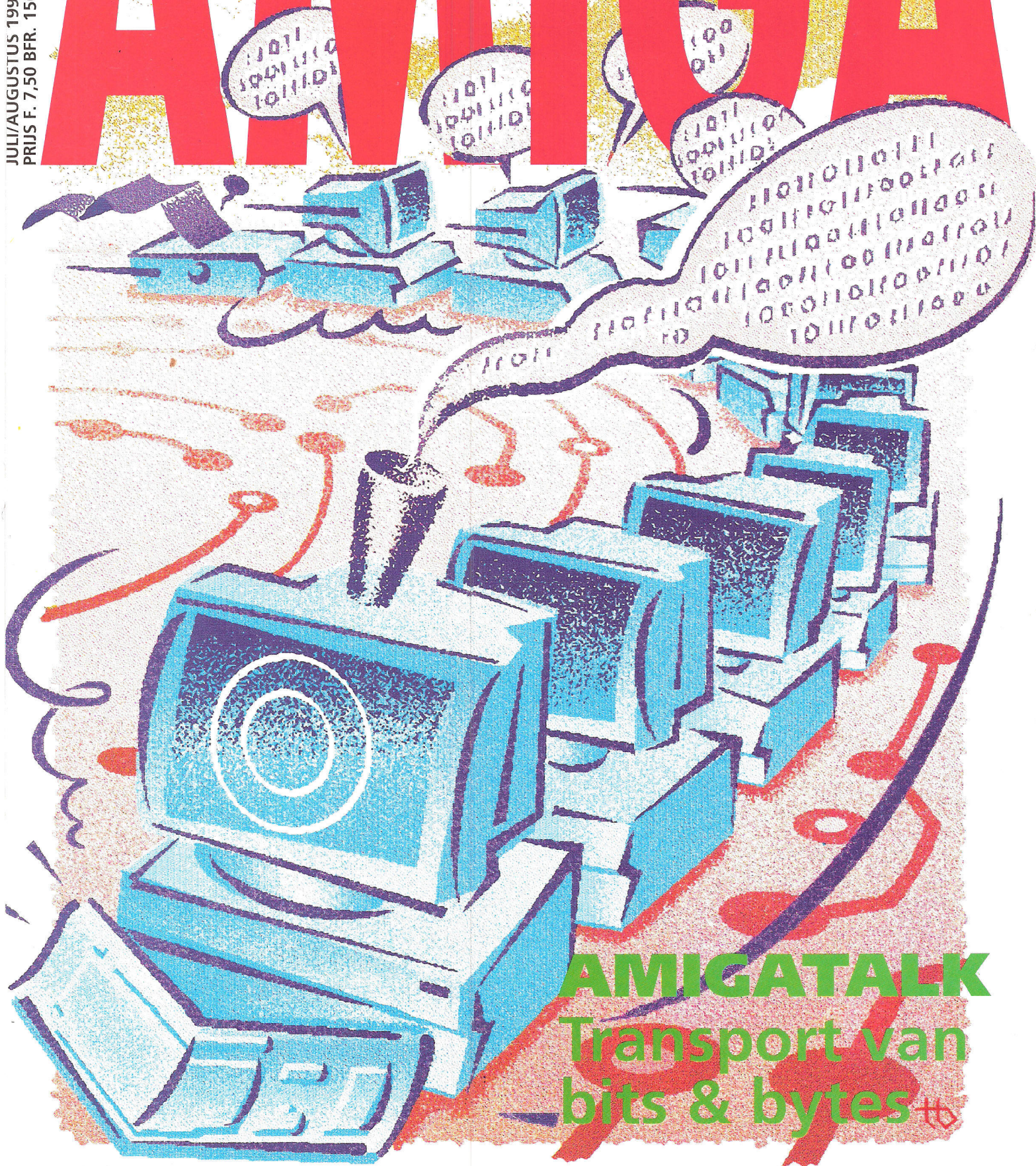


AMIGA



AMIGATALK
Transport van
bits & bytes ^{td}

KOLOFON

AMIGA MAGAZINE is een uitgave van
Uitgeverij Divo
M. Gijzenburg 14
2907 HG Capelle a/d IJssel
Tel. 010 - 458 76 40
Fax. 010 - 44 200 37

REDAKTIE
Jan van Die
Ruud Dingemans
Bert Rozenberg

ABONNEMENTEN
Ingrid van Zanten

MEDEWERKERS
John Beek
Mario Dingemans
Karel van Hove
Mark Reijnders
Lawrence van Rijn
Metin Seven
Pascal Smeets
André Viergever
Reinier van Vliet
Kees de Vroom

VORMGEVING
Paul Bloemers
Anke Molijn

ADVERTENTIE-EXPLOITATIE
Jan van Die
Tel. 010 - 458 76 40

ABONNEMENTEN
Abonnement (6 nummers) f 39,95
Maak het verschuldigde abonnementsgeld over
naar
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
M. Gijzenburg 14
2907 HG Capelle a/d IJssel
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 - 275 275

VERSPREIDING
Betapress, Gilze
Tel. 01615 - 78 00

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

COVER
Theo Barten

INHOUD

18 VLAB: DIGIVIEW EN COLORSPLITTER IN ÉÉN

Altijd maar een heel gehannes, dat werken met DigiView! Niet alleen duurt het digitaliseren behoorlijk lang, al die kabeltjes tussen colorsplitter, computer en digitizer houden het buro niet bepaald overzichtelijk. VLab lost beide problemen in één keer op.

**20 VISTA PRO: LANDSCHAP-CREATOR OP BASIS VAN FRACTALS**

Wie ooit twijfelde aan het nut van wiskunde moet snel pagina 20 opslaan. De plaatjes die Vista Pro op basis van fractals genereerde, behoren tot de mooiste die we ooit in Amiga Magazine afdrukten.

24 THEO BARTEN: PIXELEN MET DE AMIGA

Kent u ze? De tekenaars die zich voor hun werk verontschuldigen met: 'Het is een beetje grof, maar dat komt door de computer...' Voor illustrator Theo Barten is het juist een uitdaging om met al die fraaie pixel-formaties creatief aan de slag te gaan.

**28 AMIGATALK: NETWERK VOOR EEN BODEMPRIJS**

Hoera! We kunnen PC-gebruikers weer eens de ogen uitsteken. Het goedkoopste netwerk ter wereld draait natuurlijk weer op Amiga's!

32 TWEE UITERSTEN IN DE WERELD VAN GELUIDSBEWERKING

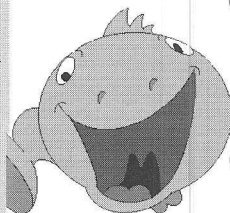
Pascal Smeets vergeleek de Maestro 16-bit sampler met een eenvoudig 8-bits exemplaar en kwam tot een verrassende conclusie.

35 FLEXIDUMP: KEURIG KLEURIG DOOR HET LINT

Mooi die schermplaatjes, maar je kunt je Amiga helaas niet overal mee naartoe nemen. Flexidump haalt het uiterste uit uw printer om die kleurenplaatjes op papier te zetten. Zelfs zwartwit-afdrukkers blijken tot kleur in staat!

38 HOI: JONGENDROOM OF NACHTMERRIE?

Droomt u ook van een eigen spel dat op de eerste plaats in de inter nationale spel top-10 belandt? Lees dan tot uw afgrijzen hoe het de programmeurs van het platformspel Hoi verging (maar laat u er niet door afschrikken!)

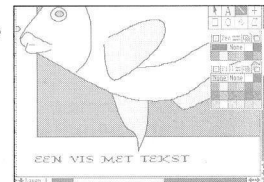
**48 CDTV: NIEUWE ZILVERLINGEN**

Commodore belooft een CD-ROM drive voor de A500 zodat we er CDTV-titels op kunnen draaien, Amiga Magazine investeert in een bijpassende rubriek. 480 Fish-disks op één schijfje. Kwijl!

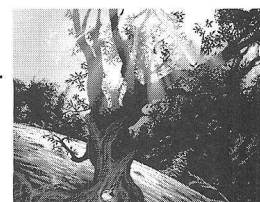
56 DESIGNWORKS: GESTRUCTUREERD TEKENEN

Wie DPaint gewend is, zal DesignWorks een hele overgang vinden. Tekenen met passer en lineaal vergt een hele andere benadering dan de DPaint-methode. Desondanks maakt het pakket fraai artwork mogelijk.

Maar is het een waardige concurrent voor Professional Draw?

**EN VERDER**

- 6 VAN DE REDAKTIE Amiga 500(+) uit productie?
- 6 NIEUWS Het bedrijfsleven aan het woord.
- 11 POST Brieven van lezers.
- 50 POWERDRIVE Dwingt stilte af...
- 52 THUIS KURSUS Voor als je er de ballen van snapt?
- 59 GAMES In de ban van de ring, Black Crypt, F1GP
- 67 AMIGA MAGAZINE SHOPPER Speciale aanbiedingen voor abonnees.
- 68 68000 WIZARD Alles over het boot-block.
- 70 DRIE-IN-ÉÉN GEHEUGENTEST Drie RAM-kaarten onder de loep.
- 73 AMOS-LISTING Kunstmatige intelligentie?
- 75 GAMES & RECENTJES SimAnt, Covert Action en nog acht andere.
- 86 FISH & CHIPS Nieuw in de toonaangevende PD-serie.
- 95 DPD-SERIE De beste Demo's en PD.
- 97 EUREKA Tips en trucs voor beginners en experts.
- 98 LEZERSSERVICE Abonnee- en bestelinformatie.
- 98 ADVERTEERDERSINDEX Welk bedrijf staat waar?



A500(+) UIT PRODUKTIE?

Commodore heeft haar succesvolste Amiga-model, de A500, naar alle waarschijnlijkheid uit produktie genomen. Ook de onlangs geïntroduceerde A500 Plus wordt vermoedelijk niet meer gemaakt. Daarmee blijft de A600 als 'instapmodel' over: een machine waar nog niet veel extra hardware voor te krijgen is. Eind mei circuleerden op diverse Bulletin Board netwerken al geruchten over deze verrassende zet van de Amerikaanse multinational. Britse tijdschriften brachten het nieuws begin juni officieel naar buiten. Commodore Nederland antwoordde desgevraagd dat er geen sprake is van een produktiestop, maar dat er wel meer en meer produktielijnen, die in het verleden voor de fabricage van de A500 gebruikt werden, voor de A600 zijn vrijgemaakt.

Veel hardware-fabrikanten voelen zich gedupeerd door het 'besluit' van Commodore. KCS, de producent van het bekende Power PC board, noemt het afbreken van de A500 produktlijn "bepaald niet verstandig". Het bedrijf werkt momenteel aan een PC-board adapter voor de A600. De emulator krijgt dan een plaats in een aparte behuizing en wordt via een kabel met de computer verbonden. "Alleen is het nog maar de vraag of de spel-freak die zo'n A600 koopt wel belangstelling heeft voor het draaien van PC-software."

Andere Amiga ontwikkelaars stellen dat de A500 nu eenmaal begon te verouderen. Het wordt tijd voor iets nieuws, is de teneur. Bovendien zou de SMD-techniek die Commodore voor



de printplaat van de A600 gebruikt de computerproductie naar verhouding veel sneller en goedkoper maken. Hardware en software-leveranciers protesteren bij elke verandering, maar reichten daarna meestal snel de rug om activiteiten voor de nieuwe computers te ontwikkelen. Als het even meezit worden die produkten beter dan de bestaande, zodat ook de consument uiteindelijk beter af is.

Hoe het ook zij: we vonden deze informatie belangrijk genoeg om aan u door te spelen, zodat u uw beslissing in welke Amiga-produkten u de komende tijd gaat investeren weloverwogen kunt maken.

Redactie

N

I

E

UPDATE TURBOPRINT PROFESSIONAL

Het bekende print-utility Turboprint Professional mag sinds kort '2.0' achter haar naam zetten. De update ondersteunt Workbench 2.0 volledig en biedt een aantal belangrijke uitbreidingen. Zo kan het pakket via de optie 'bi-directioneel' sneller afdrukken en kan men bij het printen van tekst zelf de kleur kiezen.

Om bij printers met een hoge resolutie de afdrukkwaliteit zo

optimaal mogelijk te maken, werden de rasterfuncties verder verbeterd. Ook kan voortaan gebruik worden gemaakt van de in de printer eventueel al aanwezige fonts.

Afdrukken is in het vervolg zowel over de parallelle als de seriële poort mogelijk. Wie zijn Amiga van meerdere printerpoorten heeft voorzien, kan deze zelfs softwarematig via Turboprint selecteren. Als laat-

ste maar niet onbelangrijkste punt werden er nieuwe printerdrivers aan het pakket toegevoegd, waaronder een 300 dpi driver voor de HP Deskjet 500C kleuren inkjet printer.

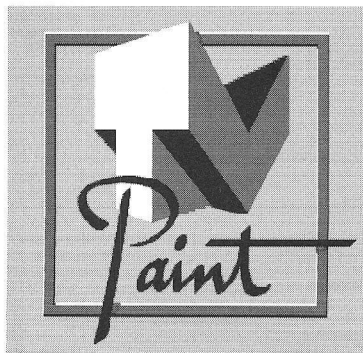
Ondanks deze vernieuwingen blijft de prijs van Turboprint Professional 2 ongewijzigd: f 199,-.

Informatie: VCS, telefoon 010-4511537.

VIDEO & COMPUTER

Het bedrijf 'Van der Meer Video' stuurde ons een videoband waarmee het de video-amateur op de vele mogelijkheden van de Amiga bij videoprodukties wijst. Daarvoor ging het bedrijf op bezoek bij 3Gitaal in Amsterdam, waar J.P. Bresser bereid bleek de pakketten DPaint, Scala, Real-3D en DCTV te demonstreren. De effecten mengen zich regelmatig met het videobeeld van het vraaggesprek, zodat videofanaten ongetwijfeld het kwijl op de mond wordt gebracht. Ondanks dat de vingers van J.P. Bresser soms wel heel rap over het toetsenbord gaan, lijkt de band verplichte kost voor video-amateurs. Informatie: Van der Meer Video, telefoon 02507-17701.

6



TVPAIN

Het professionele 24-bits tekenprogramma TVPaint is nu ook beschikbaar voor GVP's Impact Vision 24 framebuffer. Het programma ondersteunt de belangrijkste functies van de IV 24 kaart, zoals gebruik van de framgrabber en omschakeling van video scanrate naar 'hiscan'.

Behalve met de Amiga-muis kan gewerkt worden met tekentableaus van Summagraphics, Kurta en Wacom (in voorbereiding). TVPaint vereist een 68030 processor en minimaal 4 Mb geheugen.

Inlichtingen: Amigis, telefoon 01180-25632.

ACTIVA AKTIEF

Activa International uit Amsterdam stuurde ons een meterslange fax met allerlei nieuwigheden op Amiga-gebied. Eén van de primeurtjes betrof Texture City, een kollektie 24-bits plaatjes op floppy of CD-ROM. Die laatste variant beslaat 400 Megabyte aan plaatjes in TIFF, Targa, PCX en natuurlijk het Amiga-IFF formaat. De CD voorziet tevens in een programma voor het opzoeken van de beelden. Prijs: f 399. Activa levert op wens verschillende Texture City 'bibliotheken'. Zo zijn ze bijvoorbeeld op diskette verkrijgbaar in HAM, DCTV en in (via JPEG gekomprimeerd) 24-bits formaat. De andere aankondigingen van het bedrijf bevonden zich meer op hardware-gebied. DQ-TACO bijvoorbeeld is een enkelbeelds

(single frame) recorder van Diaquest voor het werken in een professionele omgeving. De kaart is voorzien van twee RS-422 poorten om evenzoveel videorecorders aan te sturen en hoort in een van de PC-slots van een Amiga 2000 thuis. Het geheel werkt 'intelligent': auto-konfigurerend op de meeste videorecorders en zoveel mogelijk 'op de achtergrond' in multi-tasking. De hardware funktioneert in NTSC of het Europese PAL-beeldformaat en met SMPTE/EBU tijdcontrole. Enkele door DQ-TACO ondersteunde recorders zijn de U-MATIC Sony BVU-820, S-VHS Panasonic AG-7750 en de Sony LVR 6000 laser videodisc. Prijs: f 4900. Informatie: Activa International, telefoon 020-6911914.



12-BITS KLEUREN-DIGITIZER

Het Britse bedrijf Rombo hoopt in de loop van juli een nieuwe versie van haar populaire Vidi-Amiga digitizer uit te brengen. Vidi-Amiga 12, zoals de opvolger is gedoopt, digitaliseert volledig in kleur. Een aparte RGB-splitter is dus niet meer nodig. De prijs van het produkt is ronduit spektakulair: in Engeland rekt men slechts £ 99.95. Nederlandse klanten zullen naar verwachting ongeveer f 400, neer moeten tel-

len. Een losse digitizer plus splitter kostte tot voor kort minstens f 600, dus we hebben te maken met een absolute prijsbreker. De kaart accepteert een composiet of S-Videoingangssignaal en levert plaatjes met maximaal 4096 kleuren. De beschikbare resoluties variëren van 320 x 256 tot 640 x 512 pixels. Informatie: VCS, telefoon 010-4511537.

U

W

S

VIDEODISC SERVICE

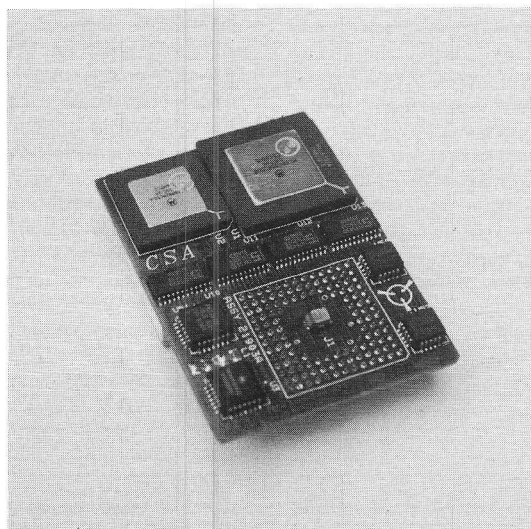
Spectronics, een in grafische toepassingen gespecialiseerd bedrijf in het Belgische Kapellen, biedt sinds enige tijd een Videodisc Service aan. Daarmee kunnen op de Amiga gemaakte 24-bits animaties in de hoogst mogelijke kwaliteit op beeldplaat worden gezet. Dat gebeurt door middel van een Sony LDV 6000 recorder/player. Daarna is het mogelijk om de beelden naar elk gewenst videoformaat te kopiëren. Het overzetten naar videodisc kost exclusief BTW (bij honderd beelden of minder) f 85 plus f 4,50 per frame. Voor grotere aantallen gelden lagere tarieven. Een (S)VHS band is in de prijs inbegrepen. Overzetten naar professionele videoformaten kan eveneens tegen aangepast tarief. De klant kan de beelden op een verwisselbare Syquest harddisk cartridge of op diskettes in JPEG-formaat aanleveren. Inlichtingen: Spectronics, telefoon 09-32-3-6649876.

VERSNELLER VERSNELD

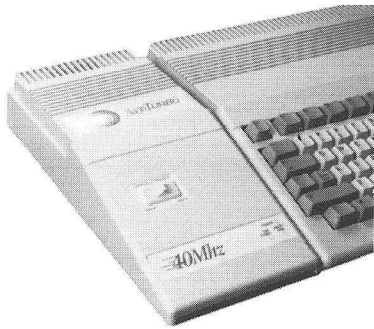
Het Limburgse bedrijf Eureka brengt dezer dagen een aantal nieuwe produkten op de drukke Amiga markt. Eén van de meest spektakulaire is de CSA Rocket Launcher, een 'upgrade-kit' voor de Commodore 2630 turbokaart. Met dit stukje hardware kan de gebruiker de kracht van deze (volgens Eureka) 'langzame' versneller zonder compatibiliteitsverlies verdubbelen. De Rocket

Launcher bestaat uit een module die onder meer een 50 Mhz 68030 en een 50 Mhz 68882 coprocessor bevat. Het kaartje is gebaseerd op een zesvoudige 'multi-layer' print en verkrijgt door het gebruik van 'proprietary logic' een gunstige CPU/RAM toegangstijd. De installatieprocedure kan nauwelijks simpeler: oude processor eruit, Rocket Launcher erin.

Softwarematige ingrepen komen er verder niet aan te pas. De standaard garantietermijn bedraagt 90 dagen; bij inlevering van de oude 68030 en 68882 chips wordt dat twee jaar. Adviesprijs van de Rocket Launcher: f 1995 inclusief BTW. De eerste ervaringen die onze medewerker Paul Kolenbrander met dit produkt opdeed, spreken duidelijke taal: "Zoom...!" Amiga 500 gebruikers kunnen profijt hebben van een ander nieuwtje van Eureka: de Professional 030 Plus adapterkaart. Met dit stukje hardware kan deze relatief goedkope versneller van Harms Computertechniek aan het populairste Amiga-model worden gekoppeld. Door de toepassing van 70ns 4Mbit RAM-chips bereikt het turboboord bovendien een nog hogere betrouwbaarheid en is het eenvoudiger uit te breiden. De adapter kost f 195 inclusief BTW. Informatie: Eureka, telefoon 043-613742.



GVP A530 TURBOBOARD



GVP's A530 Turbo is de 'versnelde' versie van het bekende A500HD8 harddisk systeem voor de Amiga 500. Evenals bij de G-Force Combo kaarten voor de Amiga 2000 worden een groot aantal functies in één produkt gekombineerd. De fraaie en compacte behuizing van de A530 bevat behalve een zeer snelle SCSI controller en een 50-240 Mb SCSI harddisk een 40 MHz 68030 processor, maximaal

8 Mb zeer snel 32-bits geheugen en een 68882 coprocessor (optie). Ook GVP's 'minislot' voor o.a. een 16 MHz 80286 Bridgeboard is bij de A530 aanwezig. Met een 'turbo-schakelaar' kan worden gewisseld tussen 68000 en 68030 processor. Indikatie-LED's voor de voeding, harddisk en turbo-stand geven aan welke functie gebruikt wordt. GVP's ervaring met 68030 technologie garandeert een zeer hoog prestatienivo, dat op de meeste punten ruim boven dat van een Amiga 3000 ligt.

De A530 wordt geleverd inclusief Nederlandse handleiding en Nederlandse installatie-software. Wie eerder bij Amigis een A500HD8 harddisk kocht, kan deze laten 'upgraden' tot een A530 systeem. Inlichtingen: Amigis, telefoon 01180-25632.

ANTI-FLICKER VAN ICD

ICD, Inc. uit het Amerikaanse Rockford blijft zich inspannen voor een 'oogvriendelijk' interlaced Amiga-beeld. Hun Flicker Free Video Display Enhancer (Yanks houden wel van indrukwekkende namen) heeft een opvolger gekregen in (...taraa!...) de Flicker Free Video 2 Display Enhancer. Het nieuwe model werkt volgens ICD volledig transparant in alle software en zou compatible zijn met alle (overscan) beeldmodi alsmede alle revisies van het Amiga besturingssysteem. Ook met de Enhanced Chip Set heeft deze flickerfixer schijnbaar geen moeite. De hardware kan de Productivity-mode 'passeren', evenals Superhires (zij het dat de omschakeling daarbij met de hand moet gebeuren en er een monitor voor nodig is die een horizontale scanfrequentie van

15.75 KHz aankan). De FFV2DE werkt met een VGA- of Multisync monitor in alle Amiga modellen beneden de 3000 en laat (in een A2000) het videoslot vrij. Met de bijgeleverde software kan de gebruiker, mits er een 8372 'Big Agnus' in zijn computer zit, de verticale scanfrequentie instellen van 49 tot 100 Hz. Bovendien stelt de flickerfixer zichzelf zo goed mogelijk in en werkt via echte 'scan line doubling' om problemen in de non-interlaced beeldmodi te voorkomen. De prijs van de Flicker Free Video 2 Display Enhancer is 299 dollar; eigenaars van de bestaande variant kunnen hun exemplaar voor 139 dollar inruilen tegen het nieuwe model.

Informatie: ICD, telefoon 09-1-815-968-2228.

N I E U W S



SONY INTRODUCEERT MINI DISC

Een direct verband met de Amiga is er nog niet, maar Sony's voornemen om rond de kerst haar Mini Disc systeem uit te brengen, zou ook in computerkringen nog wel eens een aardverschuiving kunnen veroorzaken. Het apparaat is een directe concurrent voor de immens populaire CD-speler en zou die best wel eens van haar voetstuk kunnen halen omdat de Mini Disc (MD) naast digitale weergave ook de mogelijkheid tot digitale opname biedt. Mede dankzij CDTV rukt de CD

in Amiga-kringen steeds verder op. CD's zijn echter alleen voor weergave geschikt. Voor het vastleggen van highscores in spellen of adressen van een database is het medium echter niet geschikt. MD lijkt op dat gebied hoge ogen te kunnen gooien. De eerste (audio) MD-speler zal naar verwachting ongeveer f 1100 kosten. Welke hardware-fabrikant maakt de eerste Amiga-interface? Informatie: Sony, telefoon 020-6581911.

en verder...

- Ami Shows Europe organiseert van 8 tot 11 oktober op het beurssterrein in Keulen de Computer Shopper Show 1992. Het zou 's werelds grootste Amiga-gerichte evenement moeten worden en onder meer bestaan uit de onderdelen AMI-EXPO, MULTIMEDIA-EXPO en PERIPHERIE-EXPO. Er zullen echter ook halven zijn gewijd aan MS-DOS PC's en de spelmanifestatie ENTERTAINMENT '92. Kaartjes voor de CSS kosten 17 DM voor volwassenen en 12 DM voor scholieren of studenten. Voor ENTERTAINMENT '92 liggen de prijzen bij respectievelijk 10 en 6 DM. In de voorverkoop zijn de kaartjes echter twee Mark goedkoper. Informatie: Ami Shows Europe, telefoon 09-49-2234-22021.
- De Fusion-Forty 68040 kaart voor de Amiga 2000 is nu ook leverbaar met een 33 MHz 68040 processor, waardoor de prestaties nog zo'n 20% hoger worden dan bij het standaard model. De nieuwe kaart levert een rekenkracht van 26 MIPS. Voor eigenaars van een 28 MHz Fusion

- kaart is een 'upgrade' naar 33 MHz mogelijk, aangezien de 28 MHz kaart al volledig voorbereid is op de 33 MHz processor versie. Informatie: Amigis, telefoon 01180-25632.
- Een tweetal Amiga-gerichte bedrijven is onlangs verhuisd. Allereerst Artivisuals (computergraphics en -animaties), dat voortaan bereikbaar is via: Artivisuals, Postbus 293, 3000 AG Rotterdam, telefoon 010-4865901, fax 010-4843026.
- Ook OCS computers, leverancier van Amiga hardware, heeft een nieuwe pand met nog meer presentatieruimte. Het adres luidt voortaan: OCS Computers, Van Goghstraat 1-3, 3331 VM Zwijndrecht, telefoon 078-197070, fax 078-195788.
- De Stichting Kunstzinnige Vorming Amsterdam (SKVA) organiseert vanaf september weer nieuwe cursussen vormgeven met de Amiga. Zowel in tekenen, animeren als DTP kunt u zich bij de SKVA bekwamen. Informatie: SKVA, telefoon 020-6255706 (van 09.00 tot 13.00).

**(T)IFF**

Bestaat er een programma dat IFF files van de Amiga kan converteren naar TIFF-files voor bijvoorbeeld de Apple? Ik vraag hiernaar omdat, als je IFF-files opneemt en afdrukt met Postscript, de IFF-files er gebitmapped uitkomen terwijl de Apple gescande TIFF-files en geïmporteerd in de Amiga later als postscript een goede afdruk geven.

J. Hooghiem, Burum

✓ *Er zijn diverse programma's voor het converteren van IFF-files naar TIFF, o.a. ASDG Art Department (met Professional Conversion Pack). Uw vraag berust echter op een misverstand. Wanneer u plaatjes 'inscant' of opneemt met een videodigitizer wordt altijd een bitmap geproduceerd; het maakt niet uit of u deze bitmap afdrukt via een Amiga of een Apple Macintosh: het resultaat zal in principe precies hetzelfde zijn. De konversie van IFF naar TIFF verandert hier niets aan. Het is mogelijk dat op de Apple gescande plaatjes er beter uitzien, eenvoudig omdat de bij de Apple gebruikte flatbed scanners een veel betere kwaliteit geven dan de bij Amiga populaire hand-scanners.*

Het is wél mogelijk om een bitmap (bijvoorbeeld van een gescand logo) om te zetten in een vectortekening. Dit kunt u met de hand doen in een programma zoals Professional Draw, of automatisch met bijvoorbeeld 'Trace' (hoort bij Professional Draw) of RaceTrace. Een dergelijke vectortekening levert bij het afdrucken een veel mooier resultaat.

AMIGA 2000 PLUS?

Allereerst zeer veel complimenten voor het blad. Ik ben er zeer blij mee, maar is het niet mogelijk om er een maandblad van te maken? Twee maanden wachten is echt te lang.

Ik bezit sinds twee jaar een Amiga 500 waar ik zeer tevreden over ben. Nu wil ik mijn Amiga in de toekomst uitbreiden met een harddisk, turboboard, extra RAM, PC kaart (KCS). Eerst wilde ik een Amiga 2000 kopen omdat deze veel uitbreidingsloten voor al deze kaarten bezit. Toen las ik in Amiga Magazine 13 het artikel over de Amiga 500 Plus en de voordelen van Kickstart 2.0, Agnus 8375, en de Denise die 2 Mb Chip Mem aankan. Komt er een soort 'Combo card', dus harddisk, turbo, RAM op één kaart voor de Amiga 500 Plus zodat niet heel het bureau vol staat met hardware, of komt er een Amiga 2000 Plus met Kickstart 2.0, Agnus 8375 en Denise 2 Mb? Er zijn diverse uitbreidingen voor video-

toepassingen op de Amiga, bijvoorbeeld 24-bits kaarten, maar komen er ook kaarten voor audio-toepassing, bijvoorbeeld een 16-bits kaart om echt CD-kwaliteit te krijgen?

Christian van Loenhout, Prinseneek

Een '2 Mb Denise' bestaat niet; de nieuwste Agnus chips (8372B, 8375) zorgen dat u 2 Mb chip geheugen kunt gebruiken. De Amiga 2000 wordt op dit moment als het goed is geleverd met Kickstart 2.0 en de nieuwe (8373) Denise chip; standaard is 1 Mb chip-geheugen beschikbaar wat u eventueel tot 2 Mb zou kunnen uitbreiden (dit is echter relatief duur). In de toekomst zullen zeker opvolgers van de Amiga 2000 uitkomen met meer chip-geheugen. Een 'Combo card' voor de Amiga 500 (Plus) is binnenkort leverbaar bij GVP. Voor speciale video kaarten dient u te bedenken dat deze soms het videoslots van de 2000/3000 gebruiken en dus niet geschikt zijn voor een Amiga 500.

Op dit moment kennen we alleen nog de 16-bits sampler van Macro System, waarover elders in dit blad meer. Na de zomer hopen diverse fabrikanten met een dergelijk produkt te komen; sommige van deze kaarten hebben ook een 16-bits audio-uitgang. Ook bij dergelijke produkten geldt dat ze niet altijd geschikt zullen zijn voor de Amiga 500.

OVERSTAPPEN

Als eigenaar van een Amiga 500 met het KCS Power PC Board ben ik nu van plan de overstap te maken naar een A2000. Naar aanleiding hiervan heb ik een drietal vragen:

1. Er zijn verschillende modellen A2000 op de markt: de A2000A, B, C en D. Wat zijn nu eigenlijk de verschillen?
2. Is het mogelijk om de A2000 met behulp van een SCART-kabel op de tv aan te sluiten?
3. Tenslotte nog een vraag over het PC-board: is het mogelijk om hiermee High Density drives te gebruiken?

Alvast bedankt en veel succes met jullie blad.

K. Johansson, Roermond

✓ *De benaming 2000A, B, C of D wordt in advertenties vaak gebruikt maar is geen 'officiële' aanduiding van Commodore en u hebt er daarom weinig houvast aan. Een*

betere indicatie is het revisienummer van de hoofdkaart, maar dit kunt u pas zien als u de computer openmaakt. Met 2000A wordt meestal het oudste type bedoeld (o.a. 512K geheugen op de hoofdkaart, geen composiet video uitgang). Aanschaf van een dergelijk model is zonder meer af te raden. De 2000B (revisie 4 en hoger) heeft een composiet video uitgang en 1 Mb geheugen op de hoofdkaart (waarvan 512K chip). De 2000C (revisie 6.0 en hoger) heeft een nieuwere (8372A) Agnus chip en dus 1 Mb chip-geheugen. Rev 6.0/6.1 kunnen problemen geven; alleen de 6.2 versie is aan te raden. Met de 2000D wordt naar wij aanmerken het nieuwste model (rev. 6.3) bedoeld met Kickstart 2.0 en de nieuwe 8373 Denise.

U kunt een Amiga 2000 met een SCART-kabel op de tv aansluiten, mits uw tv is voorzien van een SCART-RGB ingang (dit is bij moderne tv's meestal het geval). Bij veel tv's, o.a. de meeste Sony modellen, vereist het aansluiten een speciale aansluitkabel: de 'gewone' SCART-kabels zoals ze vroeger voor Amiga monitors gebruikt werden zijn hiervoor niet geschikt.

Voor zover wij weten is het gebruik van High Density drives met het KCS PC-Board (nog) niet mogelijk.

COMPUGRAPHIC FONTS

Ik ben een regelmatig gebruiker van het programma 'Professional Page' (1.3). Aangezien ik zelf geen laserprinter heb, laat ik het programma de postscript printfiles naar de harde schijf schrijven. Later converteer ik het bestand van AmigaDOS naar MS-DOS met behulp van het programma Dos-2-Dos en zet het op diskette. Met deze diskette ga ik dan naar een copy-shop waar een postscript laserprinter staat en laat het bestand daar uitdraaien. U ziet dat ik heel erg afhankelijk ben van de postscript-taal.

De laatste tijd is er nogal veel te doen over Compugraphic-fonts. Ook mijn versie van ProPage kan met deze fonts werken. Mijn vraag is dan ook: wat zijn Compugraphic-fonts en heb ik hier iets aan? Kan ik bijvoorbeeld een pagina opmaken met behulp van Compugraphic-fonts en deze op dezelfde wijze, als boven beschreven, op een postscript laserprinter uitdraaien?

Bij voorbaat dank voor het antwoord op deze prangende vraag. En ga vooral door met uw blad!

R.H. Rijnsewijn, Groningen

✓ *Compugraphic fonts zijn een speciaal type postscript-fonts van fabrikant AGFA (een toelichting is te vinden in de hand-*

leiding van Professional Page). Een voordeel van deze fonts bij ProPage is dat het 'outline' fonts zijn, waarvan u op uw scherm een zeer nauwkeurige weergave kunt krijgen (wat bij standaard postscript-fonts niet het geval is). U kunt de Compugraphic-fonts gebruiken als normale postscript-fonts. Daarbij dient u wel te controleren of de laserprinter (of fotobelichter) waarop het bestand wordt geprint over de door u gebruikte fonts beschikt. Wanneer de printer een bepaald font niet zelf heeft, moet het font meegestuurd worden in het postscript bestand (in ProPage 'Include Download Fonts'). Sommige Compugraphic-fonts komen overeen met standaard postscript-fonts; in plaats van 'CGTriumvirate' kan de printer bijvoorbeeld het 'Helvetica' font gebruiken.

VIDEO PROBLEMEN

Langs deze weg wil ik u met een probleempje opzadelen, hetgeen misschien iets is voor de rubriek 'De Post'. Sinds enige tijd ben ik in het bezit van een Sony CCD videokamera en een eenvoudig video/audio mengpaneel. Bij het monteren van een video-reportage wilde ik via de Amiga enige titelpagina's op de band zetten. Aangezien het mengpaneel drie tulp-ingangen heeft (geel voor beeld en rood/wit voor het geluid), en de tv-modulator voorzien is van een video-uitgang dacht ik dat dat geen enkel probleem mocht zijn. Helaas bleek het signaal echter ernstig gestoord over te komen; het was net herkenbaar, maar daar hield het dan ook helemaal mee op. Heeft u misschien een idee hoe dit komt of nog belangrijker: hoe het opgelost kan worden?

L. Heutmekeers, Geleen

✓ De tv-modulator voor de Amiga 500 is zonder meer ongeschikt voor het registreren van een opname op videoband. Bij het maken van video-opnamen worden hoge eisen aan de kwaliteit van het videosignaal gesteld; hiervoor hebt u een (goede) genlock of encoder nodig. De modulator is bedoeld voor het weer-

geven van het Amiga-beeld op een tv of monitor, waarbij veel minder hoge eisen aan het signaal gesteld worden.

HARDWARE PROBLEMEN

Ik haal jullie blad altijd omdat het het enige blad is met goede uitleg en informatie in het Nederlands. Maar nu heb ik problemen met mijn 2000 en geen reparatiebedrijf weet waar het aan ligt. Ik begin nu radeloos te worden.

Ik heb een A2000 (6.0 versie, upgraded naar 6.2) die prima liep met een XT-kaart erin en een modemkaart en een Trumpkaart met een 20 Mb harddisk. Na enige tijd begon de 20 Mb te klein te worden en heb ik er een Evolution 2.2 controller + 52 Mb ingezet (en de 20 Mb van de vorige aangesloten). Zover ging alles nog goed, maar toen ik er een vector-ram uitbreidingskaart (met 4 Mb) in zette, begonnen de problemen. Waaronder ik ook opstartte (1.3 of 2.0), de computer liep steeds na 10 of 20 seconden vast.

We hebben toen het vectorboard vervangen door een Macro System board met 4 Mb, maar de fouten bleven. Toen hebben we de XT-kaart eruit gehaald. Dit leverde enige vertraging op, maar na 10-15 minuten loopt hij op dezelfde fouten vast. Daarna hebben we de modemkaart eruit gehaald, wat 5 minuten meer opleverde, maar nog steeds na 15-20 minuten fouten geeft. Ik ben radeloos, en ben zelfs al naar een Duits bedrijf gegaan, maar niemand weet waar het aan ligt. Ik hoop dat jullie het antwoord hebben.

Jos Schoock, Malden

✓ Helaas hebben wij geen directe oplossing voor u. Uit uw brief wordt niet duidelijk of u al geprobeerd hebt of de door u gebruikte kaarten in een andere (lieftst nieuwe) Amiga 2000 wel betrouwbaar samenwerken. Het is mogelijk dat er iets mis is met uw A2000, of dat de upgrade van 6.0 naar 6.2 niet korrekt werd uitgevoerd. Het is ook mogelijk dat de door u gebruikte producten eenvoudig niet

goed met elkaar samenwerken (komt helaas vaker voor). Dit soort problemen kunt u alleen voorkomen door alle apparatuur bij dezelfde firma te kopen. Op die manier weet u wie u moet aanspreken als het niet werkt. In ieder geval adviseren wij u vóór de koop uit te testen of de nieuwe uitbreiding goed werkt met uw eigen apparatuur.

MEER GEHEUGEN

Hoewel ik in het bezit ben van een interne geheugenuitbreiding met klok voor de A500 ervaar ik deze als niet voldoende en denk erover een externe uitbreiding te kopen (voorlopig met 2 Mb). Het voordeel van een dergelijke uitbreiding is dat je tot 8 Mb kunt aanvullen. Kan je de bestaande interne geheugenuitbreiding (A500 met klok) handhaven, zodat je over 500 Kb extra geheugen zou beschikken? Indien niet mogelijk: wordt een dergelijke externe geheugen uitbreiding geleverd met klok? Heeft een extern geheugen een doorgevoerde bus, zodat ik mijn Action Replay II kan blijven gebruiken?

M. Wafelman, Emmen

✓ Bij aanschaf van een externe uitbreiding kunt u uw interne geheugenuitbreiding met klok gewoon blijven gebruiken. Voor details over een externe uitbreiding verwijzen we u naar de diverse leveranciers. Het is wel de vraag of u uw Action Replay cartridge hiermee kunt gebruiken, want deze cartridge is afgaande op ervaringen van andere gebruikers niet erg 'kompatibel'. Bij 8 Mb geheugen werkt de Action Replay beslist niet.

U kunt ons bereiken via het volgende adres:
AMIGA MAGAZINE
M. Gijzenburg 14
2907 HG Capelle a/d IJssel

De redactie maakt voor elk nummer een keuze uit de binnengekomen post. Belangrijkste selektiekriterium is of een brief voor een redelijke groep lezers informatie biedt. Verder houdt de redactie zich het recht voor brieven in te korten en op leesbaarheid aan te passen. Vragen over illegale software worden zonder uitzondering terzijde gelegd.

Amiga T_EX

Perfecte layout en professioneel zetwerk.
Compleet pakket met printerdriver f 798
Vraag een Amiga T_EX-demodiskette aan!

Fransen Automatisering levert o.a. SAS C, T_EX en AR_Exx.
telefoon 030-340418 (tijdens kantooruren) postbus 221 3500 AE Utrecht

DigiView en Coloursplitter

Wie op een betaalbare manier een videosignaal in een IFF-plaatje wil omzetten, was tot voor kort aangewezen op DigiView of Vidi-Amiga.

DigiView staat bekend om haar hoge kwaliteit, terwijl Vidi-Amiga als belangrijkste wapenfeit een hoog tempo weet te halen. Beide digitizers leveren standaard alleen zwartwit-plaatjes. Wie prijs stelt op kleurenbeelden, moet of met een zwartwit-camera en kleurenfilters werken (de goedkope oplossing, maar wel een behoorlijk gehannes) of het kleurenvideobeeld met een rgb-splitter in kleurige partjes hakken.

Sinds kort is er voor die laatste toepassing een interessant alternatief: VLab van MacroSystem. Deze insteekkaart voor de Amiga 2000 en 3000 combineert een digitizer met een colour-splitter. Maar dat is niet het enige voordeel: VLab is ook nog eens veel sneller dan DigiView. Daardoor kunnen we ook IFF-plaatjes van bewegende onderwerpen maken en zo animaties samenstellen.

De handleiding van de VLab is in het Duits. De auteurs komen meteen al met een kleine beperking op de proppen. De bijgeleverde software werkt alleen met Kickstart 2.0 (V37.x of hoger). Men is nogal in zijn nopjes met deze zet: 'MacroSystem hat als echte Pioniertat die Lauffähigkeit der Software vom Vorhandensein der Kickstart 2.0 abhängig gemacht.' Wij hadden de programmeur meer bewondert als hij zijn software op alle Amiga's aan de praat had gekregen.

Overigens vinden we de handleiding bijzonder volledig. In de kleine honderd pagina's komt zelfs de bediening van de diverse gadgets uitgebreid aan de orde. We ontdekken erin dat de programmeur op diverse manieren met de gebruiker communiceert. Zo verschijnen er letters in de menubalk die aangeven of een beeld alleen nog uit ruwe data bestaat of dat het ook al in IFF-formaat is omgerekend. Ook de muispijl heeft een communicatiefunctie. Afhankelijk van de activiteiten verschijnt hij als fotocamera (digitaliseren), filmcamera (een reeks beelden digitaliseren), rekenapparaat (omrekenen), monitor (plaatje op beeldscherm zetten) of diskette (laden en saven).

Minimale systeemvereisten zijn 1 Mb Chip-RAM, 2 Mb Fast-RAM en een harddisk. Een flink opslagformaat (> 50 Mb) is aan te bevelen. Waar een Amiga 2000

aanwezig is, zijn dat meestal geen buitensporige eisen.

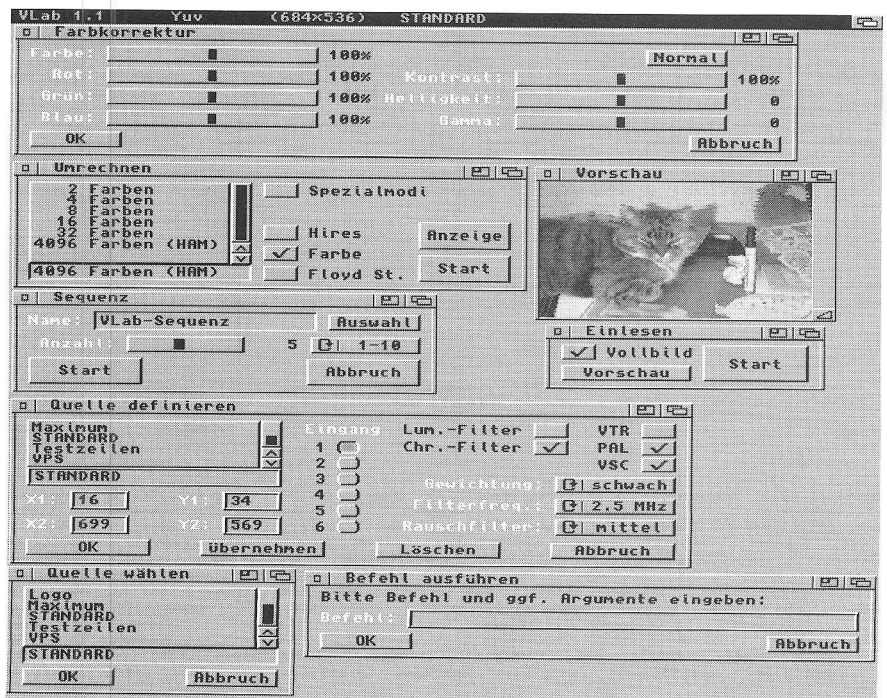
De hardware laat zich eenvoudig installeren: even de Amiga 2000 of 3000 openschroeven en de kaart in één van de 100-polige stekers drukken. Het enige probleempje dat we ondervonden, was dat het ons niet lukte om de kaart aan de achterzijde van onze Amiga 3000 vast te schroeven. Overigens hadden we hetzelfde probleem al eens eerder met een kaart van een andere fabrikant, zodat we het euvel naar alle waarschijnlijkheid aan onze vroege versie van de Amiga 3000 moeten wijten.

VLab biedt twee aansluitbussen voor een zogeheten FBAS-videosignaal. Dit is het signaal dat de meeste videocamera's, recorders en still video camera's produceren. In sommige gevallen zal een speciaal kabeltje gekocht of gemaakt moeten worden. De bussen op de VLab-kaart zijn van het tulp-type, dus erg veel problemen kan dat niet opleveren.

MULTIPLE SELECT

Het installeren van de software gaat ook al comfortabel. Het pakket bevat een installatie-programma dat op de gewenste partitie van de harddisk een laatste aanmaakt en alle benodigde bestanden daarin kopieert.

Direkt als we het programma starten verschijnt er een drietal vensters. Het eerste is bestemd om een beeld te grabben. Wat



VLab kijkt niet op een venstertje meer of minder.

Lab in één

we gegrepen hebben kunnen we desgewenst direkt zien via een weergave in (2-16) grijstonen.

Vervolgens biedt het pakket een venster waarmee we de data, die zich op dat moment nog in ruwe vorm in het RAM bevindt, om kunnen rekenen in een IFF-plaatje. Daarbij kunnen we kiezen tussen hires en lowres, waarbij de eerste keuze de grootste scherpte en de tweede het grootste kleurenaantal oplevert.

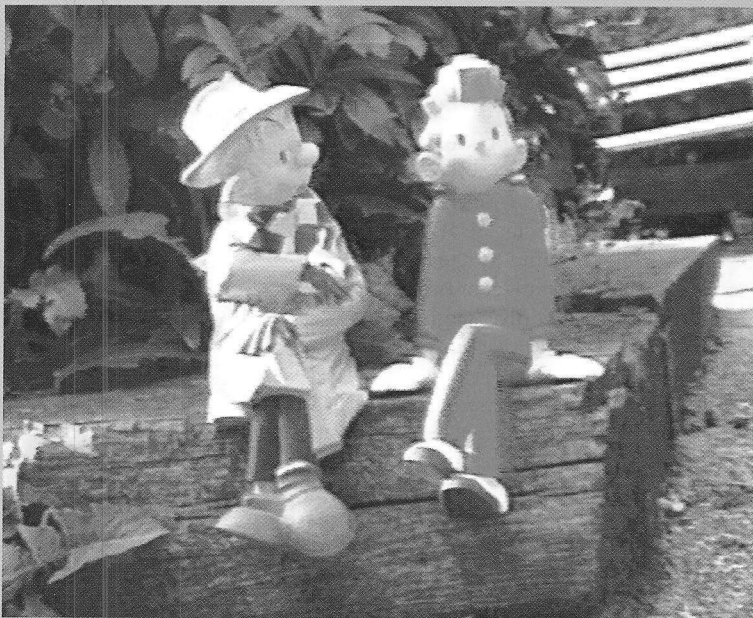
Het derde open venster geeft de mogelijkheid het beeld te bewerken. We kunnen zowel de RGB-waarden als het contrast, de helderheid en de gamma-verhouding bijregelen. De gamma-verhouding beïnvloedt het contrast en de helderheid in het middengebied van een afbeelding zonder dat de uitersten (hele donkere en hele lichte delen van de afbeelding) verdwijnen.

Fraai is de ondersteuning van de rechter muisknop bij het selekteren uit het menu. Bij standaard software wordt elke menukeuze direkt uitgevoerd. VLab maakt het mogelijk om diverse zaken tegelijk te kiezen. We hoeven daarvoor alleen de rechter muisknop maar ingedrukt te houden. Pas bij het loslaten worden alle keuzes doorgevoerd. Zo kunnen we in één keer overschakelen van een hires-beeld in zestien grijstinten naar een lowres-plaatje met 4096 kleuren.

PRINCIPE

Een ander juweeltje is de Help-toets. Als we die indrukken terwijl we een menu-item aanwijzen, krijgen we informatie over de mogelijkheden die het item biedt. De hulp-tekst valt soms wat karig uit, maar het principe zouden we graag in meer software terugvinden.

Helemaal af is de software nog niet. Zo verschijnt er bij het omrekenen van de 'gegrabde' informatie een venstertje waarin vertelt wordt hoe lang we in totaal moeten wachten, hoe lang we al gewacht hebben en hoe lang we nog te gaan hebben. Alleen bij de middelste optie presenteert het venster ook daadwerkelijk altijd een getal. Wanneer we met kleurenplaatjes werken, vindt het programma het te moeilijk om de wachttijd te voorspellen. Als het venstertje verdwijnt, krijgen we bovendien het plaatje nog niet direkt te zien. Eerst verandert de cursor nog even in een rekenapparaat en een monitor om te laten zien dat de Amiga nog bezig is. Na die weergave in cijfers



Robbedoes en Kwabbernoot volgens DigiView.



VLab zorgt voor een heel wat kleuriger aanblik.

komt dat een beetje vreemd over. Maar in het licht van de mogelijkheden die het pakket biedt, is deze hele alinea natuurlijk pietepouterige scherp-slijperij.

DE PAN UIT

Opslag geschiedt in het zogenaamde YUV-formaat. De hoeveelheid benodigde opslagruimte blijkt groot. We zijn een kleine 600 Kb kwijt voor een plaatje dat 684 bij 536 beeldpunten meet. Het YUV-formaat garandeert dat we het plaatje weer met de VLab-software kunnen inlezen en bewerken. Als de afbeelding naar ons zin is, kunnen we ook in het standaard IFF-formaat opslaan. Bij onze testplaatjes slonk de benodigde ruimte daarvoor tot zo'n 140 Kb. Veel extra informatie die onze monitor niet kan weergeven, gaat daarbij verloren. We

houden een HAM-plaatje van 342 bij 536 beeldpunten over. Kiezen we voor hires, dan blijft het aantal beeldpunten behouden, maar blijven er nog maar zestien kleuren over.

Als we zowel het aantal beeldpunten als de kleureninformatie willen behouden, kunnen we het 24-bit IFF-formaat kiezen. Dit heeft tot gevolg dat de plaatjes op 24-bits kaarten te bewonderen zijn, maar ook dat de files de pan uit groeien. Kompressie kent VLab in dat geval niet en de lengte van de bestanden loopt daardoor op tot 1,1 Mb. De auteurs raden het programma AdPro2 aan om de files hanterbaarder te maken. Via de JPEG-kompressie die dit pakket biedt, slinkt de benodigde bit-ruimte tot onder de honderd kilobyte.

Overigens is VLab geen 24-bits digitizer.

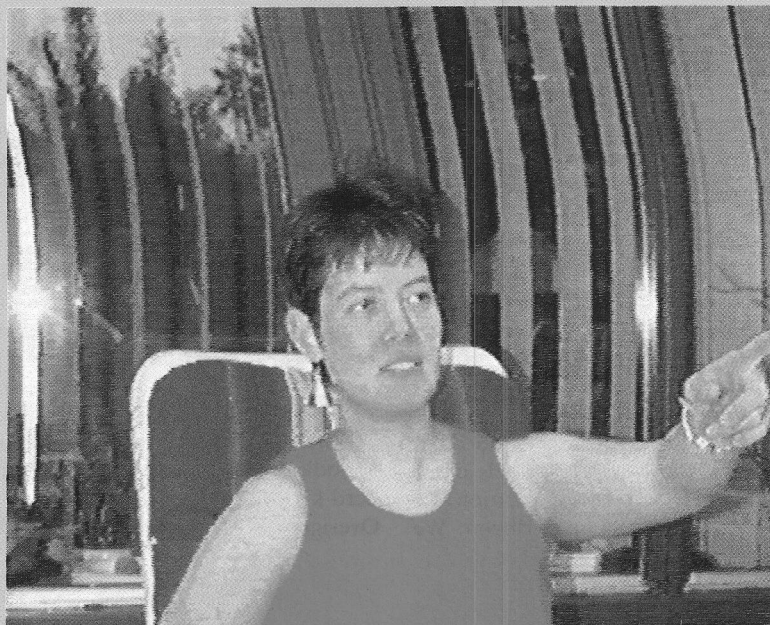
Men claimt dat de videobronnen toch niet in staat zijn om 16,7 miljoen kleuren weer te geven. Als de digitizer die datingangssignaal moet grijpen wel in 24-bits kwaliteit kan opslaan, betaal je alleen veel geld en zie je dat absoluut niet terug. Het omrekenen in 24-bits formaat is dus alleen een manier om met diverse grafische kaarten en programma's compatibel te worden. Uiteraard levert dat de mooiste beelden op, maar 'true color' moeten we er niet van verwachten.

ROBBEDOES

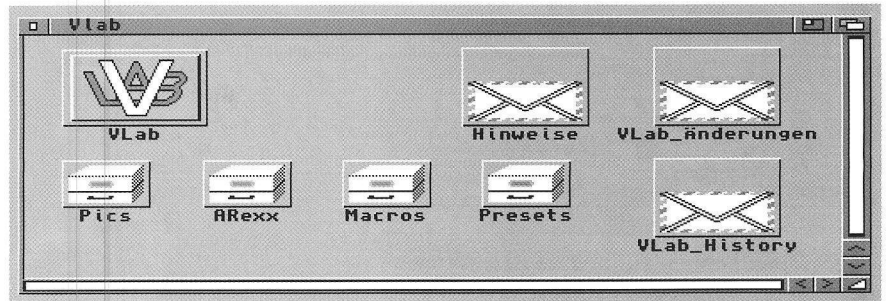
Voor onze praktijktest maakten we eerst "foto's" met een Canon Ion RC-251 still video camera. Om de bewegende kant van de zaak te beoordelen gebruikten we een Fuji P650 videocamera.



'Kijk, daar is een veel leuker onderwerp om te fotograferen.' Maar wij lieten ons niet afschepen!



Bij de combinatie Canon Ion en VLab tarten de lamellen de zwaartekracht.



De inhoud van de VLab diskette.

DigiView is al lange tijd onze favoriet, dus digitaliseerden we ter referentie alle beelden zowel daarmee als met VLab. DigiView werd daarbij ter zijde gestaan door een kleurensplitter van het merk Electronic Design.

Bij de still video opname was mijn geliefde het onwillige onderwerp ("Kijk, daar is iets veel interessanter te fotograferen.")

Maar wij lieten ons niet afschepen!) Een opname van Robbedoes en Kwabbernoot vertegenwoordigt het 'bewegende' deel. Vanwege de vergelijking met de trage DigiView digitizer moest voor zo'n stilstaand object gekozen worden.

Allereerst viel op dat je met VLab zoveel minder gehannes hebt en dat het allemaal veel vlugger gaat. Bij DigiView moet er een kabeltje van je videobron naar de coloursplitter en van de coloursplitter naar DigiView lopen. Ook de coloursplitter zelf heeft z'n bekabeling: niet alleen wordt er voeding van de joystickpoort afgetapt, we moeten ook de monitor door het apparaat heen leiden. Bij VLab loopt er één kabeltje van de videobron naar de achterkant van je Amiga.

Wat de snelheid betreft: DigiView is met een HAM-plaatje zo'n twee minuten bezig. VLab grijpt in een fractie van een seconde een plaatje en heeft daarna slechts tien seconden rekenwerk om het YUV-formaat om te rekenen in HAM.

Kwalitatief zijn we zeer te spreken over de kleurenweergave die we met VLab bereikten. Ook na vele malen opnieuw digitaliseren met DigiView en telkens andere instellingen van de coloursplitter lukte het ons niet om die kleurenrijkdom te benaderen. VLab lijkt wel een fractie minder scherpe beelden op te leveren. Er kan echter een wereld van verschil liggen tussen de ene en de andere 'grab', dus bij een slecht plaatje is nog eens proberen aan te bevelen.

We zijn minder te spreken over het feit dat ons exemplaar van de VLab-kaart in combinatie met de Canon Ion still video camera een storende technische afwijking vertoonde. Vertikale lijnen werden zonder uitzondering weergegeven door krommen. Vooral als de kaart nog niet helemaal op temperatuur was, vertoonde het verschijnsel zich sterk. Maar ook na uren aanstaan kregen we de verbuiging niet weg.

AREXX

Het digitaliseren van een lopende videoband ten behoeve van een animatie gaat bijzonder comfortabel. Je stelt het aantal beelden in dat je op wilt nemen en de kaart spoelt het ene na het ander YUV-

beeld naar je harddisk. Misschien ten overvloede: opnamen in YUV-formaat nemen ongeveer 600 Kb in beslag. Op een 44 Mb removable passen dus ongeveer 70 beelden.

Omdat de kaart de volgende opname pas neemt als het save-proces klaar is, speelt de snelheid van de harde schijf een belangrijke rol. Wij gebruikten een Syquest removable (19 msec) en maakten daarmee tien opnamen. Er bleek in die tijd ongeveer 20 seconden videobeeld te zijn aangeboden. In feite maakt de kaart dus elke twee seconden één opname. Als je die beelden achter elkaar zet, hou je een heel schokkerige animatie over. Bovendien wrekt zich het feit dat de beelden af en toe onder de maat zijn. Bij stilstaande onderwerpen is dat geen probleem: dan probeer je het gewoon nog eens. Als een paar plaatjes van een animatie slecht zijn, kun je de hele serie weggooien.

Uiteindelijk willen we onze animatie natuurlijk in IFF-formaat bewaren. Elk beeld met de hand inlezen en aanpassen is een dom karweitje en dus bij uitstek een computertaak. VLab biedt ruim honderd AREXX-kommando's, zodat het mogelijk moet zijn om een programma te schrijven dat de YUV-beelden automatisch bewerkt en bewaart.

KONKLUSIE

Als het om stilstaande beelden gaat, zijn we enthousiast over de VLab-kaart en de bijbehorende software. DigiView en de kleurensplitter mogen voortaan in de kast blijven liggen. Voor ongeveer hetzelfde geld heb je met VLab immers méér mogelijkheden en minder kabelsalade. De beelden zijn soms wat minder scherp dan bij DigiView, maar dit wordt gecompenseerd door de grotere kleurenrijkdom. Uiteraard moet de fabrikant wèl de verticale storing in combinatie met de Canon Ion verhelpen. Volgens ons moet dat alleen een kwestie van afregelen op de kaart zijn.

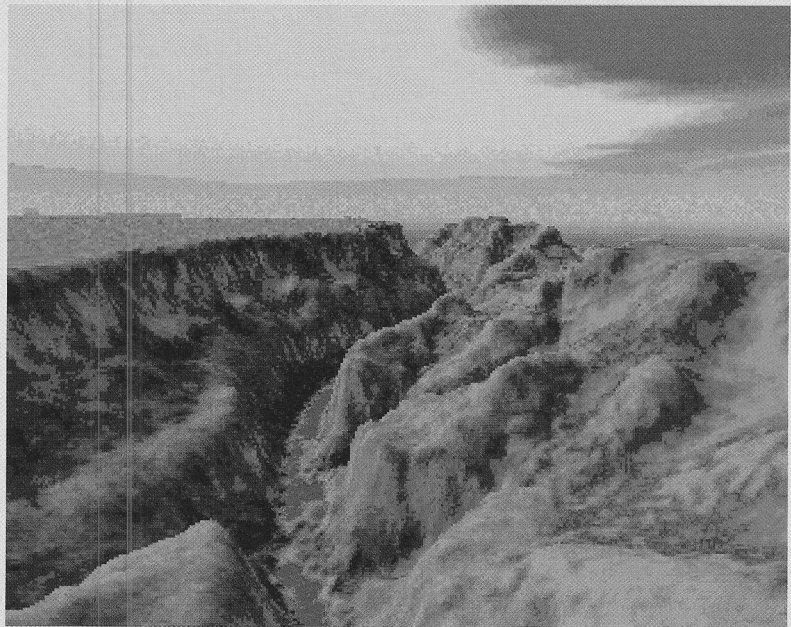
Voor animatie vinden we VLab minder geschikt. Bij het opnemen is de kaart net niet snel genoeg en bij weergave komt het te vaak voor dat een slechte opname het afdraai-plezier vergalt.

Jan van Die

Produkt: VLab
Prijs: f 1045,-
Informatie: Macro System
Telefoon: 03432-2969



VISTA PRO 2.0



LANDSCHAP-CREATOR OP BASIS VAN FRACTALS

De Amerikaanse firma Virtual Reality Laboraties heeft onlangs een nieuwe versie van haar landschapsrenderpakket Vista Pro uitgebracht. Karel van Hove, van de Graphic Workers gebruikersgroep, genoot van alle nieuwtjes.

Met de nieuwe versie van Vista Pro herovert Virtual Reality Laboraties de eerste plaats aan render-top. Het pakket bevat een omvangrijk handboek (110 bladzijden) en twee diskettes. Wat direkt aan de verzorgde handleiding opvalt is de overzichtelijkheid. De vele voorbeelden maken de gebruiker goed wegwijs in de wereld van fractals en landschapsrendering. De twee diskettes omvatten enerzijds het programma zelf en een datadisk met diverse landscapefiles. Het programma wordt geleverd in twee versies: één voor de MC68000 en een Floating Point versie voor Amiga's met turbo-kaarten. Een turbokaart, veel RAM en een harddisk zijn een noodzaak: het maakt het werken veel prettiger. Dit laatste geldt trouwens vandaag de dag voor alle renderprogramma's.

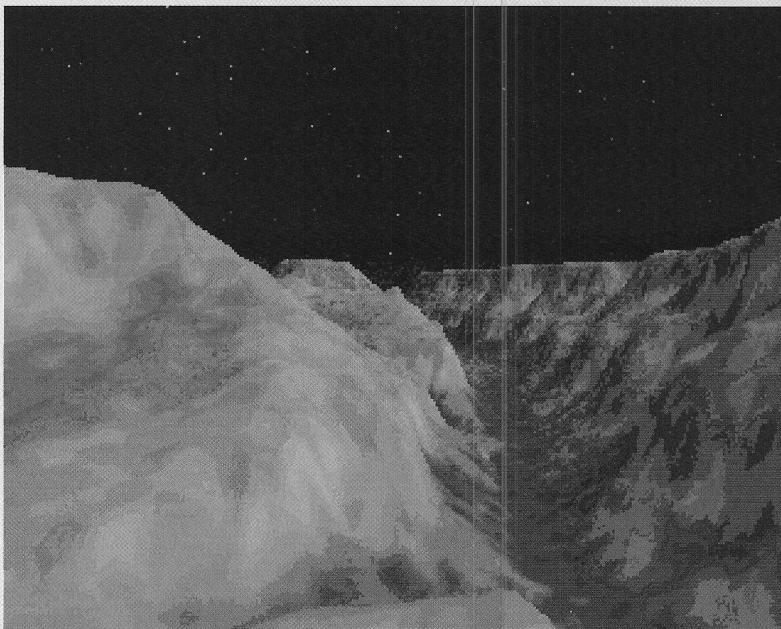
VOGELPERSPEKTIEF

Na installatie op de harddisk, die vlekkeloos verloopt, starten we het programma. In de nieuwe versie komen we automatisch in interlacemode terecht. Dit kan vrij hinderlijk zijn wanneer je niet over een flicker fixer beschikt. Een telefoontje naar Amerika maakte ons duidelijk dat men deze wijziging heeft

aangebracht om zo meer functies en keuze-buttons op het centrale controlescherm kwijt te kunnen.

De gebruiker heeft keuze uit zeventien verschillende meegeleverde landscapefiles om een landschap te renderen. Nieuw is de mogelijkheid om maar liefst acht files naast elkaar te plaatsen; je moet dan wel over tenminste 8 Megabyte geheugen beschikken. Een landscape of demfile kunnen we het beste vergelijken met een topografische kaart. Hoe donkerder de kleur, hoe lager gelegen; hoe lichter de kleur, hoe hoger gelegen. Al deze aspecten kan men natuurlijk grondig beïnvloeden, maar daarover later meer.

Wanneer de camera en het object op de map geplaatst zijn, kan onze Amiga beginnen te rekenen. Dit gaat van zeer snel (4 seconden) tot traag (10 minuten). De uiteindelijke tijd is afhankelijk van de hoeveelheid details en de gekozen texturewaarde. Ook het al of niet plaatsen van fauna en flora speelt een belangrijke rol. Er zijn acht verschillende niveaus voorhanden. Ook heeft men de mogelijkheid om ogenblikkelijk een beeld te krijgen van het te renderen landschap. Dit gebeurt in vogelperspectief en is bijzonder handig.



SCHEPPINGSPARAMETERS

We hebben het al gehad over de mogelijk om een landschap grondig te beïnvloeden. Hiervoor zijn een waslijst van keuze-buttons voorhanden. We noemen de belangrijkste even op.

Scaling: Het niveau van het landschap kan hoger of dieper gemaakt worden.

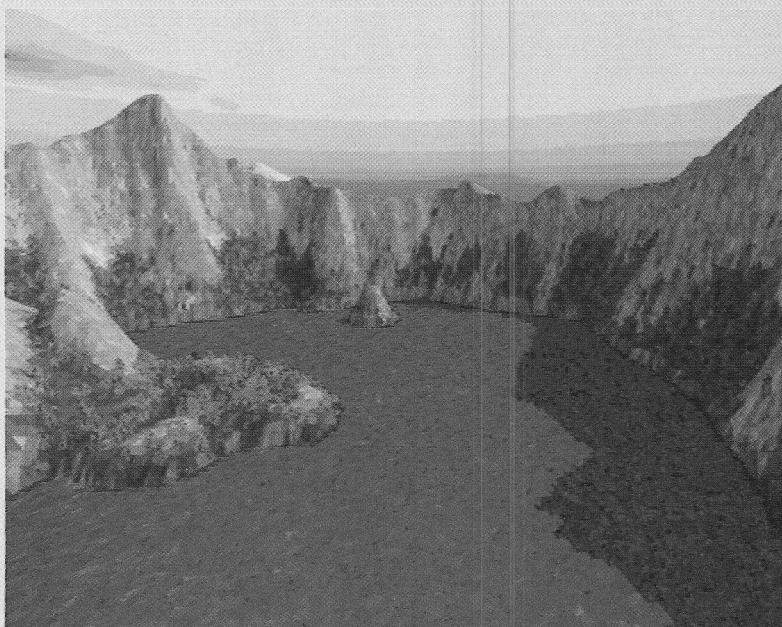
Ravijnen, steile rotswanden en kraters behoren tot de mogelijkheden.

Rivers/lakes: Waar we maar willen kunnen we rivieren en meren in het landschap integreren.

Vegetatie: We kunnen pijnbomen, palmen, eiken en cactussen planten. De

dichtheid en grootte zijn eveneens vrij te bepalen. Hierbij moeten we wel opmerken dat je alleen heel mooie resultaten krijgt wanneer je in 24 bit rendert. Er staan als het ware echte bomen voor je. Wie betaalbaar 24-bit zoekt: Vista Pro 2.0 ondersteunt DCTV!

Color palet: Door middel van wijzigingen in het kleurenpalet kan het totale beeld van een landschap een metamorfose ondergaan. Zo is het perfect mogelijk om bijvoorbeeld de Grand Canyon te veranderen in een sneeuwvallei of een grijs rotsplatform in een rood marslandschap. Dit is het krachtig-



ste instrument van Vista Pro 2.0. Ook de omgeving van het landschap kan men beïnvloeden. De intensiteit, de stand van de zon, maar ook wolken en sterrenhemels behoren tot de vele instelmogelijkheden.

Een optie die men bij andere landschapsgeneratoren niet aantreft is de zoom-functie. Hiermee kan een vooraf ingestelde regio berekend worden. Tenslotte kan men het landschap altijd laten veranderen in wondermooie fractals en deze eventueel saven voor gebruik in Turbo Silver of Imagine 2.0.

Vista Pro 2.0 is geen animatieprogramma. Dezelfde softwarefabrikant levert echter voor slechts 25 \$ het programma Makepath. Dit is een volwaardige landschap-animator voor Vista Pro 2.0 Een animatie is eenvoudig te realiseren en de gebruiker heeft de beschikking over zes verschillende rij- en vliegtypen.

Eénmaal ingeladen in Vista Pro 2.0 kun je best een middagdutje doen: een animatie van 140 frames onder de laagste detail-waarde berekenen duurt al gauw zo'n anderhalf uur. Het resultaat is echter verbluffend.

KONKLUSIE

Bij intens gebruik van Vista Pro 2.0 ontdek je meer en meer de mogelijkheden die achter de vele opties verscholen zitten. Je raakt gegarandeerd nooit uitgekeken. Het uitvoerige handboek mag gezien worden en het bedrijf houdt de gebruiker regelmatig vanuit Amerika op de hoogte wanneer er nieuwe landscapefiles beschikbaar komen. Virtual Reality heeft één van de meest uitgebreide landscape-bibliotheken.

Vista Pro 2.0 is een programma dat u zal blijven fascineren. Een tien uit een schaal van één tot tien!

Karel van Hove

Produkt: Vista Pro 2
Softwarehuis: Virtual Reality Laboraties
Prijs: f 319,-
Distributie: Amiga City Antwerp
Telefoon: 09-32-3-8771382

Zoekt u een gebruikersgroep die gespecialiseerd is in ray tracing? Neem contact op met:

Graphic Workers
 Perenlaan 16
 2240 Zandhoven
 België
 Telefoon: 09-32-3-484 64 59

A2500 creatief instrument voor Theo Barten

'Pixelen' met de Amiga

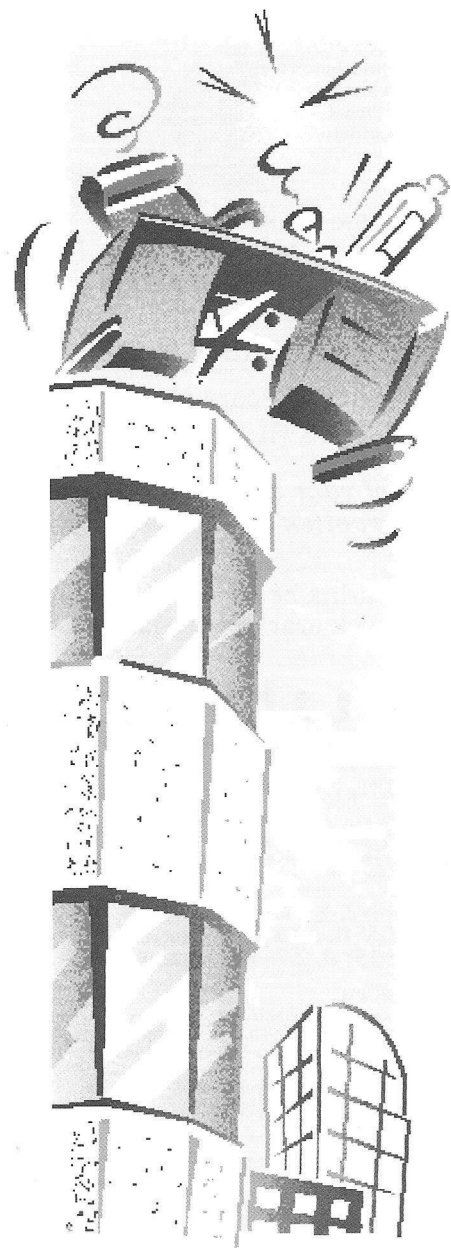
De naam Theo Barten zal oplettende lezers van Amiga Magazine wellicht bekend voorkomen. In het artikel over de kunstenaarsgroep V2 (AM 11) kwam deze illustrator al even aan het woord. We hadden ons al voorgenomen om later nog eens op zijn werk met de Amiga terug te komen, zeker na de uitroep van onze voorpagina-medewerker Wilbert Plijnaar (zie o.a. de covers van AM 11 en 12): "Theo Barten?! Da's geen kleine jongen!" Klopt, Barten meet 1 meter 85 - maar hij werd vooral bekend door zijn illustraties voor het ANWB-blad Kampioen. In die tijd werkte hij nog niet met een Amiga. Nu wel, en dat heeft volgens hem zeker een nieuwe dimensie aan zijn bezigheden toegevoegd.



"Z'o'n computer is een gevaarlijk apparaat, omdat je steeds dóór gaat als het niet meteen wil lukken. Vaak staat de energie die ik in zo'n sessie stop in geen enkele verhouding met de beloning. Maar het komt altijd ergens in de buurt van het doel uit. Wat dat betreft laat-ie me nooit in de steek. Er gaat altijd een soort magie van uit als je de knop omdraait." Barten (43) is duidelijk enthousiast over het werken met de Amiga. In tegenstelling tot andere illustratoren probeert hij de typische computerelementen in een tekening niet te verdoezelen. Integendeel, hij maakt juist volop gebruik van de pixels (beeldpunten), patronen en 'zaagtandlijntjes' die een digitaal beeld kenmerken. Hij buit elementen uit die veel andere illustratoren verafschuwen. Aan deze manier van werken ging een hele voor geschiedenis vooraf. Barten, afkomstig uit het Brabantse Boxtel, behaalde in 1969 zijn diploma van grafisch ontwerper aan de Kunstacademie Sint-Joost in Breda. Met dit papiertje kon hij al vrij snel aan de slag als 'vormgever' voor allerlei drukwerk. Tot 1978 hoorden zaken als typografie, lay-out en bladspiegel tot zijn werkzaamheden. Het illustreren (zèlf vervaardigen van de beelden bij een artikel) bleef echter trekken. Naast de prenten van de Japanse tekenaar Hokusai oefende vooral de stripwereld al geruime tijd de nodige invloed uit op Barten's artistieke werk. Al vóór de leertijd van de academie hadden bekende tekenaars als Edgar P. Jacobs (Blake en Mortimer) en Milton Caniff (Terry and the Pirates) hem bijna ongemerkt geïnspireerd. Ook Hergé (Kuifje), de stamvader van een tekenstijl die later als de 'klare lijn' te boek zou staan, hoort in het rijtje thuis. "Die mensen schiepen met slechts enkele penseelstreken sfeer. Zij beheersten de kunst van het weglaten. Dat wilde ik

me ook eigen maken." Mede door deze drang besloot Barten in '78 om zijn baan als fulltime ontwerper op te geven. Een reis naar Amerika "om afstand te nemen en m'n kop helder te krijgen" vormde een kort intermezzo; bij de

Artwork voor het magazine *Ondernemersvisie*.
Onderwerp: werk en alcohol.
Opdrachtgever: Adarma.



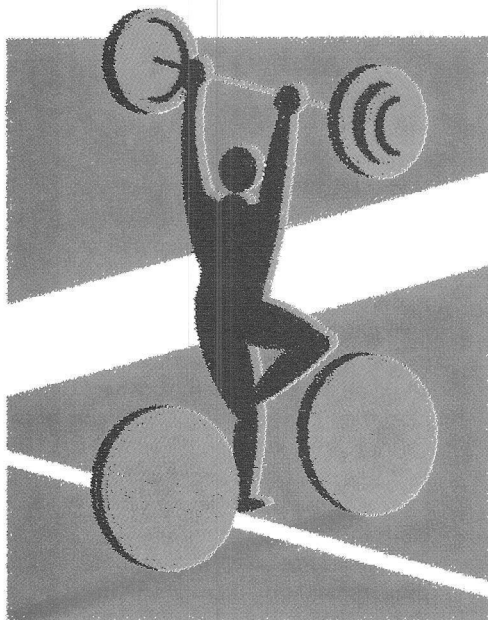
terugkomst kon de Brabander meteen aan de slag met een opdracht voor een educatieve uitgeverij. Als illustrator.

TEGEN DE LAMP

Barten had vrijwel permanent werk. In de vroege jaren tachtig was de computer als gereedschap nog niet in beeld. Airbrush en tekenpen vormden de belangrijkste instrumenten, samen met hulpmiddelen om de klaarste lijn te verkrijgen: "In die tijd tekende ik bijna uitsluitend langs mallen en sjablonen. Als ik er nu op terugkijk, beschouw ik mijn toenmalige producten voornamelijk als een opzetje om m'n eigen portfolio te vullen. Feitelijk was dat werk van weinig of geen belang." 1982 werd echter het jaar van de doorbraak. Een poster die hij had ingediend bij de vakorganisatie GVN (Grafisch Vormgevers Nederland) leverde Barten een prijs én erkenning op. Met 'de Lamp' ontving hij een vrij prestigieuze onderscheiding. "De Art Directors Club Nederland, een vereniging die zich bezighoudt met de creatieve kant van reclame, kent die ieder jaar toe aan nieuw talent. Als je zo'n ding gehad hebt, hoor je d'r bij." Dat kwam onder meer tot uiting in het aantal opdrachten en de manier waarop hij ze kreeg. Een agent vroeg hem (voor de meeste illustratoren geldt het omgekeerde) voor opname in zijn 'stal' en regelde vanaf dat moment zo'n veertig procent van de werkzaamheden. Eén van de opdrachtgevers heette de ANWB. Met zijn illustraties in de fietsrubriek van de Kampioen kreeg Barten ineens toegang tot "een walgelyk grote oplage" van zo'n 2,5 à 3 miljoen. Zijn bekendheid steeg, maar in 1988 was het afgelopen: "Er ontstond een nieuwe redactionele formule waarin de fietspagina's kwamen te vervallen, en dus ook ik." Treurig is hij er niet om. Na zes jaar kwam enige afwisseling niet echt ongelogen. En in 1987 had de Amiga al voor nieuwe mogelijkheden gezorgd.

AMIGA OP PROEF

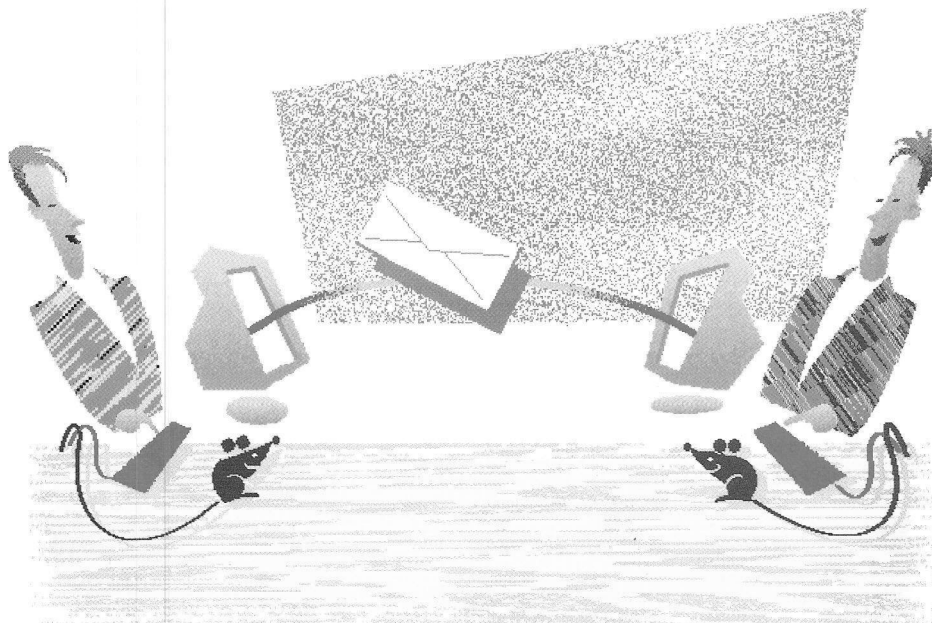
Een free-lance opdracht voor de NOS bracht Barten definitief in aanraking met het digitale beeld. Het personeel werkte er destijds met een Aesthede als grafisch werkstation. Later werd dat een Paintbox, en de Brabander mocht er achter plaatsnemen: "Dat 'pakke' onmiddellijk. Ik wilde ook wel zo'n ding. Maar ze kosten tegen de twee miljoen, dus de aanschaf van zo'n apparaat kun je wel vergeten." De Amiga had hij



Tekening voor het blad Fiets.
Onderwerp: pure prestaties.
Opdrachtgever: Adarma.

bij beroepsgenoot Walter van Lotringen voor het eerst in actie gezien. "Die had hem van Commodore te leen gekregen op voorwaarde dat hij zijn collega's over de machine zou informeren." Barten twijfelde nog een tijd lang tussen de Amiga en de Apple Macintosh. In zijn woonplaats Den Bosch liep hij echter Alex Adriaansens van de kunstenaars-

computer hebben bijgebracht." Die ervaring missen veel illustratoren, meent hij: "De meesten weten niks van bootblocks of startup-sequences. Bij de Amiga is het toch wel een pré als je de techniek een beetje kent. Als bijvoorbeeld mijn harddisk crasht, kan ik 'm tenminste zelf weer installeren." De onder illustratoren vrij populaire Mac zou zijn gebruikers door de eenvoudige bediening snel 'lui' maken. "Zij hebben minder behoefte aan technische informatie." Hij benadrukt echter dat de professionele support voor de Apple-machine dan ook een stuk beter is geregeld. Commodore en zijn dealers zouden de zakelijke markt te weinig ondersteunen. "Dat is toch van de gekke? Je investeert vijftien mille in een systeem, je laat duidelijk merken dat je het zakelijk gebruikt en je wordt niet als zodanig behandeld. Voor een collega met een Mac springt men bij trubbels meteen in de auto. Nee, als zakelijke gebruiker voel ik me in de Amiga-markt niet echt thuis." De software zou, in combinatie met de goede prijs/prestatie verhouding van de machine, de Amiga voor illustratoren echter een voorsprong geven. Hij haalt Deluxe Paint aan als het klassieke voorbeeld:



groep V2 tegen het lijf, die hem uitnodigde om hun A2000 eens rustig uit te proberen. Het was een nog 'kaal' exemplaar, zonder harddisk of turboboord. Maar Barten duwde vanaf dat moment braaf elke dinsdagavond zijn Workbench-diskette in de diskdrive. "Dat aanbod vond ik echt fantastisch van ze. Temeer omdat zij me ook iets van het mechanisme en het systeem van de

simpel te bedienen, flexibel en grensverleggend. "Je kunt er tot het uiterste mee spelen. Blijven experimenteren. Effect na effect proberen tot je bereikt wat je nodig hebt."

FANTASTISCH GEREEDSCHAP

Barten schat dat er van de vijftig 'computer-ondersteunde' illustratoren in Nederland momenteel ongeveer twintig



Een illustratie voor de Postbankkrant.
Onderwerp: wintersport.
Opdrachtgever: Koeweiden-Postma.

met de Amiga werken. Zelf kent hij ongeveer tien collega's die van de machine gebruik maken. Daarnaast zou er een trend zijn om de Amiga ook bij ontwerp bureaus in te zetten. Zijn eigen systeem bestaat uit een A2500 met een 68020 'turbo'-processor en een Rodime harddisk. Ook een tweede diskdrive en een EasyL tekentablet ontbreken niet aan de uitrusting. Om de resultaten op papier te krijgen gebruikt hij een HP Paintjet kleurenprinter. "Fantastisch gereedschap", aldus Barten. "Een nadeel is echter de incompatibiliteit van het Amiga-systeem. De Mac heeft een fantastische aansluiting gevonden naar het pre-press gebeuren, via Postscript en de Linotronic zetmachine. Voor mij was er indertijd niemand die kleurscheiden afdrucken kon maken. Nu kan ik daarvoor met mijn IFF-bestanden gelukkig bij De Resolutie in Rijswijk terecht."

SURREALISME

Barten's stijl kenmerkt zich vooral door allerlei manipulaties van pixelstructuren. Hij stelt er duidelijk een eer in om steeds nieuwe patronen in de afbeelding te verwerken. Sommige -hele grilige- zijn eigen vinding. Het procédé voor de fabricage ervan houdt hij angstvallig geheim: "Veel concurrenten lezen Amiga Magazine immers ook." Dit 'pixelen' draagt voor een groot deel bij aan een voor Amiga-liefhebbers meteen herkenbare signatuur. Qua opzet zitten de afbeeldingen vaak tegen het surrealistische aan; ook de invloed van de stripwereld laat zich zo nu en dan nog gelden. Een 'boodschap' wil hij met zijn produkten overigens niet uitdragen: "Mijn boodschap is het werk dat ik

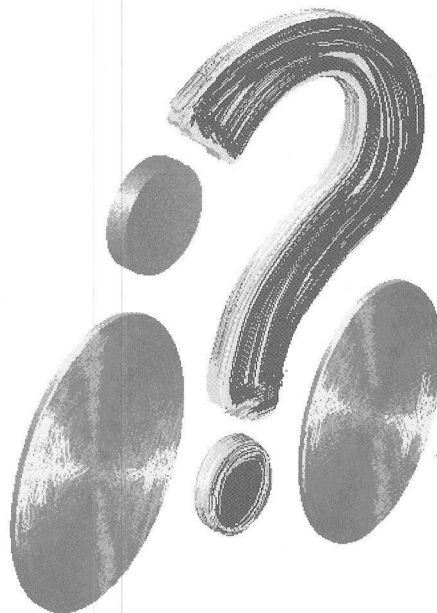
maak. Verder gaat het niet." Barten's 'oeuvre' beperkt zich trouwens niet alleen tot uitdraaien van digitale beelden. Ook spuit- en schildertechnieken komen aan bod. Veel afbeeldingen blijken bij nadere beschouwing te bestaan uit kollages, wat uiteindelijk een mengeling van stijlen oplevert. Zo kreeg een getekend portret bijvoorbeeld gefotografeerde ogen mee. DPaint III in de hires-mode blijft voor Barten echter verreweg het belangrijkste instrument. De nieuwe versie IV vindt hij (net als veel andere gebruikers) te traag. HAM-afbeeldingen maakt hij meestal aan in Photon Paint. Voor het manipuleren van de beelden blijkt Art

Department Professional favoriet. "Een heel handig programma, al geeft het wel eens vreemde kleurverschillen. Maar in tegenstelling tot DPaint levert het op de Paintjet korrekte prints op als je de boel naar grijswaarden hebt gekonverteerd."

OP HET RANDJE

Het vak van illustrator is behoorlijk hard, als we Barten mogen geloven. De reputatie die hij inmiddels heeft opgebouwd, voorziet hem zelf wel van een min of meer geregeld inkomen. Daardoor kan hij zo nu en dan ook non-profiteer werken voor de Dierenbescherming of de fietsersbond ENFB. "Maar uiteindelijk mag je nergens op rekenen. Het is een onzeker beroep. Ik heb nog wel wat financiële speelruimte, maar veel collega's zitten op de rand van het

Illustratie voor het blad Fiets.
Onderwerp: ideale fietshouding.
Opdrachtgever: Adarma.



bestaansminimum." Hij wijst erop dat ook 'gearriveerde' illustratoren (zelfs die met een Amiga) steeds weer moeten bewijzen dat ze weer een stap verder zijn gekomen. Zijn eigen werkmap vertoont een heel scala aan opdrachtgevers. De reclamewereld maakt er een belangrijk deel van uit, inclusief de 'business to business' markt met branche-gericht drukwerk. Illustraties voor boeken en tijdschriften horen ook bij het pakket. De inkomsten uit dit freelancen zijn, zoals gezegd, nogal onregelmatig. "Maar vooral het reclamewerk betaalt soms vreselijk goed", stelt Barten, met rond de tienduizend gulden voor een drietal (forse) tekeningen. In een enkel geval levert het tevens artistieke erkenning op. Zo kreeg een serie Robeco advertenties waaraan de Brabander meewerkte de "Effie"-prijs voor de reclamewereld. Daar hoorde ook een animatie bij die hij samen met de Toonder-studio's voor de televisie ontwikkelde. Al met al heeft het werken met de Amiga hem zeker geen windeieren gelegd.

GEEN GRENZEN

Barten is enthousiast over de machine en steekt dat niet onder stoelen of banken. Hij heeft duidelijk geen last van een minderwaardigheidscomplex ten opzichte van zijn collega's met een 'professionele' Macintosh. "Gezien de sterk gedaalde prijzen vormt een Amiga voor illustratoren momenteel een heel aantrekkelijk aanbod." Ook qua betrouwbaarheid heeft hij vertrouwen in het systeem: "Ik kende tot op heden weinig hardware-problemen. Uiteraard komt de Guru hier ook wel eens te voorschijn, maar de computer heeft nog nooit de geest gegeven." Wel stoot hij in de hoge resolutie-mode van DPaint regelmatig op een gebrek aan chip-RAM. Naast een handscanner zouden een 2 Mb "Bigger" Agnus en een Super Denise hem dan ook wel wat lijken, "maar dan moet er wel software zijn die echt gebruik maakt van die chips". Van zijn keuze voor de Amiga heeft Barten echter nooit spijt gehad. Voor hem is de machine vooral "een reden geweest om anders te gaan werken. Het idee dat je door het apparaat beperkt bent in je speelruimte, gaat voor mij niet op. Na 3 1/2 jaar ontdek ik nog steeds nieuwe mogelijkheden."

Ruud Dingemans

Naast de illustraties bij dit artikel is ook de cover van dit nummer van de hand van Theo Barten.

AMIGATALK

Eindelijk een betaalbaar netwerk voor de Amiga, lonkte de advertentie van 1001 Software in Amiga Magazine 14. Voor enkele honderden guldens koppelt u Amiga 500's, 2000's en 3000's aan elkaar. De redacteuren van Amiga Magazine kwijlden. Uw blad wordt nog steeds gemaakt via een zogenaamde frisbee-netwerk: een bestandje bij de eindredakteur inleveren, betekent dat er een floppy door de lucht zeilt. Zouden we met AmigaTalk weer zonder gevaar voor hoofdwonden door de redaktieruimte kunnen lopen?

AmigaTalk is een netwerk dat op een hele slimme manier gebruik maakt van de floppydisk-poort. De hele hardware bevindt zich in een keurig afgewerkte stekker. Dat is nog eens wat anders dan de dure insteekkaarten waar PC-gebruikers op terug moeten vallen. Aan elke stekker zit een t-stuk. Vanaf de ene kant van het t-stuk loopt een coax-kabel naar de vorige Amiga in het netwerk; vanaf de andere tak van de 't' gaat er een kabel naar de volgende computer. Er kunnen op die manier maximaal 32 Amiga's gekoppeld worden. Het systeem eist alleen dat de totale kabellengte onder de honderd meter blijft en dat er per Amiga niet meer dan drie diskdrives aangesloten zijn. Op de stekker van de eerste en de laatste Amiga moet een eindstuk zitten, een zogeheten terminator.

SERVER-SERVICE

AmigaTalk is een produkt van de Duitse fabrikant Adonis. De Nederlandse distributeur 1001 Software heeft echter de moeite genomen de installatiehandleiding te vertalen. Op die manier kunnen we snel aan de slag. Voor technische details zijn we echter op de meegeleverde Duitse gebruiksaanwijzing aangewezen. Die beschrijft overigens ook andere (nog niet leverbare!) versies van AmigaTalk, wat af en toe voor verwarring zorgt. In onze testopstelling brachten we een kabel aan tussen een Amiga 3000 en een Amiga 500. Om het extra moeilijk te maken draait de A3000 (natuurlijk!) onder Workbench 2.0 maar zucht (nou ja...) de A500 nog steeds onder Workbench 1.3. Beide computers maken

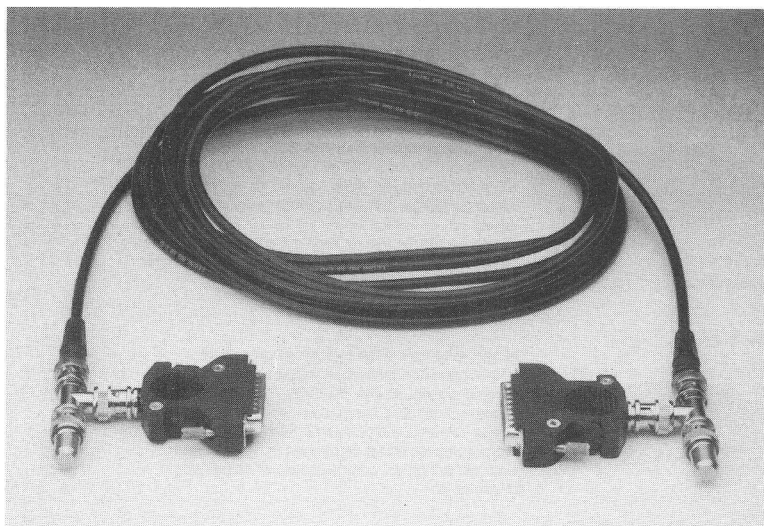
gebruik van een harddisk. AmigaTalk hanteert het 'server-client' principe. Eén van de computers in het netwerk is de hoofdcomputer (server). Deze moet altijd aan staan, anders gaat het netwerk 'plat'. Alle aangesloten andere computers (clients) mogen van de harddisks en printers van de server gebruikmaken. Vanaf de server kunnen we de randapparatuur van de clients echter niet bereiken. In sommige netwerken maakt men gebruik van 'dedicated servers'. Met andere woorden: de hoofdcomputer besteedt zijn tijd volledig aan het netwerk. AmigaTalk heeft gelukkig een andere keuze gemaakt. De Amiga 3000 die we als hoofdcomputer kozen, bleef

daardoor volledig voor het gewone werk bruikbaar. Alleen de snelheid van de diskdrives loopt terug als er veel activiteit op het netwerk plaatsvindt. De CPU van de server wordt echter nauwelijks belast omdat AmigaTalk rechtstreeks van DMA gebruik maakt.

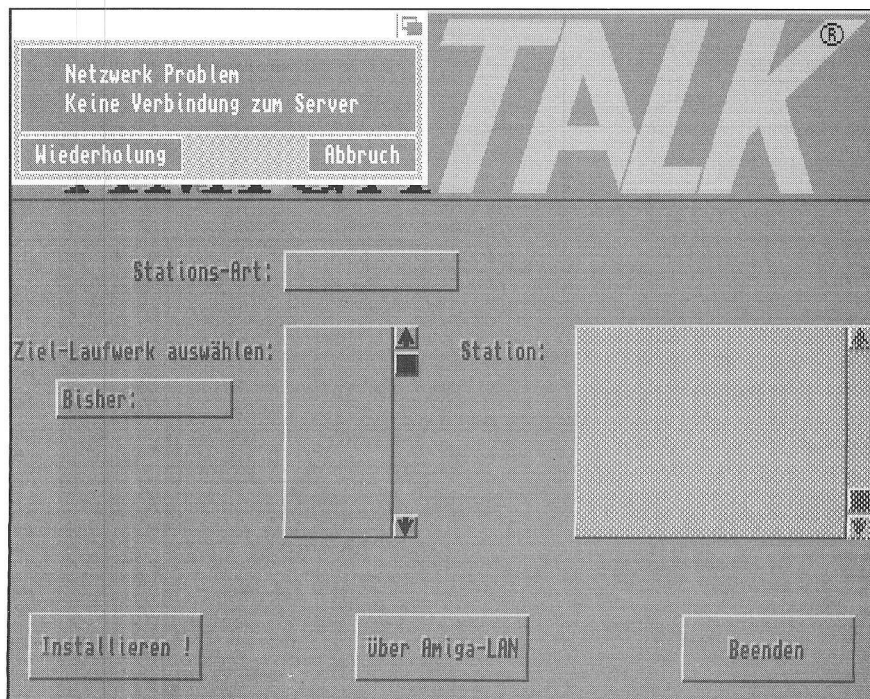
EVEN PIETLUTTIG DOEN

Het installeren van de hardware bleek geen enkel probleem. Gewoon een kwestie van twee stekkers in de (floppy) diskdrive-poorten van de betrokken computers steken. Als er een externe floppy drive aanwezig is, moeten we de stekker op de doorgeluste poort aansluiten. Daarna dienen we de software op de harddisks van de server en clients te zet-

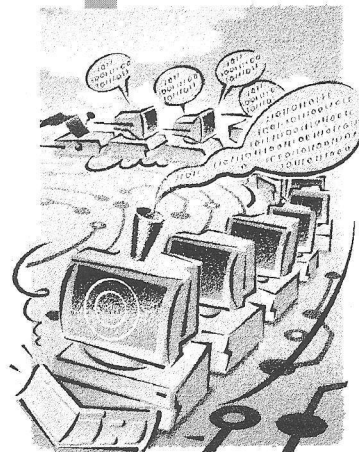
Netwerk voor



De eerste kennismaking met AmigaTalk: Netwerk Problem!



een bodemprijs



ten. Daarbij betrapten we de handleiding op enkele onnauwkeurigheden die voor verwarring kunnen zorgen.

Voor de installatie op de server moeten we het programma 'NetInstall' starten. Eerste onachtzaamheid: op het schijfje heet dit programma 'netinst'. Dat is een wat pietluttig bezwaar, we geven het toe. Erger is dat het programma meteen na het starten een foutmelding geeft: 'Netzwerk Problem. Keine Verbindung zum Server'. Natuurlijk is het nogal logisch dat er geen verbinding met de hoofdcomputer bestaat. We hebben er tenslotte nog niet eens één aangewezen. We vinden echter dat de software deze foutmelding bij de installatie moet onderdrukken of de melding in de handleiding dient toe te lichten. Geen van beide gebeurt.

Door op het gadget 'Abruch' te drukken verdween de foutmelding en konden we verder.

Na het installeren staat er een mapje met de naam 'AmigaTalk' op onze harde schijf. Daarin vinden we onder meer het programma 'Netmanager' waarmee we de server en de toekomstige clients een naam moeten geven. We kiezen voor 'A3000'. De enige client die we gebruiken, dopen we net zo origineel om tot 'A500'. Vervolgens kunnen we aangeven welke diskdrives van de server voor de clients beschikbaar komen. Als een harddisk onderverdeeld is in partities mogen we per partje aangeven of de client erbij kan. Zo kunnen we een gedeelte van de

A3000 toch een beetje privé houden. Verdere faciliteiten kent de netmanager niet. Bij andere netwerken is het bijvoorbeeld ook mogelijk om clients alleen toestemming te geven om van een bepaald gedeelte van een harddisk te lezen, maar niet om erop te schrijven. Vaak kan de netwerkbeheerder dit zelfs per client vastleggen. Ook zien we wel dat een client een wachtwoord moet invoeren voor hij toegang tot de server krijgt. Ook dat is in deze versie van AmigaTalk niet geïmplementeerd.

PUZZELLEN

Als volgende stap moeten we de server activeren door het programma 'StartServer' dat zich in de AmigaTalk directory bevindt in werking te stellen. Grote schrik: 'StartServer' blijkt niet in het laatste te zitten en ditmaal ook niet iets wat erop lijkt. Geen nood! Dan pakken we gewoon de originele diskette. Ook daarop is het programma onvindbaar. Sterker nog: ook het programma 'NetManager' dat we wel in het laatste gevonden hebben, lijkt zich niet op de originele diskette te bevinden. De diskette bevat wel het bestand 'TalkData' dat op zijn beurt weer niet op de harddisk staat.

Dat zet ons op het spoor van de oplossing. Kennelijk maakt het installatieprogramma zelf programma's aan met behulp van de informatie in het bestand 'TalkData'. We onderzoeken onze harddisk met een find-utility en ontdekken dat 'StartServer' wel degelijk op de hard-

disk terecht is gekomen. Alleen niet in het AmigaTalk-laatje, maar in de C-directory. Dat gepuzzeld had 1001 Software ons mogen besparen!

GEPOKT EN GEMAZELD

Nadat we de server geactiveerd hebben door in de Shell de opdracht 'StartServer' in te tikken, is het tijd om naar onze client te wandelen en ook daar de benodigde software te installeren. Dit gaat weer met hetzelfde programma 'NetInst(all)'. Deze keer verschijnt er geen foutmelding.

Toch vinden we weer een onnauwkeurigheid. De handleiding schrijft dat we in geval van problemen de programma's 'NetStatus' en 'LanDiags' kunnen gebruiken. 'LanDiags' bevindt zich keurig in het mapje AmigaTalk, maar 'NetStatus' is nergens te vinden. Gepokt en gemazeld kijken we ditmaal meteen in de C-lade van onze Workbench. Ja hoor: daar is-ie!

Op dit punt in de test belden we het bedrijf met de vraag of er intussen wijzigingen in het produkt aangebracht waren. Daarop stuurde men een iets uitgebreidere handleiding op. Enig geblander bracht aan het licht dat de foute verwijzing naar 'StartServer' in het AmigaTalk-mapje aangepast is. Onze overige klachtjes blijken nog niet verholpen.

SNELHEID

De client kan zich aanmelden bij het netwerk door in de Shell

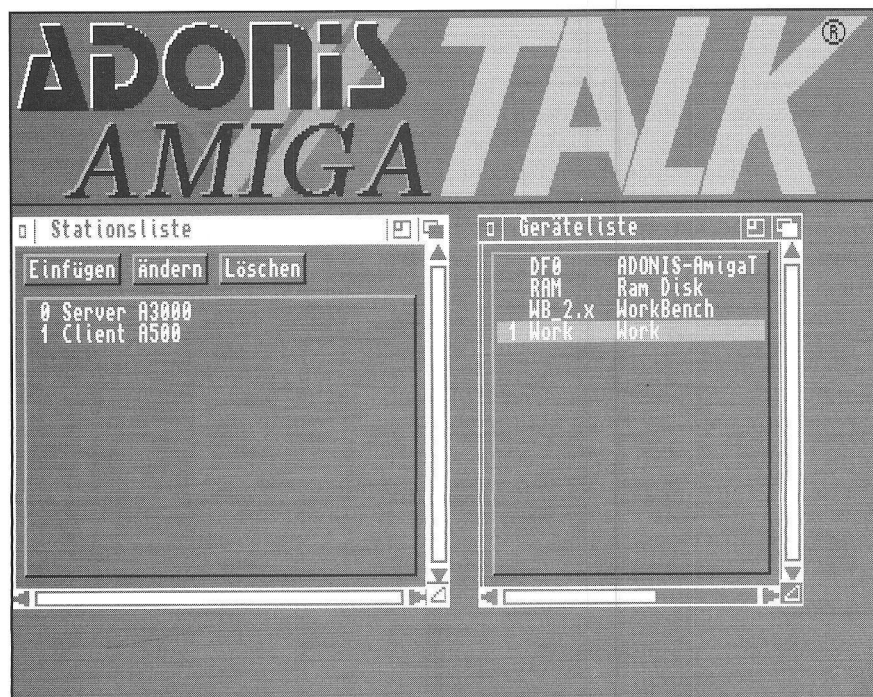
NETMOUNT Server/DHx:

te typen. Op de plaats van 'Server' en 'DHx:' moeten we de juiste namen invullen. In ons geval werd het

NETMOUNT A3000/Work:

om een icoon voor de Work-partitie van de server op onze A500 te zien verschijnen. Meteen als we op het icoon klikken merken we dat het netwerk niet zo vlot is. De iconen in het venster van de Work-partitie verschijnen veel minder snel dan op de Amiga 3000. Ook een programma starten kost behoorlijk wat meer tijd.

In deze configuratie mag cliënt A500 alleen de hardiskpartitie 'Work' van server A3000 gebruiken.



Wij klokten de volgende verschillen:

	A3000	netwerk
DiskmasterII	1 sec	7 sec
BaudBandit	2 sec	5 sec
Diga!	2 sec	11 sec
DigiView	3 sec	14 sec
DPaintIV	4 sec	19 sec
dBMAN	5 sec	99 sec

Tijdens deze snelheidstest ontdekten we dat er nog wat extra installatiewerkzaamheden nodig zijn. Zo konden we bijvoorbeeld DPaintIV in eerste instantie niet over het netwerk starten. Het programma meldde dat het zijn fonts niet kon vinden. Die fonts staan op de A3000 Workbench-partitie, maar hij zoekt ze op de Workbench van de A500. Om dit op te lossen moeten we er dus voor zorgen dat de fonts ook op A500 Workbench staan. Wat voor fonts geldt, is ook van toepassing op libraries. Het programma ADPro2 kon op zijn beurt de Rex.lib niet vinden. Toen we die gekopieerd hadden, slaagden we er trouwens nog niet in om ADPro2 op te starten, maar ditmaal vanwege een geheugengebrek aan de zijde van de A500 en dat kunnen we het netwerk natuurlijk niet verwijten.

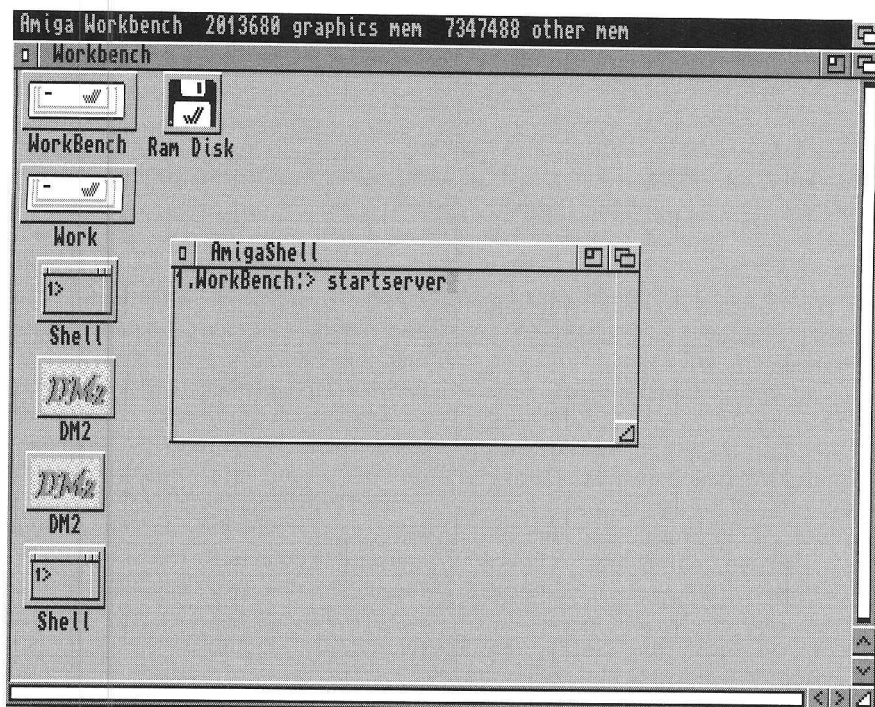
Bij programma's die heel veel met fonts werken, bijvoorbeeld de DTP-pakketten Professional Page en Pagestream, moet er flink wat gekopieerd worden om de boel aan de praat te krijgen. Je vraagt je dan meteen af waarom je ook niet meteen het hoofdprogramma op de harde schijf van de A500 zet.

Waarschijnlijk is dat ook de beste manier van werken: hoofdprogramma gewoon op de client installeren en de 'output' van dat programma (teksten en tekeningen) inleveren bij de server.

Helaas betekent die manier van werken wel dat je aan de kant van de client niet genoeg aan een schijfje hebt om op te starten. De harddisk die wij in onze testopstelling gebruikten, lijkt broodnodig om alle applicaties te herbergen. Alleen in situaties waar maar met enkele programma's gewerkt wordt, is de extra harddisk uit te sparen. We denken bijvoorbeeld aan een animatiestudio waarbij de helpers alleen maar met DPaintIV aan de slag gaan en hun tekeningen bij de hoofd-animator op de server inleveren.

SYSTEEMBESTANDEN

Nog wat extra toelichting bij de tijdentabel is op zijn plaats. Het zal wellicht verwondering wekken dat Diga! en BaudBandit, die elk op de A3000 twee seconden laadtijd vergen, zo'n verschillend resultaat over het netwerk opleve-



De Workbench van de A3000 na het kommando 'startserver'. Let op de wonderbaarlijke vermenigvuldiging van de iconen.

ren. De oorzaak is weer het aantal hulpbestanden. Diga! heeft er heel wat meer nodig en neemt daar de tijd voor.

Ook de databasemanager dBMAN heeft het moeilijk vanwege al die AmigaDOS-bestanden die het moet raadplegen. Maar we dienen bij dBMAN nog ergens rekening mee te houden: AmigaTalk geeft niet aan dat een bestand in gebruik is. Als we via dBMAN een record bewerken en iemand anders in het netwerk doet dat op hetzelfde moment ook, dan gaan de wijzigingen van één van de twee gegarandeerd verloren. De laatste die 'saved' overschrijft namelijk het werk van zijn voorganger.

Uiteraard geldt hetzelfde voor tekeningen. Ook die kunnen gelijktijdig opgevraagd en bewerkt worden. Daarom zullen we moeten afspreken dat elke client een eigen naamgeving hanteert. Bestanden als

Picture1.A500

Picture1.A3000

garanderen in ieder geval dat men het werk van anderen intact laat. Ideaal is de situatie natuurlijk niet. Op zwaardere systemen is het mogelijk om een bestand dat al in gebruik is voor de andere clients op slot te zetten of alleen lezen toe te staan. Bij AmigaTalk is zo'n beveiliging helaas niet mogelijk.

DUBBELE IKONEN

AmigaTalk gedraagt zich prima in de Workbench 1.3/2.0 mix. Het enige eigenaardigheidje dat wij konden bespeuren betreft het gedrag van iconen die we op de Workbench 2.0 plaatsen. Naast de harddisk-ikonen hebben wij altijd een Shell-ikoon en een ikoon voor het programma DiskmasterII op het

werkblad staan. Zodra je met 'StartServer' de hoofdcomputer in werking stelt, verdubbelen die programma-ikonen zich op raadselachtige wijze. Alle vier de iconen functioneren vervolgens uitstekend. Last van dit bugje hebben we dan ook niet, maar het is wel een oneffenheidje dat er nog even uit moet.

Natuurlijk blijft het vervelend dat er zoveel te installeren valt bij een combinatie van twee verschillende soorten Workbench. Daarom koppelden we onze A500 en harddisk los en verbonden de A3000 met een A500 Plus zonder harde schijf.

Met wat kunst en vliegwerk maakten we een schijfje dat hoog in de startup-sequence een verbinding met het netwerk tot stand brengt. Alle benodigde files worden vervolgens van de harddisk van de Amiga 3000 gelezen.

Opstarten via het netwerk duurt wat langer dan vanaf een A590 harddisk. De snelheid is ongeveer vergelijkbaar met booten vanaf een floppy:

Floppy 59 sec
Netwerk 57 sec
Harddisk 35 sec

Of u zich ergert aan deze wachttijd, hangt natuurlijk sterk af van wat u gewend bent.

De grote voordelen van de nieuwe opzet zijn dat we nu echt een harddisk uitsparen en dat alle programma's meteen werken.

De andere kant van de medaille is dat de wachttijden oplopen omdat de client geen AmigaDOS bestanden van een eigen harde schijf leest, maar alles via het net binnenkomt.

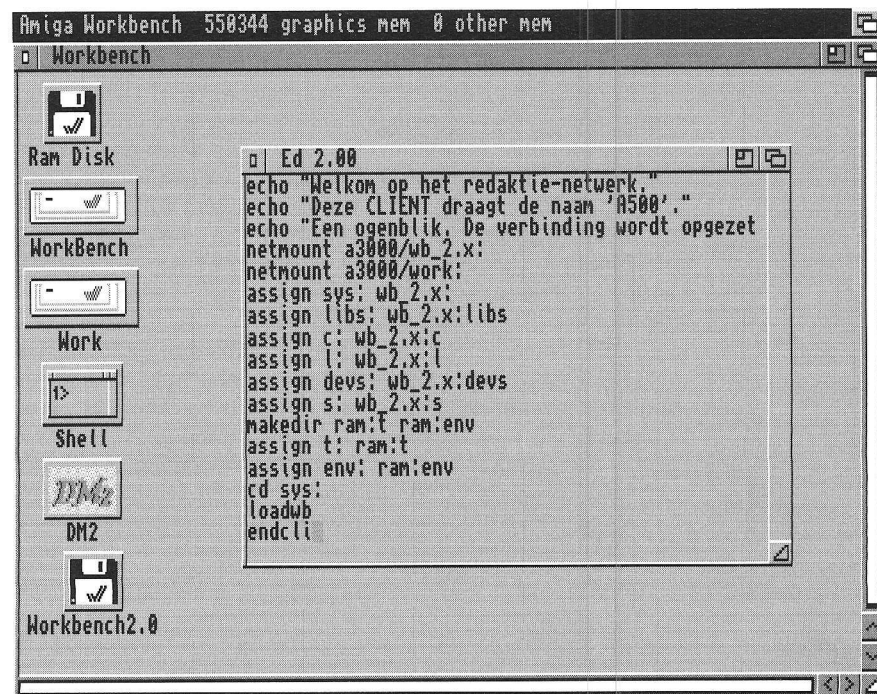
	A3000	netwerk
DiskmasterII	1 sec	11 sec
BaudBandit	2 sec	10 sec
Diga!	2 sec	17 sec
DigiView	3 sec	21 sec
DPaintIV	4 sec	24 sec
dBMAN	5 sec	204 sec

In vergelijking tot de situatie waarin de client over een eigen harddisk beschikte is de situatie dus verslechterd. Toch zijn we er meer over te spreken omdat we minder hoeven te 'vogelen' om de boel aan de praat te krijgen. Een paar maal op een dag wat langer laden is minder erg dan voor elk programma weer te moeten uitdokteren waarom de boel niet opstart. Wel missen we sterk een visueel signaal dat aangeeft of er bestanden over het netwerk verstuurd worden. Door de lange wachttijd raak je onzeker of je wel goed geklikt hebt. Een ongeduldig type heeft voor hij het weet een applicatie twee of meer keer gestart.

MAG IK EVEN PRINTEN?

Tijd om het gebruik van een printer te onderzoeken. Onze Amiga 3000 is verbonden met een laserprinter. De clients kunnen daar via een zogeheten 'spooler' gebruik van maken. Als een client een tekst print, wordt het bestand naar een mapje op de server omgeleid. De spooler hanteert multitasking-technieken om het bestand zonder hinder voor de gebruiker van de server af te drukken. De installatie van de spooler is niet zo eenvoudig. Enige kennis van de interne werking van de Amiga komt van pas. Gelukkig heeft 1001 Software in de nieuwe versie van de handleiding een duidelijk voorbeeld bijgesloten, zodat de gebruiker er wel uit zal komen.

De Workbench van de A500 Plus met de iconen van de A3000 en de startup-sequence die dat voor elkaar bracht.



De implementatie van de afdrukmogelijkheden heeft positieve en negatieve kanten. Positief beoordelen we de mogelijkheid om vanaf een client te printen terwijl de spooler niet geactiveerd is. De uitvoer van de client komt dan gewoon in een mapje terecht. Zodra de spooler op de server alsnog wordt gestart, begint de printer te ratelen (of te spuwen).

Negatief vinden we het feit dat het heel eenvoudig is om de boel vast te laten lopen. Wij drukten op de server pagina's af met Professional Page en Pagestream. Als we tijdens dat proces vanaf de client een simpel tekstbestand probeerden te versturen, gaf de A3000 er de brui aan. We verdenken beide DTP-pakketten ervan direkt naar de poort te printen zonder van het AmigaDOS printer-device gebruik te maken. Al te veel kan AmigaTalk dus waarschijnlijk niet aan deze storingen doen. Aan de andere kant zijn het wel heel belangrijke Amiga-pakketten. Het beste kan de client dus aan de gebruiker van de server vragen of hij even mag printen. Dat dient verbaal te gebeuren, want een bericht naar een andere gebruiker versturen is niet mogelijk.

CRASH EN RECOVER

Iedere Amiga-bezitter weet dat er tijdens een werksessie wel eens een reset (koude start) nodig is. Wanneer dat de gebruiker achter de server overkomt, zijn alle clients eveneens het haasje. Ze kunnen niet volstaan met zich opnieuw aan te melden, maar moeten volledig resetten. Het is overigens weer niet zo dat je als client door een probleem bij de server je werk kwijtraakt. Je kunt een bestand waaraan je werkt gewoon op je eigen harddisk of floppy opslaan. Alleen de netwerk-partities zijn even niet meer te

gebruiken. Wie daar niet mee wil leven, kan natuurlijk voor een server kiezen waaraan het gewerkt mag worden. Dat maakt het netwerk stabiel, maar het verlies van een werkplek zal in de meeste gevallen zwaarder wegen.

Om het herstarten van de clients te versnellen, adviseert 1001 Software om alle benodigde bestanden in een RAD-disk te plaatsen. Die gaat bij een reset niet verloren, zodat de verbinding met het netwerk in luttele seconden weer hersteld is. Een client die tegen een guru-aanloopt, beleeft zijn crash gelukkig privé. Noch de server, noch de andere clients worden meegesleurd.

KONKLUSIE

1001 Software heeft zich de moeite getroost een Nederlandse handleiding bij het pakket te leveren en dat vinden we prijzenswaard. Een paar extra zinnettes daarin zouden het installeren echter een stuk makkelijker maken.

AmigaTalk heeft tijdens de testperiode niet zonder problemen bij ons gedraaid. Het netwerk gaat 'plat' als er iemand op de server een guru tegenkomt en dat komt nu eenmaal elke dag wel een paar keer voor. Ook als er twee bestanden tegelijk naar de printer gestuurd worden, waarbij één van de programma's niet via het printer.device afdrukt, loopt het systeem vast.

Misschien horen dergelijke problemen niet voor te komen, maar we moeten wel bedenken dat er tegenover deze 'overlast' een uiterst aantrekkelijke aanschafprijs staat. Wie zijn hersens gebruikt zal het aantal vastlopers op den duur weten te beperken.

Het is aan te bevelen om op alle clients dezelfde Workbench van de server te gebruiken. Dit gaf in de praktijk de minste problemen. Het betekent wel dat eventuele 'oude' A500's een upgrade-kit nodig hebben.

Gezien de snelheid van het netwerk zien we voornamelijk functie voor AmigaTalk in situaties waarbij met slechts weinig programma's gewerkt wordt. De clients kunnen dan vanaf floppy opstarten via een bescheiden startup-sequence die alle benodigde bestanden vanaf het net naar een RAD-disk kopieert. Als voorbeeld denken we aan een kleine animatiestudio waarbij de tekenaar op de server zijn creaties door zijn assistenten op de clients laat 'cleanen' en inkleuren.

Jan van Die

Produkt: AmigaTalk
 Prijzen: Basispakket (1 server, 1 client, 5 meter kabel) f 450,-
 Extra client: f 230,-
 Distributie: 1001 Software
 Telefoon: 072 - 114541



MAESTRO 16-BIT SAMPLER VERSUS 8-BITS EENVOUD

Twée uitersten in de wereld van geluidsbewerking

Met een sampler kan de Amiga geluid vanaf CD-speler, walkman of radio opnemen in het interne geheugen. Daarbij gebruikt onze rekenvriendin een 8-bits patroon voor het analyseren van het geluid. Dat geluid, een sample, kunnen we met ieder willekeurig muziekprogramma vanuit de Amiga weer afspelen. Een CD speler levert een beter geluid dan een standaard Amiga. Macro System levert een insteekkaart om die CD-kwaliteit in de Amiga te stoppen. De kaart gebruikt speciale DMA geheugentechnieken om geluid op te nemen in 16-bits stereokwaliteit. Weergave van het geluid vindt 14-bits breed plaats. En dat is altijd nog een stuk beter dan de standaard acht stuks. Tegenover dat technisch geweld plaatsten wij een eenvoudige 8-bits mono sampler. Een zelfbouwprodukt van Kees Soeters uit Den Helder. Het lijkt een ongelijke strijd, maar het werd spannender dan we hadden kunnen vermoeden.

GEEN CENT TE VEEL

De Maestro heeft de vorm van een halflange insteekkaart. In onze Amiga 2000 ontstaat daardoor een vreemde situatie. De achterkant van de kaart valt niet samen met de achterkant van de Amiga. Om een kabel achter in de kaart te steken, moet steeds de hele Amiga uitelkaar geschroefd worden. Is de kabel bevestigd en zit de Amiga dicht, dan bungelt de

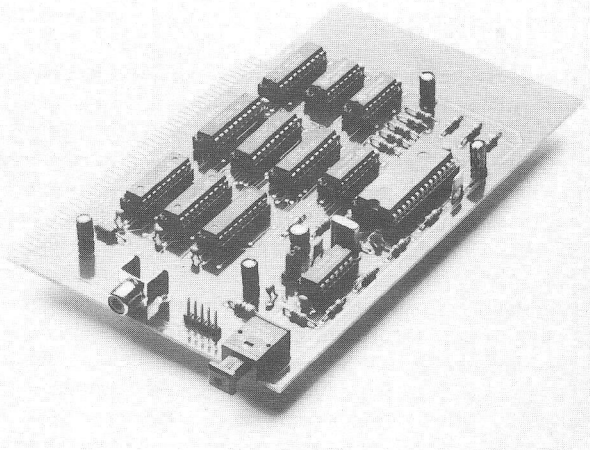
kabel zielig uit het gapende gat achter in onze computer. Als we per ongeluk aan de kabel trekken en hij daardoor los-schiet, moet de hele handel weer open. In de Duitse handleiding staat vrolijk dat de makers expres voor deze constructie gekozen hebben. Het zou een beter geluid opleveren tijdens het 'samen'. Ons riekt het meer naar een simpele bezuinigingsmaatregel.

De Maestro werkt met CD-kwaliteit. Er hoort dan ook een CD-speler 'aan te hangen'. De verbinding tussen de CD-speler en de Maestro kunnen we op twee manieren tot stand brengen. Met een digitale kabel, of met een optische kabel. Beide aansluitingen zijn niet op iedere CD-speler standaard. Alleen de duurdere modellen hebben op dit moment zo'n uitgang. Als de hardware onder de motorkap zit, moet de software nog geïnstalleerd. De bijgeleverde diskette bevat de sample software voor de Maestro, een tekstbestand met uitleg (in het Duits), en een installatieprogramma voor harddisk. De sample-software doet precies wat de naam doet vermoeden: een sample maken en meer niet. De

mooie 16-bits samples kunnen we met de software op iedere Amiga beluisteren, ook al zit in die Amiga geen Maestro-insteekkaart. Een hele prestatie.

Maar alle bekende muziekprogramma's ondersteunen alleen het standaard 8-bits geluid. We kunnen met onze prachtige samples geen kant op. Als enige alternatief

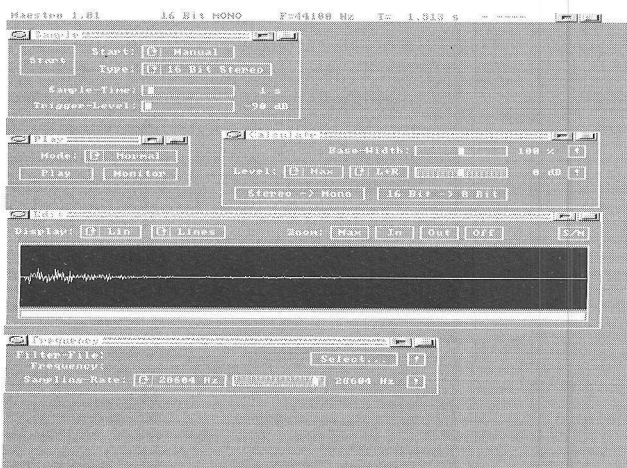
Amiga Magazine nam (alweer) een sampler onder de loep. Zo'n kastje om geluid van CD of radio naar het geheugen van de Amiga te kopiëren. Geen gewone ditmaal, maar een echte peperdure met CD-kwaliteit. De Maestro CD/DAT interface. Deze insteekkaart voor de Amiga 1500/2000/3000 werkt met zestien bits in plaats van de gebruikelijke acht. Het resultaat: kraakhelder geluid. Om de strijd spannend te maken, stelden we er een goedkoop alternatief tegenover. Een eenvoudige mono-sampler gemaakt door een van onze enthousiaste lezers. Beide producten zijn te koop. Welke zou u kiezen?

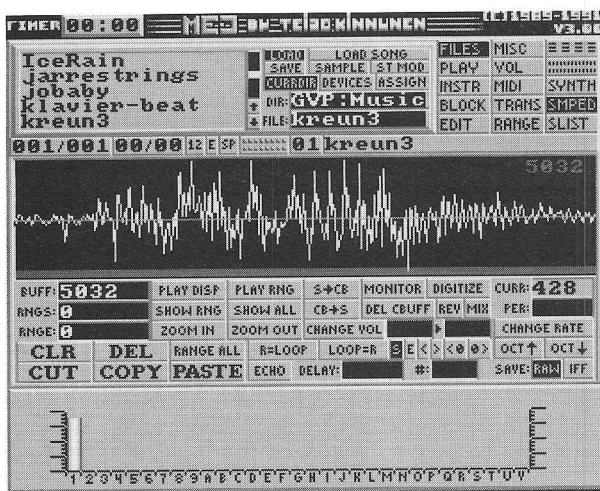


geeft de Maestro de mogelijkheid om de 16-bits samples om te zetten in het standaard 8-bits formaat. Nu herkennen de gangbare muziekprogramma's onze gedigitaliseerde geluiden pas. De kwaliteit van een geconverteerd 16-bits sample ligt altijd duidelijk boven de kwaliteit van een sample dat rechtstreeks in 8-bits werd opgenomen. Het blijft echter jammer dat Macro System zelfs geen eenvoudig muziekprogramma voor de 16-bits samples bijlevert.

MINIATUURTJE

Het zelfbouw 'sampler-tje' van Soeters is zo schrikbarend klein dat het zich in een stekker verschuilt. Die stekker past op de parallele poort van iedere Amiga. Achterop de stekker zit een kabel met aan het uiteinde een zogenaamde banaanstekker. Die banaanstekker past in de hoofdtelefoonaansluiting van nagenoeg





iedere stereo-installatie. De parallelle poort wordt door de sampler niet doorgelust en is dus tijdens het gebruik bezet. Om een optimaal resultaat te krijgen, stellen we het volume van de hoofdtelefoonuitgang van onze stereo-installatie in. Dat volume moet zo hoog mogelijk zijn zonder dat er vervorming optreedt. Zo valt de achtergrondruis tijdens het opnemen minder op. Voor onze experimenten gebruikten we het Public Domain programma MED. De daarin

opgenomen samplersoftware voldoet prima voor het opnemen van korte mono-samples. Omdat MED bovendien als een prima muziekprogramma bekend staat, is onze muziekstudio meteen compleet. Door verschillende samples te nemen voor de linker en rechter geluidskanalen ontstaat het stereogeluid waar de Amiga zo bekend om staat. Neem bijvoorbeeld een drum- en een piano-sample voor de linkerkanalen en een gitaar- en

een trompetsample voor de rechterkanalen. De vier kanalen geven zo samen een duidelijk stereogeluid ondanks dat we 'maar' een mono-sampler gebruiken.

BITJES, DMA EN MIDI

De Maestro insteekkaart levert na digitalisatie en konversie de best mogelijke 8-bits samples, in stereo. De mono sampler van Soeters levert het standaard 8-bits geluid zoals we dat al gewend waren. Wat betreft pure prestaties wint de Maestro

makkelijk. Maar muzieksoftware voor de Maestro moet nog gemaakt worden. Tot die tijd lijkt de veel goedkopere sampler van Soeters het betere alternatief. Met name omdat de handleiding van de Maestro zelf al waarschuwt voor storingen in de geluidsweggeve. De speciale DMA geheugentechnieken van de sampler gaan niet samen met andere intensieve DMA-activiteiten. Een perfect muziekje draaien in combinatie met grafische stunts kunnen we daardoor wel vergeten. En wie echt serieus in de computermuziek wil duiken en ook nog wat geld kan missen, zal in de Midi-wereld een betere toekomst vinden.

Pascal Smeets

Produkt: Maestro Sampler
 Konfiguratie: Amiga 1500/2000/3000
 Prijs: f 468,-
 Distributie: Macro System
 Telefoon: 08879-35148



Produkt: Soeters Mono Sampler
 Konfiguratie: Iedere Amiga
 Prijs: f 87,50
 Distributie: Kees Soeters
 Telefoon: 02230-21866

MKi MyKey International BP 118
 4800 Verviers
 FAX: (+32) 87/31.79.07 **MKi**

!!!DE ALLERGOEDKOOPSTE!!!
!!!VOORDELIGER ZELFS DAN DUITSLAND!!!

Amiga 500: 13.900Bf - f1760
Met C1084: 24.400Bf - f11.334

A500 Turbo '030 25Mhz
17.200Bf - f1935

GVP A500 HD8-52Mb
23.000Bf - f11.250

GVP G-Force 25Mhz
32.500Bf - f11.765

GVP A2000 HC/8	52Mb	19.500Bf	f11.060	GVP DSS8	3.750Bf	f1205
GVP A2000 HC/8	105Mb	27.000Bf	f11.465	MusicX	5.850Bf	f1320
GVP A2000 HC/8	240Mb	41.000Bf	f12.225	Spectracolor	3.350Bf	f1185
GVP A500 HD/8	52Mb	23.000Bf	f11.250	AudioMaster	2.150Bf	f1120
GVP A500 HD/8 105Mb		30.500Bf	f11.655	ColorMaster 12bit	16.500Bf	f1895
GVP A500 HD/8 240Mb		43.500Bf	f12.360	ColorMaster 24bit	26.000Bf	f11.410
NEXUS A2000 SCSI/RAM		8.900Bf	f1485	DCTV 24bit	24.500Bf	f11.330
2Mb Nexus GVP		3.800Bf	f1210	ImpactVision/24	90.000Bf	f14.880
A2000 SCSI DMA Controller		5.800Bf	f1315	512K RAM/Switch	2.000Bf	f1110
Evolution A500 SCSI		6.650Bf	f1365	Bootswitch	1.000Bf	f155
Quantum 52Mb		12.200Bf	f1665	Kickswitch	1.000Bf	f155
Quantum 105Mb		21.200Bf	f11.150	Drive 3.5" Extern	3.700Bf	f1205
Quantum 240Mb		31.800Bf	f11.725	Drive 5.25" Extern	5.200Bf	f1285
GVP G-Force 25Mhz		32.500Bf	f11.765	KCS Power board v3.5	9.100Bf	f1495
GVP G-Force 40Mhz		55.000Bf	f12.985	met DOS	13.100Bf	f1710
GVP G-Force 50Mhz		73.500Bf	f13.985	Kick 2.0	4.000Bf	f1220
GVP G-Force40, 28Mhz(voor A3000)		88.000Bf	f14.770	AMIGA 500 + soft	14.000Bf	f1760
A500 Turbo '030 25Mhz		17.200Bf	f1935	AMIGA 600	16.000Bf	f1870
A500 Turbo '030/882, 25Mhz		22.700Bf	f11.235	A2000/C1084	38.000Bf	f12.060
A500 Turbo '030 40Mhz		25.800Bf	f11.400			

Betaling door storting op rekeningnr 340 - 1300124 - 71 of tegen terugbetaling (mits supplement). Alle prijzen zijn inclusief BTW zonder verzendingskosten. Deze prijzen zijn ter inlichting, zonder voorafgaande mededeling te veranderen en slechts geldig tot uitputting stock. Stort 50Bf op onze rekening voor de recentste prijslijst. De prijzen in NLG zijn gebaseerd op een wisselkoers van 18,3Bf en zijn variabel in functie hiervan.

ASWARE
 Nederlandstalige Amiga Software

ASW-Tape 59,=
 Uw Audio- en Videobanden overzichtelijk in beeld.

ASW-Kas v1.10 59,=
 Vriendelijk kasboek voor kleinbedrijf en thuis. Met BTW contr.

ASW-Box 59,=
 Korrespondentie registratie. Adressen, info, brieven, ect.

ASW-Scroll 299,=
 De mooiste horizontale scroll... een must voor genlock bezitters!
 -Nu met GRATIS ASW-TAPE-

Ook verkrijgbaar bij:
 Musitapes, Funtronics/Calimero, UGA, Telekoder, Sultan, BBS de Saen, e.a.

Gratis thuisbezorgd
010-4660503
 ook in België !

Flexidump, een universeel printprogramma

Keurig kleurig door het lint

Amiga en kleur, die twee begrippen zijn in de computerwereld bijna onverbreekbaar met elkaar verbonden. In feite heeft de machine een groot deel van haar succes aan deze koppeling te danken. Zwart/wit beelden doen de mogelijkheden van de Amiga-hardware immers geen recht - niet bij spelletjes, en bij veel professionele toepassingen evenmin. Op het scherm zien die 4096 kleuren er vaak heel mooi uit. Het afdrukken ervan op de relatief goedkope (maar populaire) matrixprinters verloopt vaak heel wat minder succesvol. Specifieke programmatuur, zoals het Duitse Turboprint, geeft meestal nog de beste resultaten. Het Britse Care Electronics lanceerde met 'Flexidump' een nieuwkomer in dit deel van de markt. Amiga Magazine kreeg een testexemplaar en liet de naalden ratelen.

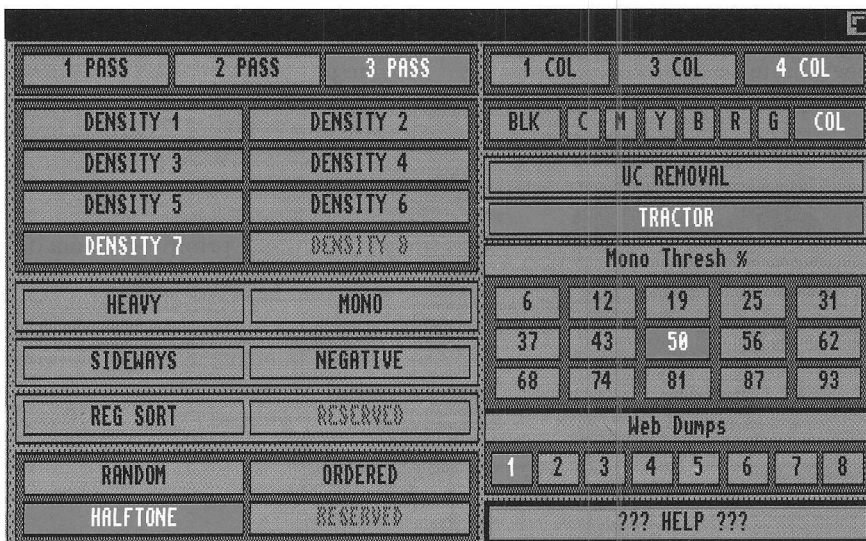
Flexidump is een universeel printprogramma. Het kan zowel in kleur, in grijstinten als in zwart-wit afdrukken. De bediening is vrij eenvoudig en doet in veel opzichten denken aan het Preferences instelmenu van Workbench 1.3. Maar qua printkwaliteit kunnen we Flexidump en de standaard (pré-2.0) printerdrivers van Commodore nauwelijks vergelijken. Niet alleen zijn de mogelijkheden van het Britse programma veel groter, ook de afdrukken horen in een heel andere klasse thuis. Het programma zelf staat op één onbeveiligde diskette. De gebruiker hoeft niet meer te doen dan de diskette in de drive te stoppen, het programma aan te klikken en de meest geschikte 'driver' voor zijn printer te kiezen. Dit zijn overigens niet meer dan kleine bestanden die aangeven hoe de printer aangestuurd moet worden. De echte print routines zitten in Flexidump zelf.

Een handleiding ontbreekt in het pakket: de auteurs hebben er voor gekozen om de software van een ingebouwde help-functie te voorzien. Dit is beslist handig om even te kijken waar een bepaalde optie voor dient, maar minder overzichtelijk als we het geheel even rustig door willen lezen. Bovendien blijkt de gegeven informatie op veel punten nogal summier. Voor dit artikel maakten we gebruik van een Juki 5510 negennaalds

dot-matrix kleurenprinter. Het lint was al een tikkeltje versleten, maar ook met dit 'ouwtje' kon Flexidump nog redelijk uit de voeten. De software voorziet namelijk in diverse opties om bij veel gebruikte linten nog eens extra over het papier te gaan. Juist die karaktertrek van het programma om dezelfde printregel vele malen te herhalen is het sterke punt. Net als bij Turboprint betekent dit echter wel dat het afdrukken enorm lang duurt. Het verwerken van een plaatje ter grootte van een A4-tje kost al gauw twintig minuten. Voor een echt goeie print mag de gebruiker minstens een half uurtje uittrekken. Het programma heeft veel mogelijkheden om het afdrukken te beïnvloeden. In het hoofdmenu vinden we bijvoorbeeld knoppen voor het instellen van de "density" ('dichtheid' van de afdruk per regel) en het aantal keren dat de printkop over een regel gaat. Een belangrijk punt is daarbij de microscopisch kleine "line feed" van tenminste 1/216e inch die de printer bij iedere nieuwe voorbijgang uitvoert. Door deze minieme verschuiving komen de puntjes van de naalden steeds net iets lager terecht dan de vorige keer, wat mooi 'gevulde' vlakken tot gevolg heeft. Ook het beruchte strepeffekt van matrixprinters is door deze techniek wat minder nadrukkelijk zichtbaar. In de praktijk levert het heel acceptabele afdrukken op. En het mooiste daarbij is: de gebruiker hoeft er niet eens zoveel voor te doen.

GRAFISIMPEL

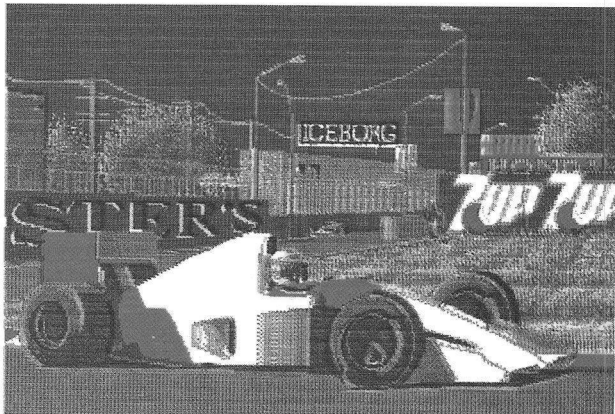
Het maken van prints is vaak een crime, vooral als het om grafische afdrukken gaat. De aansturing van matrixprinters blijkt nogal eens te gecompliceerd om er alles uit te halen wat erin zit. Bezitters van Ink- of Laserjetprinters hebben het makkelijker: hun apparatuur haalt sowieso al een hoge afdrukkwaliteit van 300 dpi (dots per inch). De auteurs van Flexidump hebben dit probleem grotendeels voor de gebruiker opgelost. Het programma is niet alleen vrij flexibel (veel mogelijkheden om het uiterste uit de printer te halen), maar ook doordacht opgezet. Onze testers hoefden de stan-



FLEXIDUMP

daard instellingen nauwelijks te veranderen om goede resultaten te verkrijgen. Zelfs de van fabriekswege gekozen FLEXI.CUS driver bleek voor onze Epson-compatible printer meteen te voldoen.

Toch valt aan experimenteren nauwelijks te ontkomen als we voor een bepaald



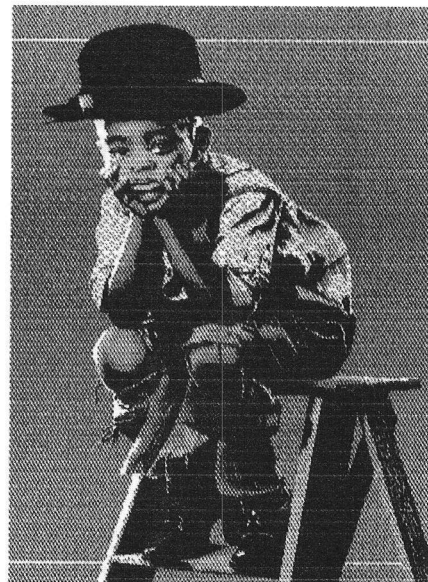
plaatje de best mogelijke afdruk willen bereiken. De auteurs nodigen daar zelfs toe uit. Voor een simpel IFF-je met grote éénkleurige vlakken kan de gebruiker beter andere instellingen kiezen dan voor een ingewikkelde HAM-illustratie. Konkrete aanwijzingen zijn daarvoor nauwelijks te geven; het hangt in de praktijk volledig af van de gebruikte hardware. Zelfs voor twee printers van hetzelfde type kan de instelling verschillen. Maar zoals gezegd, de standaardwaarden zullen in veel gevallen voldoen.

In het hoofdmenu van Flexidump staan belangrijke 'algemene' printopties vermeld. Hier kunnen we zaken als density, printpatroon (dithering) en al dan niet zijwaarts afdrukken instellen. Via de menubalk komt de gebruiker in aanraking met de meer specifieke functies van het programma. Onder 'separate' vinden

we bijvoorbeeld de mogelijkheid om in één bepaalde kleur of in grijstinten te printen. Bij die laatste optie corrigeert Flexidump het kleurpalet van het plaatje zodanig dat de grijstinten overeenkomen met de waarneming van het menselijk oog. Volgens de handleiding zouden onze kijkers namelijk minder gevoelig zijn voor blauw en juist meer voor het groene gedeelte van het spectrum. Een opticien zal dit ongetwijfeld kunnen bevestigen (wij in ieder geval niet); de prints die we op deze manier maakten zagen er echter keurig uit.

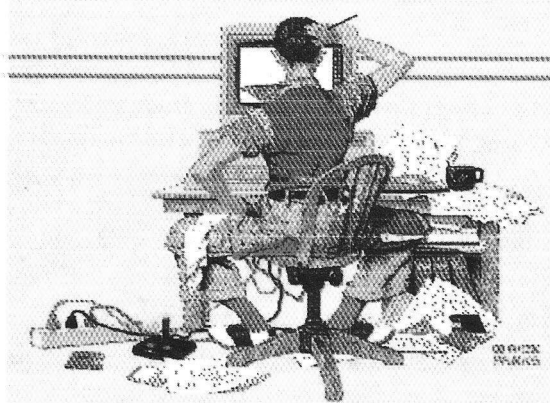
Onder het menupunt 'balance' kan de gebruiker net als in Dpaint via schuifregelaars het palet instellen vóór de afdruk. Met opties als 'intensity' en 'saturation' is het eveneens mogelijk om de helderheid van de kleuren te veranderen. Daarnaast treffen we in de menubalk functies aan om het plaatje in een bepaalde richting uit te rekken, om te keren of te spiegelen. Via het bijgeleverde programma Flexicat is het eveneens mogelijk om een hele rij IFF-jes ver-

kleind op één vel te plaatsen. Daarbij kunnen we onder meer kiezen of de bestandsnamen onder de afzonderlijke plaatjes moeten worden afgedrukt en of er een kader om elke illustratie dient te komen. Als er een HAM-exemplaar bijzit, houdt Flexicat daar rekening mee. De software past het palet in zo'n geval aan de mogelijkheden van de printer aan. Afgezien van de typische Hold-and-Modify stoorstrepen die deze grafische modus vaak met zich meebrengt, rekent het programma de 4096 kleuren goed om. Al met al biedt Flexidump heel wat speelruimte om ingewikkelde plaatjes goed op papier te krijgen.



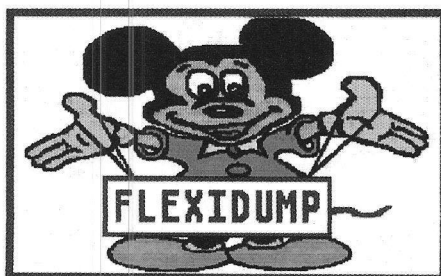
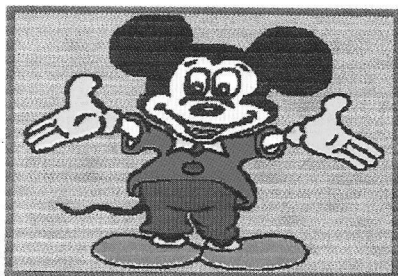
IN DRUK-WEKKEND

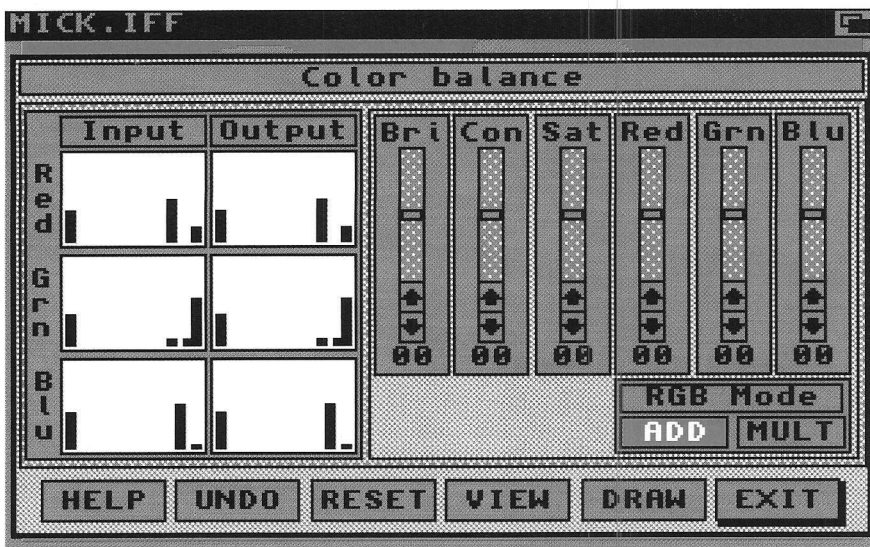
Het programma haalt ongeveer dezelfde printkwaliteit als Turboprint. Ook wat het aantal opties betreft blijft de software nauwelijks achter bij de Duitse concurrent. Turboprint is echter een 'memory-resident' programma dat ook vanuit andere applicaties gebruikt kan worden.



Het vangt de uitvoer van bijvoorbeeld Deluxe Paint op en stuurt deze versterkt naar de printer. Bovendien kan het via een 'snapshot'-functie op ieder gewenst moment de inhoud van het beeldscherm 'grijpen' en dit vervolgens wegschrijven of afdrucken.

Flexidump beschikt niet over dit soort opties. Het is een printprogramma dat doet waarvoor het gemaakt is: printen. Voor ons gevoel leek dit produkt wat gebruiksvriendelijker dan Turboprint; we hadden minder moeite om het programma snel aan de gang te krijgen. De menu's laten in combinatie met de inge-





FLEXIDUMP

kleurscheidingen en een optie voor het printen van posters. Daarmee kan de gebruiker de uitvoer nog nauwkeuriger beïnvloeden. Bovendien is er een speciale versie bijgekomen die het toelaat om, met behulp van drie verschillende linten, kleurafdrukken te maken op een zwart/wit matrixmachine. De resultaten met deze Color Kit doen niet onder voor die van een 'echte' kleurenprinter. Alleen duurt het afdrucken door het verwisselen van de linten nog langer. Onze medewerkers hadden tijdens de test echter wel het gevoel dat Flexidump praktisch alles uit de hardware haalt wat erin zit. Voor bezitters van een Epson-compatible matrixprinter kunnen we het programma dan ook aanbevelen. Als ze niet te ongeduldig zijn tenminste.

*Ruud Dingemans
(met dank aan Kees de Vroom)*

Produkt: Flexidump 2
Softwarehuis: Care Electronics/Zitasoft
Prijs (in Britse ponden): £ 39,95
Prijs Bubblejet versie: £ 49,95
Prijs zwart/wit versie met 3 kleurlinten: v.a. £ 49,95
 Zie ook de aanbieding in AMIGA MAGAZINE SHOPPER

bouwde help-functie aan duidelijkheid niet veel te wensen over. Een middagje proberen zal voor de meeste gebruikers genoeg zijn om aardig ogende hardcopy's te produceren. Voor de snapshots kunnen zij bijvoorbeeld het gratis Public Domain-programma Picsaver inzetten. Net als andere matrix-printprogramma's heeft Flexidump snel last van horizontale strepen in de afdruk. De software komt weliswaar voor een groot deel tegemoet aan dit probleem, maar helemaal verdwenen is het nog niet. De vellen moeten tijdens het printen absoluut 'vrij baan' krijgen; het kleinste obstakel kan

een tijdrovende hardcopy helemaal vernoeien. Bij kettingpapier betekent dit onder meer dat de print niet over meerdere vellen mag lopen. Als we met deze voorwaarden rekening houden, haalt Flexidump heel wat uit onze negennaalder. In sommige gevallen bereiken de prints bijna de kwaliteit van een (semi-) professionele afdruk. Ten opzichte van het fameuze Turboprint vielen de resultaten beslist niet tegen.

De nieuwste versie van het programma, die we vlak voor sluitingstijd ontvingen, voorziet bovendien in een betere ('gamma-') kleurcorrectie, twee soorten

AMIGA KROONKEUZE

Over bepaalde produkten hoor je alleen tevreden gebruikers. Zoekt u topkwaliteit gekoppeld aan een lage prijs? V.C.S. introduceert de Amiga Kroonkeuze Reeks!

Programmeren

Hisoft Basic	299,-
Hisoft Extend	89,-
Hisoft Devpac	299,-
Innovatools	225,-
K-Seka	189,-
K-Gadgets	109,-

Tekstverwerking

Excellence	189,-
------------	-------

Animatie

Take 2	199,-
--------	-------

Utilities

Diskmaster	99,-
Dos-2-Dos	129,-
Quarterback	139,-
Quarterback Tools	149,-
Dunlap Utilities	179,-
Hyperhelpers	129,-
TurboPrint 2	119,-

Hardware

Muis/Joystick switch	59,-
Amiga fax modem	599,-
Muis+muismat+houder	89,-
Rombo Soundsampler	149,-

Optische muis	129,-
Draadloze muis	199,-
Trackball	129,-
Trackball Luxe uitv.	169,-
Lightpen	129,-
Phazer	129,-

Complete Colour Solution

Vidi+VidiChrome+RGB Splitter	399,-
------------------------------	-------

Nieuw ! Nieuw ! Nieuw !

Turbo Print Professional 2.0	199,-
-------------------------------------	--------------

V.C.S

Postbus 21932 • 3001 AX Rotterdam • Telefoon: 010-4511537
 Fax: 010-4511500 • Of via onze dealers

THE MAKING OF HOI

Jongensdroom of nachtmerrie?

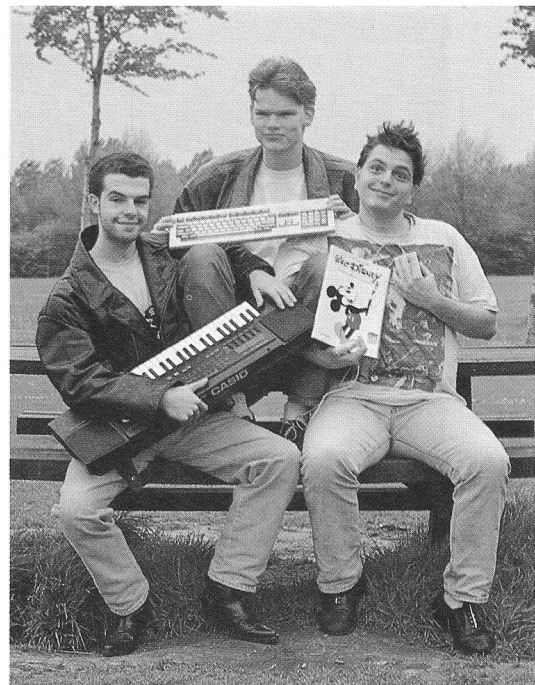
Hallo jij daar! Droom je er ook niet van om met de Amiga je brood te verdienen? Flitsende graphics te ontwerpen, prachtige geluidseffekten te komponeren, razendsnelle scroll-routines te schrijven, kortom: het spel der spellen op de markt te brengen en hemeltje schatje rijk te worden?

Reinier, Metin en Ramon lieten het niet bij dromen. Elk uurtje vrije tijd werd besteed aan het perfectioneren van Hoi, het spel dat het helemaal zou gaan maken. Vriend en vijand, die onder zware geheimhouding onderdelen mochten zien, beaamden dat het spel zoveel kwaliteit had dat het best nog wel eens zou kunnen lukken ook! Alles wat ze nog nodig hadden, was een gamesfabrikant die daar ook zo over dacht.

En toen begon de nachtmerrie...

Hoi is niet het eerste produkt van Reinier van Vliet (programmeren), Metin Seven (graphics) en Ramon Braumuller (muziek). Ze debutteren in 1988 in de software-wereld met het muziekprogramma Sidmon, uitgebracht door de Duitse firma Turtle Byte, wat hun de lieve som van f 5.000 in één keer oplevert. (Wel nog even met z'n drieën delen). Die 'vette' buit haalt het drietal overigens pas binnen door het softwarehuis op een beurs 'bij de kladden te grijpen'. De belofte de betaling per bank over te maken werd maand na maand

geschonden. Op een present-exemplaar wachten ze nog steeds. Bij het tweede produkt, het schietspel Venomwing, krijgt het team versterking van programmeur Pieter Opdam, die het leeuwedeel van het projekt voor zijn rekening neemt. Ramon komponeert de muziek en Metin is behulpzaam bij de graphics. Het spel wordt uitgebracht door Thalamus en Pieter krijgt er f 18.000 voor. Bovendien houdt hij er een vaste werkrelatie met Thalamus aan over en dat brengt het viertal weer terug tot een driemanschap. Al tijdens de werkzaamheden aan Venomwing stort Reinier zich op het vervolg op Sidmon: Mugician. Ook dit pakket wordt door Thalamus uitgebracht, maar met de betaling loopt het even anders. Partijen komen een royalty van 20% over de nettowinst overeen. Daarop zal een voorschot van f 5.000 uitgekeerd worden. Na die eerste cheque blijft het echter stil op de bankrekening. Thalamus stelt de uitbetaling van het royalty keer



Ramon Braumuller, Reinier van Vliet en Metin Seven.

HOI

Uniek van

In de wereld van Terminator II en Space Quest IV is versie 1 van een gewelddoos spel een

waar genot. Zonder zich te baseren op succesvolle films ontwikkelden

drie Nederlandse Amiga-fanaten hun

'cute' game Hoi. Een apart spel, waar-

bij het er nu eens niet om gaat je

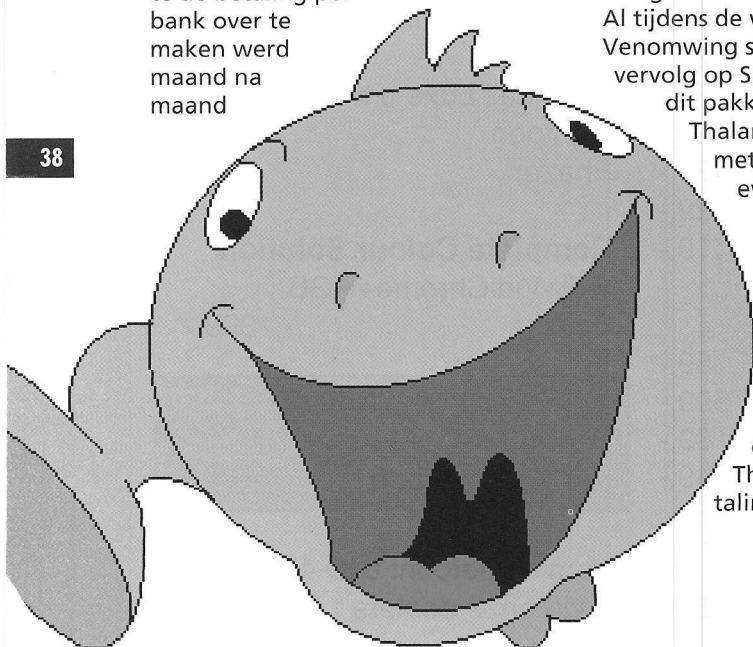
tegenstander naar de eeuwige jacht-

velden te sturen. Het is je taak om de

hoofdpersoon, een lief groen draakje,

bèhendig door allerlei hindernissen te

manoeuvreren.



op keer uit en het eind van het liedje is dat het bedrijf doodleuk verklaart failliet te zijn.

Inmiddels werkt Thalamus gewoon weer door onder de weinig verhandelende naam Thalamus '92. Zelfs het bedrijfslogo is niet veranderd. Zucht!

THE FINAL PLATFORMGAME

Sidmon, Venomwing en Mugician zijn verdienstelijke produkten, maar je had nooit het idee iets grensverleggers in handen te hebben. Het wordt dan ook tijd voor een mees-terwerk, besluiten Reinier, Ramon en Metin. Wat zullen we gaan maken? Alledrie geven ze aan het meest van 'cute' platformgames te houden. Het spel 'The Great Giana Sisters' vormt het grote voorbeeld. Het besluit om The Final Platform Game te maken, ligt voor de hand.

Tijdens een sessie waarbij Reinier volgens Metin de Playboy leest (deze invloeden zijn helaas niet in het spel

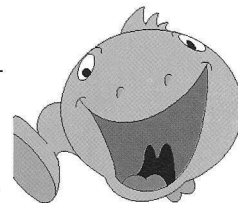
terug te vinden. Red.) 'pielt' Metin lekker met DPaint. En plotseling staat het lieve groene draakje uit Hoi op de monitor. 'Wat denken jullie ervan?' Reinier legt zijn lektuur ogenblikkelijk weg en spreekt: 'Verrek, dat wordt 'm!'

Het overkoepelend verhaal is simpel. Hoi zit op een planeet en moet tal van gevaren trotseren om bij z'n meisje te komen. Na wat gepuzzel bedenkt men vijf levels. Het eerste level is een introductie. Leer de gevaren kennen en snuif de sfeer. Het tweede niveau stelt een gebouw in aanbouw voor. Bielzen, kranen en dat soort werk. Het derde level ziet er weer helemaal anders uit. Hoi vliegt met een jetbag in het rond en schiet de vijanden uit de lucht. Dit level is een verbeterde versie van het spel Ragnov, een jeugd-zonde van Reinier die nooit werd uitgebracht. Wie zich meesterschutter

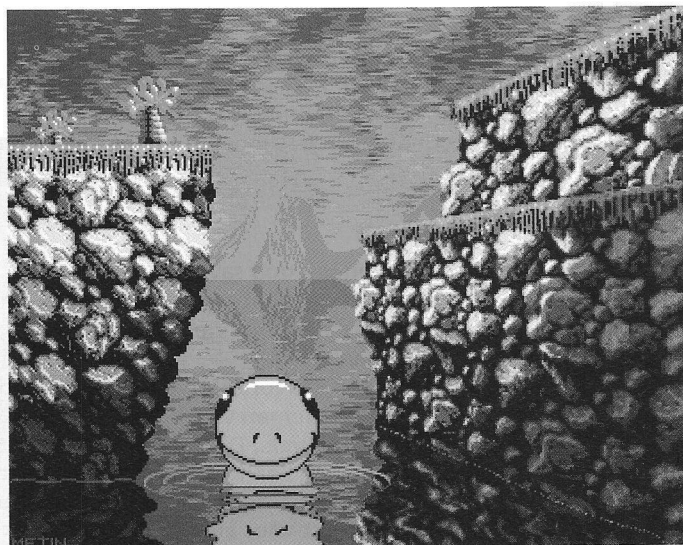
toont, gaat in de volgende fase 'back to nature'. Hoi in strijd met de elementen, waarbij een duidelijke voorkeur voor water blijkt. Level vijf vormt The Grand Finale. Hier haalt het team alles uit de kast. Wie op basis van de negen levens tot dit niveau weet door te dringen, heeft dagen speelplezier achter de rug.

HET GEREEDSCHAP

Programmeur Reinier van Vliet heeft de hele klus met twee produkten geklaard: de K-Seka assembler en het Action Replay Board (versie III). Vooral over die laatste kaart is hij enthousiast: als de boel vastloopt druk je op een knop en kun je desge-



klauterspel Nederlandse bodem



De aantrekkingskracht van een spel is van veel factoren afhankelijk. Als belangrijkste faktor telt waarschijnlijk de persoonlijke voorkeur van de speler; we hebben tenslotte allemaal wel een super-eenvoudig, vreselijk knullig spel waar we desondanks maar niet vanaf kunnen blijven. Dit geeft al een beetje aan dat het voor spelfabrikanten onmogelijk is om software te ontwikkelen waar elke Amiga-bezitter van uit z'n dak gaat.

Het is zelfs niet mogelijk om spellen in verschillende katagorieën te verdelen. Dat kun je alleen als je in een bepaalde groep niet geïnteresseerd bent. Je hoort dan ook wel eens: 'Ik houd niet van adventures', terwijl de ware avonturier direkt vraagt: 'Wat voor soort adventure?' Ook bij de redactie van Amiga Magazine lopen de meningen over 'een goed spel' nogal sterk uiteen. Eigenlijk zou bij elke

spelrecensie naast de waarderingscijfers ook de persoonlijke voorkeur van de tester moeten staan.

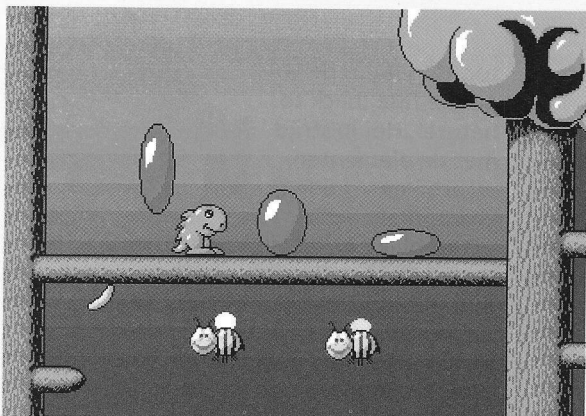
De auteur van dit artikel is, ondanks de serieuze zaken die hij met de computer doet, nog steeds bijzonder in z'n nopjes met een goed spel.

De eerste games speelde hij op de VIC-20 en Commodore 64. Favoriete old-timers zijn dan ook Donkey Kong, Styx, Hunchback, Manic Miner, Super Pipeline, Gridrunner, Breakout en Attack of the Mutant Camels (allen CBM-64). De games waarvoor hij tegenwoordig de joystick ter hand neemt zijn ongeveer van ditzelfde type. Samengevat: spellen waarbij je niet te veel na hoeft te denken, maar die je op je geheugen (nu komt die mutant fietspomp) of op je reflexen kunt spelen. Of zoals hij het zelf definieert: het kruip-door-sluip-door genre.

AMERIKAANS PUNTJE

Zoals u elders op deze pagina's kunt lezen, is het spel Hoi een produkt van drie Nederlandse Amiga-fanaten. Nu verdienen produkten van eigen bodem natuurlijk altijd wat extra aandacht, maar onze functie als 'kritisch oog van de Amiga-bezitter', verliezen we natuurlijk niet uit het oog. Bij een woord van drie letters ga je bijna altijd uit van een afkorting. We vroegen ons direkt af wat Hoi betekent. Het eerste dat in ons plagerige hoofd opkwam was 'Hoogst On-Interessant'. Hoe sterk we daarmee de plank misloegen, zou later pas blijken.

Hoi bestaat uit twee diskettes: de eerste is uitsluitend bij het opstarten van het spel nodig. Direkt valt op dat de software ons eerst netjes vraagt of we een PAL- of NTSC-scherm hebben; daar kunnen die Amerikaanse programmeurs een puntje aan zuigen.



Na de introductie van het spel, die van een werkelijk schitterende soundtrack vergezeld gaat, plaatsens we de tweede diskette in de drive. Overigens kun je het gehele intro, als je het na vierhonderd-zeventwintig keer wel uit je hoofd kent, met een simpele druk op de vuurknop overslaan.

DE BOOM IN

Natuurlijk bevat Hoi, net als zoveel andere spellen, een verhaal. U kent het wel: een variant op 'aan het einde van het laatste level bevindt zich een schone jonk-

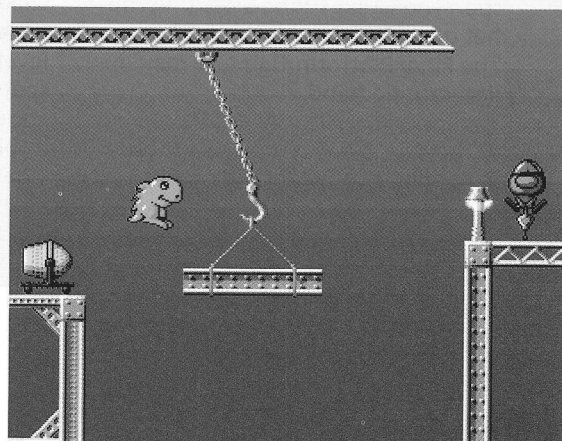
wrouw'. Flauwekul allemaal, net als een handleiding natuurlijk: springen, klauteren, bukken, schieten, kruipen, dat willen we.

Hoi is een zogenaamd 'cute' game (Hé! Nu proberen ze het toch weer in een hokje te stoppen!) Het hoofdpersoonje is een alleraardigst draakje dat vrolijk huppelend door het leven gaat. In tegenstelling tot de rest van zijn geslacht kan Hoi springen als de beste. En hij kijkt altijd vrolijk, zelfs als hij voor een echt gevaarlijke opdracht staat. Al huppelend komt ons hoofdpersoonje bij een boom waar een springschans voor staat. Via een ferme sprong kan Hoi letterlijk de boom in. Aan de takken hangen lekkere vruchten die we al huppelend meenemen. Hoi springt van tak naar tak tot bovenin de boom. Onderweg komt ons figuurtje nog een aantal vriendelijk kijkende, doch zeer dodelijke, bijtjes tegen. Hoi kan niets anders tegen die beesten ondernemen dan ze behendig ontwijken: wapens heeft ons uiterst

vreundelijke draakje niet: nog geen vliegenneppeper.

SPRINGENDE KAUWGOMBALLEN

Bovenin de boom bevindt zich een tak die schijnbaar naar de victorie leidt. 'Het pad der vrijheid' wordt echter afgeschermd door drie stuitende kauwgomballen. Er overheen maar, of toch er onderdoor? Hier is een perfecte timing vereist: één milliseconde te vroeg of te laat en Hoi is weer onderaan de boom. Aan de overkant wacht de volgende boom, met dezelfde vervelende bijtjes, maar dit keer zijn er appels te eten. De tak naar de vrijheid wordt deze keer bewaakt door een zenuwachtige rups. Het is zaak die te passeren voordat de lift



wenst het hele geheugen nog saven. Bovendien zijn er met de ingebouwde monitor hele leuke beveiligingen aan te brengen. Ideaal!

Metin (graphics) Seven's favoriete Amiga-artiest is Mark Coleman van de Bitmap Brothers. Hoewel... Die 'gasten' die de intro's van Leander en Agony hebben gemaakt, zijn ook wel 'wijs'. Metin gebruikt voor alle animaties en graphics in Hoi het programma DPaint. Hoewel hij daar best tevreden over is, noemt hij The Animation Studio (Disney) als zijn tegenwoordige favoriet. Het is nogal passen en meten om mooie graphics te maken en Hoi toch op een 512K Amiga aan de praat te houden. Uiteindelijk blijkt Metin anderhalf keer zoveel getekend te hebben als er gebruikt is.

Sound-wizard Ramon Braumuller vormt de laatste fase in de productie. Ramon is van huis uit drummer en heeft Peter Erskine als grote idool. Op de Amiga bewondert hij Mike en Tim Follin, maar daarna moet hij heel lang denken. Hij ergert zich dood aan al die Amiga-spellen waarbij de muziek vals klinkt.

Ook de meelopers met de massa krijgen een veeg uit de pan: 'Tegenwoordig is het mode om overal hardrock achter te zetten. Hebben die jon-

gens geen fantasie?'

Ramon's enige werktuig is het 'eigen' programma Mugician. Hij krijgt onmogelijke opdrachten als 'bij dit fragment heb je 20K ter beschikking'. Meer dan eens komt-ie met 40K aanzetten en vinden de anderen het toch wel erg mooi. Dat betekent terug naar Reinier en kode bezuinigen om de fraaie soundtrack voor het publiek te behouden. Ook de graphics van Metin zijn meer dan eens de klos. Mugician heeft een prachtig systeem voor 7-kanaals geluid. Helaas eist dat teveel rastertijd. Het intro staat oorspronkelijk in 'halfbrite' (64 kleuren). Reinier krijgt het niet voor elkaar om zowel het geluid en het beeld te handhaven: 'Kunnen dat ook 32 kleuren worden?' Uiteindelijk moet Metin zelfs terug naar een palet van 16. 'En het zag er nog steeds hetzelfde uit', aldus Reinier, wat hem op een verwurging door Metin komt te staan.

DEMO-DISK

En dan, we schrijven begin 1991, is Hoi nagenoeg klaar. Goed, misschien nog wat fine-tuning, maar daar zouden de spelletjesfabrikanten wel doorheen kijken. Tijd voor de marketing. Het drietal maakt een presentatiedisk van het eerste level en zendt

die naar tal van softwarehuizen. Vervolgens zetten Reinier, Metin en Ramon zich naast de telefoon. Nu is het alleen een kwestie van wachten. Als de eerste spinnewebben onder de oksels beginnen te groeien, wordt duidelijk dat benadering per brief misschien niet de beste aanpak is. Tijd om achter de mailing aan te belten. Dat levert vast meer rendement op.

'Hoi? I never received it!'

'Hoi? Never seen the looks of it!'

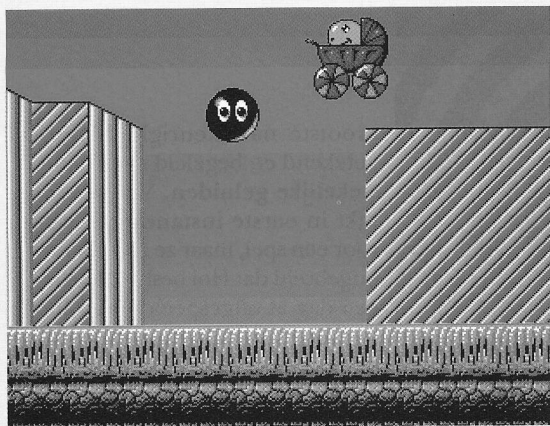
Tallose nieuwe pakketjes worden verzonden zodat iedere softwarebons het op zijn bureau moet hebben liggen. Maar bekijken?

'Yes! It is right on my desk. Hope to find time for it real soon now!'

Elk telefoontje opnieuw is men bezig met andere games, blijkt er een show op komst die alle energie van het bedrijf even opslokt en moeten ze alleen nog even geduld hebben. 'Don't call us! We call you!'

Het bontst maakt een softwarehuis het door mee te delen dat ze het spel allang hadden bekeken als ze niet telkens door die telefoontjes van hun werk waren gehouden!





Het tweede deel van het eerste nivo is gelijk een stuk lastiger dan het voorgaande. Lopende banden bepalen hier de moeilijkheidsgraad en een stukje verder maken scherpe rotspunten de doorgang onveilig. Het valt niet mee om Hoi op het goede spoor te houden. Steeds vaker verliest ons geliefkoosde draakje één van zijn negen kostbare levens.

komt. Hop, hop, terug, verder, weer terug, hop, zucht...gelukkig op de lift. Met de juiste timing springen we naar het volgende vertikaal bewegende platform, en nog één en nog één. Overigens hebben we onderweg nog wel even wat kostbaarheden verzameld, die op minder voor de hand liggende plaatsen te vinden zijn.

Als je eenmaal een stukje in het level gevorderd bent, hoef je bij het verliezen van een leven gelukkig niet helemaal naar het begin terug. Op verschillende plaatsen bevinden zich een soort meldpunten; als je daar geweest bent, heb je het vorige traject echt afgesloten.

HEFBOOMPJES

Nee, het avontuurlijke leven van Hoi gaat niet over rozen. Op sommige plaatsen ben je gewoon gedoemd een leven te verliezen. Niet omdat het spel zo moeilijk is, maar gewoon omdat je het gevaar niet van te voren aan ziet komen. Het gedrag van het spel is echter steeds gelijk, zodat je een volgende keer dat je voor het betreffende punt staat al weet welk gevaar er dreigt. Als je een punt een paar keer hebt bereikt, weet je het onheil na een poosje met gemak te omzeilen. Zo kom je elke keer dat je het spel start een stukje verder. Maar telkens wacht je weer een

nieuwe gemene valstrik van de programmeur. Soms moet je zelfs een beetje nadenken: met hefboompjes zijn poortjes te openen, waarachter zich weer een hefboom bevindt die weer een andere poort opent. Het eerste level staat borg voor urenlang spelplezier. En het draakje Hoi blijft er altijd maar vriendelijk bij lachen.

KLAUTEREN

Als de eerste proef met succes is afgelegd, mag Hoi naar het volgende nivo: een bouwterrein. Hier wordt hij bedreigd door een complete formatie vliegtuigjes. Op dit level is het echt klauteren geblazen tot je de top van de staalkonstruktie bereikt. Ook hier staat het spel bol van de leuke grapjes die de ontwerpers hebben bedacht.

Uiteraard bederven we het spelplezier niet door alle special effects te verklappen: neem nu maar van ons aan dat de eerste vier levels je dagenlang bezighouden. Op het moment dat we dit schrijven moeten we het vijfde level zelfs nog bereiken.

NINTENDO? NO PROBLEM!

Net als Metin, Reinier en Ramon ervan overtuigd zijn dat de hele softwarebusiness bestaat uit leugenachtige gluisperds en gluisperige leugenaars, worden ze gebeld door Paul Lombardi van het Amerikaanse softwarehuis Innerprise.

'I have played Hoi and I think it's absolutely marvellous! I send you a contract right away! You want some payment in advance? Sega and Nintendo conversions? No problem! And how about this? I'll even invite you to America! All costs are on the house!'

Joechei! Eindelijk een zakenman die net zo in vuur en vlam staat over Hoi als Ramon en consorten. Eindelijk erkenning! Taart eten om het te vieren! Dronken worden tot zes uur 's ochtends. Dromen over de opbrengst. En hoe die uit te geven natuurlijk!

Innerprise is trouwens niet de eerste de beste. Programma's als Battle Squadron, Marauder, Hybris, Arkanoid, Sword of Sodan springen in het geheugen (een aantal nog onder de oude bedrijfsnaam Discovery Software).

Niet eens zoveel later valt zelfs ook het kontrakt al op de deurmat. Goed, het bevat nog een paar onduidelijke punten, maar dat zal wel

goedkomen. Reinier zet er zijn handtekening onder en gooit het op de post. Hij wordt bijna gewurgd door Metin en Ramon die net iets meer verstand van zakendoen hebben en vinden dat er eerst wijzigingen in en dan drie handtekeningen onder het kontrakt horen te staan.

WHAT THE FUCK?

Onderdeel van het zogeheten 'non disclosure contract' is dat Innerprise zich vastlegt om de ideeën die aan Hoi ten grondslag liggen niet voor andere doeleinden te gebruiken. Als het bedrijf dan ook om een versie voor testdoeleinden vraagt, stuurt het team zonder bedenkingen de eerste drie levels op. Na een week of drie krijgt Metin een telefoontje van een vriend: 'Ik zag Hoi op een bulletin board staan.' Metin logt in op het BBS en haalt het programma naar zich toe. Aargh! Precies de versie die ze naar Innerprise hebben opgestuurd. 'Gecracked door Fairlight' staat er in de software. Ontsteltenis alom en een scheldkanonnade richting Innerprise: 'What the fuck?' Duizenden excuses uit Amerika. Innerprise blijkt bezoek gehad te hebben van ene meneer Fairlight en die heeft Hoi waarschijnlijk uit het kantoor gestolen. 'I sue his balls to the wall!'

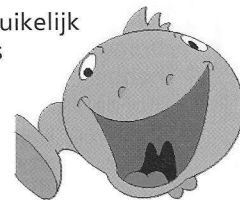
In Amerika is het gebruikelijk dat er bij schadeclaims grote sommen geld toegewezen worden. Sleep hem maar voor de rechter, roepen Reinier, Metin en Ramon. Dan komt er op die manier maar geld uit het Hoi-project!

Van een schadevergoeding wordt nooit meer iets vernomen. Sterker nog: ook het toegezegde voorschot van f 15.000 komt niet. De ene keer heeft Paul Lombardi volgens eigen zeggen problemen met de bank. De andere keer horen ze: 'Ik heb nog geld van Sega tegoed. Dat is bijna binnen!'

Het duurt niet lang meer of het vertrouwen in Innerprise is tot ver onder het nulpunt gedaald. 'Sorry Paul, we geloven er niet meer in. We willen stoppen.' Innerprise stemt zonder veel tegensputteren toe het kontrakt te ontbinden: 'Nog het enige positieve aan die hele vent!'

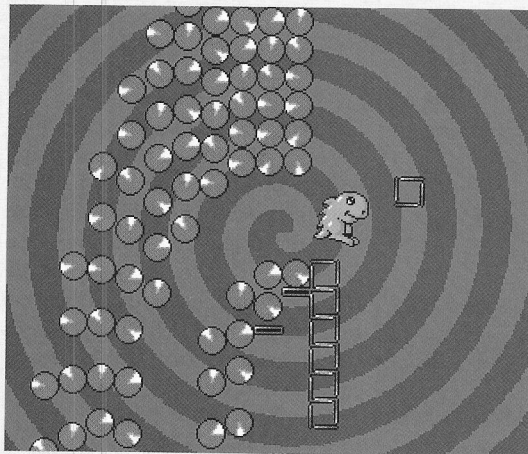
EEN ILLUSIE RIJKER

Eén van de Nederlandse bèta-testers, Sander Assenbroek Machielsen, kaart de gebeurtenissen rond Hoi aan bij het softwarehuis Micro Illusions (later omgedoopt tot Hollyware). Ook Micro Illusions is een grote



Er is slechts één minpuntje dat we zeker in het begin nogal irritant vonden: de nauwkeurigheid van het spel. Soms staat het draakje nog zeker twee passen (twee tikjes van de joystick) van het onheil als de programmeur toch vindt dat hij het leven moet laten. Aan de andere kant kun je aan het einde van een boomtak zeker nog twee stappen in de lucht doen alvorens je naar beneden klettert. Al snel leer je hier echter mee te leven en huppel je van links naar rechts en van boven naar beneden op weg naar het heldendom.

Op de verpakking van Hoi staat een waarschuwing voor vastberaden spelers die het einde van het vierde nivo bereiken: de stroboskopische effecten op level vijf kunnen wel eens teveel zijn voor mensen met een zwak hart. Meer aanmoediging



hebben we niet nodig. Die adrenaline willen we ook wel eens door het lijf voelen stromen. We gaan er weer eens voor zitten!

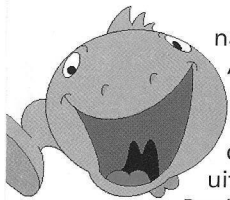
TOPPER

Hoi is een uitzonderlijk aantrekkelijk spel voorzien van graphics die met de

grootste nauwkeurigheid zijn getekend en begeleid door aanstekelijke geluiden. Vijf levels lijkt in eerste instantie gering voor een spel, maar ze zijn elk zo uitgebreid dat Hoi beslist niet na een dag al uitgespeeld terug in de doos kan. Elk level is weer netjes onderverdeeld in kleine stukjes waardoor je zelfs bij de moeilijkste vraagstukken steeds een stukje verder komt.

Hoi is een uitstekend spel in het genre kruip-door-sluip-door waarbij het meer op behendigheid dan op kennis of geweld aankomt. Kortom: een spel van vaderlandse bodem waar we als Nederlandse Amiga-bezitter best een beetje trots op mogen zijn.

Bert Rozenberg



naam (Music-X, Faery Tale Adventure, Fire Power, Photon Paint) Grote kleuren-advertenties bij nieuwe producten zijn eerder regel dan uitzondering.

David Boyles: 'Ongelofelijk zoals jullie zijn behandeld. Dat zou bij ons nooit voorkomen. In drie maanden brengen we zo'n spel uit!' De drie hebben weinig bedenktijd nodig om Hoi aan Micro Illusions toe te vertrouwen. Men biedt een voorschot op de royalty's, maar doet gelijk de suggestie dit geld in het bedrijf te laten en er extra promotie van te bekostigen. Per slot overvallen ze Micro Illusions een beetje in het midden van allerlei lopende projecten en heeft men niet voor Hoi kunnen reserveren. Dat klinkt redelijk en het drietal besluit mee te investeren in de publiciteit.

De bèta-testers vragen wat kleine aanpassingen en eind september 1991 is de final version wat Ramon, Metin en Reinier betreft klaar. Volgens afspraak zal Hoi in een week of drie op de markt komen. Alleen de handleiding moet nog even gemaakt. Die arbeid blijkt Micro Illusions drie maanden te kosten. Belachelijk als je bedenkt dat Metin de complete kopij opgemaakt en al in Professional Page aanlevert. Ook het artwork voor het doosje duurt een eeuw. Bovendien ziet het er vreselijk uit. 'Alsof een kind van vijf het met een lolly heeft getekend.' Een kennis van Metin maakt

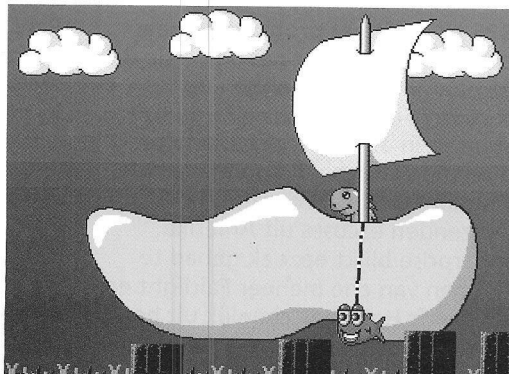
een alternatief, maar dat keurt Micro Illusions af. 'We willen geen proces van Disney', luidt het onbedoelde compliment van Boyles.

Uiteindelijk ontvangen ze een doosje met een cheque van 500 dollar voor 'the celebration party'. Met drie man is het geld al op voor je er naar kijkt. Alleen het uiterlijk van het doosje valt achteraf nog mee.

De Amerikaanse release-datum van 1 december verschuift aanvankelijk naar 20 december. Vervolgens wordt het 1 februari: 'Eerst even naar de wintersport!' Met het hele bedrijf? Zonder advertentiekampagne wordt Hoi mondjesmaat in de States verkocht. De distributeurs wachten op de advertentie-inspanningen van Micro Illusions. In de Amiga World van juni belooft het bedrijf de eerste advertentie. Dat gebeurt en het is nog full colour ook. Hèhè! Zou het dan allemaal nog goed komen?

HOI FOR SALE

Of het wereldwijd goed zal gaan met de verkoop van Hoi valt niet te voorspellen. Het spel heeft kwaliteit



genoeg, maar als je ziet hoe de software-industrie er tot nu toe mee is omgesprongen, vrees je het ergste. Ter compensatie van al dat gesol heeft de redactie van Amiga Magazine besloten om Hoi voor Nederland en België te adopteren. We hopen de Nederlandse distributie een extra impuls te geven via een vlijmscherp aanbod aan al onze lezers.

U kunt Hoi via de lezersservice bestellen voor de absolute bodemprijs van f 69 / Bfr 1280 (we schatten de winkelprijs op f 89 / Bfr 1650). Die korting is alleen mogelijk doordat Amiga Magazine rechtstreeks bij Hollyware inkoopt. Amiga Magazine zal erop toezien dat het Nederlandse royalty rechtstreeks aan de auteurs wordt betaald. Bestel uw exemplaar vandaag nog als u gek bent van platformspellen en/of het lot van het Hoi-team u aan het hart gaat!

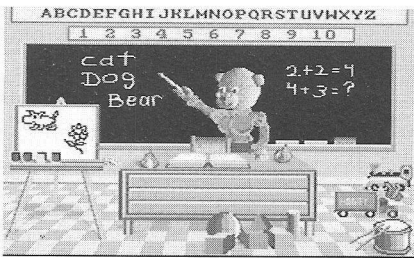
Voor Nederland:
Maak f 69,- over op
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
M. Gijzenburg 14
2907 HG Capelle a/d IJssel
onder vermelding van 'Hoi'

Voor België:
Maak Bfr 1280 over op
postgiro 000-1600488-85
t.n.v. Divo
M. Gijzenburg 14
2907 HG Capelle a/d IJssel
Nederland
onder vermelding van 'Hoi'

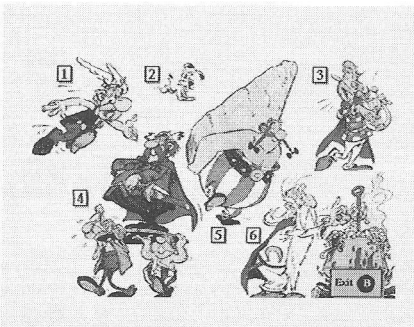
NIEUWE ZILVERLINGEN

CDTV heeft recent een forse impuls gekregen door het verschijnen van Amiga-CDTV, een CDTV-speler met een toetsenbord, een muis en een diskdrive. De elegante zwarte vormgeving maakt het een apparaat waar je hebbertig van wordt en dat zou het systeem best wel eens in een stroomversnelling kunnen brengen. Commodore heeft bovendien alle Amiga 500 (Plus) bezitters beloofd nog dit jaar de A570 CD-ROM drive uit te brengen, waardoor deze computers voor een groot deel compatibel met Amiga-CDTV worden. Bij elkaar reden genoeg voor Amiga Magazine om een kleine rubriek te starten waarin we de software die op CD-ROM verschijnt in het zonnetje zetten.

Nu we die laatste regel uit het intro nog eens overlezen, hebben we gelijk de neiging om een nuance aan te brengen. Veel schijfjes die tot nu toe voor CDTV verschijnen, hebben nog niet de kwaliteit die je zou wensen. Dat is ook niet zo gek: 600 Mb zinvolle informatie bij elkaar sprokkelen is een heidens karwei. Aan de andere kant: de bedrijven die nu plaatjes voor CDTV uitbrengen steken hun nek uit. Zonder dat soort initiatieven ontstaat er nooit een vruchtbare bodem voor nieuwe technologie. Een beetje krediet mag daar wel tegenover staan. Desondanks krijgen we vreemde dingen toegestuurd. Wat bijvoorbeeld te denken van **Barney Bear goes to school?** We danken 'Free Spirit Software' hartelijk voor hun schijfje, maar hun software 'voor kinderen van twee tot zes jaar' is in Nederland waardeloos omdat er alleen maar Engels in gesproken wordt. Maar wie weet zijn er lezers die hun kinderen tweetalig opvoeden? Met Barney Bear is in ieder geval de Engelse spelling te oefenen.



Ongeveer hetzelfde geldt voor **Learn French with Astérix** van het bedrijf 'EuroTalk' (2 CD-tjes). Voor Engelsen is het misschien best aardig om aan de hand van het verhaal 'De zoon van Asterix' het Frans machtig te worden, maar Nederlanders hebben evenveel moeite met het Frans als het Engels. Toch is het pakket grappig om eens mee te spelen. Je moet dan echter wel de beschikking hebben over een soundsampler. Onder de naam 'Voice Master' levert 'MicroDeal' er eentje speci-



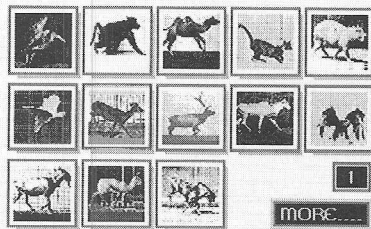
aal voor CDTV. Je kunt een plaatje uit het Asterix-verhaal oproepen en naar de uitspraak van de Franse acteurs luisteren. Vervolgens spreek je dezelfde tekst zo goed als je kunt in. Nog een druk op de knop en je kunt van je onhandige uitspraak gruwelen.

De cursus Frans is al weer een tijdje op de markt. Onlangs maakte 'EuroTalk' een tweede produkt op basis van hetzelfde Asterix-verhaal: **Read with Astérix**. Ditmaal kun je het hele album 'De zoon van Asterix' voor laten lezen. Vierhonderd afbeeldingen en meer dan veertig stemmen staan borg voor bijna zestig minuten kijken en luisteren. Misschien is het schijfje ontspanning voor Britten en Amerikanen, maar in Nederland zullen we het alleen edukatief gebruiken. Als je het Nederlandse boek erbij neemt, kun je een aardig partijtje Engels leren.

Voor beide produkten geldt dat de plaatjes erg ruw gescand zijn. We hebben zelf wel eens met een Sharp-scanner stripplaatjes gedigitaliseerd en weten dat het veel beter kan. Ook van de acteurs zijn we niet kapot. De variatie in de stemmen van de personen is niet al te groot en een aantal leest bepaald niet op toon, laat staan dat je het akteren zou noemen.

We hebben nog één vreemd schijfje te bespreken voor we in plezieriger vaarwater terechtkomen.

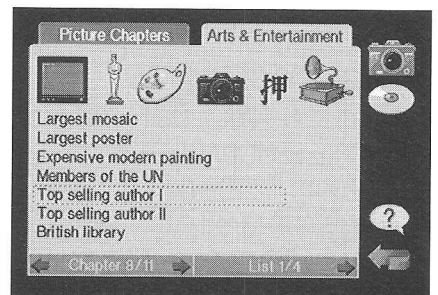
Animals in Motion van het bedrijf 'On-Line Entertainment' biedt een gedigitaliseerde verzameling beelden van één van de grondleggers van het bewegende beeld: Eadweard Muybridge.



De foto's van dieren stammen van rond de eeuwwisseling en zijn dus niet zo best van kwaliteit. Animators kwijnen misschien bij een schijfje waarop ze het lopen en rennen van paarden, herten, varkens, kamelen, enz. enz. kunnen bestuderen, maar voor de gewone man is dit een CD-tje om over te slaan. Aan de andere kant: welke animator heeft er nu eigenlijk nog geen Amiga? Bij elkaar moet dat toch een leuke doelgroep vormen. De naam 'MicroDeal' viel al eerder. Naast een sound-digitizer kreërde dit bedrijf ook een eigen zilveren plaatje: **CD-Remix** met als onderkop 'The DJ in a box'. Het schijfje maakt het mogelijk met

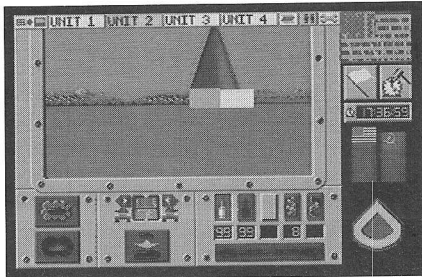


geluid te experimenteren. U kunt geluiden van normale muziek-CD's in elke gewenste volgorde afspelen en daar drumpartijen, samples en spraak aan toevoegen. De schijf bevat een demo die gebaseerd is op Madonna's 'The Immaculate Collection'. Wij gebruikten een CD van Joe Jackson, wat vreemde effecten opleverde, maar waardoor we er ook achterkwamen welke mogelijkheden CD-Remix biedt.

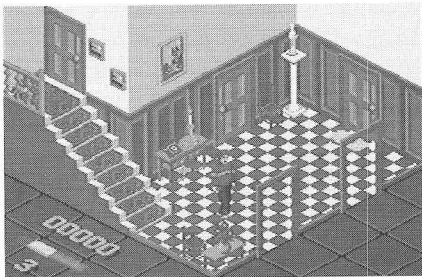


Een CD is bij uitstek geschikt om naslagwerken op te slaan. Een grappige encyclopedie is **The Guinness Disc of Records** van 'Guinness Publishing'. De schijf bevat 6000 voorbeelden van reële tot onzinnige records, maar slechts in enkele honderden gevallen is daar geluid, beeld of animatie aan toegevoegd. Een lap tekst van een scherm lezen vinden we nog steeds niet erg plezierig. Bovendien is CDTV nog niet bijster snel, zodat je veel met je vingers zit te trommelen. Als je in een boek zou bladeren, kwam je in die tijd ongetwijfeld een heleboel leuke dingen tegen, zodat je met rooie oortjes de tijd vergeet. Ondanks de aardige animatie van de vingers die in een boek bladeren, kun je bij CDTV alleen maar wachten. Als er dan animatie en geluid volgt, heb je een meerwaarde boven een boek en is de wachttijd te pruimen. Dergelijk materiaal is echter nog te weinig voorhanden. Niettemin een schijf om in de gaten te houden, want er komen ongetwijfeld steeds nieuwe edities! Op spelletjesgebied kregen we vier titels binnen. **Team Yankee** van 'Empire Software' is een aktiesimulatie waarmee je een moderne tank-oorlog kunt nabootsen. Het scherm biedt zowel plattegronden als een 3D overzicht. De animatie is eenvoudig, maar dit zal de liefhebber van het genre niet storen. Die gaat het meer om realistische gegevens. Wie weet wat M1 Abrams en M2 Bradley tanks zijn en popelt om zijn vuurknop van

Tow Missiles en Sabot Ammunition te voorzien, moet dit CD-tje maar eens inladen. Helaas is het onze taak om Russen uit de weg te ruimen en dat zette bij ons toch een domper. Zelf zijn we alleen tot geweld in staat als ons groot onrecht wordt aangedaan. De huidige ontwikkelingen in Rusland wekken echter eerder sympathie op dan dat ze de extra adrenaline opwekken die het spelen van Team Yankee nog opwindender maakt.

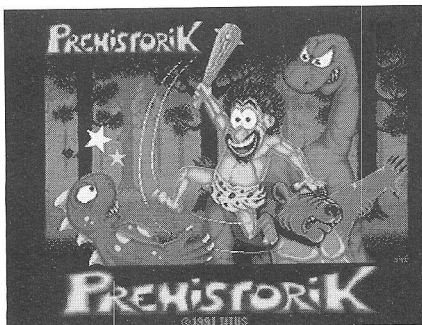


In Raffles van 'Edge Interactive Media' speel je een ongelukkige inbreker. De eigenaresse van het huis betrapt je en weigert je vrij te laten voor je alle juwelen die door het pand verspreid zijn weer voor haar verzameld hebt. Extra probleem vormt het feit dat de planten en huisdieren in het landhuis door een waanzinnige wetenschapper zijn gemanipuleerd zodat ze abnormaal groot en gevaarlijk zijn.



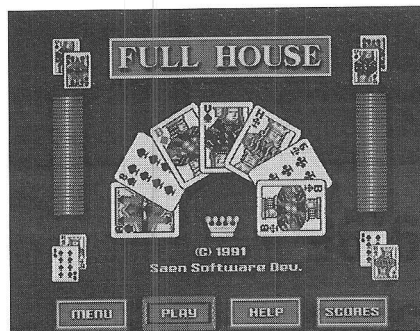
Raffles biedt een 3D-aanblik en is keurig verzorgd. Alleen heeft het Edge-team de animatie naar onze smaak wat te eenvoudig gehouden. Raffles kan alleen lopen of springen. Zodra je hem een trap op laat lopen, gaat dat dan ook met sprongetjes per tree, wat er nogal belachelijk uitziet.

Het meest naar ons zin hadden we het nog met Prehistorik van het bedrijf 'Titus'. Je bent een holbewoner die zich met een knots allerhande dinosaurussen van het berevel moet slaan. Maar liefst honderdvijftig schermen liggen voor de fervente liefhebber van platformspellen te wachten. De animatie en het geluid van Prehistorik zijn prima uitgevoerd en zorgen dat je regelmatig in de lach schiet. Alleen de horizontale scrolling is 'prehistorisch'. Het speelveld schuift pas op als je je holbewoner met zijn neus tegen de rechter



kaderlijn aanzet. Dan gaat het hele beeld schuiven en vind je je poppetje links terug met weer een vers veld vijanden voor zich. We hebben meer dan eens een betere oplossing gezien, Titus! Ook Casino Games van 'BBS de Saen' zorgt voor spelplezier. We besproken deze productie al in Amiga Magazine 13, maar het schijfje is nu eindelijk écht leverbaar. Betreed het Casino en speel roulette. Zet een poker-face op en ga op jacht naar een 'straight flush'. Of vergooi je digitale geld aan fruitmachines. Alle spelintro's worden begeleid door originele muziek. Via een jukebox kun je het hele muzikale repertoire (tien nummers) ook apart af luisteren.

De graphics van Casino Games zijn van een onovertroffen helderheid, maar tijdens het spelen duurt het vaak nogal lang voordat je van het ene scherm op het andere bent beland. Niettemin zorgt natuurlijk elke CDTV-bezitter dat hij 'het eerste Nederlandse plaatje' aan volk en vaderland kan tonen.



Ook de bekende Fred Fish heeft zich op CD gewaagd. The Fred Fish Collection biedt alle software die op de schijfjes 1-480 beschikbaar is. Als je ruwweg een gulden of zes voor een disk rekent, is de f 169,- die importeur Sultan voor het CD-tje vraagt een koopje. Of je nu alleen leuk in de reeks wilt grasduinen en die lage nummers maar nergens te pakken kunt krijgen of dat je van plan bent om een eigen BBS te starten en in één klap een goed gevuld download-aanbod wilt bieden: de Fred Fish CD is een goede koop. Het zilveren schijfje bevat een complete 1.3 Workbench zodat je programma's, graphics en animaties makkelijk naar losse diskjes kunt overhevelen. Dat is in veel gevallen nodig ook, want lang niet alles start van CD. Vaak vraagt een programma om bepaalde bibliotheken die je op een los Workbench-schijfje zal moeten schrijven. Veranderingen aanbrengen op de CD-Workbench is natuurlijk niet mogelijk.

Jan van Die

Informatie:
Casino Games (f 89,95) - BBS de Saen,
telefoon 075-178257
The Fred Fish Collection (f 169) - Sultan,
telefoon 010-4517722

Noot: De afbeeldingen bij dit artikel zijn van wat mindere kwaliteit dan u van ons gewend bent. Meestal 'grabben' we plaatjes, maar over een goed systeem voor CDTV beschikken we helaas nog niet. Daarom hebben we deze keer het monitorsignaal gedigitaliseerd, wat nogal wat ruis met zich meebrengt. Suggesties voor verbetering zijn dan ook welkom!

AMIGIS S8 STEREO SOUNDSAMPLER

- high speed stereo soundsampler
- samplingrates tot 100 kHz stereo, 200 kHz mono
- topkwaliteit voorversterker en filters
- superkompakt dankzij SMD technologie
- compatibel met vrijwel alle software
- uitgebreide Nederlandse handleiding

Amigis S8 (stereo) sampler: f 349,-
 andere Amigis soundsamplers vanaf f 149,-
 (K8 stereo sampler, 60 kHz samplingrate)

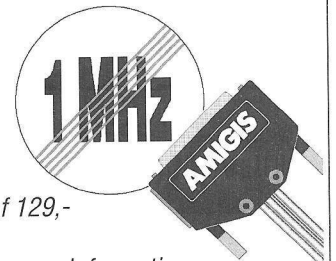
AMIGIS V1 S-VHS / Hi8 VIDEOSYSTEEM

- PAL composiet en Y/C (S-VHS/Hi8) genlock
- instellen van kleur, helderheid en contrast
- fade, superimpose en invert regelaars
- RGB monitoruitgang
- automatische Y/C color splitter
- interne DigiView 4.0 videodigitizer

Amigis V1: een compleet Y/C videosysteem
 voor semi-professioneel gebruik voor f 1995,-

AMIGIS MIDI-2 HIGH SPEED MIDI-INTERFACE

- Superkompakte en uiterst betrouwbare MIDI-interface
- Datarates tot 10 keer MIDI-snelheid!
- Alle in- en uitgangen beveiligd
- Aansluitingen 1xIN, 1xTHRU, 2xOUT



MIDI-2: f 129,-

Bel voor meer informatie
 over Amigis producten of
 een dealer in uw omgeving:

AMIGIS,
tel. 01180-25632

Spanjaardstraat 53, 4331 EP Middelburg

voor België:

MC Technology,
tel. (+32)-050-316734

Blankenbergsesteenweg 3-5, 8000 Brugge

DUBBELE DISKDRIVE EN KOPIEER/VIRUS-HARDWARE

Powerdrive dwingt stilte af

De interne diskdrive van de Amiga, met name bij de oudere 500 modellen, geniet geen goede reputatie. Hij maakt herrie, gaat vaak binnen enkele jaren stuk en dan ook nog eens dat eeuwige geklik. Power Computing vond dat ook en maakte de Powerdrive. Een ultra-platte, geruisloze, niet klikkende, dubbele, externe diskdrive met ingebouwde kopieer- en antivirus-hardware.

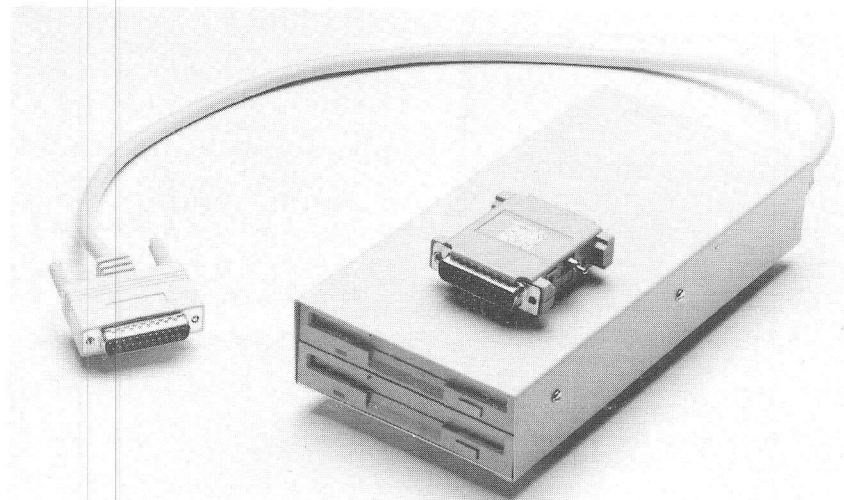
Heeft u nog adem over?

De kopieer/antivirus-hardware is ook los te koop, voor wie geen behoefte heeft aan extra diskdrives. Met de diskettebak in de aanslag gingen we zowel de diskdrives als de losse uitbreiding te lijf.

Officieel draagt onze Powerdrive het typenummer PC880B. Er bestaan namelijk ook andere types, variërend van een enkele drive zonder toeters en bellen tot de meest uitgebreide versie die vandaag op onze testbank staat. De ingebouwde kopieer- en antivirus-hardware draagt de naam 'New Amiga Blitz Copier' en is zoals gezegd ook los te koop. Voor f 129,- kunnen we die losse piepkleine uitbreiding in de poort voor de externe drive prikken. Wie het niet erg vindt om f 539,- te missen, kan ook meteen de dubbele drive uit onze test kopen.

FLUISTEREND SCHATJE

De dubbele diskdrive ziet er aandoenlijk plat uit. Het solide metalen kastje kleurt mooi bij onze Amiga. Een voldoende lange kabel verbindt onze PC880B met de externe diskdrive-poort van de Amiga. Vooral de Amiga 500 en 600 bezitters zullen profiteren van de externe stroomvoorzorging van de Powerdrive. Doordat de drives hun stroom halen uit een bijgeleverde adapter ontstaat er geen gevaar voor een overbelaste Amiga-voeding. Aan de achterkant van de Powerdrive zit, zoals dat hoort, de doorgeluste diskdrive-poort. Die gaat dus door het aansluiten



van de PC880B niet verloren. Aan diezelfde achterkant zitten ook twee schuifschakelaars. De ene schakelt de drives aan en uit. De andere schakelt de Powerdrive tussen drie modes.

Er is allereerst een standaardmode. In die stand werkt de Powerdrive als normale dubbele diskdrive. Dan is er de Blitz-mode die de antivirus-hardware activeert. Als laatste is er nog een Blitz-mode die de kopieer-hardware actief maakt. Voordat we de schakelaars mogen bedienen, moet de Amiga eerst uit. Harddisk-eigenaren zullen dat niet leuk vinden, want dat eeuwige aan- en uitschakelen is funest voor een harde schijf. Bovendien kan dus steeds maar één mode tegelijk actief zijn. Verder valt er weinig aan te merken op de drives. Ze werken nagenoeg geluidloos en klikken inderdaad niet. Dat klikken doet de interne diskdrive van onze Amiga nog steeds wel. Op die manier controleert een Amiga voortdurend of er een diskette in de drive zit. Maar via simpele Public Domain software als NOCLICK of TrackSalve konden we dat hinderlijke geluid ook al te lijf gaan. En die programmaatjes werken ook voor externe drives.

DE BLITZ UITHANGEN

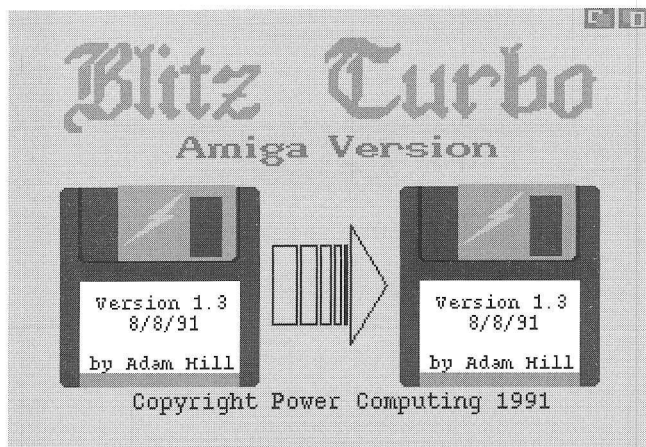
In onze PC880B zit de Blitz hardware ingebouwd. De werking daarvan verschilt niet van de los verkrijgbare Blitz hardware die we in het vervolg van dit artikel zullen bespreken.

De losse versie is niet groter dan een luciferdoosje. De ene kant past in de poort

voor de externe drive. Aan de andere kant wordt die drive-poort netjes doorgelust. Een schakelaar aan de zijkant biedt de keuze tussen een uit-mode, een kopieer-mode en een antivirus-mode. Omschakelen tussen die modes mag alleen als de Amiga uit staat. Daarnaast stopt het kleine hardwaredoosje ook het klikken van alle externe drives. En wederom klikt de interne drive vrolijk door. De Blitz hardware beschermt tegen virussen. Maar wel alleen tegen virussen die in het bootblock van een diskette kruipen. De antivirus-mode van de Blitz Copier houdt simpelweg iedere schrijfpdracht naar het bootblock van een diskette tegen. Ook bij de interne drive(s). Die maatregel verlamt dus alle plaaggeesten die de 'opstart-informatie' van een diskette aantasten. Maar helaas bestaan er andere, nog gemener virussen. Bijvoorbeeld de gevreesde file-virussen die nog steeds ongestoord de diskettes in de Powerdrive infekteren. Bovendien biedt de Blitz hardware geen bescherming voor de harddisk. We krijgen dus slechts een gedeeltelijke bescherming. Alleen in combinatie met antivirus-software zoals de befaamde Virus Checker voelen we ons redelijk veilig.

UIT-AAN-UIT-AAN

De Blitz hardware kopieert iedere diskette, ook die van MS-DOS en Atari. Zelfs beveiligde diskettes, aldus de handleiding. De Amiga markt kent echter al vele kopieerprogramma's. Bijvoorbeeld het commerciële XCOPY Professional of het



Public Domain programma DCOPI. Beiden voldoen prima en kopiëren ook MS-DOS, Atari en zelfs beveiligde diskettes. Het kopiëren van een standaard Amiga diskette gaat met Blitz niet sneller dan met bijvoorbeeld DCOPI. Zelfs in de omgang met MS-DOS en Atari diskettes scoort Blitz niet duidelijk hoger dan de standaard kopieerssoftware. Maar sommige diskettes, vooral spellen, zijn heel goed beveiligd. De kopieerprogramma's leggen het dan af. Alleen Blitz werkt dan nog. Om met Blitz te kopiëren, moet de Amiga eerst uit. Dan de hardware in de juiste mode schakelen én de bijgeleverde Blitz diskette in DF0: stoppen. Nu mag onze computer weer aan. De speciale Blitz diskette bevat het eigenlijke kopieerprogramma dat de Blitz hardware benut. De Blitz software toont een eenvoudig

scherm met bovenin een menubalk. We kunnen via dat menu standaard Amiga diskettes kopiëren, MS-DOS/Atari diskettes en beveiligde diskettes. Als er tijdens het kopiëren iets mis gaat, volgt er geen foutmelding; we hebben dan gewoon pech gehad. Power Computing laat met dit kopieerprogramma zien dat eenvoud niet altijd siert. Voor f 129,- (de prijs voor de losse Blitz) mag de koper een beter stukje software verwachten. Alleen het feit dat Blitz ook slim beveiligde diskettes aankan, spreekt nog ten gunste.

Illegaal kopiëren mag niet. Met het gevaar een open deur in te trappen, leggen we het nog één keer uit. Tien kopieën maken van een zelf gekocht spel, en die alle tien als reserve-exemplaar in de eigen diskettebak stoppen mag. Eén of meerdere van die kopieën doorgeven aan vrienden mag niet. Met de Blitz gaat voor velen wellicht een nieuwe wereld van illegaal kopiëren open. Maar Power Computing zegt het zelf al in de handleiding: met Blitz maakt men een backup van de eigen software, dus niet van ander-mans programma's.

KONKLUSIE

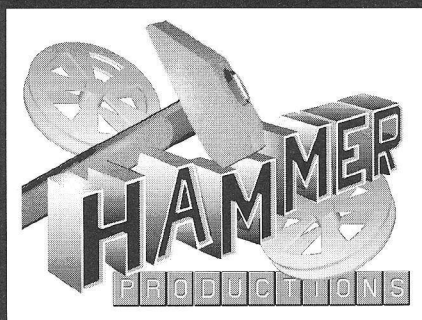
Over de Powerdrive niets dan lof. De dubbele drive werkt voorbeeldig. De ingebouwde Blitz hardware vormt een leuk extraatje. Echt nuttig is daarvan alleen de kopieermogelijkheid. Een dikke vijfhonderd gulden voor twee 3.5 inch drives is weliswaar veel, maar kwaliteit is nu eenmaal altijd duur. Over de losse Blitz hardware valt het oordeel minder gunstig uit. Wederom lijkt alleen de kopieermogelijkheid echt nuttig. En voor dat kopiëren biedt men helaas een overdreven simpel stukje hulpsoftware. Zowel bij de Powerdrive als de losse Blitz zit een Engelstalige handleiding die een chaotische uitleg van zaken geeft. Om de verwarring compleet te maken, komen in de handleidingen meerdere versies van zowel Powerdrive als Blitz aan de orde. Voor de test namen wij steeds de nieuwste versie.

Pascal Smeets

Produkt: Powerdrive PC880B (2 x 3.5 inch drive)
 Konfiguratie: Iedere Amiga
 Prijs: f 539,-
 Produkt: New Amiga Blitz Copier
 Konfiguratie: Iedere Amiga
 Prijs: f 129,-
 Leverancier: Telekoder BV
 Telefoon: 010-4111325



- G2 PROFESSIONAL GENLOCKS
- ANIMATIES
- GRAPHICS
- SINGLE FRAMING



tel. 01748-15686
 fax 01748-21780
 Ruud de Greef



PUBLIC DOMAIN SOFTWARE

Wij leveren tegen de laagste prijzen o.a.:
 Taifun, Panorama, Auge 4000, Software Demo, Amuse, Chiron, Tornado, Cam-RPD, Safe, Amicus, Antares, SaarAG, RHS-Fonts, Poseidon Games, Cactus, Oase, Slide Shows, Fred Fish, Faug, TBag, ACS, Kickstart, Bordello, Franz, Killroy EP, RHS-Porno, Ollis Games, Bavarian, Time, Time Special, Amos, Terry. Etc. Etc. Zowel op 3,5" als 5,25".
 Vanaf f2,75 t/m f3,50.

Bestel onze catalogus (3 disks) door storting van f10,- op AMRO 49.14.18.515 of Giro 62.61.620 t.n.v. Datamarkt PD-Service, of door toezending van cheque of contant naar:

datamarkt Noordwester 25
 1791 HD Den Burg
 PD-Service Tel. 02220-13762



Alle begin is moeilijk. Dit oeroude gezegde gaat ook op voor het werken met de Amiga. De handboeken die de computer vergezellen, roepen bij veel mensen minstens evenveel vragen op als ze beantwoorden. Het Hollandse bedrijfje Asware levert voor minder ervaren gebruikers de 'Amiga Thuis Kursus': een pakket dat hen over de eerste struikelblokken heen moet helpen. We ontvingen een testexemplaar, maar beseften dat onze medewerkers niet meer denken vanuit de optiek van een beginner. De redactie gaf het pakket dan ook aan iemand die -met permissienog de ballen van de Amiga begrijpt. Aan de hand van zijn reakties schreven we dit artikel.

Het pakket bestaat in feite méér dan alleen een 'kursus'. Naast het 'kursusboek' bevat het tevens een viertal diskettes met PD-utility's (gratis hulpprogramma's uit het Public Domain). Deze twee onderdelen sluiten bij elkaar aan: een groot deel van de tekst is aan de meegeleverde software gewijd. Op de diskettes vinden we onder meer kopieerprogramma's (PCopy), tekstlezers (View80), databank-programmatuur (BBase II) en zelfs een compleet tekenprogramma (FreePaint). Daarnaast gaat ongeveer een kwart van de pagina's in op de bediening van diens kommerciële tegenhanger DeluxePaint III. Het

Amiga Thuis Kursus

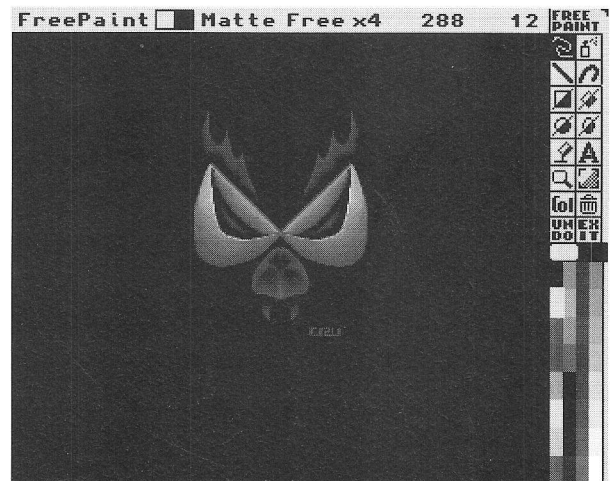
Voor als je er de ballen van snapt?

bleek al gauw dat de Thuiskursus niet veel meer is dan een eenvoudige aanvulling op de handboeken van Commodore. Wie verwacht met de aanschaf van dit pakket de Amiga snel even onder de knie te krijgen, komt beslist bedrogen uit. Daarvoor is de inhoud te summier. Om maar weer op oeroude gezegdes terug te komen: oefening baart nog steeds kunst. Een deel van de geleverde informatie vinden we trouwens ook in de handleiding van onze computer. Het moet echter gezegd worden dat de auteur(s) van het produkt nergens pretenderen met de Thuiskursus een volledige 'Amiga opleiding' te bieden. De extra kennis die het pakket levert, is uiteraard nooit weg.

TECHNO-TAAL

Onze tester had echter de nodige moeite met de manier waarop het handboek de informatie aan de man probeert te brengen. Al op de eerste pagina struikelde hij over het typische computerjargon. Termen als 'coprocessor' en 'pixels' zijn voor veel Amiga-fielen wellicht gesneden koek, maar beslist niet voor beginnende computeraars. (Oude rotten, denk eens terug: hoe voelde u zich na uw eerste overdosis 'techno-babbel' te hebben geslikt? Zelfs na de overstap van de C64 staan nieuwbakken Amiga-bezitters meestal nog enige tijd met hun oren te klappen.) Het is niet zozeer het taalgebruik dat de 'edukatieve' waarde van het cursusboek de das omdoet: hoewel de auteur duidelijk gebrek heeft aan journalistieke ervaring, onthoudt hij zich in ieder geval van al te omslachtige formuleringen en 'ambtenarentaal'. De structuur van de tekst vormt een groter obstakel. Vaak roept de wat rommelige indeling van het verhaal evenveel

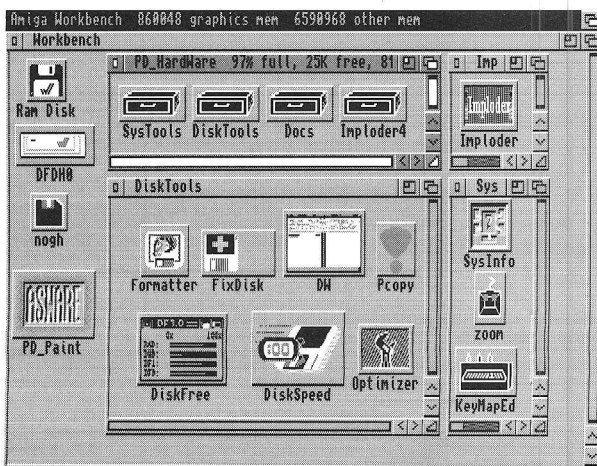
vragen op als ze beantwoordt en de manier waarop de gebruiker wordt ingewijd in de geheimen van de Amiga is bepaald niet optimaal. Zo maakt de handleiding al op pagina twee melding van het verschil tussen CHIP en FAST geheugen, terwijl deze begrippen pas in het volgende hoofdstuk worden toegelicht. Datzelfde gaat op voor ROM en andere compu-terminen. Ook het feit dat eerst de CLI en dan pas de Workbench

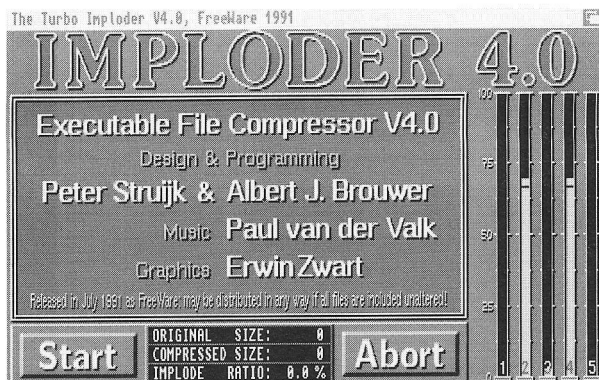


aan de orde komt, lijkt ons niet erg logisch. Bovendien ontbreken een index en een trefwoordenlijst aan de inhoud en leest het boekje door de nogal goedkope manier van binden niet erg prettig. Op deze punten kan de Thuiskursus nog wel een kleine revisie gebruiken.

EXTRA INFO

Er bevindt zich echter ook veel nuttige informatie in het boekwerkje. De oude handboeken van Commodore stonden nooit bekend om hun hoge kwaliteit (het bedrijf heeft er bij de introductie van Kickstart 2.0 dan ook duidelijk méér aandacht aan besteed). Het handboek van de Thuiskursus leent zich met zijn 'samengebalde' informatie en vele handigheidjes dan ook als mini-naslagwerk naast de officiële documentatie. We lezen er onder meer over de voor- en nadelen van de diverse typen Amiga's, de belangrijkste commando's van de CLI en de mogelijkheden van de Workbench.





Ook technische uitleg komt, zij het op beperkte schaal, hier en daar aan bod. De bijgeleverde Public Domain programma's worden eveneens toegelicht. Jammer genoeg blijven de uiteenzettingen meestal steken op een korte beschrijving van 'wat het doet'. De gebruiker moet met behulp van de Engelstalige documentatie van de PD-auteurs uitvogelen hoe het allemaal werkt. Wie het Public Domain een beetje kent, weet dat dit soort schrijfsels meestal niet uitblinkt in duidelijkheid. Onze tester kwam er dan ook meer dan eens niet uit. Hij kreeg bovendien de

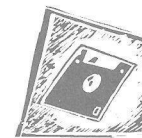
indruk dat een aanzienlijk deel van de programma's (ARTM, Doserror en RPN bijvoorbeeld) zich eerder voor gevorderde gebruikers dan voor beginners leent. Op zich hoeft dat geen blijvend nadeel te zijn: veel utility's kunnen later immers alsnog van pas komen. En het moet gezegd: er zitten veel nuttige programmaatjes in het pakket. Toch zou minder software en (veel) méér uitleg waarschijnlijk beter zijn geweest. Nu moet de weinig ervaren gebruiker nog te veel puzzelen voordat hij enig resultaat boekt met de bijgeleverde programmatuur. Wel handig zijn de tips die de Thuis cursus over het werken met de Amiga geeft.

STARTFAKTOR

Kortom: het pakket maakt een wat onevenwichtige indruk. De opzet (uitleg en hulpprogrammatuur tesamen) is goed, maar de uitwerking laat te wensen over. Zo vermeldt de handleiding nergens dat de diskettes tot de 'bootable' soort behoren die na een reset vanzelf opstarten. Dit

had tot gevolg dat onze gelegenheidstester heel wat keren tevergeefs probeerde om één van de meegeleverde programma's via de Workbench te activeren. Als het systeem vervolgens op zoek ging naar de benodigde library's, waren die vaak niet op de start (workbench-)schijf te vinden. De computer geeft in zo'n geval een foutmelding en weigert verder alle medewerking. Dit soort onvolkomenheden stelt beginners al gauw voor tal van raadsels. We hebben dan ook het idee dat het pakket niet of nauwelijks is uitgetest. De prijsstelling van f 69,- vinden we mede daardoor wat aan de hoge kant. Afgezien daarvan: de geleverde software komt vroeger of later beslist van pas en de Thuis cursus levert hier en daar toch wel nuttige informatie. Wie zijn eisen niet al te hoog stelt, kan er nog plezier van hebben.

Ruud Dingemans



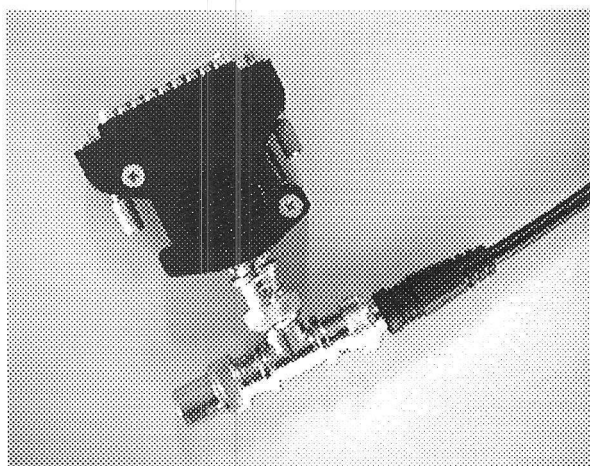
Produkt: Amiga Thuis Kursus
Producent: Asware/Vrije Akademie Westvest
Leverancier: Asware Rotterdam
Telefoon: 010-4660503
Prijs: f 69,-

AmigaTalk, het eerste betaalbare Amiga netwerk

Dé netwerkoplossing voor alle Amigatypen inclusief de CDTV.

AmigaTalk werkt onder systeem 1.3 en 2.0 en kan via coax verbinding tot 100 meter lengte maximaal 32 systemen koppelen.

Door de simpele installatie op de externe diskdrivepoort hoeft u niet te schroeven en behoudt u uw garantie.



De server blijft gewoon te gebruiken en ook kale

Amiga's kunnen via het netwerk gebruik maken van de

harddisks en printer van de server.

Een ideaal systeem voor scholen, universiteiten en computerclubs.

Basisconfiguratie bestaande uit 1 server, 1 client en 5m coax:

Hfl 450,-.

Extra client:

Hfl 230,-.

Prijzen incl. BTW.

1001 • Noorderkade 2g • 1823 CJ • Alkmaar • tel. 072 114541 • fax 072 111497

Wie zijn Amiga wil gebruiken om te 'DTP-en' zal niet om een gestructureerd tekenprogramma heen kunnen. Daarnaast kunnen ook artistieke creaties aan diepgang winnen wanneer de gebruiker een gestructureerd tekenprogramma hanteert.

Wat is eigenlijk het verschil tussen gestructureerd en 'gewoon' tekenen? Hierop wordt in het volgende artikel ingegaan aan de hand van het pakket DesignWorks van New Horizons.

Ongeveer gelijk met de update van Gold Disk's Professional Page naar versie 3 volgde ook een update van Professional Draw. Voor de Amiga gelden deze twee titels als 'bovenste plank materiaal' op DTP-gebied. De pakketten beleven in een moordend tempo de ene update na de andere en dat is de reden dat Amiga Magazine het opgegeven heeft elke update separaat te bespreken. Zoals de naam al doet vermoeden gaat het om professionele pakketten met een navenante prijs. Erg veel competitie is er eigenlijk niet en ook het hier besproken DesignWorks is geen echte concurrent. DesignWorks moet worden beschouwd als een 'opstap-pakket': het mist enkele functies die de duurder programma's wel bezitten. Voor de geïnteresseerde beginner en de amateur-publicist is DesignWorks echter een mooi pakket om de principes van gestructureerd tekenen onder de knie te krijgen en toe te passen.

Minimale configuratie is volgens de uitgever Kickstart 1.2 en hoger, en 512 K RAM, maar 1 Mb lijkt ons billijker. DesignWorks kan via een bijgeleverd programma op de harde schijf worden geïnstalleerd, hetgeen een enorme snelheidswinst betekent.

Een accelerator-board zouden we alle frequente gebruikers aanraden.

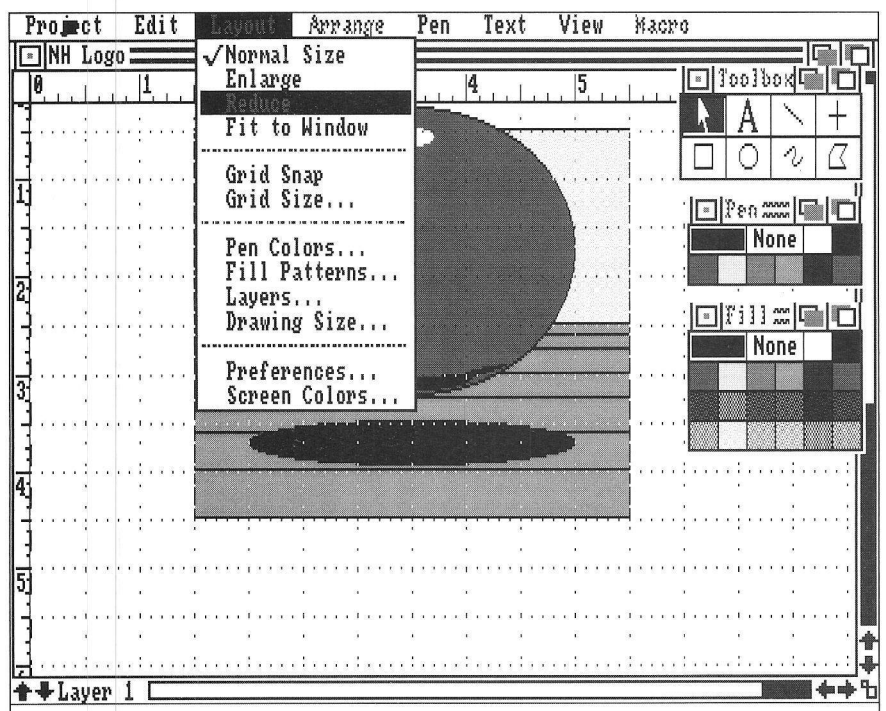
Voor Kickstart 2 gebruikers: DesignWorks ondersteunt schermresoluties die slechts met AmigaDOS 2 en de ECS kunnen worden verkregen, waaronder 'Productivity' en 'SuperHiRes'.

WEG IS WEG

Wat is eigenlijk gestructureerd tekenen? En waarom zou je daar iets aan hebben? Om dit duidelijk te maken, wendden we ons eerst tot de 'conventionele' manier van tekenen. Iedereen kent ze wel: de bitmapped tekenprogramma's als Deluxe Paint (zie AM 13), SpectraColor (zie AM 11), PhotonPaint, DigiPaint, Expres-

DESIGNWORKS

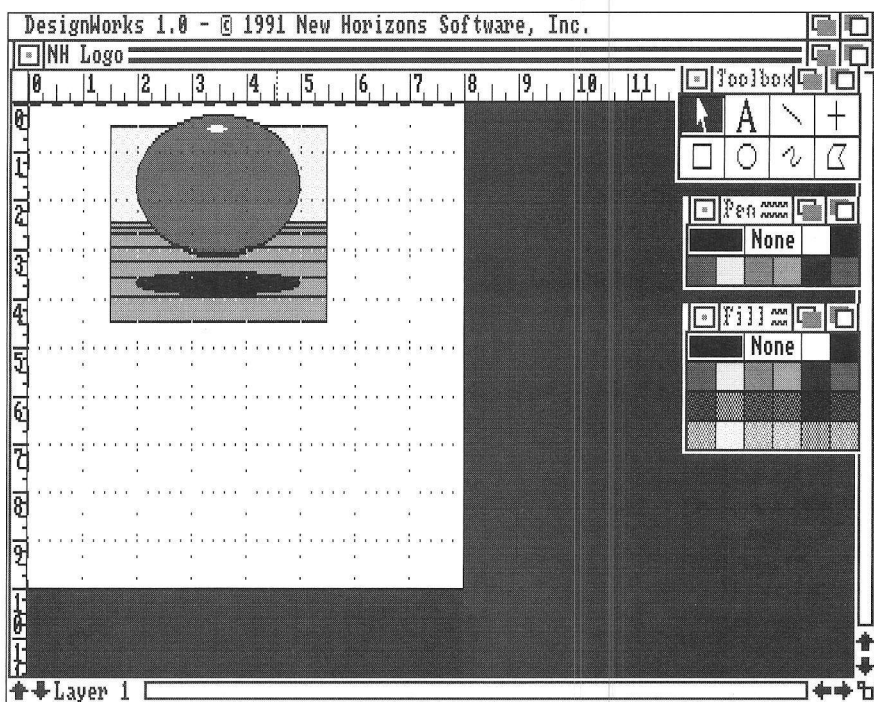
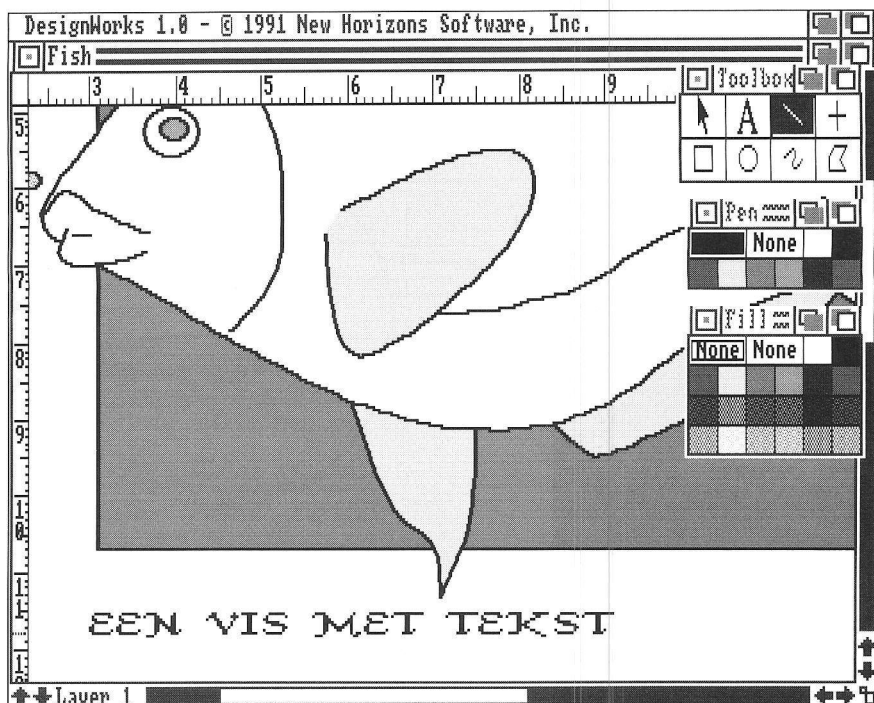
Gestructureerd tekenen op de Amiga



sPaint, Pixmate, Deluxe PhotoLab, et cetera. Wat je doet is in feite iedere pixel op het scherm een kleurwaarde geven. Het tekenen van een lijn komt erop neer dat een aantal pixels die elkaar raken dezelfde kleur krijgen. Als die kleur toevallig overeenkomt met de achtergrond ben je je lijn kwijt. Eenmaal geplaatst kun je de lijn niet meer van richting veranderen. Hetzelfde geldt voor rechthoeken, cirkels/schijven en alle andere vormen die je op het scherm zet. En als je ergens overheen tekent, is hetgene dat verdwijnt ook echt weg.

Met een gestructureerd tekenprogramma gaat niets verloren zolang de ontwerper daar niet opzettelijk voor kiest. Het tekenen van een lijn bijvoorbeeld komt nu neer op een wiskundige vergelijking: de lijn begint op deze plaats en eindigt op die plaats. Een beetje pakket geeft

ergens op het scherm wel de coördinaten weer. Voorts heeft de lijn eigenschappen als een bepaalde dikte en een gekozen kleur. Hetzelfde gaat op voor cirkels en hoekige figuren, al dan niet opgevuld. Het grote voordeel van deze aanpak is dat je achteraf altijd nog veranderingen kunt aanbrengen. Objecten liggen als het ware 'los' op het scherm. Nadat je een object hebt getekend, kun je er nog mee schuiven, vergroten/verkleinen, draaien, verhoudingen veranderen, kleuren aanpassen en dergelijke zonder dat de andere getekende objecten op het scherm daaronder lijden. Je kunt dus bijvoorbeeld een gebouw verplaatsen zonder de achtergrond opnieuw te hoeven tekenen. Ieder object dat je tekent wordt door het programma voorzien van een soort 'handgrepen' die je met de muis kunt oppakken om het object te bewerken. En



omdat elk object voor het programma uit een collectie wiskundige vergelijkingen bestaat, heeft het vergroten of verkleinen geen negatieve neveneffecten voor het plaatje. Wanneer een bitmapped figuurtje wordt vergroot gebeurt dit door ieder puntje te vergroten, zeg maar 'uit te smeren' over meerdere pixels. Bij een vergroting van tien maal worden de lijnen tien maal zo dik en het figuurtje tien maal minder scherp. Bovendien komen dan de kartelrandjes (de gevreesde 'jag-gies') nog duidelijker aan het licht.

MET LINEAAL EN PASSER

Vergroten van een gestructureerd object kent deze neveneffecten niet. Een cirkel

van een bepaalde dikte blijft ook na vergroten die zelfde dikte vertonen.

Het uitvergroten van een complex object waarbij lijnen op elkaar moeten aansluiten, gaat met een gestructureerd getekend object veel comfortabeler: de lijnen blijven dan tenminste op elkaar aansluiten. Bij een bitmapped, pixel-georiënteerd programma moet je dat nog maar afwachten.

Kortom: het is alsof je met een lineaal en een passer aan het tekenen bent, terwijl het bij een bitmapped tekening altijd een puntenbrei blijft. Het zal duidelijk zijn dat er een onontkoombare konsekwentie is voor de schermopbouw. Over een bitmapped plaatje kun je makkelijk heen en

weer scrollen: alle pixels moeten tegelijk worden opgeschoven. Bij een scherm met gestructureerde objecten gaat dit heel anders. Aangezien je feitelijke pagina groter is dan het scherm aangeeft, kun je over de pagina bewegen. Niet alleen van boven naar beneden en terug, maar bovendien kun je lokaal in- en uitzoomen. Wanneer je op die manier over de pagina heengaat, moet de computer het beeld telkens verversen. Alle objecten, ook degene die je niet ziet omdat ze onder andere objecten liggen, moeten iedere keer opnieuw op het scherm worden geplaatst. Dit gaat vooral tergend langzaam als er veel objecten op je pagina aanwezig zijn. Het opbouwen van het scherm is dan eenvoudig met het oog te volgen.

SCHOKKEN EN HIKKEN

Het zal duidelijk zijn dat het voor je printer wel verschil maakt of er een bitmapped dan wel een gestructureerd plaatje moet worden afgedrukt. Een afbeelding die met Deluxe Paint is getekend zal pixel voor pixel geprint worden. Een cirkel is dan gewoon een plaatje als ieder ander. Elke pixel wordt apart bekeken en dat kost tijd.

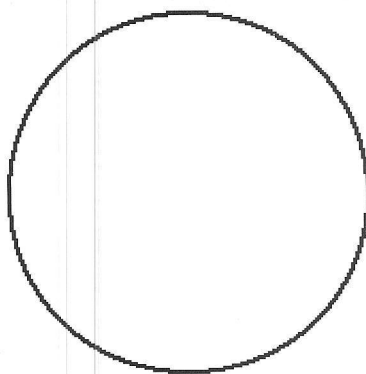
Voor DesignWorks is een cirkel echter een tamelijk simpele vergelijking die eenvoudig moet zijn af te drukken. Om de proef op de som te nemen hebben we in zowel Deluxe Paint III als in DesignWorks een cirkel getekend en afgedrukt. Direct bij het opstarten valt op dat DPaint een zwart scherm geeft, terwijl DTP-georiënteerde programma's direct een wit scherm bieden (meestal met een roosterpatroon erin). Overigens is DesignWorks al toegesneden op de PAL-Amiga's: het hele scherm wordt gevuld - iets dat bij veel tekenpakketten niet automatisch gebeurt. Het is dus eerst zaak om DPaint's achtergrond wit te maken, waarbij je moet opletten dat je wel de juiste tint wit neemt (hetgeen we hebben ondervangen door een tweekleurig scherm te kiezen!) Een cirkel tekenen gaat in beide pakketten op dezelfde manier met het speciale cirkel-gadget. Op het oog leken de twee cirkels even groot. Afdrukken via DesignWorks is niets anders dan op F5 drukken of via een item in een pull-down menu de printer activeren. Je komt er niet onderuit enkele gegevens in te vullen. De printer komt vervolgens tot leven en drukt een nette cirkel af.

Met DPaint gaat dat even anders. Eerst verschijnt een paginagroot menu voor print-instellingen. De belangrijkste factor waarmee je rekening moet houden is de verhouding tussen horizontaal en verti-

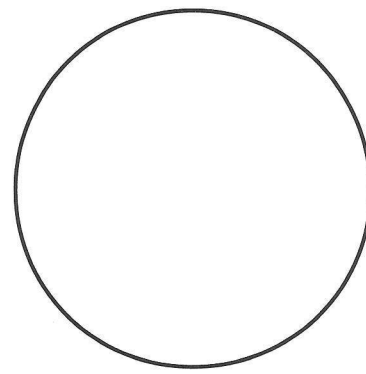
kaal. Na enkele keren proberen drukte de printer iets af dat bij benadering wel een cirkel lijkt. Maar de printer gedraagt zich bij het afdrukken van het DPaint-plaatje wel uiterst curieus: veel schokken en hikken en af en toe het geknorp van de printkop. Eindelijk staat het plaatje op papier: een duidelijk veel minder elegante cirkel dan die van DesignWorks.

Een pakket als DesignWorks zoekt zelf uit welke instellingen de beste resultaten geeft bij de gekozen printer. Een gestructureerd plaatje wordt per definitie sneller afgedrukt dan een bitmapped plaatje omdat er minder punten bekeken hoeven te worden. Alleen uiterst gecompliceerde figuren vertragen het afdrukproces (voor dergelijke plaatjes is ook veel geheugen nodig).

Met DesignWorks is een object moeiteloos te vergroten (etc.) en zelfs afzonderlijk te saven. Roteren kan helaas alleen in stapjes van 90 graden. Overigens kunnen ook bitmapped plaatjes worden ingeladen, waarbij de 4096 kleuren zo goed mogelijk worden vertaald naar die van het huidige palet. Op deze manier kunnen de voordelen van een bitmapped tekenprogramma (gradiënten, 'blend' en dergelijke) worden gecombineerd met een DTP-gericht tekenpakket. Het programma voorziet de gebruiker van een breed scala aan nuttige en niet direct voor de hand liggende hulpmiddelen. Zo kunnen objecten 'vergrendeld' worden: wanneer de tekenaar vindt dat er verder geen veranderingen meer aan een object nodig zijn, kan hij met 'Lock'



De DPaint versie van een cirkel.



De postscript versie van DesignWorks.

voorkomen dat er verder aan het object gesleuteld wordt. Je kunt dit zelfs voor een hele groep objecten tegelijk doen. Natuurlijk is het altijd mogelijk weer te ontgrendelen.

INTERESSANT IN 3D

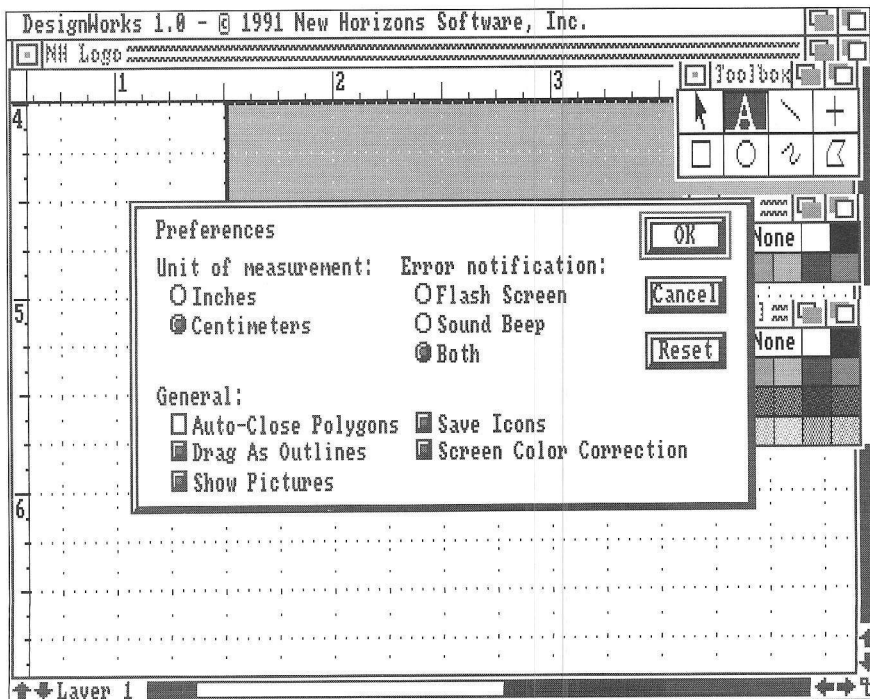
Een gestructureerd tekenprogramma leent zich bij uitstek voor het manipuleren van stukjes tekst. Wanneer je bijvoorbeeld een zeer persoonlijk 'koptekstje' nodig hebt, kun je het beste naar iets als DesignWorks grijpen. Ook een tekst wordt namelijk als een object gezien, zodat je hem naar believen kunt bewerken. Interessante 3D-effecten zijn moeiteloos te maken. En een woord groter of kleiner maken, of schaduwen aanbrengegen, is voor DesignWorks een fluitje van een cent. Na wat experimenteren kan zelfs de meest onervaren gebruiker

indrukwekkende koppen produceren. De duidelijk geschreven (Engelstalige) handleiding is met nog geen 90 pagina's tamelijk kort, maar wel 'to the point'. Regelmatig duikt AREXX erin op. DesignWorks ondersteunt AREXX, hetgeen een extra dimensie geeft aan de gebruiksmogelijkheden van het pakket. Het is bijvoorbeeld mogelijk om de gegevens van een spreadsheet in te lezen om er vervolgens een fraaie 3D-grafiek van te maken, die je weer kunt gebruiken in je favoriete DTP-pakket. Het bizarre is dat de output de vorm van een IFF-bestand kan aannemen, noodzakelijk om het resultaat in de meeste DTP-pakketten te kunnen opnemen. Daarbij neemt het plaatje echter juist weer de vorm van een bitmapped-plaatje aan, zodat alle voordelen van een gestructureerde ordening teniet worden gedaan! Alleen ProWrite 3.2 zou de illustraties in gestructureerde vorm kunnen opnemen, waarmee de cirkel weer compleet is.

DesignWorks is een pakket dat zich niet richt op de professionele DTP'er, maar op degene die zich interesseert voor DTP. We denken daarbij aan de student/leerling die illustraties in zijn scriptie of stage-verslag wil hebben, of de redacteur van het verenigingsblad die een professionelere vormgeving nastreeft. Voor hen is DesignWorks een uiterst vriendelijk programma met door-dachte, zeer gebruikersvriendelijke requesters, waardoor het pakket al snel lekker in de hand ligt.

John Beek

Produkt: DesignWorks 1.0
 Softwarehuis: New Horizons.
 Prijs: f 399,- (inkl. BTW)
 Distributie: V.C.S.
 Telefoon: 010 - 4511537





IN DE
BAN
VAN DE
RING

Tolkien volgens Electronic Arts

Je hebt boeken en je hebt Boeken. Tolkien's trilogie 'In de ban van de ring' is een werk dat de weg opende naar een geheel nieuw genre in de wereldliteratuur en heeft daarom een immense betekenis. Tolkien's epos stamt uit de eerste helft van deze eeuw. Electronic Arts brengt nu de computerversie uit. Is deze variant van eenzelfde meeslepend kaliber?



In de ban van de ring' bestaat uit drie massieve delen, die ook nu nog volop worden gelezen. John Ronald Renel Tolkien werd dit jaar precies een eeuw geleden geboren in Zuid-Afrika. Hij schreef een grote serie boeken over 'Hobbits', imaginaire dwergachtige wezentjes, en hun al even fantasievolle wereld met de neutrale naam 'Middle Earth'. Maar ook andere fantasiewezentjes bevolken zijn verbazingwekkende vertelsels. Tolkien introduceerde daarbij allerlei nieuwe talen, waarbij hij ruimschoots kon putten uit zijn kennis van de Oude en Middeleeuwse Engelse dialecten - vandaar ook al die rare namen en naampjes. Per slot was dit na zijn studie aan de Universiteit van Oxford Tolkien's grote specialiteit geworden, en verdiende hij er als professor in die dialecten aan dezelfde universiteit zijn brood mee.

TOLKIEN VERBETERD?

Hoewel Tolkien fantasie genoeg had voor een bijna oneindige lijst van dergelijke boeken, is 'In de ban van de ring'

wel het werk waar je het eerst aan denkt als je zijn naam hoort. Tolkien stierf in 1973, maar na zijn dood is de belangstelling voor de avonturen in 'Middle Earth' alleen maar gegroeid. Het grootste bewijs voor de toegenomen interesse is wel het ontstaan van een nieuw literair genre: de Fantasy als een onderdeel van de Science Fiction, met exponenten als Ursula K. LeGuin, Michael Moorcock, Jack Vance, Fritz Leiber, Anne McCaffrey en noem maar op.

Bij Interplay Productions waren de programmeurs blijkbaar dermate onder de indruk geraakt van 'Lord of the Rings' zoals de trilogie oorspronkelijk heet, dat zij er een adventure voor de computer van maakten. Ieder deel wordt een aparte uitgave zodat na dit eerste pakket nog twee uitgaven tege-

moet kunnen worden gezien. Hoewel de boeken als uitgangspunt zijn genomen, werden de plots (de intriges) niet klakkeloos gekopieerd. Dit is niet gedaan omdat de programmeurs zo arrogant waren Tolkien te willen verbeteren, zo meldt de handleiding, maar om ook degenen die vertrouwd zijn met de boeken aan het denken te brengen. De tamelijk dikke handleiding is gezet in een stijl die het enthousiasme voor deze computerversie van Tolkien's trilogie met succes weet aan te wakkeren.





BLUBBER-WALK

En dus schuif je popelend de schijfjes (DRIE! plus een extra leeg schijfje van jezelf voor het maken van Saved Games) in de drives om te gaan spelen. Dit is één van de weinige adventures die beginnen zonder dat je vooraf allerlei karaktertrekken of andere eigenschappen moet kiezen, zoals bij Eye of the Beholder, Drakkhen, et cetera. Je pikt je hoofdpersonen op tijdens het spelen. De handleiding geeft daartoe allerlei vingervijzingen. Tijdens het spelen stuit je regelmatig op plots van mindere relevantie, maar niettemin de moeite waard om op te lossen. Ze dienen om aan



bepaalde informatie en spullen te komen, waaraan je later wat kunt hebben. Hoewel de toon van de handleiding enthousiasme oproept, staat of valt uiteindelijk alles met het spel zelf. En daar gaat het helaas een beetje mis. 'In de ban van de ring' is typisch weer zo'n spel dat werd ontwikkeld op, of in ieder geval voor, die saai MS-DOS machines, en daarna met minimale aanpassingen overgezet werd naar Amiga-formaat. Het ziet er vaak heel erg gladjes uit, maar het speelt alsof je tot je oren door de dikke blubber loopt. Je hoofdpersonnetjes zijn soms met moeite de richting op te krijgen die je aanwijst.

De nieuwe trend om voor een isometrische invalshoek te kiezen, heeft ook hier toegeslagen en niet zonder ergernis te wekken. Als je bijvoorbeeld voor een deuropening staat, maar niet recht

genoeg, dan zet het poppetje ook echt geen stap in de richting die je aanwijst. Doordat de randen van de deur vanwege die isometrische invalshoek scheef lopen, moet de deur een beetje afwijkend worden genomen. Op den duur is dat waanzinnig irritant, omdat de tijd met het dag/nacht ritme gewoon doorgaat en niet wacht tot je goed voor zo'n deur staat.

Een volgend probleempunt vormen de wegen. Als je door 'Shire' loopt, het Hobbit-stadje waar je begint, merk je dat niet alle wegen horizontaal en verticaal lopen, maar ook wel eens diagonaal. Op zich zorgt dat voor een 'natuurlijke' indruk. Maar als je zo'n weg hebt, moet je daar ook normaal over kunnen wandelen, en niet zoals hier langs korte horizontale en verticale lijnen erover zigzagen! Beetje dom, heren van Interplay. Door dit soort kleine irritaties kan het spel niet echt lang boeien.

258 'TIPS'

Voor Lord of the Rings werd een geheel nieuw soort copy-bescherming bedacht.

We weten niet of we het nu geniaal moeten vinden of dat we moeten fonsen. Het gaat als volgt. Op sommige momenten in het spel doe je iets, bijvoorbeeld een knopje op een machine indrukken, of je vindt een scroll met tekst. Daarna verschijnt er een boodschap op het scherm. Je moet de handleiding erbij pakken en een bepaalde paragraaf lezen, want die slaat op deze situatie. De helft van de handleiding bestaat uit dergelijke korte stukjes proza, variërend van een enkele regel tot een goede halve pagina (A5-formaat). In totaal zijn er 258 verwijzingen en voor alle zekerheid staan ze niet in de goede volgorde. Zo gaan we al bladerend op zoek naar de verloren ring. Zucht! De boeken lezen raden we toch sterker aan dan de aanschaf van deze computerverisie.

John Beek

Produkt: "The Lord of the Rings" deel 1.
Softwarehuis: Electronic Arts
Distributie: HomeSoft
Prijs: nog niet bekend
Systeemeisen: Kickstart 1.2 of 1.3 en 1 Mb RAM
Waardering: 5 / 12



EERSTE PRODUKT

THE

Na het opstarten van The Black Crypt begin je met het onvermijdelijke samenstellen van een kwartet dappere helden. Je kiest een vechter, een magiër, een druïde en een klerk. Combinaties, zoals bijvoorbeeld bij Eye of the Beholder, zijn niet mogelijk. Als je tevreden bent met hun uiterlijk en hun naam klik je op 'Enter Crypt'. Eerst dringt het programma er nu op aan om de instellingen te saven. Daarna kan het feest beginnen.

EVEN SCHRIKKEN!

Wie geïnteresseerd is in het achtergrondverhaal raden we aan het betreffende gedeelte van de handleiding te lezen. Het gaat over de duivelse Estoroth, die zich de bijnaam 'Paingiver' heeft aangemeten. Hij is in ieder geval degene die je als laatste moet zien te verslaan. Maar dat doe je niet zomaar en dus moet je eerst op zoek naar vier speciale wapens die door de leden van je koene speurders voor dat doel kunnen worden aangevend.

Het is een lange zoektocht door maar liefst 28 levels en sub-levels. Ze worden bevolkt door de meest uiteenlopende monsters die je proberen te beletten Estoroth te bereiken. En soms lukt ze dat nog bijna ook.

Tot zover klinkt het nog als de zoveelste DM-kloon. Wie echter eenmaal wat gevorderd raakt in de eindeloos lijkende gangen zal moeten toegeven dat The Black Crypt meer biedt dan de eerste de

Op het eerste gezicht lijkt 'The Black Crypt' een typische Dungeon Master kloon. Een 3D-perspektief, vier karakters, veel monsters, toverspreuken, allerhande artikelen om te vinden, scrolls en ga maar door. O ja, en de bekende muis-interface. Wat heeft The Black Crypt nog toe te voegen aan het bestaande arsenaal van Role Playing Games?

beste RPG. Over The Black Crypt is nagedacht, en aan de uitvoering werd veel zorg besteed. Het spel ziet er grafisch zeer opmerkelijk uit. De 32 basiskleuren plus 32 HalfBrites geven een extra atmosferische diepgang aan het spel. Hoewel niet alle monsters even goed getekend zijn, doet dit geen afbreuk aan hun geloofwaardigheid: ze zijn overtuigend geanimeerd. Veel monsters bewegen zich door de lucht, dus die hoor je niet naderen. Andere monsters verplaatsen zich wel over de vloer en die hoor je dan ook netjes dichterbij komen. Bij grote monsters zwelt het gestamp aan naarmate ze je naderen. Enkele monsters maken gebruik van magie en nog andere zijn weer in staat om deuren open te maken! Dat is soms wel even schrikken.

RAVEN SOFTWARE BEKLEMMEND VAN ATMOSFEER

BLACK CRYPT

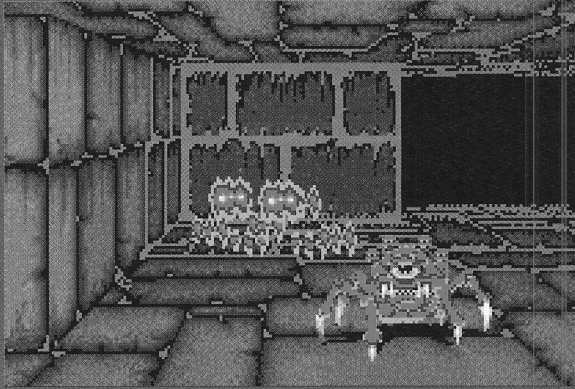
ONWEZENLIJKE SPREUKEN

The Black Crypt zit vol met valse muren, éénrichtingsmuren, verschuifbare panelen en geheime knopjes. Veelal komen ze voor in combinatie met een puzzeltje. Het meest opmerkelijk zijn de krachtvelden die je tegenkomt. De ene keer versperren ze alleen maar de weg en heb je brute toverkracht nodig om ze te verwijderen, de andere keer moet je eerst een knopje zien te vinden om het krachtveld uit te schakelen. In volgende gevallen moet je het veld inlopen om je te laten verplaatsen naar een geheim lokaaltje op datzelfde level, waar je nooit via de gewone manier was gekomen. De krachtvelden zien er zeer imposant uit. Hetzelfde geldt trouwens voor de toverspreuken. Er verschijnen allerlei gave effecten in beeld als je op een spreuk klikt. En bovendien bevat The Black Crypt de meest onwezenlijke spreuken die we ooit in een RPG zijn tegengekomen! Nee, we verklappen niets; ontdek ze zelf maar! Naast krachtvelden wordt de doorgang zo nu en dan belemmerd door een 'glyph', waarvan er verschillende bestaan. Wanneer je in de buurt van een glyph komt, klinkt er een 'kwooshj-geluidje' en je ziet allerlei symbolen in een cirkel ronddraaien. In het geval van een 'Death-glyph' zijn dat bijvoorbeeld allemaal doodskopjes. Er moet een specifieke spreuk aan te pas komen om ze te neutraliseren.



© COPYRIGHT 1992 RAVEN SOFTWARE, ELECTRONIC ARTS





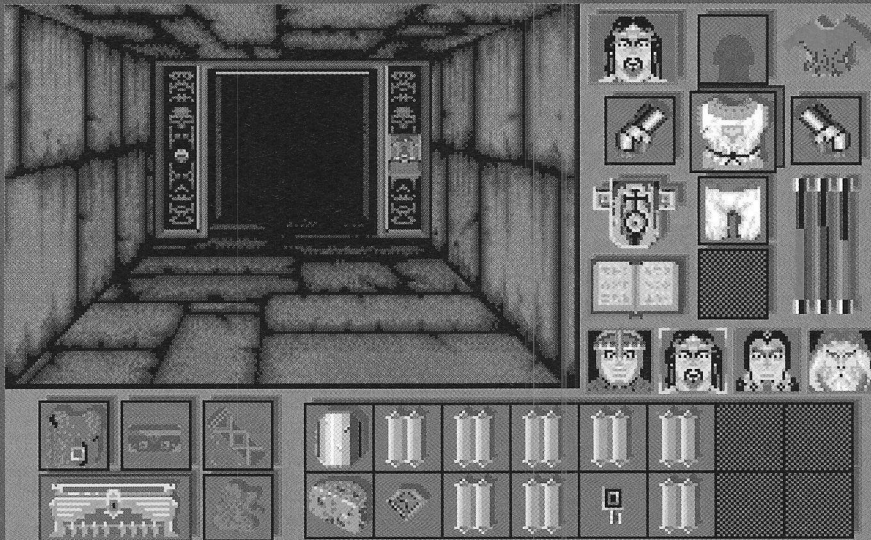
om ze te neutraliseren. Later kom je erachter dat deze belemmeringen een instrument zijn om jou via de route die de programmeurs hebben uitgestippeld door de duistere crypt te sturen. Zo moet je bijvoorbeeld eerst de levels 4, 5 en 6 doen voor je aan het overigens tamelijk makkelijke level 3 kunt beginnen. Ook

door onfortuinlijke voor- gangers zijn achtergelaten. Zo nu en dan stuit je zelfs op hun overblijfselen, het- geen een extra luguber accent aan het spel geeft. Tussen de boodschappen zitten echter ook valse berichten die door Estoroth opzettelijk zijn achtergela- ten om je op een verkeerd been te zetten. Maar geluk- kig heb je een toverspreuk om ze te toetsen. Tenslotte

zijn er ook rechtstreekse boodschappen van Estoroth zelf. Ze kenmerken zich door een scherp sarcastische toon...

EVEN DIEP ADEMHALEN ...

Wie het spel enige tijd speelt, blijft door- zetten om verder te komen. The Black Crypt speelt erg plezierig. Weliswaar is



de levels 7, 8 en 9 zitten wat de volgorde betreft op een complexe manier in elkaar.

Onder de items die je vindt tref je af en toe een scroll met een tekst aan. Soms zijn deze geschreven door avonturiers die eerder voor jou in deze dungeons afdaalden en het niet gehaald hebben. Ook muren bevatten opschriften die

het niet zo snel als Captive/Knightmare en Dungeon Master, maar gelukkig ook weer niet zo uitzonderlijk traag als Eye of the Beholder. Er zitten allerlei leuke vondsten in die rechtstreeks geïnspireerd lijken op DM, maar soms juist opvallend origineel aandoen. Zo kan de speler een level verwachten dat gevuld is met water. Hoewel dit ook al in Knightmare voor- kwam (inclusief 'aqualong') is het in Black Crypt origine- ler geïmplementeerd.

Een enkel minpuntje vormt het klikken op de pijlen waar- mee je de richting aangeeft. In verhouding zijn deze pijlen een beetje te klein, waardoor we er herhaaldelijk naast klik- ten. Gelukkig biedt een aan- tal zelf te definiëren toetsen op zo'n moment uitkomst. Nu we het toch over klikken hebben: het is wel even wen-

nen om in dit spel het gevecht aan te gaan! Bij andere spelen moet je met de linker- of rechter muistoets op het wapen klikken. Wanneer je The Black Crypt speelt, moet je je aanleren om op het gezicht van je tegenstander te klikken, wat vooral in het begin nogal wennen is.

MET PASSIE EN CLUEBOOK

The Black Crypt is echt een avontuur dat je met plezier speelt. Vooral later in het spel worden de uitdagingen groter. In alles is het enthousiasme van de makers, Raven Software (een groep van vijf pro- grammeurs met een passie voor Dunge- on Master-achtige spellen), terug te vin- den. The Black Crypt is het eerste produkt van Raven Software, en wij hopen beslist niet het laatste.

Wie denkt dat hij de donkere catacom- ben nooit zonder hulp zal kunnen door- kruisen, hoeft niet te wachten tot er een 'clue-book' met plattegronden van alle levels en een inventarisatie van de te ver- wachten gevaren wordt uitgebracht. De helft van het boekje dat bij het pakket zit voorziet hier al in. Maar wees gewaar- schuwd: zelfs met deze plattegronden bij de hand kan de avonturier (gelukkig) voor de nodige verrassingen en vraag- stukken komen te staan. Overigens zitten er hier en daar enkele kleine foutjes in (opzet?)

Een laatste woord betreft de harddisk- installatie en de systeemeisen. Het leuke is dat het installeerprogramma de lade waar het Black Crypt programma heen wordt gekopieerd voorziet van een karak- teristiek eigen ikoon. Als je het pro- gramma echter weer kwijt wilt, gaat ook de hele lade weg. Alles wat erin stond dat niets met The Black Crypt te maken had, verdwijnt dus ook!

Floppy disk gebruikers moeten over mini- maal 1 Mb beschikken. Aangezien het programma drie schijfjes beslaat, is het verleidelijk vier drives aan te sluiten (als je daarover beschikt) aangezien je een extra geformatteerde diskette nodig hebt om je positie in een game te saven. Helaas is dit niet mogelijk: drie drives is het maximum bij 1 Mb.

John Beek

<p>Produkt: Black Crypt Producent: Raven Software Softwarehuis: Electronic Arts Distributie: nog niet bekend Prijs: ca. f 90,- Systeemeisen: tenminste 1 Mb Waardering: 8 1/2</p>
--



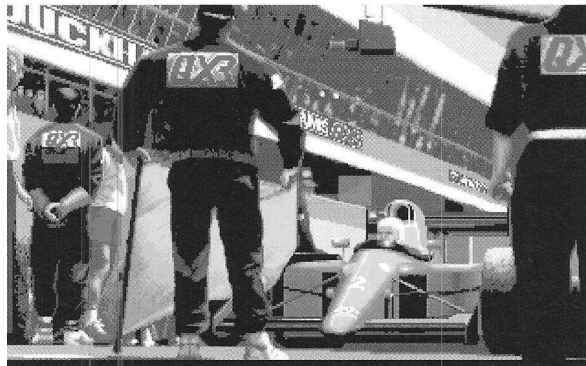
Formule 1 Grand Prix: een nieuwe klassieker

Er zijn van die spellen die geen promotie nodig hebben. Tetris, Marble Madness, Falcon, Monkey Island: allemaal overbekend, en velen hebben ze nog steeds in de diskettebak staan. In het genre 'simulaties' op de Amiga hoort 'Formule 1 Grand Prix' van Microprose binnenkort ook tot het selekte groepje klassiekers. Er is geen twijfel mogelijk: dit is een game van topklasse. Het stooft als het ware de hitlijsten in en belandde vrijwel meteen op de bovenste plaats (en terecht). Ook de pers was tot nu toe vrijwel unaniem lyrisch over dit produkt. Amiga Magazine gaat in haar bespreking een stapje verder. Uw scribent, gezegend met enige ervaring op het gebied van (radiografisch bestuurbare) snelle wagens, legt in dit artikel uit waarom F1GP zo'n donders mooie simulatie is.



Op één seconde

Vroeger, toen het computerpubliek zich nog en masse gek speelde op de Commodore 64, was Revs zonder meer het meest realistische racespel. In tegenstelling tot andere produkten in het scheur-en-win genre probeerde het de werkelijkheid zo dicht mogelijk te benaderen. Die eigenschap maakte het tot een bijzonder moeilijk, maar tevens fascinerend spel voor de liefhebbers. In Revs bestuurde de speler een Formule 3 racewagen. Op circuits als Monza en het Britse Silverstone stond hij voor de taak om zich te kwalificeren voor de wedstrijd En -natuurlijk- om als eerste over de finish te gaan. Voor veel mensen bleek de eerste opgave al gauw te hoog gegrepen. Dat kwam voor een groot deel doordat de auteur van het spel, Geoff Crammond, zich uitstekend had gedokumenteerd. Formule 3 auto's zijn kleine, nerveuze wagentjes die snel van de baan vliegen. Die eigenschap had hij keurig in de simulatie verwerkt. Met andere woorden, het weggedrag van de computerbolides kwam overeen met het grote

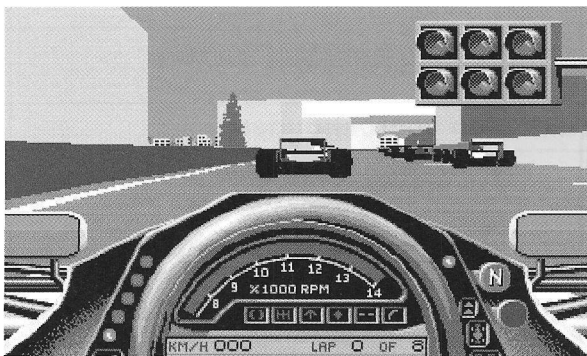


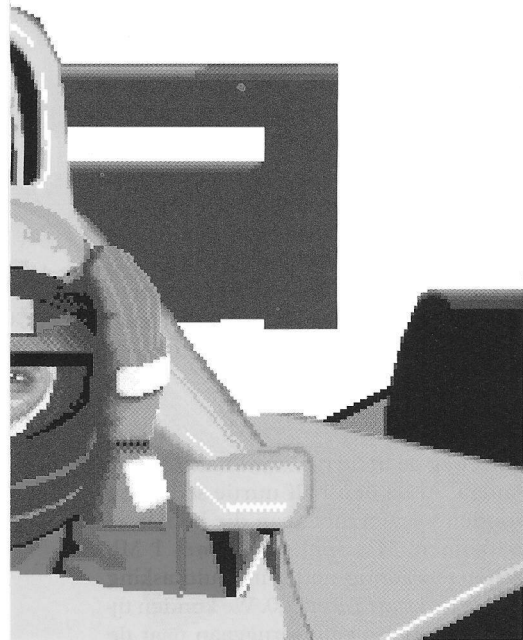
voorbeeld. Zo had te vroeg gas geven in een bocht tot gevolg dat je òf rechtdoor de vangrails inging (onderstuur) òf dat de achterkant van de wagen plotseling naar buiten weggleed (overstuur). Kwam je bij het accelereren met één of meer wielen op het 'gras', dan slingerde de auto als een dolle stier en bij remmen midden in een scherpe bocht cirkelde het karretje al heel gauw achterstevoren de baan af. Een echte wagen, mits aangedreven via de achterwielen, reageert op dezelfde manier als hij op topsnelheid gereden wordt. Het mooiste aan Revs was echter het opwekken van de 'feeling' die de coureur met de weg heeft. Cruciaal voor een goede race-simulatie, omdat de speler de actie daarbij vanuit de cockpit bekijkt en dus niet 'van buitenaf' kan zien hoe zijn bolide reageert. Ex-wereldkampioen Niki Lauda stelde het eens zo: "Een goede autoracer bezit een

gevoelig achterwerk. Hij 'voelt' het gedrag van de wagen op elk punt van het circuit en heeft precies in de gaten wanneer het ding weg begint te glijden." Deze ervaring kwam ook terug in Revs. Een geoefende speler kon de wagen als het ware met het gaspedaal en wat tegenstuur de bocht om toveren. Zoiets lukt alleen maar wanneer hij precies aanvoelt wanneer de wagen wegglijdt - en juist deze karakteristiek wist het spel uitstekend te simuleren.

INDY VOORBIJ

De Amiga heeft lang moeten wachten op een programma als Revs. Na het wat oudere Formule 1 van Accolade verscheen eind 1990 Indianapolis 500 ten tonele, een technisch heel competente nabootsing van de werkelijkheid. Helaas bleven de race-acties beperkt tot het ovale circuit van Indiana, wat het spel op den duur ietwat eentonig maakte. Bovendien stellen hoge-snelheidsraces als de 'Indy 500' heel andere eisen aan de rijkunst dan het bochtenwerk van de Formule 1. Gelukkig heeft Geoff Crammond, na het eveneens uitstekende Stunt Car Racer, het huzarenstukje van Revs nu op de Amiga herhaald. Formule 1 Grand Prix ziet er niet alleen prima uit, het speelt ook bijzonder realistisch. Tegenover de vrij hoge prijs (die varieerde in de winkels van f 99 tot f 139) staat

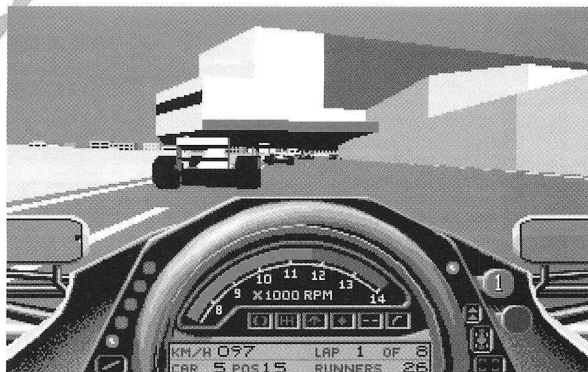




de bijgeleverde samenvatting van de toetskommando's en we hebben een schoolvoorbeeld van goede en complete documentatie. Al met al laat FIGP op dit gebied echt weinig te wensen over.

VAN 'ROOKIE' TOT 'ACE'

Het spel zelf staat op vier diskettes. Dat lijkt op het eerste gezicht nogal wat, maar het geheel laadt (met twee diskdrives) verrassend vlot. De gebruiker kan desnoods het intro op schijfje nummer één overslaan en meteen naar het hoofdmenu overstappen. Voor de gelukkige bezitters van een harddisk is er de mogelijkheid om de software daarop te installeren. Helaas



beginning is het overigens mogelijk om de hulpmiddelen op elk gewenst moment in of uit te schakelen.

TURBO-STICK

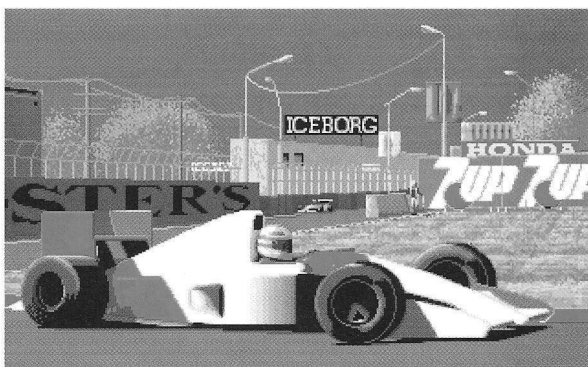
De besturing van de wagens volgt het bekende race-games patroon. Joystick links/rechts om te sturen, naar voren en vuren voor het opschakelen. In tegenstelling tot Revs hoeven we onze lolstok voor het terugschakelen (gelukkig) niet meer naar achteren te halen. Bij de oude methode raakte de wagen snel onstabiel als er tegelijkertijd gestuurd en geschakeld moest worden in krappe bochten-kombinaties. Nu is 'knuppel neutraal' en vuren voldoende. Toch schiet een normale joystick voor zeer precies stuurwerk nog vaak tekort. Daarom kunnen bijzonder ambitieuze renners in FIGP een ana-

achter Prost

een wel heel fraai afgewerkt produkt. Microprose heeft duidelijk moeite gedaan om de koper waar voor zijn geld te geven. Het Engelstalige handboek is van hoge kwaliteit. Naast de gebruikelijke aanwijzingen voor de besturing en talloze speltips vinden we er ook veel achtergrondinformatie en technische gegevens over de Formule 1. Met name het tweede gedeelte van het boek gaat tamelijk diep in op (met name) de verschillende circuits die het 'F1-circus' jaarlijks aandoet. Vooral de bijgeleverde statistieken (ronderecords) uit 1991 geven daarbij een belangrijke aanwijzing om de eigen prestaties mee te vergelijken. Eveneens nuttig: het hoofdstuk 'rijtechnieken', dat de voornaamste trucs om de auto op volle snelheid te controleren kort op een rij zet. Uitremmen van de tegenstander, slipstreamen, de 'ideale lijn', het komt allemaal aan bod. Door de uitstekende illustraties en het fraaie drukwerk is de handleiding bovendien een plezier om te lezen. Combineer dat met

komen we ook bij dit snelle opslagmedium niet om de kopieerbeveiliging (het invoeren van een woord uit het handboek) heen.

Na het passeren van deze hindernis presenteert het spel zich met een fors aantal opties in het hoofdmenu. We kunnen vóór wedstrijddeelname gaan oefenen op een circuit (aan te raden), ons proberen te kwalificeren voor een race of meteen het hele raceseizoen uitrijden. Overigens is geen enkele van deze mogelijkheden een sinecure. FIGP hoort niet bij de games die je in een mum van tijd beheerst. Crammond en zijn team hebben het de beginnende rijder echter wat makkelijker gemaakt door diverse moeilijkheidsniveaus in het spel aan te brengen. We kunnen kiezen van 'rookie' (nieuweling) tot 'ace'. Al naar gelang het niveau staan de aspirantcoureur meer of minder hulpmiddelen ter beschikking. De gevorderde rijder moet het doen met 'visuele' hulpjes als een op het wegdek uitgetekende ideale lijn en een geadviseerde versnelling voor een bepaalde bocht. Minder ervaren scheurneuzen worden door het programma geholpen bij het stuurwerk: automatische remmen, dito versnellingen, een slipcorrectie en eventueel een onverwoestbare auto stellen dat ongewenste bezoeken aan de pits wel even uit. Uiteraard kunnen we onze eigen prestaties pas met de ronderecords van Ayrton Senna en co. vergelijken wanneer alleen de visuele ondersteuning overblijft. Als

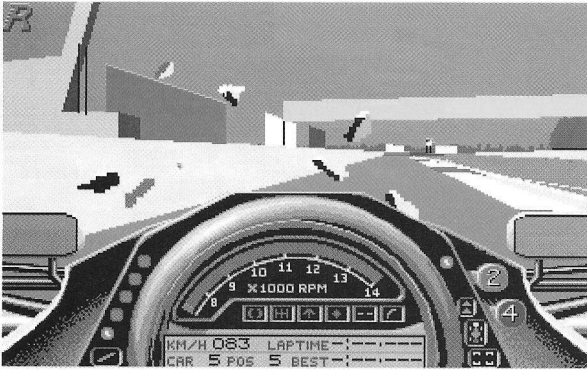


loog/proportioneel exemplaar gebruiken. Met zo'n apparaatje reageert de wagen meer of minder al naar gelang de stuuruitslag: veel nauwkeuriger dus. Wat niet wegneemt dat de rijkunst van de speler toch verreweg de belangrijkste faktor blijft.

SLEUTELN

Na het kiezen van een team en eventueel het laden van een eerder bewaarde situatie liggen alle bekende circuits voor ons open. Bij de eerste oefenronden kunnen we het beste een relatief makkelijk circuit uitkiezen voor de trainingsrondjes. Monza en Estoril (Portugal) horen bijvoorbeeld tot die categorie. Ook het 'Autodromo Hermanos Rodriguez' in Mexico is niet al te moeilijk. Monaco,





Adelaide en het Japanse Suzuka daarentegen kunnen we in de beginfase maar beter vermijden.

Naast de toepassing van de automatische hulpmiddelen is het mogelijk om het weggedrag van de auto aan de eigen rijstijl aan te passen. Wie te vaak kennismaakt met de vangrails, kan bijvoorbeeld de voor- en achtervleugels steiler zetten om de bolide vaster op het asfalt te drukken. Ook de rembalans, de versnellingen en de bandenkeus laten zich zo beïnvloeden. Noodzakelijk is dit echter allemaal niet omdat de standaardinstellingen in de meeste gevallen prima voldoen. Ondergetekende rijdt er met de zachte banden gemiddeld een kleine seconde langzamer mee dan mister Prost en consorten (1.21,4 in Monaco, 1.11,8 in Portugal) - veel méér zal een amateur-racer er ook niet uithalen. Wel jammer dat de gebruiker pas tijdens de officiële trainingen de beschikking krijgt over de speciale kwalificatiebanden.

DETAILVERSNELLING

Eenmaal op de baan weet FIGP heel goed de illusie van snelheid op te wekken. Het geluid is redelijk en zelfs op een standaard Amiga beweegt het decor niet



al te langzaam. Alleen als de computer veel objecten op het scherm moet berekenen - bijvoorbeeld alle wagens bij de start van een race - vertraagt het spel net iets teveel. De ontwerpers hebben hier echter rekening mee gehouden: wie (nog) niet beschikt over een turboboord,

kan voor de rit de detaillering van het geheel in twee stappen terugbrengen. In het uiterste geval verdwijnen dan alle gebouwen en andere objecten naast de baan en blijft alleen het 'kale' circuit over. Minder mooi, maar wel een stuk sneller.

Ook het rijgedrag van een 3,5 liter Formule 1 bolide blijkt puik nagebootst. Iets minder kritisch dan een F3 en met meer power onder de motorkap. Dat laatste merk je vooral bij het wegaccelereren uit

scherpe bochten: te veel gas in een te lage versnelling en de achterwielen draaien door. En wie een bocht iets te scherp neemt, maakt kennis met de rood-witte 'curbstones' langs de rand van de baan. De wagen hobbelt er bij lage snelheid moeizaam overheen. Bij hoge snelheid wordt hij in zo'n geval onbestuurbaar en de gevolgen laten zich raden. Een pijnlijke ervaring voor ons ego, maar: net echt!

IJZERSTERKE WAGENS

Na een crash -die zijn in FIGP overigens wat minder spectaculair dan in Indianapolis 500- kwamen we toch enkele klein programmeerfoutjes tegen. Staat de wagen eenmaal met de neus in de verkeerde richting, dan blijkt hij onwillig om te keren en de racerij te hervatten. Het is net of een onzichtbare hand hem tegenhoudt. Hoewel Crammond in Britse bladen beweerde bij de ontwikkeling van FIGP niet naar zijn oude 'Revs' te hebben gekeken, lijkt die opmerking ons niet erg geloofwaardig. Het is namelijk een typische Revs-bug, die we destijds ook al opmerkten.

Een ander minpuntje vonden we het gebrek aan realisme na een flinke dreun in de vangrails. Zelfs met de 'onverwoestbaar-mode' af moet de gebruiker het wel heel bont maken om het front van de wagen te beschadigen. Zo gaat het in werkelijkheid natuurlijk niet: daar lopen brokkenpiloten na dit soort stunts gegarandeerd averij op.

Daarnaast waren we niet erg te spreken over de snelheid van de extra animaties in de pits. Hoewel de graphics over het algemeen gelijke tred houden met de hoge kwaliteit van het spel, beweegt het daar allemaal wat minder soepel. De mecaniciens en het computer-display

(met de actuele rondetijden) 'stotteren' als het ware in en uit het beeld. Daar staat dan weer tegenover dat de bewegingen van de baancommissarissen -die driftig vlaggende jongens langs het circuit- heel goed overkomen. Het is net of er echt iemand staat en we hadden na een overwinning rondje soms de neiging om terug te zwaaien!

MET STIP...

Verreweg de beste race-simulatie voor de Amiga. Al na een half uurtje scheuren konden we niet meer aan die konklusie ontkomen. Het spel draait met 1 Mb geheugen keurig netjes in multitasking onder Kickstart 1.3 en 2.0. We konden tijdens het spelen zelfs teruggaan naar de Workbench. Tegen de aanwezigheid van een 68030 turboboord had de software evenmin bezwaren. En door de complete en verzorgde uitvoering (harddisk



installatie, uitschakelbaar intro) kan FIGP de concurrentieslag met Indianapolis 500 gemakkelijk aan. De gedetailleerde weergave van alle bekende circuits is werkelijk een lust voor het oog. Tel daarbij de moeite die we hadden om echte kritiekpunten te vinden en het zal duidelijk zijn dat Geoff Crammond bij ons weinig kwaad meer kan doen.

Ruud Dingemans

Produkt: Formula 1 Grand Prix
 Producent: Geoff Crammond/Microprose
 Leverancier: Homsoft
 Prijs: f 139,-



Eindelijk is-ie er dan: de rubriek die antwoord geeft op de vragen waar u al lang mee rondliep. Via '68000 WIZARD' kunt u voortaan uw problemen voorleggen aan Reinier van Vliet.

Reinier heeft een schat aan ervaring. Hij is onder meer de programmeur van de programma's Mugician (zie AM 10) en het platformspel Hoi, dat binnenkort uitgebracht wordt.

Hij zal uw problemen zo goed en zo duidelijk mogelijk proberen te beantwoorden. Met uw problemen bedoelen we natuurlijk niet of het mogelijk is om uw alimentatie automatisch af te schrijven van de hypotheek die u heeft afgesloten op uw hotel in de Dorpstraat (Ons Dorp).

We hadden meer de echte levensvragen voor ogen zoals: Hoe maak ik een driedimensionale vectorgraphics wereld? Hoe maak ik een eigen modem-programma? Waar bevindt zich het bitje om de blitter vijf keer zo snel te laten werken, etc.

Omdat dit de eerste aflevering is en we dus nog niet over vragen van lezers beschikken, hebben wij zelf een onderwerp gekozen dat vaak ter sprake komt, maar waar weinig goede documentatie over bestaat: het BOOT-BLOCK.

Via het bootblock is de Amiga onder meer in staat om een Workbench-diskette te herkennen. Programmeurs die van pes-ten houden, maken virussen die zich via het bootblock vermenigvuldigen. Maar er zijn ook nuttige dingen mee te doen. Vooral de beginnende programmeur vraagt zich vaak af hoe hij zelf een programma kan schrijven dat in het bootblock werkt en aan welke regels hij zich daarbij moet houden.

HET BOOTBLOCK, DE THEORIE

Op een pas geformatteerde diskette is het bootblock leeg. Zo'n diskette start dus niet op als je hem in de drive stopt. De diskette wordt pas 'bootable' als u met behulp van het programma Install (van de Workbench) een 'standaard bootblock' installeert.

Het is mogelijk om een eigen programma in het bootblock te plaatsen. Dat programma start dan automatisch zodra je, terwijl het 'Workbench-handje' op het scherm staat, een diskette in de drive stopt. Zo'n programma bevindt zich in principe op de eerste twee sectoren van de diskette en is dus maximaal 1 kilobyte groot. Eventueel kunnen er zich 'laders' in bevinden die nog meer data inladen. Het programma kan dus naar een andere plek op de diskette verwijzen.

Het standaard bootblock van Commodore

Programmeren zonder problemen is een fabeltje. Altijd duiken er, uit de meest onverwachte hoeken, wel bugs op die niet meer weg willen gaan, hoe driftig u de programmakode ook probeert te zuiveren. Of bent u meer bekend met het probleem dat je soms gewoon niet weet hoe je iets moet aanpakken? Niet getreurd: Amiga Magazine heeft na lang piekeren de oplossing voor een aantal veelbesproken problemen gevonden. Uiteraard geeft uw lijfblad haar geheimen graag aan u prijs!

staat ook een controlegetal (checksum). De informatie uit de eerste twee sectoren wordt op een bepaalde manier opgeteld en vergeleken met het controlegetal. Daarmee bepaalt de Amiga of het programma goed is ingeladen. Als de checksum niet overeenkomt met de optelling, zal het Workbench-handje weer netjes ten tonele treden.

ANTI-VIRUS FLITS

Stel we willen het bootblock vullen met een programma dat het scherm een paar keer laat flitsen als we met de disk opstarten. Op die manier weten we zeker dat er zich geen virus op deze schijf genesteld heeft. Ons eerste project is dus meteen nog nuttig ook!

Laten we deze taak eens beginnen door een routine te schrijven die alleen het scherm laat flitsen. Het machinetaal programma is geschreven voor de Seka Assembler van de firma Kuma (in Nederland vertegenwoordigd door VCS te Capelle a/d IJssel), maar zal waarschijnlijk zonder al te veel aanpassingen op andere assemblers werken.

Het programma is van veel commentaar voorzien, zodat ook beginnende pro-

```

Start:
  dc.b 'DOS',0 ;Geeft aan dat het om een Workbench-diskette gaat
  dc.l 0      ;hier komt de bootblock checksum te staan
  dc.l 880    ;verwijzing naar Rootblock van diskette

Main:
  Moveq #0,d6 ;start van bootblock programma
  Moveq #49,d7 ;begin kleur op zwart
  ;ongeveer een seconde lang flitsen
Loop:
  Cmp.b #$ff,$dff006 ;wacht tot het tv beeld is getekend
  Bne loop
  Move.w d6,$dff180 ;zet nieuwe achtergrondkleur

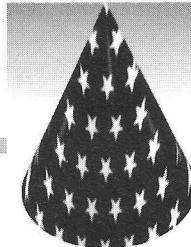
  Move.l #200,d5
Delay:
  sub.l #1,d5 ;kleine vertragingstijd
  tst.l d5
  Bne delay

  Addq #1,d6 ;blauwwaarde van beeld veranderen
  Dbf d7,loop ;50 keer herhalen

  Lea dosname(pc),a1 ;dit is een standaard stukje
  Move.l $4,a6 ;programma waar je je bootblock
  Jsr -96(a6) ;mee moet eindigen!
  Move.l d0,a0 ;hier wordt getest of de dos-library
  Move.l 22(a0),a0 ;aanwezig is in het geheugen
  Moveq #0,d0 ;overigens is dat altijd het geval!!
  Rts

Dosname:
  dc.b 'dos.library',0
End:

```



grammeurs het goed kunnen volgen. Een kleine uitleg is op zijn plaats. Het programma begint met de bootblock-header die nodig is voor het systeem. De eerste vier bytes (het eerste longword) bepalen met welke soort diskette we werken. 'DOS' geeft aan dat het om een normale diskette gaat. Het tweede longword is gereserveerd voor de checksum die over de sectoren berekend moet worden. Het derde longword tenslotte bevat de pointer naar het block-nummer waar informatie staat over de files die op de schijf staan. Dit is normaal gesproken altijd op block-nummer 880 (track 40, side 0, sector 0).

Vanaf het 12e byte (vierde longword) volgt het eigenlijke bootblock-programma. In dit voorbeeldprogramma wordt d6 gebruikt als kleur en d7 als teller. In de 'Loop' wacht het programma tot het beeld is getekend. Daardoor zal de kleur over het gehele beeld te zien zijn en niet op een fractie ervan. Dan wordt de beeldkleur aangepast naar een nieuwe waarde en volgt er een wachtlus. Deze is er om het systeem gelegenheid te geven het beeld opnieuw te tekenen, zodat de routine niet meteen denkt dat het beeld alweer getekend is. De kleur wordt iets aangepast en dit alles herhaalt zich 50 keer. Aangezien het beeld 50 keer per seconde wordt opgebouwd (50 Hz) duren deze flitsen precies 1 seconde. We sluiten de routine af door te testen of de dos-library al aanwezig is in het systeem. Dit is normaal altijd het geval, maar deze afsluiting van het bootblock is nu eenmaal verplicht.

Als u in plaats van ons flits-programma een bitmap (plaatje) op het beeld wilt zetten of geluid wens te gebruiken, vergeet dan niet de bijbehorende dma-kanalen aan te zetten in het dmacon register (\$dff096). Dit is nodig omdat het systeem tijdens het uitvoeren van het bootblock alle dma-kanalen uitzet, behalve de disk-dma en de copper-dma.

Tenslotte willen we u erop wijzen dat programma's voor het bootblock 'relocatable' moeten zijn. Hier bedoelen we mee dat de kode, nadat hij geassembleerd is, in elk geheugengebied moet kunnen werken. Of dit gelukt is, kunt u controleren door de kode na het assembleren te verplaatsen naar een willekeurig geheugengebied en dan het origineel uit het geheugen te wissen. Als het programma in het nieuwe geheugengebied ook werkt, is het relocatable geschreven. Zorg er bij het testen wel voor dat het laatste stukje verplichte bootblock-kode eruit is gehaald. U moet dus alles na de regel:

```
Dbf d7,loop
```

verwijderen en afsluiten met een Rts. In het bootblock moeten deze regels natuurlijk wel voorkomen, maar u voegt ze pas toe bij de laatste versie!

BOOTBLOCK INSTALLEREN

Allereerst zorgt u ervoor dat u een test-diskette heeft gemaakt waar een bootblock-programma opgezet kan worden. Wij raden u ten sterkste af (de eerste keer

in ieder geval) om een diskette te gebruiken waar waardevolle informatie opstaat. Het zou immers mis kunnen gaan. Als u toch een volle diskette gebruikt, kijk dan in ieder geval of er zich niet al een ander belangrijk bootblock op bevindt. Assembleer het flits-programma en schrijf het programma en de broncode weg op schijf. Het programma moet u niet opslaan als 'object file', maar als een datafile oftewel een 'imagefile'. Een object file wordt door het systeem altijd tijdens het laden pas aangepast aan de lokatie. Dit is dus niet bruikbaar voor een bootblock! Een image file kunt u in Seka wegschrijven door te typen:

```
Seka> Wi <return>
Filename> Bootcode <return>
Begin> Start <return>
End> Eind <return>
```

Het programma dat zich vanaf adres 'Start' tot en met adres 'Eind' in het geheugen bevindt, wordt nu weggeschreven onder de naam Bootcode.

Deze file gaan we nu op de bootsectors wegschrijven. Om dit te bereiken heeft u een diskmonitor nodig, bijvoorbeeld het programma C-mon van Diamond Software. Met een diskmonitor kunt u de sectoren van een diskette bekijken en desgewenst wijzigen. Ook het bootblock is met behulp van zo'n diskmonitor te analyseren. Het programma dat u zojuist heeft weggeschreven, kan met de diskmonitor weer worden ingeladen op een door u gespecificeerd geheugenadres. Met C-mon gaat dat als volgt:

```
.L Bootcode 30000 <return>
```

Het programma Bootcode wordt nu ingeladen op geheugenadres \$30000. Nu moet de bootblock checksum over dit programma berekend worden. Ook hier hebben de diskmonitors een kleine routine voor. In C-mon gaat het als volgt:

```
.b 30000 <return>
```

De bootblock checksum is nu automatisch ingevuld in het door ons gereserveerde longword. Als de bootblock checksum met uw diskmonitor niet berekend kan worden, kunt u dat ook zelf doen. Helaas is dit een tijdrovend karweitje. U kunt de checksum met de hand uitrekenen of u kunt er zelf een kleine routine voor schrijven. De bedoeling is in ieder geval dat u de bootblock checksum op nul zet en dan alle longwords van de bootsector bij elkaar optelt. Dit zijn dus 256 longwords. Daarna maakt u deze waarde negatief (Neg en niet Eor!) en bergt hem op in het tweede longword van de bootsector. Het gevolg van deze handelingen zal duidelijk zijn. Als het systeem alle longwords van het bootblock bij elkaar optelt, levert dat als antwoord nul op! Misschien vraagt u zich af waarom we de waarde van de checksum niet gewoon vertellen. Dit is helaas niet mogelijk. De checksum wordt namelijk berekend over het gehele blok. Indien ergens in dat blok nog wat resten van een vorig programma

staan, levert dat een hele andere waarde op dan bij ons.

Terug naar de diskmonitor. Nu de bootblock checksum berekend is, kunnen we het bootblock naar diskette wegschrijven. Zorg er wel voor dat u twee sectoren wegschrijft! In C-mon gaat dit als volgt:

```
.>s 30000 0 0 0 <return>
(track 0, side 0, sector 0 wegschrijven)
.>s 30200 0 0 1 <return>
(track 0, side 0, sector 1 wegschrijven)
```

Het geheugengebied van \$30000 to \$30400 staat nu op de eerste twee sectoren van de diskette. U kunt het bootblock testen door te resetten en de diskette in drive 0 te plaatsen. Als alles goed is gegaan, ziet u een blauwe glimmende gloed op uw beeld die na een seconde weer verdwijnt.

Direkt hierna gaat de Amiga verder met laden en krijgt u de Cli weer op het scherm te zien. Voortaan weet u dus dat er zich op deze diskette geen virus bevindt. Als de diskette niet opstart, maar het Workbench-handje weer tevoorschijn komt, is er waarschijnlijk iets fout gegaan met het berekenen van de checksum. Als het systeem meteen hangt en eventueel ook nog een guru-melding geeft, heeft u waarschijnlijk een typefout gemaakt in het programma.

Als het bootblock blijkt te werken, dan valt het u misschien op dat niet het gehele beeld blauw wordt, maar slechts een gedeelte. De rest blijft wit. Dit komt omdat het Workbench-handje een copperlist gebruikt die het beeld wit maakt vanaf een bepaalde plaats op het beeld. Als u hier geen last van wilt hebben, moet u of zelf een copperlist gebruiken of de copper-dma uitzetten. Het beeld wordt overigens wel helemaal blauw als u de disk in de drive laat zitten en reset. In dit geval wordt het handje namelijk niet op het scherm afgebeeld.

Als u het bootblock programmeren een beetje onder de knie heeft en u vindt een kilobyte veel te weinig om er een fatsoenlijk programma in te zetten, dan kunt u ook proberen een 'lader' in het bootblock te monteren. Wij raden wel aan de sectoren die u extra inlaadt als gebruikt te markeren in het 'bitmap-block' van de diskette. In dit block staat vermeld welke sectoren nog leeg zijn en welke niet. Als u het 'verlengde bootblock' niet markeert, bestaat de kans dat u dwars over uw extra data heenschrijft als u een programma naar de diskette saved.

OPROEP

Als u vanwege een bepaald probleem met de handen in het haar zit of als u over een onderwerp meer wilt weten, stel dan uw vragen aan:

Amiga Magazine

68000 WIZARD

M. Gijzenburg 14

2907 HG Capelle ald IJssel

Van Megabytes krijgen Amiga-gebruikers nooit genoeg. Het is immers knap frustrerend als dat prachtige nieuwe programma het laat afweten met meldingen als "not enough memory to run".

Veel bezitters van een A500 schafte in de afgelopen jaren dan ook

meteen een 512 Kb geheugenuitbreiding aan. Maar wat als zelfs een Megabyte de software niet tevreden kan stellen? Amiga Magazine kreeg onlangs de beschikking over diverse RAM-kaartjes die de 1024 Kb-grens met gemak doorbreken. Drie tests, drie stuks hardware, drie rapportages - met elk slechts één konklusie: voorlopig is de gehegehonger weer even gestild.

DRIE-IN-ÉÉN GEHEUGENTEST

RAM-Kaartjes voor de Amiga

RAM-Kaartje voor de kleine(re) beurs



Na de aankoop van een nieuwe Amiga 2000 zaten we ineens weer met 'slechts' één Megabyte RAM-geheugen. Veel professionele toepassingen schreeuwen echter om meer. Bovendien blijkt een standaard-Amiga zonder fast-RAM niet alleen wat langzamer dan een uitgebreid exemplaar, maar tevens een tikkeltje minder stabiel. Tijd dus om een geheugenkaartje in één van de vijf honderdpolige 2000-slots te steken. Onze keus viel op de Megamix van het Duitse bedrijf 3-State: twee 'Meg' erbij, voor een relatief bescheiden prijs.

Afgaande op de advertenties in buitenlandse Amiga-publikaties verwachtten we een vrij forse steekkaart binnen te krijgen, ter grootte van een hardcard. Tot onze verbazing bleek leverancier Barlage echter een pakketje met het formaat van een 5,25 inch diskette te hebben verstuurd. In eerste instantie dachten we aan een vergissing, maar na opening kwam de Megamix II RAM-kaart (ongeveer 10x12 cm) tevoorschijn. De specificaties zijn overigens functioneel gelijk aan de oude versie. Het printje is echter niet alleen heel wat kleiner dan zijn voorganger, maar tevens opgebouwd rond de moderne 4 MBit ZIP DRAMs (type 514400). De twee Megabyte waarmee ons exemplaar was uitgerust, bevonden zich daardoor in slechts vier chips. Wie meer geheugen nodig heeft, kan tot acht Mb op het kaartje installeren.

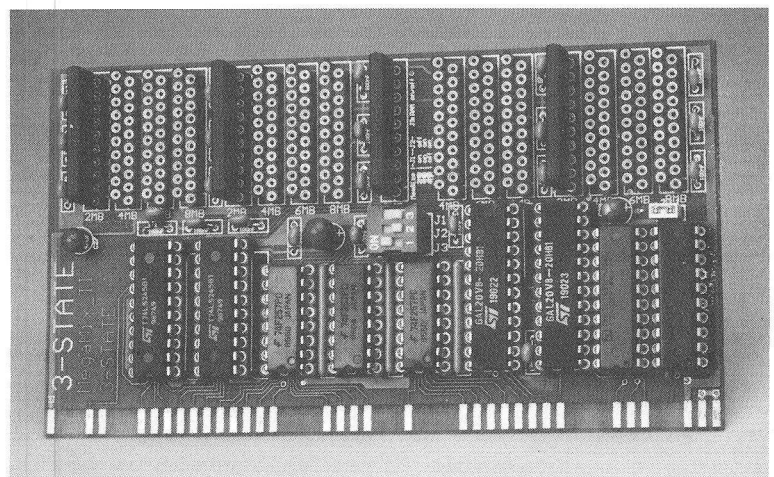
De Duitstalige handleiding bestaat uit niet meer dan één A4-tje van matige drukwaliteit. Met de gegeven informatie kan ook een beginner - mits hij de taal van onze oosterburen machtig is - redelijk uit de voeten. (Zelfs bij een RAM-uit-

breiding komt immers vaak meer kijken dan "insteken en wegwezen", zoals verderop zal blijken.) Na controle van de stand van de jumper-schakelaartjes, die van fabriekswege al op twee Mb staan ingesteld, openden we onze Amiga rev. 6.2. Na het 'wegwerken' van eventuele statische elektriciteit -door een blank metalen deel van een verwarmingsbuis beet te pakken, en tijdens de installatie

het stalen frame van de 2000-kon de pret beginnen. De kaart kreeg een plaatsje aan de linkerkant van een A2090A hard-disk-controller. Even stevig duwen en klaar is Kees. Tenminste, dat dachten we. RAM-test software wordt weliswaar niet bij het produkt geleverd, maar de Amiga test zijn geheugen na het inschakelen. De schermkleuren veranderen daarbij van donker- naar lichtgrijs. Daarbij bleef het in ons geval dan ook: het knippen van het power-LEDje maakte meteen duidelijk dat het geheel niet naar behoren functioneerde. Afgaande op de reputatie van de A2090A controller, besloten we de Megamix daarop in het meest rechtse slot (naast dat van de processor) te installeren. 3-State maakt in de handleiding eveneens gewag van een dergelijke oplossing. Met de nieuwe Kickstart 2.0 besturingssysteem komt overigens in veel gevallen een einde aan dit soort 'geheugen-konfiguratie' problemen.

PIJNLIJK KLEIN

Nu bleek het formaat van het printje eerder een nadeel dan een voordeel te zijn. Insteekkaarten zitten stevig vast in de slots van de A2000, maar oudere exem-



plaren konden we nog relatief eenvoudig verwijderen door ze onder de uitstekende delen beet te nemen. De Megamix - zonder deze 'handvaten' - liet zich niet zo eenvoudig omhoog trekken. We haalden meermaals onze vingers open voordat het ding, met behulp van enkele dikke werkhandschoenen, eruit kwam. Daarna was de installatie het spreekwoordelijke fluitje van een cent. Geheugenkaart rechts, controller links, Amiga starten en hup, ongeveer 2,7 Mb vrij geheugen tot onze beschikking. Sysinfo 2.51 gaf vanaf geheugenadres \$200000 twee Megabyte 'echt' fast-RAM aan.

De Megamix II heeft zich tijdens de testperiode verder keurig gedragen; de aanwezigheid van een 8373 Super Denise chip en de upgrade naar Kickstart 2.0 leverden geen problemen op. 3-State heeft met dit kaartje een degelijk produkt gefabriceerd voor een redelijke prijs.

Ruud Dingemans

Produkt: Megamix 2000 II met 2 Mb RAM
Prijs: f 360,- inclusief BTW
Leverancier: Barlage Computer Hardware,
Kerkrade
Telefoon: 045-425881

Prik-in RAM voor een prikkie

Installeren van extra geheugen in de Amiga 2000 is niet altijd even simpel. Veelal moet de gebruiker schakelaartjes omzetten of hulpprogramma's in zijn startup-sequence openen. Bert Rozenberg testte voor Amiga Magazine een gunstige uitzondering op deze regel: de Memory Master van BSC.

De architectuur van de Amiga maakt uitbreiden bijzonder eenvoudig. De bedenkers van onze computer hadden daar maar één idee over: inprikken en werken. En zo hoort het ook: als we een uitbreidingskaart kopen, moet die functioneren zodra we hem in de Amiga steken. Mocht dat onverhoopt technisch niet mogelijk zijn, dan dient de bijbehorende software het instellen zoveel mogelijk van de gebruiker over te nemen. In de praktijk blijkt deze ideale voorstelling vaak alleen maar een droom.

een droom. De Amiga-gebruiker wordt meer dan eens belast met dipswitches, startup-sequences en mountlisten. De Memory Master van BSC laat gelukkig zien dat de ontwikkelaars en programmeurs zachtjes aan leren hoe het hoort.

PLUG AND PLAY

De handleiding van de uit Duitsland afkomstige Memory Master maakt niet veel woorden vuil aan de installatie: kap van de Amiga verwijderen, Memory Master in een vrij slot steken, klaar. Over

dipswitches of jumpers wordt nauwelijks gesproken: één setje jumpers geeft aan hoeveel RAM op de kaart geplaatst is (2, 4, 6 of 8 Mb). Bij de aanschaf van de Memory Master hebben we daar echter geen omkijken naar. Alleen als we de capaciteit later willen verhogen, moeten we de jumpers anders instellen. Hetzelfde geldt voor de aan/uit schakelaar. Als we er behoefte aan hebben kunnen we hem monteren, maar standaard is hij niet noodzakelijk. Alleen bepaalde slecht geschreven pakketten 'schrikken' als ze veel RAM zien. Wie zo'n programma bezit, zal blij zijn met de extra uitschakeloptie.

TESTSCHAKELAAR

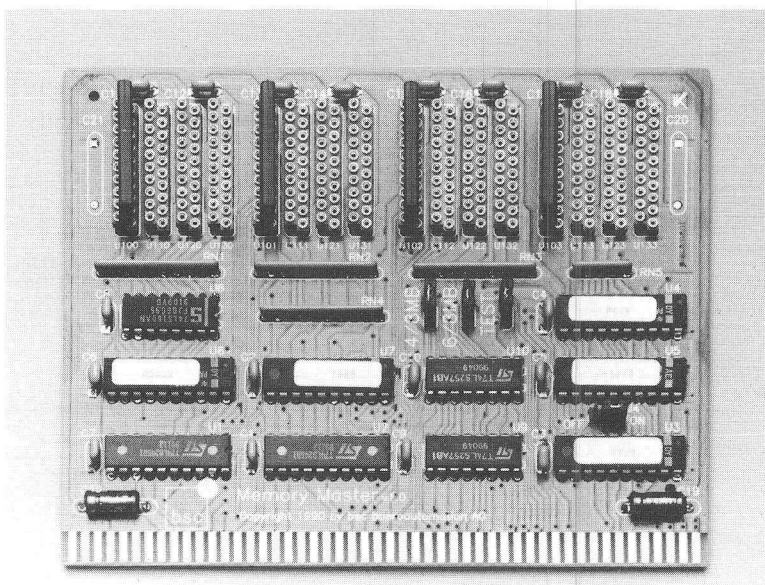
Normaal gesproken kan de kast van de Amiga 2000 weer dicht zodra de kaart in het uitbreidingslot zit. Als we echter zeker willen zijn dat alles goed functioneert, moeten we de computer inschakelen en het meegeleverde testprogramma starten. Helaas zijn we verplicht vóór deze controle eerst een jumper om te zetten. Volgens de handleiding wordt de kaart in de teststand niet bij de Amiga aangemeld. Dit is de enige manier om er zeker van te zijn dat alleen de testsoftware de RAM-chips benadert. De ontwerpers hebben daar in theorie wel gelijk in, maar aan de andere kant moet het mogelijk zijn om test-software te schrijven die de controle uitvoert terwijl het RAM ook voor de Amiga ter beschikking staat. Jammer, want net dat ene jumpertje maakt de installatie lastiger dan nodig. Overigens kan de gebruiker deze stap natuurlijk ook overslaan en pas uitvoeren als het RAM problemen geeft.

Met de jumper in de juiste stand is het testen van het RAM eenvoudig. Twee muisklikjes op het icoon van het testprogramma en één klik op het test-gadget en de software controleert elk bitje van de RAM-kaart. Eventueel kan de gebruiker aangeven hoe intensief het geheugen gecontroleerd wordt. Normaal gesproken test het programma elke geheugenlokatie 1/50 seconde lang. Overigens kunnen we maar beter geen al te lange tijd kiezen: de test kan anders wel eens een hele dag duren...

KONKLUSIE

Over een RAM-uitbreiding is alleen veel te schrijven als hij in het gebruik problemen geeft. In dit geval kunnen we het kort houden en dat is natuurlijk een enorm compliment voor het werk van BSC. Het gemak van 16.777.216 extra

MEMORY MASTER



geheugenbitjes spreekt natuurlijk voor zich. Programma's die vroeger bij de minste aktie al met vervelende meldingen kwamen, presteren nu naar behoren. Daarnaast bevordert de ruime RAM-disk die we voortaan kunnen gebruiken de verwerkingsnelheid van de Amiga enorm. En mocht de tijd komen dat zelfs die extra 2 Mb onvoldoende blijkt te zijn,

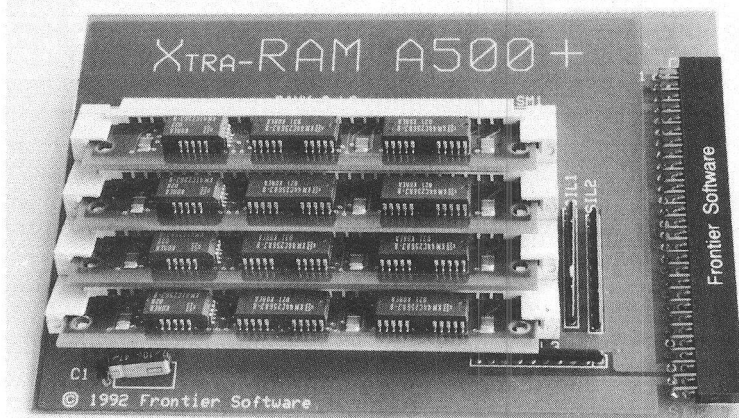
dan prikken we er gewoon nog een paar megabyte bij!

Bert Rozenberg

Produkt: Memory Master met 2 Mb RAM
Producent: BSC Büroautomation AG
Leverancier: Riska BV
Telefoon: 010 - 4861870
Prijs: f 475,- inclusief BTW

Simpelweg erin rammen

De Amiga 500 Plus is een buitenbeentje als het op geheugenkaarten aankomt. Allereerst heeft de machine standaard méér RAM aan boord (1 Mb in totaal) dan de oudere leden van de familie. Commodore heeft echter ook de konstruktie van het expansieslot onderaan de computer veranderd, zodat de 'normale' geheugenuitbreidingen voor de A500 niet meer passen. Wie een RAM-kaartje voor de 'Plus' zoekt, dient dus een speciaal exemplaar aan te schaffen. Gelukkig vertoefde de nieuwe Amiga al een tijdje op de markt en hebben de hardware-fabrikanten ook niet stilgezeten. De 'Xtra-RAM A500 Plus' is één vertegenwoordiger van die jongste generatie geheugenkaarten.



Aan de verpakking hebben ze in ieder geval aandacht besteed, was onze eerste gedachte na het in ontvangst nemen van deze uitbreiding. Een stevig doosje, zacht schuimrubber boven en onder, een anti-statisch zakje er omheen; in een dergelijk omhulsel kan de Xtra-RAM wel ergens tegen. De Engelstalige 'handleiding' (een tweezijdig bedrukt vellekje) ziet er eveneens redelijk uit. Met de inhoud ervan konden we goed uit de voeten: binnen vijf minuten was het inbouwen gepiept en waren we meteen op de hoogte van enkele technische details rond het

kaartje. Eén aspekt van de Xtra-RAM viel daarbij op: het gebruik van SIMM's (Single In-line Memory Module) als geheugenmedium. Deze RAM-chips komen we nogal eens tegen in A2000 uitbreidingen. De combinatie met een A500 is zeldzamer. SIMM-konstrukties laten zich vrij makkelijk uitbreiden; ze bestaan uit verschillende chips op kleine printplaatjes, die op de eigenlijke geheugenkaart worden gemonteerd. Willen we meer RAM ter beschikking krijgen, dan is het toevoegen van één of meer extra 'modules' voldoende. Solderen of geknoei met kromme chip-pootjes komt

er niet aan te pas. De Xtra-RAM kan een A500 Plus al naar gelang het aantal SIMM's van 0, 1/2 of 1 Mb extra geheugen voorzien. (Voor de techneuten: type 256K x 8 met een toegangssnelheid van 100 nanosekonden of minder.) In het laatste geval beschikt de computer over in totaal twee Megabyte chip-RAM.

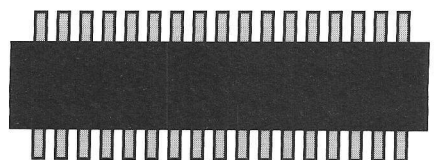
ONDERDEURTJE

Het installeren van dit produkt kan in feite nauwelijks misgaan. De kaart kan maar op één manier achter het 'onderdeurtje' in de bodem van de Amiga. Na alle stekkers van onze computer te hebben verwijderd, gaan we aan de slag. Insteken - klaar. Klepje er weer in en vervolgens cijfertjes kijken met 'avail': maximaal 2096 Kb geheugen beschikbaar, in orde. Vreemd genoeg konden bekende hardware-testprogramma's als Sysinfo het kaartje niet vinden, terwijl ze het surplus aan geheugen wél herkenden.

In de praktijk gedroeg de Xtra-RAM zich zoals het hoort: onopvallend. Tijdens het draaien van test- en spelsoftware konden we geen incompatibiliteiten ontdekken. Bij de wat 'zwaardere' applicaties komt het extra geheugen uiteraard goed van pas. Het grootste voordeel van de Xtra-RAM is echter zijn interne uitbreidbaarheid: we kunnen extra SIMM's toevoegen al naar gelang de staat van onze portemonnee. Anderhalve Megabyte lijkt op het eerste gezicht meer dan genoeg. Gezien de geheugenvretende software die we tegenwoordig om de oren krijgen (welk programma draait nog helemaal goed met 512 Kb?) is echter dit een niet te onderschatten optie. Een setje SIMM's kost immers wel wat minder dan een compleet nieuw RAM-kaartje met eveneens één extra Megabyte aan boord. In onze ogen rechtvaardigt dat goeddeels de hogere aanschafprijs van dit produkt. Met het arriveren van de Xtra-RAM zijn de keuzemogelijkheden voor 'A500 Plusers' met geheugenproblemen in ieder geval een heel stuk verruimd.

Ruud Dingemans

Produkt: Xtra-RAM A500 Plus
Producent: Frontier Software
Adviesprijs: f 195,- met 1 Mb, f 125,- met 1/2 Mb
Leverancier: Mopro
Telefoon: 030-880166



AMOS & KUNSTMATIGE INTELLIGENTIE

Hoe langer de Amiga in ons bezit is, hoe meer 'serieuze' toepassingen we weten te verzinnen. We vergeten op den duur dat de computer ook vreselijk leuk is om mee te spelen. Dit plezier kan bestaan uit het gebruik van een gekocht spel, maar iets zelf in elkaar prutsen is natuurlijk veel leuker. Eén van de handigste hulpmiddelen hierbij is Amos Basic en sinds kort Easy Amos, waarmee echt iedereen Basic onder de knie kan krijgen. In het begin is het lastig om al die moeilijke opdrachten te onthouden, maar dankzij de ingebouwde help-functie van Easy Amos kun je al snel verbluffende dingen met je Amiga doen.

Zo schreven wij een programma dat de Amiga intelligent maakt. Tenminste, dat vertelden we onze huisgenoten. In een simpel vraag- en antwoordspel neemt de Amiga een woord in haar 'gedachten'. Het is aan de gebruiker om er achter te



komen wat dat woord is. Dit kan door de computer korte en simpele vragen te stellen. Na het starten van het programma krijgt de speler de mededeling dat de Amiga een woord verzonnen heeft en klaar staat om vragen te beantwoorden. Stel dat het programma 'Maartje van Weegen' in zijn geheugen heeft. Op de vraag "Is het een man?" krijgt de gebruiker dan een ontkennend antwoord. Door de juiste vragen te stellen, moet er al vrij snel achter te komen zijn om wie of wat het gaat.

Is het een vrouw?

Ja

Is het een sportster?

Nee

Is zij bekend van TV?

Ja

Is zij elke dag te zien?

Ja

Presenteert zij NOS-Laat?

Ja

Is het Maartje van Weegen?

Ja

Het vreemde is dat we de naam 'Maartje van Weegen' nergens in de listing terug kunnen vinden. De truuik ligt ergens anders verscholen. Aan u om te analyseren waar! Als u de techniek door heeft, wordt het nog leuker om het programma aan uw gezinsleden voor te leggen!

Heeft u zelf ook zo'n leuk, klein programma geschreven? Stuur het dan eens op. Misschien ziet u het nog eens in Amiga Magazine terug!

```
Dim ANTWOORD$(2)
ANTWOORD$(1)="Nee" :
ANTWOORD$(2)="Ja"
VERGELIJK$="DHJLNRTVWZ"
Global VERGELIJK$,ANTWOORD$()
LABEL:
Cls
Print "Ik heb iets in mijn 'gedachten'."
Print "Stel uw vragen, of toets:"
Print "    RUN: Begin opnieuw,"
Print "    STOP: Einde programma."
Print
Repeat
  Input INVOER$
  HOOFDL$=Upper$(INVOER$)
  If Len(HOOFDL$)>4 Then
  PARSE[HOOFDL$]
  If HOOFDL$="RUN" Then Goto LABEL
Until HOOFDL$="STOP"
End
Procedure PARSE[TEKST$]
  PLAATS=1
  For LUS=Len(TEKST$) To 1 Step -1
  HULP$=Mid$(TEKST$,LUS,1)
  If HULP$=" "
  PLAATS=LUS+1
  Exit
  End If
Next LUS
EERSTE$=Mid$(TEKST$,PLAATS,1)
If Instr(VERGELIJK$,EERSTE$)=0
  Print ANTWOORD$(1)
Else
  Print ANTWOORD$(2)
End If
End Proc
```

ASWARE

Nederlandstalige Amiga Software

ASW-Tape 59,=

Uw bandenverzameling op orde?
Handig en zelfs leuk om te doen!

ASW-Kas v1.10 59,=

Plezierig invoeren van inkomsten
en uitgaven (zie AM.14) Met BTW!

ASW-Box 59,=

Adressen, post, saldo's, ect.
Een juweeltje... (zie AM.15)

ASW-Scroll 299,=

Intypen en direkt scrollen. Vooral
voor (semi)profi video produkties.
-Nu met GRATIS ASW-TAPE-

Ook verkrijgbaar bij:

Musitapes, Funtronics/Calimero, UGA,
Telekoder, Sultan, BBS de Saen, e.a.

Gratis thuisbezorgd

010-4660503

ook in België !

COVERT ACTION

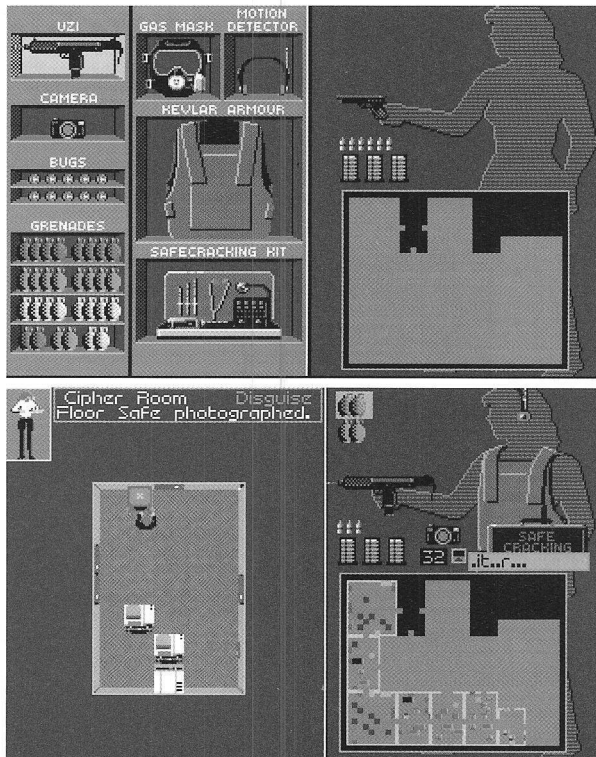
Microprose komt wederom met een eerste klas pakket: **Covert Action**, een wandeling door de werkzaamheden van de CIA en hun strijd voor de wereldvrede.

De speler moet er rekening mee houden dat **Covert Action** geen echt aktiespel is. Het beschikt wel over aktie-elementen, maar de grote lijnen van het spel zijn afhankelijk van logisch denkwerk. Volgens ons is dit originele spel interessant voor diverse groepen spelers vanwege de intelligente combinatie van aktie, denk- en puzzelwerk. Zoals elk produkt van programmeur Sid Meier (o.a. **Railroad Tycoon**) heeft ook dit spel alles in zich om een klassieker te worden.

In **Covert Action** ben je in dienst van de CIA in de rol van Max of Maxine Remington. Deze 'ace' van de inlichtingendienst gaat het opnemen tegen 27 leiders van 's werelds meest gevreesde terroristische organisaties. Een missie begint met een briefing van 'de Boss'. Deze vertoont trouwens ongelofelijk veel op ex-president Gorbatsjov, hetgeen in onze ogen een totaal nieuwe betekenis geeft aan het begrip glasnost. Na de briefing krijg je van je eigen secretaresse een hint waar je kunt starten en kan de jacht beginnen.

Die vindt plaats over vier subspellen waarin je de naam, rang en rol van een vijan-

Spoedopleiding tot Nederlandse 007



delijke agent moet vinden. Verder moet je weten bij welke organisatie hij zit en in welke plaats hij gevestigd is. Pas als je deze gegevens hebt, kan de daadwerkelijke arrestatie plaatsvinden.

Er zijn drie manieren om informatie te verzamelen:

1. TELEFOON AFTAPPEN

Als je bij een agent arriveert, kun je vóór je inbraak de telefoonlijnen aftappen. Dit is een goed idee omdat je zo gegevens kunt krijgen die je later in het huis kunt aanvullen. Het aftappen geschiedt op een elektronische printplaat waarop je chips wisselt zodat stroomstootjes niet meer naar de telefoons aan de rechterzijde gaan. Zo kun je alle lijnen aftappen. Behalve telefoons vind je op die printplaat ook alarmbelleltjes. Als die een stroomstoot krijgen, is het uit met de pret.

Voor deze operatie krijgt de speler maximaal tien

minuten. Afhankelijk van de alarmstatus van het huis wordt de tijd korter. Indien de bewaking zenuwachtig is kan deze tijd zelfs teruglopen tot een minimum van twee minuten.

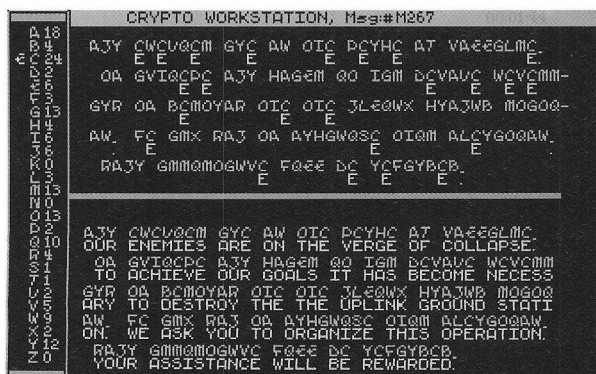
2. BERICHTEN DECODEREN

Als je inbreekt of een telefoonlijn aftapt, is het mogelijk dat je een bericht in geheimtaal ontvangt. Deze berichten kan je op de afdeling cryptografie van de CIA omzetten in klare taal. Dit gaat als volgt: een scherm toont zowel het bericht als het alfabet met naast elke letter een cijfer dat weergeeft hoeveel keer die letter voorkomt. Door op een letter te drukken gaat hij knipperen. De letter die je vervolgens kiest, geeft aan welke letter je denkt dat het in werkelijkheid is. Op elke regel wordt onder de geheimschrift-letter de nieuwe letter gezet. Op deze manier kan je het complete bericht decoderen. Als het bericht goed ontcijferd is, zal de computer dit aangeven.

De decodeer-behendigheit is niet noodzakelijk, maar wel handig. Een agent mag namelijk alleen gearresteerd worden als je een bewijs van zijn schuld hebt. Een gedecodeerd bericht is een heel sterk bewijs, omdat je de rol van de agent er meestal in kunt terugvinden.

3. INBREKEN

Het inbreken bij een agent of in een schuilplaats is een frequente gebeurtenis die twee belangrijke functies heeft. Ten eerste is het fotograferen van bewijsstukken in het huis van een agent vaak zeer lonend. De computers in zo'n huis kunnen ook vaak leuk aanwijzingen opleveren om nog maar niet te spreken over de





gegevens die je in een kluis aantreft. De tweede functie is de daadwerkelijke arrestatie van een agent. Deze wordt altijd beschermd door andere agenten die zonder aarzelen het vuur op je openen. Voorzichtigheid is dus geboden. Gelukkig mag een agent vier objecten

meenemen om zich te beschermen. Die objecten zijn onder meer: een 9 mm Colt, een 9 mm Uzi, mini microfoontjes, een fototoestel, een kogelvrij vest, een geluidversterker, kluisgereedschap en diverse soorten handgranaten.

Covert Action kent drie niveaus: Lokaal, Nationaal en Internationaal. Elke stap is moeilijker. De subspellen worden zwaarder, de agenten reageren sneller en bewijsmateriaal is moeilijker te vinden. Het niveau lokaal is leuk om de smaak te pakken te krijgen en te leren hoe je bewijsmateriaal verzamelt. Nadat je twee masterminds gearresteerd hebt wordt het echter een beetje een sleur. Verhoog dan het niveau en speel verder. Als je ook op het moeilijkste niveau de agenten en criminele bazen weet te arresteren, adviseren wij je om een bezoekje te brengen bij de BVD te 's Gravenhage waar men, na diepere bestudering van je datadisk, zeker een plaatsje voor je vrijmaakt als Nederlandse 007.

Covert Action is een eerste klas spel vol originaliteit en een aanwinst op de software-plank. Het spel is speelbaar vanaf diskette, maar een harddisk is zeker aan te bevelen. Harddisk-gebruikers moeten erom denken dat het spel veel chip-geheugen nodig heeft. Het is dus mogelijk dat je je startup-sequence moet aanpassen. Als je vanaf de Workbench start, moet je alle vensters sluiten en alleen het venster openlaten waarin het Covert Action programma staat. Elk geopend venster kost namelijk geheugen. Gebruikers met meer dan 500 Kb chip-geheugen (let wel: het gaat niet om fastmem!) zullen geen enkel probleem ondervinden.

Lawrence van Rijn

Produkt: Covert Action
 Producent: Microprose
 Beoordeling: 9

RECENTJES

*Lawrence van Rijn, Pascal Smeets,
 Metin Seven*

AGONY - OPINIE 1

Een poos geleden verraste een nieuw team het publiek met het spel Unreal (Ubisoft). Creatief gesproken was Unreal een hoogstandje: goed verzorgde, gedetailleerde graphics, aangename muziek en ditto geluidseffecten (dit laatste verzorgd door vaderlands trots op het gebied van computermuziek: Jeroen Tel, ook bekend onder de naam Maniacs of Noise). Het spelplezier werd wat tegengewerkt door een iets te hoge moeilijkheidsgraad en een gevoel dat echte diepgang in het spel ontbrak. Unreal kwam meer over als een interactief kunstwerkje dan een spel dat met zorg in speelbaarheid en variatie was gebraden.

Nu is het team terug van weggeweest met het spel Agony, uitgebracht door Psygnosis. Het is een schietspel met een oude bekende in de hoofdrol: de uil uit



het Psygnosis logo! Vloeiend geanimeerd vliegt deze held door verschillende omgevingen vol dodelijke vijanden. Onze uil kan zich echter verweren door met een hoge frequentie magische ontladingen op zijn aanvallers af te vuren. Door het oppikken van bepaalde bonussen bestaat er ook nog de mogelijkheid om een eenmalige extra kracht te gebruiken (zeer handig bij de monsters aan het eind van elk level). De levels zijn niet te lang en bevatten een indrukwekkende grafische variatie. De graphics zijn met veel liefde en bekwaamheid gemaakt en creëren een goede sfeer. De meeste sfeer zit echter in de ronduit geniale schilderwerken tussen de levels door, tijdens het laden en bij het titelscherm. De verantwoordelijke artiest, Franck Sauer, laat niet met zich spotten. Enfin... back to the main subject. Vijanden benaderen de speler bijna zonder pauze en zijn soms wat moeilijk van de achtergrond te onderscheiden, wat het er niet makkelijker op maakt. Verder bezit Agony hetzelfde probleem als Unreal: als we de kip van zijn bonte veren ontdoen, blijft er het zoveelste schietspel zonder al te veel daadwerkelijke variatie over.



De titelmuziek is een rustgevende piano-compositie en (sorry Jeroen) de muziek tijdens het spel sluit iets te direct aan op de zenuwkriebelende snelheid van het spel en benadrukt die, in plaats van de balans te herstellen. Al met al is Agony geen slecht schietspel en beslist een audiovisueel juweeltje. Voor de liefhebbers van een verstand-op-nul-en-gaan-met-die-hap schietspel is Agony zeker geen kat in de zak.

M7

Produkt: Agony
 Softwarehuis: Psygnosis
 Waardering: 7

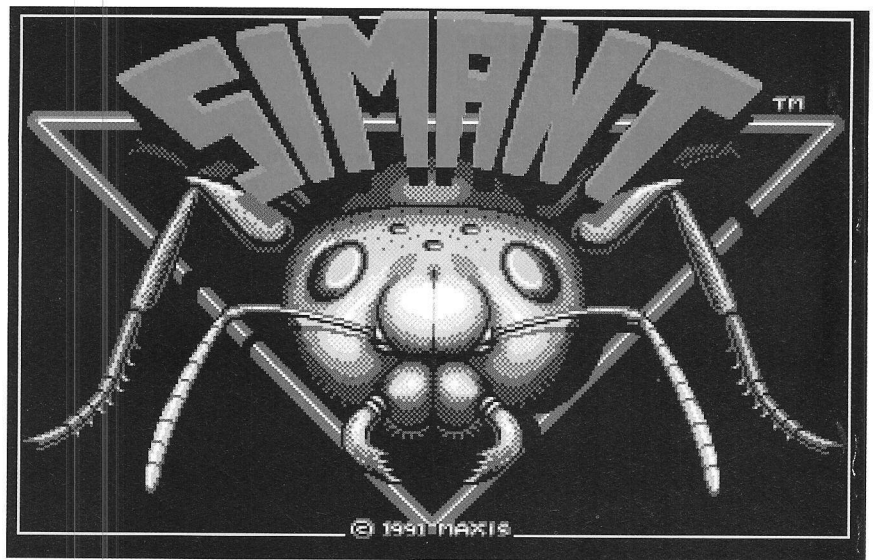
Zoals de advertentie al zei: 'Mieren, je deelde je etenswaar, huis en planeet met ze. Stapte op ze, besproeide ze en je probeerde ze uit te roeien. Nu kun je er één zijn.'

Dit is het verhaal van SimAnt in een notedop. Je voert in deze 'simulator' het bevel over een kolonie mieren. En bevel voeren zàl je, vol plezier, vermaak en uitdaging. SimAnt is een 'must' voor elke computergebruiker die voor een programma valt dat een 'spel' is in de zuiverste zin van het woord.

Vanaf het moment dat de doos open gaat, ziet de eigenaar dat hij een pakket in handen heeft dat tot in de puntjes verzorgd is. De handleiding is een juweel waarin alles duidelijk omschreven staat. De doos bevat zelfs twee versies van SimAnt. Eén voor de standaard Amiga en één voor de A3000. Deze high-resolution versie werkt niet in 300*200 maar in 800*600 mode. U hoeft zich geen zorgen te maken als u 'maar' een standaard Amiga heeft. Ook in de low-resolution mode is SimAnt een juweel.

LARFJES VOEREN

Alle onderdelen en gereedschappen zijn goed bereikbaar en makkelijk te gebruiken. De diverse gereedschappen bepalen hoe de kolonie zich gedraagt. Er zijn



Gemier om het bestaan

gedragsregulatoren en werkregulatoren. De gedragsregulatoren besturen de koningin bij haar eierproductie. Uit deze eieren komen de werkers, soldaten en koninginnen voort.

De werkregulator regelt de werkzaamheden van de mieren. Hieronder valt het voeren van de larve, het zoeken van voedsel en het vergroten van het nest. Gevechtshandelingen zijn maar beperkt te besturen. Als een mier een vijand tegenkomt, vecht hij tot de dood erop volgt.

De verdere besturing van de kolonie gaat via de neutrale mier. Deze is geel van kleur en wordt door de speler gemanipuleerd. Let wel: de speler kan alleen de

gele mier besturen, nooit een zwarte mier (de eigen troepen) of een rode mier (de vijand). Het is echter wel mogelijk om de gele mier in te wisselen voor een zwarte mier, waardoor de twee van kleur ruilen. Op deze wijze is het mogelijk om te wisselen tussen werkmier en soldaatmier. Verder kun je als gele mier zwarte mieren inlijven in een regiment waarmee je de vijand in zijn eigen hol opzoekt en probeert te vernietigen.

ALTERNATIEVE BIOLOGIELES

Alhoewel de diverse spelvormen een bepaald einddoel hebben, is het spel duidelijk bedoeld om het gedrag van de mieren te bestuderen en te kijken hoe ze op



AGONY - OPINIE II

Agony is een topper van de bovenste plank. Het eindresultaat is werkelijk fantastisch. Dit zal de koper duidelijk worden vanaf het moment dat hij het eerste intro-scherm te zien krijgt. De standaard uil van Psygnosis is ditmaal namelijk in high-resolution uitgevoerd. Deze fijne afwerking trekt meteen de aandacht. Als na het verdere laden het decor zichtbaar wordt, vallen onze monden open van

bewondering. De achtergronden zijn magnifiek en de muziek is van even hoogstaande kwaliteit.

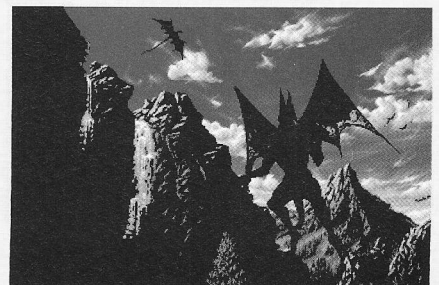
Agony is een schietspel waarbij je controle hebt over de Psygnosis uil, die je over een parcours van gevaar en tegenstand moet besturen. Onderweg dien je alles wat beweegt af te schieten. Je komt ook artikelen tegen die je op moet rapen door er overheen te vliegen. Deze objecten worden aangegeven met een rode pijl. Ze bestaan uit wapens of toverspreuken die het arsenaal van mijnheer de uil verbeteren of versterken. De spreuken hebben een variërende werking, maar zijn van korte duur.

Objecten zoals zwaarden blijven bij de uil totdat hij een leven verliest. En zelfs als dit gebeurt is hij gelukkig niet zijn gehele arsenaal kwijt, wat wij bij diverse spellen als frustrerend hebben ervaren, maar zal hij slechts een deel van zijn vuurkracht verliezen. Als je het einde bereikt, kom je de traditionele superschurk tegen. Deze heeft meer dan een paar treffers nodig.

Nadat hij subtiel naar de andere wereld geholpen is, kun je door naar het volgende level.

Elk nivo heeft een eigen afwerking met bijpassende muziek. Wij kregen dan ook de indruk dat voor elk level een aparte graficus en dirigent ingehuurd waren om een uniek beeld te creëren.

Het spel is in het begin geen echte uitdaging voor de doorgewinterde vuurknop specialist. Zulke personen zullen al snel bij level drie of vier arriveren. Daardoor is Agony toegankelijk voor beginnende en



bepaalde situaties reageren. Er zit zelfs een mieren-encyclopedie in het spel verwerkt die altijd opgeroepen kan worden om informatie over deze levensvorm te vinden. Dit naslag-gedeelte geeft veel uitleg over zaken als anatomie, gedragsregels en dergelijke. Deze informatie leren is niet nodig: ze is aan het spel toegevoegd om de speler een compleet beeld over mieren te geven. SimAnt geeft zo een aardige aanzet tot een alternatieve biologielees.

SimAnt kent vier vormen: Tutorial, Quick, Full en Experimental. De tutorial-vorm laat de speler kennismaken met alle gereedschappen en schermen in het spel. Zie het als een inleidende cursus. Als je die een keer gedaan hebt, is de handleiding eigenlijk niet meer nodig. Bij een quick-game vindt de speler zich terug op een stukje van het grasveld. De tegenstander is de rode kolonie. Het spel eindigt als je de rode kolonie succesvol vernietigd hebt, of zelf met gestrekte pootjes ligt. Je zal ook andere vijanden tegenkomen, zoals de spin. Dit kring is een natuurlijke vijand van de mier en eet deze dan ook graag op. Hij kent geen onderscheid tussen de twee groepen:

beide kolonies vindt hij even lekker. Maar zijn grootste vijand, de mens, geeft de mieren meer problemen. Mensenvoeten kunnen een kolonie in korte tijd uitroeien. Elke mier die zich buiten zijn nest bevindt, zal geplet worden. Ook de grasmaaier is een favoriet bij het uitroeingsproces. Alle mieren boven de grond worden opgezogen en verdwijnen voorgoed uit het zicht.

VOORTPLANTINGSBELEID

Een full-game lijkt sterk op een quick-game, maar het gevecht beperkt zich ditmaal niet tot één stukje grond. Het hele grasveld en het huis vormen je speelveld. Het voortplantingsbeleid met nieuwe koninginnen wordt dan ook een belangrijk onderdeel. Als de mieren succesvol delen van het huis bezetten, komt een nieuw element in het spel naar voren: het gebruik van insecticides. Wanneer de mensen uit het huis verjaagd zijn en de zwarte mieren alle stukjes grond in bezit hebben, is het spel uit.

Een experimental-game is geen echte spelvorm. De speler kan in deze optie alles naar eigen inzicht veranderen. Het is leuk om situaties te creëren en te kijken hoe de mieren zich daar al dan niet uitredde. Dit onderdeel is vooral interessant om strate-

gieën te bepalen en deze vóór het grote gevecht te perfectioneren.

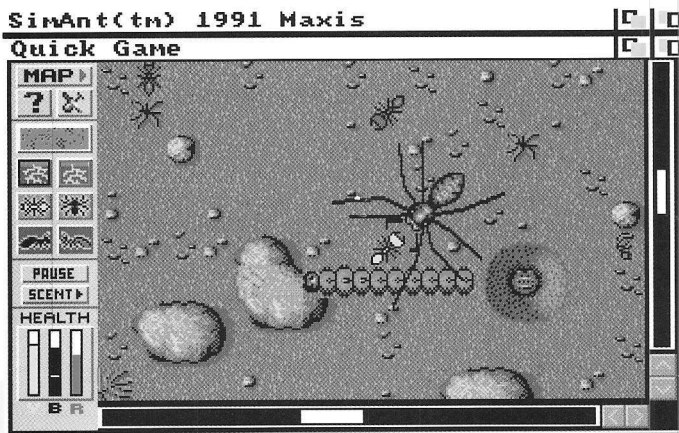
ZWARTE DRUKTE

Tijdens het spelen dook een klein probleem op bij het besturen van de gele mier. De bijbehorende opties worden zichtbaar door de muiswijzer op de gele mier te zetten en de linkerknop ingedrukt te houden. Meestal kost dit geen enkele moeite. Als het scherm vol is met andere mieren werkt deze procedure echter af en toe niet. Het probleem kan omzeild worden door toetskommando's te gebruiken. Aangezien het er maar een stuk of zes zijn, bleek daar uitstekend mee te leven.

Ons eindoordeel kan niet anders luiden dan: perfect! Zowel de software als de handleiding zijn van hoge kwaliteit. Ocean heeft hard aan dit produkt gewerkt en dat is aan alles te zien!

Lawrence van Rijn

Produkt: SimAnt
Softwarehuis: Ocean
Waardering: 9 1/2



jeugdige spelers en kunnen ook zij kennismaken met de zoete smaak der overwinning. Agony is een spel dat het duidelijk niet moet hebben van originaliteit, maar van een schitterend afgewerkt geheel. LVR

Produkt: Agony
Softwarehuis: Psygnosis
Waardering: 9

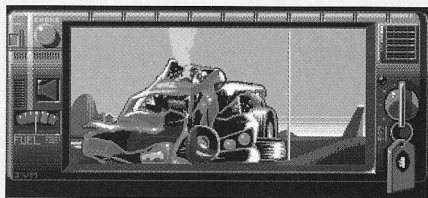
RACE DRIVIN'

Domark heeft wederom een race-spel uitgebracht. Race Drivin' is de derde uit de reeks die verder bestaat uit Hard Drivin' en Hard Drivin' 2. De eerste reden van vermelding is het feit dat men in deze versie het spel verbeterd heeft. De tweede is het feit dat één van de drie parcours identiek is aan het parcours van het originele spel. Race Drivin' wordt geleverd met een

videoband genaamd 'And they walked away 2'. Deze band is gevuld met een gigantische verzameling van race-ongelukken; de meest aparte crashes en explosies komen aan de beurt. Het bijzondere van al deze ongelukken is dat de betrokken racer er meestal met niet meer dan een paar kleerscheuren vanaf kwam. Vrijwel alle takken van de racesport komen aan de beurt. Men benadrukt het feit dat de coeurs deze ongelukken alleen overleefden doordat ze de veiligheidsvoorschriften die in de racesport gehanteerd worden naleefden. De band duurt ongeveer 1 uur en een kwartier en is het aanzien zeker waard. Race Drivin' heeft een paar noemenswaardige punten. Als eerste is er de auto-keuze. Deze beperkt zich niet langer tot 'automaat' of 'handmatig

schakelen'. Domark heeft nu drie verschillende auto's gemaakt, elk met hun eigen specifieke punten. Iedere auto is zowel handmatig als automatisch beschikbaar. Tevens werd de aansturing belangrijk gewijzigd. In het verleden hadden we de beschikking over een standaard joystick of muis. Nu kan men ook de gevoeligheid van de muis instelbaar. Daar de parcours





een goede controle over het stuur vereisen, is deze optie van levens-/race-belang. Race Drivin' is geen race-spel waarmee je direkt richting finish aan de haal gaat. In het begin zal je menigmaal met frustratie naar het scherm kijken als er dingen fout gaan. Als je er na een tijdje in slaagt een goede controle over de auto te krijgen, zal de overwinning echter des te zoeter smaken.

Het spel stelt wat hoge eisen ten aanzien van de besturing, wat sommige mensen mogelijk zal afschrikken. De serieuzere racer zal er echter extra door gemotiveerd raken. De drie banen, de originele baan, een rallybaan en de superstuntbaan zijn beslist geen zachte eitjes. Als je bovendien de optie gebruikt om via een 'link' met zijn tweeën te spelen, zit er vele genoeglijke avonden in het verschiet.

Een verplicht spel voor de betere racefanaat.

LvR

Produkt: Hard Drivin'
Softwarehuis: Domark
Waardering: 8

ORK

Ork. Een korte naam voor een 'manneke' dat kort van stof is. Het verhaal is in principe simpel. Een volk van rasechte vechters heeft een ritueel: een vechtjas moet een aantal tests ondergaan voor hij zich bij de gelederen kan aansluiten. Deze tests bestaan uit een aantal parcours die men tot het eindpunt moet voltooien. Elk parcours is gevuld met een diversiteit aan tegenstanders en objecten. De objecten zijn niet alleen hulpmiddelen om de gelederen van de tegenstander uit te roeien, maar ook sleutels en andere artikelen om deuren en dergelijke te openen. Ork gaat de tegenstanders standaard te lijf met het dubbelloops machinegeweer dat op zijn schouders rust. De bedoeling is om het loodgehalte in het bloed van de tegenstanders zo hoog op te laten lopen dat ze het loodje leggen.

Ork beweegt echter wat vervelend. Hij springt namelijk een beetje als een kikker (op een zelfde manier als bij het spel 'The Killing Game Show'). Aangezien Ork op treden moet springen om hogere plateaus te bereiken, val je frustrerend vaak naar beneden. Vooral bij het eerste level stuit je op dit probleem. Als je dat echter onder de knie hebt, wordt het geheel een stuk speelbaarder. De speler moet goed op de details van het level letten, aangezien het makkelijk is om een object over het hoofd te zien en daardoor een tijd lang vast te zitten.

Ork zal vooral aanspreken bij spelers die meer willen dan alleen vuurknop-training. Doordat de speler op zowel reflexen als slimheid getest wordt, geeft Ork duidelijk waar voor je geld. De figuren in het spel zijn fantasierijk en tot op zekere hoogte origineel.

Het grafische gedeelte lijkt in eerste instantie netjes maar sober afgewerkt. Dit geldt echter maar voor de eerste levels. Als je andere planeten bezoekt, kom je op kleurrijkere grond terecht. Verder is het geluid van goede kwaliteit en het actie-element van het hoge kaliber dat wij van Psygnosis gewend zijn.

Ork is een waardige uitbreiding van het software-arsenaal die niet op de plank van de actiefanaat mag ontbreken.

LvR

Produkt: Ork
Softwarehuis: Psygnosis
Waardering: 8

THE CASTLE OF DR. BRAIN

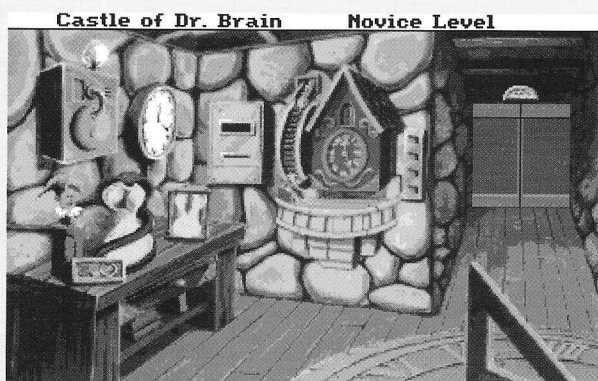
Sierra komt met een nieuwe serie voor de jeugd: de omzwervingen van Dr. Brain. Deze serie is niet zoals alle Sierra voorgangers een adventure, maar een doolhof van puzzels en hersenkrakers. In dit eerste deel heeft men zijn kasteel centraal gezet. In de doos zit een leuk boek dat de speler met diverse puzzels en raadsels kennis laat maken.

Als sollicitant arriveer je aan de voordeur om de functie van laboratorium-assistent te vervullen. Je drukt op de deurbel en de pret kan beginnen.

Dr. Brain vindt namelijk dat je moet aantonen dat de functie voor jou geschikt is. Dit doet hij door de weg naar het kantoor af te sluiten. Door het oplossen van problemen op diverse gebieden kun je de kodes bemachtigen die de deuren openen. Deze puzzels zijn zeer divers en hebben per kamer op een eigen onderwerp betrekking. De opgaven

variëren van rekenraadsels, woordraadsels en programmeren tot het decoderen van berichten en het herkennen van planeten. Binnen deze onderwerpen zal men diverse bekende puzzel- en geheugen-spellen tegenkomen. Voorbeelden hiervan zijn: Simple Simon, Memory, Puzzelen en Galgje.

Als je een puzzel oplost, krijg je een deel van de sleutel in de vorm van een wachtwoord dat toegang geeft tot een volgende kamer. Gemiddeld zijn er drie puzzels per kamer nodig om verder te gaan. Oppervlakkig gezien is 'Castles of Dr. Brain' een leuk spel voor jong en oud vol met raadsels voor de stille avond en de regenachtige middag. Toch hebben wij onze bedenkingen bij het produkt. Grafisch gezien is het niet slecht, maar gezien het feit dat dit spel niet afhanke-



lijk is van snelle animaties hadden de achtergronden beter gekund. Het besturingsgedeelte is traag, zeker als je het zonder harddisk moet stellen. Het spel moet het ook al niet van het geluid hebben, zoals de speler snel zal merken. Een derde punt is dat je de doos in de kast zal laten liggen zodra je de puzzels hebt opgelost. Daar je er in twee uur doorheen bent, vinden we f 120,- een beetje te veel van het goede.

Samengevat blijft dit spel onder de maat. Jammer, want het concept is leuk. Zoals gezegd is dit de eerste in een nieuwe reeks. Laten wij hopen dat Sierra in de toekomst met een beter eindresultaat komt.

LvR

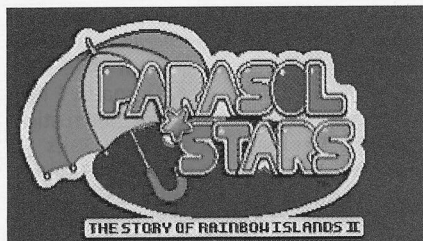
Produkt: The Castle of Dr. Brain
Softwarehuis: Sierra
Waardering: 6

PARASOL STARS

Jaren geleden, toen spellen nog spellen waren en softwarehuizen nog ambitieus in plaats van geldzuchtig, moest de concurrentie al rekening houden met de naam Ocean. Klassiekers als Rambo ont namen menig speler alle overige lusten. Vandaag de dag behoort Ocean tot de top der spelbonzen en heeft het een een-tonige tendens ontwikkeld om grote (film)namen om te zetten in een door-gaans matig spel. Interessanter zijn de speelhal-overzettingen waar Ocean ver-



WITH AN AIR OF APPREHENSION YOU
PREPARE YOURSELF FOR THE FIRST QUEST.



antwoordelijk voor is, met name de zogenaamde cute games. The Newzealand Story en Rainbow Islands doemen op uit de hersenschors.

Nu is het vervolg op het vervolg van Bubble Bobble (Rainbow Islands) aan de beurt, de derde in de platform-trilogie van onze helden Bub en Bob: Parasol Stars. Na de bevolking van de Rainbow Islands bevrijd te hebben, willen Bub en Bob eindelijk eens gaan genieten van een welverdiende vakantie. Echte helden lijken echter nooit tijd voor zichzelf te krijgen, want een nieuwe dreiging dient zich aan: de interplanetaire agressor Chaostikahn bezet de planeten rondom de Rainbow planeet via een verscheidenheid aan kwade dienaren. Met een zucht storten B & B zich op het verse gevaar, gewapend met een nieuw en uiterst handig attribuut: een parasol. Dit multifunctionele wonderdje is een geschenk van de dankbare Rainbow Islanders en kan gebruikt worden als schild en wapen.

De opzet van Parasol Stars is eigenlijk een klein stapje terug van Rainbow Islands in de richting van Bubble Bobble. Het speelveld is weliswaar niet altijd statisch, maar heeft een veel beknoptere scroll-marge dan Rainbow Islands. We kunnen kiezen tussen één of twee spelers en zijn in staat om met het parasolletje veel acties tegen de rondwaaire tegenstanders uit te voeren. Zo kan de speler een tegenstander oppakken, boven het hoofd rondzwaaien en wegslijten. Ook kunnen er op bepaalde plekken in het veld waterdruppels opgepakt worden, die je naar de tegenstander kan smijten. Spaart Bub/Bob meerdere druppels op, dan vormen ze samen een grote druppel die als een watervloedje op de vijanden af kan stromen. Naast waterdruppels zijn er dan nog vuur-, bliksem- en sterdruppels, met verschillende resultaten.

De planeten die om bevrijding schreeuwen hebben elk een thema: Music World,

Woodland World, Ocean World (hoe passend), Machine World, Casino World, Cloud World, Giant World en Rainbow World. Volgens de handleiding hoeft Rainbow World niet meteen de laatste te zijn. Nou, meneer Ocean, voorlopig hebben we onze handen vol genoeg met acht bezette planeten.

We zijn beland bij de aloude vraag: is Parasol Stars uitmuntend, zeer goed, goed, redelijk, matig, zwak of triest...? Hmm... laten we het houden op 'goed'. Het spel is niet uitmuntend omdat Amiga-games tegenwoordig toch wel wat meer diepte vereisen en het is niet zeer goed omdat het in hogere levels wat te heftisch wordt om de boel nog onder controle te houden. Maar Parasol Stars is ook niet redelijk of slechter, want het spel blijft origineel, vermakelijk en ontspannend. Een enigszins vergelijkbaar spel is 'Rodland' en dit wint het op het gebied van pure speelbaarheid net van Bub en Bob's nieuwe avontuur. Desalniettemin... Parasol Stars is een van de betere "cute 'n' simple games".

M7

Produkt: Parasol Stars
Softwarehuis: Ocean
Waardering: 8

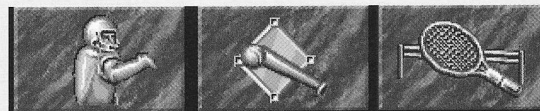
JOHN MADDEN FOOTBALL

De Amiga wereld heeft er weer een balspel bij. Nu eens geen voetbal, maar football oftewel rugby op zijn onvervalst Amerikaans. Na de talloze matige voetbalgames die de laatste tijd de markt teisteren, stopten we met matig enthousiasme de twee floppen in onze Amiga. Asjemenou zeg, da's mooi! Een echt flitsend intro met animaties, prima geluid en gedigitaliseerde plaatjes. Reden genoeg om het spel eens wat verder te bekijken.

Het intro-gedeelte toont het begin van een Amerikaanse sportshow. Een presentator van Electronic Arts Sports Network kondigt het sportprogramma aan. Dan vraagt het spel opeens naar de snelheid van de Quarterback van het footballteam van Los Angeles. Natuurlijk hebben we hier te

maken met een kopieerbeveiliging. In de handleiding bij het spel kunnen we het antwoord vinden in een tabel. Dan vertelt een prachtig gedigitaliseerde vrouwestem dat er extra RAM in onze Amiga zit. Het spel maakt daar gretig gebruik van. Extra diskdrives ondersteunt het spel ook. Veel schijven wisselen was er toch al niet bij, zeker niet met dat extra geheugen onder de motorkap.

Wie de spelregels van rugby



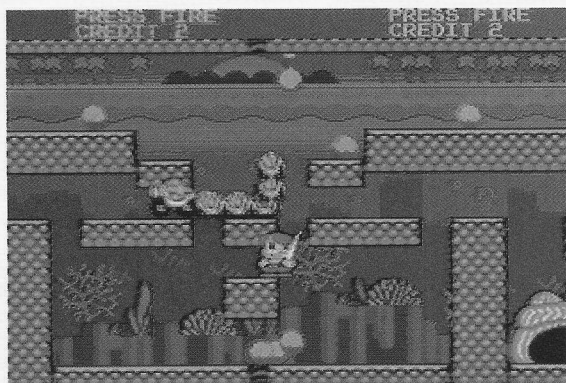
niet kent, zal snel ten onder gaan door de vele sporttermen die tijdens het spelen op het scherm komen. De makers geven in de handleiding gelukkig een stoomkursus voor beginners. Als snel blijkt dat dit spel meer biedt dan alleen rammelen met de joystick. De talloze opties maken van John Madden Football een volwaardige rugby-simulator: keuze uit zeventien team-samenstellingen, vier stadion-types, drie weertypes, enzovoorts. We spelen met joystick of toetsenbord, met twee spelers tegelijk of alleen tegen de computer. De makers bouwden zelfs een computer tegen computer optie in. Rugby is een tactisch spel. Met rammen alleen kom je er niet. En daar ligt nu juist de kracht van dit spel. Liefst 30 verschillende speltactieken en vele varianten daarop stellen we tijdens het spelen in met de joystick. Op het scherm zien we een gedeelte van het grasveld. Tijdens het spelen scrollt dit heel soepel en driedimensionaal over ons beeldscherm. Boven in beeld verschijnen drie hokjes waarin we andere gedeeltes van het speelveld zien. Zo kunnen we onze teamgenoten in de gaten houden en kiezen naar welke medespeler we de bal overgooien. Door alle opties die we tijdens



het spelen moeten instellen, zou de spelvoortgang in gevaar kunnen komen. Maar dat valt mee: er blijft genoeg actie over om eens lekker erop los te rugbyen. Grafisch gezien kan een rugby-spel niet snel beter en de geluidseffecten mogen er ook zijn. Spelfanaten van het type 'drie-kwartier-lang-monsters-zappen' kunnen deze rugby-simulator beter laten liggen. Maar iedereen die langdurig rugby-plezier zoekt, zal na dit spel geen ander meer willen. John Madden Football blijft een kersverse klassieker in zijn genre.

PS

Produkt: John Madden Football
Konfiguratie: Iedere Amiga, beter geluid bij 1 Mb
Softwarehuis: Electronic Arts
Waardering: 9





SPECIAL FORCES

Special Forces van Microprose geeft je het bevel over een kommando-eenheid van acht man, gespecialiseerd in het uitvoeren van taken in vijandelijk gebied. Deze taken lopen uiteen van het bevrijden van gijzelaars tot het vermoorden van de grote drugsbaas. De gewenste opdracht kan bij het hoofdkwartier uitgezocht worden. Het spel biedt in totaal zestien missies die de kwaliteit van de kommandogroep zullen testen. De missies zijn zeer afwisselend en vergen uiteenlopende tactieken om te overleven.

De handleiding van Special Forces is kort en recht door zee. Alle informatie voor de missies is gemakkelijk te vinden. Je moet de handleiding bij aanvang van het spel gereedhouden voor het wachtwoord. Dit zal de computer voor de aanvang van het spel eenmalig vragen en werkt op de inmiddels bekende wijze: zoek een woord op een bepaalde pagina.

Special Forces is duidelijk geen simpel aanval- en schietspel. Alhoewel de actie-elementen wel in die richting wijzen, dient men rekening te houden met handelingen als afleidingsmanoeuvres, het kiezen van landingsplaatsen en de keuze van je personeel. Vooral het personeel is belangrijk, daar elk teamlid zijn eigen specialisaties heeft. Indien je hiermee geen rekening houdt, wordt de kans erg groot dat je neerstrijkt in het midden van een tot de tanden gewapend regiment. De praktijk leert dat vier kommando's tegenover honderd terroristen ongezonderde gevolgen heeft.

Een volgende taak van de speler is het kiezen van de bewapening: de juiste wapens moeten naar de juiste mensen. Bijkomende gevaren als verrassingsovervallen worden miniem indien je met gra-

naten werkt. Een pistoolschot draagt namelijk niet ver in de jungle, maar een granaat wel. Houdt met dit spel één regel altijd in ere: slapende terroristen nooit wakker maken!

Een voordeel van het spel is dat je groepen soldaten automatisch naar een doel kunt leiden, zodat je al je aandacht voor een specifieke taak vrij hebt. De betreffende soldaten zullen hun eigen weg zoeken en afhankelijk van de ingestelde prioriteiten

de vijand automatisch afschieten of om het leven komen. De combinatie van specialiteit en wapens bepaalt hun overlevingskansen. Door deze manier van besturing kan de speler een kommando naar een deel van het complex sturen en het zo ontregelen met explosieven, terwijl een tweede team het kamp van de andere kant inloopt en zo snel zijn taak completeert. De missie is pas voltooid als het doel bereikt is en er geen vermiste soldaten achterblijven. Een gevangen genomen soldaat krijgt de stempel 'Missing in action'. Je kunt dit scenario op een later tijdstip opnieuw spelen om zo de soldaat te bevrijden. Wij vinden de kwaliteit van Special Forces meer dan voldoende. Alhoewel het niet zo uitgebreid is als de diverse andere producten van Microprose, achten we het niet minder origineel en getuigt de afwerking van kwaliteit. De fervente aktiespeler zal niet minder plezier hebben dan de simulator-fanaat. Beiden zullen een flinke tijd achter de computer duiken.

LvR

*Produkt: Special Forces
Softwarehuis: Microprose
Waardering: 8*

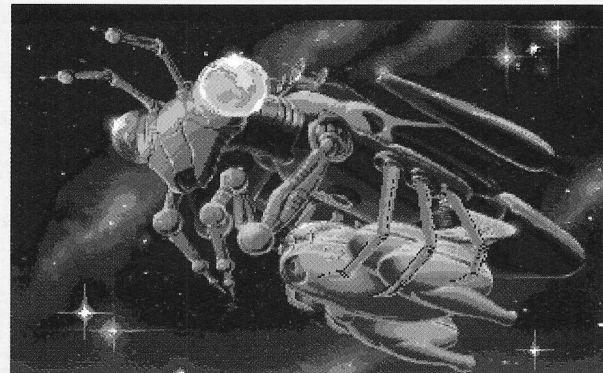
SPACE QUEST 1???

Sierra heeft zojuist een vreemde stap gezet. Het bedrijf heeft namelijk het oudere spel Space Quest 1 opnieuw uitgegeven, maar gelukkig niet in zijn originele vorm.

Het spel werd geheel herschreven in de stijl van Space Quest 4. Dit principe, dat wij de 'ikoon interface' zullen noemen, is een uitstekende vondst om het eeuwige gezoek naar de juiste woorden in een avontuur te vermijden. Voor de nieuwere Sierra-spelers is het leuk om de oudere spellen te kopen en zo het verhaal te completeren zonder dat je met software uit de oudheid zit. Er zijn dus diverse voorde-

len. En de nadelen? Die hebben meer te maken met de hardware die de speler bezit. Als je niet over minimaal twee diskdrives of een harddisk en daarnaast 1 Mb geheugen beschikt, kun je dit spel rustig vergeten. Begin er niet eens aan. Zelfs met een harddisk is dit pakket in onze ogen niet echt vlot. Het gaat wat sneller dan bij Space Quest 4, maar niet veel. Het geluid is goed, maar niet super. Het grafische gedeelte komt echter veel gladder over dan we de laatste tijd van Sierra gewend waren. Artistiek gezien zitten in dit spel leuke dingen verwerkt. Als je bijvoorbeeld door de machinekamer van het schip loopt, zal de speler motoronderdelen zien. Alles ligt nog steeds op dezelfde plaats als bij de originele uitgave. Het spel vormt daardoor een nostalgische reis voor de trouwe spelers van Sierra-adventures en een leuke uitdaging en aanvulling voor de nieuwbakken Sierra-spelers.

De Space Quest-serie handelt over de schoonmaker Roger Wilco. In de eerste aflevering maken wij kennis met deze Cemsto-onverlaat, die zich in de bezem-

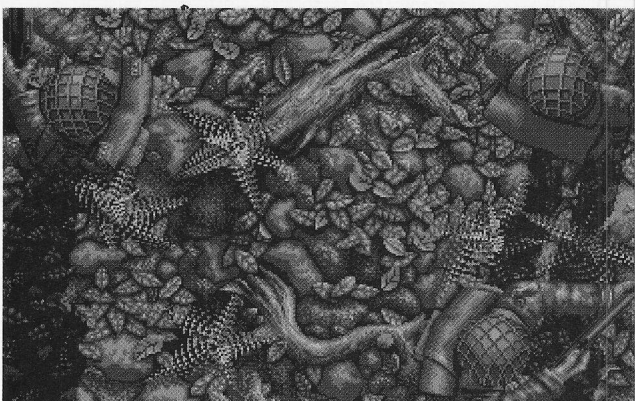


kast verschuilt als er piraten aan boord komen die uitermate behulpzaam zijn om de gehele bemanning naar de eeuwige jachtvelden te helpen. Daar sta je dan als 'onze' Wilco. De klok loopt om één of andere vreemde reden terug. Misschien een hint om het schip te verlaten voordat deze klok de nul tijd bereikt? Als je de juiste objecten vindt en de bewaking succesvol blijft ontlopen, is het misschien mogelijk om een reddings-shuttle te 'lenen' en je levensduur te verlengen. Space Quest 1 boeit net zo sterk als zijn opvolger die eerder uitkwam (ik word gek! - eindredakteur). Het spel is voor de beginner wat makkelijker en geeft iets kortere wachttijden.

Toch zal Sierra aan een compactere versie van haar spellen moeten werken zodat communicatie met de disk minder tijd kost. Alleen als je over een harddisk beschikt zijn dit soort argumenten academisch en kun je met een gerust hart de muis beetpakken en de bewaking beginnen te dollen!

LvR

*Produkt: Space Quest 1
Softwarehuis: Sierra
Waardering: 7*



DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET

Op muzikaal gebied is 'Deluxe Music Construction Set', kortweg DMCS, een klassieker voor de Amiga. In 1985 voegde Electronic Arts deze elektronische musicus toe aan haar collectie van de 'Deluxe' series. Het bekendste en meest geprezen programma uit deze reeks is ongetwijfeld 'Deluxe Paint' dat bekend staat als het tekenprogramma bij uitstek voor zowel de Amiga als MS-DOS computers. Recent verscheen een nieuwe PAL-versie van het muziekprogramma, waarbij niet het hele scherm wordt gebruikt zoals men zou konkluderen uit het label 'New PAL version', maar alleen de timing is afgestemd op de Europese situatie (60 Hz).

Voor we beginnen dienen we eerst een backup van het origineel te maken. Als we daarna DMCS vanaf de kopie starten, moeten we (ter controle) alleen even de originele diskette in de drive doen. Daarna kunnen we onze muzikale verlangens botvieren.

Het scherm (dat dus NTSC-afmetingen heeft) bestaat uit drie vensters: één met alle noten en muziektekens, één met het toetsenbord van een instrument en één waarin u de muziek 'schrijft'. Vóór we beginnen met componeren maken we in 'Score Setup' de instellingen voor het werkvenster. Hiermee bepalen we hoeveel en welke sleutels worden gebruikt, de afspelsnelheid van de muziek, het volume, het aantal noten per regel, etcetera. Alles klaar? Starten maar!

COMPONEREN

Als we een instrument uit de 'Instruments' directory hebben gekozen, kunnen we de klank testen in het toetsenbordvenster. Gewoon met de muis over de toetsen bewegen is voldoende om een indruk te krijgen. Via de muis kunnen we noten selecteren, van een hele tot een 32-ste noot. Als we noten in het werkvenster plaatsen, hoeven we niet om te kijken naar maatstrepen: DMCS doet dit automatisch. Verschillende maatsoorten

in één compositie worden volledig ondersteund, evenals crescendo en decrescendo. Ook kunnen we de noten binden.

Hebben we iets verkeerd gedaan of willen we iets wijzigen? Geen nood, want de uitgebreide cut-, copy- en paste-mogelijkheden helpen ons uit de brand. Dit kan, bijvoorbeeld als een

bepaald stuk zich herhaalt, een hoop 'zetwerk' schelen.

Als we, enige zweetdruppels later, een stukje hebben gemaakt, kunnen we dit printen en natuurlijk afspelen. Als we op 'Play' drukken, zien we de noot die op dat moment wordt gespeeld oplichten, zodat we weten bij welke noot de Amiga is. Haal tijdens het afspelen liever geen menubalken naar beneden en verplaats geen vensters, want hierdoor wordt de muziek even onderbroken. Dit is te wijten aan inadequate programmering.

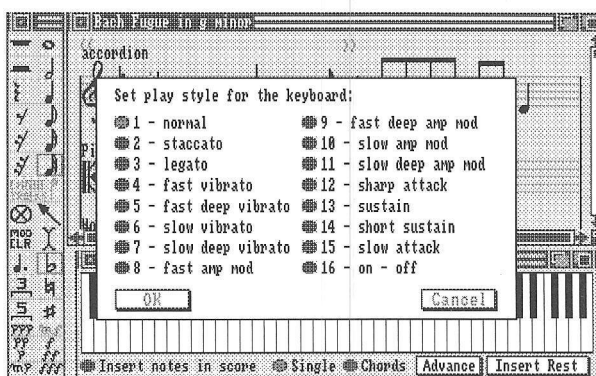
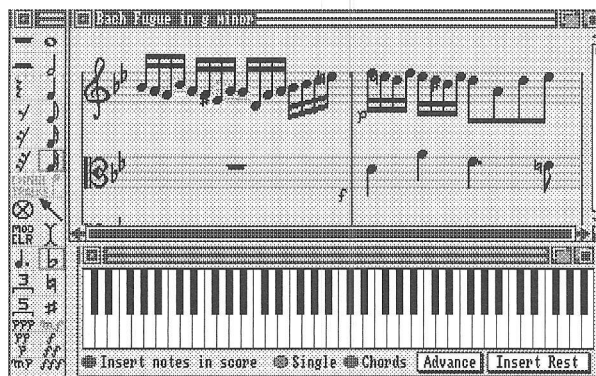
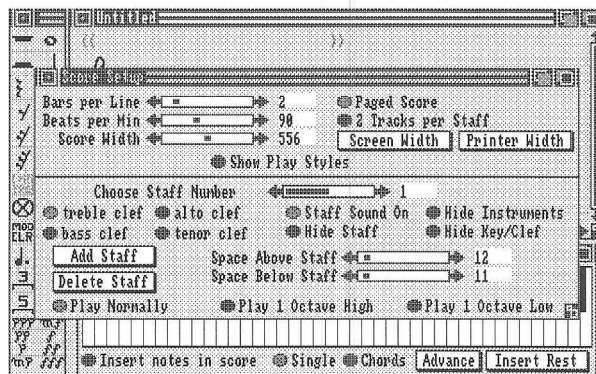
Een leuke optie is Midi. Hiermee kunnen we maximaal 16 Midi kanalen aansturen, waarbij we de beschikking hebben over ten hoogste 128 instrumenten. Bij lange na niet zo uitgebreid en professioneel als Music-X en Q-Base, maar toch leuk om mee te experimenteren.

KONKLUSIE

Deluxe Video maakt het mogelijk om achtergrondmuziek te maken bij de aftiteling van onze zelfgemaakte vakantievideo, om maar eens een dwarsstraat te noemen. We kunnen naar hartelust experimenteren met de bijgeleverde muziekjes, die de mogelijkheden van DMCS goed demonstreren. Ook kunnen we muziekjes die gemaakt zijn met 'Instant Music' (ook van Electronic Arts) inladen en eigen composities wegschrijven als SMUS files, die we weer kunnen gebruiken in 'Sonix' (Aegis Development). Als we genoeg hebben van de standaard songs, proberen we 'It's only Rock 'n' Roll' uit de 'Deluxe Library of Music'. Deze muziekbibliotheek moeten we wel apart kopen.

Ondanks de ouderdom draait het programma op alle Amiga's (zelfs op de A3000), ook als u extra geheugen hebt geïnstalleerd. DMCS werkt prima met 512 Kb, maar met één Megabyte kunnen we meer en grotere instrumenten gebruiken. Meer geheugen wordt vreemd genoeg niet aangesproken. Wie zelf een instrument bespeelt en de voorkeur geeft aan een normaal notenschrift boven de toetsenbordcombinaties uit bijvoorbeeld 'Soundtracker', kunnen we DMCS van harte aanbevelen. DMCS is niet efficiënt geschreven; Sonix is wat dat betreft beter en sneller. Niettemin biedt het meer mogelijkheden dan Sonix en is er uitstekend mee te werken.

Sander Assenbroek Machielsens



FISH 611-616

Het is meteen raak! Een mega-release van de tekstzetter **TeX**. Het gehele pakket (versie 3.1), compleet met source en MetaFont 2.7 voor 68020/030 machines met coprocessor. Ondanks de gearchiveerde bestanden beslaat deze distributie maar liefst zes (!) diskettes (Fish 611-616). Er zitten geen pk-fonts, previewer en device drivers bij. Edmund Mergl maakte deze Amiga versie.

FISH 617

Eric Schwartz is geanimeerd gezelschap: De lade **Beach** bevat zijn creatie 'A Day at the Beach'. Flip de kikker en Clarisse de kat gaan naar het strand, waar ze MoonDoggie tegenkomen. Daarvoor hebben ze dan wel 3 Megabyte geheugen en Fish 618 nodig, want daar staat het tweede deel op.

Revenge (of the mutant camels) is een aktiespel met horizontale scrolling. U bestuurt een laserdrommedaris waarmee u honderden vreemde vijanden dient te vernietigen, die de bult van uw trouwe makker willen stelen. Met de verzamelde bonussen kunt u zich weer meer afschrikwekkend wapentuig aanschaffen. Speel alleen, of met hulp van uw trouwe beschermgeit tegen amigo's of tegen uw Amiga. Revenge heeft stereo samples en kent 42 speelniveaus. Dit is een 512K-NTSC versie, maar een 1Mb en/of PAL-versie is tegen betaling bij Llamasoft UK verkrijgbaar.

FISH 618

Contact 2.0 is een fraai 'pop-up' programma dat zich in het geheugen nestelt en zich met een funktietoets op laat roepen. U kunt hiermee een lijst aanleggen met namen, adressen en telefoonnummers of soortgelijke gegevens (denk bijvoorbeeld eens aan helpboodschappen). De adressen kunnen over maximaal vier kolommen als labels op PostScript- of preference-printers afgedrukt worden. We mogen twee telefoonnummers per persoon opslaan. Handig voor wisselende adressen of voor fax- en modemnummers. Die kunnen dan vanuit het programma via het modem gedraaid worden. Contact is in staat om gegevens te sorteren en via het clipboard uit te wisselen met tekstverwerkers. Aan de gegevens kunnen met behulp van de tekstverwerker ook nog 'notities' gehangen worden. Dit shareware-programma van Craig Fisher ondersteunt AREXX volledig, of is het juist andersom?

Binnenkort kan de ene Amiga de andere aan het werk zetten via de spraakgenerator. **VCLI** staat namelijk voor Voice Command Line Interface. Het is een stemherkenningsprogramma voor de Amiga waarmee maximaal 48 gesproken kommando's door de Amiga worden begrepen. Het programma kan de kommando's leren herkennen. Elk stemkommando moet overeen komen met een CLI-kommando. U moet hiervoor de beschikking hebben over een Perfect Sound 3 of

FISH & CHIPS

Na door een muur van veertig schijven rijstebrij gegeten te hebben, dacht uw recensent eens fijn achterover in het luilekkerland van het Publieke Domein te vertoeven... Mooi dat op hetzelfde moment alweer de volgende tien Fish-disks door de gleuf van de HolleBollePostbus gleden! Terwijl u geniet van de hoogtepunten tot en met Fish 650, schrijft ondergetekende dus weer gestaag door!

Sound Master audio digitizer. Versie 4.0 is een update van Fish 542. Richard Horne maakte hem.

FISH 619

AFaxDemo 1.20 zendt en ontvangt faxen op de Amiga. De fax kan op de achtergrond worden afgehandeld. Het programma kent fax-spooling, aliases en adreslijsten. Faxen kunnen omgezet worden in tekst, IFF ILBM, TeX .dvi bestanden en kommandofiles. U heeft er natuurlijk wel een faxmodem voor nodig. Deze demonstratieversie beperkt zich tot het verzenden/ontvangen van slechts één pagina. De auteur is David Varley van C-Born Software Systems.

Met **AmiGazer** kunt u een sterrenhemel berekenen aan de hand van een database met 1573 sterren. De sterrenhemel kan voor elke willekeurige dag, tijd of lengtegraad bepaald worden. Klikken op een ster levert informatie op. Versie 3.0 is een update van Fish 90. Werkt op WB 2.0. Uw sterprogrammeur heet Richard Horne.

FISH 620

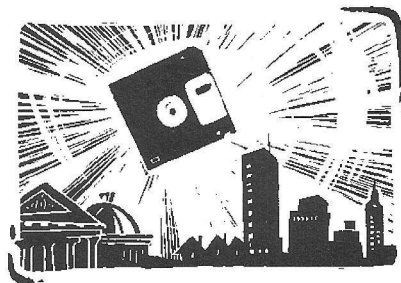
Graffiti is een demonstratieversie van een tekenprogramma dat minder kan dan DPaint, maar meer dan andere tekenpakketten. Het bevat bijvoorbeeld een autoscroll-functie. We kunnen schermen omzetten naar een ander oplossend vermogen, RGB waarden van het scherm manipuleren en er zit een snelle autoscrollende loupe bij. Dit is versie 1.6e, een update van Fish 610. Marcus Schiesser wil er graag een bijdrage voor hebben.

TKEd 1.00a is een eenvoudige ASCII-editor met intuition interface. Hij kan teksten lezen die met PowerPacker gearchiveerd zijn. U kunt zelf menu's definiëren en het pakket bezit een AREXX-interface voor 79 kommando's, een interface voor enkele errortools, en makro's. Tom Kroener maakte het, zoals u uit de titel kunt aflezen.

TrackDOS 1.11 is een update van het bekende programma van Nic Wilson.

FISH 621

Met de icon editor **IE 3.0** kunnen we iconen van maximaal 640x200 pixels grootte en 16 kleuren maken of veranderen. Ook zijn we in staat om de niet-grafische ikoon-parameters zoals tooltypes (tot 40 stuks) te veranderen of toe te voegen. IE genereert naar keus ook de C sourcecode



voor iconen en plaatjes. Verder mogen we IFF-plaatjes importeren en exporteren, iconen geschikt maken voor DOS 2.0, tekst toevoegen in elk willekeurig lettertype en nog veel meer. Deze demonstratieversie is een update van Fish 377.

1 Megabyte verplicht. De source is verkrijgbaar bij Peter Kiem.

MultiPlayer 1.17 is een shareware muziekprogramma waarmee we Sound- en Noisetackermodules, MED modules en 15 andere moduletypes kunnen afspelen. Het programma werkt onder 1.3 en 2.0. De modules kunnen ook worden afgespeeld door ze naar het 'AppWindow' te slepen. MultiPlayer kiest zelf de juiste afpeelsnelheid. De geregistreerde versie bevat een AREXX-poort en een load en save mogelijkheid. Update van Fish 573. De auteur is Bryan Ford.

Verder vinden we nog het uitstekende shareware telekommunikatieprogramma **NComm 2.0**. Het programma kan maximaal 115200 bps aan. Diverse transferprotocollen (waaronder XPR) worden ondersteund. Naast een script-taal, scroll-back buffer, hot keys en een AREXX interface maakt Ncomm ook gebruik van makro's, clipboard en meer. Update van Fish 356. DJ James, Daniel Bloch, Torkel Lodberg en vele anderen schreven eraan mee.

FISH 622

Bevat de programma's **Challenger 1.0**, een quizprogramma met 500 vragen in het Engels en Duits, geschreven door Udo Haisch en **Uedit 3.0a**, de bekende shareware hypertext editor van Rick Stiles. Boze tongen beweren dat Challenger een virus zou bevatten in challenger_d.main.

FISH 624

Csh is versie 5.19 van het shell-programma van Dominik Mueller, Cesare Borreo, Steve Drew en Matt Dillon. Met meer dan 100 ingebouwde kommando's, 70 funk-

ties, systeemvariabelen, jokers en programmeerbare commandline editing lijkt deze shell meer op de in de Unix-wereld gebruikte Csh. Het programma kan overigens nog veel meer. Het is een update van Fish 512 en de source zit erbij. Brian Moats schreef **MachIV** versie 4.0. Het is een makro- en hotkey-programma met sunmouse, kliknaarvoren, popcli, clipboard viewer, titelbalkklok en andere mogelijkheden. Per programma kunt u andere hotkeys en settings definiëren. Werkt alleen onder Release 2. Update van Fish 471. We stellen voor dit soort programma's voortaan maar 'schermutilities' te noemen.

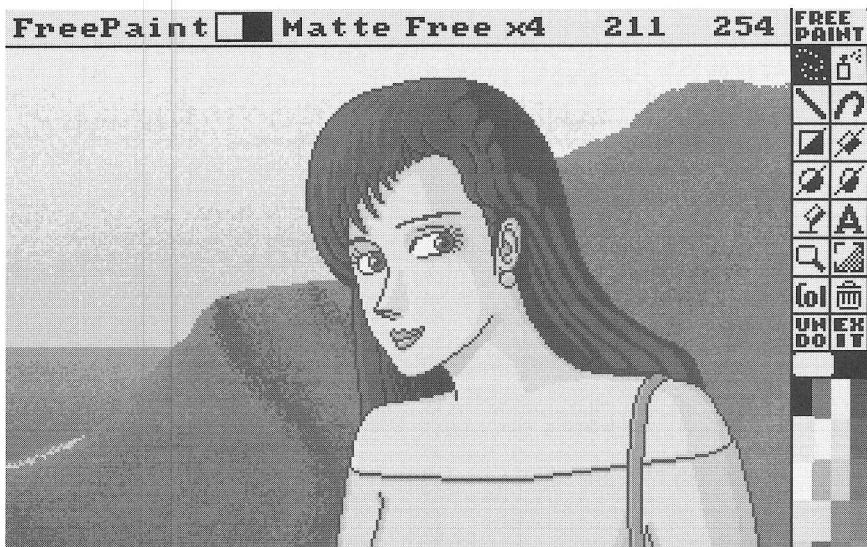
Ook van Brian is **PCMenu 1.5**, waarmee pulldown menu's bediend kunnen worden met behulp van de pijltjestoetsen op het toetsenbord, of door de eerste letter van de menu-optie in te typen. Meervoudige menukeuzes worden met Shift-Return gemaakt. Het programma keert automatisch terug in eerdere menukeuzes. PCMenu is volledig door u in te stellen.

FISH 625

Als u in het gelukkige bezit bent van een Canon laserprinter, kunt u die met behulp van **CanonLBP** aansturen via een workbench printerdriver of via een aparte driver waarmee onder andere in landscape printen, het aantal kopieën, de marges en de timeout in te stellen zijn. Het bevat PageStream drivers, een FontShop programma, automatische font download, vrij definieerbare papierformaten en een volledige Release 2 ondersteuning. Deze versie 1.01 is een volledig functionele demonstratieversie door Wolf Faust. Wouter van Oortmerssen uit Leiden (aardige Peer trouwens) schreef **TurboDEX 1.1**, een compiler voor de programmeertaal DEX. Dex lijkt op andere programmeertalen, zoals Modula2 of C, maar is eenvoudiger en bevat een heldere programmastructuur. De compiler levert compacte en snelle executables op. Wouter heeft zijn programma voorzien van een uitgebreide en leesbare documentatie. Hij wil graag wat hebben voor zijn inspanningen, maar u mag zelf beslissen wat dat mag zijn. DonationWare heet dat. In de naamgeving van dit programma en in de documentatie geeft Wouter al aan dat die gift ook een turboboord mag zijn....

FISH 626

Info 1.0 is een vervanging voor het AmigaDOS 'Info' kommando, door Nic Wilson geschreven in assembly, dus kleiner dan het origineel. Het werkt hetzelfde als het AmigaDOS kommando, maar



geeft ook de maximale bestandsgrootte die nog op de schijf past aan.

Met behulp van **SiliconSec** kunt u de stand van bowlingwedstrijden bijhouden en weergeven. Teams worden gerangschikt naar het aantal winst- en verliespartijen en het totale aantal pins. Het programma houdt team- en individuele scores bij en genereert zelfs eenvoudige nieuwsbrief-artikelen. Tevens zitten er adreslijst-, telefoonnummer- en adreslabel-mogelijkheden in. Versie 1.51 van Allen Maroney heeft minimaal 1Mb nodig. Nu nog een draagbare Amiga.... **Stuffer** is een Midi-utility om elk willekeurig Midi-bericht te maken en te versturen. Berichten kunnen worden gemaakt via muis of toetsenbord in hexadecimaal, decimaal of mnemonic. Standard Midi-bestanden en Roland Sysex checksum worden ondersteund. Version 0.9b is van Laurence Vanhelsuw. Ook van Laurence is **WaveMaker 0.9**, een Midigolfvorm generator, die werkt met behulp van schuif-gadgets. Hiermee kunnen we geluiden met maximaal acht boventonen genereren.

FISH 627

Maak uw eigen helpfiles met **ADoc 7.04**. Klik vervolgens op het woord waarvoor u hulp nodig hebt en ADoc zoekt zijn bestand door naar het betreffende onderwerp. Er zitten al Engels- en Franstalige helpbestanden voor Intuition en Dos bij. U kunt ook de originele Commodore AutoDocs als hulpbestand gebruiken. ADoc heeft een ARexx-poort. De vorige versie van Denis Gounelle stond op Fish 402.

Concentration hebt u zeker nodig voor dit spel, waarin u woorden bij elkaar moeten zoeken om te winnen. Speel

tegen elkaar of tegen de computer. Versie 3.3 is van Alan en Heather Keith. Verder op deze schijf versie 37 van het DPaint-achtige **FreePaint** van Stefan G. Boldorf en Björn-Eric Trost.

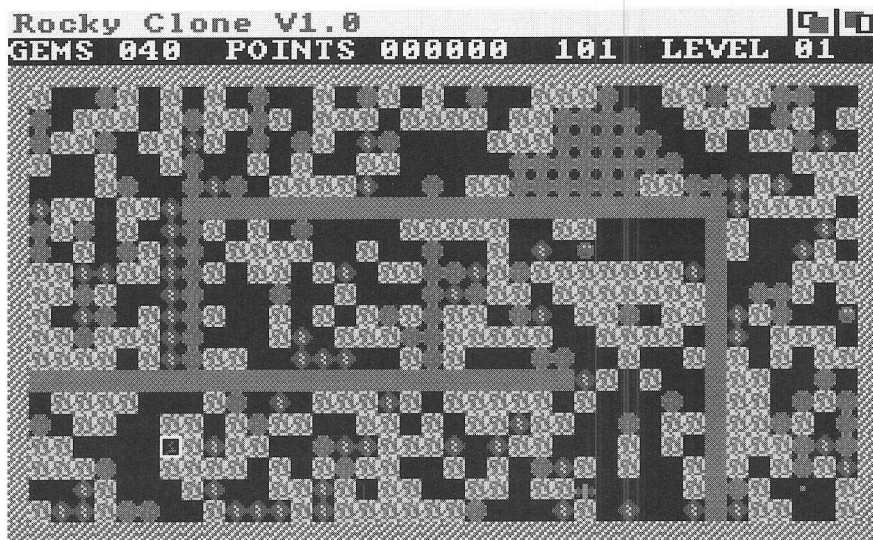
FISH 628

Denis Gounelle keert van Fish 402 terug met **APrf 5.0**. Het is een print-utility waarmee u via een Intuition interface uw printwerk van tevoren kunt bekijken, de te printen pagina's mag selekteren en de lay-out kunt bepalen met marges, kolommen, paginummering, regelnummering, etcetera. Maak gerust gebruik van de ingebouwde ARexx-poort. Spelletjesliefhebbers: de Legende van **Lothian** is een adventure à la 'Ultima'. U bent een eenvoudige herder die een gevaarlijke taak te vervullen krijgt als de koning van het land behekt wordt. Dwaal door vreemde gevaarlijke werelden op zoek naar aanwijzingen om uw geliefde vorst er weer bovenop te helpen. Het spel bevat kleurrijke graphics, horden monsters om te bestrijden, behulpzame burgers die u van de nodige tips voorzien en vooral veel raadsels om op te lossen. Versie 1.02 werd geschreven door David Meny.

FISH 629

Laurence Vanhelsuwé houdt ook van spelletjes en maakte een BoulderDash-kloon die hij **Rocky 1.0** noemt. Het bijzondere aan dit spel is dat er elementen van het programma 'life' in verwerkt zitten. Hierdoor gebeuren er -in tegenstelling tot andere boulderdash varianten- de meest onverwachte dingen terwijl u speelt. De assembly source zit erbij. Daarnaast kan Laurence ook serieuze proggels maken: **SrcAnalyzer** is namelijk een programma dat 68000 assembly sourcecode analyseert en de mnemonics telt. De output kan naar het grafische programma Chart gestuurd worden (bijgeleverd), dat er een balkgrafiek van maakt. Het tellen van de mnemonics is handig bij het analyseren welke 68k instructies het meest voorkomen.

```
AmigaShell
Info V1.00 by Nic Wilson
Unit  Type      Size  Used  Free  Max-Fill  Full  Exp:  Stat  Name
DF2:  OLD       837K   14K   823K   830576    1%   0  R/W  Empty
DF1:  OLD       837K   814K   23K    22936    97%   0  Read AmigaLibDisk626
DF0:  OLD       837K   759K   78K    78568    90%   0  Read Workbench1.3
RAM:  OLD         0K    0K    0K Avail RAM 100%   0  R/W  RAM DISK
Z>
```



Rocky (629)

FISH 630

U eet uw ballpoints op bij **BICS**, de Boot Intro Construction Set. Versie 1.10 is een volledig nieuwe release van het gelijknamige programma op Fish 244 en 245. Roger Fischlin is de dader en ook

Fenster 3.2 is van zijn hand. Het is een programma dat versters, schermen en requesters van andere programma's kan manipuleren (sluiten, vergroten, verkleinen, oprispen, verplaatsen naar de achtergrond, etcetera). Het programma stond al eerder op Fish 362. De source is in assembly.

Heeft een programma geen bijbehorend ikoon? Met **Makelcons 1.0** van Fabbian Dufoe kunt u een bestaand ikoon als 'mal' gebruiken. Het kan ook toegepast worden om bestaande ikonen te wijzigen, nieuwe tooltypes of een nieuwe positie te geven. Eventueel verandert het programma alle ikonen in een lade of op een diskette. Shareware \$10.

TrueEd is versie 3.4 van de shareware teksteditor van Jurgen Klein.

FISH 631

AHDM staat voor Amiga Hard Disk Menu. Als dit kommando in de startup-sequence aangeroepen wordt, toont het een menu van zestien pagina's met elk tien keuzemogelijkheden. In totaal kunt u dus met behulp van de muis zo'n 160 programma's, kommando's of scripts opstarten. Deze demonstratieversie van Scott Meek bevat vijf pagina's met elk vijf akties. Heeft u meer dan 25 programma's? Registreer dan! Versie 3.00a is een update van Fish 319.

Ray Lambert schreef **Amigadex** als een soort elektronisch adresboek, oftewel 'rolodex'. U kunt er ook adreslijsten mee printen. Versie 1.61 is shareware. Mike Stark heeft waarschijnlijk nieuwsgierige kinderen, want hij schreef **KeyBang**, een soort schermdimmer die reageert op toetsaanslagen door patronen op het scherm te tekenen en er 8SVX-geluiden bij af te spelen. Versie 1.0, shareware. De source zit erbij.

Geen betere naam dan **Offender** voor een shoot-em-up spel, gebaseerd op 'Defender'. U hebt er een 68020 of hoger en een coprocessor voor nodig. Demoversie 1.01, shareware. De auteur is Fred Bayer.

FISH 632

En het blijft maar doorgaan met de spelletjes, want voorlopig hebben we er hier weer twee: **Attacks** van Scott Biggs is een strategiespel voor twee spelers. U speelt op een veld van 7x7 dat 'geleend' is van het spel Ataxx. De regels zijn eenvoudig, maar het spel is dat niet! De source is in Modula-2.

Copper van Hai Truong is een Arkanoid kloon. Shareware.

Wat nu? Sprekende paarden in de Fish-serie? **MrEd** is een grafische ANSI-editor waarmee ANSI-kleurenbestanden geladen en veranderd kunnen worden. MrEd is natuurlijk bij uitstek geschikt voor gebruik in BBS programma's. Versie 1.20 is van Robert V. Fahey.

Karlheinz Klingbeil maakte meteen maar een Duitse en een Engelse versie van **PrintFiles 0.9**. Het is een print-utility dat het Workbench-kommando 'Printfiles' vervangt. Het ondersteunt ARexx en Applcon. Er kan een print-lijst aangeemaakt worden met een oneindig aantal printjobs. Revisie 2 verplicht.

FISH 633

PlansDemo 2.1 is een demonstratieversie van een zeer uitgebreid CAD-tekenprogramma. Het bezit vrij instelbare lettertypen en meer dan 32000 tekenschillen, die selectief op slot te zetten zijn. Het oplossend vermogen van het scherm is instelbaar, HPGL-plotterbestanden zijn in te lezen en meerdere tekeningen kunnen gelijktijdig worden gela-

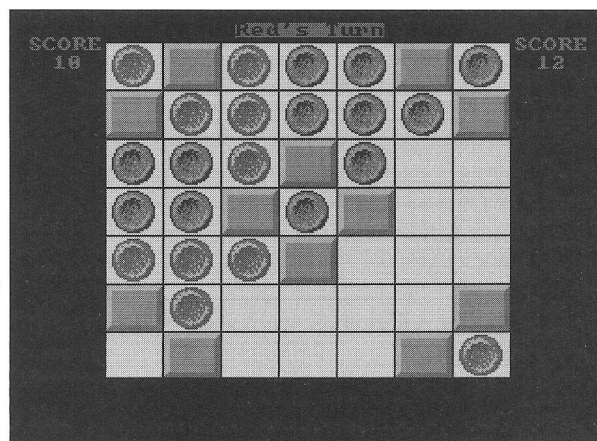
den. Het programma beschikt over veel print-opties en plotters zijn volledig vanuit het programma aan te sturen. Een kleine greep uit de (vele) mogelijkheden: lijnen kunnen met behulp van linealen, kruishaar en grid als freehand, lijn, pijl of bézierkromme getekend worden. Bogen zijn te maken als deel van een cirkel, als kromme aan drie punten, of als middelpunt, straal, begin- en eindpunt. Kortom: een aangenaam tekenprogramma. De gemaakte tekeningen kunnen (in de voor de introductieprijs van \$150 te verkrijgen geregistreerde versie) bewaard worden als ILBM, DXF, Draw of ProPage. De schrijver van dit moois heet Gary Hale.

FISH 634

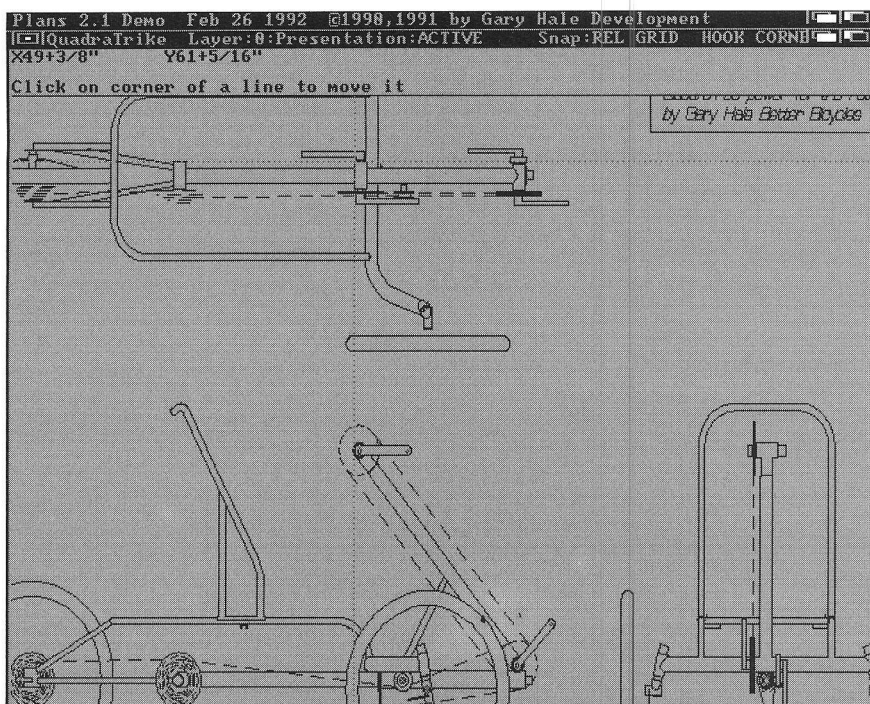
APIG heeft niets met Amiga-varkens te maken, maar des te meer met graphics. Het is de ARexx Programmers Intuition Graphics library, een ARexx externe functiebibliotheek analoog aan de RexxArpLib. De APIG.LIBRARY voorziet de ARexx programmeur van een ingang naar de meeste 'resident' grafische, intuition en layer library functies. U kunt uw eigen schermen, vensters, gadgets, requesters en borders maken. Versie 3.3 is een update van Fish 629. Ronnie E. Kelly maakte hem.

Met **NewPrint** kunt u tekstbestanden zo formatteren dat ze precies geprint worden zoals u dat wilt. Boven-, onder- en zijmarges zijn instelbaar, evenals kop- en voetteksten en paginanummers. Versie 2.1 is shareware. Auteur Kjell Cederfeldt maakte ook **NonClick**, een programma om het klikken van floppy drives tegen te gaan. Door de ingebouwde intuition interface kunt u kiezen welke drives moeten zwijgen. AmigaDOS 2.0 verplicht. De source van versie 1.06 zit erbij.

Met **Slicer** van Gary Teachout kunt u abstracte kunst maken, gebaseerd op wiskundige functies zoals de Mandelbrot-set, Julia-sets en aanverwante chaotische dynamische systemen. De resulterende plaatjes zijn te beschouwen als dwarsdoorsneden of 'plakken' van de binnenkant van imaginaire objecten. Slicer is snel en veelzijdig. Versie 2.0 is een update van Fish 249.



Attacks (632)



PlansDemo 2.1 (633)

FISH 635

LDP is een ARexx-compatible Laser Disc Player voor RS-232 seriële laserdrives van Hitachi, Pioneer en Sony en werkt het beste onder AmigaDOS 2.0. Met LDP kunt u de drive via een scherm, dan wel via ARexx bedienen. LDP is niet met Hitachi-drives getest. Versie 1.31 bevat tevens de source van Ron M. Battle.

PowerLOGO 1.1 is een krachtige en veelzijdige versie van de programmeertaal LOGO, geschreven door Gary Teachout. Het is een update van Fish 377.

Verder op deze schijf nog versie 2.0 van **BootPic** van Andreas Ackermann. BootPic vervangt de bekende Workbench-hand door een plaatje naar eigen keuze en Ernst Janesch doneerde een aantal van zijn mooiste acht-kleuren **Icons**.

FISH 636

Op deze disk alleen bijdragen van Stefan Zeiger en Carsten Raufu. **Alert 1.0** is een programma dat gedetailleerde informatie verstrekt over de betekenis van diverse Amiga alert-boodschappen als u het 32-bit hex-nummer intypt.

EDRC is een configuratiebestand voor Matt Dillon's perfecte teksteditor DME.

Electron 3.10 is een update van het cellulaire automata programma van Fish 584. Stefan wil er graag \$10 voor vangen.

EnvPrint1.50 is een handig programma om enveloppen te printen. Type het adres of laad het van disk en EnvPrint doet de rest. Het bevat een ARexx poort. Update van Fish 584. Graag een shareware bijdrage van \$10. **Hénon** is een programma dat zeer snel Hénon-plaatjes (een soort fractals) tekent. Stefan voorzag het geheel bij wijze van voorbeeld van een drietal parameter sets.

LISA tekent daarentegen Lissajous plaatjes. Het programma loopt onder WB 1.3, maar ziet er als een WB 2.0-programma uit. Versie 1.10 is een update van Fish 584.

FISH 637

LAzi is een grafische interface voor de archiveer-utilities Lharc, Arc en Zoo. Alle bewerkingen die met de individuele programma's mogelijk zijn, kunnen ook via LAzi. Minimaal 1 Mb geheugen wordt aanbevolen. Versie 1.1 is een update van Fish 592. Mark W. Davis is de schrijver. LAzi werkt niet met het archiveerprogramma **LHA**. Dit is een zeer snelle archiveerder die compatibel is met de MS-DOS versie van LHA, Amiga, MS-DOS en UNIX versies van LhArc en de Amiga versies van LhArcA en LZ. Een zeer compleet programma met 47 pagina's documentatie variërend van beginner tot power-user. Versie 1.22 is een update van Fish 593. De shareware bijdrage van \$20 gaat naar Stefan Boberg.

Videofielen opgelet: **VideoMaxe 3.22** is een programma om uw videoverzameling op vast te leggen. Er is helaas alleen een Duitse versie. Update van Fish 547. Stephan Sörken schreef het.

FISH 638

Over power-users gesproken...

PowerVisor is versie 1.13 bèta van een krachtige machinetaal debugger voor Amiga-programmeurs. Het programma werkt met alle Amiga-modellen en -chips. ARexx en de eigen script-taal worden ondersteund. Het bevat online hulp, resource tracking en meer. Uw shareware bijdrage graag naar Jorrit Tyberghein. Met behulp van **Run68010** kunnen programma's met specifieke 68010 instructies op 68000 machines draaien. Leuk om uw specifieke 68010-programma's op de Amiga te draaien. Kamran Karimi deed er de source in assembly bij.

FISH 639-640

Op deze schijf een update van **DrawMap** (versie 4.0) waarvan de vorige versie op Fish 545 stond. Er zitten nu de volledige Micro World Data Bank databestanden

bij. U kunt zelf kiezen of kustlijnen, rivieren, etc. ook meegetekend dienen te worden en met welke mate van detail. U hebt er 1,5 Mb vrij geheugen en 1,6 Mb vrije ruimte op uw harde schijf voor nodig. Tevens zit er een aparte versie voor 68020 CPU/68881 FPU bij. De source is van Bryan Brown en deel twee van deze release staat op Fish 640.

Tim Schattkowsky schreef een Sokoban-achtig spel in Assembler en noemde het **Technoban 4.07**. Het spel heeft vier werelden met elk tien levels. Elke wereld bevat nieuwe graphics en geluiden. Technoban is uitgevoerd in 32 kleuren, bevat 5 stereo-geluiden, schokvrije animatie, een geïntegreerde editor en een kode voor elk level.

FISH 641

Annotate 1.0 is een eenvoudige teksteditor voor AmigaDOS 2.04. Hij maakt gebruik van public screens en het standaard lettertype. De auteur is Doug Bakewell.

Peter Stuer zond versie 4.45 van zijn viruskiller **BootX** in, die boot-, file- en linkviri de das omdoet. Update van Fish 560. Daarnaast leverde hij ook een programma af dat 'Early Virus Warning' (**EVW 2.22**) heet. Hiermee kunt u de belangrijkste vectoren van uw systeem in de peiling houden. Zijn programma **LVD 1.72** is een update van een linkvirus detector die de LoadSeg vector verandert, zodat LVD ieder programma kan controleren. Vorige versie op Fish 554.

Met **GearCalc 2.2** van Ed Bacon kan het verzet van een racefiets berekend worden. De vorige versie stond op Fish 514. Ook van Ed is **TLog 2.01**. De vorige versie van dit programma stond eveneens op Fish 514. Het is een logboekprogramma voor trainingsschema's. Dagelijks worden de afgelegde weg, tijd, hartslag, gewicht en temperatuur bijgehouden. Met behulp van de ARexx-kommando's kunnen we de database raadplegen en belangrijke data zoals wedstrijden invoeren. Shareware.

FISH 642

AutoCLI 2.19 is een PopCLI-achtig programma voor WorkBench 2.0 en werkt met de A3000 en turboboards. Nieuwe functies zijn spline-patronen bij de schermcover, muisbeveer, meer funktietoetsen, schermflappen met behulp van de muis, sluit-gadgets op Shell-vensters en meer. Update van Fish 617. De schrijver is Nic Wilson, die ook de programma's **Set040**, **IFF** en **SysInfo** instuurde. Set040 is versie 1.15 van het programma om Kickstart V2.04 of hoger vanuit ROM in 32 bit RAM te kopiëren. Hiervoor hebt u dan wel een Amiga met een 68040 turbo-board nodig. Ook andere versies van de Kickstart kunnen naar RAM gekopieerd worden. Update van Fish 628. De source is in assembly. IFF versie 1.7 laat diverse IFF-plaatjes vanuit Workbench of CLI zien. 100% assembler, dus snel en klein. Update van Fish 619. SysInfo heeft natuurlijk geen verdere toelichting meer nodig.

David Kinder schreef **EditKeys 1.2**. Met behulp hiervan kunt u alle toetsen van het toetsenbord een andere betekenis geven. Ook kunt u instellen of de letter zich bij langer drukken moet herhalen en zo jja, hhhoe sssssnel. Onder AmigaDOS 1.3 hebt u er de arp.library bij nodig. De source is in assembly.

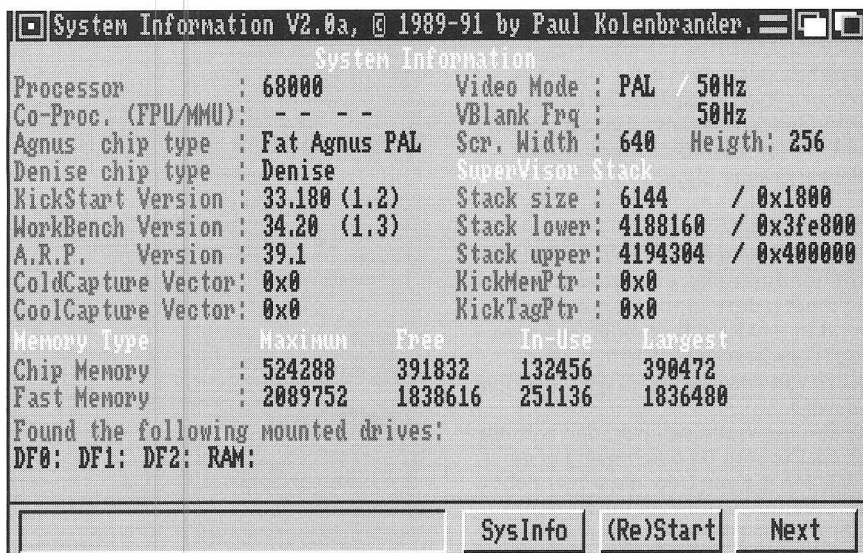
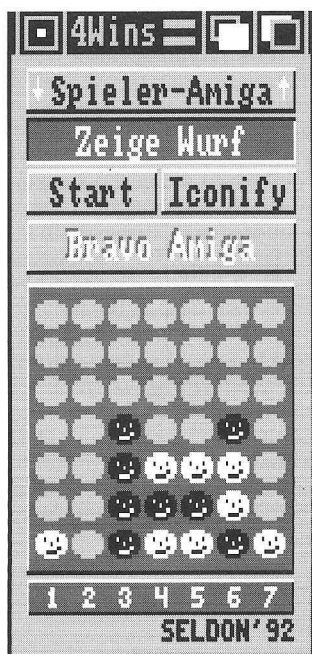
VS2PR 1.0 zet VideoScape 3D bestanden om in PageRender 3D formaat en omgekeerd. Hierbij worden de kleuren uiter-aard zo goed mogelijk omgezet. De oppervlaktepolygonen van VideoScape blijven behouden. We kunnen de plaatjes ook vergroten of verkleinen, en meerdere plaatjes tegelijk verwerken. Met behulp van de QuickRender module kunt u de 3D-objekten als draadframe bekijken. Syd Bolton programmeerde het.

FISH 643

4Wins van Kay Gergs is een 4-op-een-rij spelletje voor vrolijke lachebekjes.

DSDemo 4.1 is een demonstratieversie van het programma Distant Suns, een planetarium programma dat al vele prijzen heeft gekregen. Er is een versie voor AmigaDOS 1.3 met een softwarematige drijvende komma routine en een versie voor AmigaDOS 2.0 voor een mathematische coprocessor. In de demoversie zit een sterrendatabase met circa 3700 sterren. Daarnaast zijn er enkele maanplaatjes en de komeet van Halley. U hebt er minimaal 1 Mb geheugen voor nodig. Mike Smithwick maakte het.

PC-Task is een softwarematige IBM-PC emulator. De meeste IBM-PC software draait nu op uw Amiga zonder bridge-board, en nog multitaskend met Amiga programma's ook! Het programma heeft een grafische gebruikersinterface en u hoeft geen DOS2DOS of MessyDOS te draaien om PC-schijfjes te kunnen lezen of schrijven. Gewoon klikken en klaar! Het programma ondersteunt CGA, MDA, seriële poort, parallelle poort, muis, twee floppy drives en twee harde schijven. De harde schijven kunnen worden gepartitio-



neerd. Dit is demonstratieversie 1.04. De volledige versie is verkrijgbaar bij de auteur: Chris Hames.

FISH 644

Nu eens niet SysInfo van Nic Wilson, maar **SystemInfo** van Paul Kolenbrander uit Eindhoven. Het programma geeft een hardware-overzicht van uw systeem. Ongeveer 80 produktcodes en 40 identifikaties van producenten worden herkend. Verder toont het informatie over AutoConfig-kaarten, aangemelde drives, vektoren, processor types en dergelijke. Versie 2.0a is shareware en Paul wil er een gulden of dertig voor hebben. Onsportief van Eric Schwartz om ons zo lang te laten wachten op zijn nieuwste animatie-creatie: **Unsporting**. Een A-10 Thunderbolt vliegtuig alias 'het wratten-zwijn' moet onder andere tanks opsporen en vernietigen... 2Mb geheugen heeft hij er wel bij nodig!

FISH 645

DMD is een programma dat onder andere outlining en tekstverwerkingsmogelijkheden toevoegt aan DME, de bekende tekst-editor van Matt Dillon. De tekstverwerkingsmogelijkheden bestaan uit spellingcontrole, ANSI-kode invoegen, paginering, dubbele letterafstand en tests uitlijnen. Het bevat een requester voor het invoegen van een willekeurig karakter, zoek en vervang, en een intelligente paragraafindeling. Met de outlining-mogelijkheden kunt u outlines schrijven en hernummeren. Naast diverse ARexx makro's bevat het pakket ook de spelling-checker en een woordenboekbestand. Auteur van de versie 2.0 is Fergus Duniho. De editor 'vi' is de standaard in de UNIX-wereld. Deze tekst-editor is daarnaast op vele systemen geïmplementeerd. Ook in de Fish-serie zagen we al enkele versies, waaronder de Atari-port STEvie (ST vi-editor). Steve Kirkendall presenteert nu **Elvis 1.5**. Elvis kent naast de vi-kommando's ook de kommando's van de editor 'ex'. Net zoals vi en ex slaat elvis de tekst op in een tijdelijk bestand. Hierdoor kan

elvis ook teksten editen die zo groot zijn dat ze niet meer in het geheugen passen. Crasht de machine, dan staat het bestand toch op schijf. De vi '.excrc' definities, Term en Termcap omgevingsvariabelen worden eveneens ondersteund. Hetzelfde geldt voor de functie- en pijltjestoetsen. De Amiga-port is van Mike Rieser en de source zit erbij. Naar het schijnt zijn een aantal A3000's voorzien van high density floppy drives. Deze worden echter niet ondersteund in Kickstart-versie 37.175. Het programma **HDFixer 1.0** van Peter-Iver Edert past het systeem zo aan dat Kick V37.175 wel met 1.71 Mb high density disks kan werken. Workbench 2.04 is hierbij noodzakelijk.

FISH 646

AppliGen is een applicatie-generator voor Superbase III. U kunt nu SBpro DML programmamenu's maken zonder telkens hetzelfde werk te hoeven doen. DML-sources worden aangemaakt met menu's, labels, bestanden openen, bevragingen, etcetera. Veel van de mogelijkheden zijn door de gebruiker te selecteren, zoals alle SBpro SET-kommando's. Menu's kunnen tevoren bekeken worden als Intuition- of tekstmenu's. Het is mogelijk om de sources en subroutines op syntax te controleren en als ASCII of '.sbp' bestand te bewaren. De source van deze versie 1.0 stamt van onze landgenoot Ivo Kroone uit Hoorn.

KCommodity is een schermutility voor OS 2.0. Het bevat naast de standaard-functies ook een revisie controlesysteem, telefoonkosten kalkulator, umlauts, popup shell, Applcon ondersteuning en hotkeys. Geheel via ARexx aanstuurbaar. Versie 1.70. De assembly source is van Kai Iske.

Nog een schermutility is

MouseAideDEMO versie 4.23a.

Geschreven in assembly door Thomas Czarnecki.

SoundZAP 2.3 is een programma dat vrijwel alle sample-formats omzet naar IFF 8SVX of RAW. Het herkent en zet ook .VOC, .au (ulaw, 16, 24, of 32 bit samples),

.WAV, en Macintosh-samples om. Hetzelfde geldt voor ulaw, signed en unsigned RAW-data. Niet herkende bestanden worden als RAW-data behandeld. De source in DICE werd er door Michael Cramer bijgedaan.

FISH 647

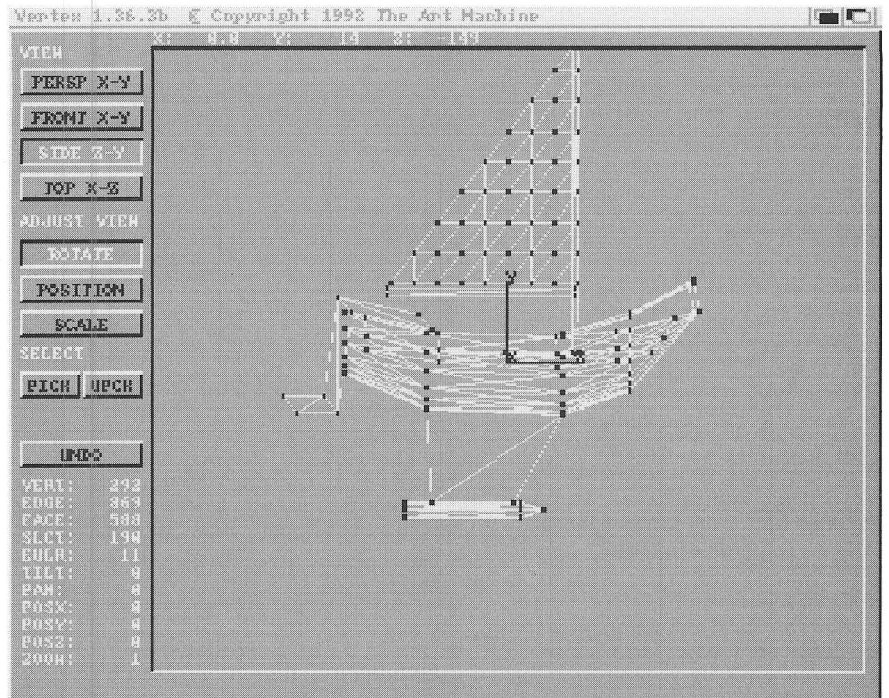
Het programma **Dog** is toch echt niet echt hondsmoeilijk. In ongeveer een half uur moet u deze grafische puzzel, die werkt in HAM-mode, kunnen oplossen. Dog is geschreven in JForth, maar de source van deze versie 1.0 werd niet meegeleverd.

Zoekt u het wat moeilijker, dan is **Nova** het spel voor u. De beschrijving ervan is gelijk aan die van Dog, maar hier hebt u ongeveer twee uur voor de oplossing nodig. Beide spelen zijn gemaakt door David M Cole.

PowerPlayer heeft inderdaad iets te maken met powerpacker. Het is een krachtige, gebruikers- en systeemvriendelijke module-afspeler. Bijna alle moduleformaten (Noisetracker, MED, Oktalyzer, etc.) worden ondersteund. Powerplayer kan dus ook bestanden lezen die met powerpacker verkleind zijn, maar heeft zijn eigen cruncher die de krachtige lh.library van Krekel/Barthel gebruikt. U hebt ook de powerpacker.library en de reqtools.library nodig, maar deze zitten erbij, evenals enkele voorbeeldmodules. De bijgeleverde ReqTools.Library heeft Kickstart 2.0 nodig! Versie 2.1 is freeware en werd geschreven door Stephan Fuhrmann.

FISH 648

Stel: u bent een PD-recensent en bekijkt zo'n 40 schijfjes per twee maanden. Op elk schijfje staan wel een aantal programma's die een programma als 'mnfldikl.library' (liefst nog in de nieuwste versie) nodig hebben. mnfldikl staat hier voor elke willekeurige naam. Natuurlijk hebt u niet alle libraries die ooit zijn uitgevonden in uw LIBS: directory staan. Meestal staan de gewenste libraries echter op het betreffende schijfje. U doet dus ASSIGN LIBS: dfx:LIBS. Laat nu het !@#%&* programma ook de mathtrans.library nodig hebben die NIET op schijfje dfx: staat. AAARRRRGGGGHHHH! Nu is er echter eindelijk een utility waar



we lang (!) op gewacht hebben!

AddAssign vervangt de CLI kommando's 'assign' en 'path'. Met AddAssign kunt u een logische device (als LIBS: of C:) assignen naar één of meerdere fysieke devices of directories. Dit is versie 1.04 en Alexander Rawass ruilt het programma en de source graag voor uw bijdrage van 5 Mark, die dit programma meer dan waard is!

AntiCicloVir is versie 1.2 van een virus-detektor voor linkviri, dat achttien besmettingen herkent. Matthias Gutt schreef de source in assembly. Update van Fish 611.

Alexander D. Deburie schreef een 3D editor en noemde deze **Vertex**. Dit gebruikersvriendelijke programma heeft vele mogelijkheden. Het object kan worden geroteerd, gepositioneerd of geschaald met behulp van de muis. Daarnaast bevat het programma fractals, een 'multiply' kommando, editten met de muis, een ARExx-interface en meer. Versie 1.36.3 is een update van Fish 608. Shareware.

FISH 649

Er bestaat een oud Afrikaans bordspel dat Mankalla heet. Thorsten Koschinski maakte een Amiga-versie en noemde het

AMancala 1.19. Hij heeft er wat werk ingestopt, want kijk maar eens naar de mogelijkheden: géén, één of twee spelers, zes typen computerspelers, protocol functie, twaalf ranglijsten, online handleiding, stap-voor-stap leren, numerieke en grafische weergave. Werkt onder Kickstart 1.3 en 2.0. Shareware.

Gemak dient de mens, dachten Sylvain Rougier en Pierre Carrette toen zij **BrowserII** maakten.

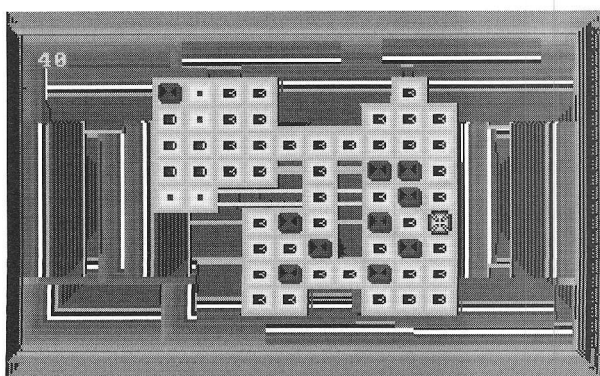
Versie 2.04 van deze 'Programmeurs Workbench' is een update van Fish 540. Met behulp van Browser kunt u gemakkelijk bestanden en directories verplaatsen, kopiëren, herdopen en wissen met de muis.

FISH 650

Oeps! **EraseDisk** wist alle gegevens van een disk door alle bits op nul te zetten. Oppassen geblazen dus! Versie 0.92 is een update van Fish 544. Otto Bernhart schreef hem.

Chas A. Wyndham creëerde met **P-Animate 2.1** een 3D-programma om animaties in Anim5 formaat te maken. De nadruk ligt daarbij op levende in plaats van dode objecten. P-Animate kan ook worden gebruikt om geanimeerde illustraties voor P-Reader te maken. P-Reader vindt u op Fish 595. Daarnaast zond Chas ook nog **P-Compress** en **P-FixLib** in. P-Compress is een snel en goed kompressieprogramma, dat gebruik maakt van de Barthel/Krekel LZH kompressie. Natuurlijk kunt u kiezen of u één bestand, enkele geselecteerde bestanden, gehele directories of zelfs een hele disk wilt komprimeren. De bijgevoegde kompressie/dekompressie objectbestanden zijn aan eigen programma's te linken, zodat de output van uw programma's automatisch in LZH-formaat staat. Versie 2.3 is een update van Fish 595. P-FixLib 1.2 is een nieuw utility dat calls naar de DOS library omleedt, zodat bestanden die met P-Compress behandeld zijn voor het openen of starten automatisch worden uitgepakt. Alle bestandstypen, dus ook iconen, executables, libraries, fonts, teksten, etcetera kunnen nu worden gekomprimeerd zonder verlies van functionaliteit. Hiermee verdubbelt als het ware het opslagvermogen van uw disks.

André Viereger



Dog (647)



NIEUW in de DPD-SERIE

Het Amiga Public Domain doet in veel opzichten denken aan de onlangs overleden Marlene Dietrich: mooi, mysterieus en altijd intrigerend. We blijven ons verbazen over de kwaliteit van de programma's die er steeds weer opduiken. In tegenstelling tot de PC-wereld, waar de gebruiker geacht wordt voor elke softwarematige gedachtenkronkel minstens vijftig piek aan shareware-bijdrage neer te tellen, bestaan er veel goede gift- en freeware hulpmiddeltjes voor de Amiga. Deze overvloed heeft echter ook een nadeel: onze startup-sequence wordt langer en langer. Nog een jaartje PD-research en we kunnen tijdens het starten van de redactie-Amiga's een heel nummer volschrijven!

Ook deze keer visten onze medewerkers enkele aardige krenten uit de pap. Nummer twintig in de DPD-serie heeft zowel praktisch nut als amusementswaarde. Er staan enkele utility's op die we niet meer zouden willen missen: **Fullview** en **Multiplayer** bijvoorbeeld. Fullview is een programma van Jonathan Potter (die het afgelopen jaar met 'Directory Opus' zoveel furor maakte). Met dit fraaie stukje software kunnen we zowel tekst als beeld in een oogwenk op het scherm brengen. Het leest zowel IFF-plaatjes als ASCII-dokumenten van allerlei formaten (ook powerpacked!) zonder problemen en werkt keurig muisgestuurd. De afwerking is voorbeeldig. Zo blijft het programma bij het bekijken van

meerdere afbeeldingen consequent in dezelfde directory 'hangen', zodat we het niet voor elk afzonderlijk plaatje opnieuw in hoeven te laden. Datzelfde geldt ook voor het inlezen van teksten. Bovendien gebruikt de IFF-lader een mooie 'fade' tussen de plaatjes en zijn alle functies eveneens met de toetsen te bedienen. Fullview verloochent zijn afkomst niet: het lijkt vrijwel identiek aan de tekstlezer van Directory Opus en ziet er dan ook zonder meer gelikt uit. Multiplayer, vervolgens, komt bij muzikale bezigheden goed van pas. De naam zegt het al: het is een hulpmiddel voor het afspelen van geluidsbestanden, met name Soundtracker-files. De grote kracht van dit programma schuilt echter in zijn veelzijdigheid. Naast ProStarNoisetracker-files ondersteunt Multiplayer ook die van MED, Futurecomposer, Soundmonitor, Sidmon, Jamcracker en TFMX. Een AREXX-poort is eveneens voorhanden, zodat we het afspelen vanuit een andere applicatie kunnen regelen. Combineer dat met een bijzonder eenvoudige muisbediening en we hebben een vrij universele software-jukebox. Volume omhoog, met dank aan de auteur: Thomas Landsburg. Met het derde programma van de DPD-disk duiken we in de wereld van de emulaties. Chris Hames uit Australië zag kennelijk weinig in de oude 'Transformer' van Commodore. Hij ontwikkelde zijn eigen softwarematige PC-emulator en noemde hem **PC-Task**. Slechts een kleine 85 Kb groot, bereikt het deels verrassen-

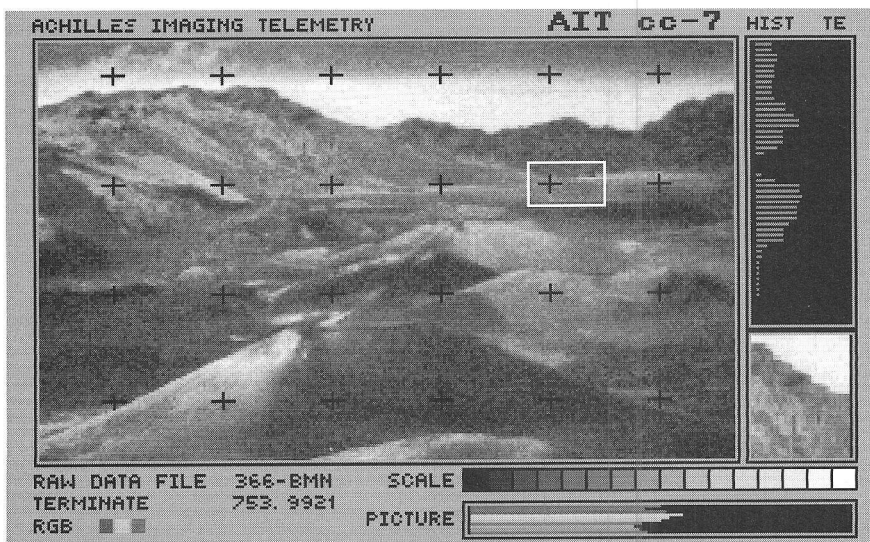
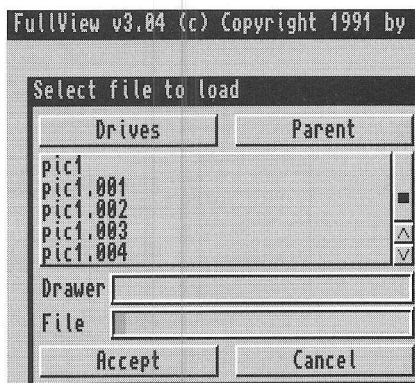
de resultaten. Monochrome én CGA-emulatie, voorzien van aansturing voor seriële en parallelle poort, volledig multitasking: Chris heeft er werk van gemaakt. Alleen de snelheid laat met een Norton-index van 0.3 duidelijk te wensen over. Toch biedt de demoversie van deze shareware-emulator Amiga-gebruikers de mogelijkheid om tegen minieme kosten kennis te maken met de beginselen van MS-DOS. Bovendien kunnen we er software mee draaien die niet voor de Amiga verkrijgbaar is, zoals de populaire NS-Reisplanner. Dit duurt erg lang, maar het werkt. Dankzij de multitasking capaciteit van de Amiga is het gelukkig mogelijk om de resultaten 'op de achtergrond' te

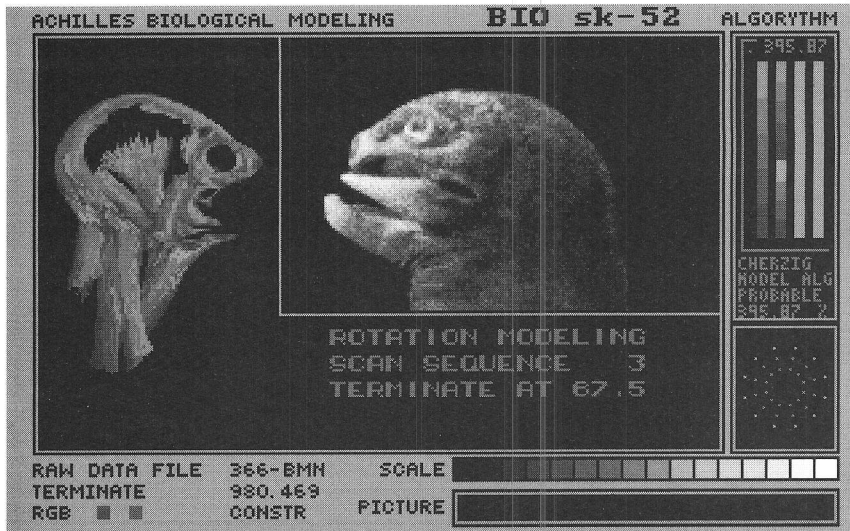
DE DPD-SERIE

- DPD 0: PD utilities (Diskmaster, Powerpacker, Az editor, MED, VirusX 4.01, ARTM, Atool, Imagelab)
- DPD 1: Demo's (RSI Cebit, A trip to Mars, Materialized, Yum Yum)
- DPD 2: Walker Demo II
- DPD 3: Star Trek PD spel (Tobias Richter versie, 2 disks)
- DPD 4: A64 Commodore 64 emulator
- DPD 5: PD tekstverwerkers (AmigaFox, TextPlus, MachII)
- DPD 6: Crusaders "Bacteria" demo
- DPD 7: PD utilities (Sid, Copy, Msh/Messydos, Multidos, PVL viruskiller, FlashDisk)
- DPD 8: Red Sector Megademo (2 disks)
- DPD 9: Games/Utilities (DragonCave, Qbase, Visicalc, FastBlit)
- DPD 10: Demo's (Coma, Follow Me, PoiPoi, My room, Nice)
- DPD 11: Phenomena's "Enigma" demo
- DPD 12: Decay's "Simpsons" demo
- DPD 13: PD utilities (Imploder, Printstudio, Scenery, Picsaver, Hamsharp)
- DPD 14: "Global Trash" demo van The Silents
- DPD 15: "Ray of Hopell" demo van Majik 12
- DPD 16: PD utilities (Menuool V2.0, NComm, AZcomm en Term 1.9B)
- DPD 17: PD Games en utilities (Drip, Llamatron, Sysinfo, System Information, P-reader, Soundstudio)
- DPD 18: "Virtual World" demo van Thomas Landsburg
- DPD 19: FreePaint, SampleMaker, ToolsX, View80, BootX, VirusChecker
- DPD 20: Fullview, Multiplayer, PC-Task, Starclick, "The Probe Sequence"-demo

Bestelwijze:

De DPD-serie is alleen bestemd voor abonnees. De schijven kosten f 10,- (190 BF) per stuk. Voor DPD 3 of DPD 8, die uit twee schijven bestaan, betaalt u f 17,50 (330 BF). Er zijn geen bijkomende verzend- of administratiekosten. Maak het juiste bedrag over naar: postgiro 1033172 t.a.v. AMIGA MAGAZINE M. Gijzenburg 14 2907 HG Capelle a/d IJssel onder vermelding van de gewenste producten. Voor België: postgiro 000-1600488-85 t.a.v. AMIGA MAGAZINE M. Gijzenburg 14 2907 HG Capelle a/d IJssel



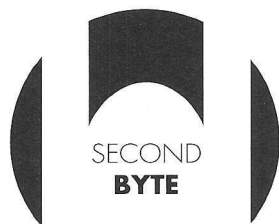


laten berekenen en ondertussen iets anders te doen. Wie zich laat registreren bij de auteur van PC-Task, ontvangt bovendien een verbeterde versie van het programma. Vooral in combinatie met een turbokaartje bereikt de software dan een acceptabele snelheid om eenvoudige PC-applikaties te draaien. De laatste utility op de disk is eveneens afkomstig van Chris Hames en heet 'Starclick'. Dit piepkleine programmaat-

je maakt voor de bezitters van Kickstart/Workbench 2.0 een eind aan het luidruchtige geklik van de drives. Daarnaast vervangt het de nogal lastig in te typen Amiga-wildcard #? door het op andere systemen gebruikelijke sterretje (*). Handig voor degenen die regelmatig van MS-DOS PC's gebruik (moeten) maken. Voor hen wordt de bediening van de Amiga er uniformer en minder verwarrend door. Vergissingen van het type 'Hé, tik ik weer in plaats van een * een # in',

zijn met Starclick in ieder geval verleden tijd. Als hekkeluiser voor DPD-disk 20 hebben we een 'klassieke' demo uitgezocht. 'The Probe Sequence' is een hele bekende, die in Engeland naar het schijnt zelfs de tv heeft gehaald. Deze futuristische animatie annex slideshow maakt heel uitgekiend gewag van het eerste contact met 'life from outer space'. Technisch mag het geheel achterhaald zijn -van geluid is zelfs totaal geen sprake- maar door veel aandacht voor het detail laat de demo toch nog steeds een goede indruk achter. De auteurs hebben duidelijk hun best gedaan om het er allemaal realistisch te laten uitzien. The Probe Sequence: beslist een aanwinst voor de kollektie van SF-liefhebbers. Met DPD-disk 20 vieren we een eerste 'jubileum' in het bestaan van deze rubriek. Voor de zomermaanden staat er een reorganisatie van onze eigen PD-serie op stapel, die immers een beperkte omvang moet houden en meer op kwaliteit dan kwantiteit is gericht. Eén ding staat al vast: onze medewerkers proberen het aanbod in de 'ondergrondse' van demo's en public domain voortaan nog beter in kaart te brengen. We hopen de lezer daar over enkele nummers van te laten profiteren.

Ruud Dingemans



SECOND BYTE

Uw Amiga specialist

Gespecialiseerd Commodore reparatiecentre nu ook voor de regio Rotterdam!

Alle reparaties altijd binnen 1 week klaar.

TEVENS REPARATIE VOOR DEALERS EN BEDRIJVEN.

NIEUW ! Amiga 600 HD..... CDTV	BEL!
2 Mb voor A500...	
Syrius Genlock	

Ons adres: Kromhout 155-157
3311 RG Dordrecht
Tel. 078-313937*
Fax. 078-147671
140 m² showroom

Commodore[®] Service

**Computer defect ?
Onderdelen nodig ?
Technisch advies ?**

BEL

**Shape Computers
Poolseweg 106
4818CD Breda
Fax 076 - 203034**

**Telefoon
076 - 203031**



EUREKA

VIJF JOYSTICKS

In Amiga Magazine 14 stond in het artikel over Smash TV dat er een adapter voor vier joysticks te gebruiken was. Een tijdje terug kreeg ik een schema in handen voor het aansluiten van twee joysticks via de parallelle poort, als toevoeging op de twee reeds bestaande aansluitingen. De adapter bestaat uit één 25-polige konnektor (male) en twee negenpolige konnektors (male). In de tabel is A de 25 polige stekker en zijn B en C de nieuwe joystick-aansluitingen.

Verbinding:

A pin 2 naar B pin 1
A pin 3 naar B pin 2
A pin 4 naar B pin 3
A pin 5 naar B pin 4
A pin 6 naar C pin 1
A pin 7 naar C pin 2
A pin 8 naar C pin 3
A pin 9 naar C pin 4
A pin 11 naar C pin 6
A pin 13 naar B pin 6
A pin 24 naar C pin 8
A pin 25 naar B pin 8

Beschrijving:

Databit 0
Databit 1
Databit 2
Databit 3
Databit 4
Databit 5
Databit 6
Databit 7
Bezet
Selekteer
Signaalmasse
Signaalmasse

Dit werkt in ieder geval uitstekend op een A500 met het fantastische spel Kick-Off 2. Kijk in de Amiga handleiding hoe het bij uw computer aangesloten zit.
P. Giesbergen, Alkmaar

QUANTUM DRIVE IN A590

De twintig megabyte opslag van de A590 blijkt in de praktijk al gauw te klein. Gelukkig heeft Commodore in haar A590 een SCSI-aansluiting op de controller en daar kunnen we dus een grotere drive op aansluiten. Ik koos daarvoor een 52 Mb Quantum drive (f 598,-).

Het plaatsen gaat als volgt:

1. Maak de kap van de A590 open door aan de onderkant de vier schroeven te verwijderen.
2. Noteer hoe de stekkers van de ventilator, de power en harddisk vastzitten en maak ze daarna los.
3. Demonteer nu de drive door aan de onderkant de vier binnenste schroeven te verwijderen. Haal de beschermplaat los die met vier boutjes vastzit.
4. Maak de voeding los van de drive (schrijf eerst op hoe hij vastzat).
5. Verwijder de platte kabel; die is niet meer nodig.
6. Zet op de controller van de A590 de jumper op SCSI.
7. Haal op de Quantum-drive de jumper bij A0, A1, etcetera weg; de drive staat zo op adres 0 en is dan ook voor het Power PC Board te gebruiken.

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 vragen en tips is:

AMIGA MAGAZINE t.a.v. EUREKA
M. Gijzenburg 14
2907 HG Capelle a/d IJssel

Is uw tip geplaatst? Bel dan de redactie (010-4587640) voor een Fish-disk naar keuze.

8. Plaats nu de Quantum en maak alles in omgekeerde volgorde weer vast.
9. U dient een nieuwe platte kabel voor de Quantum te kopen, omdat deze nu op de SCSI-aansluiting van de A590-controller moet.
10. Plaats de kap weer op de A590. Let erop dat de ventilator niet tegen de draden aanloopt.
J. Groot, Delft

MEER KILOBYTES OP EEN DISKETTE

Ik heb een KCS Power PC Board in mijn Amiga en kwam erachter dat het mogelijk is om (met een Amiga-drive) in de PC-mode diskettes te formatteren tot 87 tracks. Je krijgt hierdoor ongeveer 80 Kb meer ruimte op schijf. Dit gaat als volgt: Voeg aan het config.sys bestand de volgende regel toe:
DEVICE = Driver.sys /d:1/t:87
Bij het opstarten van uw systeemschijf 'mount' MS-DOS nu een drive C:. Deze is hetzelfde als drive B:, maar kan 87 tracks formatteren. Gebruikers die geen tweede drive bezitten, veranderen /d:1 in /d:0.
Vincent Jansen, Vaassen

POWER-RAM

Voor de gebruikers van het Power PC Board heb ik de volgende tip. Om de ramdisk van KCS als Fast-RAM te gebruiken, vindt u op Fish-disk 412 een programma met de naam 'Autoaddram'. Dit programma koppelt het geheugen. Zet in de s/startup-sequence de regel 'Autoaddram' en u zult zien dat het geheugen er met 512 kilobyte op vooruit gaat. Verwijder wel de regel van de KCS ramdisk uit de startup-sequence, want samen werkt het niet.
J. Groot, Delft

ACTION REPLAY TIPS

Bezitters van een Action-Replay cartridge kunnen verschillende spellen naar hun hand zetten door slechts een enkele byte aan het programma te veranderen. Hier volgen een paar voorbeelden van geheugenadressen die leuk zijn om aan te passen:

Spel	Adres	Omschrijving
Super Hangon	6D36	Clock/Timer
Turican	7B1E	Allesvernietiger (spatie)
	7B16	Kogels (Alt)
	7AB1	Levens
Speedball	B237	Credits player 1
	B238	Credits player 2
The Wall	27B10	Ballen
Amour Geddon	2B1B7	Rockets
	2B365	Shells
Larry	287B4	Money

Jos Faber, Leek

GAMETIPS 1

Password Beschrijving

<i>Ghost 'n Goblins:</i>	
!	Levens
<i>Chuck Rock:</i>	
Restrand	Flymode
Mortimer (F1-F5)	Zone Select
Turn Frame (1-5)	Level Select
Fast Aint The Wood	Onsterfelijk

Jos Faber, Leek

GAMETIPS 2

Hier heb ik een kode voor het spel **GODS**. Je hebt hier nogal snel problemen met de energie. In plaats van een wachtwoord voor de levels geef je 'Sorcery'. Nu heb je oneindig energie.

Jarno Stel, Bellingwolde

GAMETIPS 3

Als je bij het spel **Operation**

Thunderbolt 50.000 punten hebt gehaald, tik dan in de high score tabel 'Wigwan Ninja'. Druk vervolgens op F7 om levels over te slaan. Tik bij het spel **Battle & Squadron** tijdens het titelscherm 'Electronic' en tijdens het spel 'Castor'. Daarna heb je oneindig veel levens en kan je met F1 t/m F10 wapens kiezen. Zet het spel **Beach Volleybal** op pauze en tik 'Daddy Bracey'. Druk op F1 om levels te skippen.
Gino Castiglione, Hoorn

OPSPORING VERZOCHT

Wie weet de valsspeelmode van het spel **Elite**? Ik weet dat er een bestaat, maar kan hem niet vinden. Ook zou ik graag willen weten waar en hoe ik een 'Cloaking Device' kan vinden en waar ik opdrachten kan krijgen.
Guido van Bercum, Woerden



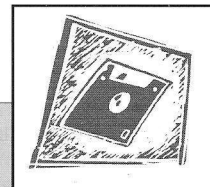
EN NU MAG U RECENSEREN!

Zoals u van ons gewend bent, bevatte ook dit nummer weer talloze recensies en tests. Of het nu nieuwe hardware, zakelijke software, een spannend adventure of de laatste arcade-blast betreft, de medewerkers van Amiga Magazine houden elk produkt voor u tegen het licht. We hopen u zo te informeren over de laatste trends en u voor miskopen te behoeden. Na het lezen van zoveel produktbesprekingen heeft u vast zelf ook wel eens zin om te recenseren. We hebben namelijk nog één produkt niet besproken: dit blad. Maar daar blijven wij vanaf! Het lijkt ons veel gezonder om dat aan u over te laten. Bij deze leggen wij die taak dan ook met alle zelfvertrouwen van de wereld in uw handen. We geven wel een hint: een abonnement is de beste recensie die U ons kunt geven!

OUDE NUMMERS

Amiga Magazine 2 en 4 t/m 15 zijn à f 7,50 (inklusief verzendkosten) na te bestellen. Gebruik voor uw bestelling één van de giro-nummers die u elders op deze pagina vindt. Amiga Magazine nummer 1 en 3 zijn helaas uitverkocht.

Maak f 39,95 over naar postgiro 1033172 t.n.v. Divo/Amiga Magazine M. Gijzenburg 14 2907 HG Capelle a/d IJssel
 Voor België: Maak 800 BF over naar postgiro 000-1600488-85 t.n.v. Divo M. Gijzenburg 14 2907 HG Capelle a/d IJssel Nederland onder vermelding van 'abonnement AM' Een abonnement bestaat uit zes opeenvolgende bladen. Geef duidelijk aan welk nummer u als eerste wenst te ontvangen.



SERVICE DISKETTE AM16

Diverse onderwerpen uit dit nummer verzamelden we voor u op een schijfje, aangevuld met de meest recente Public Domain software. Abonnees kunnen deze schijf bij de redactie bestellen. Prijs f 10,-. N.B. Er bestaan géén service diskettes van AM1 en AM2! Maak het juiste bedrag over naar postgiro 1033172 t.n.v. Divo/Amiga Magazine M. Gijzenburg 14 2907 HG Capelle a/d IJssel onder vermelding van de gewenste produkten. Voor België: Maak 190 BF per schijf over naar postgiro 000-1600488-85 t.n.v. Divo / M. Gijzenburg 14 2907 HG Capelle a/d IJssel / Nederland

ADVERTEERDERSINDEX

1001 Software	53
3Gitaal	10
Activa International	27
Asware	33,73
Amigis	10,16,17,49,74
Barlage	54,55
Commodore	2,14,15,99
Computer Collectief	88
Computer Connection	43 t/m 47
Computer Services Eureka	9,27
Courbois Software	84,85
Datamarkt PD-Service	51
FH-Computersupplies	74
Fransen Automatisering	12
Hammer Productions	51
InterExpo & Media	75
J.P.C.	90
K.C.S.	100
Leffers	63
MacroSystem	4,5
Microtech Roos	92
MKi	33
O.C.S. Computers	13
Second Byte	96
Shape Computers	96
Sultan	23
Telekoder	34
V.C.S.	37

PD SERVICE VOOR ABONNEES

Mocht u één of meer Fish-diskettes die in de PD-rubriek besproken zijn in uw bezit willen krijgen, dan is Amiga Magazine u daar graag behulpzaam bij. De enige voorwaarde die we stellen is dat u abonnee bent. Abonnement en bestelling kunnen desgewenst via één giro-overschrijving gekombineerd worden. De schijven kosten u als abonnee slechts f10,- per stuk. Er zijn geen bijkomende verzend- of administratiekosten. De diskettes worden ongeveer een week na ontvangst van uw betaling verstuurd. Maak het juiste bedrag over naar postgiro 1033172 t.n.v. Divo / Amiga Magazine M. Gijzenburg 14 / 2907 HG Capelle a/d IJssel onder vermelding van de gewenste produkten. Voor België: Maak 190 BF per schijf over naar postgiro 000-1600488-85 t.n.v. Divo / M. Gijzenburg 14 2907 HG Capelle a/d IJssel / Nederland