

41

MAGAZINE

SEPTEMBER / OKTOBER 1996

f 8,50 bfr 170

Amiga weer in Amerikaanse handen

PHOTOGENICS 2
Beeldbewerking in Cyberspace

IMAGEVISION
Multimedia uit Zweden

SURF SQUIRREL
Hisoft's nieuwe knaagdier



8 710966 000274



05

AMIGA MAGAZINE

is een uitgave van
Uitgeverij Divo
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Tel: 079 - 3610438
Fax: 079 - 3617810
BBS: 079 - 3618821
E-mail:
amiga.magazine@mrose.nl

HOOFDREDACTEUR

Michel van der Ven

REDACTIE

Jan van Die
Ruud Dingemans
Bert Rozenberg

ABONNEMENTEN

Petra Biegstraaten
Elke werkdag
vanaf 13.00 uur

MEDEWERKERS

John Beek
Kees de Boer (illustratie)
Joost Brugman
Stefan Dölcken
Siem de Jong
Paul Kolenbrander
Jeroen Oudejans
Lawrence van Rijn
Robert van Roon
Willem Schaaij
Stefan Siemen
Adriaan Stoffelsz
Thomas Tavoly
Marco Tibben
Dick Vermaas
Erik Visser (illustratie)

VORMGEVING

Paul Bloemers
Olivier Ruit

ABONNEMENTEN

Abonnement (6 nummers)
f 44,-. Maak het verschuldigde
abonnementsgeld over naar
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Abonnementen kunnen elk
nummer ingaan en worden
jaarlijks automatisch verlengd.
Opzeggingen moeten twee
maanden voor het verstrijken
van het abonnementsjaar
schriftelijk ingediend worden.

DRUK

Tijl, Zwolle
Tel. 038 - 4275 275

VERSPREIDING

Nederland:
Betapress, Gilze
Tel. 0161 - 457 800
België:
Imapress, Turnhout
Tel. 014 - 42 38 38

Het copyright op alle artikelen in dit blad
berust bij uitgeverij Divo. Niets uit deze
uitgave mag geheel of gedeeltelijk wor-
den overgenomen of vermenigvuldigd dan
na voorafgaande schriftelijke toestemming
van de uitgever.

COVER

Erik Visser

SURF SQUIRREL

10

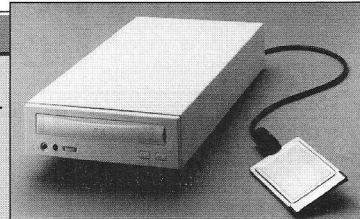
Aan watersport verknuchte eekhoorns kom je normaal gesproken niet vaak tegen. Toch hebben we de eerste exemplaren inmiddels gesignaleerd. Gekoppeld aan een A1200 houden deze Surf Squirrels zich vooral bezig met datacommunicatie en het beheren van SCSI-randapparatuur. Amiga Magazine ving er eentje, zette het beestje meteen onder stroom en bericht in dit nummer over de gevolgen.



'8-SPEED' EASY-CD

16

Eén van de populairste computer-uitbreidingen van dit moment is de cd-romspeler. U vraagt ons dan ook regelmatig waarom we niet wat meer aandacht aan deze hardware besteden. Het antwoord: we vallen niet graag in herhaling. Er bestaan tientallen 'quadspeed' drives, maar in essentie doen ze allemaal hetzelfde: de data tegen 600 Kb/sec in de Amiga pompen. Dit keer ter is er echt wat nieuws onder de zon: de razendsnelle '8-speed' uitvoering van de Easy-CD.



IMAGEVISION

56

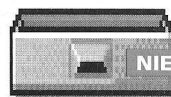
'De Zweedse kijk op Moltimedia', koppen we een beetje gek-scherend boven het artikel over ImageVision. Een ludieke manier om een presentatiepakket te introduceren, dat een bloedserieuze aanval waagt op het tot nu toe onaantastbaar gebleken Scalabolwerk. Het doosje van de ImageVision-cd profileert het product als het ultieme multimedia-gereedschap. Wij hechten echter meer waarde aan het oordeel van onze eigen Adriaan Stoffelsz.



MONUMENT DESIGNER V2

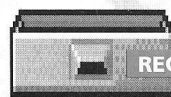
25

Er staan flink wat bedrijven in de Gouden Gids die met plezier uw vakantie filmpjes monteren. Maar wie over een Amiga, een camera en een genlock beschikt, doet dat natuurlijk gewoon zelf. Een leuke 'fade' hier, een simpel titeltje daar. Een simpel titeltje? Waarom nou niet gewoon een uitbundig fonkelende, door lichtbundels beschenen tekst van marmer of goud? Met Monument Designer V2 behoort het allemaal tot de mogelijkheden, zo beweert althans de Duitse producent proDAD.



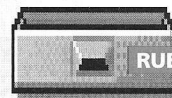
NIEUWS EN ACHTERGRONDEN

- 4 Nieuwe producten en ontwikkelingen.
- 5 Redactioneel commentaar.
- 9 ViScorp neemt Amiga Technologies over.
- 52 De geschiedenis van de spelproducenten.



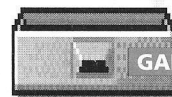
RECENSIES

- 10 De Surf Squirrel SCSI-interface getest.
- 12 Iomega's Jaz-drive: Gewoon een grote Zip?
- 13 Pimpnrel: de Amiga-vriendelijke provider.
- 16 Easy-CD: Een '8-speed' voor de Amiga.
- 19 Beelden bewerken met Photogenics2.
- 25 Monument Designer V2: Titels met een gouden randje.
- 28 DMC Gold: Hoe een tijdschrift een 'flop' wordt.
- 30 Muizenissen: Vermaas lanceert programma's.
- 32 Aardrijkskunde Spelenderwijs: Ken uw land.
- 38 Voortekenen van een nieuw OS.
- 39 AmiWM: Een Amiga-look voor Unix-machines.
- 50 PhotoCD Manager: Orde in de vakantiekiekjes.
- 56 ImageVision: De Zweedse kijk op moltimedia.



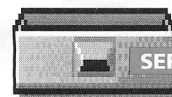
RUBRIEKEN

- 22 Game(L)over: Een bouwdoos voor spellen.
- 55 Offline: Verslag van de 2nd AM-BBS User Party.
- 36 Amiga@Internet: Een goed gevulde Gouden Surfgids.
- 42 Eureka Extra: Verborgene boodschappen in AmigaDOS.
- 60 AmiWare Arena: Weinig Fish, maar extra veel Chips.
- 65 Eureka: Tips en trucs voor beginners en experts.



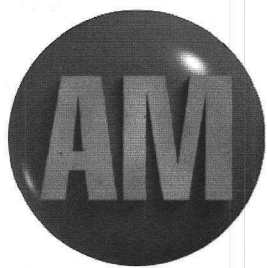
GAMES

- 43 Valhalla & the Fortress of Eve.
- 44 Primal Rage.
- 46 Nema IV.
- 48 The Killing Grounds (AB3D-II).



SERVICE

- 6 Brieven van lezers deskundig beantwoord.
- 23 Een onweerstaanbaar aanbod voor Shapeshifters.
- 66 Abonnee- en bestelinformatie.
- 66 Adverteerdersindex.
- 67 Wat staat er op Servicedisk 41?



nieuws

OPVOLGER VOOR DE CYBERVISION 64

Van de CyberVision 64 kaart (Phase5) verschijnt in de loop van oktober een nieuwe versie. Het product luistert naar de naam CyberVision 3D en is gebaseerd op de Virge chipset van S3. De CyberVision 3D biedt hardware-ondersteuning voor functies als shading, texture mapping en fogging, hetgeen een hoogwaardige *real time* 3D-weergave bewerkstelligt. Phase5 hoopt dat ontwikkelaars de nieuwe CyberGraphX 3D bibliotheken gaan benutten, zodat er snel software op de markt komt die inspelt op toegevoegde mogelijkheden van de kaart. De CyberVision 3D werkt met zowel Zorro II- als Zorro III-bussen en is dus geschikt voor de Amiga's 2000, 3000, 4000 (T) en tower-uitvoeringen (met Zorro-slot) van de A1200. Phase5 levert de kaart met twee of vier Megabyte video-RAM en twee belangrijke uitbreidingsopties: een MPEG video/audio-decoder en een gecombineerde monitor switcher/scandoubler. Inlichtingen: Amigis, telefoon: 0118-625632.

POSTBANK DENKT NA OVER 'GIROTEL-VORM' VOOR DE AMIGA

De Amiga Gebruikers Groep Friesland (AGGF) spant zich al meer dan een jaar in om 'girotellen op de Amiga' mogelijk te maken. De Postbank had daar tot voor kort weinig oren naar, maar lijkt nu toch bij te draaien.

Volgens de AGGF heeft de Postbank zich eindelijk bereid getoond om eens serieus na te gaan denken over een 'Girotel-vorm' voor Amiga-gebruikers. Op dit moment zouden Postbank-juristen en -programmeurs de mogelijkheden onderzoeken.



Verwacht wordt dat er in de loop van september een conclusie uit de bus rolt.

Bij een positief advies bestaat de kans dat de Postbank de software

niet zelf ontwikkelt, maar toestemming verleent aan derden om een pd-pakket op de markt te zetten. Van Patrick van Beem weten we bijvoorbeeld dat hij bijna een Girotel-programma voor de Amiga klaar heeft. Hij wacht eigenlijk alleen nog op enkele codes van de Postbank. De AGGF verwacht dat, als de Postbank eenmaal 'door de bocht is', ook de andere banken sneller geneigd zullen zijn hun telebankier-software aan te passen.

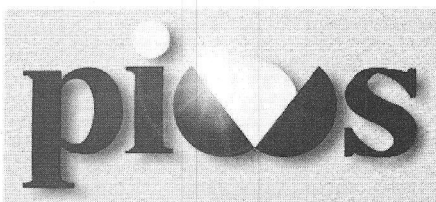
Inlichtingen: AGGS, telefoon: 0519-562288.

PIOS KONDIGT AMIGA-COMPATIBELE POWER-PC AAN

Bij monde van hardware-medewerker Dave Haynie heeft het Duitse PIOS inmiddels een eerste Amiga-compatibele PowerPC-computer aangekondigd, die tegen het eind van 1996 moet verschijnen. Het zou gaan om een standaard PowerPC-platform (PPCP) machine, die door middel van een emulator à la UAE (zie AM 39) in staat is om Amiga-programma's te draaien.

"We hopen de emulatie voorlopig minstens even snel te krijgen als een A4000", aldus Haynie. "Een 'echt' PowerPC-AmigaDOS valt pas medio 1997 te verwachten." PIOS volgt de emulatie-omweg deels in navolging van Apple, zo stelt de Amerikaan: "Apple's 680x0-emulatie maakte de omschakeling van 680x0-Macs naar PowerPC-Macs tot een van de soepelste in de computergeschiedenis." Het lijkt waarschijnlijk dat PIOS de PPCP-machine mede daardoor 'voor de zekerheid' ook met het MacOS zal uitrusten.

Voor meer informatie verwijzen we u naar de PIOS-homepage op <http://www.pios.de>



AMIGA REPAIR KIT

De Amiga Repair Kit is een nieuwe cd-rom van het Duitse Stefan Ossowskis Schatztruhe, waarmee we heel wat Amiga-gerelateerde problemen uit de wereld kunnen helpen. Van de 35 Megabyte reparatieprogramma's die de disc bevat, springt DiskSalv 4 het meest in het oog. Belangrijkste noviteit van deze recentste editie is de mogelijkheid om beschadigde en gewiste files op AmiFileSafe-partities te herstellen.

Het programma RDB-Salv 1.1 stelt de gebruiker in staat om de informatie in de zogeheten Rigid Disk Block (RDB) weer in zijn originele staat te brengen.

Een veilige idee, want indien de RDB per ongeluk wordt overschreven, raakt doorgaans ook de complete inhoud van de drive verloren. Andere noemenswaardige programma's op deze EHBO-cd zijn Recovery, DSBackup en DiskSalv 3. Het pakket verwisselt voor DM 79,- van eigenaar.

Inlichtingen: S.O. Schatztruhe (D), telefoon: 0049-201.788.788.



ISDN CONTROLLER VOOR A600/A1200

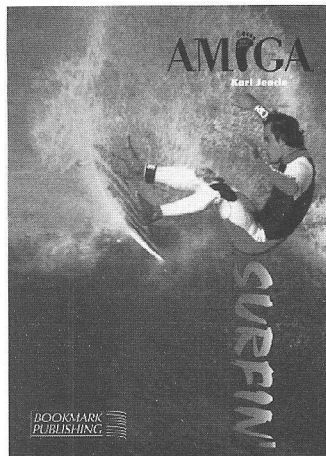
De Best ISDN pcmcia controller 128 stelt bezitters van een A600, A1200 of notebook in staat zeer snelle verbindingen te leggen met Internet en andere *online*-diensten. Bij de compacte ISDN-kaart (pcmcia type 2) zit zowel Amiga- als pc-programmatuur. De software bestaat onder meer uit een device driver (compatibel met het serial.device), een uitgebreide online-handleiding en het communicatiepakket Term 4.5, dat transferrates tot 128 Kbit/seconde toestaat. De ISDN controller werkt samen met de TCP/IP stacks AmiTCP en AS225 (Amiga Surfer bundel) en ondersteunt alle Amiga terminal- en mailbox-programma's. Het pakket kost f 795,-.

Inlichtingen: Amigis, telefoon: 0118-625632.

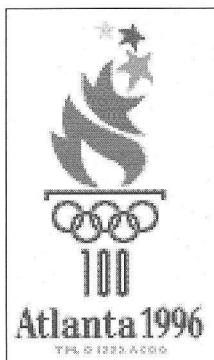
BOEK VOOR BEGINNENDE SURFERS

Met zijn boek *Amiga Surfin'* hoopt auteur Karl Jeacle de beginnende Amiga-internetter een behoorlijk eind op weg te helpen. Het Engelstalige werk gaat in op de benodigde hard- en software en biedt een overzicht van alle Internet-programmatuur (pd en commercieel) die voor de Amiga beschikbaar is. *Amiga Surfin'* telt slechts weinig technische termen en verwisselt voor f 29,- van eigenaar.

Inlichtingen: Amigis, telefoon: 0118-625632.



AMIGA'S IN ATLANTA



Gedurende de Olympische Spelen in het Amerikaanse Atlanta was er een bescheiden rol weggelegd voor de Amiga. Een aantal high-end machines mocht hun kunnen demonstreren in de zogeheten 'media editing room', een ruimte waar reporters en andere vertegenwoordigers

van de media hun vers geschoten beeldmateriaal bewerken.

Het initiatief kwam van een aantal Amerikaanse Amiga-bedrijven en beoogt een grotere bekendheid van de broadcast-capaciteiten die de voormalige Commodore-computer in huis heeft. Tot de betrokken firma's behoren Virtual Reality Productions, QuickPak, NewTek Anti-Gravity Products en DPS Micropace.

10-SPEED CD-ROMSPELER VOOR DE A1200

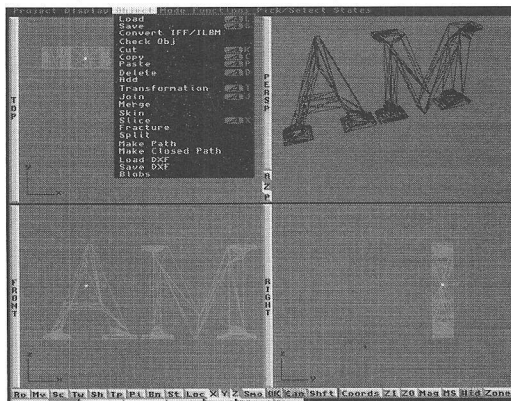
Computer City nam onlangs de Randy Rom II '10-speed' cd-romspeler in zijn programma op. Het apparaat, dat overdrachtsnelheden tot 1,5 Mb/seconde kan halen, wordt via een 'opsteek-interface' aan de interne IDE-aansluiting gekoppeld. Hierdoor blijft de pcmcia-poort vrij voor andere randapparatuur, zoals een sampler of een (Surf) Squirrel SCSI-interface. Computer City levert het product inclusief een behuizing voor de cd-romspeler, kabels, een Nederlandstalige handleiding en software bestaande uit het filesysteem CacheCDFS 2, een CD32-emulator en een audio cd-speler. Aan de '10-speed' Randy Rom II hangt een prijskaartje van f 499,-. Inlichtingen: Computer City, telefoon: 010-4517722.

AMINET SET 3

Voor de derde maal hebben Urban Müller en Stefan Ossowski de meest recente Aminet-noviteiten bijeen gebracht in één cd-rom-pakket. 'Aminet Set 3' omvat bijna vier Gigabyte vrij verspreidbare Amiga-software.

Naast de inhoud van de laatste Aminet-CD's (in dit geval de nummers tien, elf en twaalf) treft de gebruiker ook enkele commerciële pakketten aan. Het raytrace-programma Imagine 4.0 (zie illustratie) is daarbij ongetwijfeld de grootste blikvanger. De software gaat onder meer vergezeld van een collectie modelleer-objecten uit de Light-ROM serie, samen goed voor ongeveer tachtig Megabyte. Eveneens aanwezig zijn versie 3.2 van het 24-bits tekenpakket Xi-Paint en de vijfde editie van het muziekprogramma OctaMed. Als extraatje plaatsten de auteurs ongeveer vierhonderd Megabyte van het meest recente pd-materiaal, uitgekomen na de verschijning van Aminet 12, op één van de vier discs. De set kost f 75,-.

Inlichtingen: Courbois Software, telefoon: 024-6772546.



REDACTIONEEL

ONSTERFELIJK

Helmut Jost heeft niet lang mogen genieten van zijn vers verworven machtspositie. Enkele maanden na zijn aantreden als algemeen directeur van Escom, ging het concern failliet. Met deze teloorgang verloor de computerindustrie een van haar belangrijkste spelers. Het gegeven dat de Nederlandse tak van Escom op eigen kracht doorgaat, doet daar niets aan af. De Amiga bleef godzijdank (alweer) gespaard. We zullen Hollywood-regisseur Russell Mulcahy binnenkort eens opbellen om te vragen of hij nog een rolletje over heeft voor z'n volgende Highlander-film. Een Amiga zou niet misstaan temidden van al die onsterfelijken.

Natuurlijk moesten we tijdens de val van Escom terugdenken aan de hachelijke tijden van de Commodore-malaise - aan de crimineel lange maanden van onzekerheid, de zenuwslopende vrees dat het wel eens voorgoed afgelopen kon zijn met de Amiga. Die angstaanjagende gevoelens bleven ons dit keer gelukkig bespaard. Op de een of andere manier hadden we er alle vertrouwen in dat alles weer op z'n pootjes terecht zou komen. Onze hoop werd ingegeven door een bedrijf uit Chicago, dat al een hele poos een bovengemiddelde belangstelling voor de Amiga-technologie toonde: VIScorp.

Toen we voor het eerst van deze firma hoorden, was er nog helemaal geen sprake van een faillissement of overname. Integendeel, de zaken gingen juist zó goed, dat verschillende bedrijven een beleefd verzoek indienden bij AT om in licentie gebruik te mogen maken van de opgeleefde Amiga-techniek. Zo ook VIScorp. Bij de ontwikkeling van hun veelbelovende Electronic Device 'set-top' box - dat zaken als interactieve televisie, telebankieren en E-mailen mogelijk maakt, hadden de Amerikanen de keuze uit alle denkbare technologieën. VIScorp koos echter doelbewust voor de vaardigheden van de Amiga. Die spontane, welgemeende interesse in 'onze' computer kon alleen maar afkomstig zijn van een groep mensen die ontzettend goed inzicht waartoe de Amiga allemaal in staat is. Achteraf klopt dat ook, want bij VIScorp werkt een respectabel aantal Amiga-ingewijden. Misschien kunnen we ons geen betere eigenaar wensen, zeker niet nu langzaam maar duidelijk wordt welke plannen VIScorp in petto heeft voor de voormalige Commodore en ex-Escom machine.

Michel van der Ven

brieven

VERLEDEN TIJD?

Ik ben in het bezit van een Amiga 600 met HD en zit met een aantal vragen. Hoe zit dat nu eigenlijk met de Commodore Amiga? Ik heb mijn computer nu ongeveer anderhalf jaar en ik kan maar niet geloven dat het opeens verleden tijd is voor de Amiga. Ik baal er ontzettend van, want ik vind het de computer met de mooiste programma's en spellen.

Als ik ergens een hekel aan heb is wel aan zo'n stomme pc. Maar je bent tegenwoordig wel genooddaakt om zo'n apparaat aan te schaffen. Onlangs las ik een Amiga Magazine van een jaar of vijf geleden. Daar stond in dat er speciale Amiga-beurzen worden gehouden in Nederland. Ik heb zo'n beurs dus nog nooit gezien. Waarom is het opeens zo slecht gegaan met de Amiga?

En hoe moet het nu verder met mijn computer? Is er nog software te koop? Zijn er nog Amiga-clubs in Nederland, of moet ik speciaal naar Duitsland of Limburg voor zulke dingen? Ik weet het echt niet meer. Jullie wel hoop ik. M. Nooyen, Bortel

AM U schetst het allemaal wel erg somber. Het aantal Amiga-aanhangers is wereldwijd zo groot, dat de Amiga - zelfs in haar huidige vorm - nog heel wat jaren een rol van betekenis kan spelen. Waar pc-bedrijven zoals Escom moeite hebben het hoofd boven water te houden, is er altijd wel een bedrijf dat ervoor wil zorgen dat de Amiga-technologie niet verloren gaat. Een en ander neemt natuurlijk niet weg dat er snel een nieuwe machine moet komen. Een 'killer Amiga', zoals 'onze' nieuwe eigenaar Viscorp het omschrijft. Daar wordt achter de schermen dan ook vreselijk hard aan gewerkt. Op dit moment op een pc overstappen, staat garant voor veel spijt in de toekomst. Niet doen dus.

Dat u zo weinig hoort of leest over de Amiga heeft maar één oorzaak: u bent (nog) geen abonnee van Amiga Magazine! Anders had u in ons vorige nummer ongetwijfeld het complete overzicht van de Amiga-clubs der lage landen ontdekt, om maar eens wat te noemen. Of er nog programma's te koop zijn? Nou en of! Elke twee maanden stellen de verschillende Amiga-dealers in Nederland en België hun soft- en hardware keurig aan u voor in ons tijdschrift. Kortom, aan informatie geen gebrek. Onze redactie-assistente noteert u graag als abonnee.

EERST DE DRIVER, DAN DE PRINTER

Ik ben in het bezit van een Amiga 4000/40 en een PC486. Nu mijn matrix-printer wat minder wordt, heb ik besloten om een nieuwe afdrucker aan te schaffen. Ik heb mijn oog laten vallen op een HP Deskjet 850C. Omdat ik deze printer voor beide computers wil gebruiken, heb ik een paar vragen.

Kan ik deze printer probleemloos in combinatie met mijn Amiga gebruiken en waar haal ik dan de noodzakelijke printerdriver of aansturingsoftware vandaan? Van welk printprogramma kan ik het best gebruikmaken om (op mijn Amiga) het uiterste uit dit apparaat te halen?

A. Scheffer, Harlingen

AM In Amiga Magazine 39, pagina 22-24, treft u een overzicht aan van de printers die de Amiga al dan niet via commerciële pakketten ondersteunt. Daaruit blijkt dat de HP Deskjet 850C in elk geval prima samenwerkt met het programma Turboprint Professional v4.x. Dit pakket kost circa f 175,-, maar garandeert optimale prestaties.

NIEUWE MOEDER

Ik heb een vraag over mijn Amiga 500 revisie 6A met 1 Mb chip-RAM, een KCS Power PC board, een externe drive en een Action Replay II. Mijn



A500 is al een tijdje defect, maar omdat ik zoveel uitbreidingen heb aangeschaft, lijkt het me zonde om haar zomaar in het stof te laten liggen. Telkens als ik de Amiga aanzet, verschijnt er een groen scherm en begint de power-led te knipperen. Een groen scherm duidt er volgens mij op dat er een RAM-chip defect is. Betekent dit dat de Amiga het weer doet als ik de RAM-chip vervang, of zijn er wellicht nog andere onderdelen kapot? Kan ik misschien beter het hele 'main board' vervangen? Wat zou me dat ongeveer gaan kosten?

Dickmen Chim, Purmerend

AM Wie wil weten wat de verschillende 'kleurcodes' van de Amiga betekenen, kan het beste AM 36 (pagina 54-55: Tips, defecten en diagnoses) eens openslaan. In het algemeen geldt: niet zelf gaan sleutelen, tenzij u precies weet waar u mee bezig bent.

Het is maar zelden nodig om een compleet moederbord te vervangen. In uw geval lijkt het erop dat er een RAM-chip, de Agnes en/of een CIA defect is. Een telefoontje naar één van de Amiga-reparatiecentra en u heeft een goede indicatie wat de kosten ongeveer zijn. Uit betrouwbare bron vernamen we dat u in dit geval in de regel niet meer dan f 200,- kwijt bent.

WEGSTEMMEN

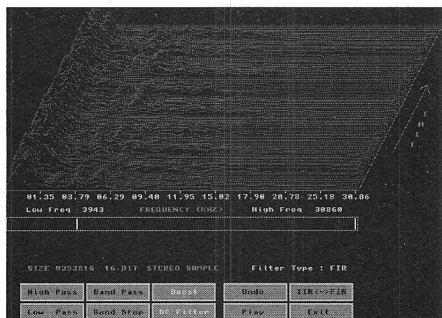
Bestaat er voor de Amiga een programma dat het mogelijk maakt om stemmen en dergelijke uit samples te filteren, zodat je alleen het instrumentale gedeelte overhoudt?

Berry Hoebe, Nederweert





De software van HiSoft's Aura-sampler, besproken in Amiga Magazine 33, bezit een dergelijke filter-functie. Deze stelt u in staat om een bepaalde frequentie uit een digitaal geluidsfragment te verwijderen. In hoe verre u een complete stem uit een sample kunnen wissen, hangt sterk af van het frequentie-verschil. Wanneer de zanger ongeveer dezelfde toonhoogte als de instrumenten aanhoudt, is het een stuk moeilijker dan wanneer zijn stemgeluid sterk van de begeleiding afwijkt. Het elimineren van instrumenten (bass, drums, piano en dergelijke) blijkt in de praktijk eenvoudiger. Overigens werkt de Aura louter samen met een A1200 en is de software waarschijnlijk niet los verkrijgbaar.



AMOS IS BIJ DE TIJD

Ik ben sinds het begin van dit jaar eigenaar van een A1200 met 4 Mb RAM en een klok. Ook heb ik een abonnement op jullie blad. Ik programmeer in Amiga Basic, maar wil nu gaan werken met Amos-Profesional. Hierbij kom ik de volgende problemen tegen:

1) In Amiga Basic gebruik ik DA\$ voor de datum. Hoe kom ik in Amos-Pro aan de datum aan de tijd?

2) Ik heb vele gegevens in sequentiële bestanden op mijn C64 staan. Met behulp van Amiga Basic kan ik ze omzetten, maar Amos Pro wil deze bestanden maar niet lezen (? too long). Wat kan ik daaraan doen?

Stany van Rompaey, Westmalle (B)



Hoewel de Time\$ en Date\$ variabelen of opdrachten bijna volledig deel uitmaken van elk willekeurig basic-dialect, lijken de makers van Amos ze te zijn vergeten. Toch is het niet onmogelijk om de systeemtijd en datum van de computer via deze 'taal' op te vragen. Hiervoor moeten we echter iets dieper in het Amiga-systeem duiken.

Amos-Pro bezit de opdracht DosCall(), waarmee we rechtstreeks routines van het besturingssysteem van de Amiga aanroepen. Routine nummer -192 levert de datum en de tijd, gecodeerd in één getal. Met een paar relatief eenvoudige opdrachten (zie de listing) plukken we hier een bruikbare datum en tijd uit.

```

_DATE$ : Print Param$
_TIME$ : Print Param$
\
Procedure _DATE$
\ Lees systeem datum/tijd
Tijd$=Space$(12)
Dreg(1)=Varptr(Tijd$)
dummy=Doscall(-192)
NJ=Leek(Varptr(Tijd$))
\
\ zoek de eerste dag van dit jaar
A=1978 : Jaar=7
Do
  nogmaals=0 : If(A and 3)=0 : nogmaals=1 : End If
  Exit If NJ-365-nogmaals<0
  Add Jaar,1+BIS : If Jaar>7 : Add Jaar,-7 : End If
  Add NJ,-365-nogmaals
  Inc A
Loop
\ zoek de maand
M=1
Do
  Read N
  Exit If NJ-N<0
  Add NJ,-N : Inc M
Loop
Inc NJ
\ Stel de datum-string samen
J$=Mid$(Str$(NJ),2) : If Len(J$)<2 : J$="0"+J$ : End If
M$=Mid$(Str$(M),2) : If Len(M$)<2 : M$="0"+M$ : End If
A$=Mid$(Str$(A),2)
DATE$=J$+"-"+M$+"-"+A$
\ Lengte van iedere maand
Data 31,28+nogmaals,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
End Proc[DATE$]

Procedure _TIME$
\ Lees systeem datum/tijd
T$=Space$(12)
Dreg(1)=Varptr(T$)
dummy=Doscall(-192)
MN=Leek(Varptr(T$)+4)
SEC=Leek(Varptr(T$)+8)
\ Minutes calculation
H=MN/60 : H$=Mid$(Str$(H),2) : If Len(H$)<2 : H$="0"+H$ : End If
M=MN mod 60 : M$=Mid$(Str$(M),2) : If Len(M$)<2 : M$="0"+M$ : End If
\ bereken seconden
S=SEC/50 : S$=Mid$(Str$(S),2) : If Len(S$)<2 : S$="0"+S$ : End If
\ Maak string
TIME$=H$+" ":" "+M$+" ":" "+S$
End Proc[TIME$]

```

De foutmelding die u krijgt bij het uitlezen van het sequentiële bestand wordt waarschijnlijk veroorzaakt door dat u strings uit het bestand wilt lezen. In dat geval verwacht Amos namelijk dat het bestand op een bepaalde manier is opgebouwd. U doet er beter aan het bestand teken voor teken in te lezen en daarbij zelf uw strings samen te stellen.

GEHEUGENVERLIES

Als abonnee lees ik met veel plezier jullie blad. Ik gebruik mijn Amiga (een A4000/40 met 16 Mb RAM, twee harddisks en een cd-romspeler) voor mijn videohobby, meer specifiek voor het toevoegen van titels en animaties. Op technisch gebied ben ik echter geen ster en derhalve blij dat de Amiga altijd precies doet wat ik van haar verlang. Om logo's te maken, schafte ik vorig jaar het pakket Lightwave 3.5 aan. Onlangs kocht ik ook Wavemaker 2.0, want dit pakket stelt me op een simpele manier in staat om zogeheten

'vliegende' logo's te maken. In de directory Libs moest ik een bij Wavemaker meegeleverde library installeren. Dit teneinde een koppeling met Lightwave te bewerkstelligen. Na de installatie van Wavemaker 2.0 werkt mijn Amiga echter niet meer naar behoren.

Na het opstarten beweert de machine over 1.708.128 byte grafisch geheugen en 11.749.720 byte overig geheugen te beschikken. Tel ik beide gegevens bij elkaar op, dan houdt ik bij lange niet meer zoveel RAM over als voorheen. Opmerkelijk. Ik laad Wavemaker 2.0, druk op Alt+M en laad ook Lightwave 3.5 zodat beide programma's gekoppeld zijn. Vervolgens maak ik probleemloos mijn vliegende logo. Maar dan... Als ik beide pakketten verlaat, zie ik dat het geheugen is teruggelopen tot 9.118.624 byte. Vreemd, want je zou verwachten dat het geheugen zijn oorspronkelijke stand weer inneemt. Start ik Lightwave opnieuw (nu om in de Modeler te gaan werken) en roep ik

vervolgens tekst aan, dan leidt dat meteen tot een vastloper. Geen enkele functie werkt nog. Bij de eerstvolgende actie word ik geconfronteerd met een programmafout (#80000003). Kies ik voor Schorsen, dan blijkt het geheugen nóg verder teruggelopen. Ik sta voor een raadsel. Ik heb alle programma's geïnstalleerd op de oorspronkelijke harde schijf van 250 Mb (Work). De andere schijf van één Gigabyte (Work2) gebruik ik om tekeningen, animaties en dergelijke te bewaren. Kunt u mij vertellen wat hier mis is? Hoewel ik er computertechnisch weinig kaas van heb gegeten, meen ik dat een aantal chips de geest hebben gegeven. Na de installatie en het toevoegen van de library krijg ik de ene na de andere guru op mijn brood. G. Deelstra, Leeuwarden

AM Het geheugen van de Amiga staat niet volledig tot de beschikking van de programma's die we gebruiken. Op het moment dat we de computer inschakelen, laadt zij bijvoorbeeld meteen het besturings-systeem in. Zodra de Workbench zich presenteert, zien we dan ook dat een deel van het geheugen al in gebruik is. Gelukkig zet de computer niet meteen alle functies in het geheugen. Heel wat zaken blijven in de vorm van library's op de harde schijf staan, wachtend op

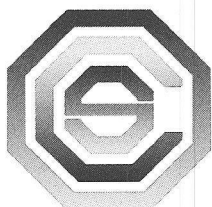
actievare tijden. Pas wanneer een programma één van de functies uit een library nodig heeft, wordt het bestand ingelezen. Echter, zodra we dat bewuste programma weer verlaten, houdt de Amiga de betreffende library in het geheugen - klaar voor hergebruik. Dit verklaart waarom het aangegeven geheugen kleiner is (en blijft) nadat we een zoëven gebruikt programma sluiten. Daar komt bij dat veel pakketten een deel van het geheugen reserveren om bijvoorbeeld hun berekeningen in uit te voeren of om een kopie van een afbeelding opzij te zetten. Na afloop behoort de software dat geheugenblokje weer aan het besturingssysteem terug te geven. Grote, complexe programma's laten op dat punt nog wel eens een steekje vallen. Daarvoor bestaat slechts één remedie: het ongemak melden aan de programmeur, bijvoorbeeld via een E-mail.

Een deel van uw problemen (de library's die ongevraagd in het geheugen achterblijven) kunt u in elk geval ondervangen middels een simpel trucje. Aan het einde van uw startup-sequence treft u het commando 'LoadWB' aan. Hiermee geven we de Amiga opdracht om de werkbank te laden. Als u het regeltje vervangt door 'LoadWB -debug' (met spatie, zonder aanhalingstekens), dan voegt de Amiga

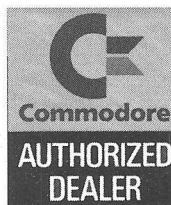
```
Uitvoer venster
Fonts : total = 3, flushable = 0, flushed = 0
Libraries: total = 26, flushable = 1, flushed = 1
Devices : total = 16, flushable = 1, flushed = 2
Memory regained (KB) : total = 105, lchip = 0, fast = 1051
```

zomaar twee extra opties aan de menu-balk toe. ROMWack en Flushlibs. Van de eerste blijft u beter af. Deze is voor programmeurs bedoeld en leidt bij gebruik geheid tot een crash. Flushlibs daarentegen geldt als een uitermate handig gereedschap. Het spoelt alle ongebruikte library's door een virtueel toilet. Op deze manier krijgt u hoogstwaarschijnlijk een aanzienlijk deel van uw verloren geheugen terug. Overigens bestaat er ook een aantal aparte programmaatjes om overbodige library's te wissen. Op het AM-BBS kwamen we bijvoorbeeld Flush (zie afbeelding) en FlushLib tegen. Vaak bieden ze extra opties ten opzichte van de ingebouwde wis-functie.

U kunt ons bereiken op het volgende adres:
Amiga Magazine
Cyclamrood 2
2718 SE Zoetermeer
E-mailen kan ook: amiga.magazine@mrose.nl
De redactie maakt voor elk nummer een keuze uit de binnengekomen post.
Belangrijkste selectiecriteria is of een brief voor een redelijke groep lezers informatie biedt.
Verder houdt de redactie zich het recht voor brieven in te korten of op leesbaarheid aan te passen. Vragen over illegale software worden zonder uitzondering terzijde gelegd.



OCS COMPUTERS
V.Goghstraat 1-5 3331 VM Zwijndrecht
TEL. 078-6197070
FAX 078-6195788



Wij zijn zeer gemakkelijk met eigen en openbaar vervoer te bereiken. Met de auto neemt U afslag Zwijndrecht (A16), vervolgens richting centrum, na het spoorwegviaduct bij het eerste stoplicht 2 x links en 1 x rechts, ruime GRATIS parkeergelegenheid voor de deur. Op 100 mtr. afstand van het NS-station.

NU OOK CD-ROM SERVICE, BEL VOOR DE CONDITIES

Amiga 4000/040 6 mb 1 gb tower 599,-
Amiga 1200 2 mb v.a. 79,-

SCANNERS EN DIGITIZERS

Epson GT-5000 24-bits flatb. 300 dpi 99,-
Epson GT-8500 30-bits flatb. 400 dpi 169,-
Epson GT-9000 30-bits flatb. 600 dpi 219,-

Vector Real-time extern 24-bits 39,-
Vector Real-time extern 24-bits Y/C 47,-
Macrosystem Vlab int./ext. Y/C v.a. 69,-
Macrosystem Vlab Motion 239,-

SAMPLERS

Microdeal Megalosound sampler 99,-
Microdeal AURA 12-bits sampler 299,-
Microdeal Clarity 16-bits sampler 399,-
Microdeal Video-master 189,-
Macrosystem Toccata 69,-

ELECTRONIC-DESIGN

Pluto Genlock 89,-
Neptun Genlock 129,-
Sirius II Genlock 199,-
TBC enhancer 199,-
Supercut 44,-

MODEMS

14K4 extern 175,-
28K8 extern 345,-

AMIGA



LET OP!

De op deze pagina opgesomde artikelen zijn slechts een greep uit onze collectie, welke regelmatig wordt uitgebreid, bent U op zoek naar iets? belt U gerust vrijblijvend, of bezook onze internet-pagina op <http://www.indi.nl/ocs/ocshome.html> alwaar U de meest actuele aanbiedingen vindt, ook kunt U e-mailen: ocs@indi.nl
Openings-tijden: ma 13:00-18:00
di-vr 09:30-18:00 za 09:30-17:00
donderdag koopavond
Verzending geschiedt onder rembours of bij vooruitbetaling op giro 4807647
of RABO 34.27.30.428
Vermelde prijzen zijn incl. 17,5% BTW

EPSON

TURBOBOARDS

Phase 5 Blizzard 1230-IV met 4 MB 595,-
Phase 5 Blizzard 1260 met 4 MB 1695,-
Scsi-module v. Blizzard 249,-
Phase 5 Cyberstorm 060 2375,-

HARDDRIVES

IBM 160 MB SCSI harddisk 145,-
Iomega ZIP-drive int. of ext.. 449,-
Iomega Jazz-drive 1 GB 995,-
Externe SCSI cd-rom speler met voed. 295,-
Surf-squirrel 249,-

DIVERSEN

Commodore M1438S 14" multisync 745,-
Commodore M1764S 17" multisync 1995,-
Amiga Stereo kleuren-monitor 395,-
Cybervision 64 3D 4 MB 1095,-
KCS dual HD-drive 398,-
Externe 3,5" HD-drive 199,-
Ariadne Ethernet-kaart 495,-
525 MB tape-streamer 395,-
Amiga Technologies Internet-pakket 249,-
Epson Stylus Color II printer 695,-
Alfa-Data multiface kaart 199,-
DKB Zorro 3 ram-uitbreiding 0 MB 350,-
68882-50 coprocessor 275,-

NIEUW ONTWERPTEAM IN OPRICHTING

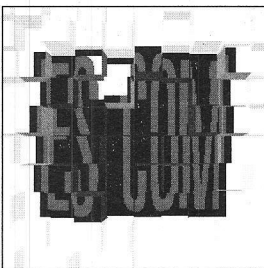
Amiga ontsnapt aan ondergang Escom

De teloorgang van Escom voltrok zich in een razend tempo en ook de Amiga leek (alweer) in de financiële chaos te worden meegesleurd. Escom bleek zich met grote investeringen in zowel de oprichting van Amiga Technologies als de overname van de Britse winkelketen Rumbelows danig te hebben vergalopeerd. De wereldwijd fors inzakkende verkopen in de pc-handel van eind vorig jaar, gecombineerd met een lage winstmarge, kwamen op het slechtst mogelijke moment en bezorgden de firma binnen de kortste keren een dieprood getinte bankrekening. Oprichter en bedrijfsleider Manfred Schmitt kreeg officieel nog het vertrouwen van de aandeelhouders, maar moest enkele dagen later onverwacht aftreden.

INTENTIEVERKLARING

Zijn vervanger, voormalig Commodore-manager Helmut Jost, probeerde meteen Amiga Technologies af te stoten om het bedrijf boven water te houden. Dit leverde echter onvolgende *cash* op en begin juli was het faillissement van Escom een feit. Toch bleef de actie van Jost niet zonder gevolgen - tenminste voor de Amiga. In juni had het Amerikaanse VIScorp samen met Escom daardoor immers al een zogeheten intentieverklaring ondertekend voor de verkoop van de voormalige Commodore-computer. Die overeenkomst zorgde er in een later stadium voor dat het bedrijf 'eerste keus' was bij de uiteindelijke transactie (volgens VIScorp-manager David Rosen hadden ook het Duitse PIOS - dat Amiga-klonen wil gaan produceren - en een niet met name genoemd Chinees bedrijf interesse getoond in de machine). De situatie bij Escom verslechterde echter snel. Dat betekende dat er ook in toenemende mate juridische problemen gingen meespelen: niet alle aan-

Het Duitse Escom GmbH ging medio juli met veel media-gekrakeel ten onder. In Duitsland en Groot-Brittannië bleek een compleet faillissement onvermijdelijk; de Nederlandse tak van het omvangrijke concern kon zich nét op tijd verzelfstandigen. Dankzij VIScorp wist de Amiga de dans te ontspringen.



deelhouders gingen zonder meer akkoord met een snelle verkoop van de Amiga-technologie. Tijdens de onderhandelingen doken er telkens nieuwe obstakels op. "Er waren minstens elf verschillende banken of bedrijven die claimden 'eigenaar' te zijn van de Amiga-technologie of van de resterende voorraden", zo stelde VIScorp-directeur Bill Buck in een verklaring. "Daarnaast had Escom schulden van meer dan 250 miljoen dollar. Bovendien was de management-structuur van Amiga Technologies nogal ingewikkeld, en ook de bescherming van intellectuele eigendommen bleek in de Commodore-tijd slecht geregeld."

VRIJ SNEL EEN AKKOORD

De legaliteiten brachten uiteraard de nodige vertragingen met zich mee. VIScorp zag zich gedwongen om de geplande technische herstart van de Amiga telkens weer uit te stellen. De 'oude' onderhandelingspartners waren door het inmiddels voltrokken faillissement van Escom immers weggefallen. Hun plaats werd namens de schuldeisers ingenomen door notaris Bernard Hembach, eveneens verantwoordelijk voor de liquidatie van Commodore Duitsland. In tegenstelling tot die maandenlange procedure kwam het ditmaal echter al vrij snel tot een akkoord. Op 24 juli kon VIScorp de wereld melden dat beide partijen de laatste van drie aankoop-contracten hadden getekend. Bij het ter perse gaan van dit nummer hoefde het bedrijf officieel alleen nog maar te betalen. Amiga Technologies



gaat ondertussen samen met Escom ten onder; de bedoeling is echter om de firma te laten herrijzen onder de naam VIScorp GmbH. Ex-AT-manager Petro

Tyschtschenko zal de transformatie gaan leiden en samen met nieuwkomer Raquel Velasco aantreden als bedrijfsleider van deze 'nieuwe' onderneming.

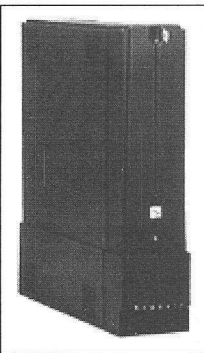
68060-KAART IN VOORBEREIDING

VIScorp richt zijn aandacht in eerste instantie op de uit Amiga-onderdelen opgebouwde ED 'set-top' box voor interactieve televisie. Ook voor de 'echte' Amiga liggen er inmiddels plannen op tafel. "Op korte termijn willen we eerst een 68060-kaart uitbrengen", zo kondigde David Rosen aan. "Daarnaast gaan we een nieuw ontwerpteam opzetten, dat zich onder meer bezig gaat houden met de keuze van toekomstige Amiga-hardware."

Naast de PowerPC-chip komen ook andere moderne processors in aanmerking om gezelschap te krijgen van een nieuw en 'overdraagbaar' AmigaDOS. De in opdracht van Amiga Technologies ontwikkelde Walker-prototypes daarentegen zullen de markt hoogstwaarschijnlijk nooit bereiken: "We willen zo snel mogelijk vooruitkomen en onze aandacht vooral richten op de ED en op een nieuw Amiga-OS. Ons nieuwe ontwerpteam

moet eerst bepalen hoe dat er precies uit gaat zien en standards voor software-ontwikkelaars vaststellen. In een later stadium willen we het besturingssysteem desgewenst in licentie geven aan elke serieuze gegadigde." PIOS en het Duitse Phase5 lijken daarvoor op dit moment nog steeds de meest waarschijnlijke kandidaten.

Voor actuele informatie verwijzen we u naar de homepage van VIScorp: <http://www.vistv.com>



VIScorp's Electronic Device

SURF SQUIRREL: HISOFT'S NIEUWE

Surfende eekhoorns kom je normaal gesproken niet vaak tegen. Toch zijn in het Amiga-wereldje inmiddels de eerste exemplaren gesignaleerd.

Gekoppeld aan een A1200 houden ze zich vooral bezig met datacommunicatie en het beheeren van SCSI-randapparatuur. Amiga Magazine ving er eentje, zette het beestje meteen onder stroom en bericht in dit artikel over de gevolgen.

De alles-in-een

Natuurlijk bestaat de 'eekhoorn' uit de inleiding niet uit organisch materiaal. Het betreft de Surf Squirrel van de Britse firma HiSoft, een pcmcia-uitbreidingskaartje voor de Amiga 1200. De hardware is uiteraard afgeleid van de in AM 35 geteste Squirrel interface. Dat product maakt het mogelijk om SCSI-randapparatuur (cd-romspelers, Zip-drives, scanners en dergelijke) via het pcmcia 'credit card'-slot op de A1200 aan te sluiten. Vergeleken met zijn directe voorvader beschikt de nieuwe Squirrel daarnaast over een eigen seriële poort. In samenwerking met een modem verleent dit plugje toegang tot andere computers en tot het veelbesproken Internet. Maar met een tweede seriële poort - de Amiga heeft er immers zelf al een - kan de gebruiker uiteraard méér dan zich suf surfen op het World Wide Web. Zeker met déze aansluiting, die speciaal voor ultra-hoge snelheden is ontworpen. Volgens HiSoft kunnen we tot 230.000 bits per seconde (bps) door het poortje jagen; zelfs het allersnelste modem houdt dat niet bij. De aansluiting lijkt dan ook vooral geschikt voor lokale netwerkverbindingen. Als de Surf Squirrel de '57.600-barrière' kan doorbreken tenminste, maar daarop komen we later in dit artikel nog terug.

TWEE KERNELEMENTEN

Naast de interface zelf bevat de kleurige verpakking enkele diskettes en een Engelstalige handleiding (in ons geval aangevuld met enige losse 'addendum'-vellen). Afgezien van een ontbrekende index verraste de documentatie ons in positieve zin; HiSoft heeft hier duidelijk de nodige aandacht aan besteed. Het handboek omvat méér dan alleen een installatiehandleiding. De auteurs geven tal van praktische tips en gaan ook uitgebreid in op de beginselen van SCSI, high-speed modems en CD32-emulatie. Zelfs het gebruik van Commodore's eigen harddisk-utility HDToolbox komt overvloedig aan de orde. Vooral bezitters van een standaard A1200 (die mogelijk nog niet vertrouwd zijn met de eigenaardigheden

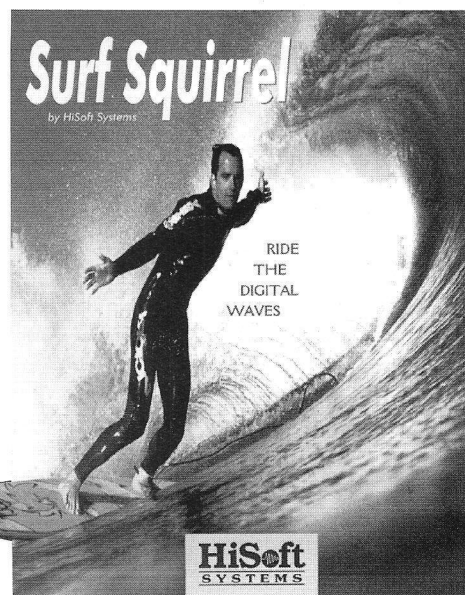
van het SCSI-systeem) kunnen ons inziens veel plezier hebben van de gegeven informatie.

De drie meegeleverde diskettes bevatten de noodzakelijke programmatuur om de digitale eekhoorn tot leven te brengen. Slechts één floppy blijkt gevuld met de eigenlijke Squirrel-software; op de overige staan uitsluitend pd-programma's, zoals het freeware AmiCDROM bestandssysteem. Als we deze freebies beschouwen als niet-noodzakelijke extraatjes is daar uiteraard weinig mis mee.

Twee aansturingsprogramma's vormen samen het hart van de Squirrel-software. Aan de ene kant is er het squirrelserial.device, dat communicatiepakketten kunnen gebruiken om de seriële poort van het interface-kaartje aan te spreken. Het tweede 'kernelement', squirrelscsi.device genaamd, dient op zijn beurt als doorgeefluik voor SCSI-randapparatuur. Via een (op wens te installeren) cd.device kunnen we daarnaast een eventueel aanwezige cd-rom drive een CD32 na laten doen.

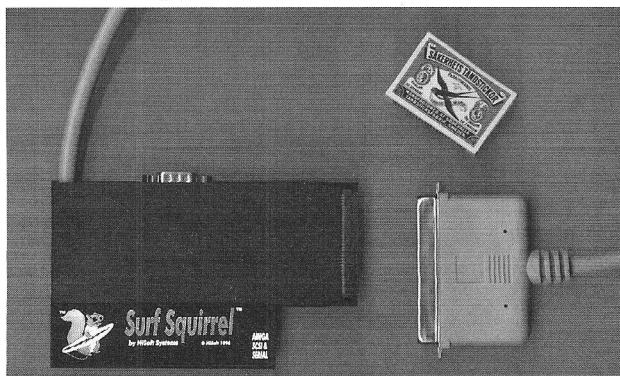
PLUG & PLAY

De installatie van de software verloopt simpelweg via Commodore's Installer; die van de hardware heeft nog minder om het lijf. Na het insteken is de Surf Squirrel meteen klaar voor gebruik. Op dit punt heeft het pcmcia-kaartje duidelijke voordelen ten opzichte van andere SCSI-uitbreidingen. De gebruiker hoeft er zijn kwetsbare A1200 niet



eens voor open te maken en het kan ook weinig kwaad als de interface een keer los schiet terwijl de computer nog aan staat. Ietwat nadelig voor Amiga-gebruikers (toch een niet onbelangrijk deel van de doelgroep) is wel dat de makers gekozen hebben voor een negen-pins uitvoering van de seriële poort. In de pc-wereld niets bijzonders, maar op de Amiga geeft de bredere 25-pins variant nog altijd de toon aan. Een groot nadeel vinden we het echter niet, want passende (verloop)stekker-tjes zijn vrijwel overal verkrijgbaar. De seriële poort van de Surf Squirrel zou (theoretisch gesproken) voordelen moeten hebben voor zowel netwerk- als modemtoepassingen. Ter vergelijking hebben we eerst de standaard RS232-poort van een A1200 met een doordeweeks V34-modem uitgerust. De maximale doorvoersnelheid zetten we in het gebruikte communicatieprogramma op 38.400 bps. Op een A1200 met wat fast-RAM is dat voor zo'n

28k8-modem een normale waarde. Bij het binnenhalen van gecomprimeerde LhA-bestanden behielden we zo een download-snelheid van 3.227 bps; bij uploads bleef het cijfer rond de 3.070 steken. Met de maximale doorvoersnelheid op 57.600 bps gaat het downloaden van gecrunchte files nauwelijks sneller (in onze testopstelling



De Surf Squirrel is bijzonder compact. Alleen had de kabel wat ons betreft wel wat langer gemogen.

interface

bleek 3.232 daarmee het maximaal haalbare). Ongecomprimeerde tekstbestanden profiteren dankzij de ingebouwde compressieroutines van het modem wel van de hogere drempelwaarde. Die haalden we binnen met ongeveer 4.600 bps. Versturen ging ook hier iets trager, zo getuigt ons upload-record van 4.242. Hogere doorvoersnelheden dan 57.600 kan de standaard-poort niet aan: bij 115.200 bps gaf de machinerie het op en produceerde het modem vrijwel uitsluitend transmissiefouten.

TURBOPOORT

Bij gebruik van de Surf Squirrel liggen de zaken duidelijk anders. De seriële poort van de eekhoorn kan er op 57.600 en 115.200 bps weliswaar ook niet voor zorgen dat gecomprimeerde bestanden sneller binnenkomen (we maten een maximum doorvoer van 3.246 tekens), maar ongecrunchte files en WWW-pagina's sjezen wel een stuk sneller onze A1200 in. De maximale download-snelheid bedroeg bij tekstbestanden zo'n 6.450 bits per seconde. Minstens zo belangrijk lijkt ons echter dat we de poort een stuk verder 'open kunnen zetten' zonder op transmissiefouten te hoeven rekenen. Op 115.200 bits per seconde traden er hoegenaamd geen problemen op. De geadverteerde 250.400 bps halen we met een modem echter niet, omdat ons bitpompje bij die snelheid niet

meer op commando's reageert. Die beperking geldt in veel mindere mate bij gebruik van de Squirrel in netwerken of met zogenaamde nulmodem-kabels. Hebben we het over de seriële kant van de zaak, dan lijkt dit ons het meest praktische toepassingsgebied van HiSoft's nieuwe huisdier; voor doordeweekse datatransmissies voldoet de standaard RS232-poort van de A1200 immers wel. Aan de andere kant heb je voor high-speed netwerken wel twee snelle seriële poorten nodig. Hier stuitten we tijdens de test op een praktische beperking van de Amiga-hardware. Gekoppeld aan een A3000 kon de Surf Squirrel zich via een nulmodemkabel niet volledig ontplooiën, omdat de andere partij het simpelweg niet kon bijbenen. Boven 76.800 bps gaf Commodore's voormalige topmodel het op. Daarbij noteerden we voor ongecomprimeerde tekstbestanden een maximale overdrachtssnelheid van bijna 5.000 karakters per seconde. In tegenstelling tot de A3000 had de Surf Squirrel op 115.200 bps ook hier totaal geen transmissieproblemen. Met een tweede surfeekhoorn of een voldoende opgetuigde pc als communicatie-partner liggen daardoor nog hogere snelheden binnen handbereik.

SCUZZY-SQUIRREL

Het SCSI-gedeelte van de Surf Squirrel blijkt ten opzichte van zijn voorganger niet wezenlijk veranderd. De aansluitkabel is nog steeds aan de korte kant (doch langer dan voorheen) en door zijn dikte behoorlijk stijf. Dat maakt het niet altijd even gemakkelijk om een geschikt plaatsje voor de SCSI-randapparatuur op een bureaublad te vinden. Onze eerste tests voerden we uit met een Apple CD500 cd-rom

drive; via de ingebouwde CD32-emulator en Commodore's

CDfilesystem zou de Surf Squirrel

die aan moeten spreken. Vreemd genoeg lukte dit echter niet. Het meegeleverde public domain Ami-CDROM-bestandssysteem bracht uitkomst; daarmee werkte de drive wél meteen. Bijzonderheden merkten we hiermee verder niet op. Naast cd-rom drives zullen Squirrel-eigenaars uiteraard vooral SCSI-harddisks aan hun digitale huisdier willen koppelen. In ons geval was het een Jaz-drive (zie de minitest in dit nummer) en ook die deed het prima toen we de installatiefase eenmaal waren gepasseerd. Ondanks het ontbreken van een snelle turbokaart in onze test-1200 behaalde deze drive via de pcmcia-interface in de snelheidstests toch heel redelijke waarden. Veel interne IDE-harddisks komen op de kleinste AGA-Amiga met minder florissante cijfers uit de bus.

De geclaimde autoboot-faciliteiten van de Surf Squirrel moeten we echter met een klein korreltje zout nemen. Er kleven enkele beperkingen aan deze mogelijkheid. Niet dat ze niet werkt, integendeel - de Squirrel stelt ons wel degelijk in staat om de computer van een externe harddisk te starten. Zonder een interne harddisk is de gebruiker echter aangewezen op een diskdrive om dit te realiseren. Met een speciale bootdiskette laadt het systeem bij de eerste start de benodigde Squirrel-aansturingssoftware resetvast in het geheugen. Daarna kunnen we de Amiga herstarten en de bootflop verder terzijde leggen: de externe harddisk fungeert verder als permanent lanceerplatform voor de systeemsoftware. Een zware systeemcrash of het uitzetten van de machine verwijdert de Squirrel-drivers uiteraard weer uit het geheugen (bovendien laten sommige virus killers héél snel hun alarmbelletjes rinkelen als ze deze onverwachte 'indringers' resetvast in het RAM zien zitten). Niettemin is deze noodoplossing van HiSoft ons inziens

Snelheden zonder Surf Squirrel

(28k8-modem op seriële poort A1200)			
38.400	download gecomprimeerd	3.227 bps	
	upload gecomprimeerd	3.070 bps	
57.600	download gecomprimeerd	3.232 bps	
	download ongecomprimeerd	4.600 bps	
	upload ongecomprimeerd:	4.242 bps	
115.200	niet haalbaar met standaard seriële poort		

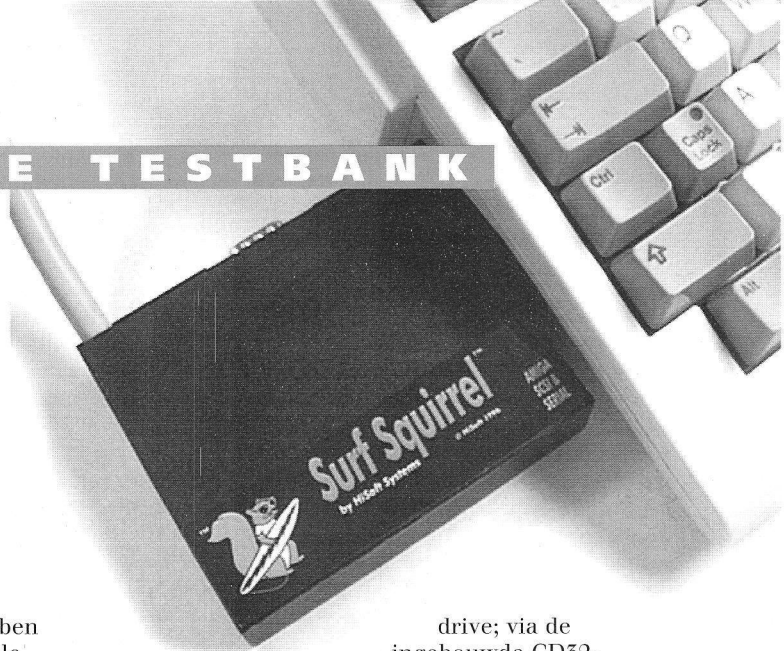
Snelheden met Surf Squirrel

(28k8-modem op seriële poort Surf Squirrel)			
57.600	download gecomprimeerd	3.246 bps	
	upload gecomprimeerd:	3.238 bps	
115.200	download gecomprimeerd	3.218 bps	
	download ongecomprimeerd	6.453 bps	

Nulmodem-verbinding met A3000 via Surf Squirrel

76.800	download gecomprimeerd	4.650 bps	
	download ongecomprimeerd	4.700 bps	
115.200	download ongecomprimeerd	4.950 bps	
	(met transmissiefouten aan A3000-kant)		

Opmerking: de maximale doorvoer van de A3000 bedraagt 76.800 bps



niet al te onpraktisch. Ondanks zijn beperkingen maakt het een A1200 toch weer wat universeler inzetbaar, zeker voor de eigenaars van bijvoorbeeld Zip-drives.

CONCLUSIE

Met de Surf Squirrel heeft HiSoft een aantrekkelijk product op de Amiga-markt gebracht. Voor de A1200 zijn er weinig uitbreidingen die de computer zoveel extra mogelijkheden verschaffen. De hardware zit bovendien degelijk in elkaar en afgezien van de nogal korte SCSI-kabel hebben we weinig te klagen over de opbouw van de nieuwe 'surfeekhoorn'. Met de uitgebreide documentatie en de meegeleverde pd-extraatjes bewijst HiSoft bovendien ook aan minder ervaren Amiga-gebruikers te denken. Daarnaast maakte de belangrijkste nieuwigheid ten opzichte van de 'oude' Squirrel, de seriële poort, in de testperiode een goede en bovenal gedegen indruk. Via dit turbo-stekkertje komen snelheden van 115.200 bps en hoger daadwerkelijk binnen bereik - en daar is het de ware Amiga-surfer toch allemaal om begonnen.

Ruud Dingemans

Product: Surf Squirrel
 Producent: HiSoft
 Prijs: f 249,-
 Configuratie: A1200
 Leverancier: Amigis, telefoon: 0118-625632

MINITEST: IOMEGA JAZ-DRIVE

Tijdens de test van de Surf Squirrel kregen we van de firma Borsu Systema de beschikking over het grote broertje van Iomega's populaire Zip-drive. Ook hier betreft het een externe schijfteenheid voor verwisselbare SCSI-harddisks. Deze 'Jaz-drive' stijgt qua opslagcapaciteit echter ver boven zijn kleinere familielid uit: ze werkt met schijfjes van maar liefst één Gigabyte oftewel iets meer dan duizend Megabytes.

Duizend Megabytes... Daar kunnen we bijna de inhoud van twee propvolle cd-rom discs op kwijt. Toch heeft Iomega van de Jaz een opvallend compacte constructie gemaakt. Het apparaatje is ongeveer even groot als de Zip en onderscheidt zich vooral door de donkergroene kleur van zijn kleinere (blauwe) soortgenoot. Juist deze bescheiden afmetingen vormen echter waarschijnlijk de reden dat de makers geen kans zagen om de drive met standaard SCSI-stekkers (die brede 50-polige jappen) uit te rusten. Nu zitten er een soort miniatuur-stekkertjes op, die

op geen enkele gangbare SCSI-aansluiting passen. Gelukkig levert Iomega een verloopkabeltje mee dat in een normaal 25-pins 'scuzzy'-plugje uitmondt. Daarmee kunnen we de drive alsnog op een doorsnee SCSI-controller aansluiten, maar er vervolgens geen andere randapparatuur meer aan koppelen. Bovendien leent de 25-pins stekker zich ook niet voor Amiga-hardware als de Squirrel, die in een 50-pins aansluiting voorziet. Wij hebben er bij gebrek aan een tweede verloopkabeltje zolang maar een levensgrote SCSI flatbed-scanner tussen gehangen, die toevallig wel over de passende in- en uitgangen beschikte. Echt gebruikersvriendelijk lijkt de stekkerkeuze van Iomega ons echter niet.



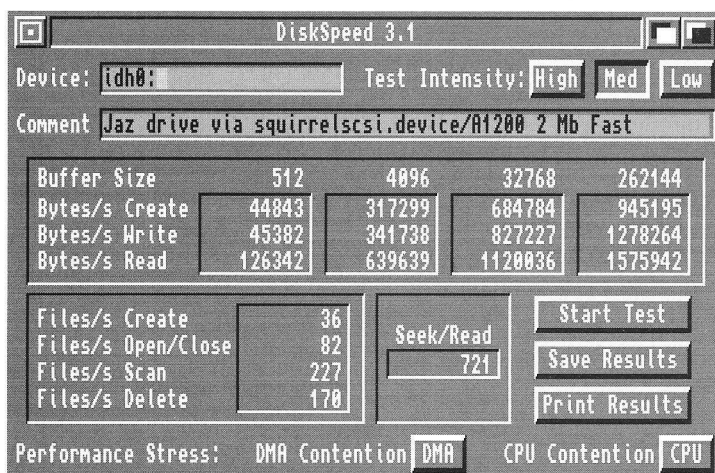
Het prepareren van de meegeleverde harde schijf had iets meer voeten in de aarde. Bij de Jaz zit weliswaar geen Amiga-software, maar Commodore's HDToolbox (zie pagina 52 van AM 59) leent zich ook voor dit soort karweitjes. Het bleek echter nodig om de disc vóór het preppen even te verwijderen en pas na de start van het programma weer in de drive te stoppen. Toch lukte het na wat experimenteren met HDToolbox en met het bij de Squirrel geleverde SCSIMounter om een Jaz-

icoontje op de Workbench te laten verschijnen. Formateren was daarna een fluitje van een cent - dachten we, want ergens bij cylinder 2485 verstoortte een 'harddisk error' de verdere gang van zaken. Wij gaan er vanuit dat dit een exemplarisch

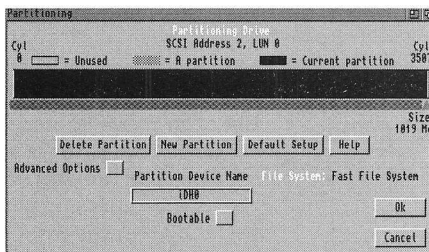
euvel was en hebben het schijfje voor de test simpelweg even tot cylinder 1000 geformatteerd. Daarna traden er geen verdere problemen meer op. De Jaz presteerde bovendien goed: transfer-snelheden van meer dan één Megabyte per seconde bleken via de Squirrel zonder meer haalbaar. In de praktijk 'voelen' de Giga-schijfjes ook zeker niet langzamer aan dan de interne harddisks in onze eigen Amiga's. Het testprogramma DiskSpeed gaf de Jaz eveneens een goed rapportcijfer. Voor Amiga-bezitters met een dringende behoefte aan meer opslagruimte lijkt de aanschaf van Iomega's 'Gigabyter' ons dan ook zeker het overwegen waard.

Ruud Dingemans

Product: Jaz-drive
 Producent: Iomega
 Configuratie: Elke Amiga met een SCSI-aansluiting
 Prijs: f 1.300 (incl. één Jaz-disk)
 Inlichtingen: Borsu Systema, telefoon: 0320-27.22.00



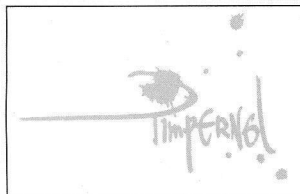
De Jaz-drive en de Surf Squirrel kunnen het goed met elkaar vinden. DiskSpeed 3.1 meet een overdrachtssnelheid van meer dan één Megabyte per seconde.



Voor het prepareren van een Jaz-disk schakelen we Commodore's HDToolBox in.

GIEGELBYTER

Positief daarentegen vinden we de 'auto-terminatie' karakteristiek van de Jaz. Hierdoor vervalt het vaak lastige geknoei met terminator-stekkers, die bedoeld zijn om storingen in het SCSI-circuits te onderdrukken. Iomega lijkt met deze voorziening op de goede weg, want ondanks de 'omweg' via de scanner werkte de Jaz keurig samen met de Squirrel.



Pimpernel helpt Amiga-gebruiker snel het net op

We overdreven wellicht een beetje; er zullen in Assen (maar ook elders) nog voldoende Mienen rondlopen die bij het zien van 'http://' de hoorn van de haak nemen omdat ze menen de ontbrekende klinkers te hebben gevonden... Wie echter een beetje met zijn tijd meegaat, 'zit' gewoon op Internet of weet tenminste wat het fenomeen behelst. Op papier stelt het ook allemaal maar weinig voor: men neme een computer, een modem plus een Internet-account en klaar is Kees. Deze stelling klopt ook wel, zolang je bij het woord computer maar een pc of Mac voor ogen neemt. Gebruikers van deze machines krijgen van hun Internet Service Provider (ISP) namelijk keurig enkele diskettes met praktisch rechtstreeks werkende software thuisgestuurd. De Amiga-bezitter mag het doorgaans zelf uitzoeken. In het beste geval zet de provider een FAQ (tekst met 'frequently asked questions') over internetten met de Amiga op z'n homepage of wordt er een apart E-mail adres voor Amiga-vragen in het leven geroepen. Begin dit jaar kwam er eindelijk een pasklare oplossing voor het probleem: AT's Amiga Surfer, een A1200 bomvol Internet-programmatuur. De zaak werkt meteen, mits u maar een account neemt bij IBM. Wilt u een goedkopere provider, dan moet u zelf de nodige wijzigingen aanbrengen in de wirwar van scripts die op de harde schijf staan. Bij de ene aanbieder lukt dat meteen, bij de andere bent u soms zolang 'zoet' dat u er het bijltje vroeg of laat bij neerlegt.

OP MAAT GESNEDEN

Pimpernel komt nu met een tweede pasklare oplossing. Deze in Dordrecht gevestigde Internet-aanbieder (met redelijk wat inbelpunten in den lande) biedt de Amiga-gebruiker niet alleen de noodzakelijke Internet-software, maar zorgt er bovendien voor dat er snel een verbinding tot stand komt. Pimpernels pakket is helemaal op maat gesneden voor 'onze' computer en geeft ook de minder technisch onderlegden een kans om van Internet gebruik te maken. Mocht het onverhoopt ergens spaaklopen, dan kan de versgebakken 'surfer' altijd nog contact opne-

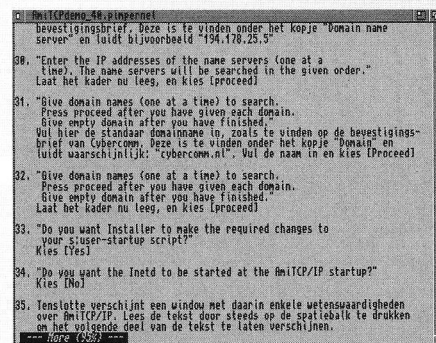
Zelfs Mien uit Assen heeft al wel eens van Internet gehoord. Met een beetje geluk weet ze zelfs dat adressen van WWW-pagina's met het voorvoegsel 'http://' beginnen. Ze dankt deze wijsheid aan haar televisie, die tegenwoordig de ene site na de andere in beeld brengt. De gemiddelde Amiga-gebruiker met Internet-aspiraties kijkt helaas geen tv meer. Die bijt zich 's avonds urenlang stuk op dat ene vermaleddigde inbel-script... Een ergernis die vanaf nu tot het verleden behoort. Dat beweert althans Internet-provider Pimpernel.

men met Pimpernels Amiga-helpdesk. De provider gunde Amiga Magazine een maand lang gratis toegang tot het net. Dat moet voldoende zijn om de beloofde eenvoud te verifiëren. Naast een heldere brief met inbelgegevens (naam en wachtwoord) ontvangen we twee diskettes barstensvol software. Op de floppen bevinden zich ook enkele handzame installatie-programma's die we vanaf de Workbench kunnen starten. Daarnaast staat er nog een aantal helpbestanden op de schijven waarin we Nederlandstalige (!) tips en uitleg over de programmatuur terugvinden. Op de eerste schijf staan drie iconen: Install-Pimpernel, Toepassingen en LEES-DIT-EERST!. De naam van het laatste bestand nemen we bijzonder serieus. Na een dubbelklik brengt het systeem een tekst in beeld met aanvullende installatie-instructies en gegevens omtrent de configuratie. De minimale systeemeisen luiden als volgt: een Amiga met een 68000 CPU en Kickstart/Workbench 2.04, 3 Mb RAM en een harde schijf met 3 Mb vrij. Een machine met 2 Mb geheugen (zoals een standaard A1200) zou in principe

ook moeten werken, al garandeert Pimpernel dat niet. Ook de volgorde van de installatie wordt uit de doeken gedaan. Zo blijkt dat we bij schijf twee, waarop de 'basis-software' voor Internet staat, moeten beginnen. Wanneer we eigenwijs met de eerste disk van start gaan, fluit de Amiga ons netjes terug door te melden dat er nog iets ontbreekt.

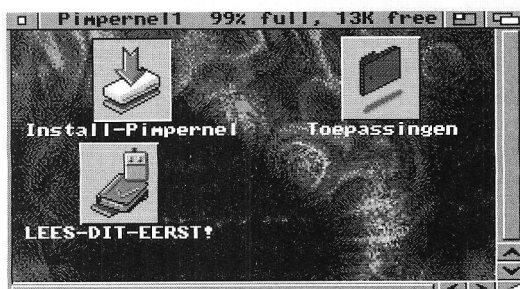
SPERVUUR VAN VRAGEN

De tweede schijf herbergt twee (zichtbare) bestanden: een script dat zelfstandig de demoversie van AmiTCP 4.0 uitpakt (veel bestanden zijn gecomprimeerd met LhA) en een helptekst. AmiTCP is een programma dat onze Amiga met Internet laat communiceren. Vergelijk het gemakshalve met een terminal-pakket als Term, waarmee we bijvoorbeeld contact leggen met het AM-BBS. Bij het uitpakken van het omvangrijke AmiTCP onderzoekt de software eerst of er wel voldoende RAM vrij is (2 Mb of meer). Zo niet, dan zorgt het script ervoor dat



Dankzij een stapsgewijze uitleg kan er bij het installeren van AmiTCP niet veel verkeerd lopen.

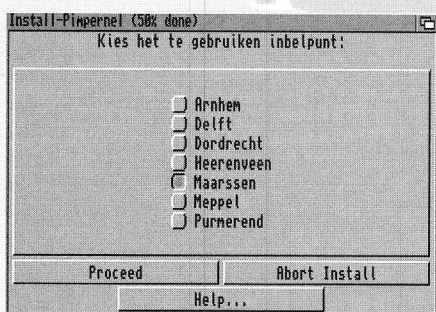
AmiTCP op een geschikte plaats op de harde schijf terecht komt. Na een tijdje meldt het systeem dat alles is uitgepakt. In ons geval bevindt AmiTCP zich gewoon in het RAM. Daar vinden we ook het icoon AmiTCP_install, waarmee we de daadwerkelijke installatie van het pakket in gang zetten. Tijdens dit proces stelt AmiTCP ons een spervuur aan ingewikkelde vragen. Aan de hand van 36 stappen loodst de genoemde helptekst ons hier echter probleemloos doorheen. Het schrijven legt precies uit waar we moeten klikken en wat we allemaal moeten invullen. We dienen er alleen voor te zorgen dat we de brief van



Pimpernel met enkele persoonsgebonden gegevens bij de hand hebben. Tijdens de installatie verschijnt er een paar keer een venster met een foutmelding. Volgens het helpbestand heeft dit geen consequenties en kunnen we de onheilsPELLende boodschappen gewoon wegglikken. Omdat AmiTCP enkele regels aan de user-startup toevoegt, dienen we de machine na afloop van de installatie even te resetten om de veranderingen actief te maken.

NERVEUZE REQUESTERS

Nu mogen we het eerste schijfje in de drive stoppen en op Install-Pimpernel klikken. De ondervraging blijkt nog niet ten einde. Het systeem verzoekt onder meer om onze gebruikersnaam, ons wachtwoord en het gewenste inbelpunt. Met de mogelijkheden



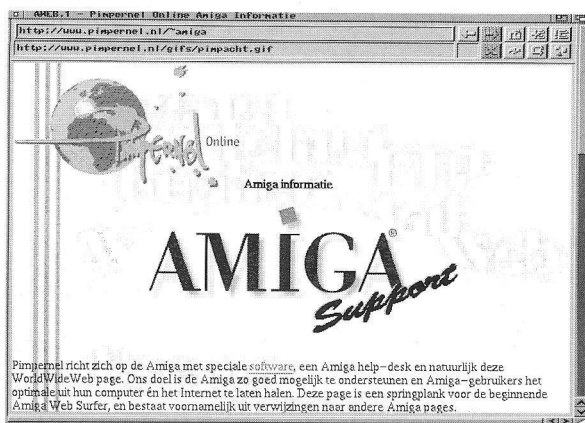
Pimpernel hoopt spoedig in heel Nederland tegen lokaal telefoontarief bereikbaar te zijn.

Arnhem, Delft, Dordrecht, Heerenveen, Maarssen, Meppel en Purmerend kan een flink deel van Nederland tegen lokale gesprekskosten internetten via Pimpernel. Tegen het einde van de rit maakt het script een ikoon aan, waarmee we straks een verbinding tot stand kunnen brengen. De gebruiker mag zelfs kiezen uit drie soorten ikonen: de standaard vier kleurenplaatjes, de acht tinten bevattende Magic WB ikonen of de vrolijke NewIcons (zie AM 37, pagina 38). Ook dit gedeelte van de installatie sluiten we af met een reset. We willen natuurlijk meteen testen of we de Amiga-vriendelijke provider kunnen bereiken met onze modem. Een klik op het Pimpernel-ikoon (in de lade AmiTCP) brengt twee vensters in beeld. Het betreft een copyright-boodschap van AmiTCP en een zogeheten 'nerve' requester die ons aanspoort om het programma snel te registreren. Pas na een seconde of tien kunnen we op de OK-button drukken. Dat geeft het modem opdracht het nummer van Pimpernel te bellen. Het lijkt erop dat de installatie hier een kleine steek heeft laten vallen: het systeem meldt dat het commando WaitForPort niet kan worden gevonden. AmiTCP zoekt dit kleinood in de lade Rexx, op onze machine een logische verwijzing naar de S-directory. Het programma bevindt

zich echter niet in Rexx, maar in Rexxc. We lossen het probleem simpel op door in een shell de regel 'copy SYS:rexxc/waitforport S:' in te tikken. Er treedt even later nog een tweede foutmelding op: het commando 'online' blijkt spoorloos. De oorzaak ligt niet bij het Pimpernel-pakket, maar bij de configuratie van onze machine. Mocht u onverhoopt hetzelfde probleem meemaken, dan dient u in de user-startup de regel 'path AmiTCP:bin add' te vervangen door 'assign C: AmiTCP:bin ADD' (vergeet daarna niet te herstarten). In een speciaal venster kunnen we het verloop van het inbellen volgen. Na het gebruikelijke onderhandelen van de modems flitsen onze login-naam en tal van andere gegevens voorbij. Het wachtwoord is onzichtbaar, dus we kunnen onze nieuwe aanwinst met een gerust hart aan de burens laten zien. Een magisch moment: we maken deel uit van het wereldwijde Internet!

ALTERNATIEVEN DOWNLOADEN

Veel valt daar nog niet te beleven op dit moment. Althans, niet voor ons. Eerst moeten we namelijk de resterende Pimpernel-programma's installeren. Het betreft een E-mail pakket en software om gebruik te maken van File Transfer Protocol (FTP, bestanden van het net downloaden) en Internet Relay Chat (IRC, de Internet 'babbelbox'). Vanwege ruimtegebrek staan er helaas geen WWW-browser en nieuwslezer op de floppy's. Op de cd-romversie van het pakket die binnenkort verschijnt zijn de ontbrekende programma's wel aanwezig. Wat als u geen cd-romspeler heeft, maar toch snel wilt surfen? Simpel: start uw FTP-

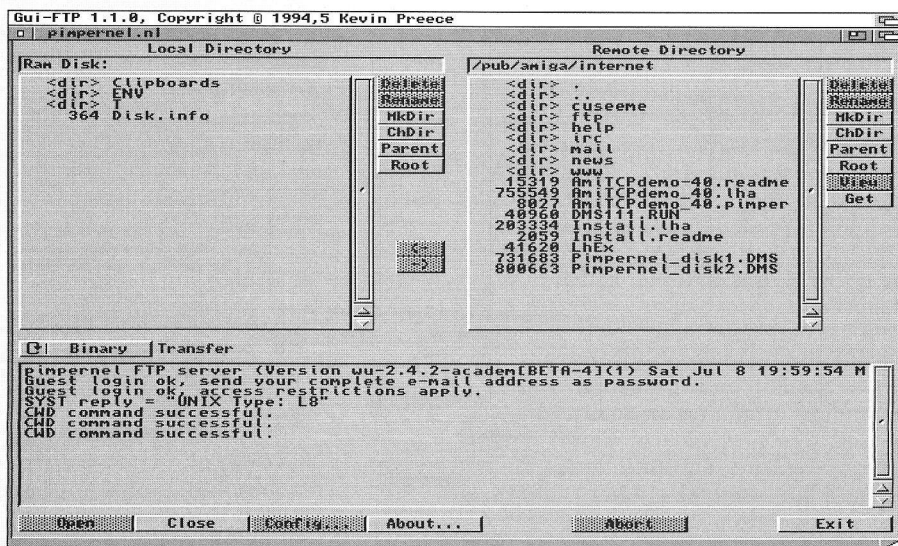


Pimpernels 'Amiga support'-pagina.

programma op (Pimpernel bezorgt u GUI-FTP) en pluk meteen een browser van het net. Een korte handleiding:

- Leg via AmiTCP verbinding met Pimpernel.
- Start GUI-FTP op.
- Log in op de zogeheten FTP-server van Pimpernel. U doet dit door in de daarvoor bestemde ruimte het regeltje ftp.pimpernel.nl in te tikken.
- Geef bij Remote Directory pub/amiga/internet in, et voilà: de alternatieven liggen voor het downloaden...

Schrikt de wereld van FTP u nog een beetje af, bel dan naar het BBS van Pimpernel (078-6136246) of gewoon naar het vertrouwde Amiga Magazine BBS. Ook daar vindt u diverse WWW-bladers, alsmede enkele nieuwsprogramma's. Onze voorkeur gaat uit naar AWeb, het gewilde surfgereedschap (geestig Nederlands voor 'browser') van Yvon Rozijn. We halen het pakket naar ons toe en installeren het temidden van de andere Internet-programma's op de vaste schijf. Kort daarna vergapen we ons aan al het moois dat het World Wide Web biedt. Bij toeval ontdekken we dat Playboy een aantal zeer ver-



Met het meegeleverde GUI-FTP kan de gebruiker meteen een browser van het Internet plukken.

zorgde bladzijden heeft. Ook de site van Pimpernel zelf is een kijkje waard. Zo vinden we er een complete Amiga support-pagina (<http://www.pimpernel.nl/~amiga>). De opdringerige boodschappen (Netscape Now!) op de overige Pimpernel-pagina's ervaart de fanatieke Amigaliefhebber wellicht als ietwat storend. Netscape is een van de populairste browsers voor onder



Het programma Air Mail houdt onze elektronische brievenbus 'up to date'.

meer pc en Macintosh. Ofschoon een artikel van Paul Kolenbrander in dit nummer anders doet vermoeden, bestaat er geen Amiga-versie van het pakket. Denk maar zo: het is een kwestie van geduld, voor heel Internet AWeb smult...

En om het verhaal compleet te maken nog even een suggestie voor een news reader: GRn 2.1a is zeer krachtig, maar vereist wel enige behendigheid bij het installeren. Op de Pimpernel cd-rom en FTP-site prijkt momenteel mNews, maar samensteller Ivo Kroone overweegt om over te stappen op het binnenkort te verschijnen New York. Dit pakket van Christopher Aldi zou volgens de eerste berichten uitstekend



geschikt zijn voor beginners.

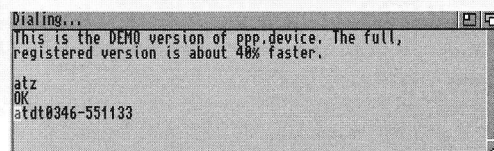
DIGITALE POSTDUIF

Zoals gezegd voorzien de diskettes van Pimpernel wel in programmatuur voor de Internet-toepassingen E-mail, FTP en IRC. Deze software staat op schijfje één in een toepasselijk getitelde lade Toepassingen. We zien drie iconen waarachter scripts schuilgaan die zorgdragen voor de installatie van de programma's. Voor elke toepassing is er weer een Nederlandstalige helptekst die onder meer ingaat op de configuratie van het desbetreffende pakket. Welgeteld drie muisklikken later staan alle programma's op onze harddisk. Voor het E-mail gedeelte (brieven versturen via Internet) gebruiken we het meegeleverde en gemakkelijk te configureren Air Mail. Het berichtje dat we naar onszelf sturen komt zonder problemen aan. Wat verlang je nog meer van een digitale postduif? Met het al eerder genoemde FTP-pakket GUI-FTP halen we binnen de kortste keren bestanden van bijvoorbeeld Aminet naar ons toe. Als IRC-

programma koos Pimpernel voor Grapevine. Een hoogtepunt voor Amiga-gebruikers is natuurlijk een bezoekje aan het IRC-kanaal #amiga. Omdat Grapevine en enkele andere van de genoemde pakketten al eens aan bod zijn geweest in Amiga Magazine, gaan we er in dit artikel niet verder op in. Alleen nog even dit: voor de meeste programma's bestaan alternatieven die dezelfde taak beter uitvoeren. Maar daar is het Pimpernel niet om te doen. De Amiga-gebruiker probleemloos op Internet krijgen, daar ligt de prioriteit. En dat lukt niet door software met absurde systeemeisen in je bundel op te nemen. Wie met een ander E-mail pakket wil werken, moet dat vooral doen. Want als je eenmaal op Internet zit, is het bemachtigen van soortgelijke programma's natuurlijk een koud kunstje.

Tenslotte nog een algemene opmerking: de meeste programma's in het Pimpernel-pakket vallen in de categorie shareware. En wie de software niet registreert, zal dat merken ook. Zo toont Air Mail ons om de haverklap een vervelende, om registratie 'smekende' requester. Een ander voorbeeld is het PPP.device van Holger Kruse, dat volgens de opstartboodschap veertig procent sneller wordt na registratie.

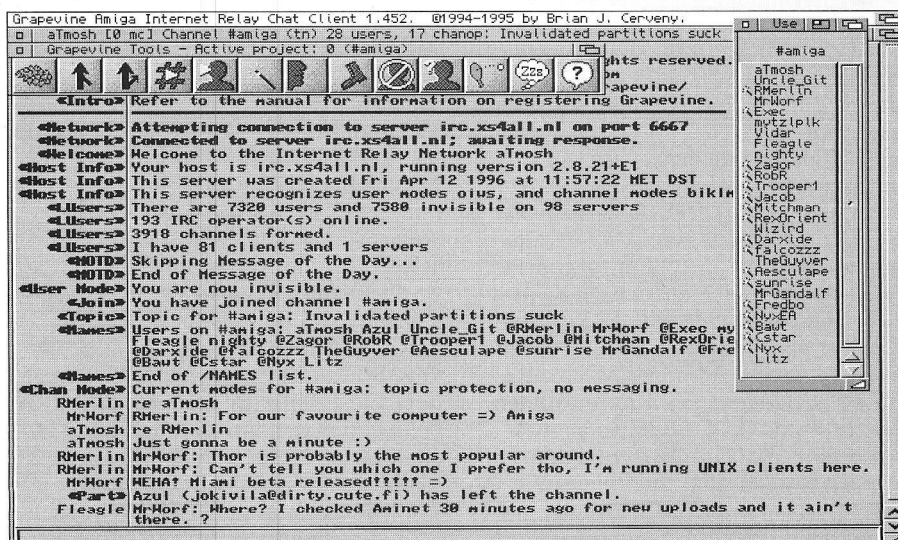
CONCLUSIE



Pimpernel vult met dit pakket een gat in de markt. Er is duidelijk veel werk in gestoken. We zijn prettig verrast door het gemak waarmee de installatie verloopt en de eerste verbinding tot stand komt. De Nederlandstalige helpteksten laten niets aan het toeval over. Op een paar schoonheidsfoutjes na (een icoon voor het verbreken van de verbinding zou niet misstaan) durven we van een uiterst geslaagd geheel te spreken. Vooral onervaren Amiga-gebruikers kunnen hier hun voordeel mee doen.

Thomas Tavoly
(aTmosh@amiga.ow.nl)

Produkt: Internet-account Pimpernel
Kosten: f 29,95 per maand voor onbeperkte toegang, af te sluiten voor minimaal een half jaar. Daarnaast betaalt de abonnee f 25,- inschrijvingskosten
Inlichtingen: Pimpernel Data Communicatie, telefoon: 078-6133821, fax: 078-6134198
WWW: <http://www.pimpernel.nl/>
E-mail: pd@pimpernel.nl



Grapevine staat garant voor veel IRC-kletsplezier.

EASY 8-SPEED CD-ROMSPELER

De Amiga raakt over haar toeren



Een cd-romspeler met achtvoudige snelheid is - zoals reeds in de naam ligt besloten - dubbel zo snel als een zogeheten quad-speed drive, de standaard van dit moment. We veronderstellen het bekend dat 'speed' in deze context betrekking heeft op de overdrachtssnelheid. Om misverstanden te voorkomen: de enigszins uitgerangeerde cd-romspelers met tweevoudige snelheid halen een 'transferrate' van 300 Kb/sec, de quadspeed registreert 600 Kb/seconde en de 8-speed die we in dit artikel onder de loep nemen is goed voor 1,2 Mb/sec. Theoretische waarden, want in het dagelijks gebruik liggen de prestaties iets lager (een computer heeft nu eenmaal niet de tijd om zich louter op de cd-romspeler te concentreren). We zouden dan ook zeer tevreden zijn als de Easy drive in de buurt komt van de 1,1 Mb/sec. En zelfs die transferrate bereiken we niet zomaar. Wat extra fast-RAM in de machine kan bijvoorbeeld geen kwaad. Wij gingen dan ook aan de slag met een A1200, voorzien van 2 Mb fast-RAM en een FPU.

CREDITCARD-STEKKER

Met z'n metalen behuizing, aluminium pcmcia-connector en forse adapter ziet de Easy-CD er solide uit. De kleur van het apparaat benadert het bekende Amiga-beige (of is het gebroken wit?). Op de voorkant van de ATAPI cd-romspeler ontwaren we een eject-button, een gecombineerde play/forward-toets om audio-tracks te starten en te 'skippen', een hoofdtelefooningang en een daarbij behorende volumeregelaar. Verder is er een groen 'ledje' dat oplicht als de drive een lees- of zoekoperatie uitvoert. Draaien we de cd-romspeler om, dan zien we aan/uit-knop, een ingang voor de netvoeding en een kabeltje van pakweg 55 centimeter waaraan de pcmcia-connector bungelt. Net voor de 'creditcard-stekker' bevindt zich, gehuld in een wit blokje, nog een zekeringetje. Ontsierend, maar wel veilig! De geringe lengte van het snoertje

Na de geheugenmodule lijkt nu ook de cd-romspeler in een prijzenslag verzeild geraakt. Voor een appel en een ei tikken we al een zogeheten double speed op de kop. Volgens de computerindustrie moeten we op dit moment echter op z'n minst een drive met vierdubbele snelheid aanschaffen. Tuurlijk, en volgend jaar weer achter de feiten aanlopen zeker. Onder het motto 'liever te snel dan te traag' koppelden we maar eens meteen een 8-speed aan onze A1200: de Easy-CD van Telnex.

verplicht ons om de Easy-CD links van (en vrijwel tegen) de A1200 te plaatsen. In onze setup kwam dat niet zo goed uit, maar wat doe je eraan? Producenten maken deze kabel nu eenmaal zo kort om de data-overdracht optimaal te houden. De (Surf) Squirrel van HiSoft confronteert ons met hetzelfde noodzakelijke ongemak. Erg prettig is dat Telnex deze cd-romspeler zowel met de gebruikelijke audio-out als met een audio in-voorziening heeft uitgerust. Via gewone tulpluggen kunnen we nu het geluid van de Amiga en van een muziek-cd beluisteren zonder dat er kabels verstoppen hoeven te worden. Het benodigde extra snoetje levert Telnex er keurig bij.

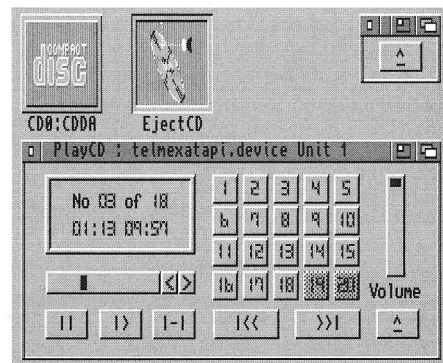
AUTOMATISCH MOUNTEN

Het aansluiten van onze nieuwe aanwinst stelt weinig voor: de adapter gaat in het stopcontact, de pcmcia-connector in de Amiga. Het installeren van de software is ook zo gebeurd, maar het configureren ervan blijkt wat complexer. Op dat laatste komen we straks nog even terug.

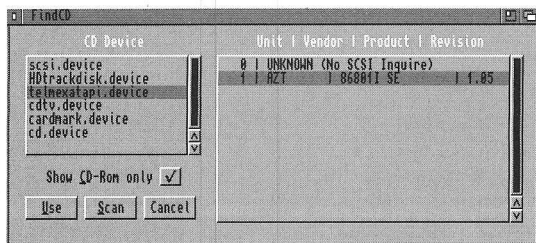
Het schijfje dat de drive vergezelt, bevat het door de wol geverfde cd-rom filesystem CacheCDFS en een aantal extra's, waaronder een CD32-emulator. Een cd-rom filesystem zorgt er zoals wellicht bekend voor dat de Amiga de data op een cd ook daadwerkelijk kan aanspreken. CacheCDFS kan naast de 'gewone' Amiga-discs nog verschillende andere cd-romformaten aan, te weten ISO9660 (level 1 en 2), RockRidge, Macintosh HFS, HighSierra (amper nog gebruikt) en PhotoCD (single- en multisession). Wat dat laatste formaat betreft: we moeten natuurlijk nog altijd een speciaal pakket als PhotoWorX in huis halen om de digi-

tale kiekjes in beeld te brengen. We mogen trouwens ook een audio-cd in de lade leggen. De software zal de disc probleemloos als zodanig herkennen en de inhoud ervan ten gehore brengen. Het meegeleverde utility PlayCD projecteert een volwaardig bedieningspaneel van een audio cd-speler op ons scherm. Met uitzondering van een programmeerfunctie zijn alle bekende opties (zoals play, stop en pauze) aanwezig. Gelukkig vinden we ook hier een button om naar het volgende nummer te 'skippen', want de knop op onze Easy-CD weigert af en toe dienst.

Tijdens de installatie start FindCD op, een tool dat ons helpt bij het instellen van het device en het unit-nummer van de cd-romspeler. In het venster dat vervolgens verschijnt kiezen we bij CD Device natuurlijk voor het 'telnexatapi.device'. Met een klik op Scan sporen we de software aan om naar een aangesloten cd-romspeler te zoeken. Vreemd genoeg 'ziet' het



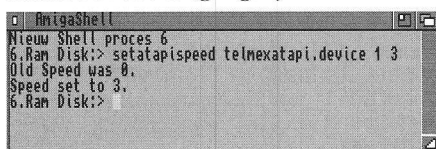
pakket onze Easy-CD niet. Een kort onderzoek brengt de oorzaak boven water: we hebben het squirrel-scsi.device niet gewist na onze test van de Surf Squirrel (zie elders in dit blad). Eigenlijk wel logisch dat het niet botert tussen beide devices, want ook deze SCSI-interface maakt gebruik van de pcmcia-poort. Bij onze tweede poging gaat het dan ook meteen goed en verschijnt keurig de fabrikant van het loopwerk (AZT) alsook het gebruikte unit-nummer (1) in beeld. Vervolgens kunnen we bepalen of de Amiga de cd-rom drive al dan niet automatisch moet mounten bij het



opstarten. Wie niet zo ruim in het geheugen zit, doet er wellicht goed aan om hier een negatief antwoord te geven. Met wat handigheid staat er zo een ikoon op de Workbench, waarmee we de drive louter mounten als we hem nodig hebben. Op die manier houden we tijdens een cd-loze sessie wat extra RAM over. We kunnen een 'mount' echter te allen tijde ongedaan maken. Daartoe doen we een beroep op het meegeleverde KillDev, één van de vele utility's die Telmex in de bundel heeft gestopt. Een ander leuk extraatje vinden we EjectCD. Het zet een klein venstertje op de Workbench, waarmee we de lade van de drive via de muis openen en sluiten. Wat wel opvalt is dat het apparaat nogal trilt en zoemt tijdens een lees- of zoekopdracht. We hebben al rustiger cd-romspelers meegemaakt.

ONGEZIEN GETRANSPORTEERD

De software bij de Easy-CD vinden we op sommige punten een beetje te universeel. Zo leent de programmatuur zich ook voor minder snelle drives en tevens voor de (4-speed) Easy-CD met wisselaar. Dat laatste levert geen enkel probleem op: als ons gevraagd wordt of we het tool Changer willen installeren, antwoorden we gewoon met 'nee'. Het echte probleem is dat de Amiga onderscheid maakt tussen cd-romspelers met een snelle en een minder snelle toegangstijd.



Onze Easy-CD behoort kennelijk tot de snelste klasse, maar de computer blijkt niet intelligent genoeg om dat zelf te ontdekken. Tijdens onze eerste tests krijgen we dan ook veel te lage en bovendien inconsequente transferrates voorgeschoteld. Het ene moment wijst het metertje 350 Kb/sec aan, even later lezen we 570 of 770 Kb/sec af. De oplossing staat niet in de handleiding, maar in een documentje van bescheiden omvang op de floppy. Dat we er tegenaan liepen, was meer geluk dan wijsheid. De tekst wijst ons op het bestaan van het bestand SetAtapiSpeed, dat geheel buiten ons blikveld om reeds naar de C-lade op onze harde schijf is getransporteerd. Verre van netjes, want beginnende gebrui-

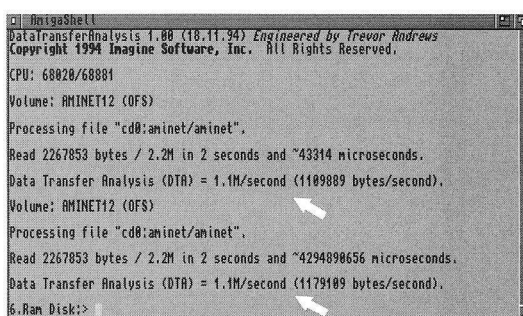
kers ontdekken zoiets niet snel. En het mag dan wel lijken alsof de drive voortreffelijk werkt, de prestaties komen niet eens in de buurt van 8-speed.

Middels SetAtapiSpeed vertellen we het telmexatapi.device als het ware met welk type drive het te doen heeft. Stan-

daard werkt het device met de waarde 0, bedoeld voor tragere cd-romspelers. De 8-speed Easy-CD werkt echter pas optimaal als we het device de maximale waarde 3 toekennen. Dat doen we in de cli via de opdracht 'SetAtapiSpeed telmexatapi.device 1 3'. Het getal 1 doelt op het unit-nummer, de 3 zoals gezegd op de nieuwe toegangstijd. Als we onze tests nu wederom uitvoeren, verschijnen er aanzienlijk rooskleuriger cijfers in beeld. Vanzelfsprekend geven we het SetAtapiSpeed-commando meteen een plekje in onze user-startup.

AANGEBOREN DRANG

Het achterhalen van de capaciteiten van een cd-romspeler blijkt trouwens nog een hele klus. Programma's als DiskSpeed willen de snelheid wel meten, maar worden gedwarsboomd door hun aangeboren drang om meteen ook maar even het schrijftempo te registreren. Het woordje 'rom' uit cd-rom staat helaas nog altijd voor 'read only memory', dus schrijfoperaties kunnen we wel vergeten. Hierdoor valt er al meteen een fors aantal benchmarks af. Daarnaast blijken veel testprogramma's nog niet voorbereid op snelle drives als deze



Easy-CD. Weer andere, waaronder CDspeed, willen louter samenwerken met het cd.device (onder meer gebruikt door de CDTV). Het kleine programma DTA (Data Transfer Analysis) bleek de enige bruikbare benchmark. En Pierre... hoe rap mag deze Easy-CD dan niet zijn? Wel, de transferrate ligt om en nabij de 1,1 Mb/sec (of nauwkeuriger: tussen de 1.109.889 en 1.179.109 bytes/sec). Eigenlijk precies wat we van een 8-speed mogen verwachten.

We waren blij verrast dat DTA op een 'kale' A1200 vrijwel exact dezelfde prestatie neerzette. Ondermijnt dit onze stelling dat extra fast-RAM en

misschien zelfs wel een snellere processor geen overbodige luxe zijn om het maximale uit een (rappe) cd-romspeler te persen? Nee hoor. Om bijvoorbeeld een MPEG-filmpje vanaf cd-rom te vertonen, hebben we toch echt meer nodig dan een 68020 CPU, zelfs al hangt er een 8-speed drive aan de Amiga. De computer moet wel kunnen inspelen op de snelheid van de randapparatuur natuurlijk. DTA is eigenlijk niet uitgebreid genoeg om een cd-romspeler compleet te testen. Het programma beperkt zich tot het inlezen van een bestand, liefst zo groot mogelijk (wij gebruikten een Aminet-bestand van 2,2 Mb). Het zegt niets over 'die andere snelheid' van de drive: hoe snel is het apparaat als het meerdere losse, her en der verspreide programma-onderdelen achter elkaar moet laden? Dit soort praktijkprestaties bepalen de werkelijke kwaliteit van het loopwerk. Natuurlijk kunnen we een aantal handelingen met de stopwatch timen, maar dan nog ontbreekt het u en ons aan vergelijkingsmateriaal. Hoe vaag het ook klinkt, het 'voelt' in elk geval alsof de 8-speed drive z'n belofte over vrijwel de gehele linie nakomt. Zolang de Amiga de snelheid kan bijbenen tenminste.

CONCLUSIE

De 8-speed Easy-CD doet z'n naam eer aan: binnen tien minuten hadden we hem aan de praat. Maar niet helemaal zoals het moet. Telmex mag er wat ons betreft dan ook iets minder universele software bijdoen, zodat het SetAtapiSpeed-probleem zich niet langer voordoet. Buiten dat verrichten de scherp geprijsde Easy-CD en de diverse extraatjes prima werk, al gaat het soms gepaard met wat getril en gezoem. Na een aantal weken lijkt dat overigens te verminderen. Zou het gewoon de 'nieuwigheid' zijn? Het betreft zonder meer een razendsnelle cd-romspeler. Zo snel zelfs, dat de vraag rijst of dat wel nodig is. Op dit moment waarschijnlijk niet. Zelfs de vlotste Amiga's kunnen nog heel aardig uit de voeten met een quad- of six-speed. Aan de andere kant kan het geen kwaad om de tijd eens vooruit te zijn. 's Lands grootste gloeilampenproducent experimenteert momenteel niet zomaar met 16-speed drives (!) natuurlijk.

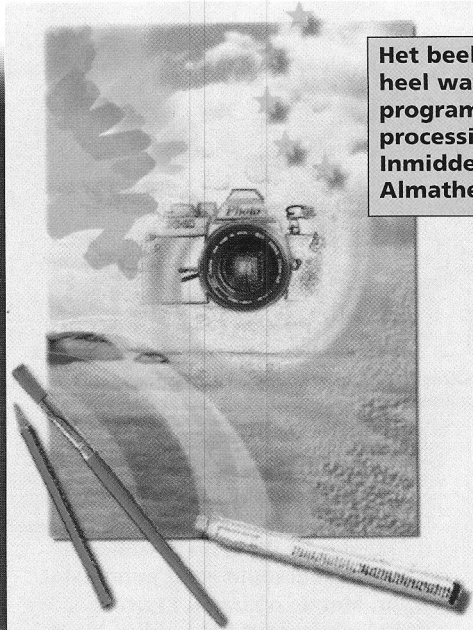
*Michel van der Ven
(met dank aan Willem Schaaïj)*

Product: Easy-CD, 8-speed
 Producent: Telmex Engineering GmbH (D)
 Prijs: f 499,- (f 50,- meer voor de nieuwe 10-speed)
 Configuratie: A1200 met harddisk
 Inlichtingen: Computer City,
 telefoon: 010-4517722

VEEL NOVITEITEN IN PHOTOGENICS 2

Beeldbewerking in cyberspace

Het beeldbewerkingspakket Photogenics van Paul Nolan zorgde in 1994 voor heel wat opschudding in grafisch Amiga-land. De destijds zeventienjarige programmeur wierp met zijn programma een dusdanig andere kijk op 'image processing', dat de gevestigde orde het er een beetje benauwd van kreeg. Inmiddels heeft Nolan de zorg voor Photogenics geheel overgedragen aan Almathera, dat onlangs de langverwachte versie 2 afleverde.



(392 Mb), tal van plaatjes (191 Mb) en wat extra's (5 Mb). Over een tekort aan lettertypen hebben we in elk geval niet te klagen.

VIRTUELE PLAATJES

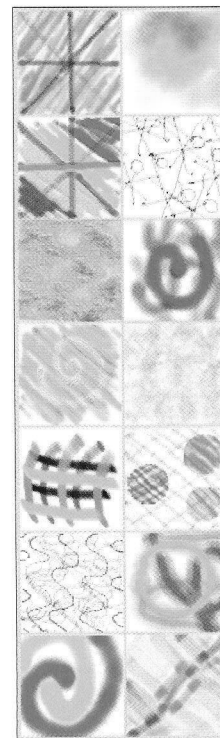
PGS2 bewerkt de beelden in 24 bit (16,7 miljoen kleuren). Beschikt u niet over een Amiga met een grafische kaart en het CyberGraphX systeem, dan 'dithert' het pakket de afbeelding keurig terug naar HAM8 of naar 256 of 16 kleuren/grijswaarden. In het geheugen vindt elke berekening echter gewoon op 24 bit-niveau plaats. Op onze testmachine (A2000/030 met RetinaZ2, zonder CyberGraphX) voelt PGS2 zich prima thuis op een 1024 x 768 scherm met 256 kleuren. Via de Retina krijgen we het programma zelfs in de HAM8-mode aan de praat. Werken met 24 bit beelden vreet soms geheugen. Mocht uw machine in de problemen komen, dan biedt PGS2 de mogelijkheid de afbeelding naar harde schijf te schrijven in plaats van naar het RAM. Bij de bewerking van zo'n plaatje toont het systeem een preview van hetgeen op de harddisk staat. In deze voorvertoning specificeert u vervolgens welk gedeelte u wilt bewerken

(en wèl in het geheugen past). Na het bewaren van de veranderingen kunt u het volgende stukje van het 'virtuele beeld' onder handen nemen. In sommige gevallen hoeft u niet eens het detail in het geheugen te zetten. PGS2 beschikt namelijk over speciale filters voor de beelden op schijf. Als u er een aan het werk zet, begint de harddisk te ratelen. Enkele minuten later verschijnt er een preview van het resultaat. Een vorm van 'virtueel geheugen', waar u opmerkelijk genoeg geen Memory Management Unit (MMU) voor nodig heeft. Beeldbewerking in Cyberspace!

NATUURLIJKE GEREEDSCHAPPEN

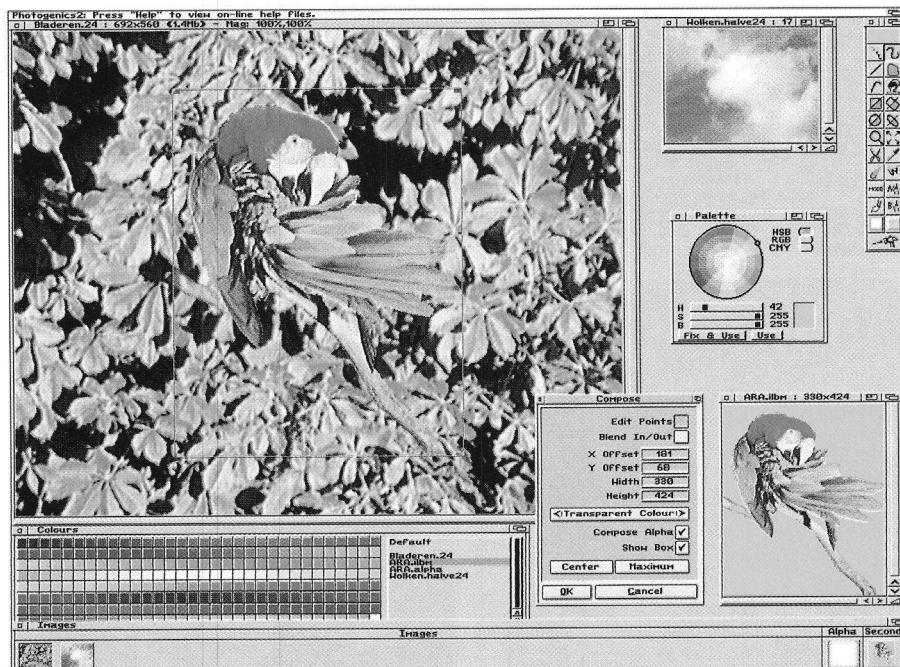
Tijdens de installatie vraagt het systeem ons welke gebruikersinterface (GUI) we prefereren. Omdat we een haarscherp Retina-scherm willen benutten, kiezen we voor de hoge resolutie-GUI. Zoals wellicht bekend laat de standaard Amiga GUI zich nogal lastig benaderen door programmeurs. De tijd

die erin kruipt, besteden veel ontwikkelaars liever aan het eigenlijke programma. Zo ook de makers van PGS2, die om de genoemde reden de voorkeur gaven aan de alternatieve interface Widget. In de praktijk gedraagt Widget zich netjes. Het is wel even wennen, want de bediening verloopt weer net een ietsepietsie anders dan gebruikelijk. Een heleboel functies laten zich overigens automatiseren, want PGS2 biedt uitgebreide ARexx-mogelijkheden.



De 'natural painting tools' van PGS2 op een rijtje. Door van de default instellingen af te wijken, zijn talloze variaties mogelijk.

Photogenics is één van de belangrijkste (en succesvolste) troeven van Almathera. Het feit dat er continu met twee tot vier mensen aan het pakket wordt gewerkt, zegt al genoeg. De makers dichten release 2 de mogelijkheden van een image processor (zoals ADpro) en het gebruiksgemak en uiterlijk van een gewoon tekenprogramma toe. Almathera levert PGS2 op een tot het laatste beetje gevulde cd-rom. Het eigenlijke programma en de online helpteksten bezetten een respectabele vijf Megabyte. De rest van de ruimte komt ten goede aan ColourFonts



Via de optie New in de menubalk beginnen we een nieuw project. We kunnen vervolgens kiezen uit een zwart, (gebroken) wit of gekleurd scherm. Keurig! PGS2 bezit als een van de weinige grafische Amiga-pakketten 'natural painting tools'. Tot deze 'natuurgetrouwe' tekengereedschappen behoren onder meer een airbrush, een balpen, een potlood, viltstiften, waskrijt en waterverf. Verder zijn er tools voorhanden waarmee we neon-, pastel-, textiel- en sponseffecten aan een afbeelding toevoegen. Het default gereedschap van PGS2 is een airbrush met een diameter van twintig pixels. Helaas tekent dit apparaatje erg traag op onze A2000. In het venster Brush Settings bepalen we de grootte van de spray nader. Desgewenst passen we hier ook de druk en de transparantie van de brush aan. We verkleinen de diameter tot tien pixels. Dat spuit stukken prettiger, maar echt snel gaat het nog steeds niet. Alle tekengereedschappen van PGS2 blijken hier overigens last van te hebben. Er valt weliswaar maar net mee te tekenen, maar de resultaten die de tools op ons scherm achterlaten maken een boel goed. Het is werkelijk een verademing om eens met wat anders te werken dan met zo'n overbekende solid- of airbrush. PGS2 stelt ons zelfs in staat vrij te tekenen met beeldbewerkingsfilters. Die laten zich



De uitwerking van de 'Point and Click' warper (standen neutraal, +127 en -63). Het gezicht is met Compose op een stuk aluminiumfolie gelegd. De bijzondere overgangen kwamen tot stand middels het alphakanaal.

doorgaans louter op een vooraf gedefinieerd gebied toepassen. Vrij tekenen met eigenhandig uitgeknipte brushes gaat helaas niet in PGS2. Er bevindt zich weliswaar een schaatje in het menu, maar daarmee kunnen we louter een fragment van een beeld uitknippen. Eveneens jammer is dat een goede ondersteuning voor (drukgevoelige) tekentableaus ontbreekt. Dat zou in een pakket met zoveel fraaie natural painting tools eigenlijk niet mogen.

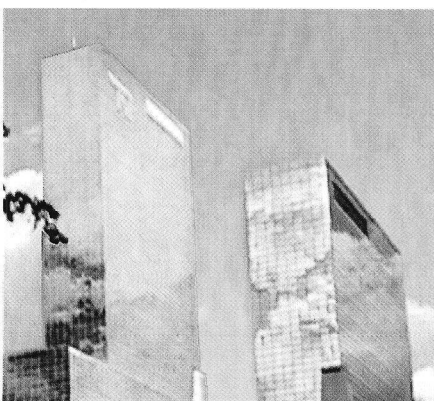
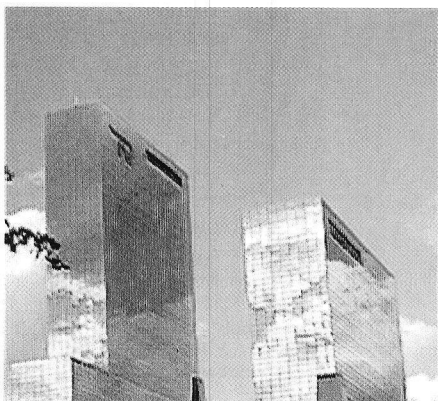
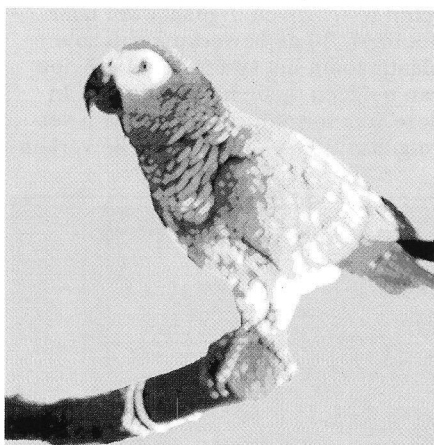
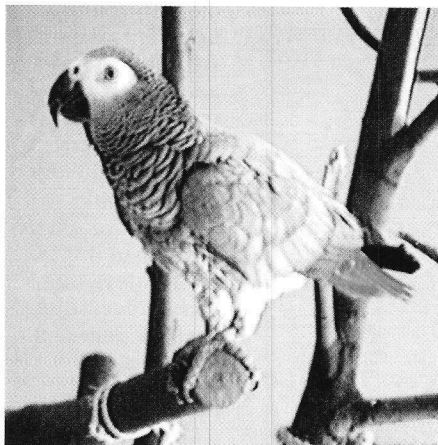
DRIE LAGENSYSTEEM

Bij het bewerken van afbeeldingen maakt PGS2 gebruik van een simpel, doch doeltreffend drie lagensysteem.

Laag één bevat het te bewerken beeld (vanaf nu 'huidig beeld' genoemd), laag twee de 'paint layer' en laag drie tenslotte het alphakanaal. Elke behandeling die we op een afbeelding loslaten belandt altijd eerst in de paint layer. Met de opdracht Fix voegen we deze laag toe aan het huidige beeld. Tot die tijd kunnen we echter veranderen wat we willen, zonder het onderliggende beeld aan te tasten: een andere tint, een effect in plaats van een kleur... het levert allemaal geen enkel probleem op.

Een voorbeeld: het huidige beeld bevat een afbeelding van een gezicht. U meent dat een snor niet zou misstaan en brengt een geel exemplaar aan onder de neus van het proefkonijn. Selecteert u nu de kleur rood, dan neemt de snor vanzelf deze nieuwe tint aan. Bij het aanklikken van een effect als Blur gebeurt iets dergelijks. Pas wanneer u honderd procent tevreden bent, kiest u voor Fix. De paint layer wordt dan definitief aan het huidige beeld toegevoegd. Helaas bestaat er voor de paint layer geen rechtstreekse Undo. Geen catastrofe,

Zowel op onze papegaai Kunta als op de wolkenkrabber lieten we eerst een aantal PGS2-filters los. Daarna legden we de beide plaatjes op elkaar met Compose. De pinda-vormen knutselden we met de natural painting tools in elkaar.





PHOTOGENICS 2 DE FEITEN

Loaders

ACBM, AmigaScreen, ANIM, Be-RAW, BMP, CDXL, FramestoreFile, FramestoreGrab, GIF, IFF Deep, ILBM, Img, Impulse, JPEG, LWOBJ, Paintlayer, PBM, PCD, PCX, PHG, ProGrab24RT, QRT, QuadAnim, Raw, Targa, TIFF, Vlab.

Savers

AmigaScreen, ANIM, BMP, CyberGraphX, EGS, FramestoreDisplay, FramestoreFile, GIF, Harlequin, IFFDeep, ILBM, JPEG, OpalVision, PBM, PCX, Picasso-II, PNG, PrefsPrinter, QRT, Raw, Retina, Sculpt, ShowHam6, ShowHam8, Studioli-Print, Targa, TIFF, TurboPrint.

Teken-modes

Addnoise, Alterhue, Antique, Balance, Basrelief, Blur, Brightmap, Brightness, Chromakey, Claudia, Cloner, Colourise, Contrast, Crosshatch, Defocus, Deinterlace, Dirtypaint, Displacement, Dither, Emboss, Falsecolour, Flip, Gamma, GradientTint, Greyscale, Hex, Hi&LowLights, Huemap, Jitter, Limit, Lineart, MaskingPaint, Matrix, Median, Mirage, Mix, Monochrome, MotionBlur, Negative, Paint, Pixelise, Posterise, Randomise, Refract, Roll, RubEmboss, RubMix, RubTexture, RubThru, RubTint, Saturation, Sharpen, ShiftHue, ShiftRGB, Solarize, Split, Stellate, Tile, TileBrick, Tint.

Effecten

AutoContrast, Balance, Blur, Edge, Fractal, Gradient, Greyscale, Histogram, Hue&Saturation, LineStrokes, Median, MixColour, Negative, Noise, Paper, Perspective, Plasma, Pyramid, RadialBlur, Removelsolated, Ripples, Roll, SheetMetal, Tiles, Wave.

want de makers compenseren dit gemis met de herintroductie van een ouderwetse stof: alles wat we met de linker muisknop tekenen, kunnen we met de rechter weer wegvagen. Te gek! Elders in het programma vinden we overigens wel een Undo, maar die is louter bedoeld om een Fix-opdracht ongedaan te maken.

De derde en laatste laag, het alpha-kanaal, wordt uitstekend ondersteund door PGS2. Ter herinnering: een alphakanaal is een 8 bit kanaal waarmee we onder meer aangeven welke delen van een plaatje transparant en welke afgedekt moeten blijven. Is er een alphakanaal actief, dan zal elke functie van PGS2 daar rekening mee houden. Zodoende kan de aanwezigheid van een alphakanaal het effect van een functie als Posterize versterken of verzwakken.

VERBORGEN AFBEELDINGEN

PGS2 biedt ons de mogelijkheid meerdere beelden tegelijk te openen. Om het overzicht te behouden, kunnen we enkele afbeeldingen 'hidden' (jargon voor verbergen). Ze 'liggen' dan niet meer op het werkblad, maar bevinden zich nog wel in het geheugen. In de zogeheten Imagebar zien we aan de hand van kleine ikonen in één oogopslag welke beelden zich in ons systeem bevinden. Aan de linkerkant vinden we alle 'normale' beelden terug, rechts het alphakanaal en de zogeheten 'second' (een buffer voor een - hoe kan het ook anders - tweede plaatje). Willen we een verborgen afbeelding weer zichtbaar maken, dan hoeven we alleen maar een klik op het bijbehorende icoontje te geven. De Imagebar ondersteunt ook *drag and drop*. Makkelijk, want als we van een normaal beeld een alphakanaal of second willen maken, slepen we het betreffende icoontje gewoon naar het gewenste vakje en klaar is Kees. In werkelijkheid werkt dit principe helaas niet altijd feilloos. Door een foutje in het programma laat het icoon soms veel te snel los en bereiken we het vakje alphakanaal of second niet eens. Gelukkig bieden de menubalk-opties 'load as second (of alpha)' en 'use as second (of alpha)' uitkomst.

COMPOSITIES MAKEN

Laten we eens een compositie van meerdere beelden maken. We laden twee plaatjes in en definiëren één ervan als second. Onder het menu-item Image kiezen we vervolgens voor

Compose. Over het huidige beeld heen verschijnt dan - in een zogeheten bouncing box - de second-afbeelding. Deze laat zich vrij verplaatsen en scalen, maar als het allemaal wat preciezer moet, dan kunnen we de coördinaten en de grootte ook manueel ingeven in het daarvoor bestemde Compose-venster. Hier bepalen we trouwens ook welke delen van het second-beeld transparant moeten worden. De functie Compose van PGS2 is zonder twijfel een van de mooiste compositie-gereedschappen die we tot nu toe zijn tegengekomen in Amiga-programmatuur.

Een misser in Photogenics 2 is het ontbreken van een preview monitortje voor de Vlab-loader. Daarvoor zijn we nu afhankelijk van de Vlab-software of bijvoorbeeld een pakket als Xi-Paint (zie AM 40). Toen we in PGS2 een middels Xi-Paint gedigitaliseerd plaatje wilden laden, ontdekten we bij toeval dat er waarschijnlijk iets niet klopt met de loaders IFF-ILBM (laadt verkeerd) en IFF-DEEP (laadt niet). TVPaint-bestanden in deze formaten lieten zich ook niet laden. Vreemd genoeg heeft PGS2 geen problemen met ILBM-bestanden die gegenereerd zijn door ADpro. We stuurden een E-mail naar producent Almathera, waar men nog niet op de hoogte was van het euvel: "Als jullie ons even een paar Xi-Paint en TVPaint-bestanden toesturen, zullen we er snel wat aan doen". Zo gezegd, zo gedaan.

CONCLUSIE

Photogenics 2 maakt een zeer stabiele indruk. Het charmante programma heeft een eigen kijk op wat een tekenpakket zou moeten zijn. Er zitten leuke en vernieuwende ideeën in verwerkt. De stelling dat het pakket de mogelijkheden van een image processor verenigt met 'the look and feel' van een gewoon tekenprogramma wordt zonder meer waargemaakt. Het enige echte minpuntje van Photogenics 2 schuilt in de matige tekensnelheid. Over het geheel genomen kunnen we dit product echter van harte aanbevelen.

Robert van Roon

Product: Photogenics 2
Productent: Almathera
Prijs: f 269,-
Configuratie: minimaal 68020 CPU, OS3.0, 4 Mb RAM, een harddisk en een cd-romspeler
Inlichtingen: Almathera (GB),
telefoon: 0044-0181.687.0040,
fax: 0044-0181.687.0490

Al hebben we betere zomers gekend, ook dit jaar zorgde het warme weer voor een dip in de spellenstroom. Gelukkig - als je van games houdt tenminste - is de R weer in de maand. Druppelsgewijs komen er dan ook weer allerlei aankondigingen van nieuwe en natuurlijk nog betere spellen onze kant op. **GameLover** spijkt je bij over de producten die op til staan.

ZELF GAMES MAKEN

Doorgaans zijn het in GameLover louter spellen die de revue passeren. Een nieuw pakket van BPM Promotions geeft ons echter alle aanleiding om eens een uitzondering op die ongeschreven regel te maken.

Welke Amiga-liefhebber koestert niet de wens om, al is het maar voor één keer in zijn leven, een eigen game te schrijven? Wij allemaal toch, of niet soms? Helaas beschikt slechts een klein deel van de Amiga-populatie over de capaciteiten om daadwerkelijk een spel in elkaar te flansen. De **Reality Software Construction Kit** (RSCK) van BPM Promotions gaat daar volgens de makers verandering in brengen.

Het betreft een programmeer-tool waarmee je je eigen spellen schrijft, zonder dat je ook maar iets van programmeren af hoeft te weten. Volgens BPM ontwerp je met wat muisgestuurd point- en klikwerk complete scenery's en backgrounds, ken je boosaardige aliens ingewikkelde aanvalspatronen toe of stel je op bepaalde plekken in het spel een bonus beschikbaar. BPM beweert dat er al verschillende amateurs in zijn geslaagd om binnen het tijdsbestek van één dag een zeer redelijk ogend en speelbaar spel neer te zetten.

ROBIN DE DURFAL

Een test van het ogenschijnlijke wonderproduct zit er nog even niet in, maar we kunnen binnenkort al wel met onze eigen ogen aanschouwen tot welke kunstjes de Construction Kit in staat is. In de loop van september brengt BPM namelijk het geheel via de RSCK in elkaar geklikte spel **The Daring Adventures of Robin Hood** op de markt.

Wat de interface betreft lijkt dit game ontzettend veel op Monkey Island en Simon the Sorcerer. Op zoek naar Maid Mariam ligt de onverschrokken boogschutter Robin Hood zowat gedurende het gehele spel overhoop met Prince John en de sheriff van Nottingham. Op alle Amiga's zijn meer dan honderd verschillende locaties te verkennen. Een ander commercieel spel dat onlangs middels de RSCK tot stand kwam, is Spacefighter. Deze kleurrijke, door BPM te distribueren beat-em-up voldoet volgens de makers geheel aan de hedendaagse Amiga-maatstaven: flitsende achtergronden, 24 gedetailleerde fighters, realistische knokgeluiden en veel bloed vormen slechts enkele van de ingrediënten. BPM



heeft zich bij de ontwikkeling duidelijk laten inspireren door diverse figuurtjes uit populaire science fiction series. Ieder karakter barst natuurlijk van de special moves. Het is aan jou om deze tot hun recht te laten komen.

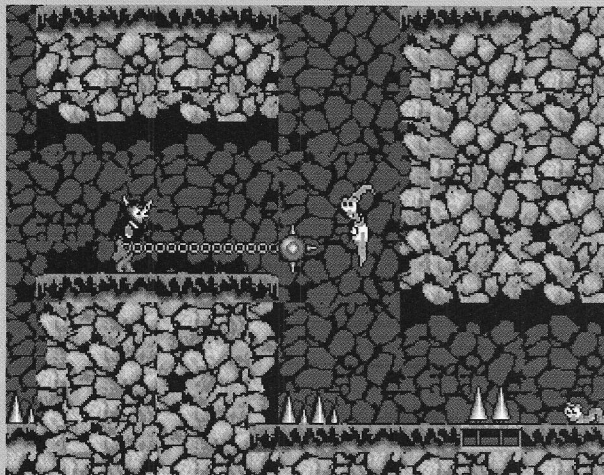
HOLE IN ONE

Apex Systems legt momenteel de laatste hand aan een nieuwe golf-simulatie.

World Golf voelt zich thuis op elke Amiga met tenminste één Mb RAM. In de tournament-mode kunnen niet minder dan vier spelers elkaar elk groen hoekje van de golfcourse laten zien. De deelnemers bekijken de greens van bovenaf. Natuurlijk bepaal je zelf met welke club je mept. Hopelijk doet Apex Systems snel een exemplaar op de post. Met een fles champagne erbij natuurlijk, want wij gaan meteen voor een hole in one. Voor de race-fanaten heeft Apex Systems trouwens een **World of F1** in petto.

ORANJE HOUTWORM

Nederland zit ook niet stil op spellengebied. Een enthousiast en jong team Amiga-aanhangers (de leden noemen zichzelf Protonic, Ghostey en HiFi) lanceert eerdaags een spel dat losjes gebaseerd is op EarthWorm Jim, een recente en zeer aardige pc-platformer. 'Onze' uitvoering heet **WoodWorm Jack**, net zoals het oranje houtwormpje waar



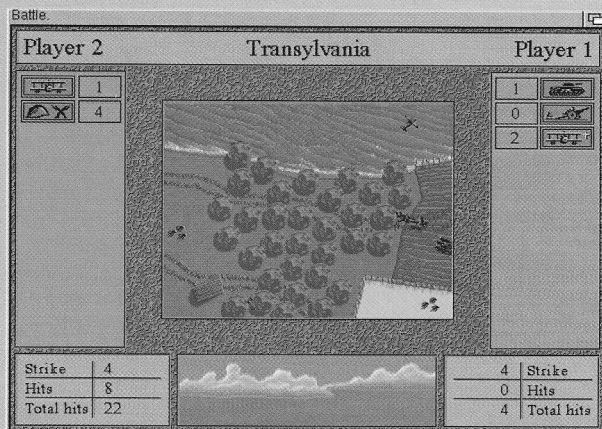
WoodWorm Jack: made(n) in Holland.

het allemaal om draait.

Volgens de makers, die Amiga Magazine via exclusieve previews regelmatig op de hoogte houden, neemt het uiteindelijke game meer dan driehonderd (!) schermen in beslag. De immer gevreesde end-of-level baddy's zouden in staat zijn om maar liefst tachtig procent van de monitor met hun postuur te vullen. Echt zo'n spel dus waarin je er flink op los kunt knallen. Het ambitieuze trio werkt momenteel trouwens ook aan een Alien Breed-kloon. Over worms gesproken: Ocean kondigt aan dat er medio oktober een vervolg op het ongelooflijk populaire **Worms** verschijnt. Blijft het 'killer schaap' het dodelijkste wapen of krijgt de 'gekke koe' dit keer de overhand?

ORLOG OP HET NET

Op zoek naar een spannend strategisch oorlogsspel? Wellicht is **Fields of Battle** dan precies wat je zoekt. We kwamen dit programma van Bevelstone min of meer per toeval tegen tijdens één van onze surftochten op Internet. Het denkwerk speelt zich af ten tijde van Wereldoorlog I. Bepaal zelf hoe dit boekwerk vol zwarte pagina's afloopt en surf snel naar



<http://www.login.dknet.dk/~bvlstone/>
Daar staat een gratis demoversie van Fields of Battle voor je klaar.

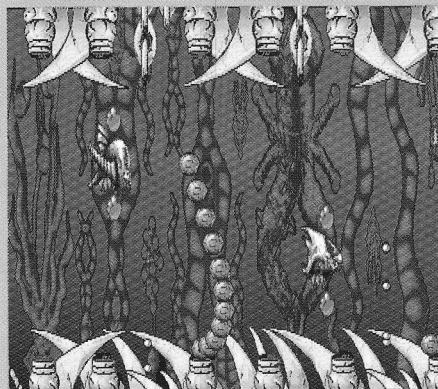
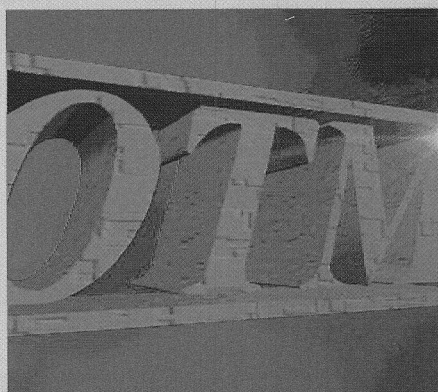
EXILE CHEAT DISK

In 1991 circuleerde er een speltitel die menig A500-bezitter wist te beroeren: Exile. We omschreven het programma destijds als een originele platform shoot-em-up met adventure-elementen. Vorig jaar bracht Audiogenic Exile opnieuw uit in een aangepast A1200-jasje. Een heerlijk spel, maar zo uitgebreid dat zelfs de meest doorgewinterde joystick-hanteerders er tot op de dag van vandaag niet in slagen om alle werelden te ontdekken (je mag blij zijn als je de helft van de levels doorstaat). Audiogenic brengt binnenkort echter een schijfje

uit, waarmee je een kleine wijziging in het spel aanbrengt. Na installatie van deze **Exile Discovery disk** teleporteer je jezelf in een ommezwaai van de ene naar de andere wereld. In feite is het dus gewoon een cheat disk. Uitermate handig voor iedereen die al tijden muur- en muurvast zit. Heeft Audiogenic al die levels toch niet voor niks bedacht...

OTM BREIDT UIT

Het Engelse OTM timmert aardig aan de weg. In een persbericht laat het bedrijf ons weten dat het (een deel van) de software-distributie van F1 Licenceware, Apex Systems en ESP (voornamelijk sportgames, waaronder de Masters series) overneemt.



Atrophy of Atrocity? Nog eventjes geduld...

We kregen echter ook een minder prettige boodschap van OTM: Atrophy is *geshelved*. In gewoon Nederlands betekent dit dat het spel 'op de plank' ligt en voorlopig niet verkrijgbaar zal zijn. Vreemd, want superlatieven schoten te kort toen OTM dit AGA-programma enige tijd geleden annonceerde. Als je het ons vraagt is Atrophy ten dode opgeschreven. Onder die titel tenminste, want er komt iets voor in de plaats dat er verdacht veel op lijkt: Atrocity. Een andere naam om de vergraving te vergeten? We zullen het snel weten, want OTM heeft ons reeds een recensie-exemplaar toegezegd.

Siem de Jong

SHAPESHIFTERS OPGELET!

Bent u een fervent gebruiker van Christian Bauer's Macintosh-emulator Shapeshifter? Dan moeten we u onderhand toch eens attenderen op het bestaan van MacFan, dat andere computer-tijdschrift van Uitgeverij Divo. Een full colour blad voor en door Macintosh-bezitters, maar in dezelfde begrijpelijke bewoordingen geschreven als Amiga Magazine. En... elke keer met een gratis diskette!

Haal net zoveel uit uw pseudo-Mac als uit uw Amiga door te profiteren van dit eenmalig, onweerstaanbaar aanbod: f 40,- (800 Bf) voor de zes tot nu toe verschenen MacFan's (met de bijbehorende diskettes). Een besparing van bijna twintig gulden.

Voor Nederland:

Maak f 46,- (f 40,- plus f 6,- verzendkosten) over naar postgiro 1962230 t.a.v. Uitgeverij Divo/MacFan Cycloamrood 2 2718 SE Zoetermeer

Voor België:

Maak 980 Bf (800 Bf plus 180 Bf verzendkosten) over naar postrekening 000-1592758-18 t.a.v. Uitgeverij Divo/MacFan Cycloamrood 2 2718 SE Zoetermeer/Nederland

Losse nummers van MacFan bestellen kan ook. U betaalt dan de gewone prijs van f 9,95 (200 Bf) per nummer. Aangezien de verzendkosten voor losse nummers fors verschillen van het bulk-tarief dat de KPN voor de normale verzending berekent, vragen we een bijdrage in de portokosten van f 5,-/60 Bf (1 nummer), f 5,-/115 Bf (2 nummers) of f 6,-/180 Bf (3 nummers of meer).



MacFan•1

Thema: Kleurenprinters.
Tests: HP DeskJet 850C, Epson Stylus Color, Systeem 7.5, ClarisWorks 3.0, MacTools Pro 4.0, Compton's Interactive Encyclopedia, Grolier Multimedia Encyclopedia.



MacFan•4

Thema: Compatibiliteit.
Tests: SoftWindows 2.0, PowerPrint 5.0, Omnipen, Wacom Art-pad II, Apple Multiscan 1705, Syquest EZ Drive 135, Apple MPEG Media System, Claris Impact 2.0.

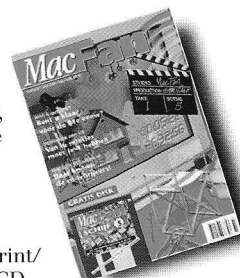
MacFan•2

Thema: Digitizers.
Tests: Apple QuickTake 150, IRIS Datapen, Connectix QuickCam, Visioneer PaperPort, Arttec ViewStation A6000C flatbed scanner, Iomega ZIP-drive, Apple Performa 5200/CD/TV, Apple StyleWriter 1200, Norton Utilities 3.1.



MacFan•5

Thema: Homevideo.
Tests: VideoDirector, Video Toolkit, Adobe Premiere, Avid VideoShop, Apple fax/modem, Storm/HP/Philips cd-recorders & CDPrint/Easy-CD Pro/Corel CD Writer-software, FileMaker Pro 5.0, FWB cd-rom Toolkit.



MacFan•3

Thema: Communicatie.
Tests: Supra FaxModem 288, Zoom FaxModem V34XE, Global Village Teleport Platinum, Apple PowerMac 7500, Apple Multiple Scan 1405, Apple Laserwriter 4/600 PS, Seiko Labelwriter Plus, MagiCMac, Speed Doubler, Stacker 2.0.



MacFan•6

Thema: Opslag.
PowerBook 190, Jaz drive versus Nomai MCD, StyleWriter 2500, MiroMotion DC20, électronique d2 FM Tuner, PowerMac 8200, Reunion, Preview OS 8.0.

Een titelgenerator

Er staan flink wat bedrijven in de Gouden Gids die met plezier uw vakantie filmpjes monteren. Maar wie over een Amiga, een camera en een genlock beschikt, doet dat natuurlijk gewoon zelf. Een leuke 'fade' hier, een simpel titeltje daar. Een simpel titeltje? Waarom nou niet gewoon een uitbundig fonkelende, door lichtbundels beschenen tekst van marmer of goud?

Titels zoals u ze bij de TROS en Veronica over het scherm ziet flitsen. Met Monument Designer V2 behoort het allemaal tot de mogelijkheden, zo beweert althans de Duitse producent proDAD. Het pakket is speciaal ontwikkeld om letters te combineren met computer graphics. Dat resulteert in animaties die we middels een genlock aan videobeelden kunnen toevoegen.

EEN OPGETUIGD WERKBLAD

Monument Designer, vanaf nu kortweg MD genoemd, werkt volledig in 24 bit kleurdiepte. Om die miljoenen tinten op het scherm te toveren moet de Amiga wel beschikken over een grafische kaart en het CyberGraphX-systeem. Zonder al dat moois rekent het pakket het scherm terug naar het aantal kleuren dat de desbetreffende Amiga wel kan weergeven. Op machines met weinig geheugen biedt MD de mogelijkheid de harddisk als geheugen te gebruiken. Deze vorm van Virtual Memory werkt op alle Amiga's, ook al bezit de machine geen Memory Management Unit (MMU).

Het werkblad dat MD op het scherm zet, ziet er verzorgd en duidelijk uit. De vormgeving ervan komt ons echter heel bekend voor. Even twijfelen we... Hebben we hier te maken hebben met een programma dat gebruik maakt van MUI? Nee, dat blijkt niet het geval. In werkelijkheid heeft proDAD een compleet nieuwe gebruikersinterface geschapen. Eentje die er wezen mag! Hoewel bepaalde elementen afwijken van de standaard Amiga GUI treedt er geen verwarring op. Integendeel, wij ervaren de proDAD-variant als een verademing. In tegenstelling tot veel programma's hanteert MD meerdere vensters om één en dezelfde functie nader te definiëren. Het geheel doet sterk aan een kaartenbak met fiches denken. Wel zo overzichtelijk, want we

worden niet langer opgescheept met tientallen mogelijkheden die we op dat moment toch niet nodig hebben.

GRADIENTS EN PATTERNS

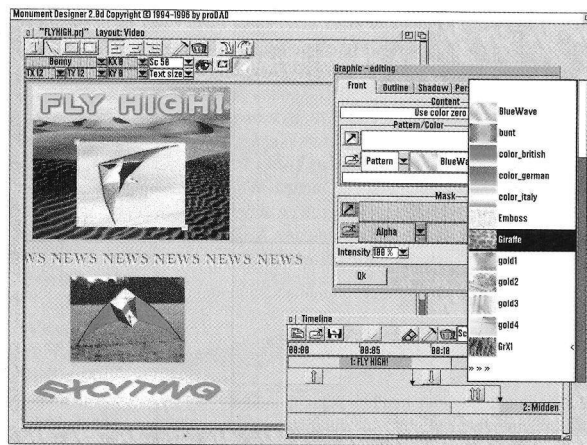
Het Edit-gedeelte, waarmee we de animatie als het ware 'opmaken', bestaat uit verschillende vensters, waarvan Text-Editing en Graphic-Editing de belangrijkste zijn. We besturen de vensters volledig met de muis. Is dat dan zo bijzonder? De meeste programma's werken toch met een muis? Jawel, maar MD gaat hier net een beetje verder in. Het werkt allemaal wat prettiger. Bij getallen bijvoorbeeld; die hoeven we niet langer met de hand in te vullen. MD voorziet op dit punt in

pop-up menu's, waarin we een keuze maken uit een (lange) rij met veel gebruikte waarden. Het heeft natuurlijk weinig zin om de hele lijst af te lopen als we vooraf al weten welke waarde we wensen. We mogen het getal dan ook nog altijd op de 'ouderwetse' manier ingeven.

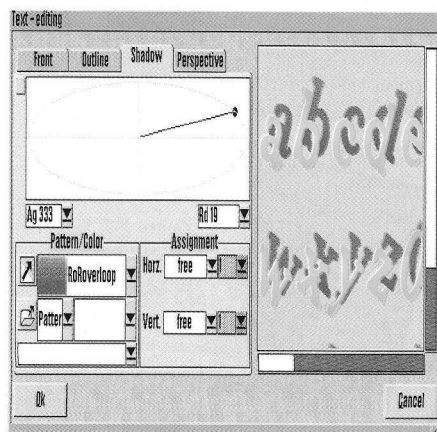
Het Text-Editing venster dient zoals de naam al aangeeft voor het bewerken van lettertypen. In de kaartenbak prijken vier 'fiches' die de labels Front, Outline, Shadow en Perspective dragen. Op de meeste fiches stuiten we op zogeheten 'circle gadgets', een nieuwe en zeer handige manier om effecten toe te voegen aan de letters. Aan de hand van een verschuifbaar punt in een cirkel bepalen we onder meer precies hoe een schaduw moet vallen. Geen gedoe meer met het invullen van coördinaten dus.

Laten we de verschillende fiches eens doornemen. Front biedt opties om een font van een pattern (patroon - ook wel texture genoemd) of gradient (kleurverloop) te voorzien. Over de patterns kunnen we kort zijn: elk IFF-bestand is geschikt. Een kleurverloop daarentegen moeten we in de meeste gevallen zelf aanmaken. Dat doen we in het Gradient-Editing venster, waar we ten behoeve van het verloop twee à drie basiskleuren definiëren. De software rekent daarna de tussenliggende tinten uit. Eerder bewaarde gradients en patterns roepen we eenvoudig op via zo'n handig pop-up menu. Daarin stuiten we dit keer niet op getallen, maar op previews. Verdraaid handig, want namen als Gold 4 en Marmor 1 zeggen op zichzelf natuurlijk niet zoveel.

Vanuit hetzelfde venster kunnen we lettertypen roteren (via een circle gadget) en cursief en/of vet maken, dit alles in veel gradaties. Door elke letter van een woord als object te definiëren (zie kader), kunnen we elk teken op een andere manier roteren. Dat schept ruimte om letters 'langs' een uitgestippeld pad te positioneren, bijvoorbeeld rond een cirkel of tegen een willekeurige lijn. Jammer dat MD deze mogelijkheid niet volledig uitbuit; het



Monument Designer in volle glorie.



Het Text-Editing venster in de 'Shadow mode'. Let op het handige circle-gadget en de preview.

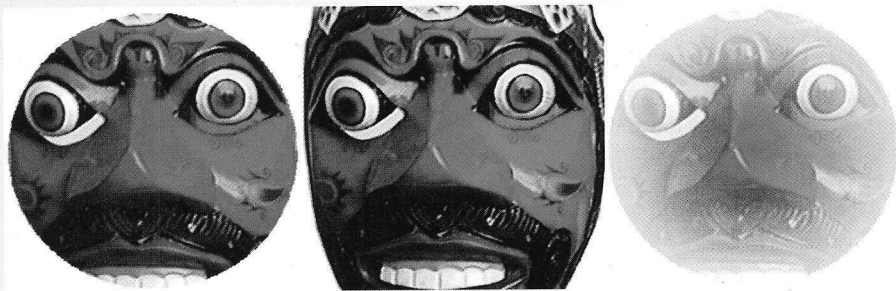
met een gouden randje

met de hand roteren van alle letters afzonderlijk werkt niet echt handig. Een automatische pad-functie had niet misstaan.

De fiche Outline doet zijn naam eer aan. We kunnen de afmetingen van de rand (die bij outline fonts de letter vormt) veranderen en deze zelfs van een pattern voorzien. Op de fiche Shadow bepalen we de plaats en de afstand van een al dan niet gekleurde schaduw, zoals gezegd middels een circle gadget. Via Perspective, alweer de laatste fiche, geven we de letters langs intuïtieve weg een driedimensionaal uiterlijk. Het letter-element dat voor het 3D-uiterlijk zorgt, is ook weer van een pattern te voorzien.

AFBEELDINGEN MASKEREN

Plaatjes bewerken geschiedt in Monument Designer in het Graphic-Editing venster. Dat biedt dezelfde mogelijk-



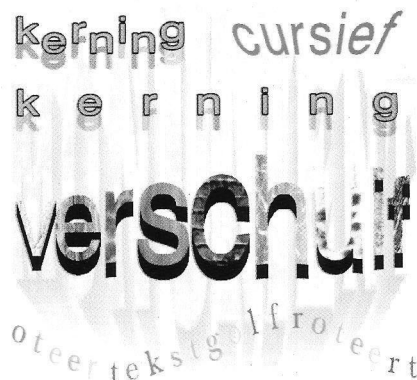
Het effect van een gewoon zwart/wit masker (links), het origineel (midden) en het resultaat na toevoeging van een alphakanaal (rechts). Zowel het masker als het alphakanaal hebben de vorm van een cirkel.

heden als het Text-Editing window. We kunnen een plaatje dus roteren of het van een outline, schaduw of 3D-uiterlijk voorzien. Daarnaast is er een aantal extra's. Zo laat de transparantie van een plaatje zich instellen van nul tot honderd procent. We mogen ook een masker of alphakanaal aan de afbeelding koppelen. In dat geval geven we precies aan welk deel van de afbeelding transparant moet worden. Bij een masker gebeurt dat meestal met de kleuren zwart (transparante gebieden) en wit (dekkende gebieden). Het alphakanaal gedraagt zich wat flexibeler en werkt in 256 stappen: kleur 0 wordt transparant, kleur 255 dekkend. Waar dat relevant is, stelt het pakket een preview-functie beschikbaar. Deze geeft doorgaans een goede indruk van het uiteindelijke effect. Pas wanneer we echt tevreden zijn, laten we de instellingen los op de letters van ons project. Hoewel de preview-functie van MD niet bijzonder snel werkt, winnen we via deze methode heel wat (reken)tijd. We hoeven namelijk niet te switchen tussen bijvoorbeeld het schaduw- en het werkvenster alvorens het resultaat te zien. Het kan natuurlijk altijd voorkomen dat het resultaat van een handeling uiteindelijk toch niet bevalt. In dat geval zijn we de pineut. MD biedt namelijk geen 'undo'-optie om de laatste daad ongedaan te maken. De functie Reset Attributes is het enige dat een beetje in de buurt komt van 'undo'. Een rigoureuze functie, want zij stuurt alle handelingen - van de eerste tot en met de laatste - naar de eeuwige jachtvelden.

EEN VERKLEED ALPHAKANAAL

Een leuke optie van Monument Designer wordt gevormd door de lichtbronnen. Ook dit zijn objecten, dus we kunnen ze naar hartelust verschuiven,

scalen, van kleur veranderen, enzovoort. Wie denkt dat het hier om een vorm van raytracing gaat, komt bedrogen uit. De waarheid: MD maakt op een slimme manier gebruik van het alphakanaal om de lichteffecten te berekenen. Het resultaat mag er best



Een greep uit de vele titelmogelijkheden van Monument Designer.

zijn, maar vooral bij de spots en schijnwerpers blijft het een beetje 'plat'. Logisch: het gaat niet om een echte lichtbron in een 3D-ruimte, maar om een als lichtstraal 'verkleed' alphakanaal in een tweedimensionale omgeving.

Er zit trouwens nog een addertje onder het gras. Als een project wordt teruggerekend van 24 bit kleurdiepte naar minder kleuren (zestien stuks bijvoorbeeld), dan geeft de Amiga de lichtgevende objecten gerasterd weer (de Engelsen noemen dit proces 'ditheren'). Leggen we zo'n herberekende lichtbron met een genlock 'over' een videobeeld, dan resteert er niet veel meer van het effect. Voor een optimaal gebruik van de MD-lichtbronnen hebben we een alphakanaal nodig dat de transparantie van het

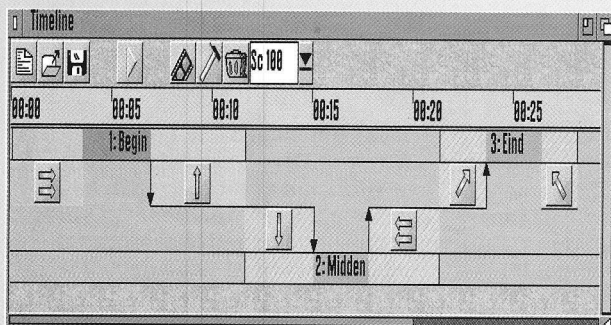
OBJECT-GEÖRIËNTEERDE OMGEVINGEN

Monument Designer V2 werkt met een zogeheten object-georiënteerde omgeving. Concreet: elk onderdeel - of het nu tekst of een plaatje betreft - dat we aan een werkstuk toevoegen, wordt door MD als een afzonderlijk object beschouwd. Het grootste voordeel van deze werkwijze is dat we naar wens met de objecten kunnen schuiven. Deze eigenschap stelt ons bijvoorbeeld in staat om meerdere half-transparante objecten over elkaar heen te plaatsen. We kunnen een object te allen tijde naar de voorgrond halen of juist naar de achtergrond sturen. Bovendien onthoudt de software voortdurend hoe het object er oorspronkelijk uitzag. Wanneer we een object verkleinen en het daarna weer vergroten, verschijnen er derhalve geen grove pixels. Het programma rekent namelijk met de gegevens van het originele plaatje en niet met de data van de reeds bewerkte afbeelding. MD gaat heel flexibel en doordacht met objecten om. Het werkvlak mag bijvoorbeeld veel groter zijn dan het animatiescherm. Erg prettig als er een tekst door het beeld moet lopen, die groter is dan het scherm. Ook al valt het object buiten het animatiescherm, het blijft volledig zichtbaar op het werkvlak. Door enkele hulplijnen op het werkvlak te plaatsen, zien we toch duidelijk waar de objecten ten opzichte van het animatiescherm belanden.

licht kan regelen. En dan komen we terecht bij de volledige digitale bewerking van video, een onhaalbare zaak voor de doorsnee gebruiker. Maar door rekening te houden met de beperkingen en veel te experimenteren bereiken we er toch leuke effecten mee. Trouwens, een titel met lichtgevend objecten kan ook zonder een genlock-beeld heel mooi zijn.

TIJDV(L)AKJES SCHUIVEN

Als alle letters en afbeeldingen op hun plaats staan, wordt het tijd om eens wat beweging in het geheel brengen. Om vast te leggen hoe een project moet bewegen en hoe lang de beweging moet duren, begeven we ons naar de zogeheten Timeline van MD.



De Timeline van Monument Designer.

In de Timeline worden alle onderdelen van de animatie weergegeven als een blauw veldje met een nummer, gevolgd door de naam van het project. Rond een blauw veld staan telkens twee roze vlakjes. Zo'n groep van drie velden heet in MD een Time Object. Het eerste roze veld (links van het blauwe) symboliseert een 'in-effect', het blauwe veld een tijdsbestek waarin het project even stil staat en het tweede roze vlak (rechts van het blauwe veld) een 'out-effect'. Met de muis veranderen we de grootte van de vlakjes en daarmee de duur van de drie animatie-fases. Een Timeline kan meerdere Time Objects achter elkaar bevatten. Door wat met de vlakjes te schuiven, kunnen we precies timen wanneer (waar is een betere woordkeuze) de projecten over het videobeeld geprojecteerd worden. De Timeline werkt erg prettig en intuïtief. Na een kwartier-tje stoeien met de mogelijkheden voelt het alsof we het nog nooit anders hebben gedaan. Tijd om de animatie daadwerkelijk te berekenen. Voor het resultaat staan er verschillende kwaliteiten tot onze beschikking, van 'low' (goed voor previews) tot 'genlock video' (eind-product). Over het algemeen geldt: hoe minder

kleuren, des te gelijkmatiger de animatie afspeelt. Als het geheugen te klein blijkt, vertoont MD de animatie desgewenst rechtstreeks vanaf hard-disk. Op onze testmachine (A2000/030, 2 Mb chip, 8 Mb fast) resulteert dat af en toe echter in een kleine hapering. Om ervoor te zorgen dat de animatie de videobeelden niet geheel afdekt, moeten we in Monument Designer één kleur 'transparant' maken. Dat bereiken we door aan deze kleur de waarde nul toe te kennen.

Voor de berekening van een animatie van één minuut en twintig seconden trekt Monument Designer ongeveer een kwartier uit (genlock video/HiRes/zestien kleuren). Het pakket rekent de animatie overigens in een eigen formaat uit, te weten SSA (Super Smooth Animation). En inderdaad, over de smoothness van het resultaat zijn we zeer tevreden. De teksten rollen lekker soepel over het scherm. Wel jammer dat MD de animaties niet in de standaard ANIM-formaten (zoals ANIM5 en ANIM7) kan bewaren. Er bestaan namelijk maar weinig programma's die SSA

ondersteunen. Gelukkig biedt MD wel de mogelijkheid om de frames apart te save - eventueel teruggerekend naar minder kleuren en als het moet zelfs met één optimaal palet voor alle frames tegelijk. Dit stelt ons in staat de losse beeldjes na te bewerken met een image processor en ze indien nodig alsnog in één van de standaard ANIM-formaten weg te schrijven.

CONCLUSIE

Monument Designer V2 is een prima pakket. Het heeft voldoende gereedschappen in huis om creatieve titels samen te stellen. Het aantal wipes (gebruikt om de titels in en uit het beeld te 'schuiven') is wat aan de



Een eenvoudige titel met zestien kleuren (HiRes-mode) die via Monument Designer en een genlock over videobeelden is gezet.

MONUMENT DESIGNER V DE FEITEN

Wipes

- Normaal (naar links/rechts/boven/beneden)
- Dynamisch (naar links/rechts/boven/beneden, maar nu met een eenparig versnelde of vertraagde beweging)
- Loop (van links/rechts/boven/beneden, resulteert in non-stop scrollen)
- Diagonaal (uit alle schermhoeken)
- Diagonaal Loop (uit alle schermhoeken)

Bezitters van de Neptun of Sirius II genlock (electronic design) hebben via MD de mogelijkheid tot softwarematig in- en out-faden.

Laden

- Elk IFF-ILBM bestand leent zich om als pattern te dienen.
- Alphakanalen kunnen we uit andere programma's betrekken of - en dat is vooral handig bij lichtgevend objecten - eigenhandig aanmaken via een gewoon tekenpakket.
- MD kan alleen overweg met CompuGraphic Fonts. Dit zijn outline lettertypen die zich naar believen laten scalen, zonder dat er een vervelend blokeffect ontstaat.

Saven

- Animaties laten zich louter saven in het SSA-formaat.
- Frames kunnen in alle IFF-ILBM formaten afzonderlijk worden bewaard, eventueel met een apart alphakanaal-bestand.
- MD kan zowel exporteren naar Clarissa (proDAD's animatie-pakket) als naar Adorage (proDAD's video-effectenpakket).

magere kant, maar alle basisbewegingen zijn aanwezig. Er deed zich geen enkele crash voor tijdens het testen, waardoor deze titelgenerator een solide indruk achterlaat. De door proDAD ontwikkelde gebruikersinterface smaakt naar meer: uitermate intuïtief en met flink wat noviteiten. Ook de vele previews ervoeren we als erg handig. Veeleisende gebruikers zouden best nog wel enkele ontbrekende opties kunnen opnoemen. Vergeet echter niet dat proDAD op dit terrein nog veel meer software in huis heeft. Denk maar aan pakketten als Clarissa en Adorage.

Robert van Roon

Product: Monument Designer V2

Producent: proDAD

Prijs: f 449,-

Configuratie: Amiga met harddisk en tenminste een 68020 CPU, Kickstart 2.04, 1 Mb chip-RAM en 4 Mb fast-RAM. Aanbevolen: '030' of hoger, Kickstart 3.1, 2 Mb chip-RAM, 8 Mb fast-RAM, grafische kaart en CyberGraphX-software

Inlichtingen: Computer City, telefoon: 010-4517722

proDAD (D), telefoon: 0049-7462.91134

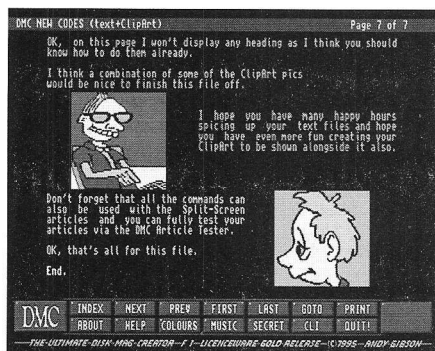
Na de positieve recensie van hun Magic Paint Box (zie AM 39) vuurt het Britse F1 Licenceware het ene na het andere nieuwe pakket op ons af. Grasduinend in de recentste releases deden we een angstaanjagende ontdekking. De huiver werd veroorzaakt door DMC Gold, een programma om zogeheten diskmagazines in elkaar te zetten. Tekenen we met dit artikel ons eigen doodvonnis?

Om maar eens meteen met de deur in huis te vallen: nee. Het digitale diskmagazine vormt ons inziens geen enkele bedreiging voor de gedrukte media. Anders had er op dit moment geen krant of tijdschrift meer bestaan. Het betreft hier namelijk geen nieuw verschijnsel. Onze trouwste lezers herinneren zich vast nog wel dat we het complete eerste nummer van Amiga Magazine ooit in diskettevorm hebben uitgebracht. Jaren geleden alweer, maar we hebben er nog steeds nachtmerries van: wat een werk was dat! Gelukkig leent een diskmagazine zich ook voor luchtiger toepassingen - als digitaal curriculum vitae van een graficus bijvoorbeeld.

MODULAIRE OPBOUW

F1 Licenceware levert DMC Gold v2 (DMC staat toepasselijk voor Disk Magazine Creator) op twee diskettes. Volgens de handleiding hoeven we het pakket niet per se op de harde schijf te installeren. We starten DMC Gold dan ook gewoon via de Workbench vanaf disk één. Er verschijnt vrijwel direct een registratieformulier waarop we onze naam moeten invullen. Aan de hand van de ingevoerde gegevens berekent DMC Gold vervolgens een registratiecode die de software in gecodeerde vorm op de schijf vastlegt. Het programma voert ons meteen naar een kant-en-klaar voorbeeld, waar we kunnen zien welke mogelijkheden we allemaal tot onze beschikking hebben. De demo besteedt aandacht aan alle aspecten van DMC Gold. Aan bod komen onder meer kolommen, clip-art, tekeningen, muziek en kleur. De verzorgde schermen kunnen echter niet verhullen dat het pakket geen AGA ondersteunt. 'In een volgende versie', zo belooft auteur Andy Gibson. DMC Gold bestaat bij nader inzien uit een afspelprogramma oftewel player en een groot aantal losse bestanden waarin de artikelen, plaatjes en muziekstukken onderdak vinden. Een dergelijke modulaire opbouw vinden we ook terug bij pakketten als Scala MultiMedia.

Hoe een tijdschrift een



Een voorbeeld van een pagina tekst met enkele clip-art plaatjes.

OPMAAKCODES VERWERKEN

Een magazine bestaat natuurlijk in de eerste plaats uit artikelen. DMC Gold werkt op dit punt met gewone ascii-bestanden die we aanmaken middels een editor als Ed of (beter) CygnusEd. Bij het schrijven van een verhaal moeten we meteen een aantal 'opmaakcodes' in de tekst verwerken. Het gaat om eenvoudige commando's die betrekking hebben op de kolomindeling, het kleurgebruik en meer van dat soort zaken. U kunt het een beetje vergelijken met de werkwijze van AmigaGuide. Ook in de DMC-taal is een belangrijke rol voor het 'apestaartje' weggelegd.

Plaatsen we bijvoorbeeld ergens @1 tussen de tekens, dan drukt DMC Gold alle tekst daarna wit af. De code @2 zorgt voor rood, @7 voor paars enzovoort. Eventueel kunnen we de tekst ook laten knippen. Daartoe geven we in plaats van @1, @2 of @7 de codes #1, #2 of #7 in. DMC Gold stelt ons eveneens in staat gebruik te maken van een zogeheten split screen. Deze optie verdeelt het scherm in twee kolommen. We bereiken dit door helemaal aan het begin van het artikel de tekens <> te plaatsen. Belangrijk is dan wel dat we de breedte van de tekst aanpassen. Een normaal scherm kan 79 tekens per regel afdrukken, maar in een split screen-kolom passen er slechts 38. Moeten we dat allemaal met de hand doen? Nee hoor. DMC voorziet in een apart programmaatje dat diverse bewerkingen op onze teksten kan uitvoeren. Enkele mogelijkheden van deze Article Tester zijn het verwijderen van codes uit een artikel en een gewone tekst 'converteren' naar de split screen mode. Na het schriftwerk voegen we alle verhalen samen in de Index. In dit kleine configuratiebestand geven we nauwkeurig aan welke naam een artikel krijgt, maar ook waar de player de

tekst straks kan vinden op de disk. Na het aanmaken van zo'n index (ook dat geschiedt via een editor) beschikken we in feite al over een eenvoudige, doch werkende versie van ons eerste diskmagazine. Te eenvoudig natuurlijk, want DMC Gold biedt niet voor niets de

mogelijkheid het schijfje grafisch aan te kleden en via drie Protracker-modules te voorzien van 'achtergrondmuziek'.

PICTURE GALLERY

Het is een goede gewoonte om één of meerdere titelschermen aan een diskmagazine te koppelen. Het meegeleverde voorbeeld telt er vijf, maar daarmee wordt slechts de helft van de geboden ruimte benut. Omdat de lezer ze elke keer ziet bij het opstarten van de disk, lenen deze schermen zich uitstekend voor belangrijke aankondigingen (misschien vindt u wel een sponsor die met naam en toenaam op zo'n prominent plekkie wil prijken). De installatie van deze titelschermen verloopt erg eenvoudig. Noem de IFF-bestanden simpelweg DMC.Pic1, DMC.Pic2 et cetera en DMC Gold zal ze automatisch herkennen. Op dezelfde manier brengen we wijzigingen aan in de controlepanelen waarmee we het diskmagazine 'besturen'. De navigatieknoppen in zo'n controlepaneel zijn in werkelijkheid aparte kleine tekeningetjes. Gewoon te bewerken met een pakket als DPaint dus. Vanzelfsprekend moeten we dan bepaalde afmetingen respecteren.



De klasse van een diskmagazine wordt natuurlijk voor een groot deel bepaald door de artisticeit van de maker.

CREATOR GOLD

grandioze flop wordt

Deze informatie vinden we keurig in de handleiding terug. Via de navigatieknoppen bladeren we naar believen voor- of achteruit, springen we meteen naar de index of naar eender welke andere pagina en sturen we de inhoud van het scherm eventueel naar een printer. Wel spijtig dat DMC Gold niet met hyperlinks werkt. U weet wel, van die klikplekjes op een pagina, die u meteen naar het onderwerp in kwestie sluiten.

Bijzonder populair in diskmagazines is de picture gallery. Een redactie van een diskmagazine kan daar bijvoorbeeld foto's van een beurs of ander evenement in onderbrengen. DMC Gold staat ook toe dat we een tekening of foto als artikel opnemen, desnoods meerdere malen achter elkaar. Het pakket bepaalt dan zelf of de afmetingen van het beeldmateriaal binnen het gegeven tekstkader passen. Zo niet, dan schakelt DMC automatisch over op een andere resolutie.

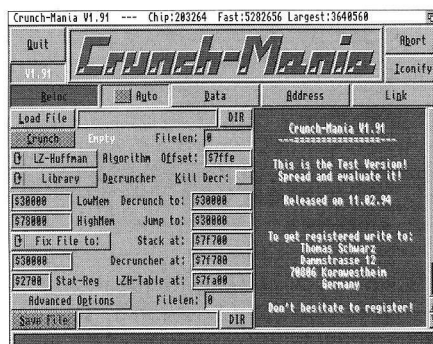
Midden in de tekst kleine foto's of clip-art plaatsen mag ook. We krijgen dan een beetje het effect van een Internet-pagina, al zijn de mogelijkheden nogal beperkt: maximaal zeven ikoon-achtige afbeeldingen met zestien vaste kleuren. Een beetje aan de magere kant.

SOUNDTRACKS HERKENNEN

Ons 'geflopte' tijdschrift is bijna klaar. Alleen de muziek ontbreekt nog. We plukken drie leuke Protracker-modules van het Amiga Magazine BBS en plaatsen ze op het schijfje. Knap, DMC Gold herkent de soundtracks meteen. Na het opstarten van het

DISKMAGAZINES: DE OORSPRONG

Het diskmagazine vindt zijn oorsprong in de demo-scene. Daar gebruikt men het medium tot op de dag van vandaag om snel de laatste nieuwtjes uit de 'het wereldje' te verspreiden. Eigenlijk gelden voor een diskmagazine dezelfde aandachtspunten als voor een 'gewoon' tijdschrift. Te denken valt aan weinig taalfouten, een heldere inhoudspagina en een fraaie layout. In de demo-scene neemt men dat laatste wel heel erg serieus. Er zitten werkelijk juweeltjes van floppen tussen, met veel flitsend artwork en enkele meeslepende deuntjes. De demo-scene heeft inmiddels al heel wat software voortgebracht om diskmagazines te genereren. Veel van die pakketten worden helaas louter voor interne doeleinden gebruikt. Van de programma's voor 'het grote publiek' loopt de kwaliteit ver uiteen.



Crunch-Mania stelt ons in staat een dubbeldiskmagazine uit te brengen.

magazine begint de eerste module automatisch te spelen. De andere twee activeren we vanuit het controlepaneel.

DMC Gold gaat vergezeld van het programma Crunch-Mania, een cruncher die grote gelijkenissen vertoont met Nico François' PowerPacker. Niets is verplicht, maar wanneer we vooraf alle afzonderlijke bestanden even pakken met dit programma, kunnen we veel meer kwijt op een diskette. Voor DMC Gold maakt het allemaal geen verschil: het programma beschikt namelijk over een ingebouwde Crunch-Mania versie van de PowerPacker-Patcher, zodat het de gecomprimeerde files zonder problemen kan lezen.



Amiga Magazine nummer één in digitale vorm. De disk kwam destijds tot stand met behulp van het pakket Magnetic Pages.

Een grote tekortkoming vinden we dat DMC Gold geen volledige multitasking biedt. We kunnen weliswaar naar de Workbench switchen, maar op het moment dat we in DMC Gold vertoeven ligt de rest van het systeem helemaal plat. Even een plaatje op de achtergrond uitrekenen of een Lha bestand inpakken is er dus niet bij.

CONCLUSIE

Met DMC Gold halen we zeker geen Scala MultiMedia-kloon in huis. We hebben ook helemaal geen uitgebreid arsenaal opties nodig om een



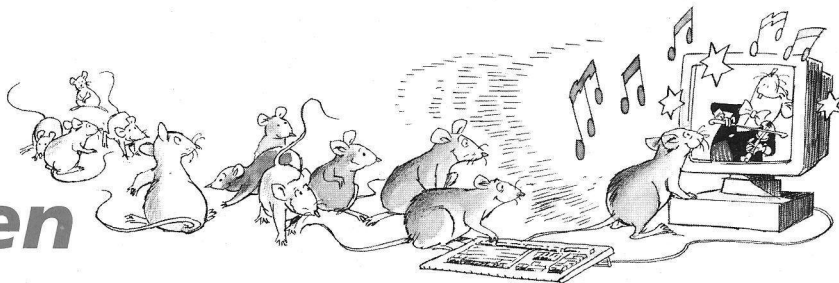
diskmagazine te maken. Dat neemt niet weg dat het programma enkele wensen on vervuld laat. Zo hadden we graag wat uitgebreidere grafische mogelijkheden gezien, met name als het om het clip-art gedeelte gaat. En hyperlinks, want daar zijn we dankzij Internet ondertussen behoorlijk aan gewend.

Hoewel het erg veel losse bestanden met zich meebrengt, behoort het redelijk flexibele DMC Gold binnen het genre zonder meer tot de eenvoudiger pakketten. Vergelijken we het even snel met het Magnetic Pages (gebruikt om de eerste AM op schijf te zetten), dan constateren we dat dit programma weliswaar veel meer mogelijkheden biedt, maar ook direct veel complexer is. Misschien wel een beetje te veel van het goede. Een pluspunt vinden we de welhaast onzichtbare kern van DMC Gold. Hiermee bedoelen we dat de lezer niet snel zal merken dat zijn digitale leesvoer via een 'bouwpakket' tot stand is gekomen. U kunt dus vriend en vijand verbazen door net te doen alsof u de zaak helemaal zelf heeft geprogrammeerd. Alleen een kenner zal hier en daar nog wat DMC Gold-trekjes bespeuren. Samenvattend zijn we gematigd positief over dit product van F1 Licenceware. Het biedt in elk geval genoeg mogelijkheden voor de hobbyist.

Joost Brugman

Product: Disk Magazine Creator Gold
 Producent: F1 Licenceware
 Prijs: £ 7,-
 Configuratie: elke Amiga met minimaal 1 Mb RAM
 Inlichtingen: F1 Licenceware (E), telefoon: 0044-1392 493580

Muizenissen



CAPE VERMAAS: DE WORKBENCH ALS LANCEERBASIS

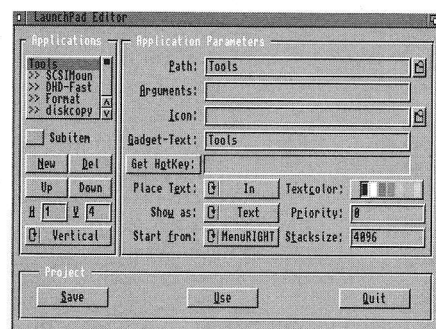
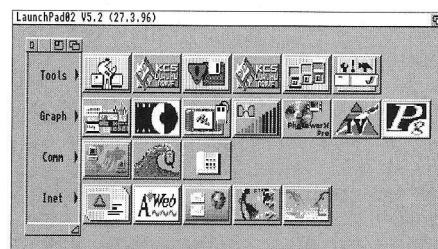
Programma's starten kan best lastig zijn. Soms moet je lade na lade doorworstelen om bij je favoriete pakket te komen. Gelukkig bestaan er verschillende hulpmiddelen om programma's vanuit de menubalk te starten. Na verloop van tijd bevatten de bijbehorende uitklapmenu's echter zoveel verwijzingen naar favoriete pakketten, dat ze onhandelbaar worden. Toen Dick Vermaas tijdens een pull down zijn Workbench niet eens meer zag, ging hij op zoek naar een oplossing.

Vanwege de vakantie draait onze A1200 weer ouderwets overuren. Vooral 's avonds, want Christa en Remco storen zich geen moment aan mijn opmerking dat ze overdag alle tijd hebben. Met cd's tegelijk voeren ze nieuwe pakketten aan en proberen die één voor één uit. Van de beste vondsten houden ze me luidruchtig op de hoogte. Tijdens zo'n intensieve Amiga-sessie ontdekken we regelmatig programma's die we bij de hand willen houden. Om te voorkomen dat we temidden van al dit lekkers de weg op de harde schijf kwijtraken, gebruiken we ToolsDaemon. Dit utility, dat ik in AM 28 besprak, stelt ons in staat om onze favoriete programma's in de menubalk onder te brengen. De extra vakantie-interesse voor de Amiga leverde echter een klein probleempje op: we plaatsten met z'n allen zoveel leuke programma's in de Workbench-balk dat de uitklapmenu's haast aan de onderkant van het beeld uit de monitorkast kwamen. De maximale capaciteit van ToolsDaemon was duidelijk bereikt.

GESTOLEN FAVORIETEN

Het belangrijkste probleem van een overvol uitklapmenu is dat je de muis te lang moet sturen voordat je bij de juiste selectie bent. Wanneer je halverwege even van het rechte pad afwijkt, klapt het menu weer terug en kun je opnieuw beginnen. En al die bijbehorende submenu's maken de zaak er ook al niet overzichtelijker op. Je bent soms zoveel tijd kwijt met zoeken en pielen, dat je beter die paar laden kunt openen. Maar daar wilde ik juist vanaf! Verder blijkt de definitie van 'favoriet programma' bij de verschillende gezinsleden nogal uiteen te lopen: pakketten die Remco heel belangrijk vindt, kunnen mij vaak gestolen worden.

Op de redactie van Amiga Magazine blijkt een van de Amiga's uitgerust met een andersoortige programmakiezer. In plaats van het extra uitklapmenu tref ik een selectievenster met programma-ikonen op de werkbalk aan. "Een nieuwe versie van LaunchPad, een zogeheten program launcher", weet men mij te vertellen. Thuis bel ik meteen naar het BBS van Amiga Magazine en vraag de digitale bibliothecaris eens naar het sleutelwoord 'Launch' te zoeken. De reeks bestanden die ik voorgeschiedt krijg, kopieer ik via de telefoonlijn naar onze A1200.



LAUNCHPAD

De eerste programma-starter die ik uitprobeer, is het eerder genoemde LaunchPad. Het installeren van deze software verloopt erg eenvoudig, evenals het configureren. Nadat mijn Amiga LaunchPad vanuit de WBStartup heeft geactiveerd, tref ik op de werkbalk een speciaal venstertje aan. Een lijst met favoriete software samenstellen is vervolgens simpel: gewoon de bewuste ikonen in het LaunchPad-window laten vallen. Vanaf dat moment kan ik mijn beste programma's via één muisklik starten.

Launchpad bezit echter een paar vervelende eigenschappen. Als je de afmetingen van het scherm verandert, past het programma de grootte van de ikonen aan. Hierbij houdt het geen rekening met de oorspronkelijke lengte-breedte verhouding van het klikplaatje. Als gevolg daarvan kun je aan de ikonen soms nauwelijks zien welke programma's ze vertegenwoordigen. Om dit te ondervangen (en om ervoor te zorgen dat het venster een beetje hanteerbare afmetingen houdt), biedt



LaunchPad de mogelijkheid om submenu's te definiëren. Bij het configureren van zo'n submenu kun je opgeven welke kant het uit moet klappen (links, rechts, boven, beneden). Hierdoor ontstond al snel een efficiënter venster met slechts vier programma-categorieën. Deze groepeer, waarvoor we bewust geen icoon gedefinieerd hebben (een overkoepelend trefwoord is in dit geval veel duidelijker), leveren elk een extra menu met te selecteren programma's op.

De software biedt bovendien de mogelijkheid om, op het moment dat je de muispijl boven één van de iconen houdt, de naam van het programma 'aan je muis te hangen'. De programmeur heeft daarbij echter een klein foutje gemaakt: ook als je met een ander pakket bezig bent (en het Launchpad-venster dus afgedekt is) verschijnt deze tekst. Na verloop van tijd ga je je daar behoorlijk aan storen. De voorkeursinstellingen van LaunchPad voorzien helaas niet in een mogelijkheid om dit geflopte extraatje uit te zetten. De redactie wist raad: "Waarschijnlijk moet je gewoon een Tool type uitschakelen, Dick". Ja, ja... Aan de slag dan maar weer. Tool types oproepen lukt me nog net. Daarvoor hoef ik alleen maar op het programma-icoon te klikken en vervolgens in de menubalk voor Informatie te kiezen. Het onderdeel 'deactiveren' blijkt gelukkig niet veel moeilijker. Een aantal Tool types staat tussen haakjes. Ik leid daaruit af dat het programma ze niet gebruikt. Bij het veelzeggende regeltje DISPLAYHELP ontbreken de haakjes echter. Ik voeg ze eigenhandig toe, schrijf de verandering weg 'in' het icoon en start LaunchPad opnieuw op. En jawel: er kleven geen mesjokke-makende programmanamen meer aan mijn muispijl. Vermaas did it again!



WANGIPAD

De tweede programma-afschiet die toestemming krijgt zich op mijn harde schijf te nestelen heet WangiPad. De functionaliteit van dit hulpmiddel laat zich makkelijk samenvatten: eenvoudig, sober, maar doeltreffend. Het programma maakt geen gebruik van iconen, maar presenteert de favoriete programma's in een tekstven-

ster. Het voordeel daarvan is dat de keuzemogelijkheden niets aan duidelijkheid te wensen over laten. Het configureren van WangiPad geschiedt vanuit de preferences. Hier kan ik de volgorde van de verschillende keuzes bepalen, mogelijkheden weghalen of juist toevoegen. Bij deze laatste functie presenteert de launcher een nieuw scherm waarin ik kan bepalen wat voor soort programma ik toe wil voegen, waar WangiPad het kan vinden en dergelijke. Tevens mag ik per programma een verwarmde toetscombinatie (hotkey) definiëren waarmee ik de applicatie kan starten. Hoewel WangiPad zijn werk meer dan uitstekend doet, verwerft het zich toch geen vast plaatsje op mijn harddisk. Op de één of andere manier krijg ik niet het echte Amiga-gevoel bij dit programma.

APPLAUNCHER

De derde in de reeks is het in 1995 geboren AppLauncher. Dit programma verenigt de eenvoud van WangiPad met de grafische vormgeving van LaunchPad. Ook hier hebben we te maken met een scherm waarin je gewoon een icoon kunt laten vallen. AppLauncher houdt gelukkig



wel zoveel mogelijk de oorspronkelijke afmetingen van het icoon intact, zelfs voor gebruikers van 'Magic Workbench' en 'NewIcons'. Een mogelijkheid om submenu's te maken ontbreekt echter, waardoor het programma minder geschikt is om veel programma's paraat te houden. Bovendien veroorzaakt AppLauncher nogal eens een onverklaarbare crash. Kortom: het ziet er heel leuk uit, maar laat op mijn Amiga aan betrouwbaarheid te wensen over.

EASYSTART

Het grootste archief dat ik van het Amiga Magazine BBS haal, bevat de bestanden van het inmiddels bejaarde EasyStart (1992). Hoewel dit pakket in eerste instantie ook op een 'program launcher' lijkt, blijkt al snel dat het heel wat meer in zijn mars heeft. EasyStart biedt me de mogelijkheid om programma's op bijna elke denkbare manier te starten. Om te beginnen kan ik een venster met programma's definiëren dat, net als bij de andere hulpmiddelen, op de werk-

bank terecht komt. Daarnaast biedt EasyStart een popup-menu dat verschijnt als ik een bepaalde toetscombinatie indrukt. Daarmee houdt het echter nog niet op. Ik mag namelijk ook de menubalk van de werkbalk uitbreiden. Erg handig is voorts de mogelijkheid om een eigen menu op een



compleet ander 'screen' te plaatsen. Dit menu kan ik dan bereiken door het huidige venster naar beneden te trekken (of met behulp van de toetscombinatie Amiga-M).

Toetscombinaties opgeven om software te activeren behoort ook tot de mogelijkheden. En voor de technici is het (waarschijnlijk) goed om te weten dat EasyStart ook programma's via ARExx kan starten.

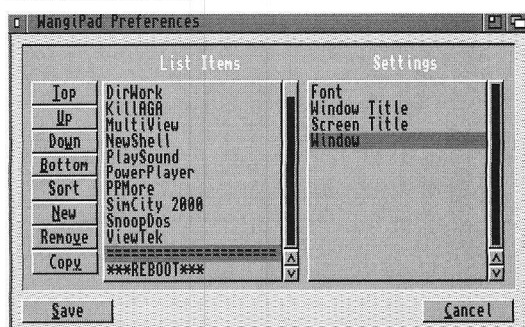
Tijdens het samenstellen van mijn wensenlijstje mag ik precies opgeven welke menu-types EasyStart moet activeren, alvast laden of compleet uitschakelen. Per programma geef ik vervolgens aan in welk menu het voor moet komen. Wie de preferences van EasyStart oproept, duizelt het al snel van het aantal mogelijkheden. Hierdoor lijkt het wat moeilijk te configureren. Nadat ik een paar programma's ondergebracht had, bleek de toegankelijkheid echter wel mee te vallen.

CONCLUSIE

Hoewel EasyStart verreweg de uitgebreidste programma-starter biedt, zorgt het ontbreken van iconen ervoor dat mijn voorkeur meer uitgaat naar LaunchPad of AppLauncher. Met het ene pakket kan ik submenu's maken en het andere houdt de iconen beter in model. Mocht ik eendaags een oplossing voor die rare crashes onder AppLauncher vinden (of krijgen), dan gebruik ik ze misschien wel allebei tegelijk.

Dick Vermaas

LaunchPad staat in zijn nieuwste versie 5.2 op servicedisk 41. AppLauncher, EasyStart en WangiPad vindt u op het AM-BBS (als applau_1.lha, easystar.lha, respectievelijk wangipa.lha). Voor ToolsDaemon verwijzen we u graag naar servicedisk 28.



AARDRIJKSKUNDE SPELENDERWIJS

Nederland verkennen per helikopter

Ooit betrappt bij het spieken? Ik wel. Vreemd, als ik er over nadenk, gebeurde dat vooral bij Aardrijkskunde. Topografie, om precies te zijn. Op de een of andere manier slaagde mijn tafelenoot er altijd veel beter dan ik in om de ligging van Nederlandse steden, rivieren en eilanden in zijn hoofd te stampen. Het einde van het lied was meestal dat hij naar huis ging met een vette acht en ik mijn ouders moest uitleggen waarom ik weer een één voor spieken te pakken had.

Vandaag de dag hebben de 'kids' het iets gemakkelijker. Sommige ouders trouwens ook. Mijn oog viel onlangs namelijk op het programma Aardrijkskunde Spelenderwijs van het Amsterdamse bedrijf Alight Software. Blinkt u net als ik niet zo uit in Topografie, dan bespaart dit pakket u een hoop ellende. Meent u juist wel een kei te zijn op dit terrein? Wel, bewijs dat dan maar eens!

TOETSEN EN VERBETEREN

Volgens de makers stelt Aardrijkskunde Spelenderwijs jong en oud in staat om de topografische kennis van Nederland op een leuke manier te toetsen en te verbeteren. Om dat doel te bereiken kunt u simpelweg zaken opzoeken, het zogenaamde Stedenspel spelen of u door de computer laten overhoren.

Tijdens het Stedenspel vliegt u met een helikopter (desgewenst te veranderen in een heuse ufo) boven een gedetailleerde kaart van Nederland. De computer vraagt u een plaats aan te wijzen door er middels enkele joystick-bewegingen naartoe te vliegen. Als u in de buurt komt, licht de gevraagde locatie rood op en krijgt u een punt. Komt dit gegeven u bekend voor? Dat kan kloppen. Alight Software bracht al begin jaren negentig een versie van het pakket uit. De nieuwe Amiga's die in die periode verschenen, toonden echter een aantal bugs (programmeerfouten) aan in de software. Doordat het de programmeur destijds aan debug-kennis ontbrak - en hij nogal vaak in het buitenland vertoefde -, liet een vlekkeloze versie van het programma enkele jaren op zich wachten.

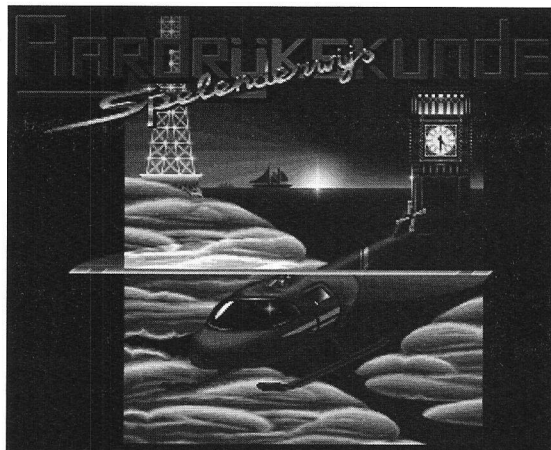
'Oudere' lezers herkennen in dit product wellicht nog enkele elementen uit Topografie Nederland, een populair educatief programma voor de Commodore 64. We zetten de helikopter eventjes op een denkbeeldig platform en starten het onderdeel Overhoring. Dat blijkt heel wat moeilijker dan het Stedenspel. De Amiga wijst een stad, natuurgebied, meer of waddeneiland aan en vraagt u dan de naam ervan in te toetsen. Wie het goed doet, mag naar de volgende ronde. Maakt u daarentegen fout op fout (zoals ondergetekende), dan is het letterlijk 'game over'.

ELFSTEDENROUTE

De makers van het programma hebben de mogelijkheid open gehouden om de software op bepaalde punten eigenhandig aan te passen. Door de aanwezigheid van een speciale editor hoeft het niet te blijven bij het louter aanwijzen van een stad, maar is er ruimte om naar wens extraatjes toe te voegen. Zo kunt u de computer bij Amsterdam bijvoorbeeld de vraag laten

stellen of het wel of niet de hoofdstad van Nederland is. Of u laat de Amiga bij Dokkum vragen of deze plaats in Friesland onderdeel uitmaakt van de elfstedenroute.

Qua data is Aardrijkskunde Spelenderwijs nog niet honderd procent volledig. De kans bestaat dus dat uw woon-



Zoetermeer-Leeuwarden: Langs de Afsluitdijk natuurlijk.



Niet geschoten is altijd mis.

plaats(je) 'niet op de kaart' staat, om maar eens met de woorden van François 'Lingo' Boulangé te spreken. Jammer, maar ik kan er gezien het aantal gehuchten in Nederland wel een beetje begrip voor opbrengen. Bovendien beschikt de genoemde editor ook over een optie om zelf plaatsen (al zijn ze nog zo klein) toe te voegen. Dat gaat heel eenvoudig: manoeuvreer met de joystick naar de gewenste bestemming, druk op de vuurknop, geef de juiste naam in en bevestig de gegevens met return. Op die manier kunt u de onderdelen Stedenspel en Overhoring steeds ingewikkelder maken. Want wees nu eerlijk, weet u waar Maren-Kessel ligt? Nou dan. Kort voor het ter perse gaan van dit nummer bereikte Aardrijkskunde Spelenderwijs versienummer 1.3, een editie die nog lang niet aan het eind van zijn Latijn is. Vanaf 1.3 voorziet het pakket namelijk in een zogeheten



Via een speciale editor voegen we zowel nieuwe plaatsnamen als extra vragen aan het pakket toe.

'lock-on'-functie om naderhand extra kaarten toe te voegen. Het is nog niet duidelijk of de gebruiker middels deze optie mettertijd ook andere landen in het pakket kan integreren (op dit moment vangen we slechts een glimp op van onze burens België en Duitsland). U kunt de te verschijnen update-diskettes overigens alleen bestellen als u bij Alight Software als geregistreerd gebruiker te boek staat. Om die status te bekrachtigen

(en het illegaal kopiëren te ontmoedigen) ontvangt u van het bedrijf een fraai 'certificaat van echtheid' bij het pakket. Daarop staan enkele persoonlijke gegevens die u versleuteld terugvindt in de software.



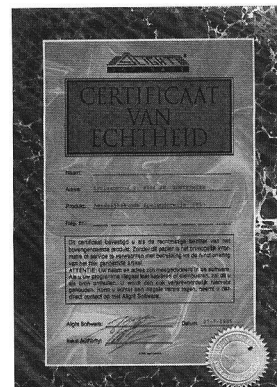
Ik ontmoette haar, in...

CONCLUSIE

Alight Software biedt met Aardrijkskunde Spelenderwijs een product aan waarmee u uw kennis van de topografie op een speelse manier bijspijkt. Het programma blinkt uit in gebruiksvriendelijkheid en simpelheid. Ik kan

me voorstellen dat kinderen het meeste profijt van het pakket hebben. Op lagere scholen zou Aardrijkskunde Spelenderwijs dan ook niet mistaan. Langs deze weg topografie leren is in elk geval een stuk leuker dan het monotone opdreunen van rijtjes - de aanpak die mijn leerkrachten in een grijs verleden prefereerden.

Stefan Dölcken



Aardrijkskunde Spelenderwijs gaat vergezeld van een 'certificaat van echtheid'.

Product: Aardrijkskunde Spelenderwijs

Producent: Alight Software

Prijs: f 39,- (na 15 oktober 1996 betaalt u f 49,-)

Configuratie: Elke Amiga met minimaal 1 Mb

RAM

Inlichtingen: Alight Software, telefoon/fax: 020-6182477

Computer City
IJsselmondselaan 250
3064 AV Rotterdam
fax 010-4517748

010-4517722

Openingstijden winkel:
di-do 9:30-12:00, 13:00-18:00, vr 9:30-12:00, 13:00-21:00, zat 9:30-17:00 uur

Interaktieve Postorderlijn:
(voor toonkiesetstellen)

010-4512507

Internet:
<http://www.compcity.nl>
info@compcity.nl / sales@compcity.nl

Q-Video Vidi-Amiga

24-bit externe Video Digitisers, real-time, met komposiet en S-Video ingangen.

Vidi-Amiga 24RT f 449,00
Vidi-Amiga 24RT Pro f 699,00

Bel voor informatie over deze en andere merken

Alfa Data

VISCORP

3DO VISUAL INFORMATION SERVICE CORP.

Ziet u hetzelfde of een vergelijkbaar artikel ergens anders goedkoper? Bel dan voor de actuele prijs!

Amiga 1200 easy CD-Rom

Metalen behuizing met elektronika, flexibele PCMCIA datakabel, PCMCIA metalen card/interface, voeding, audio-kabel, Nederlandstalige handleiding, CacheCDFS, CD32 Emulator, CD Audio player, PhotoCD compatible

4-Speed f 399,00
6-Speed f 449,00
8-speed f 499,00
10-speed f 549,00

Randy Rom

CD-speler voor Amiga 600 of 1200, wordt aangesloten op de interne IDE controller, inkl. CD-Rom filesystem en CD32 emulator en 4-drive adapter

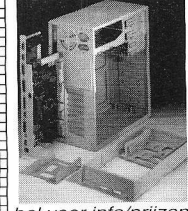
Losse controller f 149,00
4-speed f 269,00
6-speed f 329,00
8-speed f 429,00
10-speed f 499,00

HiSoft

High Quality Software

Squirrel	f 179
Surf Squirrel	f 249
IBrowse	f 89
Aura 12/16	f 199
Aura 8	f 99
ProMIDI	f 69
VideoMaster	f 189
VideoM.AGA	f 225
MasterSound	f 49
VoiceMaster	f 49
Clarity 16	f 399

Micronik Tower-systemen



bel voor info/prijzen!

AMIGA Technologies

Amiga 1200 v.a. f 849,00
Amiga 1200 Surfer, 260 MB Harddisk, 14.400 baud modem, internet software v.a. f 1299,00

Amiga 4000T f 4999,00
M1438S, stereo multisync monitor, 15-38 KHz. f 699,00
M1538S, 15" f 899,00
M1764S, 17" f 1999,00
Q-Drive 1241 f 499,00

bel voor actueel Amiga nieuws!

electronic-design

SuperCut 3.0 f 449,00
Pluto Genlock f 995,00
Neptun Genlock f 1299,00
Sirius Genlock f 1999,00
TBC Enhancer f 1999,00

<http://www.compcity.nl/ed>

Pro DAD

Officiële importeur voor Nederland

Ook voor upgrades!

Adorage 2.5 f 259,00
Monument Designer V2 f 449,00
CAVIN f 1999,00
Clarissa Professional V3 f 499,00
Animage V1 f 259,00
Image Vision f 219,00
Trainer video Adorage f 54,95
Trainer video Clarissa f 54,95

<http://www.compcity.nl/prodad>

Amiga Internet-Set

14.400 baud faxmodem, extern, met internet software. f 199,00

GRATIS MAILING!

Geef ons uw naam en adres op, en u ontvangt **GRATIS** onze nieuwe **Najaar '96** catalogus met daarin een volledige en **actuele prijslijst, aanbiedingen, kortingsbonnen** en berichten over nieuwe producten en ontwikkelingen voor de Amiga op soft- en hardware gebied

Amiga muis 2-knops in modern design

f 39,00

Sony PlayStation - bel!

Snelle verzending door heel Nederland & België

Alle prijzen zijn inkl. BTW. Prijzen en levertijd zijn onder voorbehoud. Op al onze aanbiedingen en overeenkomsten zijn onze algemene voorwaarden van toepassing, die zijn gepubliceerd bij de K.v.K. te Rotterdam onder nummer 176703. * Eerste bestelling onder rembours of met vooruitbetaling, daarna betaling binnen 10 dagen d.m.v. acceptgiro tot f 1000,00

Iedere week nieuwe CD32 en Amiga CD-Rom titels! Bel voor het actuele aanbod!

Bestellen per telefoon, betalen per acceptgiro!*

Voor u ligt alweer de tiende aflevering van Amiga@Internet. Wie alle verschenen delen heeft bevaard, beschikt ondertussen over een aardig gevulde Gouden Surf-gids. Dit keer bieden we u onder meer de A van AT, de P van PPP-device en de U van URLManager.

SURFTIPS VAN AT

Amiga Technologies heeft een officiële homepage in het leven geroepen met updates van en tips voor de Internet-software uit de Surfer-bundel. De pagina is ondergebracht op

<http://www.amiga.de:80/gb/service/>. Erg nuttig vinden we de tips over een eventuele omschakeling van SLIP naar PPP, iets waar velen mee worstelen. De wetenswaardigheden zijn overigens niet opgesteld door AT, maar door een aantal hulpvaardige gebruikers. Omdat PPP (nog) niet wordt ondersteund door de bundel van Amiga Technologies, is het bedrijf niet in staat zelf support te verlenen op dit gebied. Wij achten de tips dermate bruikbaar, dat we ze meteen op het Amiga Magazine BBS plaatsten (surftips.lha).

NIEUW PPP-DEVICE

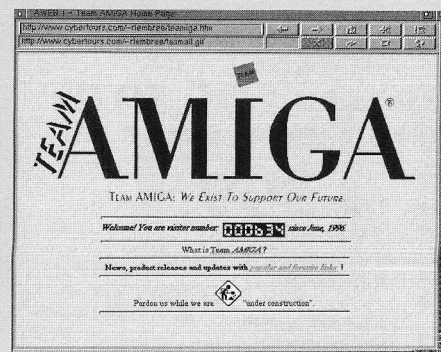
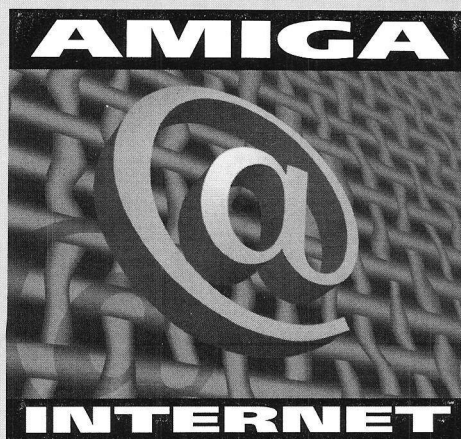
Thomas Bickel, die zowel met Macs als Amiga's werkt, kon zich niet vinden in de nogal omslachtige installatieprocedure van PPP op de voormalige Commodore-machine. Op z'n Apple ging het er allemaal veel eenvoudiger aan toe... Bickel besloot niets aan het toeval over te laten en een compleet nieuw PPP-device te schrijven, eentje met het gebruiksgemak van MacPPP. Het resultaat mag er zijn: AmiPPP laat zich volledig met de muis besturen, beschikt over een ingebouwde dialer en ondersteunt naast PAP ook CHAP (MS en MD5). De enige eis die AmiPPP aan uw systeem stelt is dat het minimaal met OS 2.04 werkt. U kunt het device een maand lang gratis uitproberen, daarna dient u het product te registreren (DM 20,-). Op Aminet staat AmiPPP in de directory comm/net. Downloaden via het AM-BBS kan natuurlijk ook: zoek naar amippp.lha. Meer informatie vindt u op <http://pcwww.uibk.ac.at/s06user/csaa1298/amippp/amippp.html>

SCHERMMODE-ARCHIEF

Verse CyberGraphics-gebruikers zijn meestal wel enkele uurtjes zoet met het aanmaken van geschikte schermmoden. Lars Eilebrecht kwam op de lumineuze idee een archief met kant-en-klare instellingen aan te leggen. Als Instant-CGFX (zo heet het project) eenmaal loopt, kunt u het bestandje dat bij uw monitor hoort simpelweg downloaden. Een prima initiatief! Meer informatie verkrijgt u via sfx@unix-ag.uni-siegen.de

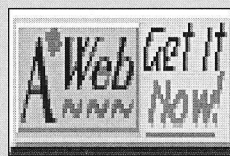
TEAM AMIGA

Achter Team Amiga gaat een groep Amiga-enthousiastelingen schuil, die elke gelegenheid aangrijpt om 'onze' computer te pro-



moten. De club bestaat momenteel uit zo'n vijfhonderd leden. Iedereen met een Amiga-hart kan in principe lid worden. Voor meer informatie of een aanmeldingsformulier kunt u terecht op <http://www.cybertours.com/~rlembree/teamamiga.htm>

HAAL AWEB NU OP!



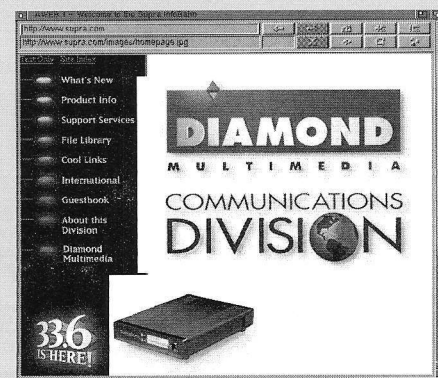
een nabije Aminet-server waar zij AWeb kunnen downloaden. Op de 'AWeb, Get it Now!' pagina (<http://www.iaehv.nl/users/paul/awebnow/index.html>) leest u alle benodigde informatie om uw site te voorzien van het handige 'AWeb, Get it Now!' ikoon. Het adres biedt tevens verwijzingen naar de mailing list en de homepage van AWeb.

HTTP PROXY

Wie regelmatig dezelfde sites bezoekt, doet er verstandig aan om met een proxy te werken. Een proxy onthoudt aan de kant van de provider als het ware alle opgevraagde informatie. Als deze gegevens later opnieuw worden benaderd, hoeft de data niet meer van het net te komen, maar van een harde schijf bij de Internet-aanbieder. Dit werkt niet alleen volgens het principe van een 'cache', het heeft ook dezelfde uitwerking: snelheidswinst. Zit de gewenste informatie niet in de cache, dan sluist de proxy de aanvraag alsnog door naar het net. Niet elke provider biedt proxy-mogelijkheden. Wie zo'n aanbieder treft, kan echter besluiten om een 'lokale proxy' te installeren, gewoon op de eigen Amiga. Dit biedt het aanvullende voordeel dat er ook offline door de cache-informatie gebladerd kan worden. De meeste browsers gebruiken het RAM om de cache-info te bewaren. Het nadeel laat zich raden: browser "afsluiten" of computer uit, cache weg! HttpProxy van Matthias Hopf brengt uitkomst. Dit slim stukje programmeerwerk benut harddiskruimte als cache, waardoor de gegevens bij elke browse-sessie beschikbaar zijn. HttpProxy is E-mailware: als u het programma gebruikt, moet u de auteur een berichtje sturen. Voor de beta-versie van het pakket - inclusief de broncode in C - kunt u terecht op Aminet (directory comm/tcp) of op het AM-BBS (httpprox.lha). De homepage van HttpProxy luidt <http://www.cip.informatik.uni-erlangen.de/user/mshopf/httpproxy.html>

OPGEVOERDE SUPRA

Bezitters van een Supra 28k8 modem hebben deze wellicht al uitgerust met een beta-versie van de nieuwste 'firmware'. Van deze softwarematige update, die de snelheid van het modem opvoert naar 33k6 (!), zag onlangs de officiële editie het levenslicht.



U bemachtigt deze 'baud-booster' via de Supra homepage (<http://www.supra.com>).

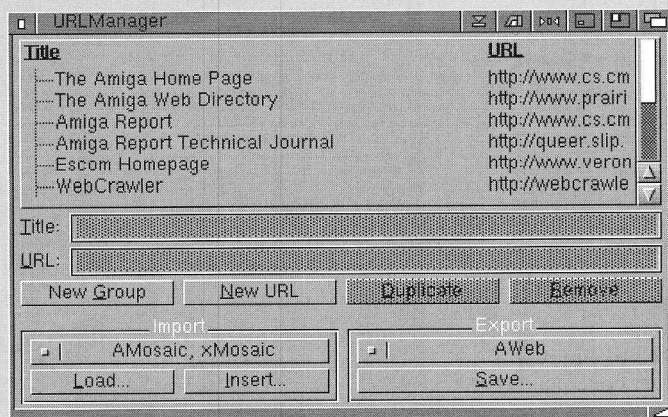
De update leent zich niet voor elke 28k8 Supra. Voorwaarde is dat het modem over een 'datapump' revisie 05BA beschikt. U vraagt dit versienummer eenvoudig op via het commando AT17. Jammer genoeg bestaat er (nog) geen Amiga-editie van de software om het modem op te voeren. Maar met de Mac- of pc-versie en de bijbehorende emulator klaart u de klus natuurlijk ook.

AFS FAQ

Mark Harden (faq@harden.demon.co.uk) is al een tijdje verantwoordelijk voor de lijst met veel gestelde vragen betreffende het file system AFS (zie AM 37). De FAQ staat nu ook op de FTP-server van Fourth Level Developments (<ftp:flevel.co.uk> onder de naam [/pub/afs/afs.faq](ftp://pub/afs/afs.faq)). Een puik naslagwerk voor iedereen die met Ami File Safe werkt of er interesse in heeft.

URL MANAGER

Elke browser beschikt over een hotlist om (de adressen van) uw favoriete sites te bewaren. Het vervelende is dat sommige pakketten een eigen formaat voor dit adressenboekje hanteren. Hierdoor kunnen we de gegevens niet uitwisselen met andere browsers.



Klaus Melchior zocht en vond een oplossing. Zijn MUI-benuttende URLManager is in staat om de hotlist van de ene browser naar het formaat van de andere te converteren. Melchior's creatie ondersteunt de meeste bladerprogramma's, maar wil nog wel eens een foutje maken met de hotlist van AWeb. Zoek op Aminet in de directory comm/www en op het AM-BBS naar urlmanag.lha.



CYBER-TREINEN

De langverwachte Internet-site van de Nederlandse Spoorwegen is klaar. De pagina's zien er verzorgd uit en bieden naast allerhande informatie een internationale reisplanner. Wie in deze laatste zomerweken nog naar het buitenland wil trekken, moet beslist even een kijkje nemen op <http://www.ns.nl>

Voor al uw vragen over Internet verwijzen wij u graag naar het speciale Internet-gebied (met zowel berichten als bestanden) op het Amiga Magazine BBS (telefoon: 079-3618821).

Jeroen Oudejans (jhwo@xs4all.nl)

KoMecon VOF

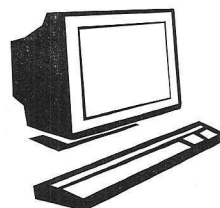
tel: 010-5014413

AMIGA 4000T040

1 Gb SCSI/6 Mb RAM/Eng/WB 3.1

Scala 300/tekstverwerker/spellen

PRIJS: f 4.699,00 inkl. BTW



CRS

Computer Repair Schoonbrood

Rode put 15
6369 SN Simpelveld
Tel./Fax: 045-5443851

reparatie-adres: Kleine straat 1e, Heerlen

A.T. Warranty cliamcentre Nederland, België

Voor uw Amiga-reparatie.

Voor particulieren geldt GRATIS prijsopgave.

Amiga Hardware aanbiedingen

120W speakers	f 75,-
Amiga Surfware (internet) SW	f 239,-
T.V. Modulator voor de hele Amiga reeks	f 99,-
Kickstart Rom's voor de A1200	f 95,-
Mpegkaart 1 kaart voor Zortoll	f 1570,-
A1200 Tower	vanaf f 579,-
Artec Viewstation 6000C met Amiga S/	f 799,-
Simm 4MB/8MB	f 65,- / f 119,-
Interne 6 speed CDROM	f 135,-
Buster rev.11	f 55,-
PSU A4000/A2000	f 229,-
Pentium 75, 8Mb, 850 MB, 1.44 Mb, 0.28P VDU	f 2085,-

Amiga op bestaande Novell 3.XX koppelen, Bel!

Wij leveren ook Modems, Turboboards, kickstart 3.1 voor A4000

Amiga monitoren veel meer dan wat wij hier adverteren.

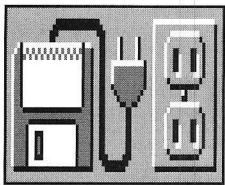
Bel voor actuele prijzen van uw gezocht produkt!

Ons Emailadres voor vragen allerlei CRS@cuci.nl

Nog vragen of staat uw hardware er niet bij...

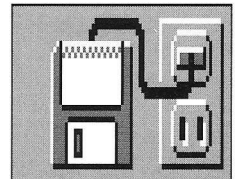
☎ 045 - 544 38 51

Drukfouten / prijswijzigingen voorbehouden. Alle prijzen inclusief BTW.



Voortekenen van OS 3.2 (of hoger...)

Het lijkt erop dat Amiga Technologies achter de schermen druk bezig is (geweest?) met de ontwikkeling van Operating System 3.2 en Workbench V43. Wie goed oplet, kan op Aminet af en toe een glimp opvangen van dit toekomstige besturingssysteem. Willem Schaaïj kreeg op deze manier de opvolger van het tool ShowConfig en een nieuwe Installer onder ogen.

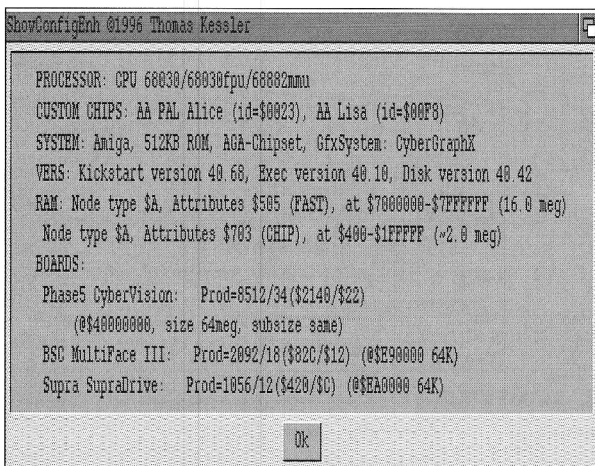


ShowConfig Enhanced van Thomas Kessler is een 'nieuw' programma dat thuis hoort in de Tools-lade van de Workbench. Als het goed is staat daar nu nog het gewone ShowConfig. Zoals de naam al enigszins doet vermoeden brengt het een aantal belangrijke hardware-aspecten van onze computer in beeld. Te denken valt aan informatie over geheugen, processor, FPU, MMU, Kickstart ROM en Workbench-revisie.

LAAT ZIEN, DIE CONFIG!

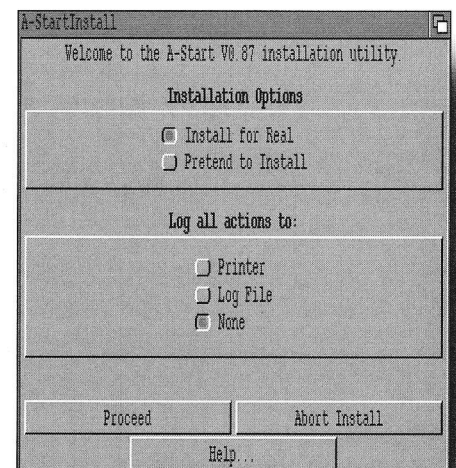
Het verbeterde ShowConfig Enhanced (versie 40.5) geeft deze gegevens fraaier weer dan zijn voorganger. Dat komt vooral omdat het programma rekening houdt met de gebruikte schermmode en lettertypen. Interessanter is het gegeven dat het pakket voortaan gebruik maakt

van de expname.library, hetgeen resulteert in een nauwkeuriger omschrijving van (indien aanwezig) uitbreidingskaarten. Komt er nieuwe hardware uit, dan hoeft u alleen nog maar deze library te vervangen. Daarna zal uw Amiga alle boards weer automatisch herkennen. Onze testcomputer had daar in elk geval geen problemen mee. Net als in het oude ShowConfig treffen we ook in deze versie nog een paar fouten aan. Beweerde het pakket vroeger onterecht dat onze CPU over een MMU beschikte, nu maakt ShowConfig het wel heel erg bont: het husselt de MMU en FPU door elkaar! Thomas Kessler is ongetwijfeld al op de hoogte gesteld van deze onvolkomenheid. We verwachten dan ook spoedig een correctie.



STYLE GUIDE

Zoals gezegd liepen we ook een nieuwe Installer tegen het lijf. In editie 43.3 houdt het pakket nog meer dan zijn voorganger (V2.17) rekening met de kennis van de gebruiker. Volgens AT is de Installer nu vriendelijker in de omgang. Geen overbodige luxe voor een pakket dat specifiek bedoeld is om andere programmatuur aan de praat te krijgen; dat moet gewoon gelijk goed gaan. Uiterlijke verschillen tussen de oude en de



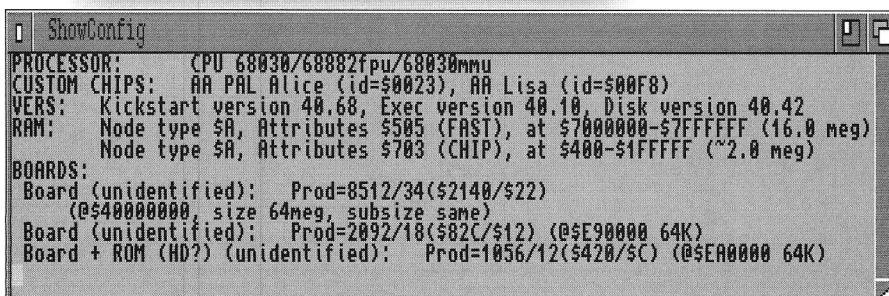
De nieuwe Installer (V43.3) houdt rekening met de gebruikte schermmode en lettertypen.

nieuwe editie kunnen we niet constateren, of het moet zijn dat ook de Installer voortaan rekening houdt met de ingestelde schermmode en fonts. De nieuwe Installer gaat vergezeld van een uitgebreid Amigaguide-bestand (zo'n 107 Kb groot). Hierin komen alle relevante commando's, labels, devices en assigns aan de orde. Er is zelfs een complete op scripts gerichte Style Guide aanwezig. Te ingewikkeld voor de gemiddelde gebruiker waarschijnlijk, maar daar richt de handleiding zich ook niet op. Wie aan een Installer-script begint, heeft er meestal al een heel programma op zitten... Er kleeft één nadeeltje aan de nieuwe Installer: door de diverse veranderingen is het programma niet volledig compatibel met oude scripts.

CONCLUSIE

Het doet ons goed om te zien hoe AT verbeteringen aanbrengt in ons toch al plezierig te gebruiken Operating System. Wanneer het complete nieuwe besturingssysteem gereed is, blijft nog even de vraag. Maar het kan nooit lang meer duren.

Willem Schaaïj



ShowConfig Enhanced (boven) heeft minder moeite met het herkennen van uitbreidingen dan z'n voorganger.

Een Amiga-look voor Unix-machines

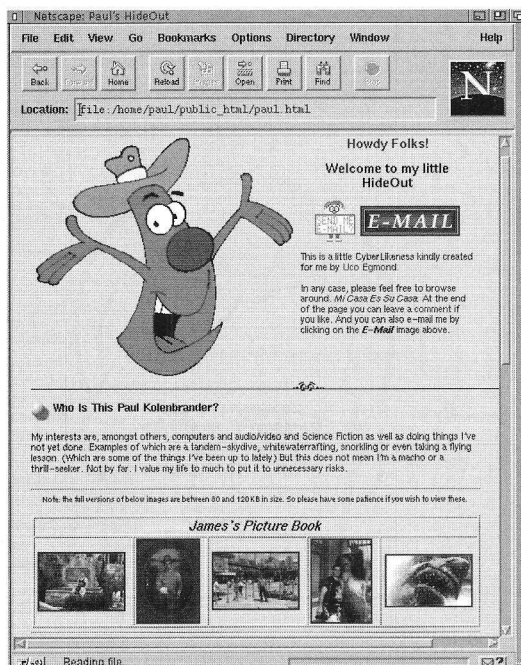
Bestaat er dan toch een Amiga-versie van Netscape? Je zou het wel denken als je de illustratie bij dit artikel bekijkt. Helaas moeten we u teleurstellen. Het betreffen hier namelijk geen Amiga-plaatje, maar een screendump van een computer die 'onder' het Unix-besturingssysteem draait. Het Workbench-achtige uiterlijk is te danken aan het 'gadget' AmiWM.

Marcus Comstedt, de maker van het programmaatje, vond het maar niks: elke avond urenlang achter een Amiga zitten, en op de universiteit de hele dag naar een compleet anders ogend Unix-systeem staren. Op een dag kon hij het gewoonweg niet meer verdragen. Alsof het niks is, schreef hij een gebruikersinterface voor Unix-machines, die er precies zo uitziet als de vertrouwde Workbench. Hij noemde z'n geesteskind AmiWN, een afkorting van Amiga Window Manager. Een knap staaltje werk! De Unix-wereld lijkt trouwens steeds meer bewondering te tonen voor de Amiga. In AM nummer 39 lieten we u reeds kennismaken met het pakket AUE van Bernd Schmidt, een welhaast volwaardige Amiga 500-emulator voor Unix-systemen.

ZELF COMPILEREN

AmiWM is een zogeheten 'window manager' voor het op workstations gebruikte XWindows-systeem, waarvan trouwens ook een Amiga-variant bestaat (AmiWin, zie AM 39). Via AmiWM lijkt de grafische interface van zo'n workstation helemaal op die van de Amiga. De iconen, de typische vensters, eventuele achtergronden... niets ontbreekt.

Op de meeste Unix-systemen laat het programma zich eenvoudig installeren. Na het 'uitpakken' van het circa



50 Kb grote AmiWM-archief moeten we de machine opdracht geven (middels een 'make'-commando) om de source oftewel broncode te compileren. Vanwege de verscheidenheid aan 'dialecten' is het in de Unix-wereld gemeengoed dat de gebruiker dit zelfs doet. Een proces dat meestal geen problemen oplevert, ook niet in het geval van AmiWM. Op ons Unix-systeem (een 486DX4/100 MHz pc met 16 Mb RAM) bestaan twee simpele commando's om het compileren van AmiWM in gang te zetten. Om de door ons gebruikte window manager te vervangen, pakken we het daarvoor bestemde systeembestand beet en veranderen daarin het woord 'fvwm' in 'amiwm'. In het archief van AmiWM stuiten we trouwens ook nog op een 'makefile' voor SAS C om de source op een Amiga te compileren. De benodigde SAS C-options en een digitale handleiding ontbreken evenmin.

EEN MAGISCH PALET

Na het opstarten van XWindows voeren we ons meteen thuis. Het is net alsof we met de Workbench in de weer zijn. Zetten we in de 'home directory' een bestand met de naam 'amiwmrc' neer, dan kunnen we AmiWM naar hartelust configureren. In het kadertje

bij dit artikel kunt u de door ons gebruikte instellingen op uw gemak nog eens nalezen. AmiWM weet zowel raad met normale Workbench-tinten als met een MagicWB-palet. Behalve het kleurenschema kunnen we ook de fonts van de Workbench definiëren.

Verder mogen we kiezen of we het 'size gadget' (waarmee we een venster vergroten en verkleinen) in de rechter of in de onderste balk van een venster willen positioneren. De originele Workbench heeft die mogelijkheid niet. Het is zelfs mogelijk om programma's toe te voegen aan het Tool-menu van de Workbench.

CONCLUSIE

Heel wat Amiga-gebruikers worden door hun werkgever of docent verplicht om met Unix-machines te werken. Dankzij AmiWM hoeven zij hun favoriete gebruikersinterface geen moment meer te missen.

Toegegeven, in de huidige versie is het pakket nog lang niet zo krachtig niet als de met 'virtuele schermen' en toolmanager-achtige 'docks' uitgeruste window manager 'fvwm'. Niettemin gedraagt AmiWM zich bijzonder stabiel. Waarom we dit guitige programma aan u voorstellen? In de eerste plaats omdat het leuk is om te zien dat de Amiga zich ook op andere systemen manifesteert. Maar natuurlijk ook omdat we AmiWM wel degelijk op een 'gewone' Amiga kunnen loslaten. Met een pakket als NetBSD (zie AM 37 en 38) en een XWindows-client als AmiWin toveren we onze vriendin tegenwoordig 'zo' om in een Unix-machine. Het installeren van AmiWM verloopt dan weliswaar wat moeilijker, maar het kan (al vragen we ons dan wel af waar we mee bezig zijn). AmiWM is freeware en staat ondertussen op het AM-BBS (amiwm.lha). Het kost u dus slechts een paar telefoontikken.

Paul Kolenbrander

Produkt: AmiWM v0.19 (patchlevel 29)

Producent: Marcus Comstedt

Prijs: Freeware

Configuratie: Een computer die een Unix-variant en XWindows aankan of een systeem waarvoor een XWindows-client beschikbaar is. Vindplaats: AM-BBS (amiwm.lha) en Internet (<http://www.lysator.liu.se/~marcus/amiwm.html>)

De configuratie van ons 'amiwmrc'-bestand

```
# AmiWM configuratie bestand.
# Stoppen zonder een 'Are you sure to quit'
# requester
FastQuit Yes
# gebruik de rechter windowborder voor het
# size gadget.
SizeBorder Right
# Gebruik het standaard Amiga systeem
# palette
IconPalette System
# Voeg de volgende programma's toe aan het
# WB toolmenu.
ToolItem "NetScape" "netscape"
ToolItem "MailReader" "xmail"
ToolItem "Image Viewer" "xv"
ToolItem "Image Processing" "gimp"
ToolItem "New Shell" "xterm -geometry
92x29+712+497 -e tcsh"
ToolItem "Telnet IAE" "xterm -T iaehv.nl -
geometry 92x29+712+0 -e telnet iaehv.nl"
```

Duivelse berichten van de Workbench

Elke versie van het Amiga-besturingssysteem bezit een aantal geheime berichten, achtergelaten door de programmeurs. Sommige 'messages' bevatten uitsluitend een dankwoord, andere leuke grappen of commentaar op de 'marketing' van Commodore. De methode om deze berichten op te sporen en zichtbaar te maken, hangt af van het versienummer van het Operating System.

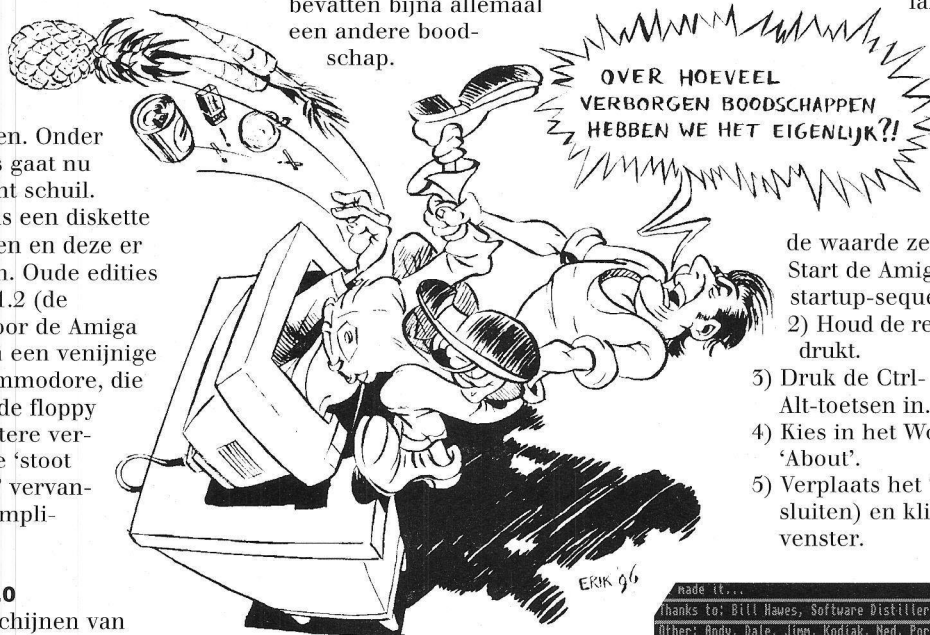
WORKBENCH 1.2 EN 1.3

Het eerste geheime bericht betreft een dankbetuiging aan de oorspronkelijke ontwikkelaars van de Amiga. Er zijn echt twee mensen (of een driehandig marsmannetje) nodig om de mededeling tevoorschijn te toveren. Herstart de computer en maak het Workbench-venster actief. Laat één persoon de beide Shift- en Alt-toetsen indrukken. Onder elke functietoets gaat nu een ander bericht schuil. Probeer ook eens een diskette in DF0: te stoppen en deze er weer uit te halen. Oude edities van AmigaDOS 1.2 (de 'enhancer kit' voor de Amiga 1000) herbergen een venijnige uithaal naar Commodore, die verschijnt als u de floppy verwijdt. In latere versies van 1.2 is de 'stoot onder de gordel' vervangen door een compliment.

WORKBENCH 2.0

Kort na het verschijnen van Workbench 2 plaatste een Commodore-medewerker een nogal cryptisch E-mailtje op het Internet: 'Control the alternate menus to shift into an enlightened state'. Als u echt van puzzelen houdt, leg Amiga Magazine dan meteen even aan de kant en probeer het vraagstuk zelf op te lossen. Bent u minder avontuurlijk aangelegd, dan volgt hier de 'clue'. Net als bij het vorige geheim heeft u drie handen nodig. Selecteer het Workbench-venster met de linker

muistoets en druk vervolgens de Ctrl-toets en beide Shift- en Alt-knoppen in. Gebruik daarna de muis om een optie uit het Workbench-menu te kiezen. Laat de toetsen los en selecteer 'Last Message'. Het eerste geheime bericht verschijnt dan in beeld. Herhaal deze stappen voor elke menu-optie. Ze bevatten bijna allemaal een andere boodschap.



WB 3.0: DE PUZZEL

De programmeurs van de Workbench maken er een goede gewoonte van om in elke nieuwe versie een aantal berichten te verstoppert. In AmigaDOS 3.0 zitten de geheimen echter net iets te goed verscholen. En de cryptische kreten die Commodore dit keer losliet, waren wel erg

vaag:

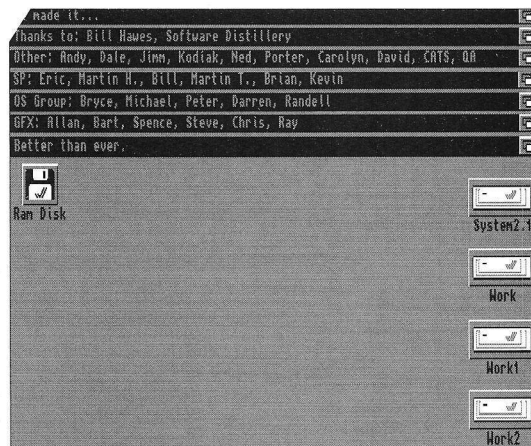
- Control is given to those who are shifted four from the start and do not give up on the alternate course.
- When it is about time to learn the secrets of the master, one must also qualify for the enlightenment.

U mag uzelf rustig op de schouder kloppen (de derde hand komt hier nogmaals goed van pas) als u daar voldoende aan heeft om de verscholen berichten boven water te krijgen.

WB 3.0: DE OPLOSSING

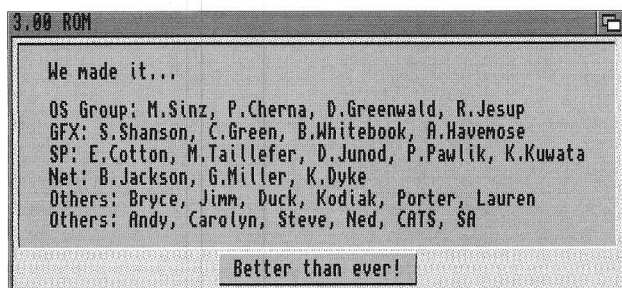
U heeft geen idee wat Commodore bedoelt? Wees gerust, u bent in goed gezelschap. Zelfs de meest doorgewinterde Amiga-freaks moesten het opgeven. Eerst de technische omschrijving: het bericht verschijnt als u de optie 'About' kiest terwijl de Ctrl-, Shift- en Alt-toetsen zijn ingedrukt en de zogeheten 'Workbench Open' teller op zestien staat. In gewoon Nederlands:

- 1) Reset de Amiga. (Als u verschillende hulpmiddeltjes - zoals Applcons - automatisch laat starten, bestaat de kans dat de teller de waarde zestien al is gepasseerd. Start de Amiga eventueel zonder startup-sequence).
- 2) Houd de rechter muisknop ingedrukt.
- 3) Druk de Ctrl- plus beide Shift- en Alt-toetsen in.
- 4) Kies in het Workbench-menu voor 'About'.
- 5) Verplaats het 'About'- scherm (niet sluiten) en klik in het Workbench-venster.



6) Herhaal de stappen twee tot en met vijf. Na maximaal vijftien pogingen verschijnt er een heel ander 'About'-venster.

Denkt u, bijvoorbeeld in Workbench 3.1, een nieuwe boodschap te hebben gevonden? Laat het ons dan even weten. Ons adres vindt u in het colofon.



Op zoek naar de vrouw van je dromen

In Valhalla & the Fortress of Eve heeft onze edele Koning de leeftijd bereikt waarop zijn belangstelling voor het andere geslacht aanwakkert. Hij vertelt je dan ook meteen (dat heb je in speech adventures) dat hij actief op zoek wil gaan naar een leuke vrouw. Dit begrijpelijke voornemen wordt echter gedwarsboomd door de slechte Eve. Deze heksachtige heeft alle meiden van het koninkrijk gekidnapte. Alleen haar eigen spruit Esmeralda loopt nog vrij rond. Bij gebrek aan concurrentie, zo redeneert 'evil' Eve, stapt de koning ongetwijfeld met dochterlief in het huwelijksbootje. Zou Esmeralda het op deze geniepige manier tot koningin schoppen?

OUDE EN WIJS GENOEG

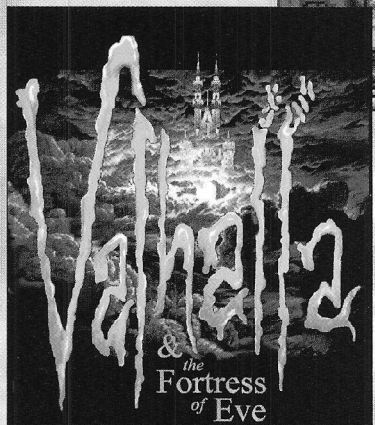
Nou, als het aan de koning ligt mooi niet. Zijn besluit staat vast: hij wil - net als ieder normaal mens - zelf bepalen met wie hij de rest van zijn leven slijt. En dus gaat hij op pad om Eve de voet dwars te zetten.

Een hele toer, want de toverkol houdt de vrouwen gegijzeld in haar verafgelegen, bijna ondoordringbare kasteel. Volgens softwarehuis Vulcan ben jij door je jarenlange ervaring met computerspellen oud en wijs genoeg om de koning een handje te helpen. Je treedt in dit adventure dan ook op als diens mentor. De opdracht: bevrijd de vrouwen en pik er de ware uit!

Valhalla III is direct te spelen vanaf de maar liefst zes diskettes, maar laat zich net zo eenvoudig op harddisk installeren. Als je daar nog 4,5 Mb vrije ruimte hebt althans. In de fraaie openingsanimatie (die je ook kunt 'skippen') vertelt de hoofdpersoon je in een grappig, Engelser dan Engels accent zijn treurige relaas. Na het wegglikken van de kletsmaajoor mag je bepalen in welk level je start. Meteen daarna verschijnt het speelscherm, met in het midden het gebied waarin je kunt rondwandelen. Kozen de makers bij Valhalla II voor het top-down

Na twee succesvolle voorgangers is het nu de beurt aan Valhalla III om de spellenmarkt te bestormen. In deel II slaagde de aimabele koning erin om de gevreesde Lord of Infinity te verslaan. Na dat 'onderonsje' leek de rust voor goed wedergekeerd in het vredige landje. De zaken kregen echter een onverwachte wending toen de hoofdpersoon plotseling enorm veel hormonen begon te produceren.

algemene vaardigheden op adventure-gebied alsmede je kennis van de Engelse taal danig op de proef gesteld. Valhalla III is overigens in staat de gesprekken van 'ondertiteling' te voorzien. Handig als je even een zinnetje hebt gemist. Desgewenst geeft de koning ook commentaar ('No way') op onlogische acties.



perspectief, dit keer ging de voorkeur uit naar een isometrische invalshoek. Nu kun je dus ook de voor-, zij- en achterkant van de koning bewonderen in plaats van louter z'n kapsel en schouders.

ENGELSE ONDERTITELING

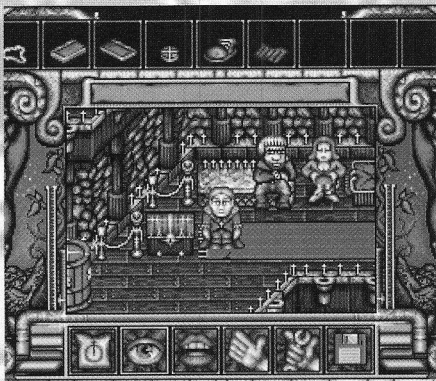
Als speler leid je de koning door vier kleurrijke decors en helpt hem bij het oplossen van de vele puzzels. Onderweg kun je via het spreek-ikootje (een mond) met een van de passanten converseren. Niet zozeer uit sociale overwegingen, maar om goederen, diensten en tips los te peuten, die tijdens je 'queeste' van pas kunnen komen. Hierbij worden je

Bovenin beeld bevindt zich de rucksack. Daarin tref je alle items aan die je reeds bij elkaar hebt gesprokkeld. Aan de onderkant van het scherm staan de commando-buttons waarmee je de koning bepaalde acties laat ondernemen. Naast de genoemde 'praatknop' vind je hier iconen om voorwerpen op te rapen en te gebruiken, om de complete kaart van het speelveld in beeld te brengen en om je vorderingen te bewaren. Het rijklijk geïllustreerde scherm doet de sfeer van het fantasieverhaal eer aan. In het speelveld ziet de muispijl er ook echt uit als een pijl. Wil je naar links wandelen, dan zet je de pijl simpelweg links van de koning en geeft een klik. Bewegen we de cursor naar de items of de commando-buttons, dan neemt deze de vorm van een handje aan.

NOBELE MISSIE

Het avontuur begint aan de rand van Eveswood, maar vervolgt in de latere levels in Evesland. Op een bepaald moment kom je in een dorp terecht waar zich een verborgen toegang bevindt tot het kasteel van Eve. Voor het zover is dien je de mannelijke dorpingen over te halen om je te assis-





teren tijdens de nobele missie. De spanning bereikt een hoogtepunt op de binnenplaatsen van het kasteel, waar de opdringerige Eve je zowat dwingt om met haar dochter te trouwen. Pas in het laatste level, dat zich afspeelt in de kerkers van het slot, verlos je de gegijzelde vrouwen (als je ze kunt vinden tenminste) en kun je eindelijk een weloverwogen partnerkeuze voor het leven maken. Natuurlijk is het avontuur niet zonder gevaar. Zo krijgt de koning af en toe een elektrische schok te verduren, bijvoorbeeld wanneer hij een verkeerd hendeltje overhaalt. Zijn levenskracht neemt dan in beperkte mate af. Met behulp van speciale pillen kun je de energie van zijne majesteit weer op het oude peil brengen, maar deze medicijnen liggen niet altijd voor het oprapen.

CONCLUSIE

Valhalla III is een bijzonder aardig spel. Het ziet er heel goed uit, laat zich eenvoudig bedienen en bevat vele, soms echt lastige puzzels. Het adventure speelt zich weliswaar af in een Efteling-achtige omgeving, maar de levensechte stemmetjes en het ietwat irritante karaktertje van de koning maken de zaak behoorlijk realistisch. In navolging van Hillsea Lido en Timekeepers, twee eerder besproken titels uit The Mini Series van Vulcan, scoort ook dit spel een dikke voldoende.

Stefan Siemen

Miljoenen jaren geleden was de macht op aarde in handen van een select groepje gewelddadige goden. Ze namen een levensvorm aan die perfect voldeed aan de eisen van hun tijd. Onwetend als we zijn, bestempelen wij deze goden al eeuwenlang als dinosauriërs. En maar gissen naar hun doodsoorzaak. Het spel Primal Rage vertelt ons eindelijk de angstaanjagende waarheid over het verleden... en de toekomst.

De ondergang van de dino's was geen toevalstreffer, maar een geplande aanslag. Het brein achter deze laffe daad was Balsafas, een tovenaars uit een parallel dimensie die zich vreselijk bedreigd voelde door de almaar toenemende macht van de goden. Om zijn eigen hachje te redden, stak hij op een dag het spreekwoordelijke stokje tussen de spaken van de uitgekende aardse balans. Het ontbrak Balsafas aan kracht om de goden persoonlijk om het leven te brengen. Maar door één van de heersers naar het binnenste van de maan te verbannen, bereikte hij toch zijn doel. Deze doordachte zet bleek voldoende om het fragiele evenwicht op aarde drastisch te verstoren. De explosie die volgde, vernietigde niet alleen de goden, maar alle leven op aarde. Tot zover het fabeltje dat de dinosauriërs zich door een meteorietje uit het veld lieten slaan. Integendeel: het verhaal van Primal Rage wil dat de meteoriet nog moet komen. En met een beetje 'geluk' maken we dat nog mee ook.

EVEN GEDULD AUB

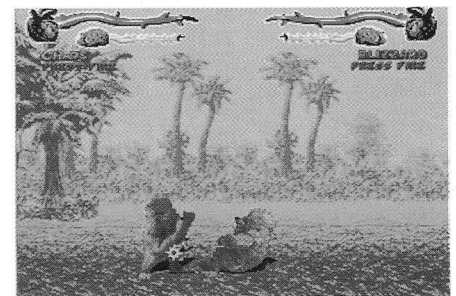
Het projectiel dat de aarde binnen afzienbare tijd treft, zal de goden weer tot leven wekken. De mensheid overleeft, maar al onze technologie gaat verloren. Oude tijden herleven als de goden opnieuw om de macht strijden. Toch een aardige invalshoek van Time Warner Active, het bedrijf achter Primal Rage. De felgekleurde en verzorgde handleiding geeft overigens nog veel meer informatie over het scenario, het spel, de tegenstanders en de vele moves. Prima werk! Steken we echter de schijfjes in de

P R I M A L

Everybody

Amiga, dan confronteert Primal Rage ons direct met z'n grootste gemis: de vier diskettes laten zich niet installeren op harddisk. Dat is naar onze bescheiden mening niet geheel meer van deze tijd. Primal Rage ondersteunt volgens de handleiding wel externe diskdrives. Dat verzacht de pijn weer een beetje.

Amper bijgekomen van de eerste teleurstelling krijgen we er meteen nog een te verwerken: de demo. In vier snel voorbij flitsende plaatjes wordt het hele verhaal uit de doeken gedaan. De tekeningen zien er leuk uit, maar veel tijd om ze te bekijken krijgen we niet. Ook de muziek die tijdens de demo uit de speakers klinkt, kan niet erg overtuigen. Jammer...



GOOR OF GEKUIST?

Na een druk op de vuurknop krijgen we het hoofdmenu voorgeschoteld, waarin we op drie buttons stuiten: Start, Training en Game Options. De eerste twee mogelijkheden behoeven geen toelichting, al moet gezegd dat

Training goed van pas komt om de voorradige moves uit te proberen. Via Game options kunnen we tal van voorkeuren instellen, te beginnen met de moeilijkheidsgraad. Doordat deze oploopt van één tot zestien leent het spel zich zowel voor beginners als voor echte killers.



Product: Valhalla & the Fortress of Eve
 Producent: Vulcan Software
 Prijs: £ 18,-
 Configuratie: Elke Amiga met 1 Mb (ondersteunt harddisk)
 Inlichtingen en bestellingen: Vulcan Software (GB),
 telefoon: 0044-1705-670269

Grafisch: 8
 Geluid: 7
 Concept: 8
 Amusement: 8
 Speelbaarheid: 8

walk the dinosaur



Verder bepalen we onder Game Options nog het aantal credits (1-10) en vechtronden (1, 3, 5 of 7) alsmede de duur van een ronde (tussen de dertig en tachtig seconden). Desgewenst definiëren we zelfs de impact van een klap. Dit maakt het gebruik van cheat codes volledig overbodig. Vanwege hun gewelddadige karakter zorgden games als Mortal Combat en Doom in het verleden voor flink wat kritiek van verontruste ouders. De makers van Primal Rage hebben daar kennelijk lering uit getrokken. Hun geesteskind voorziet namelijk keurig in een zogeheten gore switch. Activeren we deze softwarematige schakelaar, dan laat het spel alle gewelddadige scènes (zoals het opeten van mensen) en alle ongelukken met dodelijke afloop achterwege. Het gebruik van deze schakelaar wordt bovendien behoorlijk aangemoedigd: als we de finale bereiken, krijgen we vijftig procent extra energie.

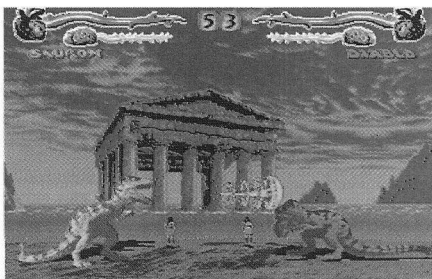
EEN FLINKE OERKREET

Elk potje Primal Rage begint in een soort tempel, waar we één van de zeven aanwezige dinosauriërs moeten selecteren. De kanshebbers heten Armadon, Blizzard (sluikreclame?), Chaos, Diablo, Sauron, Talon en Vertigo. Ze beschikken vanzelfsprekend allemaal over hun eigen karaktertrekjes en bewegingen. We kunnen de strijd zowel met een andere speler als met de computer aangaan. In het laatste geval bepaalt de Amiga de opponent.

Na enkele diskettewissels en een flinke oerkreet staan de twee prehistorische creaturen eindelijk oog in oog met elkaar. Vingervlugheid blijkt geen overbodige luxe, want onze digitale tegenstander weet wel raad met zijn 'geschubde' lijf.

De oneerlijke strijd vindt plaats tegen een vulkanische achtergrond. Onze energie, gesymboleerd door een hart met een flinke slagader, stevent bedenkelijk snel op de nul af. Met een laatste krachtsinspanning (als een gek draaien met de joystick en maar rammen op die vuurknop),

proberen we het tij te keren. Tevergeefs... Als een stervende zwaan zakt onze dino in elkaar om nooit meer wakker te worden. De daaropvolgende vreugde-uitbarsting van de overwinnaar maakt onze ondergang dubbel zo pijnlijk. In de herkansing brengen we de Godzilla look-a-like al iets meer schade toe, maar een overwinning zit er absoluut niet in. Na een fiks aantal vernederingen besluiten we om maar eens met de Game Options te gaan stoeien. Dat hadden we veel eerder moeten doen, want in het volgende gevecht zijn we duidelijk een maatje te groot voor onze tegenstander.



VOOR HET LEVEN GETEKEND

Na afloop van de strijd krijgen we te zien welk werelddeel we overwonnen hebben. Even later dient de volgende tegenstander zich alweer aan. De Amiga vraagt nogmaals om een andere diskette. We geven keurig gevolg aan het verzoek, maar na wat gerammel en gekraak in de drive weigert de machine verder te gaan met haar bezigheden.



Na een diepgaand onderzoek blijken we te kampen met een 'maandagochtend' floppy. Spijtig, want nu kunnen we het spel niet helemaal uitspelen. Waarschijnlijk heeft onze versie van Primal Rage net een paar kilometers te veel afgelegd. Eén verkeerde beweging van de postbode is voldoende om zo'n kwetsbaar floppje voor het leven te tekenen. Time Warner Interactive treft hier dan ook geen schuld. Wat we nu missen? Wel, de handleiding vertelt ons dat we zijn uitgenodigd op een groot feest, waar we onze krachten voor de finale kunnen sterken. Ook zullen we nimmer weten wat die 'man eating moves' eigenlijk behelzen. Hoewel, met een beetje fantasie...

CONCLUSIE

Primal Rage lijkt wel erg veel op Mortal Kombat. Qua originaliteit scoort het spel daarom niet zo hoog. De overeenkomst heeft als voordeel dat je van te voren precies weet wat je in huis haalt. Slechts een kleine kans op een 'kat in de zak' dus. Hoewel de kolossen goed geanimeerd zijn, biedt Primal Rage grafisch gezien weinig verrassingen. De muziek heeft iets exotisch (je waant je in een Chinees restaurant), maar blijft ver onder de maat. De geluidseffecten daarentegen zijn zo realistisch, dat we de pijn van de dino's bijna zelf voelen. Al met al houden we gemengde gevoelens over aan onze ontmoeting met dit product. Veel punten verdienen extra aandacht, terwijl andere juist tot in de puntjes zijn verzorgd. Zou Balsafas ook deze verstoorde balans op z'n geweten hebben?

Marco Tibben

6,5

Product: Primal Rage
 Producent: Time Warner Interactive
 Prijs: f 79,-
 Configuratie: Amiga 1200
 Inlichtingen: Courbois Software,
 telefoon: 024-6772546

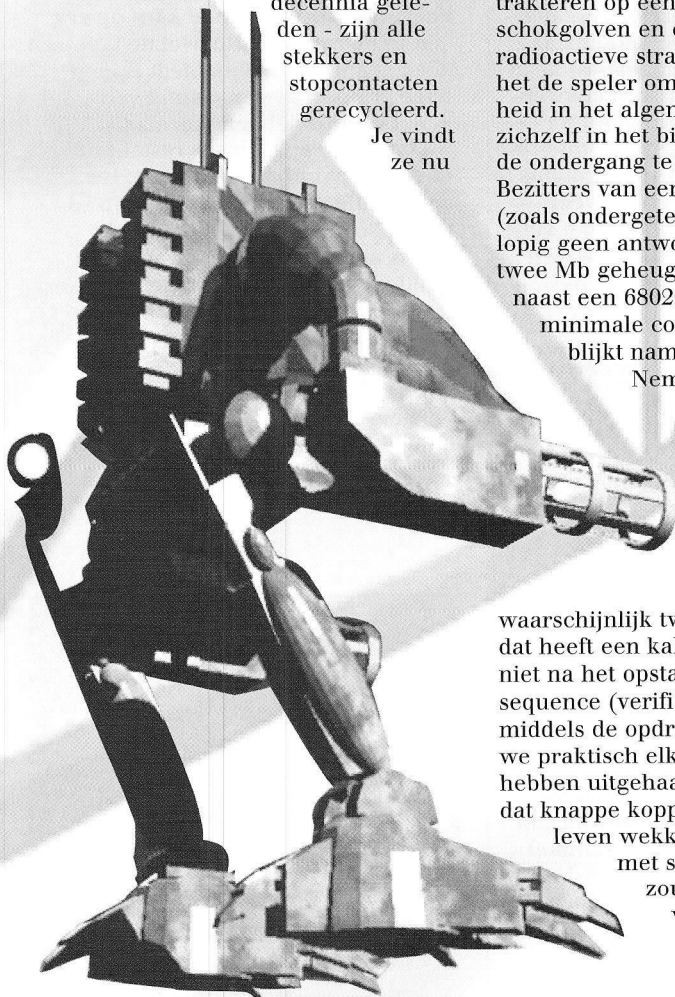
Grafisch: 7
 Geluid: 6
 Concept: 5
 Amusement: 7
 Speelbaarheid: 7

Als de techniek je even in

In tegenstelling tot Reagan's jongensdroom wordt de aarde van morgen niet verdedigd vanuit de ruimte, maar door een technologisch hoogstandje diep in de aarde. We schrijven het jaar 2079. In een zwaar beveiligde bunker kilometers onder het aardoppervlak verwerkt de neurale computer Nemac IV 's werelds belangrijkste data. Omdat deze veredelde 'Joshua' al jaren voortreffelijk werk verricht, houdt er niemand meer rekening met een eventuele crash of andere vorm van tegenslag. Ontzettend stom natuurlijk, want als er iets kuren kan vertonen, dan is het wel een computer.

Je begrijpt het al, op een dag gaat het goed mis met Nemac IV. Door een bug van onbekende herkomst verkeert de machine plotseling in de veronderstelling dat hij de aarde moet vernietigen in plaats van beschermen. Gewoon even de stekker eruit trekken dan maar? Mooi niet. Meteen na de ontdekking van een nieuwe, veel schonere energiebron - alweer enkele

decennia geleden - zijn alle stekkers en stopcontacten gerecycleerd. Je vindt ze nu



Doom-klonen als Alien Breed 3D, Fears en Breathless vliegen momenteel als warme broodjes over de toonbank. Elk weldenkend softwarehuis wil natuurlijk gaarne een graantje meepikken van deze rage. De recentste variant op het inmiddels zeer bekende thema komt van het Duitse ZenTek en luistert naar de raadselachtige naam Nemac IV.

alleen nog in een beperkt aantal musea. Dan maar 'the hard way'. En een beetje snel graag, want zowat overal ter wereld is ondertussen paniek uitgebroken.

MODERNE GEVECHTSROBOT

Alle hoop richt zich natuurlijk op de Amiga-liefhebber die zoëven dit spel heeft gekocht. Zijn briefing spreekt duidelijke taal: daal af naar de bunker en neem plaats in de moderne gevechtsrobot die zich daar bevindt. Dring vervolgens de basis binnen en leg de op hol geslagen computer voorgoed het zwijgen op. Nemac IV heeft echter andere plannen. Het bak-beest staat net lekker warm te draaien om de wereld te trakteren op een portie schokgolven en een dosis radioactieve straling. Lukt het de speler om de mensheid in het algemeen en zichzelf in het bijzonder van de ondergang te redden?

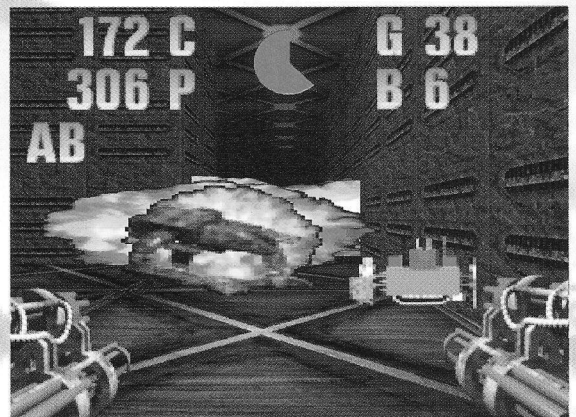
Bezitters van een standaard A1200 (zoals ondergetekende) krijgen voorlopig geen antwoord op die vraag. De twee Mb geheugen die de verpakking naast een 68020 CPU en OS 2.0 tot de minimale configuratie rekent,

blijkt namelijk niet genoeg om Nemac IV aan de praat te krijgen. Pries je nu de makers bedoelen

waarschijnlijk twee Mb vrij RAM, en dat heeft een kale A1200 niet - zelfs niet na het opstarten zonder startup-sequence (verifieer het maar eens middels de opdracht 'avail'). Hoewel we praktisch elk denkbaar kunstje hebben uitgehaald, sluiten we niet uit dat knappe koppen het spel alsnog tot leven wekken op een machine met slechts twee Mb. Dat zou dan een sublieme tip voor de rubriek Eureka zijn.

THE BIGGER, THE BETTER

Aan de andere kant heeft het bijzonder weinig nut om Nemac IV aan een doordeweekse Amiga voor te schotelen. Om lekker te lopen, heeft het wat meer hardware nodig. De makers vinden daar ook geen doekjes om: "Dit spel is gemaakt voor dure en snelle Amiga's. The bigger, the better", lezen we in de verzorgde handleiding. En we kunnen het hen niet kwalijk



nemen. Amiga-programmeurs hebben net zoveel capaciteiten als hun pc-broeders, maar krijgen vaak te weinig geheugen tot hun beschikking om dat te bewijzen. Het moet allemaal maar kunnen 'in' twee Mb (ter illustratie: Doom had enkele jaren geleden al een pc met vier Mb nodig). Overschrijd je die magische grens, dan valt er een flink aantal potentiële kopers af. Dat lijkt ons bijzonder frustrerend voor de programmeurs.

Volgens de jongens van ZenTek is de rek eruit: wie op een Amiga pc-achtige games wil spelen, moet niet langer zeuren maar gewoon een turbokaart met extra RAM aanschaffen. De makers van Nemac IV maken langs deze weg in elk geval duidelijk dat creativiteit niet per se hoeft te lijden onder verkoopcijfers.

Een lovenswaardige houding, dat moet gezegd. Maar het wekt natuurlijk wel hoge verwachtingen: hebben we hier dan echt met een volwaardig pc-achtig spel te maken? In dat geval hoeven we ons nooit meer schuldig te voelen als we weer eens een vergelijking maken met een product voor 'dat andere plat-

de steek laat...

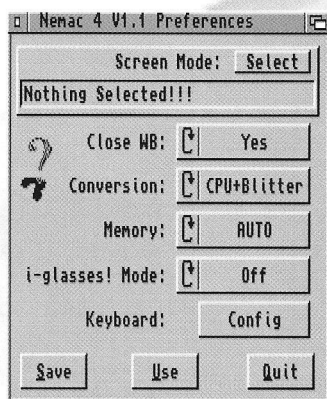


form'. De spreekwoordelijke peer is immers vervangen door een tweede appel. Razend benieuwd prikken we een turbokaartje met wat fast-RAM in onze machine, maken zeven Meg harde schijfruimte vrij (vanaf flop spelen lukt niet) en overrompelen het Nemac IV ikoontje met een dubbelklik.

METALEN MASTODONT

Voor we in de robot klimmen, geven we via een klein preference-venster een aantal voorkeuren in. Er is een breed scala aan schermresoluties plus ondersteuning van het CyberGraphX-systeem en grafische kaarten als Picaso II en Graffiti. Tot onze verbazing voorziet het spel zelfs in speciale routines voor de Virtual I-Glasses, zoals een '3D output' (zie AM 38). Nemac IV kan verder zowel met de OCS en ECS als de AGA-chipset overweg. Ook de besturing van het spel (via joystick of toetsenbord) passen we helemaal naar wens aan. Na een klik op Use laadt de Amiga een lange, knap gemaakte demo vol explosies. Enkele minuten later wordt het menens. Bij het bedenken van de robot hebben de makers zich duidelijk laten inspireren door de metalen mastodont van het destructie-spel Walker. Links in beeld zien we de voorraad munitie voor het machinegeweer en het plas-makanon, rechts ons knapzakje met bommen en granaten. Deze hardware hebben we broodnodig. Nemac IV heeft er namelijk voor gezorgd dat alle overige robots in het uitgebreide complex hem tot de laatste chip blijven verdedigen. Onfortuinlijke contacten

met de tegenstanders hebben tot gevolg dat onze gezondheid - weergegeven door een rode bol - achteruit gaat. En een Doom-kloon is geen Doom-kloon als we onderweg niet regelmatig aanvullingen op onze diverse voorraden ontdekken. De goed beveiligde bunker telt vele deuren. Deze gaan echter pas open wanneer we er precies voor staan. Bovendien moeten we in het bezit zijn van de juiste toegangscode. Die verkrijgen we door slim gebruik te maken van de speciale monitors in de ondergrondse gewelven. Na het voltooien van een level toont het systeem een gedetailleerd



overzicht van onze prestaties. Naast het percentage omgebrachte robots (ach, het zijn maar robots) verneemen we ook welke geheimen we nèt niet hebben ontdekt in het speelveld. Daarnaast laten de statistieken zien hoe trigger-happy en trefzeker we zojuist zijn geweest, alsook hoe vaak we het loodje hebben gelegd. Vervolgens kunnen we het level nogmaals spelen, de tussenstand opslaan of doorgaan met de volgende moeilijkheidsgraad.

SNELHEID IS TE KOOP

Is Nemac IV nu de Doom van het Amiga-platform of niet? Moeilijk te zeggen. Op onze A1200 met vier Mb RAM en een co-processor in elk geval niet. Zelfs met de laagste resolutie en het kleinste beeld speelt het niet echt soepel. Kiezen we voor een scherper beeld met meer details, dan laat de robot zich al helemaal niet meer

zuiver besturen. Grafisch ziet Nemac IV er in zo'n hoge resolutie echter best mooi uit. We tellen onnoemelijk veel verschillende textures, zien angstaanjagende explosies en met zorg gepixelde vijanden. Het ontbreekt eigenlijk maar aan één ding: snelheid. En dat is te koop!

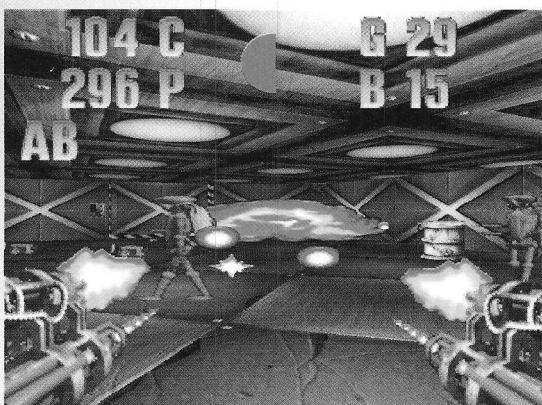
We hadden Nemac IV dan ook dolgraag een kans gegeven op een Amiga met een '060', een grafische kaart en een Megabytje of tien aan boord.

Helaas, dat zat er bij gebrek aan hardware even niet in. Op onze A3000 echter (met een 68030 CPU en tien Mb) scrollden de schermen - geheel conform onze verwachting - alweer een stuk smoother. Toegegeven, het komt nog niet in de buurt van Doom op een Pentium, maar dat doet het waarschijnlijk wel als we Nemac IV op een A4000/040 (of 060) met vele extra's loslaten. Jammer genoeg beschikken de meeste spelrecensenten van AM voornamelijk over twaalfhonderdjes met relatief bescheiden turbokaartjes. En tot nu toe hadden we daar ook ruim voldoende aan. Zullen we maar meteen een stuk of vijf Killer Amiga's bestellen bij VIScorp?

CONCLUSIE

Nemac IV van ZenTek verlangt nogal wat van de Amiga-liefhebber. Een mentaliteitsverandering die gepaard gaat met flinke investeringen, om precies te zijn. Wie leuke spelletjes wil spelen, moet dokken. Niet zozeer voor de software, maar voor de vereiste turbokaarten en SIMM's. En inderdaad - hoe krachtiger de Amiga, hoe fraaiër en leuker Nemac IV wordt. Dat maakt het beoordelen van dit spel niet gemakkelijk: het kan er mooi uitzien (de screenshots bewijzen dat), het kan soepel spelen en onder de ideale omstandigheden kan het wel degelijk boeien. De score schommelt daardoor tussen een vijf en een negen, afhankelijk van de gebruikte configuratie. Op basis van wat wij hebben gezien - en daarop is ook onze score gebaseerd - durven we te stellen dat Nemac IV tot de betere Doom-klonen voor het Amiga-platform behoort.

Stefan Siemen
(met dank aan Oliver Groth
en Ralf Rosselbruch)



Product: Nemac IV
Producent: ZenTek Team
Prijs: f 69,-
Configuratie: minimaal 2 Mb RAM vrij (!), OS 2.0, 68020 CPU, harddisk met 7 Mb vrij. Op dit moment werkt ZenTek aan een Director's Cut op cd-rom. De makers beloven vijf nieuwe tegenstanders, tien nieuwe levels en animaties met een gezamenlijke grootte van 300 Mb.
Inlichtingen: Courbois Software, telefoon: 024-6772546

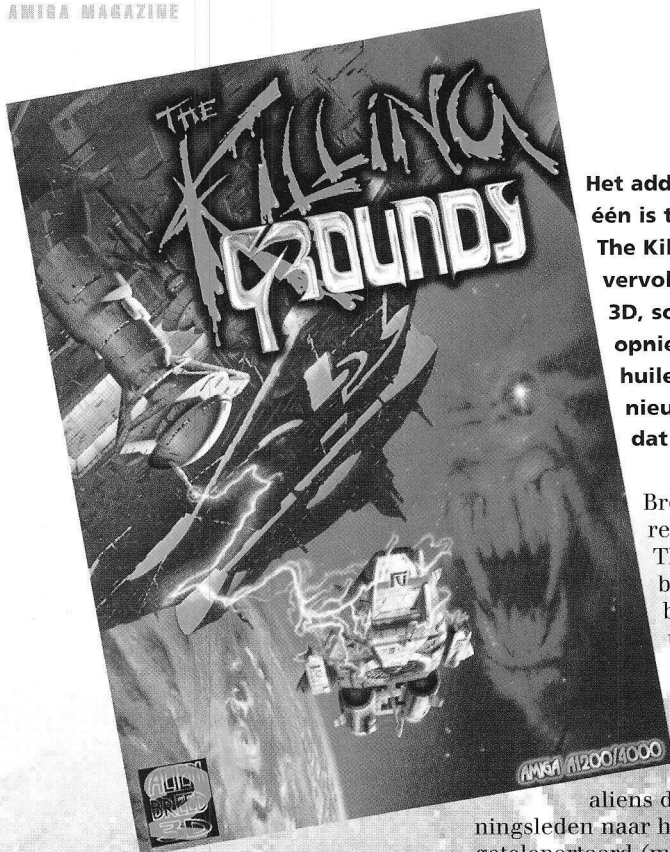
Grafisch: 8
Geluid: 6
Concept: 6
Amusement: 7
Speelbaarheid: 7

7,5

De geur

Het addergebroed uit deel één is terug. En hoe! Met **The Killing Grounds**, het vervolg op **Alien Breed 3D**, schotelt Team17 je opnieuw horden

huilende, krijsende en schietende gedrochtjes voor. Zestien nieuwe levels wachten tot iemand ze zuivert van het walgelijkste dat de evolutie ooit heeft voortgebracht.



Schieten op alles wat beweegt. Alleen op die manier red je het in **The Killing Grounds**, ook wel **AB3D-II** genoemd (kenners ontcijferen dat waarschijnlijk probleemloos). De inmiddels bekende weerzinwekkende levensvormen laten zich ditmaal echter niet zo gemakkelijk om zeep brengen! In het eerste level mag je nog net een beetje op gang komen. Daarna is het uit met de pret en kom je ogen, oren, maar vooral munitie en 'medi packs' te kort om het lang uit te zingen. De peletons zwaar bewapende Breed-guards komen van drie kanten tegelijk op je af om je een onvriendelijke halt toe te roepen. Ons advies: ren zo hard als je kunt weg.

ORBITAL COMPUTERS

Er staat behoorlijk wat op het spel in **AB3D-II**. De omstandigheden in een notedop: nadat jij, Captain Reynolds dus, met een shuttle bent ontsnapt aan de aliens die het Osiris station onveilig maakten, heeft een slagschip van de aarde je in de ruimte opgepikt. Terwijl je ligt te herstellen van de verwondingen en de vermoeidheid entert een

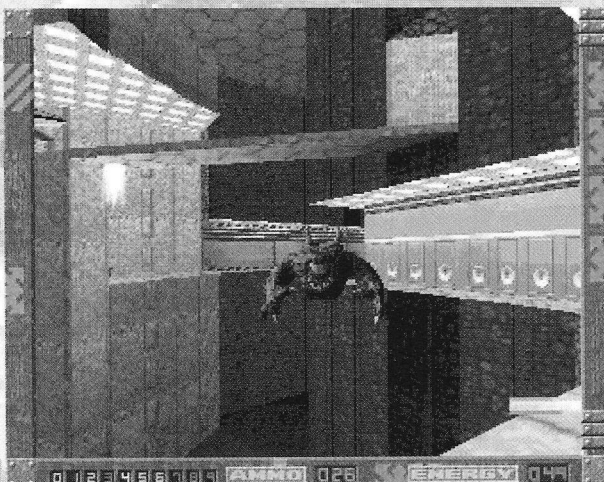
aliens de andere bemanningsleden naar hun planeet hebben geteleporteerd (met jou hebben ze blijkbaar nog een apart appeltje te schillen). Je aarzelt geen moment en reist je makkers via dezelfde teleport achterna. En jawel, enkele levels verderop vindt er een 'reünie' plaats. Het daadwerkelijke bevrijden van de mariniers laat echter nog even op zich wachten. Omdat je ondertussen ontzettend baalt van die vervelende aliens, besluit je de mormels voorgoed te vernietigen. Daartoe moet je eerst drie zogeheten 'orbital computers' uitschakelen. Het laatste level brengt je oog in oog met het walgelijkste gedrocht dat je ooit op je Amiga hebt gezien. Dit schepsel staat symbool voor het bewustzijn van de Breed-gemeenschap. Het wordt bewaakt door twee tot de vlijmscherpe tanden bewapende en goed getrainde bodyguards.

FLINKE VRACHT RAM

TKG speelt sneller en soepeler dan z'n vermaarde voorganger. Opmerkelijk, want het betreft dezelfde bloed-dorstige creaturen. Ook de geluiden, de bewegingen en de bloedfontein (als je er een overhoop schiet) zijn nagenoeg identiek gebleven. De loop van het schiettuig dat je vasthoudt, in deel één nog prominent aanwezig in het midden van het beeld, hebben de makers ditmaal achterwege gelaten. We krijgen er echter een hele reeks sfeervolle

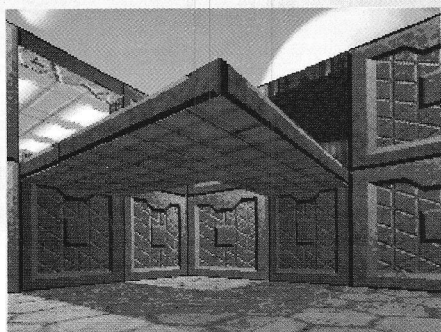
decors voor terug: een meer dan acceptabele ruil. Via een modem-verbinding kun je dit spel trouwens ook met een vriend spelen. Of beter: tegen een vriend! En dan kijken wie het verst komt...

Misschien vraag je je af waarom Team17 al zo snel na **Alien Breed** met een opvolger komt. Volgens ons heeft het te maken met het spel **Breathless**, dat kort na het originele **AB3D** verscheen. De programmeurs van Team17 werden geconfronteerd met een game dat mooier was en vlotter speelde dan hun geesteskind. Dat kon natuurlijk niet. Team17 stelde alles in het werk om snel met een passend antwoord te komen. En dat is gelukt, want tegen



deze brok software legt **Breathless** het onherroepelijk af.

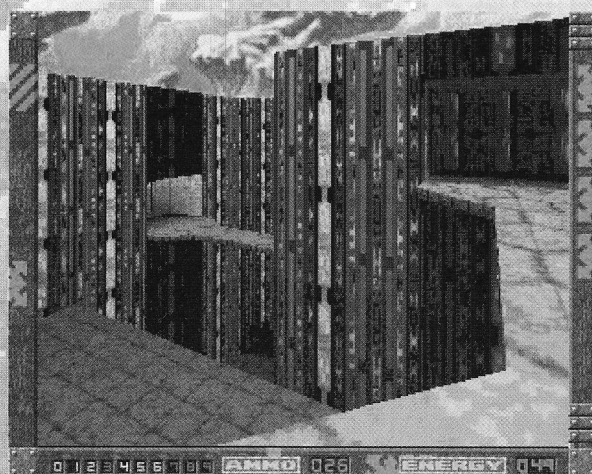
Een dergelijke facelift blijft natuurlijk niet zonder gevolgen: wie **The Killing Grounds** wil spelen zoals het hoort, moet beschikken over een snelle machine met een flinke vracht RAM aan boord. Binnen nu en enkele maanden geldt dat waarschijnlijk voor elke



K I L L I N G G R O U N D S

van kolkend bloed

nieuwe Doom-kloon (zie ook de recensie van Nema IV elders in dit nummer). Het is echter zonder meer de moeite om een paar SIMM's in je Amiga te prikken. Zo ben je in staat om TKR in de HighRes-mode (1 x 1 pixel) te spelen en nog meer te genieten van de stemmige omgevingen. Tel daar de extra geluidseffecten en de toegenomen speelbaarheid bij op en je weet precies wat we bedoelen.



Toch valt er ook voor 'kale' A1200'-bezitters nog genoeg te beleven. Team17 levert het spel namelijk met twee verschillende bootdisks: een schijfje voor de basis A1200 en een exemplaar voor AGA-Amiga's met minimaal vier Mb RAM en een turbokaart. De standaardversie biedt qua grootte een acceptabel scherm, maar de resolutie ligt beduidend lager (2 x 2 pixels). Geen vloeren, blokkerige details, maar wel goed te spelen.

REUZENSPRONGEN MAKEN

Het opmerkelijkste item dat je tegenkomt in TKG is de 'anti-grav thruster', een James Bond-achtig hulpmiddel waarmee je kunt vliegen. Sommige uitgangen bereik je pas als je met behulp van dit device een reuzensprong uit de kast trekt. Temidden van de gebruikelijke wapens, munitie en enkele pasjes vormt deze thruster een aangename noviteit. Hebben de omvangrijke gangenstelsels je op een dwaalspoor gezet, dan helpt de op het speelveld geprojecteerde plattegrond je meestal wel een stukje verder. Je ziet hierop niet alleen waar je al bent geweest, maar ook waar je heen gaat. In- en uitzoomen op de kaart kan ook, ongeacht of het de twee Mb of vier Mb versie

betreft (dit verdient een aanpassing in de handleiding, welke hardnekkig het tegendeel beweert).

The Killing Grounds neemt vijf floppy's in beslag, maar laat zich desgewenst ook op harddisk installeren. Er zijn zoals gezegd twee bootdisks - één voor elke genoemde configuratie. Het tweede schijfje herbergt de levels en fungeert tevens als save game disk voor gebruikers zonder harde schijf. Overigens kun je de spelstand alleen maar bewaren aan het einde van een level.



Op de twee resterende disks deden we een interessante ontdekking: een heuse level editor. Team17 besteedt de verdere ontwikkeling van het spel kennelijk liever uit, wellicht om zelf in alle rust aan een geheel nieuw derde deel te werken. Hoe dan ook, met deze level-bouwer zet je aan de hand van je opgedane ervaring zelf complete speelvelden in elkaar. Hoogteverschillen, wapens, water, deuren, liften, teleports en andere decoraties - alles is voorhanden. Vaak mag je aan de items nog extra mogelijkheden koppelen. Vergeet niet om op strategische plekken de nodige Breed-engerds te plaatsen. Anders maak je het jezelf wel erg comfortabel!

De editor voorziet volgens de handleiding in informatieve online documentatie. We hadden deze creatieve draai aan een verder vrij voorspelbaar spel (dat heb je met Doom-klonen, vandaar het zesje bij 'concept') graag even voor je uitgeprobeerd. Helaas trakteerden de disks Game Editors en Sound FX ons op twee onoverkomelijke hard errors waardoor er niets van onze goede voornemens terecht kwam.

Vervelend soms, zulke exemplarische fouten.

CONCLUSIE

Voorlopig zien we in The Killing Grounds een nieuw hoogtepunt voor het genre. Jammer genoeg ontbrak het ons aan de tijd om dit product diepgaand te vergelijken met het eveneens veelbelovende Nema IV. Een echte voorkeur durven we dan ook niet uit te spreken. Bezitters van een standaard A1200 komen sowieso bij AB3D-II terecht (Nema verroert geen vin als

er niet tenminste 2 Mb RAM vrij is). Het blijft speculeren, maar we hebben de indruk dat de luxe-uitvoering van TKG minder hardware eist dan Nema IV. Hoewel... Die speciale actie van Team17 (een bon die korting geeft op de Blizzard 1260 van Phase5) doet enigszins anders vermoeden. Afijn, gelukkig hoeven wij de keuze tussen beide spellen niet meer te maken: we hebben ze lekker al!

Tenslotte nog een woordje over de editor van TKR. We verwachtten dat deze

optie binnen de kortste keren resulteert in een stortvloed aan Breed-klonen, level na level in elkaar gezet door ijverige alien killers. Een slimme zet van Team17, want het spel zal hierdoor zomaar niet verouderen. Denk eens aan de mogelijkheden: waanzinnig sluw in elkaar gedraaide scenario's, afgrijselijk goede samples, nog sluwere monsters... En de verspreiding? Laat dat maar aan het Internet over. Een spel met toekomst.

John Beek

Product: The Killing Grounds (AB3D-II)

Producent: Team17/Ocean

Prijs: circa f 70,-

Configuratie: A1200/A4000. Het spel ondersteunt harddisk en biedt aparte versies voor een standaard A1200 en een AGA-machine met tenminste 4 Mb en een turbokaart.

Inlichtingen: Team17,

telefoon: 0044-1924 271637

WWW: <http://www.team17.com/>

Grafisch:	9
Geluid:	8
Concept:	6
Amusement:	9
Speelbaarheid:	9

Op onze redactie is de PhotoCD al aardig ingeburgerd. Zodra we van een of andere beurs terugkomen, laten we de vers geschoten kiekjes meteen op zo'n goudgeel schijfje vereeuwigen. Via het vooruitstrevende cd-rom filesystem AsimCDFS bekijken we de gedigitaliseerde foto's vervolgens gewoon op de Amiga. Dat pakket laat zo weinig te wensen over, dat we toch wel wat vreemd opkeken toen producent Asimware Innovations onlangs een afzonderlijk PhotoCD-programma op de markt zette. Willem Schaaïj onderzocht de toegevoegde waarde van PhotoCD Manager.

Het pakket bestaat uit een cd-rom, een index met thumbnails (kleine previews) van de 42 plaatjes die in PhotoCD-formaat op de disc staan en een klein boekje dat dienst doet als handleiding. Het schrijven telt slechts zestien bladzijden, maar weet met behulp van korte, krachtige bewoordingen en veel illustraties alle functies van het programma duidelijk te maken. Een cd-rom filesystem, nodig om PhotoCD Manager aan de praat te krijgen, treffen we niet aan in de verpakking. Geen ramp, want zowel in het commerciële als in het pd/shareware circuit circuleren diverse oplossingen. AsimCDFS is er zoals gezegd één van.

TUSSENSTATIONS

PhotoCD Manager draait in principe op elke Amiga met OS 2.0 of hoger. Een harddisk en minimaal 1 Mb RAM zijn aanbevolen, al moet gezegd dat bepaalde functies een snellere processor en meer geheugen vergen. Het pakket komt het beste tot zijn recht op AGA-machines en leent zich ook voor gebruik op een 'kale' CD32. Ook voor de console geldt dat extra fast-RAM de snelheid drastisch verhoogt. Op AGA-Amiga's kan het programma in de schermmode HAM8 circa 262.000 kleuren tonen. Bezitters van oudere machines moeten zich tevreden stellen met de 4096 tinten van de normale Hold And Modify-mode. Op de cd treffen we dan ook twee verschillende programma's aan: een AGA- en een OCS/ECS-versie. Bij het installeren van PhotoCD Manager maakt het systeem een aantal

PhotoCD Manager

Van extraatje tot volwa



hulpladen op de vaste schijf aan, die dienst doen als buffer. Deze 'tussenstations', zo zal later blijken, versnellen het laadproces. Op reguliere Amiga's voegt het Installer script enkele assigns toe aan de user-startup. Eigenaars van een CD32 kunnen direct van de cd booten en daarna een PhotoCD onder de klep leggen. Op onze A4000/030, die we na het installeren eerst een reset toedienen, starten we het pakket op middels een dubbelklik op het PhotoCD Manager-icoon.

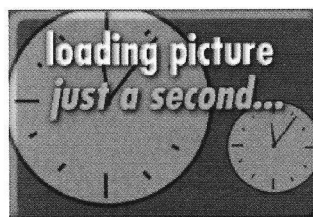
DUIMNAGELGROOT IN BEELD

Na het laden verschijnt er een fraai, functioneel en geheel muisgestuurd bedieningsscherm in beeld. Instinctief gaat het pakket meteen op zoek naar een PhotoCD in device CD0:. Stuit het op een geschikte disc (de PhotoCD Manager cd is tevens PhotoCD), dan brengt het systeem de eerste vijftien plaatjes 'duimnagel-

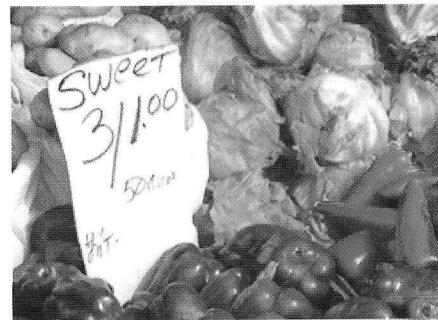
groot' in beeld. Middels handige schakelaartjes werpen we net zo snel een blik op de previews 15-30, 31-45, 46-60 enzovoort. Wie geen harde schijf heeft, zal merken dat het voorvertonen van de plaatjes in het Manager-venster nogal wat tijd in beslag neemt. Met een vaste schijf daarentegen krijgen we - per PhotoCD - slechts éénmalig

met die vertraging te maken. Zodra we een nieuwe PhotoCD in de cd-rom drive plaatsen, schrijft het pakket de thumbnails

namelijk keurig weg naar de vaste schijf. De volgende keer hoeven de kleine plaatjes niet meer van de cd-rom te komen en dat brengt een flinke tijdswinst met zich mee. De voorvertoningen vinden onderdak in een bufferlade die het nummer draagt van



Een vergroot detail van een PhotoCD-plaatje afgebeeld in HAM8. De tienduizenden kleuren van deze mode verdoezelen niet dat er informatie verloren gaat.



Hetzelfde detail, maar nu in beeld gebracht door een pakket dat wel in 24 bit werkt en gebruik maakt van een grafische kaart.

aardig pakket

de betreffende PhotoCD (bijvoorbeeld 'PCD0304'). Wie slechts een klein harddiskje heeft, kan deze optie middels een Tool type uitschakelen. Er zijn trouwens ook Tool types aanwezig om de schermmode en het cd-rom device te wijzigen.

Qua vormgeving laat PhotoCD Manager zich absoluut niet vergelijken met het vooral functionele AsimCDFS. Ook wat mogelijkheden betreft ontdekken we steeds meer verschillen. Zo stelt het nieuwe pakket ons in staat een complete slide show samen te stellen. Een bijzonder leuke manier om uw vrienden te laten zien hoe gezellig uw vakantie wel niet was. Waar we bij een audio-cd de tracks programmeren, bepalen we nu de volgorde van de plaatjes. Die volgorde kunnen we bovendien bewaren, zodat het systeem telkens exact dezelfde voorstelling laat zien (en die pikante badkamerprent altijd achterwege laat). Kiezen we in het menu Options voor

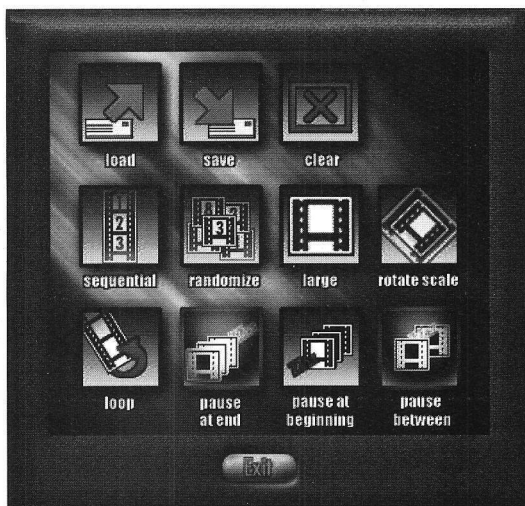


Een klik op een 'thumbnail' en de bijbehorende foto verschijnt in beeld.

'Randomize', dan toont het systeem de plaatjes in een willekeurige volgorde. 'Loop' op zijn beurt doet de show in een eindeloze lus belanden. Met 'Insert Slide' voegen we makkelijk een extra foto toe, terwijl 'Delete Slide' een plaatje uit de voorstelling schrapt.

FOTO'S LIGGEND MAKEN

Ook de resolutie van de beelden laat zich beïnvloeden. 'Large' levert vanzelfsprekend de beste kwaliteit op. Helaas weet PhotoCD Manager geen raad met de schermmodi van grafische kaarten. Op onze AGA-Amiga blijven we derhalve steken op het acceptabele, doch niet optimale HAM8: als we de beelden vergroten, zien we een duidelijke achteruitgang van de kwaliteit ten opzichte van het oorspronkelijke (24 bit) PhotoCD-beeld. Handig vinden we de optie 'Rotate/



Scale'. Hiermee maken we een 'staande' foto (zoals een portret) 'liggend' en vice versa en passen we het beeld aan aan de grootte van het scherm. In het Options-menu ontdekken we ook nog drie knoppen die betrekking hebben op pauzes. Deze kunnen we zowel tussen de plaatjes als aan het begin en/of het einde van de show inlassen. De duur van zo'n pauze bepalen we nader met 'Speed'. Middels 'Wipe' definiëren we de

manier waarop de volgende foto in beeld moet verschijnen. PhotoCD Manager biedt keuze uit twee overgangen, te weten 'Push' en 'Pull'. Natuurlijk mogen we de foto's ook één voor één tonen. Hiertoe zetten we de pointer op een thumbnail en klikken op de rechter muistoets. Het programma toont het geselecteerde plaatje dan niet full size, maar in een venster op het hoofdscherm. Een beeldvullende foto bekommen we door met de linker muistoets op een voorvertoning te klikken en daarna op 'Play' te drukken.

DAG MET HET HANDJE

Vanuit het hoofdmenu is het mogelijk een foto direct in het IFF-formaat weg te schrijven, zodat we de afbeelding gemakkelijk kunnen importeren in bijvoorbeeld een DTP-pakket. Al naar gelang de gebruikte Amiga bewaart het programma de afbeelding in HAM of HAM8. Foto's wegschrijven met 24 bit kleurdiepte (16,7 miljoen kleuren) lukt jammer genoeg niet. Het spreekt voor zich dat de save-opties van PhotoCD Manager minder interessant zijn voor bezitters van een normale CD32. Met 'normaal' bedoelen we de standaard uitvoering, zonder een

SX-1 of SX-32 uitbreiding. Bij het houden van een presentatie genieten de CD32'ers echter een aardig voordeeltje ten opzichte van de andere Amigaten: 'hun' joypad staat garant voor een superdeluxe bediening van PhotoCD Manager. Achter bijna elke knop gaat een equivalent op het scherm schuil. Uiterst gemakkelijk en - dankzij de lange kabel - bijzonder comfortabel. Willen we stoppen met de Manager? Dan klikken we op de toepasselijk vormgegeven schakelaar met het handje: Daag... Tot de volgende keer!

CONCLUSIE

PhotoCD Manager is een soepel te bedienen en vrij vlot werkend programma dat wel degelijk bestaansrecht heeft. Oudere broer AsimCDFS hoort achteraf gezien in een hele andere software-categorie thuis. Het betreft een cd-rom filesysteem met enkele extraatjes. Een van die extraatjes, de mogelijkheid om PhotoCD-bestanden te benaderen, is in PhotoCD Manager uitgediept tot een pakket op zich. Het programma stelt ons in staat onze digitale foto's daadwerkelijk te beheren, er orde in aan te brengen en ze op een aantrekkelijke manier te presenteren. In principe loopt het pakket op elke Amiga. Persoonlijk vinden we echter dat een niet AGA-machine een PhotoCD-afbeelding te veel geweld aandoet. Zo'n plaatje is nu eenmaal niet gemaakt om vertoond te worden in slechts 4096 kleuren. Aan de andere kant zijn het natuurlijk niet allemaal A1200's en A4000's waaraan een cd-romspeler 'hangt'. Hoe dan ook, het programma komt pas echt goed op dreef op een AGA-machine met voldoende geheugen. Een harddisk geeft zoveel extra mogelijkheden, dat je er als gebruiker eigenlijk niet omheen kunt. Een flinke tekortkoming van het programma is dat het niet anticipeert op de eventuele aanwezigheid van een grafische kaart. Het vertonen van foto's in hun volle pracht behoort daardoor niet tot de mogelijkheden. Die onvolkomenheid zouden wij (en met ons heel wat andere professionele Amiga-gebruikers) in een volgende versie graag weggepoetst zien.

Willem Schaaij

Produkt: PhotoCD Manager
 Producent: Asimware Innovations
 Prijs: f 99,-
 Configuratie: alle Amiga's met minimaal OS 2.0 en 1 Mb, een PhotoCD compatibele cd-rom-speler plus een bijbehorend filesysteem. Ook geschikt voor CD32.
 Inlichtingen: Amigis,
 telefoon: 0118-625632

De geschiedenis

Wat maakt een spel tot een goed spel? Het uiterlijk of de speelbaarheid? Ik houd

het op het laatste. Pech voor mij, want het lijkt erop dat de games alleen maar mooier worden. Let wel: alléén maar mooier. Niet beter, leuker en al helemaal niet speelbaarder. Persoonlijk zie ik het als de keerzijde van de grafisch superieure AGA-chipset.

Vooruitgang is een vreemd verschijnsel. Je merkt er eigenlijk pas wat van als je terugblijkt en ziet hoe het er vroeger aan toe ging. Enkele weken dwaalden mijn gedachten min of meer bij toeval af naar het pre-AGA-tijdperk... Ik zat met een paar vrienden te klooiën achter m'n Sony Playstation (als spelrecensent van AM moet je wel weten wat er op andere platforms gebeurt natuurlijk). Het audiovisuele geweld van de game-console leidde tot flink wat ooohs en aaahs. We hadden nog geen uurtje gespeeld toen een van m'n maten de Sony-machine voor gezien hield. Hij liep naar mijn spellenkast, wierp er een paar blikken in en trok er vervolgens een ietwat stoffige doos uit: "Hee jongens, kunnen we dit niet eens proberen?"

MIJN GELIJK BEVESTIGD

De verpakking bevatte Lotus Turbo Challenge, een racespel voor twee personen. Grafisch zeker niet het crème de la crème, maar wel verdraaid speelbaar. Echt zo'n programma dat mijn gelijk bevestigt: een spel hoeft niet in z'n eigen graphics te verzuipen, als je er maar lol aan beleeft! Niet lang daarna werd de Playstation vervangen door mijn enigszins opgevoerde Amiga 500. De verveling sloeg die avond nimmer meer toe. Na Lotus Turbo Challenge volgden nog een aantal andere titels die ik ter plekke van een dikke laag grijze substantie moest ontdoen. Toen ik ver na middernacht onder de wol kroop, besepte ik het pas goed: het was jaren geleden dat ik me zo geamuseerd had met computer games.

De dagen daarna herinnerde ik me steeds meer van die toffe titels. Maar wat me niet eentwee-drie te binnen schoot, waren de namen van de producenten achter de kaskrakers. Aan wie hebben we al dat moois ook alweer te danken? Ik schaamde me een beetje. Dergelijke kennis moet je in mijn functie in principe paraat hebben. Als een soort goedmakertje - maar ook om te voor-

komen dat deze gedenkwaardige Amiga-periode in de vergetelheid raakt - besloot ik me eens te verdiepen in de handel en wandel van enkele invloedrijke softwarehuizen. In dit nummer sta ik stil bij Bullfrog, Psygnosis en 21th Century Entertainment. De andere grote namen komen wellicht een volgende keer aan bod.



HALLO MIJNHEER DE UIL

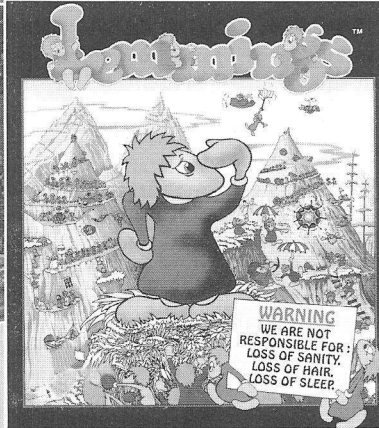
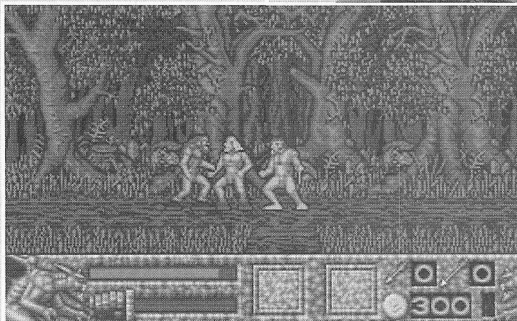
Software-producent en -uitgeverij Psygnosis (tegenwoordig Sony Psygnosis geheten)

bestaat eigenlijk al sinds Amiga-heugenis. De eerste titel van dit bedrijf, Barbarian, was meteen een winner. In dit Amiga-spel van de bovenste

vandaag. Na het geslaagde debuut bleef Psygnosis ons verrassen met games. We zetten de meest noemenswaardige even op een rijtje:

1987	Barbarian
1988	Terrorpods, Obliterator, Menace
1989	Chronoquest, Blood Money, Shadow of the Beast
1990	The Killing Game Show, Awesome, Infestation
1991	Lemmings, Obitus, Ork, Barbarian II
1992	Shadow of the Beast II, Atomino
1993	Lemmings - The Tribes, Microcosm, Prime Mover, Innocent Until Caught
1994	Armour-Geddon II, Benefactor, X-it, Brian the Lion, All New World of Lemmings

Voor tenminste de helft van deze titels geldt dat ze hun schoonheid en speelbaarheid door de jaren heen hebben



plank leid je een langharige barbaar door spookachtige gewelven teneinde de slechte tovenaars te vinden. Het was een van de eerste games met volwaardige animaties en speciale vaardigheden per vijand. Barbarian kan zich, ondanks z'n 'hoge' leeftijd, nog redelijk meten met de spellen van

behouden. Sterker nog, een aantal producten is nog steeds verkrijgbaar, meestal voor een schijntje van de oorspronkelijke prijs. Menace en Blood bijvoorbeeld, games die je niet mag missen als je een schietfanaat bent. Over Lemmings raak ik waarschijnlijk nooit uitgepraat. Gek

toch hè, dat in eerste instantie niemand iets in dat o zo verslavende concept zag? Psygnosis wilde het 'grap-pige' spel uiteindelijk wel uitbrengen, maar verwachtte er allermist wonderen van. De recensenten van toen

van de softwarehuizen

vonden het allemaal wel 'leuk', maar wisten niet te voorspellen welk een rage ons allen boven het hoofd hing. Binnen de kortste keren voerde Lemmings op bijna elk computersysteem de hitlijsten aan. Het 'grappige' en 'leuke' product zou een van de grootste successen uit de geschiedenis van het computerspel worden.

Een ander origineel spelconcept van Psygnosis tref je aan in Captain Fix: het is volledig ontworpen voor twee spelers. Er is wel degelijk een 'one player mode' voorradig, maar daarin kun je het al bij voorbaat schudden. Met Microcosm richtte Psygnosis zich voor het eerst op de om aandacht schreeuwende CD32-bezitter. Het was toen nog niet vaak vertoond dat een producent een spel enkel en alleen voor de spel-console van Commodore uitbracht. Psygnosis levert ook tegenwoordig nog regelmatig topproducten af, al is het hoge tempo van vroeger er een beetje uit.

HET HUIS MET DE KIKKER



In 1987 richtte Peter Molineux het softwarehuis Bullfrog op. Na twee jaar van voorbereiding ontstond er een team van enthousiaste medewerkers, dat zich meteen in de kijker speelde met Populous. Een zeer origineel aangepakt strategiespel, dat spoedig de erkenning zou krijgen die het verdiende. Elk Amiga-blad prees Populous de hemel in (het Engelse Amiga Format wees het zelfs de prestigieuze Gold Award toe). De naam van Bullfrog, het 'softwarehuis met de kikker', was gevestigd.

Het jaar daarop verraste het bedrijf ons weer. Niet met een nieuw spel, maar met een datadisk voor Populous, stampvol andere werelden, nieuwe tactieken en verse uitdagingen. Het leuke van deze uitbreidingsdisk schuilde in de prijs: slechts f 25,-. Een mooi, maar destijds ongewoon gebaar richting de consument. Van Populous verscheen overigens nog een tweede deel, waarin het allemaal draaide om de mythen, goden en helden uit het Griekse rijk. Ook Populous II werd een regelrechte kraker.

In 1990 leverde Bullfrog het strategische Powermonger af. Met dit product mikten de bedenkers wederom op liefhebbers van tactische denkspellen.

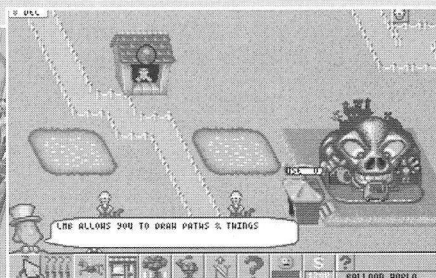
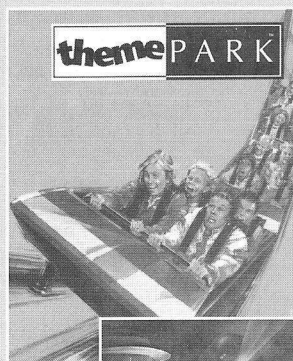


Na verloop van tijd werd Bullfrog echter ook een geliefde naam op het gebied van manager-achtige games.

Denk maar aan Theme Park, waarin je als speler in de huid kruipt van een attractiepark-directeur.

Op papier leek Powermonger (waarvan later ook een uitbreidingsdisk verscheen) het zoveelste oorlogsspelletje: een eilandje veroveren hier, de macht uitbreiden daar... Nou, mooi niet. De battles speelden zich af in driedimensionale omgevingen, die je vanuit een top down view gadesloeg. En dan waren er ook nog de 'luitenanten' en al die uitvindingen waardoor het spel regelmatig een totaal andere wending kreeg. Weer een nieuw en origineel concept dus en zo zouden er nog vele volgen. Paul Molineux & Co. sleepten de ene na de andere Amiga-prijs in de wacht: spel van het jaar, softwarehuis van het jaar, programmeur van het jaar... Onlangs keerde het bedrijf de Amiga helaas de rug toe. Wat resteert zijn een paar fantastisch titels:

1989	Populous
1990	Powermonger
1991	Populous II
1992	Populous II, The Challenge games
1993	Syndicate
1994	Theme park



21ST CENTURY ENTERTAINMENT

Dit bedrijf, met kantoren in de VS en het Verenigd Koninkrijk, vormt een leuk contrast met de andere Amiga-boys. Om te beginnen is 21st Century een redelijke laatbloei. De eerste productie dateert pas uit 1991. Waarom we aandacht besteden aan een softwarehuis dat 'net-komt-kijke'? Omdat het bedrijf een slim spelletje heeft gespeeld: het specialiseerde zich in één spelgenre: de flipperkast. En hoe! Van Pinball Dreams, Pinball Fantasies en Pinball Illusions werden meer dan één miljoen exemplaren verkocht. Met de jongste telg Slamtilt zullen daar nog wel een paar honderdduizend stuks bijkomen.

De concurrentie probeert het af en toe wel eens, maar tot op de dag van vandaag is het flipperbastion van 21st Century Entertainment onaantastbaar gebleken. De mensen achter de razend populaire kasten noemen zich wat mij betreft dan ook terecht 'World Leaders in Pinball Simulation'. De afgelopen jaren is het bedrijf samenwerkingen aangegaan met programmeerteams als Spidersoft Ltd en Liquid DeSign, hetgeen uitmondde in - het enigszins tegenvallende - Pinball Mania, respectievelijk het steengoede Slamtilt. 21st Century hoopt nog dit jaar een Pinball Construction Kit uit te brengen, waarmee de speler zijn eigen kasten construeert. Verder hoopt het bedrijf binnenkort zijn eerste grafische adventure op de markt te zetten: Synnergist. Of van deze titel een Amiga-editie verschijnt is nog niet duidelijk. Het softwarehuis houdt zich namelijk ook nog met andere platformen bezig, te weten MS-DOS, Sega, Nintendo, Jaguar en Sony Playstation.



1991	Pinball Dreams
1992	Pinball Fantasies
1994	Pinball Illusions
1995	Pinball Mania
1996	Slamtilt

Lawrence van Rijn

BEN JE IN HET TROTSE BEZIT VAN EEN MODEM? DAN GENIET JE EEN BIJZONDER VOORRECHT: JE KUNT GEBRUIK MAKEN VAN HET AMIGA MAGAZINE BBS. DAT WORDT NATUURLIJK PAS ECHT LEUK WANNEER JE EEN ABONNEMENT OP DIT TIJDSCHRIFT HEBT (OF NEEMT!). JE ONTVANGT DAN DE STATUS 'ABONNEE' WAARDOOR ER EEN HELE NIEUWE WERELD VOOR JE OPEN GAAT. IN 'OFFLINE' HOUDEN WE JE OP DE HOOGTE

VAN DE ONTWIKKELINGEN OP ONS BULLETIN BOARD.

Terwijl half Nederland naar de start van de Tour de France keek (en de andere helft zich aan het regenachtige weer ergerde) had de harde kern van de AM-BBS gebruikers zich in Zoetermeer verzameld. Daar vond die dertigste juni namelijk iets veel interessanter plaats: de tweede 'AM-BBS user party'. Na een jaar van mailen, quoten

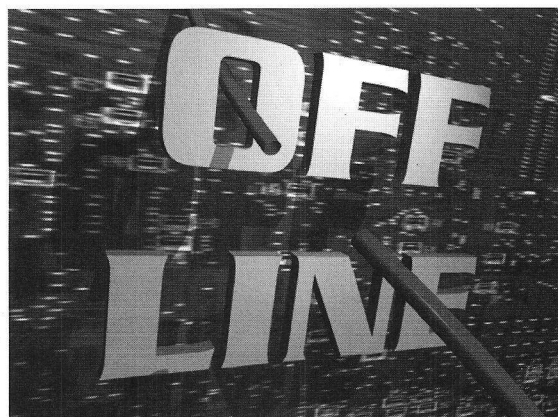
Foto's: Dirk Schudde



en replyen geldt dit evenement als de kans om ook eens zonder tussenkomst van de KPN met de andere BBS-gebruikers te communiceren.

KLEURRIJKE BADGES

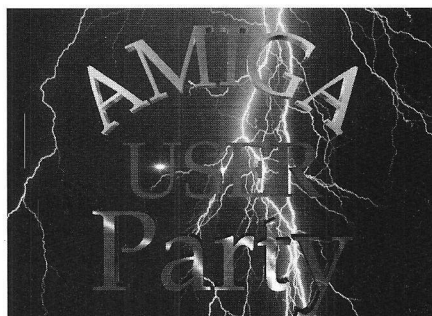
Voor de locatie had organisator Robert Nienkemper zijn oog wederom laten vallen op partycentrum Het Paviljoen. Bij de ingang van de afgehuurde zaal had de redactie net als vorig jaar kleurrijke badges met de namen van de deelnemers klaargelegd. Van de tientallen kaartjes bleven er die dag slechts zeven onaangeroerd. Vaak betrof het mensen die zich keurig hadden afgemeld, een andere keer ging het om Marco Tibben. Marco Tibben? Jawel, de schrijver van deze rubriek flikte het 'm weer. Net als vorig jaar liet Mr. Offline verstek gaan, nu omdat hij met z'n scouting-groep op stap moest.



Een smoes waaraan we overigens meer geloof hechten dan aan het argument van vorig jaar. Toen presteerde Marco het namelijk om in te loggen op het AM-BBS terwijl de feestvierende meute een rondleiding kreeg in het pand van Uitgeverij Divo. Voor Marco eindigde de tweede user party waarschijnlijk hetzelfde als de eerste editie: met het lezen van veel boze E-mails.

USER PARTY DEMO

Na de gebruikelijke bak koffie werd er - hoe kan het ook anders - een aantal Amiga's aangesloten. Petro Houtkamp knutselde voor de gelegenheid een heuse user party demo in elkaar, die flink wat bekijks trok. Kees Cools had ondertussen een genlock en een camcorder aan zijn A4000 gekoppeld. Even leek het erop of hij aanstuurde op een



nieuwe versie van de User Guide, ditmaal met ondersteuning van MPEG-filmpjes. Dat feest ging (nog) niet door. De camera kwam wel bijzonder goed van pas bij de flippercompetitie die 's middags plaatsvond. In het heetst van de strijd maakte Cools van iedere speler een gedigitaliseerde opname. Sander ter Steege had de 'tafels' van Pinball Fantasies het beste onder de knie. Zijn mega-score van 17 miljoen punten leverde hem een eerste plaats en een door 21st Century Entertainment beschikbaar gesteld flipperspel op. Ook Willem 'Amis' Mestrom en Arjen Beij, die met 15 en 9 miljoen punten als tweede en derde eindigden, gingen met een pinball game aan de haal. De overwinning van Sander werd kracht bijgezet middels een borrel aan de bar. De inmiddels traditionele rondleiding bij Uitgeverij Divo stond ditmaal in het

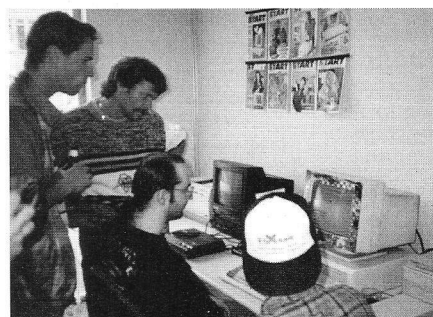
In de zomermaanden neemt het aantal BBS-gebruikers altijd een beetje af. De meeste mensen zitten kennelijk liever met een cocktail aan het zwembad, dan met een lauwe cola achter hun Amiga. De Upload5 weerspiegelt de rust van de afgelopen weken: slechts drie gebruikers maakten hun favoriete programma's kenbaar. Makkelijke punten voor de strijd om het originele Amiga-spel. De uitslag:

Bestand	Punten
Bill02.lha	8
A4.lha	7
Zip_icon.lha	5
Voyager1.lha	5
Sprdsht.lha	5

Het winnende bestand Bill02.lha bevat enkele teksten en plaatjes over de door velen geëerde en door anderen ver-guisde Microsoft topman Bill Gates. Zo treffen we een naaktfoto en enkele spottende afbeeldingen van hem aan. De gelukkige uploader is Gijs Schoeman. Hij ontvangt een door de redactie beschikbaar gesteld Amiga game. Voor de Upload5-competitie levert dit het volgende klassement op:

1.	3	Milco Veljanoski
2.	2	Robert Nienkemper
	2	Rembrandt de Witt
3.	1	Hans van Steenberghe
	1	Arjen Beij
	1	Eric Vonk
4.	0	Martin Luten

Heb je suggesties, vragen, tips en/of opmerkingen over Offline? Stuur dan via het Amiga Magazine BBS even een E-mail naar Marco Tibben.



teken van Internet. AM-medewerker Thomas Tavoly gaf er vrijwel de gehele middag surfdemonstraties. Na het bezoek aan de redactionele vertrekken trokken de BBS-gebruikers massaal naar het dichtstbijzijnde Chinees restaurant. De geslaagde dag werd afgesloten met een aantal rubberverkwistende rondjes op de plaatselijke cart-baan. Was het al maar juni '97...

Redactie



De Zweedse kijk op multimedia

Bij het bespreken van een Amiga-presentatiepakket ontkomen we nimmer aan een vergelijking met de vermaarde Scala MM-produkten. Ons laatste multimedia-duel vond plaats in de zomer van '95 en ging tussen MM 400 en 'underdog' VideoStage Pro. Scala won

weliswaar, maar met beduidend minder overmacht dan tijdens eerdere tweekampen. Een voorteken? U zult het zo zien, want we hebben een nieuwe uitdager. Dames en heren, in de linker cd-rom-speler, 119 gram Zweeds temperament... ImageVision!

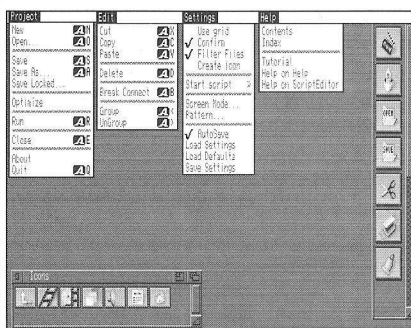
ImageVision, kortweg IV, is een produkt van ImageLab Technology AB, een bedrijf uit het Zweedse Karlskrona. Net als veel andere nieuwe pakketten (Photogenics 2.0, Xi-Paint 4.0 en dergelijke) staat IV op een cd-rom. De disc bevindt zich in een uitklapbaar cd-doosje (voor de insiders: een Doctor Box). Op de plaats waar normaal een tweede cd-rom zit, is een installatiediskette geklemd. We hopen dat de handleiding in digitale vorm op de compact disc staat, want het zes pagina's tellende 'booklet' geeft maar weinig houvast. Wel vertelt het ons trots dat we met 'the final multimedia authoring solution' van doen hebben.

Naast het hoofdprogramma biedt de cd-rom tal van ronduit prachtige achtergronden, symbolen, animaties, muziekstukken en geluiden met een gezamenlijke omvang van 589 Mb. De installatie verloopt vlekkeloos. Het systeem vraagt of er een MPEG-kaart in de Amiga zit (wel vreemd dat de software dit niet zelf vaststelt) en of het de plaatjes en de fonts van de demo ook op onze vaste schijf moet zetten. Dat laatste vergt overigens wel 22 Mb extra berguimte. En jawel, na het kopiëren ontwaren we op onze harddisc ook een uit de kluiten gewassen AmigaGuide-bestand (negen hoofdstukken, 150 Kb) dat dienst doet als handleiding. Bij het programma hoort ook een 'run-time player' waarmee

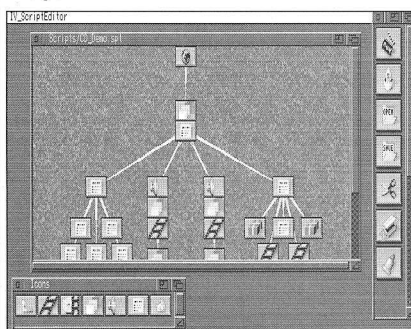
we onze creaties ook zonder het complete ImageVision kunnen vertonen.

STAMBOMEN BOUWEN

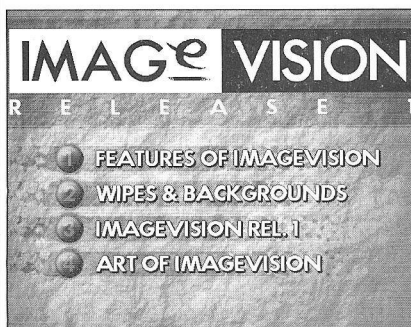
Na het opstarten voert ImageVision de gebruiker altijd eerst naar de Script Editor. Het pakket telt drie verschillende editors, maar daarover straks meer. Standaard plaatst IV het scherm in de HiResLace-mode. Wie het geflikker niet mooi en/of de lettertjes te klein vindt, kan via Settings/Screen-Mode snel een andere keuze maken.



Figuur 1: Het overzichtelijke werkvenster van ImageVision.



Figuur 2: Een script lijkt erg veel op een stamboom.



Figuur 3: Het introscherm van de IV-demo. Kiezen maar!

Het werkvenster (figuur 1) biedt diverse pull down-menu's. Rechts zien we een venster met 'Tools', onder in beeld eentje met 'Icons'. Bewegen we de muispijl over een tool, ikoon of button, dan verschijnt in de menubalk een korte omschrijving van de bijbehorende functie. Best handig. Voordat we zelf een presentatie maken (IV spreekt trouwens over een 'project'), werpen we even een blik op de automatisch ingeladen demo, die in scriptvorm op de vaste schijf staat. Het scherm toont een Project-venster met een soort stamboom (figuur 2). Bij nader inzien blijkt het dienst te doen als 'draaiboek' voor de presentatie. We vinden er dezelfde iconen terug als in het balkje onderin beeld. De door ons gebruikte resolutie maakt het venster echter zo groot dat we de genoemde hulpteksten in de

menubalk niet meer kunnen zien. We maken het window snel wat kleiner. Achter de meeste Tools gaan gebruikelijke opdrachten schuil als Load, Save, Cut, Copy en Paste. Sommigen hebben betrekking op het gehele project, anderen slechts op één of meerdere iconen. We activeren het demo-script via het Run-tool. De presentatie begint met het ImageVision-logo en voert ons enkele tellen later naar een tekst met vier keuzeknoppen (figuur 3). We doorlopen ze allemaal en ontdekken spelenderwijs hoe het pakket te werk gaat. Zo constateren we bijvoorbeeld dat naast de tools en de iconen ook voor de editors een belangrijke rol is weggelegd. ImageVision telt er zoals gezegd drie, te weten de Script, Click en Graphics Editor.

DRAGGEN AND DROPPEN

In de Script Editor creëren we een presentatie door de iconen naar het Project-venster te slepen en ze na dit 'drag and drop'-principe middels een wit lijntje met elkaar te verbinden. ImageVision biedt diverse iconen om het verloop van onze presentatie vast te leggen. Enkele hoogtepunten:



- **Animation:** Om animaties (formaten ANIM5, ANIM8W/L, CDXL) in de presentatie op te nemen. De speelsnelheid en de positie op het scherm laten zich specificeren.



- **MPEG:** Met behulp van geschikte hardware kan IV ook met MPEG-films overweg (met ondersteuning van MPEG-1 geluid).



- **Slide:** Opeenvolging van plaatjes (tot 32 per ikoon) met verschillende overgangen.

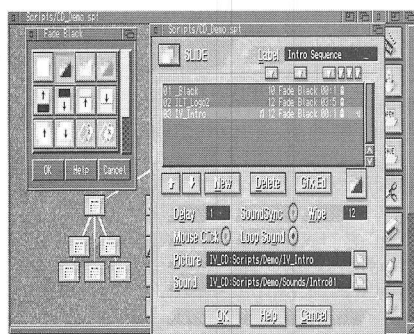


- **Sound:** Voegt muziekstukken of samples (formaten IFF 8SVX, 8 bit WAVE en veel tracker mods) aan de presentatie toe.



- **Subroutine:** Om midden in de presentatie even een uitstapje te maken naar een andere routine en uiteindelijk weer terug te keren naar het vertrekpunt van de subroutine.

Eenmaal in het Project-venster geplaatst, beschikt elk ikoon over een eigen configuratiemenu. We roepen het op via een dubbelklik op het plaatje. Figuur 4 illustreert de opties die achter een zogeheten slide-ikoon schuilgaan. In dit venster definiëren we de te vertonen afbeeldingen (de slides) en de bijbehorende effecten. We bepalen onder meer hoe het ene plaatje in het andere moet overgaan.



**Figuur 4: Het configuratiemenu van een script-
ikoon met links in beeld een aantal fade-opties.**

ImageVision biedt daartoe keuze uit vijftien verschillende wipes waaronder fade (vervaag) naar wit/zwart of achtergrond, bounce (stuiteren), push (duwen), cover (bedekken), card (effect van 'kaarten schudden') en random (willekeurig).

Verder bepalen we in het menu hoeveel seconden een afbeelding op het scherm dient te staan en welk muzikje het visuele gebeuren moet begeleiden. Desgewenst kunnen we het geluid synchroniseren met de 'bewegingen' van de plaatjes of de slideshow middels een muisklik bedienen.

In het slide-configuratiemenu ont-
waren we verder nog een button met
het opschrift 'GfxEd'. Deze voert ons
én het geselecteerde plaatje naar de
eerdergenoemde Graphics Editor.
Behalve de prent verschijnt ook een
verse 'toolbox' in beeld (figuur 5).
Hiermee kunnen we teksten maken,
brushes importeren, kleuren aan-
passen en meer van dat soort zaken.
We hebben keuze uit alle lettertypen

die op onze Amiga geïnstalleerd zijn. Het venster waarin IV de fonts toont had van ons wel wat groter gemogen. Via de toolbox geven we de letters in beperkte mate een ander kleurtje, een schaduw of een bevel (randje). Wat de silhouetten en de randdiktes betreft moeten we ons helaas tevreden stellen met de standaardinstelling. Teleurstellender is echter dat we louter statische teksten kunnen gebruiken in onze presentatie: een leuke scroll of een andere vorm van beweging is er niet bij. Opmerkelijk trouwens, want in de meegeleverde IV-demo zien we wel degelijk een paar keer bewegende teksten en logo's over het scherm flitsen. Bij nader inzien blijken het stuk voor stuk animaties die via een ander programma (bijvoorbeeld DPaint) tot stand zijn gekomen. Een beetje boerenbedrog dus. Voor het maken van titels voor videofilms (in combinatie met een genlock) achten we IV overigens minder geschikt. Het programma beschikt namelijk niet over een overscan mode. Daar komt bij dat IV geen anti-alias mogelijkheden heeft.



Figuur 6: We kunnen de documentatie van ImageVision 'online' raadplegen.

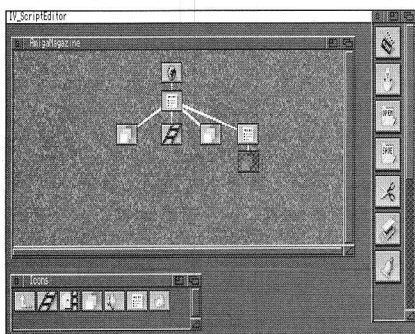
KLIPPLEKJES DEFINIËREN

Wie ImageVision nog niet helemaal onder de knie heeft, kan via de menu-balk snel de zogeheten online documentatie (figuur 6) raadplegen. Waar we ons ook in het pakket bevinden, de helptekst springt automatisch naar de bijbehorende passage.



Figuur 7: In de Click Editor voegen we 'muisgevoelige' plekjes aan een achtergrond toe.

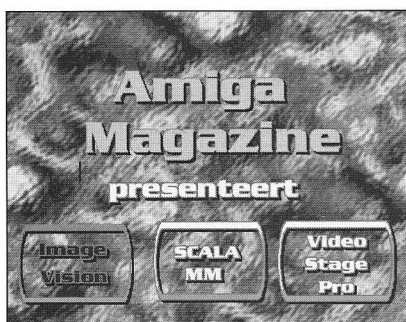
We gaan terug naar de Script Editor en dubbelklikken dit keer op het menu-icoon. In het configuratievenster dat verschijnt drukken we op ClickEd, waarmee we de derde en laatste IV-editor activeren. Vanuit deze editor roepen we een achtergrondplaatje op en brengen daar vijf kaders in aan, die straks dienst zullen doen als klikplekjes (figuur 7). Het mogen trouwens ook cirkels of ellipsen zijn. In geval van een definitieve presentatie zorgen we natuurlijk voor duidelijke teksten binnen de verschillende rechthoeken, zodat we ook zien wat we selecteren. Klikken we op een van de kaders, dan verschijnt er in elke hoek een ‘trekhaakje’ om het gebied groter of kleiner



Figuur 8: Het script van onze eigen presentatie.

te maken. Al snel blijkt dat we eerst een 'actie' in ons script moeten opnemen (in de vorm van een slide-, menu- of animatie-ikoon) alvorens we op het achtergrondplaatje een bijbehorende klikplek mogen definiëren. Logisch, want er moet natuurlijk wel wat gebeuren als we op zo'n kader klikken. Via een speciale 'List of attached icons' behouden we het overzicht. We kunnen ook een 'Backtrace' aan een klikgevoelige plek toewijzen. Als we daar tijdens de presentatie op drukken, belanden we automatisch weer bij het beginpunt. Qua mogelijkheden is de Click Editor vrij beperkt. De knoppen veranderen bijvoorbeeld niet van kleur als we ze met de cursor aanraken. Daar staat echter tegenover dat het systeem onze keuze kan bevestigen met een klikgeluidje naar wens.

Na deze grondige analyse van het demo-script beginnen we aan onze eigen presentatie. Het thema? Amiga Magazine natuurlijk. Voor de ingrediënten denken we aan een paar aardige achtergronden gecombineerd met klikgevoelige teksten, drukknoppen, animaties en muziek. Onze wensen gaan vrij snel in vervulling (zie de figuren 8 en 9). Alleen bij het kiezen van de overgangen liet ImageVision ons een paar keer in de steek: sommige wipes werkten niet naar behoren (superimpose, nuclear) en af en toe liep de zaak gewoon vast. Cut, bounce up/down en fade leverden meestal geen problemen op. Wat niet zo professioneel oogt is dat de cursor altijd zichtbaar blijft gedurende de presentatie, ook op momenten dat er helemaal niets te selecteren valt.



Figuur 9: Hiermee durven we gerust op een beurs te gaan staan.

CONCLUSIE

ImageVision is gemakkelijk onder de knie te krijgen en leent zich goed om in een kort tijdsbestek simpele presentaties te maken. De mogelijkheden zijn beperkt, maar misschien mogen we er - gezien de acceptabele prijs én de wetenschap dat het pas een eerste versie betreft - gewoonweg niet meer van verwachten. Bijzonder onder de indruk waren we van de enorme hoeveelheid schitterende plaatjes die ImageLab Technology meelevert. Daarmee maak je al snel fraaie dingen. De Amiga-Guide-handleiding laat niets te wensen over, maar ondergetekende geeft nog steeds de voorkeur aan een ouderwets papieren geschrift. En wat het duel met Scala betreft: dat heeft nimmer plaatsgevonden. Veder- en zwaargewichten mogen volgens de regels nu eenmaal niet tegen elkaar uitkomen. Maar als de Zweed flink traint, kan hij nog een heel eind komen...

Adriaan Stoffelsz

Produkt: ImageVision release 1.0.2d
 Producent: ImageLab Technology
 Prijs: f 299,-
 Configuratie: A1200 of A4000
 Inlichtingen: Barlage,
 telefoon: 045-5425881

De overige clubs in kaart gebracht

In ons vorige nummer vindt u een bijzonder compleet overzicht van de Nederlandse en Belgische Amiga-clubs. Een aantal gebruikersgroepen deed de aanmelding helaas te laat op de post en miste derhalve de boot. Omdat u van ons geen half werk gewend bent, sommen we de nagekomen inzendingen alsnog eventjes op.

Computer Gebruikers Groep

Contactpersoon: J. Kamp
 Telefoon: 0223-616557
 Adres: Postbus 2048
 Postcode/Plaats: 1780 BC Den Helder
 Standplaats club: **Den Helder**
 Amiga-Only: nee
 Bijzonderheden: De vereniging werd in 1984 opgericht als Commodore Gebruikers Groep. Anno 1996 bestaan de leden zowel uit Amiga- als uit pc-aanhangers. De bijeenkomsten vinden plaats elke eerste en tweede donderdagavond plus de derde zaterdagmiddag van de maand. Plaats van handeling: Buurthuis de Kroft, Hortentiastraat 22. In oktober en april houdt de vereniging 'open dagen' met diverse demonstraties. Verder is er een helpline waar de leden terecht kunnen met vragen omtrent hun computer.

Computer Club Veldhoven

Contactpersoon: Engel Geukens
 Telefoon: 040-2535099
 Adres: Braak 119
 Postcode/Plaats: 5501 DH Veldhoven
 Standplaats club: **Veldhoven**
 Amiga-Only: nee

Bijzonderheden: De club komt elke tweede zaterdag van de maand bijeen in zaal 't Patronaat', Blaarthemseweg 18 in Veldhoven (Zeelst). De leden houden zich onder meer bezig met het geven van cursussen en demonstraties op gebieden als videomontage. Er is een uitgebreide pd-verzameling aanwezig voor zowel Amiga als pc en Apple Macintosh. Daarnaast heeft de CCV een eigen BBS: 040-2816258.

Stichting Computer Club Limburg

Contactpersoon: F. Bertram
 Telefoon: 045-5455855
 Adres: Teutelebroekstraat 80
 Postcode/Plaats: 6463 XW Kerkrade
 Standplaats club: **Kerkrade**
 Amiga-Only: nee
 Bijzonderheden: SSCL-leden komen elkaar elke zondag na de derde zaterdag van de maand tegen in Café Kloth, Chevreumontstraat 68 in Kerkrade. Op de clubdag van 17 november aanstaande viert de club haar tienjarig bestaan met onder meer demonstraties van Scala, midi-toepassingen en pc-emulaties. Verdere data onder meer: 22 september en 20 oktober.

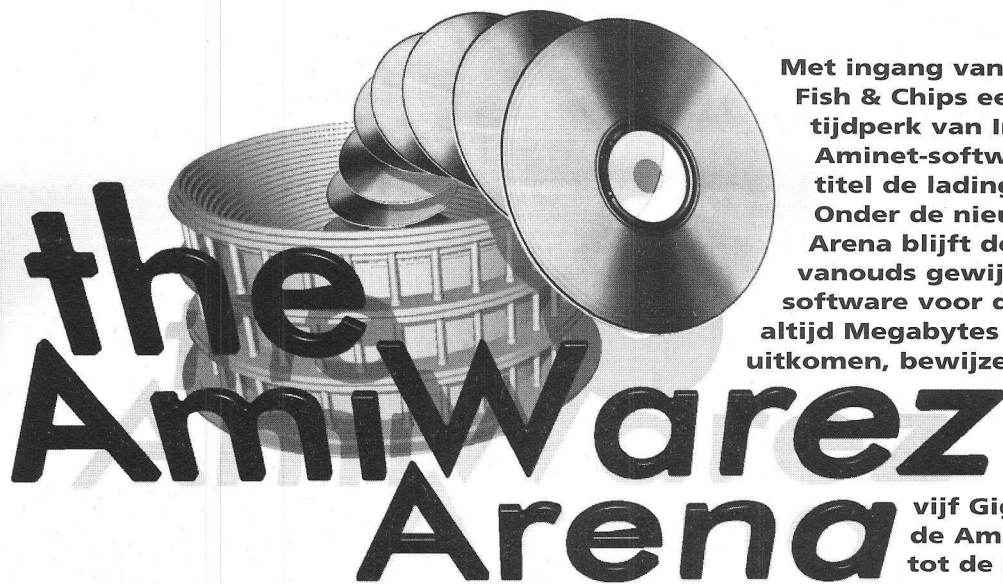
Stichting Computer Bijeenkomst Doetinchem

Contactpersoon: A. Bergervoet
 Telefoon: 0314-361189 (18.00-22.00 uur)
 Adres: Kruidenlaan 142
 Postcode/Plaats: 7006 VK Doetinchem
 Standplaats club: **Doetinchem**
 Amiga-Only: nee

Bijzonderheden: Eén keer per maand verzamen de leden van de CBD zich in zaal Ketz bij de Veemarkt in Doetinchem. De bijeenkomsten duren van 10.00 tot 16.00 uur. Leden hebben er onder meer toegang tot de A4-scanner van de club. Komende data onder meer: 14 en 28 september.

Computerclub Aktief

Contactpersoon: F.E. Leijenhorst
 Telefoon: 0320-228206
 Adres: Damrif 28
 Postcode/Plaats: 8224 AG Lelystad
 Standplaats club: **Lelystad**
 Amiga-Only: nee
 Bijzonderheden: een club met meer dan tweehonderd leden, waarvan een respectabel aantal zich met de Amiga bezighoudt. Elke maandagavond komen zij van 19.30 tot 23.00 uur bij elkaar in buurthuis De Kraakling (Fjort 155), onder meer om gratis te internetten. Daarnaast verzorgt Computerclub Aktief elke donderdagavond een uitzending op Radio Lelystad (voor omwonenden via de kabel te beluisteren op 91.1 FM en via een antenne op 106.9 FM). Meer informatie vindt u op de homepage van de club: <http://mcs.nllactiefactief.html>



the AmiWareZ Arena

Met ingang van dit nummer heeft **Fish & Chips** een nieuwe naam. In dit tijdperk van Internet-toegang en Aminet-software vinden we dat de oude titel de lading nauwelijks meer dekt. Onder de nieuwe naam **The AmiWareZ Arena** blijft deze rubriek echter als vanouds gewijd aan vrij verspreidbare software voor de Amiga. Dat daar nog altijd Megabytes en Megabytes van uitkomen, bewijzen de statistieken: Aminet haalde medio mei een upload-record van 433 bestanden per week. Met 29.000 files en meer dan vijf Gigabytes in totaal behoort de Amiga-pool op Internet zelfs tot de grootste pd-verzamelingen

Ook ditmaal lichten we weer enkele bezienswaardigheden uit de voorraad recente Aminet-software. De besproken programma's werken uitsluitend onder Kickstart 2.0 en hoger, tenzij anders aangegeven. Ze zijn onder meer verkrijgbaar via het Amiga Magazine BBS.

AMINET 12

De twaalfde Aminet CD vormt de weerslag van alle drukte in de afgelopen maanden en bevat dan ook weer een behoorlijke 'klont' Amiga-pd. Naast honderden Megabytes aan nieuw materiaal hebben de samenstellers onder leiding van Urban Müller hun cd andermaal met een commercieel extraatje opgeluisterd. Ditmaal bestaat het uit de muziekprogramma's Octamed (versie 5.04) en Symphonie Jr (V2.4c). Ook de geregistreerde 68000-versie van het populaire shareware utility SFX - een soort ADPro voor geluidsbestanden - blijkt op Aminet 12 aanwezig. Om het muziekplezier compleet te maken hebben de auteurs tevens enkele honderden samples in het IFF 8SVX-formaat op de disk geplaatst.

GAME

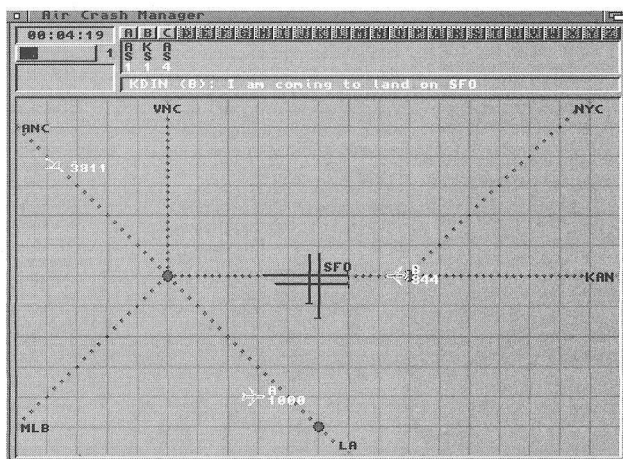
De naam **Charlie J. Cool** zal echte spelfanaten wellicht bekend in de oren klinken. Gezien de achtergrond van dit programma is dat niet zo vreemd; het zou oorspronkelijk commercieel worden uitgebracht. Het betreffende softwarehuis ging echter failliet en daarom besloten de auteurs (Neil Cousins, Lee Metcalfe en Martin Mahoney) om hun geesteskind als shareware game te lanceren. Als zodanig steekt CJC in het public domain uiteraard met kop en schouders boven de meeste jump-and-run spellen uit. De afwerking en de graphics liggen voor pd-begrippen op een hoog niveau. Aan de speelbaarheid, of beter gezegd 'verslavingsfactor', hebben de

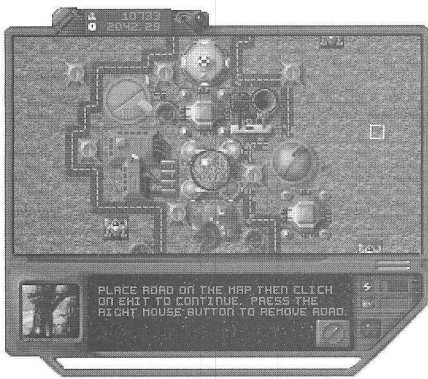
auteurs eveneens gedacht. CJC bevat alle elementen van een klassiek jump-and-run spel. Naast het ontwijken van allerlei tegenstanders en het oppikken van bonussen houden diverse puzzels de aandacht van de speler vast. Met louter behendigheid komen we er niet in CJC, dat zich zowel via het toetsenbord als via een joystick laat bedienen. Ook extraatjes als geheime ruimten en bonus-levels zijn aanwezig. Het programma maakt expliciet gebruik van de Amiga waarop het draait; naast de gewone A500-versie is Charlie er ook in een speciale A1200-uitvoering. Na het betalen van de shareware-bijdrage (ongeveer f 30,-) krijgen we de beschikking over het volledige spel met in totaal 28 levels.

Op de good old Commodore 64 was Kennedy Approach één van de bekendste strategische simulaties. Myra 'M' Trochta uit Tsjechië vervaardigde een Amiga-versie van deze klassieker en noemde die in een pessimistische bui **Air Crash Manager**, ofwel ACM. Het programma werkt vanaf de Workbench en plaatst de speler in de zenuwslappende rol van luchtverkeersleider. Met zicht op een 'virtueel radarscherm' moeten we de inkomen-

de toestellen naar een veilige landingsplaats zien te leiden (om het moeilijk te maken komen er uiteraard meerdere vliegtuigen tegelijk aanzetten). Via enkele menu-opties kunnen we orders aan de vliegtuigen doorgeven. Let er echter op dat er pas na meerdere seconden een reactie volgt. Bovendien legt de beperkte brandstofvoorraad van de toestellen de speler altijd een tijdslimiet op. Dat maakt het organiseren van een geslaagde serie landingen tot een fikse uitdaging. Aan de andere kant kunnen we het tijdsverloop in het spel versnellen als het eens rustig is rond onze thuisbasis. ACM staat in versie 0.1 pas aan het begin van zijn ontwikkeling. Toch beschikt het programma al over alle basisfuncties en zelfs over spraakondersteuning. Met behulp van Commodore's narrator.device onderhouden de digitale piloten hun communicatie met de verkeerstoren, wat het realisme van de simulatie uiteraard ten goede komt. **Air Crash Manager** stelt voor een Workbench-game vrij hoge hardware-eisen. Het virtuele vliegveld heeft tenminste een 68020-processor nodig, evenals één Megabyte chip-RAM en liefst een 6888x-coprocessor om te snelheid erin te houden. De gebruiksvoorwaarden zijn daarentegen relatief

soepel: ACM is Mailware - bij gebleken verslaving stuurt de speler simpelweg een kaartje of E-mailtje naar de auteur. Damian Tarnawsky uit Australië had niet meer nodig dan één enkele A500 zonder harddisk om een complete Sim City-kloon te maken. Het resultaat, **Breed96** (geschreven in AMOS), werkt op vrijwel elke Amiga en is shareware.





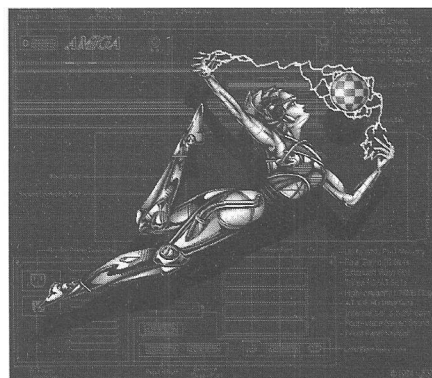
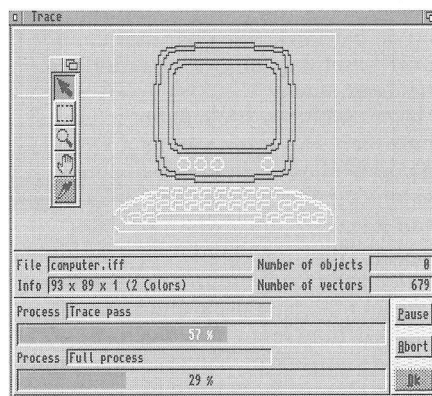
De speler krijgt in het volledig muisgestuurde spel uiteraard de opdracht om een gemeenschap op te bouwen. Al naar gelang de inkomsten kunnen we - net als in het origineel - wegen, krachtcentrales, opslagplaatsen of huisvesting aanleggen. Investeren in mijnbouw of defensie is eveneens mogelijk. Na verloop van tijd kan de speler zelfs onderzoek laten doen naar ruimtevaart en intergalactische handelsreizen. Doel van alle maatregelen is om zowel de stedelijke groei als de toename van de bevolking zo harmonieus mogelijk te laten verlopen. De aanwezigheid van onvriendelijke aliens (of wellicht zijn het juist de oorspronkelijke bewoners) en van aanvallen uit de ruimte zorgen daarbij voor de onvermijdelijke obstakels. Op het scherm krijgen we via statistieken en een toename van het verkeer op de wegen altijd een actueel overzicht van de situatie.

Breed96 biedt de speler als strategische simulatie de nodige keuzemogelijkheden. We kunnen zowel vreedzame activiteiten op touw zetten (en investeren in bijvoorbeeld observatoria of handelscentra) als oorlog voeren met buitenwereldse mogendheden. Vrijwel alle terreinwinst of -verlies wordt volledig grafisch in beeld gebracht. Voor een public domain game lijkt Breed96 dan ook opvallend veel op het grote voorbeeld, alleen is dit spel uitsluitend voor de Amiga geschreven.

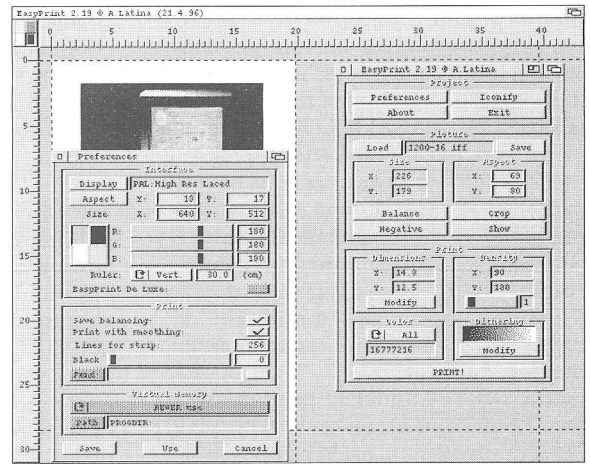
GFX

Met **Xtrace 1.0** introduceert Ronny Schütz uit Leipzig een opmerkelijk shareware vector tracing programma voor de Amiga. Zijn geesteskind is vooral bedoeld als hulpmiddel bij Desktop Publishing, met name om de afdrukkwaliteit van illustraties te verbeteren. Middels een tracing-proces kunnen we er uit beeldpunten opgebouwde bitmap (IFF)-plaatjes mee omzetten in vector-bestanden, die uit wiskundige elementen bestaan. Deze laten zich willekeurig vergroten of verkleinen zonder aan kwaliteit te verliezen. Bovendien zien ze er bij het afdrucken meestal minder 'korrelig'

uit dan bitmap-illustraties. Xtrace is een uitgebreid programma en kan meer dan alleen 'tracen'. Zo voorziet het pakket in een aantal beeldbewerkingseffecten à la ImageFX, met namen als Sharpen, Laplace, MedianCut en Blur. Daarnaast stelt het de gebruiker in staat om ook na het traceren allerlei voor- en nabewerkingen op de plaatjes uit te voeren. Aanpassen van schaalverhoudingen en kleuren, roteren (desgewenst in 3D), onderdrukken van 'pixelruis' of het egaliseren van zaagtandlijnen - het is allemaal mogelijk. Wel hebben we voor al dit fraais een redelijk potente Amiga nodig. Zonder de aanwezigheid



van Kickstart 3.x en tenminste twee Mb RAM weigert Xtrace elke medewerking. Daarnaast zit er zonder een snelle 68030/40/60 processor, wat extra geheugen en een FPU-chip weinig schot in het programma. Het resultaat van onze bewerkingen kunnen we tenslotte wegschrijven in diverse bestandsformaten. Met ondersteuning van DR2D, EPSF, EPSI en IFF sluit XTrace nadrukkelijk aan bij bekende Amiga-programmatuur als PageStream en Final Writer. Als DTP-accessoire kan het dan ook ongetwijfeld goede diensten bewijzen. Eveneens bedoeld voor het betere drukwerk is **EasyPrint** van Andrea Latina. Met dit shareware programma, dat veel weg heeft van commerciële



pakketten als TurboPrint, kunnen we de kwaliteit van onze prints verbeteren. Om het afdrucken optimaal te 'tunen' stelt de software een voor pd-begrippen indrukwekkend aantal opties ter beschikking. Kleurbalans en -conversie, contrast, helderheid, dithering-methodes, schaalgrootte en -verhouding; vrijwel alle aspecten van het drukproces zijn op één of andere manier te beïnvloeden. Zelfs opties als gamma-correctie en datatypes-ondersteuning blijken aanwezig. Intern werkt het programma met een nauwkeurigheid van 24 bit; de geregistreerde versie kan een bewerkte illustratie dan ook in het IFF24-formaat wegschrijven. Voor het laden van hele grote bestanden biedt het programma een virtual memory-optie, waarbij het een deel van de harddisk als pseudo-RAM gebruikt. Een Memory Management Unit in of bij de processor heeft de gebruiker er niet eens voor nodig. Easyprint werkt in versie 2.19 onder Kickstart 3.0 of hoger. Het programma gebruikt het standaard preferences-printersysteem van de Workbench en kan desgewenst zelfs in posterformaat afdrucken. Voor een zo accuraat mogelijke weergave van het te printen beeldmateriaal ondersteunt de software de AGA-chipset (indien aanwezig) en grafische kaarten (dito). Volgens de auteur is het zonder meer mogelijk om met Easyprint op een standaard A1200 24-bits plaatjes in A4-formaat af te drukken. Op een dergelijke configuratie heeft hij het pakket ook ontwikkeld. Grappig genoeg konden alleen zijn beta-testers hem vertellen of zijn programma wel werkt: zelf beschikt Andrea namelijk niet over een printer.

DISK

Het 'fmsdisk.device' is op Aminet 12 behoorlijk in trek. Matt Dillon schreef het in 1989 om 'virtuele floppies' op een harddisk aan te kunnen leggen. Het programma is in staat om (à la DMS) een diskette tijdens het kopiëren

in een bestand om te zetten. In tegenstelling tot dms-files blijven fms-floppy's echter rechtstreeks bruikbaar; hun iconen verschijnen dan ook gewoon op de Workbench. We kunnen dergelijke pseudo-diskettes bijvoorbeeld gebruiken voor backups op ZIP-schijven of om DMS-disks direct naar de harddisk uit te pakken. Het fms-systeem werkt oorspronkelijk geheel vanuit de CLI; Jens Kreiensiek en Dirk Hebisch maakten er een grafisch bedieningspaneel voor en noemden het **HFMounter**.

Versie 2.1 op Aminet 12 heeft naast een harddisk tenminste Workbench 2.1 nodig. Via de Tool types van het programma is het onder meer mogelijk om de nep-floppy's al dan niet met het Fast File System te formatteren. Wie nog meer uit het fms-systeem wil halen, kan meteen het nieuwe **fmsdisk.device** van Dave Jones installeren. Versie 2.0 is een in assembler geschreven vervanger van Matt Dillon's oude device; voor echte speed-freaks zit er op Aminet 12 ook een speciale 68020-uitvoering bij.

Ruud Dingemans

Product: Aminet 12
Prijs: f 35,-
Inlichtingen: Courbois Software,
 telefoon: 024-6772546

ANDERE PUBLIC DOMAIN CD's

NETNEWS OFFLINE VOLUME 1

De cd Netnews Offline van Michael B. Smith is, letterlijk en figuurlijk, een tijdsdocument. Het schijfje bevat alle berichten uit een aantal Usenet-nieuwsgroepen van juli tot december 1995. De inhoud beperkt zich voornamelijk tot de Engelse en Duitse Amiga-forums op het Internet, aangevuld met enkele Duitse Fidonet-

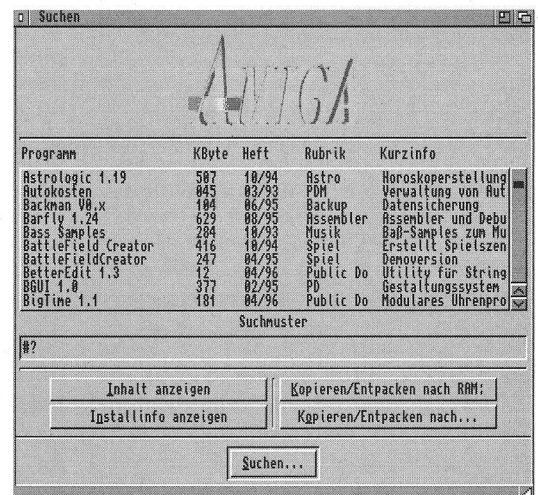
groepen. We noemen comp.sys.amiga.misc, amiga.hardware, comp.sys.cbm, amiga.games, fido.ger, amiga en het beruchte amiga.advocacy. Het restant bestaat met name uit de 'comp.lang.' nieuwsgroepen voor programmeurs. De som van dit alles is goed voor maar liefst 651 Megabytes en een tjokvolle cd (het downloaden van de complete inhoud zou dan ook ongetwijfeld een aantal ongezond hoge telefoonrekeningen met zich meebrengen). Naast de berichten - ze staan als kale ASCII-teksten op de schijf - bevindt zich alleen nog de nieuwslezer GRn op Netnews Offline. Een optie om in de berichtenbrij naar bepaalde onderwerpen te zoeken ontbreekt. Het meegeleverde installatie-script vraagt maar liefst dertig Megabyte (!) vrije ruimte op de harddisk; wie daar niet over beschikt, kan deze eis met het commando 'assign netnews.lib: cd0:lib' omzeilen. Het lezen van de diverse indexen en groepslijsten gebeurt dan echter rechtstreeks van de cd en duurt wel wat

langer. Afgezien van de binaries.amiga en binaries.cbm nieuwsgroepen bevat het schijfje geen programmatuur. Netnews Offline leent zich dan ook vooral als naslagwerk en als informatiebron. We vinden er informatie over zowat alle denkbare Amiga-onderwerpen en antwoorden op veel technische vragen, van Maxtransfer-problemen tot de beste instellingen van de GCC-compiler. De gebruiker moet echter wel bereid zijn om ernaar te zoeken.

AMIGA-CD 5-6/96

Onze collega's van het Duitse Amiga Magazin brengen al enkele jaren een 'eigen' serie pd-cd's op de markt. Ze zijn relatief goedkoop en bevatten uiteraard veel Duitstalige software. Dat geldt ook voor de mei/juni uitgave

maar dat zijn uitzonderingen: de meeste programma's komen ook voor op andere cd's. Een groot deel van de inhoud bestaat uit demo's van Germaanse firma's als Maxon en ProDad. Zo vinden we in de NordPool-directory een 35 Mb tellend uittreksel van de gelijknamige Graphics-CD (met onder meer pictogrammen en achtergronden voor Scala). Ook de eigen pd-diskettes van



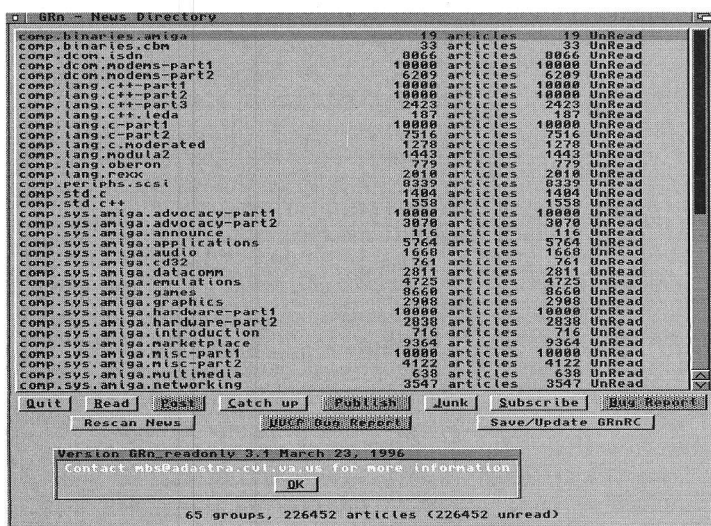
het Amiga Magazin zijn in gearchiveerde vorm aanwezig. Het betreft de nummers 8/95 tot 4/96. Via een monster van de eigen WWW-pagina's, gepresenteerd via de in Nederland ontwikkelde browser AWeb, tilt het tijdschrift op deze disc tenslotte een tipje van de redactionele sluier op.

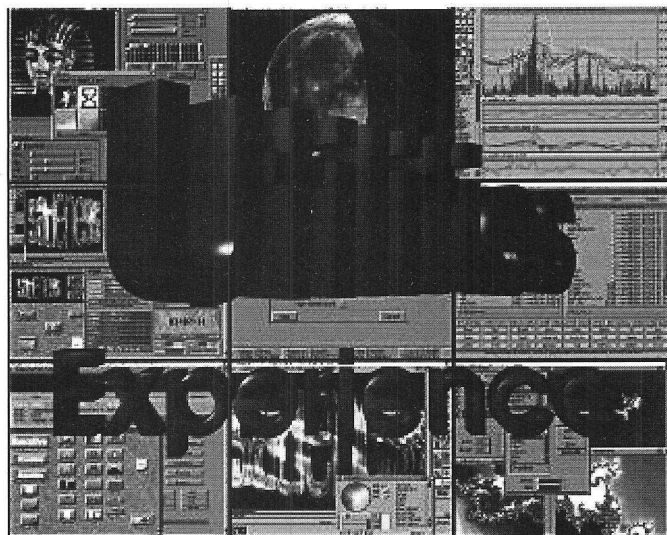
UTILITIES EXPERIENCE VOLUME 1

'De perfecte cd-rom voor elke serieuze Amiga-gebruiker', zo omschrijven Sadeness Software en Blittersoft hun eersteling op het gebied van utility-schijven. De voorwaarden voor het gebruik zijn ook tamelijk serieus: twee Mb RAM, een 68020-processor en minimaal Kickstart 3.0. In de praktijk doet een aanzienlijk deel ervan het ook nog wel onder Workbench 2.x. Die programma's zijn op deze cd echter wel in de minderheid.

In totaal bevat UE1 ongeveer 515 Mb vrij verspreidbaar Amiga-snoepgoed. Net als bij de vorige Sadeness-productie The AGA Experience staat het grootste deel van het verzamelde pd-materiaal startklaar op de cd. Uiteraard spelen utility's hierbij een hoofdrol; we telden er enkele honderden, zonder veel onbekende namen tegen te komen. De meeste hulpmiddelen op het schijfje zoals bijvoorbeeld MCP, AlertPatch en CyberShow staan ook op de bekende Aminet CD's. Wel hebben de makers van UE1 (vrij naar het motto 'voor elk wat wils') er een wat meer uitgebalanceerd en afgerond geheel van gemaakt.

Daarbij beperkten ze zich opvallend





genoeg niet uitsluitend tot utility's. In tegenstelling tot wat de naam doet vermoeden, bevat The Utilities Experience ook veel pd-applicaties. Database-managers (DFA, Easybase), raytracers (POVray, Raystorm), communicatiepakketten (Thor, Term): voor vrijwel elke gebruikelijke Amiga-toepassing vinden we wel een passend programma op het schijfje. Demo's van commerciële pakketten als StormC en ImageFX blijken eveneens aanwezig, evenals een vrij uitgebreide verzameling emulators. Een deel van deze nabootsers (Magic64 1.3, Apple2000, ZXam 2.0b) gaat zelfs vergezeld van een grote collectie games. Het zijn er honderden, van klassiekers als Hawk-eye voor de C64 tot Uridium voor de Spectrum. In combinatie met de aanwezigheid van enkele ROM-files stelt dat de legaliteit van de cd wel in een enigszins twijfelachtig daglicht. Het is echter maar de vraag of de eigenaars van de 'copyrighted' programmatuur, die al jaren niet meer wordt verkocht, ooit nog tegen dit soort overtredingen in actie zullen komen. Aan de bruikbaarheid van de emulators en van de cd als geheel doet het uiteraard allemaal niets af.

AMIGA DEVELOPER CD 1.1

Deze unieke cd-rom is geheel gewijd aan software-ontwikkeling voor de Amiga. Olaf Barthel (de auteur van het bekende communicatiepakket Term) werkte het afgelopen jaar een tijdlang voor Amiga Technologies en stelde daar de inhoud van het schijfje samen. Met hulp van Amiga-ontwerpers als Mike Sinz en Andy Finkel bracht hij zoveel mogelijk developer-materiaal bijeen én up-to-date. De cd bevat dan ook de Native Developers Kit en allerlei verwante ontwikkelaars-informatie tot en met Kickstart 3.1. Includes en Autodocs voor C- en assembler-programmeurs ontbreken niet, evenals 'How-2-Code' documentatie om ontwikkelaars een 'nette' programmeer-

stijl bij te brengen. Hier en daar kwamen we zelfs aanwijzingen tegen voor het programmeren onder toekomstige PowerPC-AmigaDOSsen. Daarnaast vindt de gebruiker er talloze teksten, veelal afkomstig uit de archieven van Commodore, met insiders-informatie over tal van onderwerpen: van het gebruik van het besturingssysteem voor games tot

hardware-diagrammen van Amiga-circuits. De meeste documenten dateren van 1989 tot en met 1993. Alleen de ROM Kernel Reference Manuals ontbreken (niet vanwege ruimtegebrek, de cd omvat slechts 61 Mb, maar door juridische belemmeringen). De auteurs hopen dit op komende versies van de Developer Disc te kunnen verhelpen.

Het schijfje bevat overigens niet alleen informatie over AmigaDOS. Onder de aanwezige extraatjes vinden we onder meer ontwikkelaarsmateriaal voor Amiga-netwerken (Envoy, I-Net), de CD32, diverse BOOPSI-classes en de allerlaatste versie van het debugger-utility Enforcer (v37.64). Ondanks de deels gevorderde leeftijd van de inhoud kunnen serieuze Amiga-



programmeurs zich dan ook naar hartelust uitleven met deze cd. Voor wat betreft technische support is het voorlopig de enig beschikbare vervanger van Commodore's roemruchte CATS-afdeling.

Productinformatie:

- Netnews Offline I: f 29,-
 - Amiga-CD 5-6/96: f 10,-
 - Utilities Experience I: f 59,-
 - Amiga Developer CD 1.1: f 35,-
- Inlichtingen: Courbois Software, telefoon: 024-6772546

PD PRODUCTIEF

In dit deel van AmiWare Arena bespreken we praktische toepassingen van public domain programma's. Vooral betaalbare oplossingen voor specifieke problemen komen hier aan de orde, waar mogelijk aan de hand van onze eigen praktijkervaringen. Ons tweede onderwerp: foutdiagnose.

Computers zijn behoorlijk storingsgevoelige apparaten. Vaak lijken ze wel ontworpen om de beruchte Wet van Murphy te bewijzen: "Alles wat er fout kan gaan, gaat ook een keer fout - en wel precies op het verkeerde moment". Voor de Amiga gaat dat eveneens op en het komt dan ook regelmatig voor dat het ding niet doet wat zijn eigenaar wil. De oorzaak kan zowel in de hardware als in de betreffende software schuilen, en het opsporen ervan neemt dan ook nogal eens de nodige uurtjes in beslag. Gelukkig zijn er in het public domain tal van hulpmiddelen ontwikkeld die de diagnose vergemakkelijken. In dit artikel brengen we enkele van deze bloeddrukverlagers voor het voetlicht. Ze zijn te vinden op de diverse Aminet- en Fish-CD's en uiteraard op het AM-BBS.

GURU'S OP BEZOEK

Problemen uiteten zich op de Amiga meestal op twee manieren: via een Guru ofwel 'software failure' of via een programma wat simpelweg niet wil lopen. Voor beide categorieën bestaan tientallen mogelijke oorzaken. We zullen hier kort ingaan op de meest voorkomende en op enkele passende hulpmiddelen.

Guru's zijn vaak terug te voeren op slecht geprogrammeerde software. Dergelijke 'zeperds' maken nogal eens gebruik van niet aanwezig geheugen of van RAM dat al door andere programma's is bezet. Het bekendste utility dat zulke overtredingen aan kan tonen is het door Commodore ontwikkelde Enforcer, onder meer te vinden op Fishdisk 950. Dit programma neemt illegale RAM-toegrepen op in een zogenaamde 'hit-lijst' waarin het de boosdoener(s) aanwijst. Om te werken heeft het een Memory Management Unit (MMU) in of bij de processor nodig; die zit van fabriekswege echter alleen in de A4000/040 en de A3000. Turbokaarten beschikken ook lang niet altijd over zo'n geheugenbeheerder. Voor het testen van software op MMU-loze Amiga's ontwikkelde Samuel Devulder daarom het Enforcer-achtige APurify, dat ongeveer

dezelfde taken uitvoert. Ook Mem-Check op Fishdisk 740 geeft ongezone RAM-ingrepen aan. Aanhoudende vastlopers van allerlei software - zelfs van de originele Workbench-programma's - kunnen er op wijzen dat het geheugen zelf niet in orde is. Om de RAM-chips te testen bestaan er programma's als Amnesia en MemDiag (Fishdisk 214). Met het utility BlockMem van de tweede Amiga CD kunnen we 'foute' gedeeltes van het geheugen vervolgens uitsluiten van verder gebruik.

HARDWARE TRUBBELS

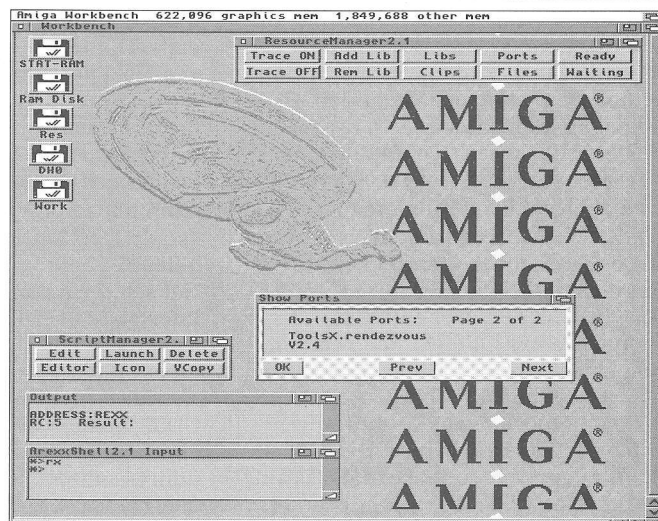
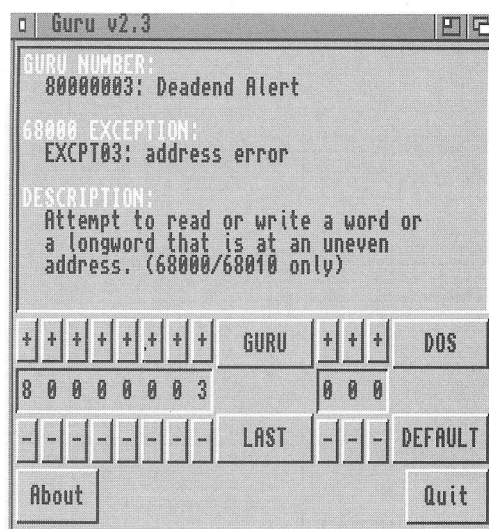
Andere hardware-fouten zoals een kapotte CIA-chip laten zich met pd-programma's minder snel opsporen. Wel kunnen we programma's als CheckPrt van Fishdisk 521 gebruiken voor een summier onderzoekje van de parallelle (printer)poort. Dit utility brengt de verschillende datalijnen van deze interface grafisch in beeld, maar het is geen complete CIA-checker. Bovendien hebben we ook enige parate kennis nodig om een juiste diagnose van de problemen te kunnen stellen. Daarbij helpt het programma ECSdiagnosis van DPD 59, dat de gebruiker via een muisgestuurd vraag- en antwoordspel naar een mogelijke oorzaak van de hardware-trubbel leidt.

Guru's komen ook nogal eens om de hoek kijken als een programma zich verslikt in een te kleine 'stack'. Dit is een intern systeembuffertje, waar de Amiga zonder verdere aanwijzingen 4096 bytes aan toewijst. Met utility's als Xoper en StackCheck van Fishdisk 870 kunnen we het stack-gebruik van programma's in de gaten houden. Vergroten van de stack-grootte naar bijvoorbeeld 20.000 gebeurt via het programma-ikoon of via een CLI-

commando met de weinig verrassende naam 'stack'. Vastlopers kunnen eveneens optreden als gevolg van harddisk-problemen. Die gaan vaak gepaard met beschadigde bestanden of (on)regelmatig optredende transmissiefouten. Haperende SCSI-controllers kunnen we eventueel nakijken met programma's als SCSTester van John Yeager, dat de storingen via een logboek-bestand in kaart brengt. Voor het testen van de schijven zelf is Dave Haynie's roemruchte DiskSalv verreweg het bekendste hulpmiddel. Floppy disks kunnen we eventueel nakijken met het programma DiskTest van Fishdisk 879.

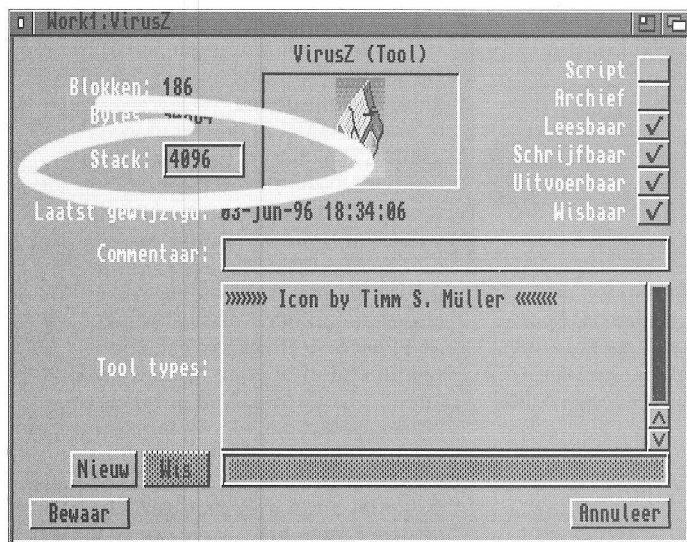
INTERN DIAGNOSE-GEREEDSCHAP

Vaak is het bij acute crash-problemen moeilijk om te achterhalen met wat voor Guru we eigenlijk te maken hebben. Het systeem maakt het de gebruiker op dit punt ook niet bepaald gemakkelijk. Alleen echte 'die hard' Amiga-hackers kunnen meteen wijs uit aanwijzingen als 'Software Failure 8xfw00h004'. Ook voor dit probleem zijn in het pd-wereldje echter hulpmiddelen ontwikkeld: met programma's als TheGuru (DPD 33) en SmartCrash van Aminet 12 (én Servicedisk 41) krijgen we meer informatie over de vastloper in kwestie. Het laatste utility wijst daarnaast ook meteen de boosdoener aan die de crash veroorzaakte en voorziet programmeurs van gedetailleerde 'debug'-informatie om te bepalen waar de fout precies zit. Ook als de Guru zich netjes afzijdig houdt, willen Amiga-programma's nog wel eens kuiken vertonen. Soms willen ze simpelweg niet lopen; vaak missen ze dan een library of een font-bestand. Met



utility's als DosTrace of SnoopDOS van Aminet 2 krijgen we een overzicht van de ontbrekende files. Ook voor ARExx-programma's zijn er speciale monitor-utility's ontwikkeld (uiteraard alleen voor Workbench 2.0 en hoger). ARExxManager en ARExxSupervisor van Aminet 7 vallen in deze categorie, hoewel ze beide méér kunnen dan alleen controleren. Voor de volledigheid vermelden we hier nog even dat de Amiga zelf ook in enig diagnose-gereedschap voorziet. Hardware-problemen meldt de machine bijvoorbeeld met een specifieke schermkleur bij het opstarten (zie AM 36) en in het bootmenu zit eveneens een controle-optie voor uitbreidingskaarten verwerkt. Bovendien krijgen we met de optie 'loadWB -debug' in het Workbench-menu de verborgen 'ROMWack-debugger' in beeld. Die is echter alleen bruikbaar met een tweede computer en een echte Amiga-Guru bij de hand.

Ruud Dingemans



VALSSPELENDE HUURLINGEN

Door de hoge moeilijkheidsgraad van het spel Watchtower besloot uitgever OTM onlangs een aantal cheats te verklappen. Met de via Internet verspreide codes zou de speler aanzienlijk meer vooruitgang boeken in dit recente schietspel. Het lijkt erop dat OTM ervan baalde dat bijna niemand in de zwaardere levels belandde. De cheats zijn dan ook deels bedoeld om duidelijk te maken hoeveel werk het bedrijf in het spel heeft gestoken.

De speler dient de codes in te geven op het moment dat Watchtower om een woord uit de handleiding vraagt. Na het ingeven van de cheat verzoekt het systeem opnieuw om een passage uit de manual. Ditmaal betreft het de echte kopieerbeveiliging.

Level 1	14127
Level 2	15364
Level 3	56094
Level 4	85488
Level 5	19491
Level 6	02179
Onbeperkt aantal levens:	54266
Onbeperkt aantal granaten:	47773
Onbeperkte tijd:	68978

OTM, via Internet

KERKERMEESTER

Een rits nieuwe codes voor Interplay's RPG Dungeon Master II, The Legend of Skullkeep:

Poison Cloud	OH VEN
Invisibility	OH EW SAR
Push	OH KATH KU
Pull	OH KATH ROS
Lightning Bolt	OH KATH RA
Accelerate Party	OH IR ROS
Daylight	OH IR RA
Firelight	FUL
Fireball	FUL IR
Poison Foe	DES VEN
Harm Non Material	DES EW
Open Door	ZO
Attack Minion	ZO EW KU

Leon Lander, Hoensbroek

VAST OP APENEILAND

Ik schrijf naar Eureka omdat ik in het spel The Secret of Monkey Island helemaal vastzit. Bij 'part one: The Three Trials' moet je drie dingen doen: een zwaard bemachtigen (mastering the sword), een schat vinden (treasure hunting) en een artikel van een diefstal in handen krijgen (mastering the art of thievery). Bij het circus, zo heb ik ontdekt, kan ik geld verdienen om aan dat zwaard te komen. Maar om de schat te vinden heb ik een kaart nodig. Bij de man met de papegaai krijg ik weliswaar een map met een dans erop, maar daar heb ik niet veel aan. Ik ben dus naarstig op zoek naar de schatkaart, maar ook naar het benodigde artikel van de diefstal. Verder wil ik weten waar de swordmaster van Melee Island zich precies bevindt, zodat ik enkele schermlessen kan volgen. Wie kan me helpen? Ik zit echt muurvast. Alvast bedankt.

Jan Dorland, Hilversum



Ruil uw EUREKA voor de ontdekkingen van anderen. Deze rubriek staat of valt met uw medewerking. Stuur ons uw goede ideeën of oplossingen voor problemen, zodat anderen de gelegenheid krijgen een beter gebruik te maken van de onvermoede mogelijkheden die de Amiga biedt. Het adres voor het inzenden van uw getypte vragen en tips luidt: AMIGA MAGAZINE t.a.v. EUREKA Cycloamrood 2 2718 SE Zoetermeer. Is uw tip geplaatst? Bel dan even naar de redactie (079-3610438) voor een gratis Servicedisk of (enkele) DPD-disk naar keuze.

THEME PARK TRUCS?

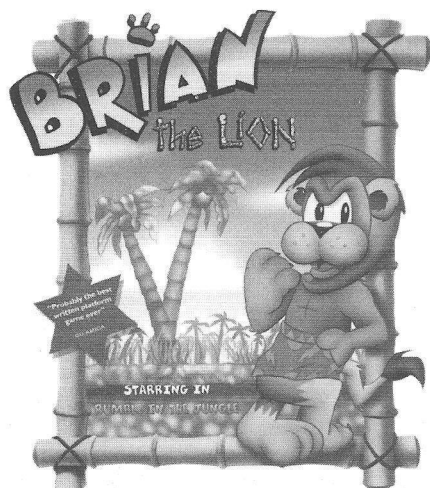
Okke Steensma uit Sneek vraagt zich af of er codes bestaan voor de Amiga-versie van het spel Theme Park (Bullfrog). "Op de pc is er in elk geval één code waarmee je alle attracties en een heleboel geld krijgt", schrijft hij. Kan iemand hem blijmaken? In het spel Death Mask is Okke al iets beter thuis, zo getuigen de levelcodes die hij naar Eureka stuurde:

Level 2	52385	Level 6	38641
Level 3	22428	Level 7	74752
Level 4	84843	Level 8	06395
Level 5	22087		

Okke Steensma, Sneek

HULP GEVRAAGD

Ik zit vast in de volgende spellen: Theme Park, Dune 2, The Settlers. Mijn geld en/of materiaal is telkens op. Daar kan ik dus wel enkele aardige codes voor gebruiken. Zelf heb ik nog een leuk weetje voor liefhebbers van Brian the Lion (Psygnosis): Gebruik als password 'mrs*turnin'. In het spel leveren bepaalde hoofdletters dan bonussen op. Met H, J en L krijg je meer



energie, levens, respectievelijk snelheid. De K levert 'gebrul' op en de O maakt alle levels bereikbaar.

Guido Hamstra, St-Annaparochie

NOOIT MEER ADEMLOOS

Dit zijn de 'world codes' voor het spel Breathless. Per wereld bestaan er twee cheats: een gewone (a) en een eentje waarmee je alle wapens en de maximale munitievoorraad van 9999 binnensleept (b).

Second World

a) 181CEIFGLJRJE1D
b) 181A59N4LJRJF8PD

Third World

a) 181CEIEGLJRJE1T
b) 181A59M4LJRJF8PT
Fourth World
a) 181CEIDGLJRJE4D
b) 181A59L4LJRJF8SD
Simon de Bruin, Damwoude

EEN WORM ONDER HET GRAS

Ben je in het bezit van het spel Worms? Type dan in het hoofdmenu eens 'total wormage' in. Je belandt dan in de 'sheep mode' waar je meteen de wapens krijgt die je doorgaans louter via de 'wapon drops' bemachtigt (inclusief de fel-begeerde exploderende killer-schapen). Voor de geheime 'move' (in dit geval duwen) ga je links van een worm staan. Druk daarna als volgt op de cursortoetsen: voor-voor-achter-achter-voor-voor-achter-achter. Tot slot heb ik nog een tip voor 'Behind the Iron Gate'. Geef tijdens het spelen de volgende cheats eens in:

NIECHCEMYALCHEMY 'skipt' een level
GEPROTESTUJITESTUJ 100% gezondheid
Bastiaan Vencken, Heerlen

DIVERSE TIPS

Roy Willemsen, een trotse A500-bezitter uit Heerde, ziet de Eureka-rubriek als een serieuze zaak. Hij ging er eens goed voor zitten en lepelde de volgende cheats op:

Kid Chaos level codes:

- 2) LILBDKEAJNA
- 3) NMOHCKGLGAB
- 4) EQAOHKRBIAC
- 5) PFQOOAICKTN

Lethal Weapon missies:

- 1) REELOT
- 2) ACSFYC
- 3) LSKIRO
- 4) YLKSP

The Settlers:

Wil je elk level kunnen spelen? Gebruik dan 'passive' als mission password.

Body Blows Galactic: Eindelijk een high-score gehaald? Geef dan niet je naam in, maar het woord 'meanteam'. Kijk en huiver!

James Pond 3: Geef tijdens het spel het woord 'nightmare' in en je kunt middels een druk op F10 een speciaal cheat-menu oproepen.

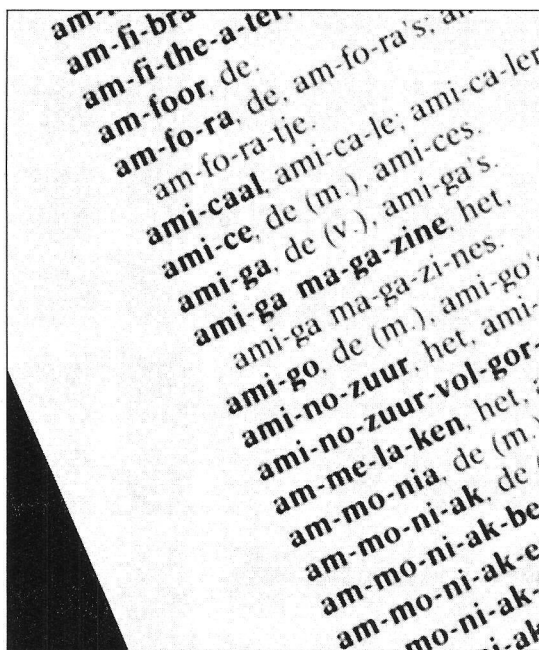
Ruff 'n' Tumble:

- Level 2: 6581
- Level 3: 3178
- Level 4: 8392

Roy Willemsen, Heerde

'AMIGA' IN HET GROENE BOEKJE

De Nederlandse taal is voortdurend aan verandering onderhevig. Van de extra 'n' in panenkoek heeft u inmiddels vast wel gehoord, maar wist u dat ook spreekwoorden en gezegden de tand des tijds niet ongeschonden doorstaan? De bekende uitdrukking die een kat negen levens toebedeeld, mag wat ons betreft snel worden geschrapt. De waarheid is namelijk ver te zoeken in dit gezegde: poezen en katers leven maar één keer, net als wij. Meer kansen op aarde lijken er beschoren voor de Amiga. Wat ons betreft mogen de puristen het gezegde dan ook wijzigen in 'Een Amiga heeft negen levens'. Twee wedergeboorten in minder dan drie jaar tijd vinden we ruim voldoende bewijsmateriaal voor deze stelling. Omdat het lot van Amiga Magazine zo ontzettend nauw is verbonden met dat van de Amiga, zijn we natuurlijk enorm blij dat 'onze' computer zo'n puike engelsbewaarder heeft. Dit blad dankt zijn bestaan echter aan een andere wonderdoener. Dat bent u, de lezer van Amiga Magazine (tja, engelsbewaarders brengen nu eenmaal geen geld in het laatje). Jammer dat we u niet wat beter kennen, want als losse-nummerkoper komt uw naam nu eenmaal niet in onze abonnee-administratie voor. Als u er nu eens voor zorgt dat u wel in die database terecht komt, dan kunnen wij eindelijk onze waardering voor uw steun uiten. Daar hebben we zo onze eigen middelen voor: een financieel voordeeltje, gratis toegang tot 's lands tofste BBS en een optioneel abonnement op onze servicedisk. Doe net als VIScorp en zeg 'yes' tegen een wereld-deal.



Maak f 44,- (blad) of f 89,- (blad+disk)
over naar:
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
Zoetermeer
Voor België:
Maak 880 Bf (blad) of 1780 Bf (blad+disk)
over naar:
postgiro 000-1600488-85
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
Zoetermeer
Nederland
onder vermelding van 'abonnement AM'
Een abonnement bestaat uit zes opeenvolgende bladen. Geef duidelijk aan welk nummer u als eerste wenst te ontvangen.

Waarom een diskabbonnement?

Een diskette op de omslag van een tijdschrift plakken heeft als belangrijkste nadeel dat de noodzakelijke prijsverhoging ook wordt doorberekend aan lezers die geen prijs stellen op zo'n schijfje. Daarom kiest Amiga Magazine ervoor om haar abonnees als aanvullende service een extra abonnement op de servicedisk aan te bieden. Bent u abonnee en wenst u zo'n diskabbonnement? Stuur dan even een briefkaartje of bel met onze redactie-assistente (079-3610438). Zij rekt precies uit voor hoeveel diskettes u moet bijbetalen om disk- en bladabbonnement precies gelijk te laten lopen. Elders op deze pagina leest u hoe u zich van een aanvullend diskabbonnement verzekert.

Af en toe een servicedisk?

Kan ook, als u AM-abonnee bent tenminste. U bent dan per saldo wel iets duurder uit dan een diskabonnee. Die betaalt namelijk geen f 10,- (190 Bf), maar slechts f 7,50 (150 Bf) per servicedisk.

Maak f 10,- per schijf over naar:
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
Zoetermeer
onder vermelding van de juiste producten.
Voor België:
Maak 190 Bf per schijf over naar:
postgiro 000-1600488-85
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
Zoetermeer
Nederland

AMIGA SOFTWARE PER MODEM

De public domain programma's die we in de rubriek AmiWare Arena bespreken, zijn afkomstig van de recentste Amiga-cd's. Ook als u geen cd-romspeler heeft, kunt u over deze software beschikken. Tenminste, als uw Amiga is voorzien van een modem. Na elke uitgave van Amiga Magazine zorgt de redactie er namelijk voor dat de in AmiWare Arena besproken AmiNet-software 24 uur per dag 'online' staan op het AM-BBS. Bel met uw modem 079-3618821 en meerdere Gigabytes software staan voor u klaar. Helemaal gratis. Het enige dat we van u verwachten is dat u Amiga Magazine abonnee bent. Abonnees die voor het eerst met het AM-BBS communiceren, dienen er rekening mee te houden dat hun privileges pas in de loop van de volgende dag ingaan. In het weekend zijn wij helaas niet in staat om statusveranderingen door te voeren.

OUDE NUMMERS

Amiga Magazine 8 t/m 40 zijn à f 8,50/Bf 170 na te bestellen. Aangezien de verzendkosten voor losse nummers fors verschillen van het bulkstarief dat de KPN voor de normale verzending berekent, vragen we een bijdrage in de portokosten van f 3,-/Bf 60 (1 nummer), f 4,-/Bf 75 (2-3 nummers) of f 5,50/Bf 100 (4 nummers of meer). Gebruik voor uw bestelling één van de gironummers die u elders op deze pagina vindt. Amiga Magazine 1 t/m 7 zijn helaas uitverkocht.

ADVERTEERDERSINDEX

Amigis	34, 35
Barlage	18
Computer City	33
Courbois Software	40, 41
C.R.S.	37
J.P.C.	27
K.C.S.	68
Kelly Software	54
KoMecon	37
MacroVision	2
Microtech Roos	59
O.C.S. Computers	8
Transform	54