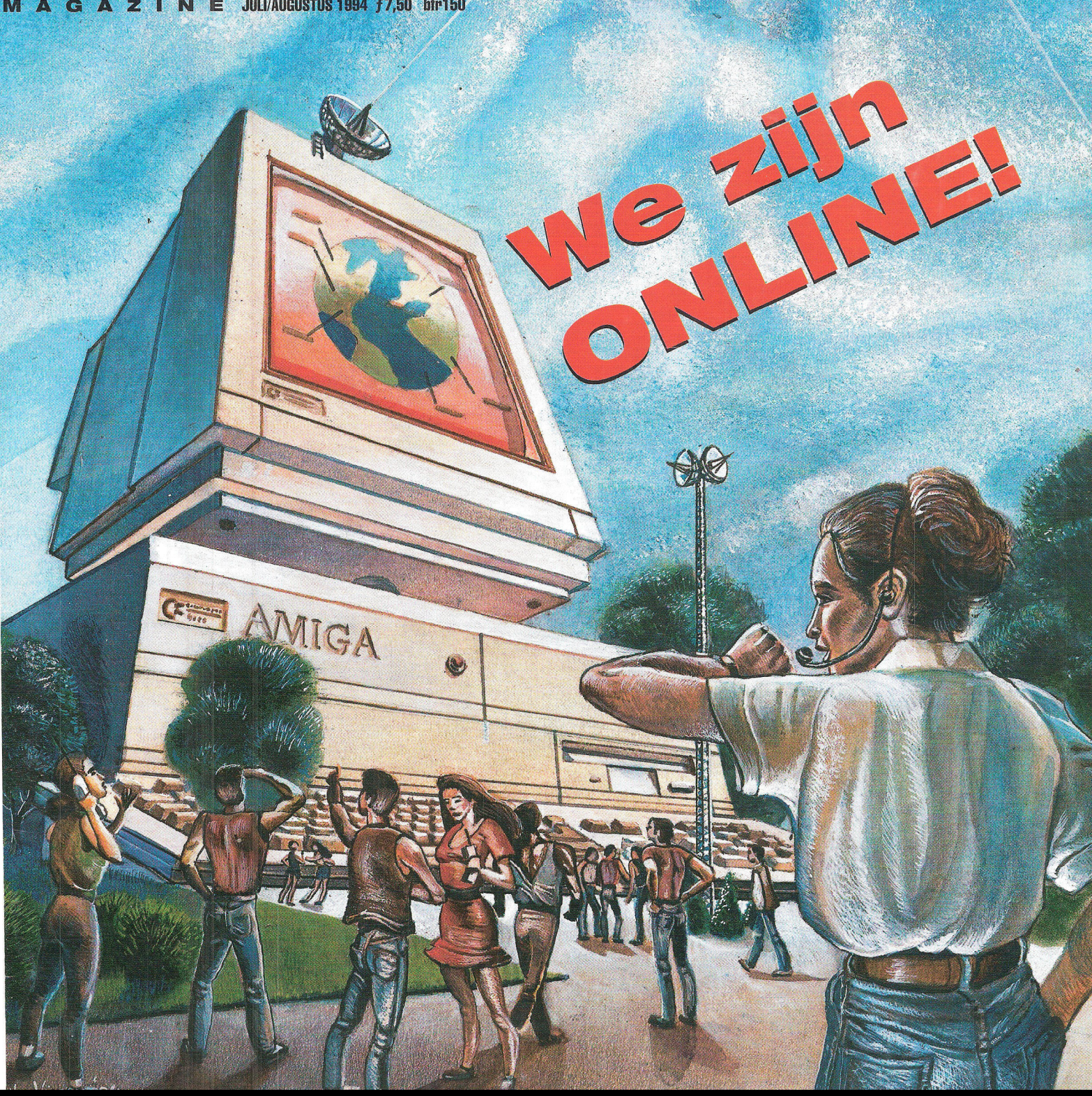


AMIGA

MAGAZINE JULI/AUGUSTUS 1994 f7,50 bfr150

**We zijn
ONLINE!**



Waarom een diskabonnement?

Een diskette op de omslag van een tijdschrift plakken heeft als belangrijkste nadeel dat de noodzakelijke prijsverhoging ook wordt doorberekend aan lezers die geen prijs op zo'n diskette stellen.

Daarom kiest Amiga Magazine ervoor om haar abonnees als aanvullende service een extra abonnement op de service-diskette aan te bieden.

Bent u abonnee en wenst u ook zo'n diskabonnement?

Stuur dan even een briefkaartje of bel met onze redactie-assistente Kim Heijnen (079-610438, op werkdagen tussen 13.00-17.00). Zij zorgt dat u alsnog een acceptgiro krijgt thuisgestuurd. U betaalt f 7,50 (150 Bef) per diskette. Kim rekent precies uit voor hoeveel diskettes u moet bijbetalen om diskabonnement en bladabonnement precies gelijk te laten lopen.

Heeft u nog geen abonnement? Dan is de mogelijkheid om een blad met diskette in de bus te krijgen misschien net het duwtje dat u nodig had.

Voor een abonnement inclusief diskette betaalt u f 84,95 (f 39,95 + f 45,-).

Maak f 84,95 over op postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaarood 2
2718 SE Zoetermeer
Voor België:
Maak 1700 Bef over op postcheque rekening 000-1600488-85
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaarood 2
2718 SE Zoetermeer
Nederland

uitpakken

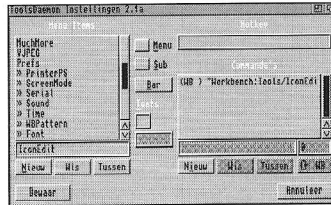
Bij het samenstellen van de service-diskette ontdekken we vaak zoveel leuk materiaal, dat we meer dan één megabyte op het schijfje moeten persen. Dan doen we via een kompressieprogramma. U kunt dus nog niet direct met de programma's op de disk aan de slag, maar u moet ze eerst 'uitpakken' op twee andere schijven. Dat is heel erg makkelijk. Zet eerst het schuifje op de service-diskette op op 'beveiligd tegen schrijven' (u kunt dan door het gaatje heen kijken). Zo kan er niets met de informatie op de service-diskette gebeuren. Gaat er iets mis, dan probeert u het gewoon nog eens.

Op de service-diskette treft u drie belangrijke iconen aan. Ten eerste een tekstbestand waarin het één en ander over de diskette verteld wordt. Daarnaast twee iconen die de samengeperste gegevens vertegenwoordigen. Het enige dat u hoeft te doen is met de muis op zo'n ikoon klikken en even later een lege diskette in de diskdrive plaatsen. Zo maakt u in een ommezien twee diskettes propvol software aan.

Onze nieuwe service-diskette abonnement is een razend succes. Al meer dan 25% van onze abonnees heeft zich opgegeven en nog dagelijks komen er nieuwe aanmeldingen binnen. Zou het aan onze zorgvuldige selectie liggen?

Oordeelt u zelf aan de hand van de lekkernijen voor de maanden juli en augustus!

MultiTool: Dick Vermaas bespreekt dit keer in zijn rubriek Muizenissen een handig hulpmiddel om harde schijven en diskettes te beheeren. Het programma meet zich makkelijk met commerciële producten als DiskMaster en DirectoryOpus. Bestanden kopiëren, verplaatsen en wissen is in het vervolg een fluitje van een cent. Erg krachtig is de mogelijkheid om LHA-archiefbestanden gewoon als lades te behandelen. De uitgebreide configuratie maakt het bovendien mogelijk om zelf kommando's aan MultiTool toe te voegen.



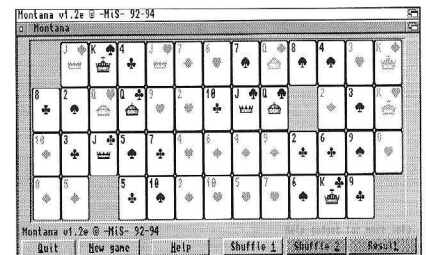
ToolsDaemon: In het vorige nummer behandelde Dick Vermaas een programma waarmee je de menubalk van de Werkbank kunt uitbreiden met een extra klampenu voor je favoriete programma's. De vooruitgang staat echter niet stil. 'ToolsDaemon' biedt alles van zijn voorganger en nog veel meer, was de konklusie van Dick na een paar uurtjes spelen. Opvallend is de uiterst vriendelijke bediening; zowel het installeren, het configureren als het gebruik verloopt volledig met de muis.

AMOS: Onze AMOS-kursus bouwt verder aan haar database-programma. Dit keer komen zaken als 'zoeken' en 'sorteren' aan de orde. Voor het geval dat u de eerste aflevering gemist hebt, vindt u zowel de listing van vorige keer als de nieuwe aanvullingen op de service-diskette.

Replex: Replex staat voor 'Replace Executable'. Dit bescheiden hulpmiddel stelt u in staat om een ander programma te starten dan waar een bestand naar vraagt. Een voorbeeldje? Op verschillende diskettes komt u bestanden tegen die het 'tooltype' MuchMore bezitten. Als u niet over MuchMore beschikt en u klikt op zo'n bestand, dan geeft de Amiga een foutmelding. Er zit vervolgens niets anders op dan elke keer het tooltype van het ikoon aan te passen. Met Replex behoort dit tot het vervelende. U vertelt het programma gewoon dat het bijvoorbeeld More moet starten als een bestand om MuchMore vraagt.

Cognition: Een compleet nieuwe 'level-pakket' voor Amiga Magazine's groeispeel Cognition, ingezonden door Jerry uit Den Bosch. Bedankt Jerry! Je hebt ons weer uren spannend beziggehouden!

Montana: Een 'onmogelijk' kaartspel. Montana lijkt in eerste instantie een eenvoudig spel waarbij de gebruiker door te wisselen kaarten op volgorde moet leggen. Het wordt al snel duidelijk dat dit geen makkelijke opgave is...



WBrain: Een denkspel dat bijzonder weinig 'CPU-power' nodig heeft. WBrain kan dan ook gespeeld worden zonder andere taken van de Amiga, zoals het renderen van een plaatje, te vertragen. Plezier tijdens het werk, zogezegd.

Usage	DevName	VolName	Free	Bytes
63%	DF0	Cognition	309K	
* 93%	DF1	AM28-D is	61K	
70%	DF2	AM28-D is	247K	
29%	DH0	Werkbanc	17M	
79%	DH1	Work1	9M	
74%	DH2	Work2	13M	

Qdisk: Een handig programma dat konstant een overzicht geeft van de 'vulling' van uw diskettes of harddisk. Het hulpmiddel waarschuwt u desgewenst als een diskette of partitie vol dreigt te raken.

Washer: Recent onderzoek toont aan dat de binnenzijde van een beeldscherm langzaam maar zeker vervuult. Met name bij computers die met veel verschillende kleuren werken, zoals de Amiga, is het zogenaamde 'post-paranoic meson muon residu' niet te onderschatten. Het programma Washer voorkomt deze inwendige aanslag niet, maar is wel in staat de rommel weer op te ruimen. Dit moet u gezien hebben!

FileFind: Een CLI/Shell-programma om razendsnel een willekeurig bestand op de harde schijf te vinden. FileFind is uitstekend te gebruiken om programma's als MultiTool met een zoekfunctie uit te breiden.

DbWiz: Database Wizard is een bijzonder eenvoudig te bedienen adresboek dat op werkelijk elke Amiga zijn werk doet. Voor wie niet op de voltooiing van ons eigen database-programma kan wachten...

Let op: Onze drukker in Zwolle doet Amiga Magazine op de post. De diskettes verzenden wij vanuit Zoetermeer. Klim dus niet meteen in de telefoon als u blad en disk niet precies op dezelfde dag in de bus vindt!



AMIGA MAGAZINE

is een uitgave van
Uitgeverij Divo
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Tel. 079 - 610 438
Fax. 079 - 617 810

REDAKTIE

Jan van Die
Ruud Dingemans
Bert Rozenberg

ABONNEMENTEN

Kim Heijnen

ADVERTENTIE-EXPLOITATIE

Jan van Die
Tel. 079 - 610 438

MEDEWERKERS

John Beek
Kees de Boer
Johan François
Paul Kolenbrander
Lawrence van Rijn
Metin Seven
Adriaan Stoffelsz
Dick Vermaas
André Viergever
Peter de Wit

VORMGEVING

Paul Bloemers
Anke Molijn
Olivier Ruit

ABONNEMENTEN

Abonnement (6 nummers)
f 39,95. Maak het verschuldigde
abonnementsgeld over naar
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Abonnementen kunnen elk
nummer ingaan en worden
jaarlijks automatisch verlengd.
Opzeggingen moeten twee
maanden voor het verstrijken
van het abonnementsjaar
schriftelijk ingediend worden.

DRUK

Tijl, Zwolle
Tel. 038 - 275 275

VERSPREIDING

Nederland:
Betapress, Gilze
Tel. 01615 - 78 00

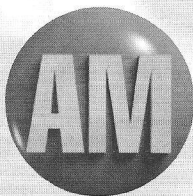
België:

Impress, Antwerpen
Tel. 03 - 230 04 44

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 vooraf-
gaande schriftelijke toestemming
van de uitgever.

COVER

Erik Visser



16

TRAPFAX BENADERT PERFEKTIE

Direkt vanuit de computer fax-berichten versturen zou eigenlijk iets heel vanzelfsprekend horen te zijn. Toch beschikken de meeste mensen niet over de mogelijkheid om direkt vanuit de Amiga te faxen. Dat komt waarschijnlijk omdat ze het programma TrapFax nog niet ontdekt hebben...

20

A-MAX IV: MULTITASKEN TUSSEN AMIGA EN MACINTOSH

Welke prachtige computer je ook in huis hebt, soms ontstaat er behoefte aan de mogelijkheden die 'dat andere merk' biedt. Amiga-bezitters hoeven in zo'n geval geen andere computer aan te schaffen. Met de insteekkaart A-Max IV voeg je bijvoorbeeld in één keer alle mogelijkheden van de Apple Macintosh aan je Amiga toe.

24

MONTAGE 24: SUBLIEME PLAATJES,

In de videowereld heeft het programma BroadcastTitler van InnoVision Technology een goede naam. Montage 24, een nieuw produkt van dezelfde firma, is speciaal bestemd voor gebruik op Amiga's met de AGA-chip of met OpalVision of ImpactVision 24-bits kaarten. Dat moet wel prachtige plaatjes opleveren!

27

AMIGA-TEKSTVERWERKERS STEEDS PROFESSIONELER

De ontwikkeling van tekstverwerkingsprogramma's voor de Amiga is in een stroomversnelling beland. Diverse softwarehuizen mengen zich met nieuwe versies van hun programma's in de strijd. In dit nummer geven we een spiksplinternieuw overzicht van de stand van zaken.

36

IDEK MF-8617 MONITOR WISSELT MET SCREENMODES MEE

Gezien het stijgende aantal grafische kaarten dat voor de Amiga over de toonbank gaat, leek het ons niet meer dan gepast om ook eens een wat grotere monitor aan een kritisch onderzoek te onderwerpen.

38

NEPTUN: DOORBRAAK OP GENLOCK GEBIED

electronic-design had altijd al een goede naam als fabrikant van genlocks voor de Amiga. Sinds kort levert e-d het Neptun-genlock, dat een aantal nieuwe voorzieningen meekreeg die we in andere genlocks in deze prijsklasse (nog) niet vonden.



42

AMIGA MAGAZINE ONLINE!

Het is al lang een hartewens van de redactie om de diensten van Amiga Magazine uit te breiden met een BBS. Want wat is er leuker dan over een pd-programma te lezen, een telefoonnummer te bellen en enkele minuten later al met het programma te spelen? Vanaf heden kunt u ons 24 uur per dag bereiken op telefoonnummer 079 - 61 88 21.

**DE UITSLAG VAN ONZE JUBILEUMWEDSTRIJD**

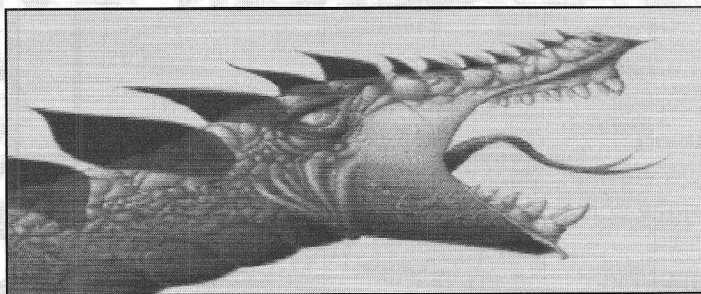
54

Voor eenentwintig winnaars kreeg de Amiga Magazine jubileumwedstrijd nog een vervolg. De 'sadisten' van de redactie bedachten namelijk een extra loting waarbij de hoofdprijs en de prijzen één tot en met twintig 'live' onder de aanwezige prijswinnaars zouden worden verdeeld. Lees over spanning, magie en een middagje 'redactieleden kijken' op pagina 54.

56

DEMO'S: DE KRAAKBEWEGING VOORBIJ

De opkomst van de software-piraterij heeft niet alleen negatieve gevolgen. De krakers ontwikkelden de gewoonte om een stukje reclame voor zichzelf in de kraak op nemen. Inmiddels is 'de demo' veel meer dan een digitale handtekening. En gekraakt wordt er al lang niet meer...

**IN MEMORIAM...**

Op 29 april schudde het Amiga-wereldje op haar grondvesten. Commodore International Limited maakte bekend dat het 'vrijwillig' haar bezittingen ter beschikking stelt aan haar schuldeisers. Met andere woorden: Commodore is failliet.

Hoe kan dat gebeuren terwijl de A1200's als warme broodjes over de toonbank gaan en de verkopen van de CD32 een stijgende trend te zien geven?

We moeten de oorzaak waarschijnlijk zoeken in de afbouw van de pc-lijn. Onverkochte voorraden en dure afvloeiingsregelingen hebben de liquiditeit van Commodore sterk aangetast. De verkopen van de A1200 en de CD32 trekken weliswaar aan, maar het lijkt alsof enkele schuldeisers daar niet op willen wachten...

Is dit het einde van de Amiga?

Waarschijnlijk niet.

Hoewel Frankrijk en België dicht zijn, houdt Commodore de vestigingen in Duitsland, Engeland en Nederland tot op heden open. Dat kost elke dag geld en zo iets stellen schuldeisers meestal niet zo op prijs. Toch heeft Commodore daar kennelijk toestemming voor. Het bedrijf is in onderhandeling met een kapitaalcrachtige onderneming om de Amiga-lijn te redden. De identiteit van de gesprekspartner wordt angstvallig geheim gehouden. In het geruchtencircuit circuleren de namen van enkele Aziatische ondernemingen.

Het in stand houden van een deel van de infrastructuur is een bemoeidigend teken. Kennelijk hoopt men over niet al te lange tijd weer computers uit te leveren. Als er inderdaad een bedrijf met een vette portemonnee achter de Amiga gaat staan, is dat misschien wel het beste dat de Amiga kon overkomen. Nieuwe ontwikkelingen gaan dan wellicht eindelijk vergezeld van de marketing-ondersteuning waar we met zijn allen al zo'n tijd naar verlangen.

Voor het laatste nieuws omtrent de overname verwijzen we u naar het Amiga Magazine BBS dat wij elders in dit nummer introduceren. Elk persbericht van Commodore zetten wij ogenblikkelijk 'op het net'. Abonneer uw modem meteen op ons telefoonnummer: 079 - 61 88 21.

Redactie

65

ZELF DOEN: TELETEKST VAN HET SCHERM PLUKKEN

Teletekst is op de televisie een beetje een dor medium waarin we alleen kunnen lezen. Als we de Amiga inzetten als teletekstontvanger, krijgen we de informatie als tekstbestand in handen. Zo kunnen we de laatste teletekst-nieuwtjes in onze tekstverwerker, database of spreadsheet laden.

en

- 3 **AMIGA MAGAZINE SERVICEDISK** Onze juli/augustus selectie.
- 5 **VAN DE REDAKTIE** In memoriam...
- 8 **NIEUWS** Het bedrijfsleven aan het woord.
- 13 **POST** Brieven van lezers.
- 19 **MINDPAINTING** Oosterse denkwijzen en Westerse techniek.
- 48 **MUIZENISSEN** Toolsdaemon en MultiTool.
- 51 **DPD-SERIE** De beste demo's en PD.
- 60 **M-TEC T1230/28** Turbokaart met expansieplannen
- 67 **GAMES** Met Naughty Ones, Microcosm en Fury of the furries
- 74 **AMOS KURSUS** Het raamwerk compleet.
- 78 **FISH & CHIPS** Fred Fish jubileert.
- 89 **EUREKA** Tips en truuks voor beginners en experts.
- 90 **LEZERSSERVICE** Abonnee- en bestelinformatie.
- 90 **ADVERTEERDERSINDEX** Welk bedrijf staat waar?





NEWS

COMMODORE PERSONEEL NAAR SCALA



Scala Computer Television, maker van het befaamde multimedia pakket 'Scala MM300', lijkt zich op te werpen als beschermer van het schaarse Amiga-talent. Het bedrijf kontrakteert aan de lopende band mensen die vanwege de problemen bij Commodore International op een zijspoor werden gerangeerd.

De laatste aanwinst is Jeff Porter, voorheen 'Director of Product Development' bij Commodore. Jeff heeft aan de wieg gestaan van de Amiga 500, 2000 en 3000. Bij Scala krijgt hij de functie 'Vice President of Engineering'.

Reeds eerder kontrakteerde Scala Amiga's hardware guru Dave Haynie, Randell Jessup (Amiga File System en AmigaDOS), Scott Drysdale (Janus 2.1 upgrade), Peter Cherna (Intuition en GadTools), Mike Sinz (EXEC en Workbench), Kenneth W. Farinsky (ROM Kernel Manuals) en Darren M. Greenwald (PCMCIA, MPEG).

Scala ziet de toekomst zonnig in, getuige deze investeringen. We zijn benieuwd wat voor moois deze 'melting pot' van talent voor Scala-gebruikers in petto heeft.

Informatie: Scala Computer Television, telefoon 045-225783.

REAL3D GEBRUIKERSGROEP

Het aantal verkochte exemplaren van het programma Real-3D toont aan dat heel wat Amiga-bezitters hun computer voor het vervaardigen van hoogwaardige graphics gebruiken. Helaas lijkt iedereen dat zelfstandig te doen. Als het aan de heer Ras uit Rotterdam ligt, komt daar binnenkort verandering in. In een brief die hij, met hulp van Activa International, naar alle in Nederland geregistreerde Real-3D gebruikers heeft gestuurd, peilt hij de animo voor een Real-3D gebruikersgroep. De opzet van de gebruikersgroep staat niet op voorhand vast. Belangrijkste doel zal in ieder geval 'het verstrekken en uitwisselen van informatie' zijn.

Geïnteresseerd? Stuur een briefje naar: Dhr. P. Ras, Noorderhavenkade 109a, 3039 RL Rotterdam.



nieuwe spellen van gremlin

Het Engelse Gremlin Graphics Software LTD., lijkt zich volledig op de AGA-Amiga's te storten. Het softwarehuis kondigt wéér twee nieuwe spellen aan. In juli moet het CD32-spel 'Litol Divil' verschijnen. Litol Divil is volgens de makers 's werelds eerste echte interactieve tekenfilm. De vijf verschillende levels met de meer dan vijftig puzzels zitten vol verblijvende animaties. De toegevoegde humor en geluidseffecten maken het spel een nieuwe ervaring.

Gelijktijdig met Litol Divil introduceert Gremlin het A1200-spel 'Top Gear 2', een race-spel van ongeken- de allure. De oorspronkelijk Nintendo-versie won al snel de '1993 Games Player SNES Racing Game of the Year award'. Gremlin benut de mogelijkheden van de Amiga 1200 volledig, waardoor de zo beroemde Nintendo-versie vast snel zal verbleken.

AMIGA 4000 verbetert ministerie

OMEGA

	Politie	Parket	Zitting	Executie
Doelgericht				
Levertijden				
Foutloos				
Omgeving				

Het Openbaar Ministerie (OM) is momenteel bezig met plannen en acties om de kwaliteit van het eigen functioneren te verbeteren. Om alle medewerkers van deze grote en complexe organisatie te informeren en te motiveren, heeft het OM gekozen voor een nieuwe methode: Omega, een interactief discussieprogramma, speciaal ontwikkeld voor alle medewerkers binnen de parketten.

Interactive Concepts & Productions (IC) maakte Omega op een Amiga 4000. De software behandelt verschillende onderwerpen als levertijden (hoe snel zaken afgehandeld worden), foutloos presteren en omgaan met de omgeving (o.a. de burger). Om inzicht te geven in het functioneren van de parketten, belicht het programma door middel van sketches en cartoons de dagelijkse gang van zaken. Daarnaast legt Omega de basis voor een oplossingsgerichte discussie. Aan het einde van een sessie worden de afspraken in het programma vastgelegd zodat men na verloop van tijd kan bekijken wat er is gerealiseerd.

Informatie: IC Interactive Concepts & Productions, telefoon 010-2121755.

PROFIEL SAMSUNG

We houden nog een slag om de arm, maar veel bronnen wijzen erop dat de geheimzinnige partner waarmee Commodore al een tijdlang onderhandelt Samsung heet. Overigens worden ook nog steeds Sony, Philips, HP en NewTek genoemd, maar met een iets lagere frequentie. Samsung is de minst bekende naam in dit rijtje gegadigden, vandaar dat we wat research verricht hebben.

Samsung is een bedrijf van Koreaanse origine. Met de term 'bedrijf' doen we dit grote concern eigenlijk tekort: net als Commodore bestaat het niet uit één firma, maar uit een groot aantal afzonderlijke ondernemingen. Samsung, wat in het Koreaans 'drie sterren' betekent, is feitelijk een groot conglomeraat met vestigingen in ongeveer veertig landen. De verschillende dochterondernemingen bieden in totaal aan ongeveer 150.000 mensen werk. Hoewel chips bakken tot de belangrijkste activiteiten van The Samsung Group behoort, is het geen echt elektronica-concern: daarvoor is deze multinational te breed georiënteerd. Wel vertegenwoordigen de diverse (konsumenten-)elektronica-afdelingen een van de bekendste poten van het bedrijf. Samsung is echter ook actief in onder meer de scheepsbouw, zware industrie, horloges, telecommunicatie, suikerproductie, textiel, petrochemie, papierproductie, hotels en de handel in land en levensverzekeringen. De totale omzet lag rond 1988 in de buurt van 14 miljard dollar.

Uiteraard komt zo'n gigant niet even na één grote transactie uit de lucht vallen. Het bedrijf werd in 1938 in de Zuidkoreaanse stad Taegu opgericht door de in 1910 geboren Byung-Chull Lee. Op dat moment was het nog een vrij kleine handelsonderneming in rijst, wol en textiel. In en na de Tweede Wereldoorlog breidde de firma zijn activiteiten sterk uit over een groot aantal terreinen. Het hoofdkantoor verhuisde in 1947 van Taegu naar de hoofdstad Seoul en al in 1950 behoorde het bedrijf tot de top-tien van Korea. Na de Koreaanse oorlog zette Lee de expansie door en groeide Samsung uit tot een zogenaamde *chaebol*: een uitzonderlijk groot, door de staat gesteund concern, min of meer vergelijkbaar met bedrijven als Fokker en Philips in Nederland. Ondernemingen als Hyundai en Daewoo behoren eveneens tot dit elite-groepje van Koreaanse mega-bedrijven. In tegenstelling tot Nederland wordt een *chaebol* actief door de staat ondersteund, zoals het Japanse ministerie van handel en industrie (MITI) dat in Japan doet. Mede door de intensieve samenwerking met staatsinstanties en lage arbeidskosten overleefde Samsung felle studentenprotesten en een smokkelschandaal in de jaren vijftig en zestig. Rond 1969 betrad de firma het terrein van de konsumentenelektronica en vanaf 1980 groeide 'Samsung Semiconductor and Telecommunications Co. Ltd.' uit tot een van de belangrijkste Aziatische chipsbakkers. Voor zijn dood in 1987 droeg Byung-Chull Lee de leiding van het bedrijf over aan zijn derde zoon Kun-Hee Lee. Samsung heeft mede door de overname van concurrent Goldstar sinds de jaren zeventig de status 'grootste Koreaanse algemene handelsonderneming'. Het concern bezit ook vestigingen in Nederland en voert naast de eigen naam merken als Powerhouse, Samtron en Vortec.

Bronnen: *The International Directory of Company Histories, Volume 1, St. James Press Chicago/London 1988* en de *ABC-bedrijvengids*.

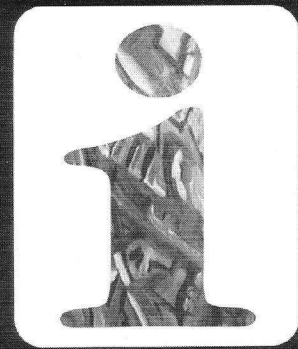


Voortaan de Samsung A1200?

COMMUNICATOR LITE

Naast de Communicator die de CD32 met een Amiga verbindt, levert Eureka nu ook een 'kleinere' versie van deze uitbreiding. De Communicator Lite heeft dezelfde mogelijkheden als zijn grote broer, maar is niet uit te breiden. Ook de aansluitingen voor een toetsenbord of MIDI-apparatuur ontbreken. Standaard gaat de CD32-uitbreiding vergezeld van een cd'tje met Photolite (voor Photo-cd op de CD32) en een aantal utilities. De software voor de Amiga wordt op diskette meegeleverd. De Communicator Lite gaat voor f 185,- (inclusief BTW) over de toonbank. Informatie: Eureka, telefoon 046-370800.

MediaPoint®



multimedia magic for
the Commodore Amiga

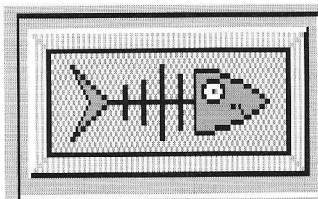
MEDIAPOINT BREIDT UIT

Het presentatie-programma MediaPoint begint langzaam maar zeker een geduchte concurrent van Scala te worden. Bijna wekelijks voegen de programmeurs nieuwe functies toe. Zo is het inmiddels mogelijk om animaties in een eigen venster te laten spelen. Daarnaast zijn er veertig nieuwe objecten en dertig nieuwe 'wipes' bijgekomen.

Nieuw is de MediaPoint Remote Player, een programma waarmee MediaPoint scripts zijn af te spelen. Belangrijk hierbij is dat de scripts via een netwerk (ethernet, parnet, enz.) te updaten zijn, zonder het bestaande script te onderbreken. Na ontvangst van een nieuwe script zal de player dit automatisch starten.

Ook het aantal uitbreidingsmodules (Xapps) neemt sterk toe. Via 'CreditRoll' zijn verticaal scrollende teksten (aftiteling) te creëren. Met behulp van de Xapp 'CD32 MPEG' en Eureka's Communicator is het mogelijk de Full Motion Video module van een CD32 speler vanuit MediaPoint te bedienen. Andere Xapps zijn onder andere beschikbaar voor de samenwerking met de Airlink module (infrarood bediening), de Neptun genlock, de WaveTools geluidskaart en de Peggy MPEG video-uitbreiding. Informatie: Activa International, telefoon 02153-80639.

NIEUWE AMIGA CD'S



GoldFish-1-Apr94

Zodra de CD1200, de cd-speler voor de Amiga 1200, in de winkel ligt, is elk Amiga-model in staat om cd-rom schijfjes te lezen. De producenten van dergelijke zilverlingen zien alvast een behoorlijke markt en brengen de ene na de andere nieuwe cd uit. Een kleine greep:

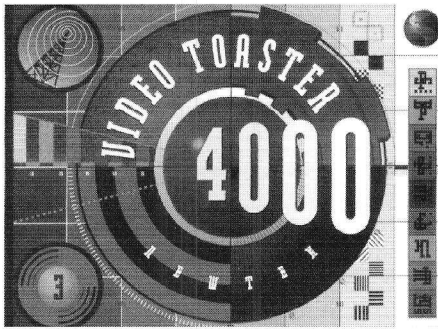
Lock-N-Load: een Amerikaanse cd gevuld met 999 spellen (f 69,-).

Euroscene 1: een verzamel-cd vol met demo's van Europese groepen. 600 Mb vol Megademo's en intro's (f 59,-).

Gold Fish: een uniek naslagwerk met Fish 1 t/m 1000. Een dubbel-cd die u 1000 diskette bespaart (f 79,-).

MultiMedia Toolkit: een verzameling software om te gebruiken in multimedia toepassingen. Bevat 500 plaatjes, 1300 gekleurde en 2100 zwart/wit cliparts, 300 fonts, 750 sound-modules en 2500 samples (f 69,-).

Informatie: Courbois Software, telefoon 08897-72546.



VIDEO TOASTER 4000

Het Amerikaanse bedrijf NewTek, inmiddels wereldberoemd door de VideoToaster, maakt een rondreis door Europa om de PAL-versie van hun produkt aan het publiek voor te stellen. De VideoToaster 4000 is een complete videostudio in een kast en biedt voor de prijs van \$ 2595 (± f 4.800,-) meer mogelijkheden dan systemen die het tienvoudige kosten. De VideoToaster 4000 is een 'switcher' voor vier videobronnen, een digitale effect-unit, een tekstgenerator, een 'luminance keyer', een framegrabber en een animatieprogramma (Lightwave 3-D) in één kast. De VideoToaster werkt intern nog steeds via de Amerikaanse NTSC-norm, maar met behulp van de 'Passport 4000' is hij geschikt te maken voor de verwerking van PAL-signalen. De Passport 4000 is een omzetter voor digitale standards (PAL, PAL-M, PAL-N, SECAM en NTSC) en een TimeBase corrector in één. Daarnaast introduceert NewTek de 'Video Toaster Flyer'; een broadcast quality, tapeless, nonlinear edit system waarmee op een uiterst vriendelijke manier video-beelden te bewerken zijn. Informatie: NewTek, telefoon 00-1-913-228-8000.

EGS VOOR IEDEREEN

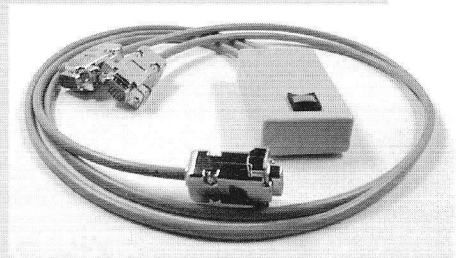
Vanaf heden is het Enhanced Graphics System (EGS) voor elke Amiga beschikbaar, of u nu wel of niet een grafische kaart bezit. Het Duitse bedrijf DTM Computersysteme levert voor DM 199,- de EGS-software (vijf diskettes en een handboek) voor bijna elke grafische kaart, zoals de Merlin, Visiona, Piccolo, Picasso, Retina, IV24 en Rainbow. Het EGS-systeem voor de normale Amiga kost DM 59,-. De RTG gebruikersinterface van EGS bestaat in principe uit dezelfde software die de grafische kaart Spectrum gebruikt. De actie 'EGS voor iedereen' stelt ook Amiga-bezitters die niet over een dure grafische kaart beschikken in staat om programma's als ImageFX en PicAcces in de 24-bit stand te gebruiken. Informatie: DTM Computersysteme, telefoon 00-49-6127-4064.

AMIGIS NIEUWS

VIDEO-SWITCHBOX

De videoswitchbox van Amigis is op veler verzoek opnieuw in productie. Met deze switchbox kan elektronisch (dus veilig) worden omgeschakeld tussen twee RGB video-uitgangen, bijvoorbeeld tussen Amiga en pc of Amiga deinterlacer en Bridgeboard VGA-kaart. Door een speciale konstruktie heeft de switchbox een uitstekende beeldkwaliteit.

De monitorconnector van de switchbox is op het nieuwe model vervangen door een extra aansluitkabel, waardoor ook monitors met een zeer stugge/zware kabel zonder problemen zijn te koppelen. De prijs blijft f 200,-, inclusief alle benodigde (high density 15-pins) aansluitkabels.



modems, lange kabels, verbinding met andere computersystemen.) Gezien de problemen met (SMD) reparaties geeft dit een extra zekerheid die een aanzienlijke besparing kan opleveren. De protector bevat behalve een beveiliging voor de signaallijnen ook zekeringen voor de hulpspanningen op de poort, zodat de Amiga-voeding niet defect kan raken.

Bij gebruik van een Amigis Optolink is een dergelijke beveiliging voor de seriële poort overigens overbodig, omdat de poort daarbij volledig geïsoleerd is. Geschikt voor alle Amiga's en voor alle externe randapparatuur.

Prijs voor zowel de seriële als de parallelle versie: f 95,-.

AMIGADOS 3.1

Voor eigenaars van een Picasso II grafische kaart levert Amigis een complete set van Kickstart/Workbench 3.1. Er bestaan versies voor respectievelijk Amiga 2000 en Amiga 3000/4000. AmigaDOS 3.1 biedt vele verbeteringen, onder andere een veel hogere snelheid bij gebruik van veel bitplanes (bijvoorbeeld een 256-kleuren Workbench), wat natuurlijk vooral van belang is voor gebruikers van een 24-bit kaart. Inlichtingen: Amigis, telefoon 01180-25632.

SERIAL-SWITCHBOX

Een nieuwe elektronische switchbox van Amigis maakt het mogelijk om twee randapparaten aan te sluiten op de seriële poort. Zodra we één van de apparaten inschakelen, selecteert de Amiga het betreffende apparaat automatisch op basis van het DSR signaal. Een modem wordt zo bijvoorbeeld automatisch gekozen zodra u het inschakelt. De switchbox maakt handmatig omschakelen (met de bijbehorende risico's) overbodig.

De compact uitgevoerde box werkt met alle Amiga's en is vooral interessant voor de kleine Amiga modellen, waarvoor uitbreidingen zoals een I/O Extender niet beschikbaar zijn. Prijs f 195,-.

SURGE PROTECTOR

Voor beveiliging van de seriële en parallelle poort van de Amiga is een speciaal ontwikkelde 'surgeprotector' leverbaar. Dit kleine kastje voorkomt schade door piekspanningen, onjuiste aarding, lostrekken van kabels, etc. (denk aan

G V P N I E U W S

AUDIO HARDDISK RECORDING

Bij GVP's DSS8+ soundsampler zit met ingang van juli de nieuwe versie 3.0 software. De sampling software werd geheel opnieuw geschreven met het oog op de nieuwe 16-bits soundsamplers van GVP die later dit jaar verschijnen. Eén van de belangrijkste nieuwe opties is harddisk recording, waardoor de maximale lengte van een soundsample niet langer beperkt wordt door het beschikbare geheugen.

Deze functie is erg handig voor onder andere multimedia toepassingen zoals het digitaliseren van een soundtrack of 'voice over'. Wie al eerder een DSS8+ bij Amigis kocht kan de nieuwe 3.0 software gratis aanvragen.



GFORCE 040/40 RAM MODULE

Voor de A4000 GForce 040/40 turbokaart is een RAM Expansion module leverbaar die de geheugenkapaciteit van deze 68040 turbokaart uitbreidt tot 128 Mb. De kaart ondersteunt het gebruik van 4 of 16 Mb 32-bit SIMM modules, met zowel normale als page mode RAM access. Voor maximale prestaties worden burst mode read en write volledig ondersteund. In verband met de beperkte inbouwruimte in de Amiga 3000(T) is de RAM expansion module alleen in een Amiga 4000 of Amiga 4000T toe te passen.

LIGHTWAVE V3.1

Het Amerikaanse 3D-modelling en rendering-pakket LightWave, bekend van de NewTek VideoToaster, is nu ook te gebruiken op PAL-Amiga's. LightWave werkt niet alleen met de VideoToaster samen, maar ook met diverse grafische kaarten zoals de Retina, IV24 en EGS. Daarnaast ondersteunt de software de AGA-chipset en de Personal Animation Recorder.

LightWave wordt onder andere gebruikt voor diverse tv-series waaronder SeaQuest en Babylon5. Door middel van geavanceerde renderingtechnieken kan

LightWave snelheden halen van vijf tot tien minuten per PAL overscan-frame. Enkele andere 'highlights' van het programma: special effects als lensflares, sterrenvelden en regen, ondersteuning van Adobe type-1 fonts, DXF, 3d-Studio, Sculpt, Swivel en Wavefront bestandsformaten, compatibel met Parnet en Ethernet.

Lightwave bestaat uit maar liefst 37 diskettes en kost f 1.399,-. Informatie: 3Gitaal, telefoon 020-6970035.



BRIEVEN

GEZOCHT: TURBOKAART

Ik ben op zoek naar een turbokaart, maar weet niet welke de beste voor mijn systeem is. Ik heb de volgende configuratie:

- Amiga 500 (Big Agnus)
- KCS Power PC Board
- Multi Evolution harddisk controller
- Quantum 105 Mb LPS harddisk
- 1 Mb chip- en 2 Mb fast-RAM

Ik wil de turbokaart gebruiken om de Flight Simulator 'Tornado' van Digital Integration goed te kunnen spelen. Nu 'springt' het beeld van plaatje naar plaatje doordat de processor te traag is. Digital Integration stelt minimaal 4,5 Mb harddisk-ruimte en een 68030 processor voor.

Er bestaan diverse turbokaarten voor de Amiga 500. Welke is nu het beste voor mijn systeem? Of kan ik beter een Amiga 1200 kopen?

Milco Schroevers, Veghel

AM Veel turbokaarten monteert u op de trapdoor uitbreidingspoort onderin de Amiga 500. Deze kaarten laten zich niet combineren met het Power PC Board. De overstap naar een Amiga 1200 lijkt in uw geval niet zinvol. Tenslotte geeft u aan dat u een 68030 processor nodig heeft en de A1200 bezit 'slechts' een 68020.

Ook hier geldt weer: laat de winkelier demonstreren dat het programma dat u wilt versnellen er inderdaad op vooruit gaat met de turbokaart die hij aanbiedt.

AMOS COMPILER

Ik ben bezig met de AMOS-listing van het adressenbestand. Ik kan helaas niet verder, want ik zit met een probleem. Ik heb de listing gemaakt en gegevens van iemand ingevoerd en die opgeslagen. Maar als ik het programma beëindig dan zijn de gegevens verdwenen. Wat moet ik intikken om het bestand er eeuwig in te laten staan?

Wij zijn bezig met een boekje genaamd Amiga Classics. De boekjes liggen niet in de winkel, maar de mensen kunnen er wel een abonnement op nemen. De listing van het adressenbestand zouden wij kunnen gebruiken voor de personen die lid worden. Wij willen het programma op een diskette zetten zodat het zelfstandig kan opstarten. Hoe krijgen wij

het programma op een eigen diskette zodat het onafhankelijk van Easy Amos is?

Weten u hoe wij ons boekje in de publiciteit kunnen brengen? Omdat we geen scanner hebben om plaatjes te scannen of te fotograferen moeten we wegens de auteursrechten toestemming vragen of we

sommige plaatjes uit Amiga Magazine mogen kopiëren. Mag dat?

M. Visser, Voorburg

AM De listing van het adressenbestand uit Amiga Magazine 27 bezit naast een routine voor het opslaan van gegevens, ook een routine om deze weer in te lezen. Kies optie 3 vanuit het menu en het geheugen is gevuld met de adressen die eerder weggeschreven werden. Het automatisch 'vullen' van de kaartenbak is niet zo moeilijk. Plaats voordat het menu opgebouwd wordt (tussen de laatste 'Global' en de eerste 'Do') de regel:

INLEZEN

AMOS is een zogenaamde Basic-interpret. Dit betekent dat een Amos-listing op zich geen programma is. De listing bevat uitsluitend opdrachten die de interpreter vertellen welke taken hij uit moet voeren. Het is echter wel mogelijk om een listing om te toveren in een zelfstandig werkend programma. Hiervoor is een compiler nodig. De (apart aan te schaffen) compiler van Amos (Professional) doet meer dan alleen maar een listing verenigen met de interpreter. Hij vertaalt flinke delen van de listing in razendsnelle machinetaalinstructies. Een gecompileerde listing is dan ook vele malen sneller dan de oorspronkelijke versie. Amiga Magazine is op verschillende manieren geïllustreerd: logo's van de rubrieken, de getekende en de zelfontworpen illustraties, foto's en schermafdrukken. Deze afbeeldingen zijn auteursrechtelijk beschermd en mogen dan ook niet gekopieerd worden. Dit geldt natuurlijk ook voor de artikelen zelf. Het maken van schermafdrukken is niet zo moeilijk: daar bestaan verschillende programma's voor, zoals bijvoorbeeld Grabbit. Verder kan het toch niet zo moeilijk zijn om het team uit te breiden met een Amiga-hobbyist die goed kan tekenen?

Wat de publiciteit betreft: stuur eens een exemplaar van uw boekje op. Als we het leuk vinden, besteden we er zeker aandacht aan!

GESTREST

Mijn naam is John van Leeuwen en ik ben sinds twee jaar in het bezit van een Amiga 500 waar ik in het begin heel wijs mee was.

Naarmate de tijd vorderde en ik de Amiga voor meer dan alleen spelletjes ging gebruiken, begon de computer kuren te vertonen. Zij resette bijvoorbeeld als ik aan het typen was. In het begin kwam dit maar heel af en toe voor, dus dacht ik dat het aan de software lag. Ik gebruikte in die tijd veel illegale software dus die gedachte leek niet ongegrond.

Maar na verloop van tijd begon de computer al kuren te vertonen als ik alleen maar een diskette in de drive stopte. Ik rommelde nog een tijdje aan totdat ik op een morgen mijn computer aanzette en het geliefde handje niet meer verscheen. Sterker nog: er verscheen helemaal geen beeld meer! Ik ging zó gestrest naar school dat ik de eerste die een leuke opmerking had 'zachtjes' op zijn smoolwerk heb geramd, wat eigenlijk helemaal niet in mijn aard ligt. Het geeft goed aan hoe ik mij voelde.

Die middag ben ik meteen met mijn Amiga onder de arm naar een stel vrienden gegaan om hen te laten zien wat er aan de hand was. Ook zij wisten in eerste instantie niet wat er aan mankeerde. Een week later, toen ik al afkick-verschijnselen begon te vertonen, werd ik gelukkig gebeld door een vriend die zich over mijn geliefde Amigaatje had gebogen: "Je voeding is kapot". Ik slaakte een gegronde vloek, want dat betekende de rest van de zomer geen Amiga.

Een maand lang niet uitgaan vond mijn vriendin niet zo'n goed idee, mijn studiebeurs liet nog even op zich wachten en tot mijn schrik moest ik ook nog eens f 1350,- voor mijn 'geliefde' school betalen. Dat betekende een paar maanden geen Amiga; ik word nog depressief als ik eraan terugdenk. Toen ik uiteindelijk mijn geliefde computer weer terug had, bleek de tijd niet stil te hebben gestaan. Ik kwam erachter dat ik inmiddels een gigantisch oude computer had (Amiga 500 met Kickstart 1.2). Inmiddels heb ik besloten dit jaar een A1200 te kopen. Voordat ik daartoe overga, heb ik een paar vraagjes. Ik zit bij een club waar je illegale software kunt krijgen voor een gulden.

Binnenkort stap ik hier uit omdat ik vind dat je de programmeurs toch ook hun beloning voor hun werk moet geven. Is er in de stad Utrecht of directe omgeving geen Amiga-winkel aanwezig? Ik heb niet de tijd om ieder weekend weg te gaan, want mijn vriendin vraagt ook aandacht. Ik wil ook graag lid worden van een club die software verzendt. Weten jullie er een?

Zit er in de A1200 ook zo'n AGA-kaart waarover ik gelezen heb en is daar een aparte monitor voor nodig?

En weten jullie waar dat spontane resetten van mijn oude Amiga vandaan kwam?

John van Leeuwen, Maarssenbroek

AM Het spontaan resetten van de Amiga kan verschillende oorzaken hebben. Vaak is het een gevolg van slechte contacten of een vervuilde printplaat. Goed aandrukken van de verschillende chips wil hierbij wel eens helpen. Uw Amiga 500 kan trouwens best nog een tijdje mee als u hem gewoon van een nieuwe Kickstart laat voorzien. Alleen de AGA-mogelijkheden moet u dan missen. Daarvoor heeft u inderdaad echt een A1200 nodig. Een nieuwe monitor is niet per se nodig. Er zijn resoluties genoeg waarmee u uit de voeten kunt.

Voor verkooppunten van Amiga hard- en software hoeft u alleen Amiga Magazine maar open te slaan. In de buurt van Utrecht bevinden zich bijvoorbeeld Computer City (Zeist) en Macro System (Maarn). De meeste dealers vinden het geen bezwaar om bestellingen telefonisch aan te nemen. Voor goedkope software kunt u bij verschillende verkooppunten van public domain schijfjes terecht. Daarnaast is een abonnement op de service-diskette van Amiga Magazine een mogelijkheid. Op deze propvolle diskette staan niet alleen de in het blad gepubliceerde listings, maar ook de handigste, leukste en zinvolste public domain programma's van de afgelopen twee maanden.

WB'S MIXEN

Allereerst mijn complimenten voor uw blad. Ik wil gaarne gebruik maken van uw lezersservice.

Ik beschik over een Amiga 2000/B/rev. 6 met Kickstart 1.5 en 2.04 met WB 2.1, een 2090A HD-controller voorzien van een 20 Mb Miniscribe en een 60 Mb Rodime en een 1084S monitor. Verdere uitbreidingen: een A2620 met MC68881 en 2 Mb fast-RAM, een A2286, een Borsu SCSI-controller met externe dubbele Borsu 10+ drive voor pc-gebruik en een VGA-kaart/monitor voor pc-gebruik.

Is het mogelijk om met alle voor 3.x gemaakte programma's en spellen te werken wanneer ik mijn A2000 voorzien van Kickstart 1.5/2.x/3.x (wordt met selector in Duitsland aangeboden)? Uiteraard zonder AA-resultaat, maar wordt het misschien toch enigzins benaderd met gebruik van een flickerfixer en/of een 8373 Denise op een VGA-scherm?

Waarom werkt het geïnstalleerde pc-install programma niet meer vanaf de harddisk sinds ik WB 2.1 heb geïnstalleerd? Heeft dit misschien te maken met de niet meer aanwezige WB 1.5? Opstarten vanaf een pc-diskette gaat overigens zonder problemen. Hoe installeer ik, naast WB 2.1, mijn oude WB 1.5 op de harddisk, zodat bij het opstarten in 1.5 of 2.x het bijbehorende WB-programma vanaf harddisk te gebruiken is?

Richard Versteeg, Gouda

AM Er zit niet zo'n groot verschil tussen de WB 2.1 voor de Amiga 2000 en WB 3.0 voor de Amiga 1200/4000. De meeste programma's worden dan ook geschreven voor WB 2.1. Software die speciaal voor WB 3.0 ontwikkeld is, maakt in de regel gebruik van de AGA-chipset. Dergelijke programma's werken uiteraard niet op de A2000, omdat deze niet van een AGA-chipset is te voorzien.

Bij zowel WB 2.1 als 3.0 kunnen programmeurs opvragen welke resolutie de computer kan gebruiken. Het één en ander is afhankelijk van het type monitor en het type Amiga. Een A2000 uitbreiden met een flickerfixer en een bijbehorende (VGA) monitor is geen slecht idee. Programma's die volgens de genoemde methode werken, zullen in dat geval direct van de nieuwe resoluties gebruik maken.

Bij het installeren van WB 2.1 zal een aantal programma's niet meer werken. Van de meesten zijn echter wel updates in omloop.

Het is verder best mogelijk om met verschillende versies van de Workbench te werken. In het public domain bevinden zich verschillende programma's die dit mogelijk maken.

HD+CD

Ik ben in het bezit van een A500-plus, Derringer 68050 turbokaart, 4 Mb RAM, drie externe drives, een HD-Boil SCSI-controller met een 240 Mb (unit 6) harddisk, een 105 Mb (unit 4) harddisk en 4 Mb fast-RAM en een KCS board. Het pc-gedeelte werkt niet samen met mijn controller. Vorige week heb ik bij Barlage een A570 gekocht die met mijn harddisk gebruikt kan worden. Zonder harddisk werkt hij goed. Als ik een CD-ROM in mijn HD steek, doet hij het echter niet. Ook het power-lampje schakelt niet in. Ik ben ondertussen al zes keer bij Barlage geweest, waar ik als laatste antwoord kreeg: "Het gaat toch niet". Weten jullie welke mogelijkheid er is om toch alles samen te gebruiken?

M. Vaessen, Landgraaf

AM Bij het gebruik van SCSI-apparaten dient men altijd goed op de zogenaamde Unit-nummers te letten. Zoals u al aangeeft hebben de twee harde schijven van uw systeem ieder netjes een eigen SCSI-nummer. Daar u niet aangeeft wat het SCSI-nummer van uw harddisk-controller is, vermoeden we dat daar het probleem ligt. Niet alleen de randapparaten, maar ook de controller zelf neemt een SCSI-nummer in beslag. De kans is dan ook groot dat het SCSI-nummer van de controller in de A570 gelijk is aan het SCSI-nummer van uw SCSI-controller. In dat geval werken ze inderdaad niet samen. Er zijn verschillende programma's in het pd die u een overzicht geven van de SCSI-nummers die op uw systeem in

gebruik zijn. Als u zo'n programma op de twee verschillende configuraties van uw systeem draait, kunt u eenvoudig zien of daar het probleem ligt. Overigens is de aanschaf van een A570 CD-ROM speler niet voor iedereen een zinvolle koop. Met name als de A500 al voorzien is van een SCSI-controller en de gebruiker zijn harde schijven al in een externe behuizing heeft, is het zinvol om eens naar andere CD-ROM spelers met SCSI-aansluiting te kijken. Externe double-speed cd-spelers worden regelmatig aangeboden voor minder dan 500 gulden en voor een single-speed interne versie hebben we al prijzen van 250 gulden gezien.

NOGMAALS A570

Onlangs heb ik een A570 CD-ROM speler aangeschaft. Deze dient langs de zijkant van de A500 te worden aangesloten. Daar ik ook al een A590 harddisk had, diende ik deze te verwijderen. Mijn vraag is of er soms geen kabel of iets dergelijks bestaat zodat ik beide apparaten tegelijk kan gebruiken. Of ben ik gedoemd om telkens de ene te verwijderen als ik de andere wil gebruiken?

W. Vliebergh, Heusden

AM Op dit moment bestaat er voor zover wij weten geen manier om zowel een A590 harde schijf als een A570 CD-ROM tegelijk op een Amiga 500 aan te sluiten. Op buitenlandse beurzen komen we regelmatig uitbreidingskasten voor de A500 tegen, maar die voegen in de regel een aantal Amiga 2000 uitbreidings sleuven aan de A500 toe.

STOUTE BLOKKEN

Ik heb problemen met de harddisk (SCSI ST3096) van mijn in april 1993 gekochte Amiga 4000/050. Op een gegeven moment kreeg ik de melding 'block 133293 used twice'. De data, een met Vidi Amiga gedigitaliseerd stukje video, was 'verminkt'. Later kreeg ik de melding 'disk error verifying file data blocks'. Met 'verify data on drive' heb ik naar fouten gezocht maar hij vond niks en er stonden geen bad-blocks op de badblocklist. Vervolgens kreeg ik problemen met cylinder 129 die zich maar bleven herhalen ('cancel' hielp niets, steeds kwam de melding terug). Uiteindelijk besloot ik de harddisk opnieuw te formatteren (terwijl hij voor 98 procent gevuld was), maar dat lukte niet. Ik kreeg de melding 'niet te formatteren cylinder 129'. Na lang puzzelen heb ik hem met de schijfjes 'install disk 3.0' weer aan de praat gekregen. 'Verify data on drive' gaf vervolgens aan dat alles in orde was, maar het programma QTools vond maar liefst 55 'bad blocks'. Naar aanleiding hiervan: 1) Hoe gebeurt het dat een block tweemaal gebruikt wordt?

2) Waarom vindt 'verify data on drive' geen bad blocks en QTools wel?

Jos Wilcke, Amsterdam

AM *Er zijn verschillende oorzaken waardoor een block op de harde schijf per abuis méér dan één keer gebruik kan worden. Het besturingssysteem van de Amiga houdt netjes in het geheugen bij welke blocks op de harde schijf nog vrij zijn. Bij het schrijven van een bestand vult de computer het block eerst en markeert het vervolgens als 'gebruikt'. Als de computer vlak na het vullen van een block vastloopt, is het block wel gebruikt maar niet als zodanig aangemeld. Een volgend programma dat u op de harde schijf plaatst, krijgt dus toestemming om (ook) van dat block gebruik te maken.*

Een 'bad block' is heel iets anders: dit is een plaatsje op de harde schijf waarop niet meer zonder gevaar gegevens te plaatsen zijn; zeg maar een beschadiging van de harde schijf. Het detecteren van een 'bad block' is een moeilijk zaak. Dit is dan ook de reden dat er speciale programma's voor ontwikkeld zijn. Deze software schrijft een aantal keren verschillende bitpatronen naar een block en controleert meerdere keren achter elkaar of er nog staat wat er is weggeschreven. Als bij tien keer lezen ook maar één keer de data niet kloppen, wordt het block als 'bad' aangemeld. De optie 'verify data on drive' is veel minder streng. Die kijkt alleen maar of de bestanden op de harde schijf in orde zijn, onafhankelijk van de kwaliteit van de schijf.

Een harde schijf is één van de belangrijkste uitbreidingen van de Amiga. De grote opslagcapaciteit ten opzichte van een diskette brengt ook een gevaar met zich mee: als er wat fout gaat, gaat het goed fout. Regelmatig een backup maken is dan ook van levensbelang.

STREEP-BEELD

Eerst en vooral mijn complimenten voor uw uitstekende en overzichtelijke blad. Toch jammer dat Amiga Magazine geen maandblad is, want twee maanden wachten is toch wel lang wanneer je het blad al na drie dagen uit hebt. Mijn probleem: ik bezit een A1200 met een 120 Mb harddisk, een oude Commodore MPS 1000 printer en een 1940 monitor. Onlangs kreeg ik een genlock kit van The Disc Company kado. Die bevatte de Alter Image software, een demonstratiecassette, de genlock en de handleiding. De genlock wordt aangesloten op de video-poort naast de audio-poort en de monitor gaat dan weer achterin de genlock. Simpel zou je zeggen, maar toch loopt er ergens iets mis, want het beeld op mijn monitor maakt plaats voor strepen en is niet te gebruiken. Voor de rest werkt alles naar behoren. De videorecorder ontvangt ingegeven vidcosignalen, al

dan niet gekombineerd met graphics, zonder problemen. Het zit dus duidelijk in het signaal dat naar de monitor gaat. Hoe los ik dit op? Kan het zijn dat een tussenkabel of iets dergelijks hulp biedt en zo ja welke? Kan ik er eventueel zelf een maken?

Johan Strijckers, Dilsen

AM *In principe hoort elke genlock het signaal van de Amiga netjes aan de monitor door te geven. Sommige genlocks doen dit uitsluitend voor bepaalde resoluties. De handleiding van de genlock moet op dit punt uitsluitend kunnen geven. Het is ook best mogelijk dat de genlock een defect heeft. In dat geval dient de leverancier een oplossing aan te dragen. Net als bij de aanschaf van andere hardware is het zaak om voor de koop te kijken of de nieuwe uitbreiding aan uw wensen voldoet. Laat de winkelier het produkt demonstreren. Als later blijkt dat het één en ander niet goed functioneert, ga dan weer bij die dealer langs.*

GOAL

Eerst wil ik jullie bedanken voor dat schitterende blad. Sinds kort ben ik lid en ik kan het iedereen aanbevelen. Nu had ik een vraagje: in Amiga Magazine van mei/juni heeft Michel van der Ven het over een voetbalspel dat 'Goal' heet. Graag zou ik willen weten hoe ik aan dat spel kan komen.

J. Goosens, Raamsdonkveer

AM *De meeste spellen die de redactie van Amiga Magazine voor een test krijgt aangeboden, ontvangen we rechtstreeks van buitenlandse softwarehuizen. Er zijn verschillende dealers in Nederland die spellen in hun assortiment opnemen, maar één echt verkooppunt is niet te noemen. Vaak bepaalt de vraag naar een spel of een winkelier het in voorraad neemt. Tijdens de test van een spel ligt het pakket meestal nog niet eens in de winkel. Het beste dat we u aan kunnen raden is aan de hand van Amiga Magazine eens wat dealers af te bellen.*

GOED WOORDJE VOOR ED

Naar aanleiding van de laatste aflevering van 'Muizenissen' het volgende. Toen ik destijds mijn Amiga 500 plus kocht, besloot ik om op de harde schijf maar één partitie te maken met een beperkt aantal directories (laatjes). Elk laatste op de 'root' omvat een categorie, maar echt belangrijke programmatuur of data, zoals AMOS, IFF-grafiek en DPaintIV, mocht wel een 'eigen' categorie hebben. Toch staat de lade 'DPaintIV' in een sub-directory van de root. De installatiehandleiding waarschuwt de argeloze gebruiker er namelijk niet voor dat de uiteindelijke lade 'DPaintIV' heet. Deze lade wordt tijdens

het installeren altijd aangemaakt. Bij mij staat derhalve in de zelf aangemaakte lade 'dPaint' slechts één lade 'DPaintIV'. Dit leek me niet zo rampzalig: ik hernoemde mijn eigen lade gewoon in 'Tekenswerk' en plaatste er een extra lade voor de IFF-grafiek in. Op dat moment ontstond er een probleem. Vroeger kon ik via een IFF-bestand het tekenpakket activeren, maar dat mislukte nu. Tijdens de installatie was, met mijn toestemming, een 'assign' in de user-startup geplaatst dat nu aangepast moest worden. Daarvoor had ik 'Ed' nodig, net als Dick Vermaas in de recentste aflevering. Met behulp van 'DirOpus' werd 'Ed' keurig gestart, de gemarkeerde file als parameter doorgesluisd en ik kon op een simpele manier mijn 'user-startup' aan de verlangde situatie aanpassen. Na een reset zorgde het 'starten' van een afbeelding er weer voor dat DPaintIV geladen wordt. Ik wil maar zeggen: 'Ed' heb je soms heel hard nodig.

Ad Noyons, Eindhoven

AM *Bij het aanpassen van bestanden heeft de Amiga-gebruiker inderdaad regelmatig een editor nodig. Waar Dick Vermaas in zijn rubriek op doelde was de bijzonder barbaarse manier waarop de door Commodore geleverde 'Ed' zich laat bedienen. Een programma verlaten met 'Escape-X-Return' is niet echt meer van deze tijd. Een kijkje in het public domain maakt duidelijk dat er verschillende vervangers voor 'Ed' zijn. Deze veelal shareware-programma's bieden een gebruikers-interface zoals de Amiga-bezitter hem mag verwachten, inclusief muisbesturing, dropdown-menu's en requesters. De Amiga heeft een belangrijk deel van haar succes te danken aan de eenvoudige (muis-)bediening, maar daar draagt 'Ed' helaas niets aan bij.*

U kunt ons bereiken via het volgende

adres: AMIGA MAGAZINE
Cyclaarood 2
2718 SE Zoetermeer

De redactie maakt voor elk nummer een keuze uit de binnengekomen post.

Belangrijkste selectiekriterium 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.

Het zou eigenlijk heel vanzelfsprekend horen te zijn om faxberichten direkt vanuit de computer te versturen.

Zelfs de meest verstokte ambtenaar moet toch door hebben dat je papier en energie verspilt als je met een tekstverwerker een brief afdrukt en die door een fax weer laat scannen om hem te verzenden. In dat proces veranderen bits en bytes immers eerst letters en cijfers en daarna weer in bits en bytes. Toch beschikken de meeste mensen niet over de mogelijkheid om direkt vanuit de Amiga te faxen. Dat komt waarschijnlijk omdat ze het programma TrapFax nog niet ontdekt hebben...

TrapFax benadert perfectie

Het aantal Amiga-gebruikers dat over een modem beschikt, ligt in vergelijking met de MS-DOS wereld behoorlijk hoog. Nog geen tien jaar geleden betaalden we ruim tweeduizend gulden om met een snelheid van dertig tekens per seconde gegevens over de telefoonlijn te jagen. De huidige modems zijn niet alleen een stuk goedkoper, ze bieden ook veel meer mogelijkheden. Om te beginnen zijn ze in staat om maar liefst 14.400 bits per seconde te versturen. Daarnaast hebben deze zogenaamde V.32bis modellen een soort ingebouwde powerpacker: voordat het modem de gegevens aan de PTT toevertrouwt, worden ze gekomprimeerd. Met name als de data nog niet op de computer samengeperst is, levert dit een aanzienlijke besparing op. Een ander snuffje waarover de huidige generatie modems beschikt, is de mogelijkheid om met een fax te communiceren. Via de juiste software zijn we in staat om faxberichten te versturen en te ontvangen. Tot voor kort had de Amiga-bezitter niet veel keus: het enige pakket om met de Amiga te faxen was GP-Fax. Inmiddels heeft

deze 'standaard in Amiga-faxsoftware' geduchte concurrentie uit Duitsland gekregen.

ZWEI LANGUAGES

De versie van TrapFax die we van het Duitse Village Tronics ontvingen, is volledig tweetalig. Dit betekent dat we zowel een Engelse als een Duitse versie van de software op onze harde schijf kunnen installeren. Het programma werd zoals dat heet volledig 'gelokaliseerd'. Een Nederlandse vertaling is dan ook niet zo moeilijk te maken.

Naast de diskette troffen we in de verpakking ook twee handboekjes aan. Veel eisen stelt de software niet aan onze apparatuur: zolang het modem maar kan faxen volgens de 'Class-2' standaard en de Amiga voorzien is van Workbench 2.0 of hoger, vindt het programma het wel goed. Hoewel TrapFax zijn uiterste best doet om ook op een diskette-systeem te functioneren, raden we een harde schijf sterk aan.

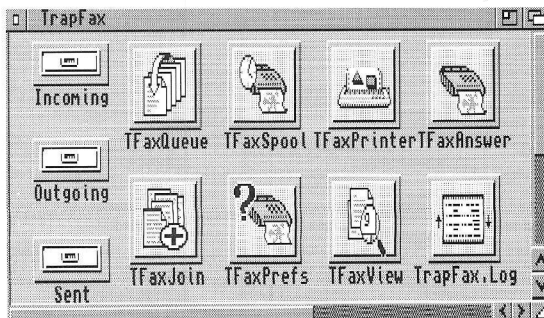
Installeren van de software verloopt

eenvoudig: twee muisklikjes op het install-ikoon en een paar vragen beantwoorden. Even later treffen we netjes een TrapFax-lade op onze harde schijf aan. De installer plaatst de software zo op onze schijf dat we alles met de muis kunnen starten. Als we de verschillende onderdelen bij het opstarten van de Amiga automatisch willen aktiveren, dienen we twee iconen naar de WBStartup-lade te slepen. De handleiding vertelt ons precies hoe we dat moeten doen.

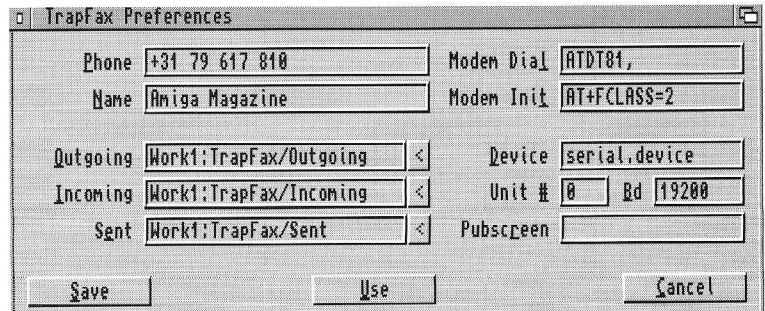
Het konfigurieren van TrapFax is net zo eenvoudig als het installeren. Het enige dat we in moeten vullen is ons faxnummer (de telefoonlijn waar we het modem op aangesloten hebben) en onze naam.

A4000 SNELHEID

Het dagelijkse faxverkeer bestaat uit twee onderdelen: faxen versturen en faxen ontvangen. Om het laatste hoeven we ons geen zorgen te maken: dat regelt de software voor ons. Als we het



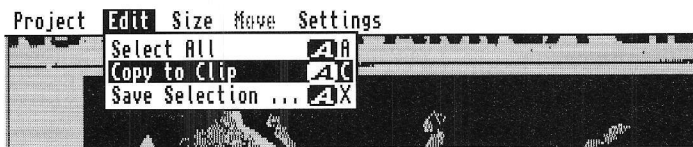
Een overzicht van de verschillende TrapFax onderdelen.



In de preferences van TrapFax vullen we onze naam en faxnummer in. De rest heeft de installer al voor ons gedaan.



De ontvangen faxberichten staan werkelijk razendsnel op het scherm. Afhankelijk van de gekozen vergrotingsfactor kunnen we met de sliders de rest bekijken.



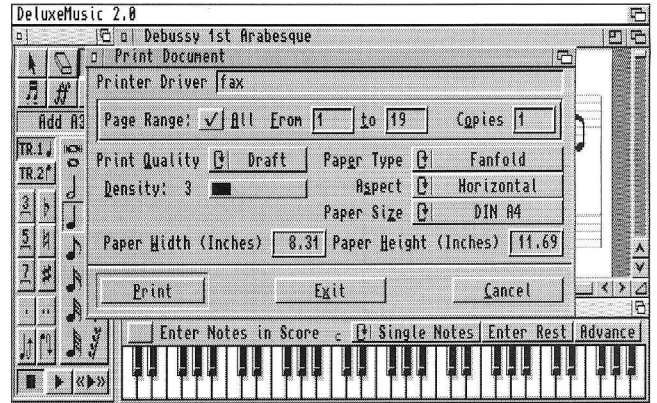
Van een ontvangen fax kunnen we eenvoudig een deel naar een plakboek kopiëren.

ikoon TFaxAnswer naar de lade WBStartup hebben gesleept en de Amiga opnieuw starten, staat zij paraat om faxen te ontvangen. Op het moment dat de telefoon gaat, stuurt de software een opdracht naar het modem om de haak op te nemen. Als er aan de andere kant van de lijn een fax te horen is, meldt ons modem zich netjes als fax. Even later stroomt het faxbericht onze computer binnen, die de informatie rechtstreeks naar de harde schijf doorsluis. In de lade 'Incoming' treffen we vervolgens een ikoon aan. Als we hier tweemaal met de muis op klikken wordt automatisch TFaxView gestart, het programma om faxen te bekijken. Met name dit onderdeel van het TrapFax-pakket verbaasde ons door de kwaliteit. De faxpagina die bij het aangeklikte ikoon hoort, staat binnen een paar seconden al op het scherm. De gewenste vergrotingsfactor is keurig in te stellen. Als de fax groter blijkt dan ons scherm, kunnen we de rest bekijken door gebruik te maken van de schuifbalken aan de zijkant van het venster. Ook daarbij valt de enorme snelheid weer op. Een dergelijk snelle presentatie hadden we tot nog toe uitsluitend op een A4000 waargenomen. Voor de test van de faxsoftware gebruikten we echter een Amiga 1200. Het is duidelijk dat de ontwikkelaars alle mogelijkheden van de Amiga benutten. Het plakboek (clipboard) is daar een voorbeeld van: de gebruiker kan een willekeurig deel van de pagina met de muis uit-

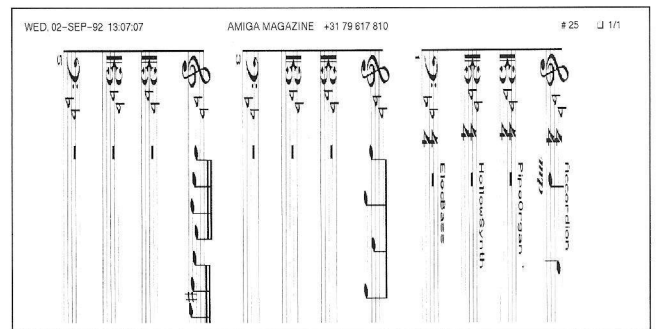
knippen en in het plakboek opnemen. Deze uitsnede kan hij, net als de faxpagina zelf, desgewenst als IFF-bestand opslaan. Het plakboek biedt echter de mogelijkheid om de uitsnede rechtstreeks in een ander programma te plakken zonder het eerst naar schijf te schrijven.

PRT:

Het belangrijkste onderdeel van TrapFax vormt de Workbench-printerdriver. Deze nestelt zich netjes in de Amiga. Daardoor kunnen we faxen versturen vanuit elk programma dat in staat is om via de Workbench-driver af te drukken te maken. De Amiga kent namelijk twee 'printer devices'. De eerste (PAR:) is rechtstreeks gekoppeld aan de parallelle poort, de tweede (PRT:) gaat naar de Workbench-driver. Als deze laatste methode gebruikt wordt, weet TrapFax er raad mee. Sinds de verschijning van Workbench 2.0 zijn er gelukkig steeds meer ontwikkelaars die zich netjes aan deze standaard houden. Tijdens onze test maakten we onder andere probleemloos gebruik van ImageFX, ADPro, Ced, DPaint IV, Deluxe Music en Mini Office. De Workbench ondersteunt slechts één printer tegelijk: als we de faxdriver geselecteerd hebben, is afdrucken op de printer er niet meer bij. Gelukkig blijkt het niet nodig om steeds weer de 'preferences' lade te



Het versturen van een fax kan vanuit elk programma dat via de Workbench-driver print.



Rechtstreeks vanuit Deluxe Music bladmuziek faxen. De voorblad-informatie plaatst TrapFax in de bovenste regel. Als Commodore de Amiga 1200 van een klokje had voorzien, zou de datum nog kloppen ook.

openen om van uitvoerapparaat te wisselen. Village Tronic levert namelijk een klein programmaatje mee dat deze taak op zich neemt. Als we het met de muis starten, wisselt de computer van driver. Simpel, maar doeltreffend.

GEKLEURDE GRIJSTINTEN

De huidige generatie faxen is nog niet in staat om kleurige berichten te versturen of te ontvangen. We dienen ons te beperken tot maximaal 256 grijsstinten. Bijna elk stukje software dat we gebruiken, benut echter de kleurmogelijkheden die de Amiga biedt. Voordat we een DPaint-tekening versturen, dienen we de kleuren dan ook eerst te vervangen door grijswaarden. Dit kan op twee verschillende manieren (al hebben we daar geen invloed op). In de eerste plaats zijn veel programma's zo slim om door te hebben dat een kleurenplaat zich beroerd op een zwart/wit printer af laat drukken. Als we in dergelijke software voor Print kiezen, wordt de tekening vooraf vertaald. Dit omzetten, ook wel dithering genoemd, is niet zo eenvoudig. Als we bijvoorbeeld de intensiteit van een kleur als maatstaf voor de grijswaarde gebruiken, wordt donkerrood even grijs als donkerblauw. Op zich is dat korrekt, tenzij we donkerrode letters op een donkerblauwe achtergrond

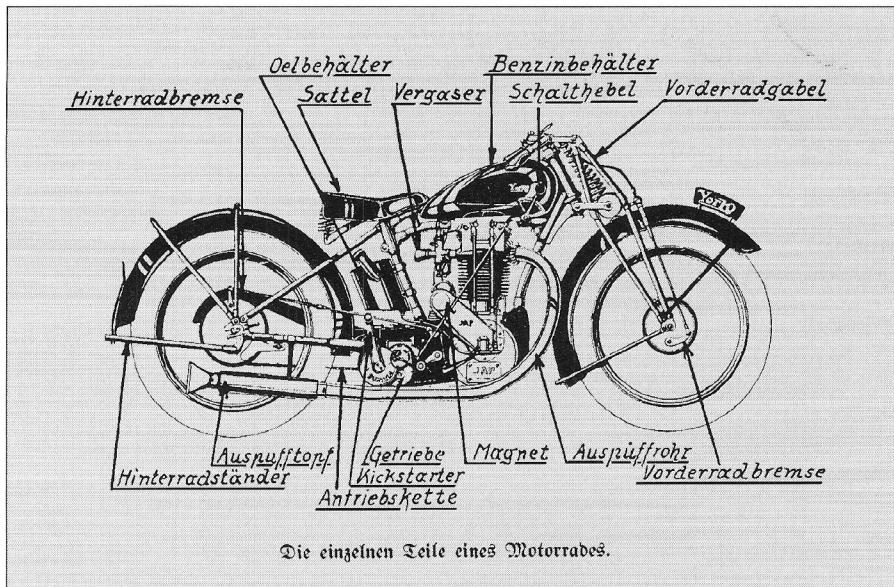
plaatsen. In kleur is dat prima te lezen, maar na de genoemde vertaling blijft er één grijs vlak over. De software dient een afbeelding daarom nauwkeurig te onderzoeken om de juiste grijswaarde voor een bepaalde kleur te bepalen. Helaas zijn niet alle programma's daar even slim in, waardoor in de regel een veel te donkere faxpagina ontstaat.

Het liefst werken we daarom met software van een luie programmeur (of één die de Commodore-regels goed gelezen heeft). Het vertalen van de kleuren kan men namelijk ook aan de printerdriver overlaten. Ook hier geldt weer dat de ene driver beter is dan de andere. De makers van TrapFax hebben echter prima werk geleverd. De mooiste resultaten kregen we dan ook als we faxen verstuurd vanuit programma's die het omzetten van de kleuren aan de printerdriver overlaten.

AFZENDER ONBEKEND

Het wordt tijd om één of meer pagina's 'op de fax af te drukken'. In plaats dat onze afbeeldingen direkt op papier verschijnen, bewaart de software de informatie op harde schijf. Als het programma (bijvoorbeeld onze tekstverwerker) klaar is met printen, presenteert TrapFax een telefoonboek.

Hiermee kunnen we bepalen naar welke relatie(s) we de fax willen versturen. Even later begint het modem het (ccrst) gekozen faxnummer te belten en wordt ons bericht verzonden. Eén optie ontbreekt in TrapFax: het voorblad. Bij het verzenden van faxen is het gebruikelijk dat de afzender eerst een (halve) pagina met informatie stuurt. Hierop vermeldt men meestal wie de fax verzendt, op welke dag en tijdstip, het onderwerp van het bericht en aan wie de fax gericht is. Tevens bevat deze zogeheten 'coverpage' het briefhoofd van bijvoorbeeld Amiga Magazine. Omdat het voorblad bij TrapFax ontbreekt, moet je er altijd aan denken dat je ergens op de fax duidelijk je naam en faxnummer vermeldt. Helemaal ontbreken doet de informatie overigens niet: TrapFax perst datum, tijd, naam, faxnummer, paginanummer en aantal pagina's in



Perfekte kwaliteit.

de zogenaamde fax-informatieregel bovenaan de faxpagina's. Er is overigens wel een kunstmatige manier om een echt voorblad te maken. We kunnen ons briefhoofd als standaard faxpagina op de harde schijf plaatsen en die met behulp van het programma TFaxJoin aan onze faxberichten koppelen.

NETWERK

Wie verschillende Amiga's in een netwerk verbonden heeft en over TrapFax beschikt, is niet verplicht om elke computer van een modem te voorzien. TrapFax is namelijk geschikt voor netwerkgebruik. Op de ene Amiga maak je een faxbericht dat vervolgens door de andere wordt verzonden. De handleiding vertelt stap voor stap hoe je de software op de afzonderlijke computers moet configureren.

AFBLIJVEN

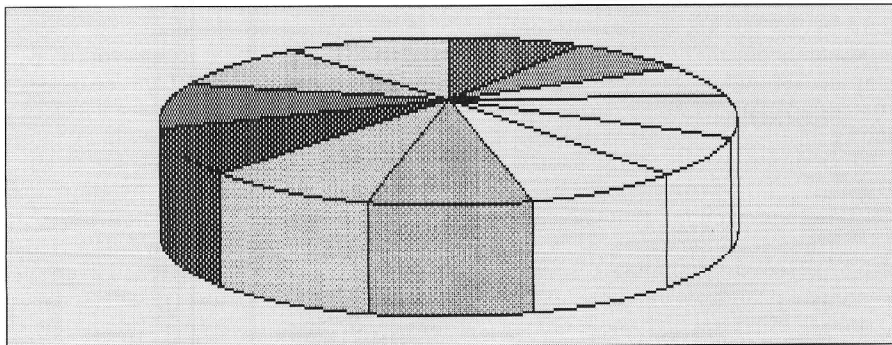
Tijdens het versturen van een faxbericht bepaalt de Amiga welke snelheid mogelijk is. De fax aan de andere kant van de lijn wacht rustig op informatie. Tijdens het faxen kunnen we de Amiga dan ook voor diverse andere taken gebruiken. Als we haar teveel belasten, neemt de snelheid van het faxverkeer gewoon af.

Het ontvangen van een fax stelt hogere eisen. In dat geval bepaalt 'de andere fax' de snelheid voor een belangrijk deel. De Amiga heeft er dan ook maar voor te zorgen dat alles goed op de harde schijf komt. Informatie die ze niet snel genoeg wegschrijft, gaat verloren. Bij het ontvangen is het dan ook zaak dat de computer zoveel mogelijk processorkracht aan de faxsoftware toebedeelt. TrapFax doet dit door de prioriteit van de software tijdens het ontvangen te verhogen. Toch blijft het opletten. Met name als we met een programma werken dat veelvuldig van de harde schijf gebruik maakt, komen faxen vaak behoorlijk beschadigd binnen. De oplossing: van de Amiga afblijven als er een fax binnenkomt.

KONKLUSIE

Op het ontbreken van het voorblad na weten we niets negatiefs over TrapFax te melden. Installeren is een makkie en ook configureren stelt nauwelijks iets voor. De software is eenvoudig, maar werkt enorm doeltreffend. Alles functioneert gewoon zoals je verwacht. De enorme snelheid van TFaxView vergroot het gevoel met een soepel werkend produkt van doen te hebben. De ontwikkelaars hebben bijna elk nieuw snuffje van Workbench 2.x benut. Hieronder valt het plakboek, het lokaliseren, maar ook de AREXX-poort en het meegeleverd Multiview fax-datatype die in dit artikel nog niet ter sprake kwamen. TrapFax sluit zo goed aan bij het besturingssysteem van de Amiga dat het bij één van de redakteleden de uitspraak ontlokte "er bestaan wel programmeurs die het kunnen". Een groter compliment kunnen we haast niet geven.

Produkt: TrapFax
Prijs: DM 157
Informatie: Village Tronic
Telefoon: 00-49-5066-7013-0

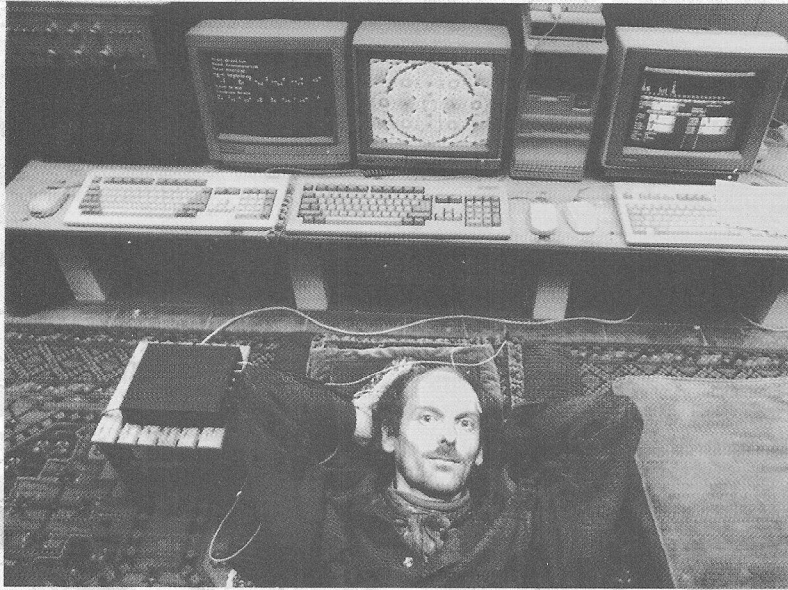


Bij het afdrukken of faxen van een kleurenplaatje moet de software de kleuren vervangen door grijstinten.

Oosterse denkwijzen vervlochten met Westerse techniek

De lichten dimmen, gemompel verstomt, het krante- en televisievolk is even stil. Langzaam vullen Oosters aandoende synthesizerklanken de ruimte en gaan alle blikken in één richting. Op het grote projectiescherm zetten figuren zich in beweging. Het Workbench-scherm, dat even tevoren nog te zien was, heeft plaats gemaakt voor kleurige, kaleidoscoop-achtige patronen. Op de grond, onder het scherm, ligt de kunstenaar roerloos en ontspannen. Sensoren op zijn hoofd verbinden hem met de batterij computers die achter hem staat. Met behulp van twee Amiga's probeert René ter Horst (de persoon in kwestie) zijn gedachten naar het scherm te sturen. De bewegingen van het kontinuu cirkelende 'Chakra Mandala-schilderij' dat daar ontstaat, reageren op de impulsen van zijn geest. 'Mind Painting' heet de performance, eind mei gegeven in galerie Simera Signe in Maastricht. Biofeedback in Limburg. Het zoveelste voorbeeld dat de Amiga zich in de kunstenaarswereld uitstekend thuisvoelt.

Technisch gesproken stelt het allemaal relatief weinig voor. Het Mandala-schilderij vertoont opvallend veel overeenkomsten met 'Polyscope' van Electronic Arts, één van de allereerste demo's voor de Amiga. De kleurovergangen zijn vloeiender en de patronen gedetailleerder, maar dat is het dan wel. Ook het via een MIDI-verbinding aansturen van een synthesizer is al duizendmaal eerder vertoond. En zelfs het omzetten van analoge hersenimpulsen naar digitale signalen in de computer kan moeilijk tot de noviteiten worden gerekend. De koppeling van al deze onderdelen tot een kunstuiting is echter vrij nieuw; cyber art staat in veel opzichten zelfs nog in de kinderschoenen. En als blijkt dat het geheel werkt via drie met elkaar verbonden computers (waarvan één pc, want de Amiga's waren op) met zelfgeprogrammeerde software, komt naar voren dat de makers naast creativiteit ook de



nodige technische kennis in het project hebben gestopt.

"We moesten wel naar een 'netwerk' van drie computers toe", vertelt Jos Mulders, die het geheel samen met zijn collega Ter Horst ontwikkelde. "De beelden en de muziek moeten met zo min mogelijk vertraging reageren op de signalen van de hersensensoren. Anders gaat het verband en de directe feedback immers verloren. Toen we probeerden om alles tegelijkertijd op onze Amiga 4000 te laten werken, doken er problemen met de timing op. Dus zetten we er een A2000 bij om een deel van de taken over te nemen. Dat bleek nog niet voldoende, met als gevolg dat er een pc bijkwam. Beetje ingewikkeld, maar het funktioneert nu tenminste." Gevraagd naar de werking van het geheel, legt hij uit: "De analoge hersensignalen worden via de sensoren opgevangen. De 'Brain Tracer', een speciaal stukje elektronika, zet de pulsen om in digitale samples. Die gaan via de analyzer-software en de filters in de pc naar de A2000. Daarop draait

een sequencer-programma dat de inmiddels in frequentie- en volumewaarden omgezette signalen naar twee ontvangstations stuurt. Voor de muziek is dat een Roland JV880 MIDI synthesizer-module. En voor de graphics gebruiken we een Amiga 4000."

Doordat de hersenen van de kunstenaar tijdens de uitvoering zelf ook weer reageren op de muziek ontstaat er feedback en is de cirkel gesloten. Na afloop gaat de schermafdruk van het Mandala-schilderij

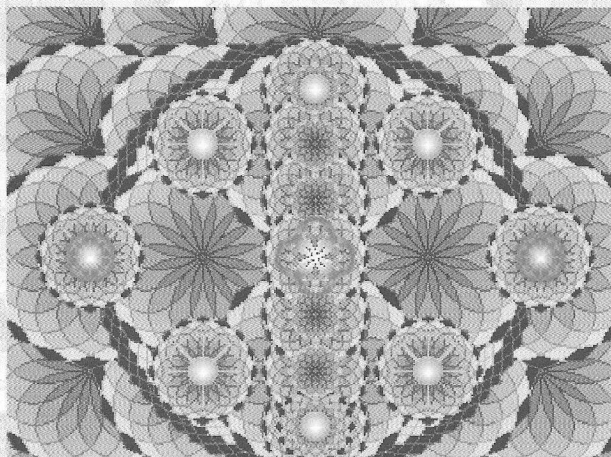
via een modem naar Den Haag. Daar verandert het plaatje via een computer-spuitrobot uiteindelijk in een echt schilderij. Gevraagd naar de gedachte achter het project stelt Ter Horst dat hij er een synthese mee wil bewerkstelligen tussen Oosterse denkwijzen en moderne techniek. Het is tevens een verwijzing naar en een signalering van de interactieve 'virtuele wereld' die nu begint te ontstaan en die, zo vermoedt hij, steeds belangrijker zal worden.

De Amiga is voor hem daarbij een prima hulpmiddel: "Die heb ik gekozen vanwege de feeling. In tegenstelling tot de meeste computers straalt deze machine iets creatiefs uit, iets van 'begeistering'. Hoewel de techniek voor mij feitelijk ondergeschikt is (ik wil me ook niet blind staren op een bepaald merk) werk ik er graag mee."

Hoewel Mind-Painting slechts een onderdeel is van de kunstmanifestatie 'Digital Directions', trekt het bij de première wel de meeste aandacht. Naast de lokale pers en Amiga

Magazine komen ook diverse televisiecrews een kijkje nemen bij Ter Horst's experiment. RTL maakt uitgebreide opnamen, evenals de NOS. 's Avonds zien we de Amiga-Mandala's, en het uiteindelijke resultaat op linnen, dan ook terug bij het Jeugdjournaal.

Ruud Dingemans
foto: Frans Welters
(De Limburger)



Om de een of andere reden heeft elke computer een gebied waarop hij uitblinkt. Voor MS-DOS machines bestaat een enorme keuze uit zakelijke software, Unix-computers zijn uitstekend geschikt voor multi-user toepassingen, de Amiga blinkt uit op grafisch gebied en voor de Apple Macintosh zijn de meest uitgebreide desktop publishing programma's geschreven. Welke prachtige computer je ook in huis hebt, soms ontstaat er behoefte aan de mogelijkheden die 'dat andere merk' biedt. Amiga-bezitters hoeven in zo'n geval geen andere computer aan te schaffen. Met de insteekkaart A-Max IV voeg je bijvoorbeeld in één keer alle mogelijkheden van de Apple Macintosh aan je Amiga toe.

Vanwege de steeds dalende prijzen van de Macintosh is de vraag gerechtvaardigd of het emuleren van een dergelijke computer nog wel zin heeft. De prijs van de emulator benadert tenslotte al aardig die van de echte versie. Er zijn twee belangrijke redenen om toch emulatie in overweging te nemen. Om te beginnen neemt een tweede computer ook weer ruimte in beslag (zonder Amiga kun je tenslotte niet). Veel belangrijker is echter de hoeveelheid hardware die veel gebruikers al voor hun Amiga hebben aangeschaft: een harde schijf, cd-rom speler, extra grote monitor, scanner, enzovoort. Sommige van die apparaten kun je ook op de Macintosh aansluiten, maar dat verwisselen van stekkers ben je snel beu. En de interne harde schijf uit de Amiga halen en in de Macintosh stoppen is bijna onmogelijk. Je moet hem dan namelijk opnieuw formatteren, waardoor alle Amiga-programma's verloren gaan. Reden genoeg om eens naar emulatie te kijken.

STEVIGE AMIGA

De A-Max IV Macintosh emulator bestaat uit een insteekkaart voor de Amiga 2000, 3000 of 4000. De computer moet minimaal beschikken over een 68020 processor, vier megabyte fast-RAM, een high-density diskdrive en een harde schijf. Daarnaast dient

A-MAX IV Multitasken Amiga en

de Amiga gebruik te maken van AmigaDOS 2.1 of hoger. Een grafische kaart, een grotere harddisk en meer geheugen strekt tot aanbeveling. Kortom: een stevige Amiga is een basisvoorwaarde.

De emulator bestaat uit vier belangrijke onderdelen. Ten eerste de insteekkaart voor de Amiga. Ten tweede de emulatie-software. Beide treffen we in het A-Max pakket aan. De andere twee onderdelen die voor het succesvol emuleren van de Mac nodig zijn, worden niet standaard meegeleverd. Dat zijn de Macintosh ROM's en het uit negen high-density diskettes bestaande besturingssysteem. Gelukkig staan er ook twee Macintoshes in de redaktieruimte, zodat we daar snel over konden beschikken. Tijd voor de installatieprocedure.

TIEN REGELS A3000

De handleiding van A-Max doet een beetje rommelig aan: alles staat er wel in, maar soms net op de verkeerde plaats. De gebruiker aan de hand door de installatieprocedure loodsen, is er bepaald niet bij. Met name tijdens het installeren van de hardware schiet men te kort. De insteekkaart van A-Max dienen we in één van de uitbreidings sleuven van de Amiga te steken. Op de A-Max-print bevinden zich twee aansluitingen voor een zogenaamde flat-cable. Om met de gewone Amiga-diskdrive Macintosh-diskettes te lezen en te schrijven, dient A-Max de besturing van de diskdrive in handen te krijgen. Om die reden moeten we de kabel die de printplaat van de Amiga met de diskdrive verbindt losnemen. Vervolgens steken we de met A-Max meegeleverde kabel op het moederbord van de Amiga. Het andere uiteinde krijgt een plaatsje op de insteekkaart. De kabel die we eerder van de diskdrive losnamen, koppelen we op de andere konektor. Bij de Amiga 2000 zijn deze handelingen allemaal een fluitje van een cent, maar

System Information	
User Name:	Amiga 3000
Computer:	Mac Quadra 950
CPU:	MC68030
FPU:	MC68882
MMU Type:	No MMU
Physical RAM:	9728K
Logical RAM:	5596K
ROM Version:	\$0178
ROM Size:	256K

A-Max IV meldt zich, iets te optimistisch, als een Mac Quadra 950.

bij de A3000 heeft de installatieprocedure heel wat meer voeten in de aarde. De konnektoren op het moederbord van de computer zijn namelijk nauwelijks te bereiken. Hiervoor dienen we bijna de volledige Amiga te demonteren. Daarnaast bezit de A3000 eigenlijk geen mogelijkheid om kabels van de ene kant naar de andere te leggen. Door de flat-cables een beetje te buigen en iets op te rekken waren we uiteindelijk in staat om de juiste verbindingen te leggen. Makkelijk gaat dit zeker niet en de tien regels die de handleiding eraan besteedt zijn dan ook volstrekt onvoldoende, met name doordat elke vorm van illustratie ontbreekt.

Als alles weer op z'n plaats zit en we alle schroeven een plekje gegeven hebben, kan de buitenkap er weer omheen. Monitor aansluiten, stekker in het stopcontact, schakelaar aan en....joepie! De Amiga doet het in ieder geval nog.

ONGEWENSTE BESTANDEN

Het installeren van de emulatie-software is gelukkig een stuk eenvoudiger. Hiervoor hoeven we alleen maar op het icoon van de installer te klikken. Binnen een paar minuten staat alles op de goede plaats. Nou ja, goede... We vinden het jammer dat de installer geen lade voor ons aanmaakt, zoals we van andere installatieprocedures gewend zijn. Nu kwamen alle bestanden ongewild in de hoofddirectory van onze harde schijf terecht. Gelukkig zijn het er niet zoveel: drie om precies te zijn. Ten eerste een READ_ME bestand waarin de makers een overzicht geven van veranderingen die hebben plaatsgevonden nadat de handleiding gedrukt werd. Daarnaast vinden we een programma om low-density Macintosh-diskettes te gebruiken, waarover later meer. Het derde programma stelt ons in staat om de verschillende instellingen van de emulatie te veranderen en de Macintosh-emulatie te starten. Maar eerst dienen we de software het een en ander over onze Amiga te vertellen.

MULTI-RESOLUTIE

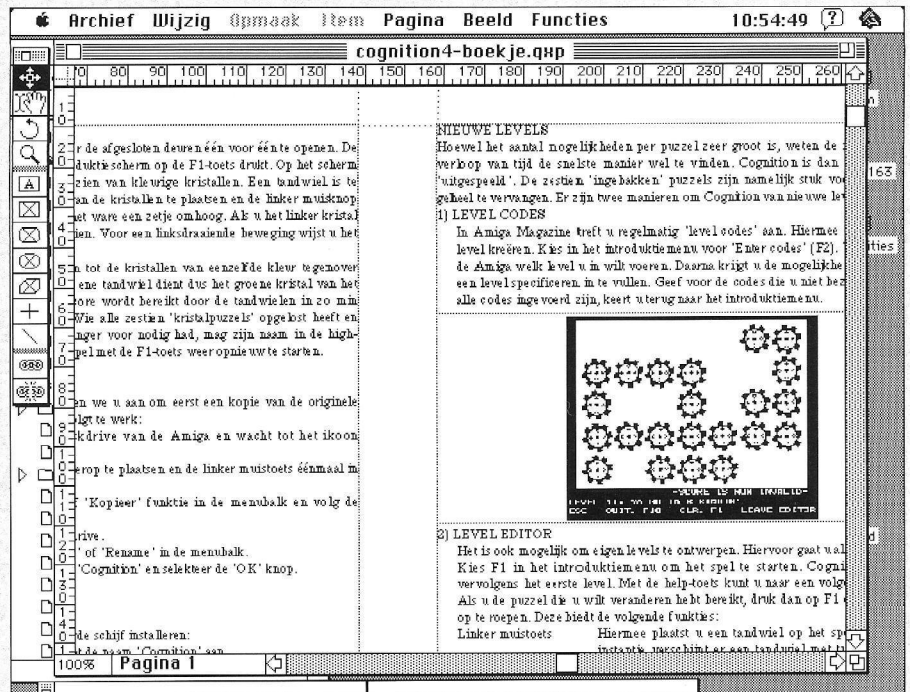
Als we de A-Max software starten, verschijnt er een menu dat verdeeld is in acht belangrijke onderdelen. In de eerste plaats het videodeel. Hierin geven we aan welke videomodi we in

tussen Macintosh

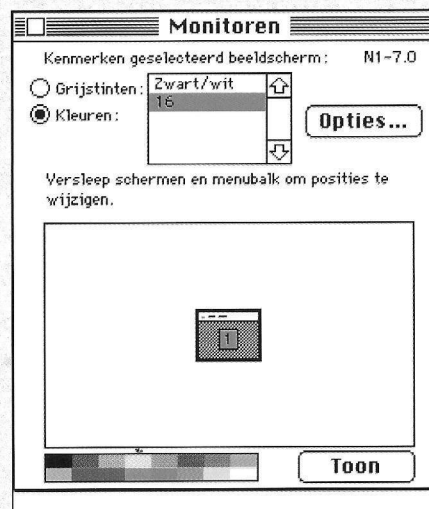
de Mac willen gebruiken. Opvallend is dat we meerdere resoluties tegelijk in kunnen stellen: high-res productivity mode, low-res color of 24-bit Piccolo/Retina grafische kaart. Elke gekozen resolutie verschijnt als een aparte monitor in het Macintosh gedeelte. De Mac heeft namelijk een aardige optie als je meerdere monitoren aansluit. De Workbench (Desktop) heet dat op de Mac) krijgt in zo'n geval de afmetingen van alle monitoren tezamen. In een preference-menu (regelpaneel) kan de gebruiker instellen of de Mac de verschillende beelden boven of naast elkaar moet 'denken'. Op het moment dat je de muis uit het ene beeld schuift, komt hij automatisch in het andere binnen. Op die manier kun je bijvoorbeeld heel snel lay-outen op de zwart-wit beeldbuis en het resultaat daarna nauwkeurig bestuderen op een 24-bit scherm. Deze trук wordt door A-Max perfect ondersteund zonder dat je er een andere monitor voor nodig hebt. Op het moment dat je de muis uit het beeld van de ene 'monitor' schuift, schakelt A-Max razendsnel over naar de andere resolutie (monitor). Het aantal kleuren dat we in de Macintosh-stand kunnen gebruiken is afhankelijk van het type Amiga. De A5000 biedt 16 kleuren, de A4000 256 en met een 24-bit kaart kunnen we er 16 miljoen gebruiken.

MULTITASKING

De Macintosh-emulatie draait volledig in multitasking met de Amiga. Als gevolg hiervan dienen we van te voren aan te geven hoeveel geheugen de Mac mag gebruiken en hoeveel er voor de Amiga overblijft. Daarnaast dienen we te vertellen hoeveel RAM de emulator voor de zogenaamde 'System Inits' van de Mac moet reserveren. Het installatieprogramma van A-Max voegt een optie aan onze startup-sequence toe. Elke keer als we de computer aanzetten, wordt het geheugen verdeeld en reset de Amiga. Dit is nodig om te voorkomen dat de Amiga en de Macintosh van elkaars geheugen gebruik maken. De extra reset vindt echter alleen plaats als je de Amiga voor het eerst inschakelt; bij een reset via het toetsenbord heb je er geen last van. Een volgende menu-optie van het configuratie-deel van A-Max heeft betrek-



Zelfs de meer forse pakketten, zoals Quark Xpress, werken probleemloos met de emulator.



Het aantal Macintosh-kleuren is op de Amiga 3000 beperkt tot zestien, maar zelfs bij dit geringe aantal neemt de snelheid van de emulatie onacceptabel af.

king op de multitasking. Daarin kunnen we precies instellen hoeveel processor-tijd de Macintosh krijgt. Verder treffen we nog menu's aan om het gedrag van de muis, de seriële en parallelle poort, en de diskdrive te bepalen.

STUKJE HARDDISK

Een Macintosh zonder harde schijf is nagenoeg onbruikbaar. A-Max gaat heel vriendelijk met die behoefte om. Zo kunnen we bijvoorbeeld een (removable) harddisk op de SCSI-poort van de A3000 aansluiten. In dat geval is de disk volledig compatibel met de Macintosh. De 44 Mb Syquest die we hiervoor gebruiken was keurig op een echte Mac te lezen. Het is ook mogelijk om een stukje van de Amiga-harddisk te gebruiken. We kunnen dan het beste een aparte parti-

tie voor Mac-programma's aanwijzen. In veel gevallen betekent dit dat we onze harde schijf opnieuw moeten formatteren om die partitie aan te maken. De emulatie-software stelt ons echter ook in staat om dat vervelende werk te omzeilen. We moeten A-Max in dat geval precies vertellen hoeveel opslagruimte we voor de Mac nodig hebben. Daarna maakt de emulator een speciaal bestand van die grootte op de harde schijf van de Amiga aan. De Macintosh ziet dit bestand gewoon als een (wat tragere) harde schijf. Een dergelijk 'harde-schijf-bestand' wordt overigens al tijdens de installatieprocedure aangemaakt. Op deze 'namaak-harddisk' treffen we een programma aan waarmee we bestanden tussen de Mac en de Amiga uit kunnen wisselen. Naast met harde schijven kan A-Max ook prima overweg met cd-rom spelers, scanners en dergelijke. Gewoon het SCSI-nummer opgeven en de Macintosh kan het randapparaat gebruiken.

BIJNA HIGH-DENSITY

Tijd om de emulator te starten. Na een paar seconden verschijnt het Macintosh-logo en vraagt de nieuwe computer om een systeemdiskette. De systemsoftware van de Macintosh is tegenwoordig zo groot dat hij niet meer op een 'normale' diskette past. In plaats daarvan levert Apple het besturingssysteem op negen high-density floppy's. Als de Amiga niet van een 'hoge capaciteit diskdrive' voorzien is, kunnen we het gebruik van A-Max wel vergeten. Gelukkig beschikken we daarover. Op het moment dat we 'Install-disk 1' in de diskdrive plaatsen, onderzoekt de Mac op welke drive vol-

A-MAX IV

doende plaats is voor het besturings-systeem. Vervolgens worden we regelmatig uitgenodigd om één van de andere acht diskettes in de diskdrive te plaatsen. Na een klein kwartiertje staat het besturingssysteem op de harde schijf en kunnen we de Mac echt gebruiken.

DISKDRIVE WARBOEL

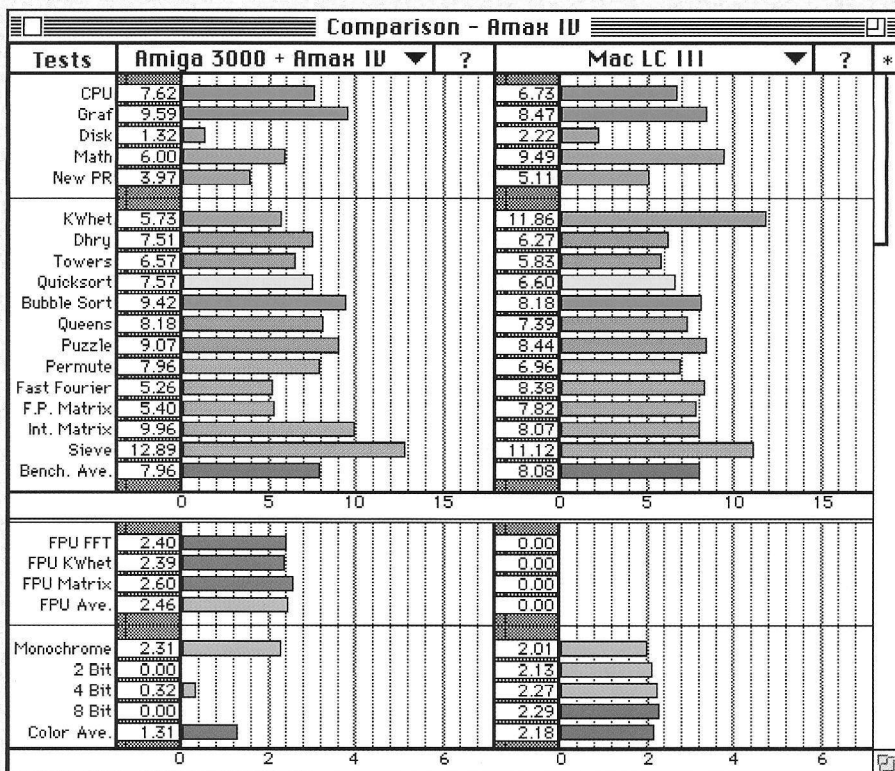
Zoals vermeld is het bezit van een high-density diskdrive bijna onontbeerlijk. De A-Max ondersteuning van de verschillende diskette formaten is een beetje een warboel, waar de hand-leiding helaas weinig duidelijkheid in schept. Lezen en schrijven van een 1.44 Mb Macintosh-diskette levert in ieder geval geen problemen op. Het formatteren van ongebruikte high-density diskettes werkt ook naar behoren. Alleen als de diskette al eens in een andere computer gebruikt is, probeert A-Max er regelmatig een 720 Kb (MS-DOS) diskette van te maken.

Low-density diskettes (800 Kb) ondersteunt de emulator helemaal niet. Om deze 'oude' Macintosh schijfjes toch te kunnen gebruiken, moeten we het meegeleverde 'DiskCopy' programma te hulp roepen. Dit hulpmiddel, dat we in de Amiga-mode aan moeten roepen, maakt een kopie van de Macintosh-diskette in de vorm van een bestand op de harde schijf. Als we later de emulator weer starten, verschijnt dit Amiga-bestand als diskette op de desktop van de Mac. Op dat moment kunnen we ervan lezen en naar schrijven. Als we het resultaat van ons werk weer op een low-density Macintosh-diskette wensen op te slaan, dienen we het Amiga-programma weer aan te roepen. Waarom de makers wel in staat zijn om vanuit de Amiga-mode een Macintosh-diskette te gebruiken, terwijl dit in de Mac-stand niet lukt, is ons een raadsel.



Een low-density schijf is naar keuze te formatteren als 720Kb MS-DOS of als 800 Kb A-Max diskette.

Als we een low-density diskette in de diskdrive plaatsen, vraagt de 'Macintosh' in welk formaat we hem willen formatteren: 720 Kb of 800 Kb. Het eerste formaat is een beetje MS-DOS compatibel. Een andere Macintosh herkende de diskette tenminste als zodanig, maar op een MS-DOS computer en de Amiga bleek hij niet te lezen. Diskettes die we op de



Op verschillende punten is A-Max IV sneller dan een Mac LC III.

Amiga (of de andere Macintosh) MS-DOS formatteerden, herkende A-Max weer niet. Als we A-Max tenslotte de opdracht geven een 800 Kb diskette aan te maken, gebruikt de emulator daar een eigen formaat voor. In de praktijk zijn eigenlijk alleen ongeformatteerde high-density diskettes goed te gebruiken. Wie toch 800 Kb Macintosh-diskettes wil lezen of schrijven, dient de omslachtige weg van het programma DiskCopy te nemen.

APPLE QUADRA 950

Eén van de faciliteiten die de Macintosh in het bedrijfsleven populair heeft gemaakt, is de standaard netwerkvoorziening. Knoop verschillende types Macintosh-computers aan elkaar en je kunt direkt bestanden van de ene naar de andere machine sturen. De A-Max uitbreidingskaart bevat ook zo'n 'Appletalk' aansluiting. Tijdens de test hebben we onze A3000-Mac natuurlijk ook in een Macintosh netwerk opgenomen. Op dit punt gedraagt A-Max zich werkelijk als een echte Mac.

Bestanden van de ene naar de andere computer sturen, programma's starten die bij iemand anders op de harde schijf staan en printen op de PostScript laserprinter die ook in het netwerk is opgenomen, het werkt allemaal prima. Dat geldt ook voor de algemene emulatie van A-Max. Hoewel de makers de emulator wat te optimistisch 'aanmelden' als een Apple Quadra 950, mogen we over de prestaties zeker niet klagen. Op veel fronten verslaat de A3000 de veelverkochte LCIII van Apple. Behalve als we de emulator in kleur

schakelen. Op de Amiga 3000 hebben we slechts 16 kleuren tot onze beschikking, maar zelfs daarmee kan A-Max nauwelijks overweg. Van de snelheid waarmee A-Max het zwart-wit scherm op wist te bouwen blijft niets meer over. Op sommige momenten 'zie' je de computer gewoon de vensters tekenen.

Over de verschillende MS-DOS emulators die voor de Amiga beschikbaar zijn, horen we regelmatig de klacht dat ze niet volledig compatibel zijn met een echte pc. De eenvoudige programma's werken wel, maar zodra men wat zwaardere applicaties probeert, loopt de boel in het honderd. A-Max heeft hier gelukkig geen last van. Tijdens de test teisterden we de emulator met de programma's Quark Xpress, PageMaker, Photoshop en Word Perfect. Soepel bewoog A-Max zich door al deze hindernissen. Zelfs na het inschakelen van het 32-bit geheugen, een optie waar echte Mac's zich regelmatig in verslikken, onder-vonden we geen enkel probleem: Dit IS gewoon een Mac!

OMLEIDING

De Apple-computer bezit geen seriële of parallelle poort zoals we die op de Amiga kennen. Voor het printen maakt men meestal gebruik van de netwerk-faciliteiten en het aansluitpunt voor een modem bestaat uit een speciaal soort plugje. Hoewel beide aansluitingen op de A-Max kaart aanwezig zijn, zal niet iedereen daar iets aan hebben. De meeste printers bezitten tenslotte géén netwerkplug en ons modem willen we ook graag in de Amiga-stand



Een low-density diskette is met behulp van 'A-Max IV Disk Copy' om te zetten in een Amiga-bestand. Eenmaal terug in de Mac-mode zijn deze bestanden weer als diskdrives te gebruiken.

blijven gebruiken. A-Max lost dit probleem even simpel als doeltreffend op: in de configuratie kunnen we namelijk opgeven dat alle printopdrachten naar het PAR: device van de Amiga moeten en dat alle seriële communicatie via het SER: device loopt.

MAC.INFO BESTAND

De mogelijkheid om de Amiga om te toveren in een Macintosh wil natuurlijk niet zeggen dat we onze computer niet meer als Amiga gebruiken. In tegendeel zouden we haast zeggen. Toch valt niet te ontkennen dat verschillende taken op de Mac eenvoudiger te verwezenlijken zijn dan op de Amiga. Het opmaken van advertenties of handleidingen bijvoorbeeld. In dat

heid om één bestand als complete lades over te brengen.

Een Macintosh-bestand is anders opgebouwd dan dat van een Amiga. Bij de Amiga wordt de ikoon- en tootype-informatie in een apart info-bestand geplaatst. De Macintosh verpakt dergelijke kenmerken in het bestand zelf. Om te beginnen het type. Hieraan kunnen programma's zien of ze bijvoorbeeld met een IFF-afbeelding te maken hebben. Veel programma's gebruiken deze informatie om in bestandenkiezers uitsluitend de bestanden te tonen waarmee ze overweg kunnen.

Het tweede bestandskenmerk is de zogenaamde Creator. Hieraan valt te zien welk programma het bestand destijds aangemaakt heeft. Als we tweemaal met de muis op een ikoon klikken, start het besturingssysteem dit programma automatisch, waar het zich ook op de harde schijf bevindt, en laadt het aangeklikte bestand in. Het A-Max hulpmiddel waarmee we bestanden van de Amiga naar de Mac kunnen overbrengen biedt de optie om zelf een type en creator in te vullen. Daarnaast bezit 'A-Max IV File Transfer' de mogelijkheid om bestan-

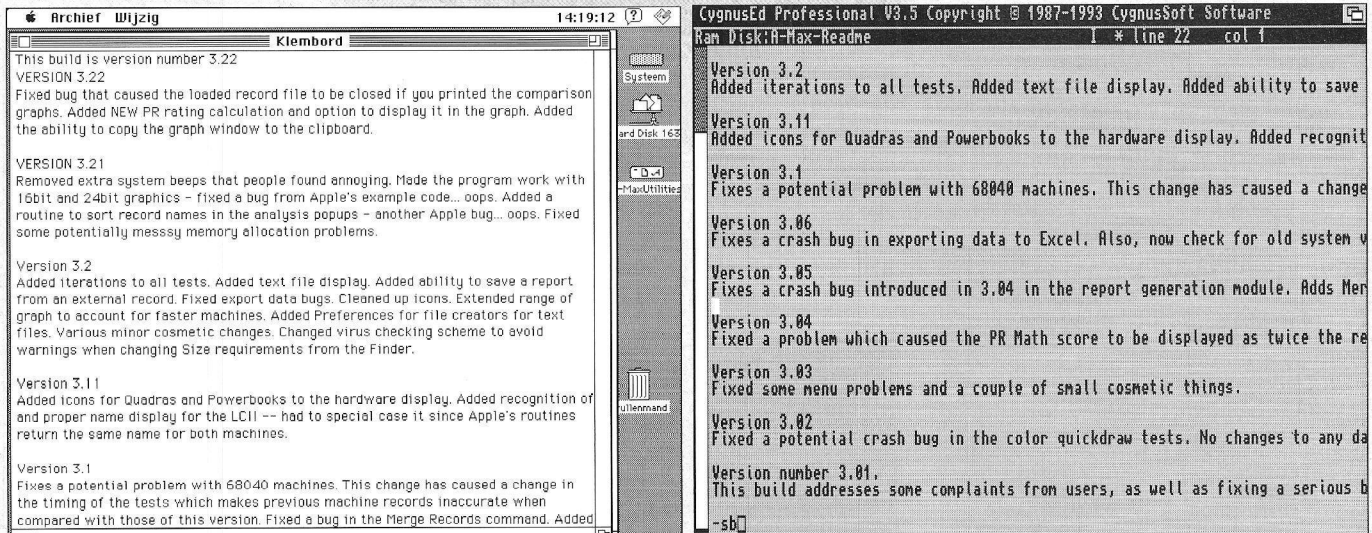
A-MAX IV

kelijk in het plakboek plaatsen als een alinea tekst.

Ook Commodore heeft de Amiga sinds Workbench 2.0 van een soortgelijk plakboek (clipboard) voorzien. De makers van A-Max hebben deze twee plakboeken met elkaar in contact gebracht. Via een paar simpele toetsaanslagen of muisbewegingen knippen we in de Macintosh stand een stuk tekst uit de tekstverwerker om dat even eenvoudig in de Amiga-editor te plakken. Hierbij zorgt A-Max tevens dat alle accenten goed staan. Hulde!

KONKLUSIE

A-Max IV is, met name in een Amiga 3000, wat lastig te installeren. De begeleidende handleiding schiet op dit punt behoorlijk te kort. Eenmaal geïnstalleerd levert A-Max IV een zwart-wit Macintosh die sneller is dan menig populair Apple-model. Op het moment dat een kleurenmodus geactiveerd wordt, loopt de snelheid echter tot een onacceptabel nivo terug. Het gebruik



Op de Mac is het clipboard overal beschikbaar. Elk stukje tekst dat we in de Mac uitknippen ... kunnen we in de Amiga plakken. Bijvoorbeeld in CygnusED.

geval gebruiken we de Amiga om plaatjes en teksten te vervaardigen en schakelen we de Mac in voor het opmaakgedeelte. De bestanden van de Amiga naar de Mac transporteren lijkt een klein probleempje: de Amiga is standaard niet in staat om Macintosh diskettes te lezen en vice versa. Gelukkig hebben de makers van A-Max hier een oplossing voor gevonden. Wat zeggen we? Eén? Welnee, ze bieden er zelfs verschillende! In de eerste plaats het bijgeleverde programma 'A-Max IV File Transfer'. Hiermee zijn we in staat om in de Macintosh-stand bestanden van de ene computer naar de andere te kopiëren. De software biedt zowel de mogelijk-

den voor ons te vertalen. Met name bij tekstbestanden is dat handig: de software zorgt er in dat geval voor dat letters met accenten (ûéâ) netjes worden omgezet.

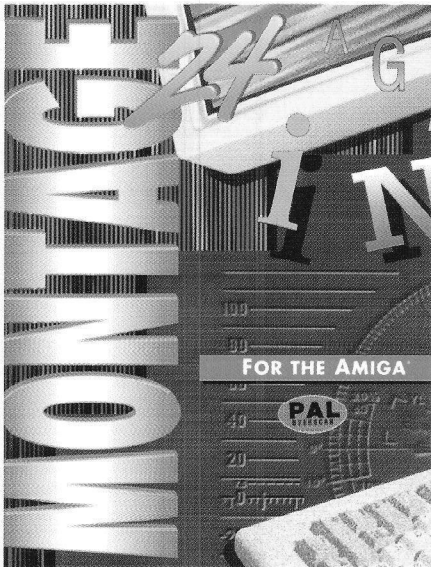
AMIGA-KNIP-MAC-PLAK

De tweede methode om gegevens tussen Amiga en Macintosh uit te wisselen verloopt via het zogeheten plakboek. Het Macintosh besturingssysteem bezit zo'n plakboek standaard. In bijna elk programma kun je met een vaste toetscombinatie onderdelen knippen, kopiëren en plakken. Hierbij maakt het niet uit van welk type de informatie is: een afbeelding of muziekstuk kun je net zo mak-

van een 24-bit video-kaart kan hier uitkomst brengen, maar dat vergt weer een extra investering. De ondersteuning van SCSI-apparaten, de Amiga-harddisk en Appletalk netwerk is perfect. Dat kunnen we niet zeggen van de diskdrive: A-Max IV vereist min of meer dat we over een high-density diskdrive beschikken. Werken met low-density diskettes kan alleen via een omweg.

Produkt: A-Max IV
 Producent: ReadySoft
 Prijs: f 995,- (exklusief BTW)
 Informatie: 3Gitaal, telefoon 020-6970035

Sublieme plaatjes, maar wel duur!



In de videowereld heeft het programma BroadcastTitrer van InnoVision Technology vanaf de introductie een goede naam opgebouwd dankzij de mooie graphics die je ermee op het scherm kon zetten. Later deed BroadcastTitrer2 daar nog een schepje bovenop door de mogelijkheden van de Amiga ECS-chip volledig te benutten. En nu is er Montage 24 van dezelfde firma, speciaal voor gebruik op de Amiga 1200/4000 met de AGA-chip of andere Amiga's met OpalVision of ImpactVision 24-bits kaarten. Dat moet wel prachtige plaatjes opleveren!

Het pakket Montage 24 bestaat uit zes diskettes, een (Engels) handboek van 135 bladzijden in een mooie A4-ringband en een kartonnen strook met aanwijzingen voor de funktietoetsen. Het handboek is zeer duidelijk en bevat een uitvoerig lesgeedeelte.

Montage 24 werkt bij voorkeur met Workbench 2.0 of hoger; bovendien moeten we beschikken over een AGA-machine (A1200 of A4000), òf wel een snelle Amiga met een ImpactVision24 of OpalVision-kaart. Daarnaast eist het pakket dat er minstens 2 Mb chip-RAM en 8 Mb fast-RAM aanwezig is. De harde schijf dient minimaal 10 Mb vrije ruimte te bevatten. Is dit niet het geval, dan geeft het programma een waarschuwing. Sla je die in de wind, dan kan de hele harde schijf vollopen met allerlei nare effecten als gevolg. Een gewaarschuwd man (m/v) telt voor twee!

Het installeren gaf geen problemen dankzij het standaard Commodore Installer-programma.

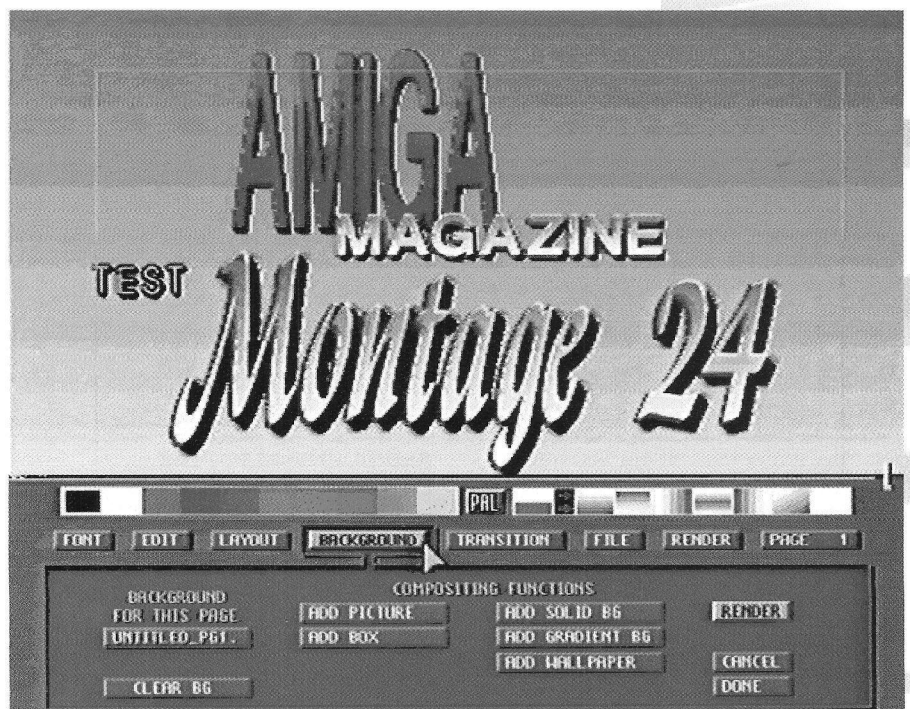
CURSOR MET HANDVAT

Als we het programma opstarten, krijgen we allereerst een blanco (grijs) werkblad met een wit kader en een L-vormige tekstcursor te zien. Het kader geeft aan waar de veilige marge ligt. Als we binnen die grenzen blijven, kun we er zeker van zijn dat de teksten op elk willekeurig televisietoestel of monitor weergegeven worden.

Overigens kunnen we de afmetingen van deze 'safe title-area' zelf definiëren door de default-configuratie aan te passen.

De cursor heeft linksonder een klein 'handvat' waarmee hij zich (via de muis) laat verplaatsen. Door op de rechter muisknop te klikken verschijnt er in de onderste helft van het scherm een menu met een kleurenpaletje, een aantal blokjes waarin kleurenovergangen zichtbaar zijn en daaronder een achttal keuzeknoppen:

FONT
EDIT
LAYOUT
BACKGROUND
TRANSITION
FILE
RENDER
PAGE



Het edit-scherm van Montage 24 met een nog niet gerenderd plaatje.

TRANSITION
FILE
RENDER
PAGE

We klikken achtereenvolgens op elk van de knoppen en krijgen dan de bijbehorende submenu's te zien. Het gaat te ver om alle mogelijkheden te vermelden die het programma biedt. Daarom lichten we er enkele uit.

RUIMTELIJK EFFEKT

Er is keuze uit acht fonts. Het is niet mogelijk om Amiga fonts te gebruiken. Wel biedt InnoVision voor 250 USD een aanvullend pakket met tien extra fonts aan. Bovendien is op aanvraag een PostScript module met 10 video-fonts leverbaar (200 USD).

De hoogte en breedte van elke letter is via het toetsenbord vast te stellen, maar ook op het scherm. Klik je namelijk met de muis op een letter of een tekst, dan komt er een kadertje (een 'bounding box') om het geselecteerde gedeelte met vier aangrijppunten waarmee je de letter(s) in de hoogte of breedte kan verstellen, proportioneel vergroten of verkleinen en/of verplaatsen.

Wat de kleuren betreft kunnen we kiezen uit een enkele kleur of een overgang van één kleur naar een andere



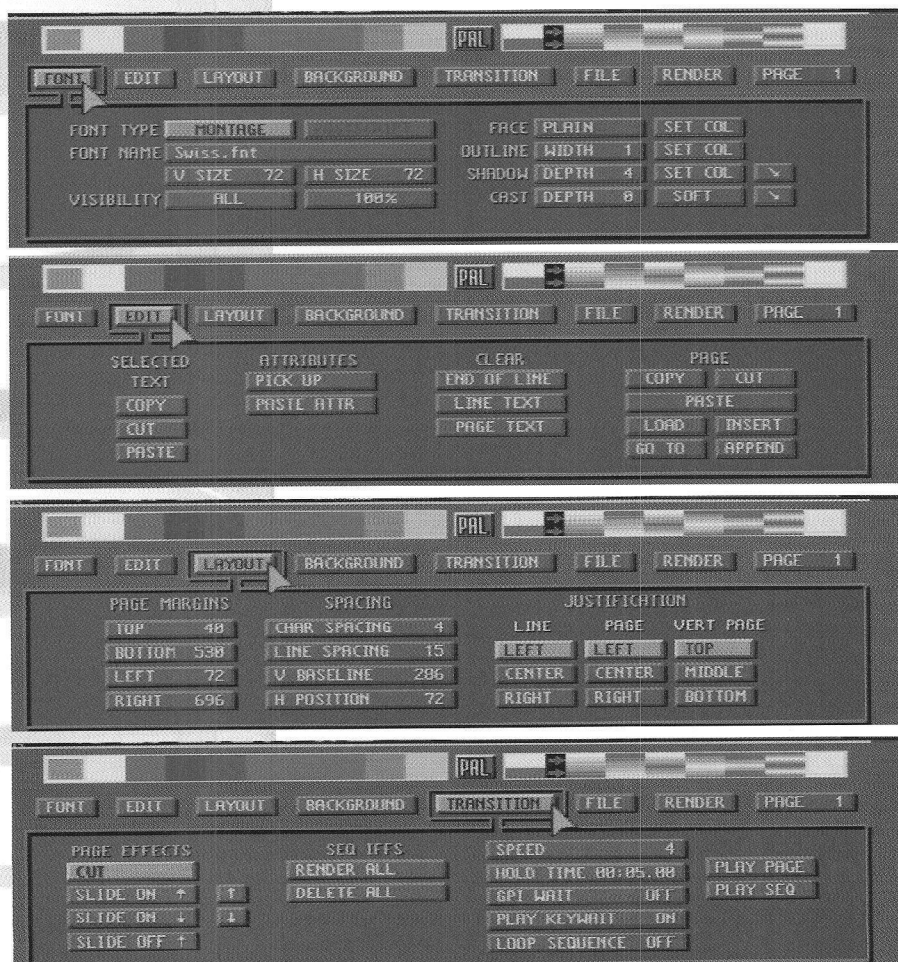
Het uiteindelijk gerenderde plaatje.

(gradient color spread), waarbij we ook nog het type overgang (bijvoorbeeld horizontaal, vertikaal of schuin) kunnen aangeven. Dit geldt zowel voor de letter zelf (face) als voor de randen en de schaduwen. Bovendien kunnen we de randdikte en de schaduwlengte aanpassen. Er is ook een nieuw type schaduw (cast) beschikbaar die op een in te stellen afstand achter de letters

geworpen wordt. Hiermee krijgen we een heel mooi ruimtelijk effect. Daarnaast bestaat de mogelijkheid om een bepaalde graad van transparantie te kiezen zodat de achtergrond door de letter (of een gedeelte daarvan) zichtbaar blijft. Tenslotte kunnen we de letters ook nog een driedimensionaal uiterlijk geven met de emboss-knop. Via het edit-menu mogen we op de bekende manier knippen en plakken. Daarbij beperkt Montage 24 zich niet alleen tot teksten, maar ook bepaalde 'attributes' zoals kleur, schaduw, enz. Via het layout-menu zijn de teksten te centreren, te spatiëren en te 'kernen'. Bij kernen brengen we de letters dicht naar elkaar toe of verder van elkaar af zodat we een plezierig leesbare tekst krijgen.

GEVARIIEERD BEHANG

Het achtergrond-menu heeft vijf kompositie-functies. De eerste stelt ons in staat een plaatje of 'brush' in te lezen en dat als achtergrond te gebruiken. Daarnaast kunnen we een kleur (plain) of kleurenschakering (gradient) kiezen. Bovendien zijn er zes 'fill-modes'. We mogen de plaatjes draaien of verplaatsen en voorzien van schaduwen in alle gewenste kleuren. De box-functie brengt een leeg vierkant op het scherm, dat we op dezelfde manier als hiervoor beschreven kunnen wijzigen in termen van kleur, gradient, schaduw, grootte, enzovoort. Staat de 'box' eenmaal op het scherm dan kunnen we hem, in tegenstelling tot de teksten, helaas niet meer manipuleren. Een programma als Scala MM500 is daar wel toe in staat. De wallpaper-knop maakt het mogelijk om een (bij voorkeur kleine) brush in verschillende patronen als achtergrond te gebruiken. Deze functie is vergelijkbaar met het kommando 'fill screen' uit DPaint, maar kent veel meer variaties.



Een aantal submenu's van Montage 24 in één oogopslag. Vanwege het gebrek aan multitasking moesten we deze schermen digitaliseren. De werkelijke kwaliteit is iets beter.

Montage 24 past anti-alias effecten toe om de randen van de letters aan te passen aan de achtergrond waardoor ze, speciaal bij video, scherper en vloeiender lijken zonder de gebruikelijke 'trappetjes'.

RENDEREN MAAR!

Het grote moment is aangebroken! Kon je tot nu toe de titels en achtergronden slechts in een 12-bits 'pre-view-mode' bekijken, met de renderknop slaat de computer aan het rekenen en worden de beelden omgezet in 24-bits graphics. Bij een ingewikkeld plaatje moeten we wel ruim een halve minuut wachten (zelfs met een 68040 processor), maar niet vergeefs: het resultaat is subliem! Elke tekst met of zonder achtergrond is weg te schrijven als een pagina in een zogenaamde 'sequence', die we later weer op kunnen vragen voor verdere bewerking. De definitieve plaatjes bewaren we als een 24-bits IFF-bestand of als een SHR (Super High Resolution) HAM8-file. Deze kunnen we de volgende keer wel als achtergrond voor een nieuwe pagina gebruiken, maar we mogen er niets meer aan veranderen. Wil je dat wel, dan moet dat in DPaint of Brilliance gebeuren.

PRESENTATIE-SOFTWARE

Montage 24 is ook als presentatieprogramma te gebruiken. Daarvoor heeft men een voorziening ingebouwd om de verschillende pagina's achter elkaar te tonen in een bepaalde volg-



Het pakket bevat standaard acht fonts. Een aanvulling van tien is los bij te kopen.

orde en gedurende een van te voren in te stellen tijd (of door middel van een druk op een toets). Besturing is ook mogelijk vanuit een video-editor met een GPI (General Purpose Interface). De bezitters van een OpalVision-kaart kunnen kiezen uit 20 overgangen ('page effects' genaamd), die met een IV24-kaart slechts uit 2, terwijl er voor de AGA-computers 15 effecten beschikbaar zijn. Dit onderdeel is echter niet de sterkste kant van het programma.

KONKLUSIE

Aan de pluszijde staat dat we met Montage 24 zéér fraaie titels en achtergronden kunnen maken die onze videofilms of dtp-plaatjes een bijzonder exclusief cachet geven. Maar er is een flink aantal minpunten. Het programma werkt nogal traag en doet een flinke aanslag op het beschikbare geheugen en de harde schijfruimte. Het aantal fonts is vrij beperkt. Als presentatieprogramma stelt Montage 24 niet erg veel voor. Een nadeel vinden we ook dat je tussentijds niet even naar de Amiga Workbench kan gaan om een ander programma aan te roepen. Waarom geen multitasking? Tenslotte de prijs: zeven- of achthonderd gulden is wel veel geld voor een programma dat eigenlijk niet veel meer kan dan mooie teksten maken, hoe subliem die dan ook mogen zijn. Wie niet wil wachten tot Scala zulke 'scalable fonts' met mengkleuren en afstandsschaduwen (casts) in haar MM-produkten stopt en toch deze super-effecten wil creëren moet dus flink in de buidel tasten. Gezien de magnifieke plaatjes van Montage 24 is de verleiding om het programma toch te kopen desondanks heel erg groot!

Adriaan Stoffelsz

Produkt: Montage 24
 Producent: InnoVision Technology,
 1933 Davis Street, Suite 238,
 San Leandro,
 California 94577,
 Verenigde Staten
 Prijs: ca. f 700,-



Het behangselpapier-effect.

HET LAATSTE WOORD

over wordprocessors

Meer professionalisme bij
Amiga tekstverwerkers

Tekstverwerking, van oudsher een van de belangrijkste computer-applicaties, is jarenlang een zwak punt van de Amiga geweest. Langzame programmatuur en een schrijnend gebrek aan functies belemmerden de gebruiker stevig in zijn bewegingsvrijheid. Vorig jaar vulden enkele bedrijven echter eindelijk een deel van het gat in de markt voor professionele Amiga-tekstverwerkers. Met name de printkwaliteit ging er met sprongen op vooruit toen zowel SoftWood als Digita in hun produkten zogenaamde outline- of vector-fonts gingen gebruiken. Bij dit soort tekens probeert de computer continu van iedere afzonderlijke letter de best mogelijke afdrukweergave te berekenen. Ze maken een programma wat langzamer, maar de printkwaliteit is beter dan bij gebruik van de ouderwetse bitmap-fonts. Die laten het met name bij grotere letters afweten en zien er op papier al gauw blokkerig uit. Daarnaast voegden de fabrikanten langzaam maar zeker meer functies aan hun tekstverwerkers toe. Het plaatsen en afdrucken van illustraties in de tekst werd langzamerhand gemeengoed.

In dit artikel vergelijken we de 'zwaarste' vertegenwoordigers van deze grafisch georiënteerde 'document publishers'. Net als in vorige artikelen ligt de nadruk daarbij op de verwerkingssnelheid en het aantal nuttige functies dat een pakket in huis heeft. In tegenstelling tot vorige keer gebruiken we echter niet langer een Amiga met 1 Mb RAM en een 68000-processor als maatstaf. Commodore maakt zulke machines immers al bijna twee jaar niet meer. De A1200, het standaard Amiga-model van dit moment, is ons belangrijkste uitgangspunt (met name bij snelheidsmetingen). Op deze 'kleine' 32-bits computer moet een tekstverwerker vlot genoeg lopen om onze goedkeuring weg te dragen. Bezitters van oudere Amiga's laten we echter niet in de steek: we testen de programma's waar mogelijk ook op een A2000, die we beurtelings met 1 Mb in de 68000-mode en met zes 'Meg' op een 68050-turbokaart laten lopen. Als testprinter gebruiken we beurtelings een

De ontwikkeling van tekstverwerkingsprogramma's voor de Amiga is het laatste jaar in een stroomversnelling beland. Het wat apathische beeld van deze software-kategorie verandert langzamerhand door een toenemende concurrentie. Met name het Britse bedrijf Digita International, dat met WordWorth reeds tweemaal de winnaar van onze vergelijkende test leverde, lijkt de tegenstanders wakker te hebben geschud. Vooral de programmeurs van de Amerikaanse firma Softwood lieten zich niet onbetuigd. Met Final Writer, het zwaardere broertje van hun geesteskind Final Copy II, sloegen zij hard terug. Ook andere softwarehuizen mengden zich met nieuwe versies van hun programma's in de strijd. Via dit artikel geven we andermaal een overzicht van de stand van zaken.

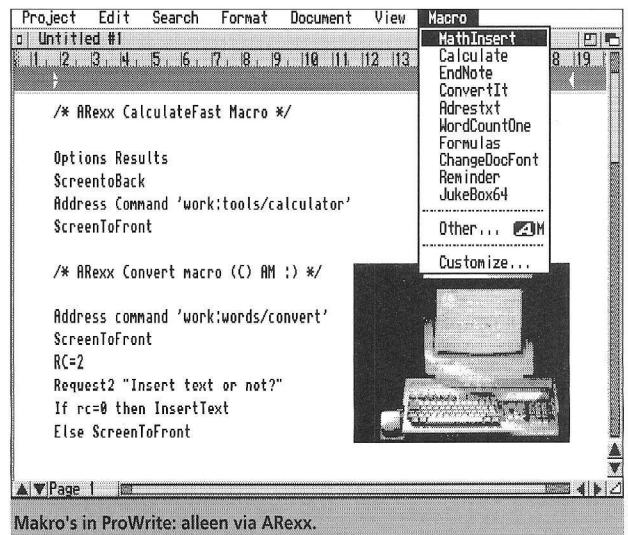
Canon BJ10ex inkjet-printer en onze oude vertrouwde negennaalds Star LC10II. De Canon staat daarbij meestal in de 24-naalds Epson-emulatiemodus met een maximale resolutie van 360 x 180 dpi (dots per inch). Deze emulatie werkt met vrijwel alle pakketten op de Amiga, wat in de eigen Canon-stand niet altijd opgaat. Die haalt echter wel een hogere scherpte (resolutie 360x360 dpi), zodat we voor de best haalbare resultaten ook die stand hebben uitgeprobeerd.

Onveranderd bleef in deze vergelijkende test de vermelding van de standaardfuncties. Over alledaagse zaken als Knip/Kopieer/Plak en Zoek/Vervang maken we geen woorden vuil, tenzij ze in één of ander pakket niet goed of onhandig werken. Zonder vermelding werkten ze naar behoren en dat hoort feitelijk ook zo bij een tekstver-

werker. Dat is tenslotte in eerste instantie een hulpmiddel om sneller en gemakkelijker te typen.

PROWRITE 3.3

ProWrite 3.3 van het Amerikaanse bedrijf New Horizons Software is de oudgediende in deze test. Niet alleen omdat deze laatste versie alweer even meegaat: ProWrite is ook de oudste en verst geëvolueerde Amiga-tekstverwerker op de markt. In de Verenigde Staten geldt het nog steeds als een standaardpakket. Het programma kan bogen op een lange en vrij respectabele carrière en wordt als zodanig door veel produkten ondersteund. We komen daar later nog even op terug. Tijdens onze laatste test van het programma eind 1991, in de toen actuele versie 3.1, ontbrak er nogal wat aan het pakket. Met name de gebrekkige manier waarop de software met plaatjes omging, deed afbreuk aan de niet onaardige totaalindruk. De gebruiker kon tekst niet automatisch om een illustratie heen laten lopen. Daarnaast was de printkwaliteit niet om over naar huis te schrijven en vonden we de implementatie van makro's door middel van AREXX nogal omslachtig. Het kost immers vrij veel tijd om de kommando's van deze krachtige, maar ingewikkelde programmeertaal aan te

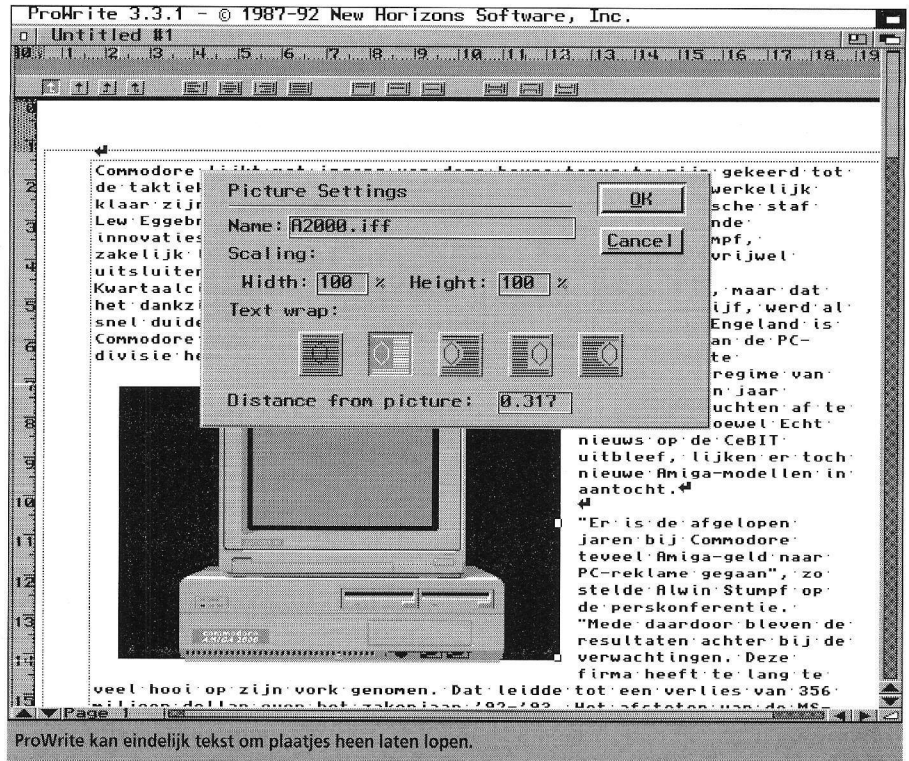


Makro's in ProWrite: alleen via AREXX.

leren. Dit nadeel blijkt ook in V3.3 nog aanwezig. De makers hebben echter wel één en ander gedaan om de kennismaking met ARExx in ProWrite nu zo aangenaam mogelijk te maken. Ze leveren bij deze versie meerdere nuttige voorbeeldmakro's mee die in het programma onder meer eindnoten en de rekenfunctie verzorgen. De afzonderlijke kommando's zijn goed en overzichtelijk gedocumenteerd. Het kostte ons niet veel moeite om de bestaande makro's aan te passen. Jammer genoeg biedt het Macro-menu slechts plaats aan tien direkt toegankelijke exemplaren. De gebruiker kan de andere alleen bereiken door in een requestertje de naam in te typen; niet echt ideaal. Een optionele makro-requester met een scrollbar aan de zijkant was het bedieningscomfort ten goede gekomen. Wel is de ARExx-optie op zich vrij krachtig: een Amerikaans eenmansbedrijfje heeft er zelfs een pakketje mee bij elkaar geprogd dat ProWrite voorziet van een generator voor index- en inhoudsopgave-lijsten. Jammer genoeg levert New Horizons deze 'supermakro' niet standaard mee.

SLIM TRUUKJE

Een andere en doorslaggevender verbetering vinden we terug in het venster 'Picture Settings'. In ProWrite 3.3 is het eindelijk geen probleem meer om een plaatje in de tekst te plaatsen. Na het selecteren van de optie 'wrap-around' lopen de zinnen netjes om de IFF-jes heen. Ook het vergroten en verkleinen van plaatjes levert in de nieuwe versie relatief weinig problemen op. Alleen laat het programma 256-kleuren plaatjes op een AGA-machine slechts in acht tinten zien. Van belang is ook de vooruitgang die de programmeurs bij de diverse printfuncties hebben geboekt. Het printen in NLQ-kwaliteit met gebruik van de in elke printer ingebouwde fonts zat vroeger al snor bij ProWrite. Nu komen ook plaatjes die zich in de tekst bevinden feilloos op papier. Tenminste in combinatie met de juiste printerdriver; op onze BJ10ex bleek de EpsonQ-driver van Commodore prima te voldoen. Dit in tegenstelling tot de speciale BJ10-driver uit de kollektie van 'printer-Guru' Wolf Faust. De kwaliteit van grafische afdrucken, waarbij de hele pagina feitelijk als één grote tekening op papier terecht komt, blijkt eveneens verbeterd. Het programmeerteam gebruikt hierbij een truukje: ProWrite rekent intern met een veel grotere letter dan het gekozen font en geeft die vervolgens tijdens het printen verkleind weer. Dat vergroot de nauwkeurigheid en brengt het optreden van de gevreesde 'zaagtandlijntjes' tot een aanvaardbaar niveau terug. Kwalitatief haalt deze



High Quality-methode het echter niet bij het gebruik van outline fonts. Wij prefereren in ProWrite toch de NLQ-stand, behalve wanneer het echt op topkwaliteit aankomt: daarvoor heeft het programma een Postscript-optie. Met deze functie kan de gebruiker direkt op een hoogwaardige Postscript-printer afdrucken, het dokument als Postscript-bestand wegschrijven (en dat later bij een grafisch bedrijf op papier laten zetten) of via een Postscript-interpretter werken. Zo'n programma vertaalt de Postscript-opdrachten in besturingsopdrachten voor een goedkope matrix- of inkjet-printer. De afdrukkwaliteit is daarbij nog hoger dan in de High Quality-stand, zo bleek uit een korte test met de interpretter die bij het dtp-programma The Publisher wordt geleverd. Het beruchte zaagtandeffect verdween bijna geheel.

NESTOR

ProWrite kreeg in versie 3.3 nog diverse andere nieuwe functies mee, zoals een Print Preview-optie en een HotLinks-ondersteuning, maar die achten we niet van groot belang. Wel blijkt het pakket als geheel een stuk bruikbaar geworden, volwassener; de software zit de gebruiker door het verbeteren van talloze kleine details veel minder vaak in de weg. Op dit moment zijn de vrijwel probleemloze bediening en de gebruiksvriendelijkheid naar ons idee de grootste pluspunten van het programma. Een ander voordeel van ProWrite ligt besloten in zijn status als 'nestor' van de Amiga-tekstverwerkers. Met name door een

grote bekendheid in de Verenigde Staten wordt het programma door veel producten herkend en ondersteund. ProWrite-gebruikers lopen weinig kans dat ze hun documenten niet compleet met stijl- en formatteringscodes in een dtp-programma kunnen invoeren. PageStream, The Publisher, ProPage en vrijwel alle andere Amiga-tekstverwerkers herkennen het bestandsformaat van New Horizons' oudgediende. Omgekeerd kan ProWrite dankzij een apart meegeleverd konversieprogramma overweg met files van onder meer Final Copy, WordPerfect 4.1 en het ook op pc en Macintosh bekende universele Rich Text Format. In totaal ondersteunt de tekstverwerker op deze manier ongeveer tien verschillende formaten. Tip: het ARExx-kommando 'Address command' maakt het mogelijk om dit externe konversieprogramma direkt vanuit ProWrite op te roepen. Bijvoorbeeld met Address command 'DH0:utilities/Convert'. Op deze manier kunnen we vanuit elke applicatie met een ARExx-poort een ander programma starten. Daarnaast houdt de ASCII im- en expoptie van ProWrite rekening met zachte en harde returns aan het eind van de regel. Jammer genoeg kan de gebruiker die er niet apart uifilteren bij het binnenhalen van een tekst. Onze laatste opmerking over New Horizons' tekstverwerker betreft de systeemeisen. ProWrite is na zoveel jaren nog steeds geen snelheidsmonster. Op een 1 Mb 68000-machine is het programma net bruikbaar voor het

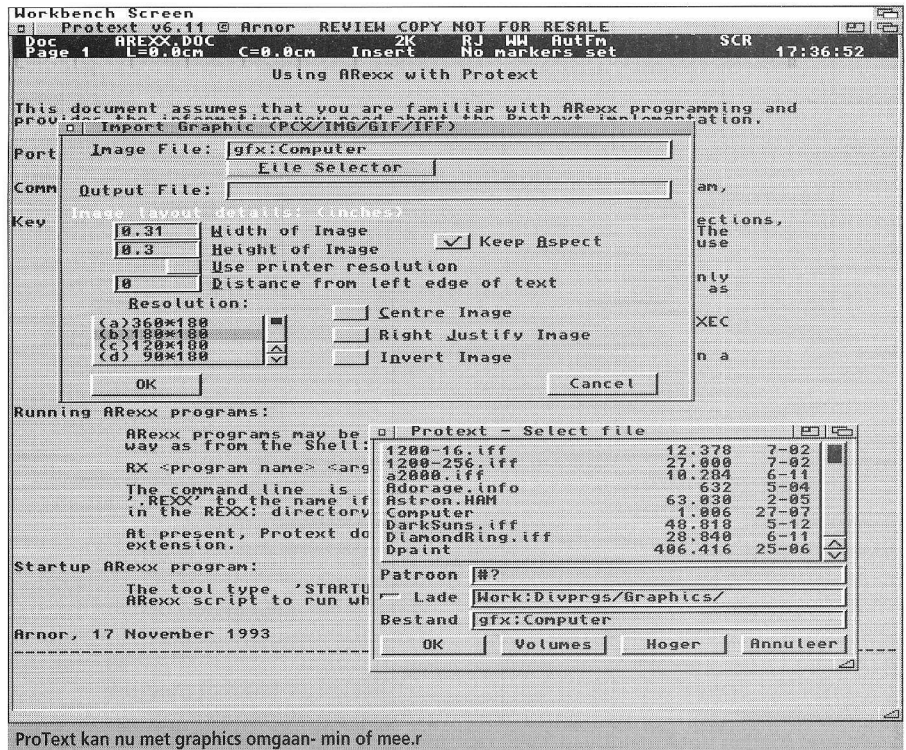
intypen van korte documentjes. We werken daarbij echter voortdurend 'op de pijngrens'. De software stelt als echte document publisher wel minder hoge eisen aan de hardware dan Final Writer en WordWorth. Aan een standaard A1200 heeft ProWrite 3.3 meer dan genoeg om op snelheid te komen. Ook plaatjes in de tekst vormen praktisch geen tempobarrière. Alleen het openen van meerdere lange documenten tegelijk remt het programma relatief snel af.

VOORDELIGE KOOP

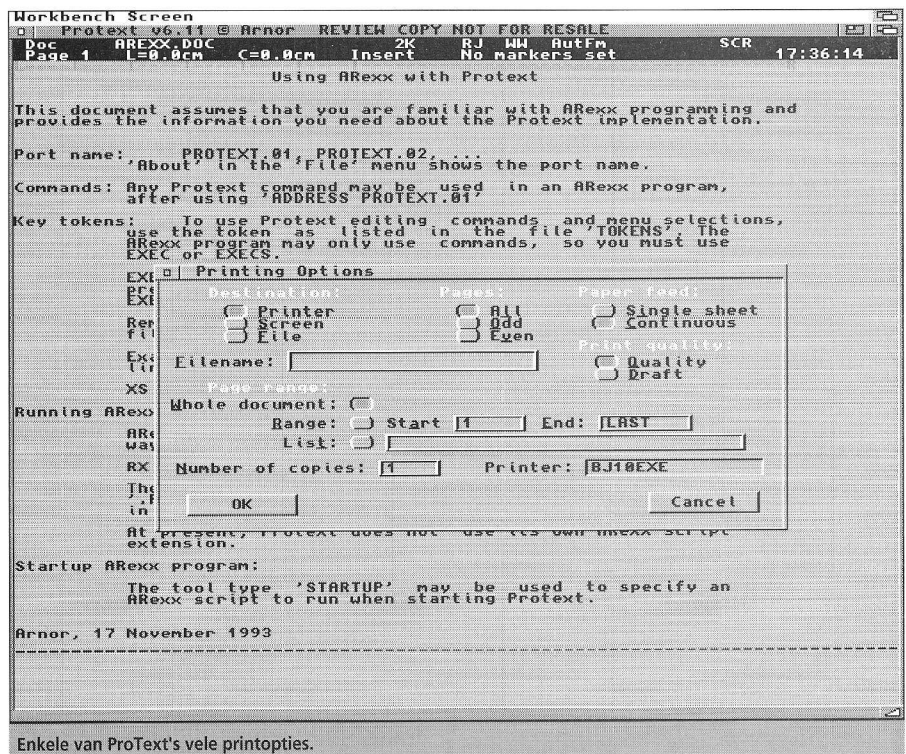
ProWrite 3.3 staat voor evolutie, niet voor revolutie. We hebben in deze test voornamelijk aandacht besteed aan de laatste versie van deze tekstverwerker vanwege de goede prijs/prestatieverhouding. Vandaag de dag wordt het programma in Nederland hier en daar voor rond de f 170 aangeboden. Niet veel geld voor een pakket dat het in sommige opzichten kan opnemen tegen zware jongens als Final Writer. Bovendien blijkt de software ten opzichte van de vorige versie 3.2 behoorlijk verbeterd. In het dagelijks gebruik missen we alleen nog een screenmode-requester voor de nieuwe AGA-resoluties. Als gebruiksvriendelijke document publisher krijgt het programma een meerwaarde door de relatief lage systeemeisen en de vrijwel probleemloze samenwerking met praktisch ieder Amiga dtp-pakket.

PROTEXT 6.1 

ProText is in de lage landen één van de meest onderschatte tekstverwerkers. Hoewel het programma al erg lang bestaat (de eerste versie kwam uit in 1985 voor de Amstrad CPC computer) en met name in Groot-Brittannië populair werd, bleef de belangstelling in Nederland achter. Gezien de capaciteiten van het pakket lijkt die onderwaardering ons niet geheel terecht. ProText is een van de weinige Amiga-tekstverwerkers die aan professionele maatstaven voldoet. Ten opzichte van de laatste versie die wij eind 1991 bekeken, heeft het pakket een behoorlijke gedaanteverandering ondergaan. De pluspunten (snelheid en een heel arsenaal aan functies) bleven behouden, terwijl de scherpe kantjes van de nadelen zijn afgeslepen. Met name het aantal print, formatterings- en instelmogelijkheden overklast dat van andere tekstverwerkers voor de Amiga met gemak. Ook wij kwamen er tijdens de testweken bij lange na niet aan toe om alle combinaties uit te proberen. Het is allern jammer dat al die opties nog steeds zo moeilijk toegankelijk zijn voor minder



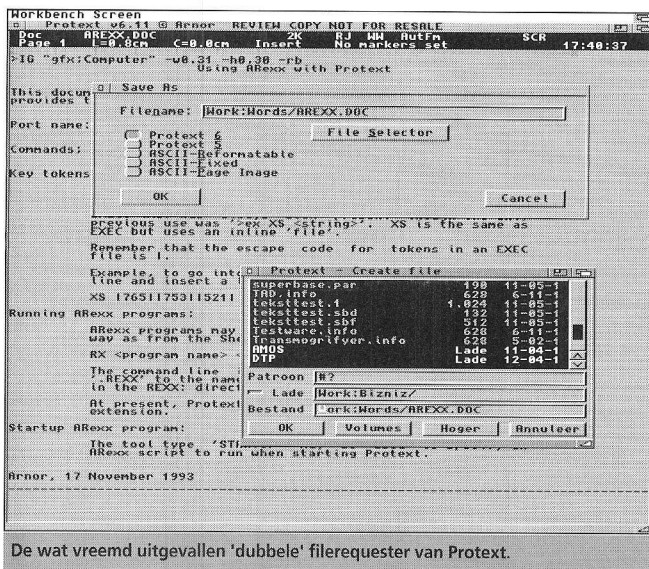
ProText kan nu met graphics omgaan- min of meer.



Enkele van ProText's vele printopties.

ervaren gebruikers. De Engelstalige documentatie vormt weliswaar een handig en vrij overzichtelijk naslagwerk, maar toch moet de gebruiker bij Protex nog te vaak puzzelen om tot resultaten te komen. Niettemin blijkt het programma op diverse punten gemoderniseerd. Geen overbodige luxe, aangezien de kern van de software jarenlang nauwelijks afweek van zijn 'pc-origine'. De huidige versie 6.1 loopt alleen op Kickstart 2.04 of hoger en maakt ook (eindelijk) hier en daar gebruik van de mogelijk-

heden van de Amiga. Voor de Atari ST, Acorn Archimedes en MS-DOS pc's is het programma overigens eveneens verkrijgbaar. Protex is, in tegenstelling tot de meeste Amiga-kollega's, nog steeds een echte TEKSTverwerker voor toetsenbordfanaten. Het programma heeft weinig op met grafische foejes en lijkt in veel opzichten meer op een editor dan een document publisher. Toch kan de software in versie zes ook met plaatjes omgaan. Het programma laadt naast IFF tevens GEM IMG, PCX en



De wat vreemd uitgevallen 'dubbele' filerequester van Protexat.

GIF-bestanden, maar legt de gebruiker daarbij wel de nodige beperkingen op. WYSIWYG (What You See Is What You Get ofwel Het Print Zoals Het Er Op Het Scherm Uitziet) is er hier bijvoorbeeld niet bij. Na het kiezen van een graphic verschijnt deze niet in de tekst. Slechts een regel met printcodes verradt de aanwezigheid van het plaatje. De resolutie of 'afdrukdichtheid' kunnen we daarbij zelf bepalen, maar hoe groter de resolutie, hoe kleiner de illustratie op de printer uitvalt. Bovendien bleef bij twee verschillende afdrukkers (ook na enig experimenteren!) de tekst door de plaatjes lopen. Eerst enkele 'returns' geven lijkt bijgevolg, net als in de oude versies van ProWrite, noodzakelijk om plaatjes goed geprint te krijgen. De file-requester waarmee we de gewenste illustratie kunnen kiezen, is bovendien niet erg comfortabel. Alle opties zitten weliswaar waar ze horen te zitten, maar de software keert steeds terug naar de vaste ProText-directory. Bij een volgend plaatje moet de gebruiker daardoor steeds weer de sub-sub-directory met plaatjes opzoeken.

AREXX VIA README

Daarnaast vonden we de konstruktie van de ProText-requesters nogal vreemd. Niet echt slecht, maar afwijkend zonder echt voordelig te zijn. Kiezen van een tekst of een plaatje gebeurt middels een gewone ASL-requester in een speciale ProText-requester. Dat klinkt omslachtig en dat is het feitelijk ook. We hadden liever meteen een compleet en logisch uitgevoerde ProText-requester gezien, waarin de lijst met bestanden direkt klaar staat. Een belangrijk minpunt is het echter niet.

Van wezenlijker belang vinden we de implementatie van AREXX. Met ingang van versie 6 ondersteunt ook ProText deze bij elke Amiga geleverde univer-

sele programmeertaal. Jammer genoeg laat de Engelstalige dokumentatie de gebruiker op dit punt in de steek; de AREXX-poort staat niet in de handboeken beschreven. Alleen een klein Readme-tekstje op de programmadijk geeft enige toelichting. Arnor maakt er zich daarin echter van af met de opmerking "dat alle ProText-kommando's in AREXX kunnen worden gebruikt". Daar zullen

naar ons idee alleen behoorlijk ervaren gebruikers iets mee opschieten. Het aanleren van AREXX is voor niet-programmeurs al moeilijk genoeg; we vinden het dan ook extra onlogisch dat Arnor niet minstens een setje uitgebreid gedocumenteerde voorbeelden bij het programma levert. Ook de printer-aansturing van het pakket behoeft nog verbetering. We ondervonden diverse problemen bij het afdrukken, zowel op onze LC10 als op de Canon inkjet. Het lijkt erop dat de printerdrivers (printer-aansturingsprogramma's) van ProText de nogal forse overgang naar versie zes niet zonder averij hebben doorstaan. Zo bleek op onze negennaalder de NLQ-optie slechts na enig aandringen te werken. We moesten eerst beurtelings op de NLQ- en Draft-knoppen in het menu klikken voordat de printer in Near Letter Quality begon af te drukken. Daarnaast had ProText op beide printers problemen met de paginalengte. Bij de LC10 drukte het pakket soms enkele tekens teveel af, afhankelijk van het aantal tekens op de pagina. Na de verwerking van een A4-tje hamerde de software dan alsnog een regeltje op de printrol. Vreemd genoeg ging de tekstverwerker bij het tweede vel vervolgens wel op de juiste plek verder, zonder regels te 'vergeten'. Haalden we eerder in de tekst een witrregel weg, dan verdween dit fenomeen op slag. Ook op onze Epson-emulerende BJ10 lukte het ons na diverse experimenteermiddagen niet om de paginalengte op orde te krijgen. Hoewel printen dankzij het grote aantal instelbare drivers en print-opties één van de sterke punten van Protexat is, voldoet het pakket door deze problemen toch niet helemaal aan de verwachtingen. Verder experimenteren zal in veel gevallen ongetwijfeld de oplossing brengen (de software biedt daartoe alle gelegenheid) maar wij zien meer heil in programmatuur die meteen

goed werkt. Flexibiliteit mag naar ons idee geen excuus zijn voor een haperende afwerking.

OPMAAK-KODES

ProText is ook in versie zes nog steeds een eigenzinnige tekstverwerker. In tegenstelling tot de meeste concurrenten laat het pakket zich weinig gelegen liggen aan WYSIWYG-weergave. De gebruiker ziet bij ProText slechts ten dele wat er op papier komt. Het pakket werkt nog altijd met de ouderwetse opmaak-kodes die als symbolen in de tekst op het scherm verschijnen. Er is een eenvoudige preview-optie en we kunnen allerlei printstijlen definiëren (uitgaande van de lettertypen die de afdrucker in huis heeft) maar lay-outen blijft een van ProText's zwakste punten. Het pakket richt zich daar dan ook niet op; de auteurs nemen met nadruk afstand van het dtp-achtige uitgangspunt van programma's als WordWorth en Final Copy. Snel en krachtig tekstverwerken blijft het motto van Arnor. Net als een editor en het oude WordPerfect 4.1 speelt ProText zijn troefkaarten pas uit als het aankomt op het snel produceren van woorden. Met een aantal bijzonder krachtige en flexibele makro-functies (onder meer door de integratie van AREXX) laat het pakket op dit punt elke andere Amiga-tekstverwerker achter zich. Zelfs een complete makro-editor is aanwezig. Ook de bediening van de software, die nog steeds voornamelijk via het toetsenbord verloopt, geeft aan op welke gebruikers het programma zich richt. Wie de moeite neemt zich de vaak wat eigenzinnige toetskommando's van ProText eigen te maken, heeft er een bijzonder krachtig en vooral snel instrument aan. De ondersteuning van muis en menu's is adequaat, maar ook weer niet afwijkend van de norm. Wij vinden dit niet handig omdat de ongewone werkwijze het programma in de praktijk geen toegevoegde waarde verleent. Eenmaal bekend met de konventies van ProText is deze eigenwijsheid echter evenmin een sta-in-de weg; de verwerkings-snelheid lijdt er niet onder.

WP-KILLER

Arnor presenteert zijn paradepaardje vooral als de eerste (en enige) waardige concurrent voor het oude maar krachtige Amiga WordPerfect 4.1. Ten opzichte van de vorige versie 5.5 heeft het pakket beslist genoeg verbeteringen ondergaan om die pretentie alvast gedeeltelijk waar te maken. Naast een Postscript-printerdriver beschikt ProText 6 nu tevens over tekstmakro's (glossary), mogelijkheden tot stijldefinities voor bijvoorbeeld koppen en onderschriften, een redelijk bruikbaar dokument- en leesbaarheidsanalyse en

een automatische variabele regelafstand. Opties als een screenmode-requester, ondersteuning van kleurenprinters en het gebruik van verschillende lettertypen op het scherm onderstrepen het beeld van een sterk gemoderniseerd programma. Naast minder programmeerfouten brengt de software meer functies met zich mee en werkt toch vrijwel even snel als vorige versies. Het is dan ook de enige 'zware' Amiga-tekstverwerker die nog net bruikbaar is op een 68000-machine met slechts 1 Megabyte geheugen. We raden deze werkomgeving overigens niet aan, maar het kan. Het programma heeft met ingang van versie zes wel minstens Workbench 2.1 nodig om te functioneren.

Door het grote aantal ingebouwde functies en kommando's is ProText 6 naar ons idee inderdaad een geduchte tegenstander voor de Amiga-versie van WordPerfect. En dat werd tijd ook, want die nog altijd populaire zwaarge-

WORDWORTH (POTVER)DRIE

Bij het plannen van dit artikel gingen we ervan uit dat we de nieuwe versie drie van WordWorth mee konden nemen. Digita International adverteerde immers al een tijdje met de update van dit internationale verkoopsucces. Gezien de vlotte levering van test-exemplaren bij vorige gelegenheden verwachtten we een aktueel verhaal te kunnen produceren. Dat bleek een lelijke misrekening: op onze eerste fax naar Digita kwam geen reactie en op de tweede en derde ook niet. Na diverse vergeefse pogingen besloten we af te wachten tot het programma daadwerkelijk in de winkels lag. Dan zou een welwillende handelaar ons waarschijnlijk wel een exemplaar willen lenen en bevatte het artikel meteen de aktuele eindversie. Tot onze ergernis bleek Digita diverse buitenlandse bladen inmiddels wel van recensie-materiaal te hebben voor-

zien. Gelukkig vonden we vrij snel een testexemplaar bij een Nederlandse Amiga-handelaar (met dank aan Barlage) en gingen aan de slag. Niet voor lang echter, want de berichten in de Britse pers dat WordWorth III vol zou zitten met bugs bleken meer dan waar. Al tijdens de installatie op een standaard A1200 liep het programma vast en ook daarna vlogen de Guru's ons om de oren. We konden

werkelijk geen twee minuten testen zonder crash. Bovendien bleken verschillende functies gewoon niet te werken. We braken de tests daarom af en besloten op de eerstvolgende update te wachten. Bij 'ons' testprogramma ging het echter wel degelijk om de versie 3.0 die in de winkels lag en waarschijnlijk hier en daar nog ligt. Een waarschuwing aan potentiële kopers lijkt ons dan ook meer dan gepast: Digita heeft WordWorth III veel te vroeg en onaf op de markt gebracht. We raden belangstellenden aan zich eerst van de werking te overtuigen alvorens tot aankoop over te gaan. AM blijft de situatie in elk geval op de voet volgen en zal zo snel mogelijk verslag doen van de eerstvolgende ècht werkende versie van WordWorth. De 3.0-uitvoering is in elk geval totaal onbruikbaar. (Wie overigens denkt via de populaire softwarebundel 'Desktop Dynamite' goedkoop de stabiele versie

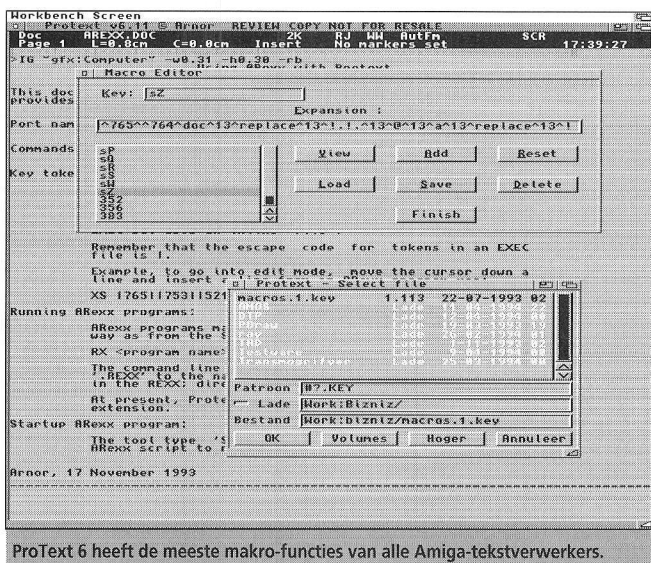
2 van Wordworth te bemachtigen, komt bedrogen uit. Digita heeft 'stiekem' slechts een zwaar beknotte uitvoering van het pakket in deze bundel opgenomen.)

FINAL WRITER

Met het programma Final Copy bracht het Amerikaanse bedrijf Softwood twee jaar geleden een opmerkelijke nieuwe tekstverwerker op de markt. Vooral de outline fonts en de moderne opzet van het pakket trokken de aandacht van menig Amiga-liefhebber. De latere incarnaties Final Copy II en Final Copy II (Release 2) brachten met name op het gebied van pagina-opmaak eveneens de nodige verbeteringen met zich mee. Deze programma's maakten al snel furore, met name door hun goede printkwaliteit. Als pure tekstverwerkers lieten de twee 'Copies' helaas nogal wat te wensen over. Softwood bracht daarom eind vorig jaar Final Writer op de markt. Dit programma, gericht op de meer professionele Amiga-gebruiker, combineert de lay-out mogelijkheden van zijn voorgangers met enkele zwaardere functies voor het bewerken van tekst. Als zodanig wierp het zich op als tegenstander van met name WordWorth II, de beste all-round tekstverwerker van dat moment.

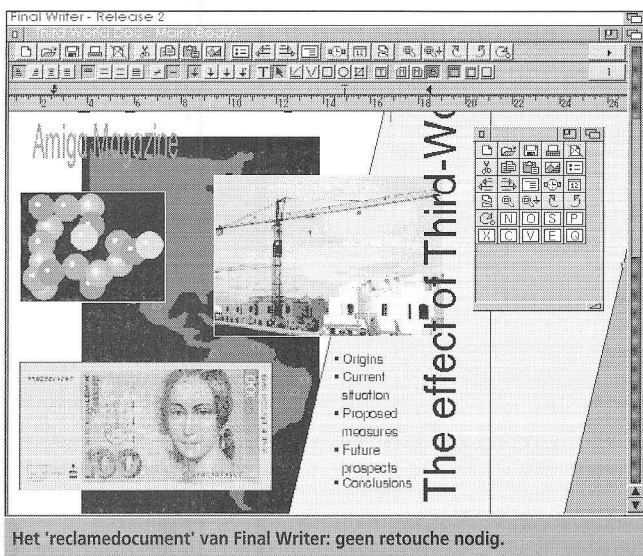
EFFEKTIEVE REKLAME

Final Writer vertoont veel overeenkomsten met Final Copy II. Zoveel zelfs, dat we gerust van een 'grote broer' mogen spreken. Het programma lijkt zowel uiterlijk als wat de bediening betreft haast een kopie van zijn directe voorganger. Slechts een balk met ikoontjes bovenaan het scherm maakt duidelijk dat we hier met een meer ambitieus programma te maken hebben. Zwaargewichten als Microsoft Word en WordPerfect voor Windows hebben hier duidelijk als voorbeelden gediend. En inderdaad: Final Writer probeert hun pretenties (zij het op wat kleinere schaal) op de Amiga te evenaren. Softwood spaart momenteel kosten noch moeite om de klant van de professionele kwaliteiten van het programma te overtuigen. En ook de recensent weet het bedrijf te bespelen: we werden na het aanvragen van een testexemplaar verrast met dikke bundels reclamemateriaal, voorbeeld documenten, folders en fraaie prints ("echt met Final Writer gemaakt"). Nu laten we ons daardoor niet zo snel imponeren. Alleen de op disk meegeleverde documenten maakten toch enige indruk: het zijn dezelfde die Softwood in zijn reclames gebruikt. We kunnen voor deze 'propaganda-stunt' wel enige sympathie



ProText 6 heeft de meeste makro-functies van alle Amiga-tekstverwerkers.

wicht is sinds 1988 niet meer vernieuwd. Net als bij WordPerfect moet de gebruiker wel veel tijd investeren in het aanleren van de software. De bediening blijkt weliswaar wat logischer en eenvoudiger dan vroeger, maar veel functies zitten nog altijd verborgen in tientallen print- en formatteringcodes. Het beheersen van dit programma vergt waarschijnlijk maanden. Wie echter bereid is om ProText te leren 'programmeren', krijgt er inderdaad praktisch alle functionaliteit van WP 4.1 voor terug. En meer, want Arnor's tekstverwerker heeft verschillende functies in huis die rond 1988 nog niet in zwang waren. Voor minder ervaren gebruikers is ProText 6 niet het meest geschikte programma. Wie echter tot nu toe verlangd heeft naar een waardige concurrent voor WP-Amiga, hoeft niet langer te wachten.



opbrengen. Ze is overduidelijk bedoeld om ons positief te stemmen, maar Softwood bewijst er in elk geval mee dat zijn reclamepagina's niet alleen uit retouche en bluf bestaan. Final Writer kan inderdaad wat de fabrikant claimt. Of dat genoeg is om aan de huidige maatstaven te voldoen (die liggen sinds de komst van WordWorth II niet meer zo laag als vroeger) moet een praktijktest uitwijzen.

HAVIKSOGEN

De gebruiker heeft in elk geval wel wat hardware nodig om Final Writer te draaien. Het programma werkt uitsluitend op Amiga's met minstens 1,5 Megabyte RAM, Kickstart 2.04 of hoger en een harddisk. In de praktijk blijkt een monitor met een hogere resolutie dan het standaard 1084-type ook geen overbodige luxe. De leesbaarheid van de letters op het scherm is bij Final Writer nog steeds niet best. Softwood's test-afdeling moet wel over haviksoegen beschikken. Bovendien leent het pakket zich niet echt voor het werken op standaard 68000-machines zoals de A500 en A600. Pas op machines van A1200-niveau (lees: 2 Mb RAM en een 68020-processor) komt Final Writer tot leven. Wij draaiden het programma tijdens de testweken meestal op een 25 Mhz 68030-machine in de 640x480-resolutie van een EGS Spectrum video-kaart. Daarop liep het programma heel soepel, maar ook op een kale A1200 hadden we geen klachten over de verwerkingssnelheid. Tenminste in vier beeldschermkleuren. In 256 tinten werkt Final Writer op deze AGA-machine weliswaar niet onwerkbaar traag, maar pas onder de acht kleuren en in een medium resolutie van 640 x 256 pixels kwam er schot in het programma. Qua snelheid viel het scrollen door en bewerken van teksten ons voor een volledig grafisch georiënteerde tekstverwerker best mee. Geen

snelheidsmonster, maar de software werkt op onze A1200 redelijk vlot. Uiteraard sjeest Softwood's troefkaart op een 68030 of hoger helemaal als een mes door de spreekwoordelijke boter.

STYLE GUIDE COMPLIANT

Het programma gedraagt zich over het algemeen keurig. Op crashes of zware programmeerfouten (bugs) hebben we Final Writer niet kun-

nen betrapen. Net als bij Final Copy I en II is de bediening bovendien vrij eenvoudig en laat de dokumentatie weinig te wensen over. Het duurt even voordat je als gebruiker alle functies van het pakket doorhebt (het zijn er nogal wat) maar een blik in het Engelstalige handboek helpt meestal snel. De meeste opties zitten waar ze horen te zitten ('Style Guide Compliant' heet dat tegenwoordig op de Amiga) en zorgen niet voor onbedoelde verrassingen. Alleen op enkele punten vonden we de handleiding net ietsje te summier. Zo behandelen de auteurs het instellen van de manier waarop ASCII-tekst moet worden weggeschreven en het permanent opzetten van pagina-layouts naar onze smaak wat te kort en te onduidelijk. Aangezien wat experimenteren in Final Writer bij problemen meestal vrij snel uitkomst brengt, tillen we hier echter niet al te zwaar aan. We zullen even kort ingaan op de basisfuncties van het programma. Het laden en wegschrijven van documenten biedt op zich weinig nieuws. Saven kan het pakket nog steeds alleen in ASCII of het eigen bestandsformaat. Wel beschikt Final Writer ten opzichte van zijn voorganger over enkele extraatjes op dit vlak: zo herkent het pakket nu ook ProWrite-, WordPerfect- en PenPal-bestanden. Het praktische nut van zo'n optie is overigens beperkt, aangezien bijvoorbeeld kantlijnen en lettertypes van verschillende tekstverwerkers zelden of nooit overkomen. Meestal herkent een ander pakket alleen basis-instellingen zoals witregels en vette of onderstreepte woorden. De gebruiker moet een gekonverteerd document bijna altijd alsnog opnieuw lay-outen. Niet alleen Final Writer heeft deze beperkingen, het geldt feitelijk voor alle tekstverwerkers op alle soorten computers. Toch vinden we het wel een voordeel als een pakket de bestanden van ande-

re programma's herkent. Meestal betekent een automatische konversie van de ene naar de andere tekstverwerker immers toch wat minder werk dan uitsluitend via ASCII-import. Final Writer kan bovendien een aanzienlijk aantal instellingen samen met het document wegschrijven en beschikt over auto-save en backup functies. In de onlangs verschenen Release 2 van het programma komt daar nog een Undo/Redo optie bij.

MET VRIENDELIJKE GROET

Een ander sterk punt van het pakket is het menu 'voorinstellingen'. De gebruiker kan hier onder meer de gebruikte beeldscherm-modus, de ikoontjes en de print- en schermkleuren vastleggen en desgewenst wegschrijven. Eén van de belangrijkste opties, en tekenend voor de flexibiliteit van Final Writer, is de mogelijkheid om het User-menu in te stellen. Dit menu bevindt zich rechts bovenaan in de menubalk en dient om de gebruiker toegang te geven tot ARExx- en tekstmakro's. Zo'n makro is feitelijk niets meer dan een aantal opeenvolgende kommando's, vastgelegd in een script. Via de bij Workbench 2 en 3 geleverde programmeertaal ARExx kan de gebruiker op deze manier bijna elk aspect van een programma controleren en besturen. Final Writer beschikt net als ProWrite en ProText over tientallen ingebouwde ARExx-kommando's; voer voor ervaren Amiga-bezitters, die in staat zijn de kracht van ARExx in makros-scripts te benutten.

Voor niet-programmeurs heeft het User-menu echter ook iets te bieden, aangezien het eveneens toegang verschaft tot gewone tekstmakro's. Standaardzinnnetjes als 'met vriendelijke groeten' kunnen we op deze manier eenvoudig als menu-optie vastleggen. Daarnaast zijn ook de eigen Final Writer-kommando's als 'definieer tekststijl' hier toegankelijk. Alleen kunnen we er slechts eentje aan elke afzonderlijke menu-optie toekennen. En een record-functie, waarbij het programma alle handelingen van de laatste minuut automatisch in een makro opneemt, heeft Final Writer jammer genoeg niet. Protext wel; Softwood's paradepaardje laat daarmee op dit punt toch wel wat steekjes vallen.

IKOONTJESLIJST

De 'toolbar' met ikoontjes bovenaan het scherm, het meest in het oog springende onderdeel van Final Writer, verleent echter wel een meerwaarde aan het pakket. Ook deze balk kunnen we bij de voorinstellingen naar believen manipuleren en vastleggen. Bij Release 2 van Final Writer is

het zelfs mogelijk om de toolbar op elk willekeurig deel van het scherm te plaatsen. De icoontjes hebben feitelijk eenzelfde functie als het User-menu: we kunnen ze gebruiken om tekst- of ARexx-makro's te starten. In de praktijk blijken de knopjes met de muis wat sneller toegankelijk dan het menu. Toevoegen of verwijderen van een icoon bij de voorinstellingen is doodsimpel. De gebruiker hoeft er slechts eentje te kiezen en deze met de muis naar of uit de lijst met 'actieve' exemplaren te slepen. Een deel daarvan is bovenaan het scherm permanent in beeld en het restant kunnen we met een muisklik te voorschijn halen. Al met al vormt de icoontjeslijst een handige toevoeging aan de functionaliteit van Final Writer.

Op de standaardfuncties van het pakket is trouwens überhaupt niet al te veel aan te merken. Alleen vonden we het wel lastig dat Softwood voor het toetsenbord hier en daar eigen wegen bewandelt. De gebruikelijke kommando's (bijvoorbeeld Amiga-X voor Knip) wijken niet af van de norm, maar het zou mooi zijn als de fabrikanten van Amiga-tekstverwerkers ook de combinaties voor het bewegen door de tekst eens zouden standaardiseren. Een druk op de Shift-toets en op 'cursor links' betekent in de meeste pakketten 'naar het begin van de regel'. Bij Final Writer is dat niet het geval. Daarbij moet de gebruiker Control-Alt-<cursor links> indrukken. En bij de meeste andere tekstverwerkers is het wéér anders. Geen voorbeeld van een echt zwaarwegend probleem, maar wel typerend voor de ietwat inkonsequente manier waarop veel Amiga-pakketten nog steeds werken.

EXTRAVANT-GARDE

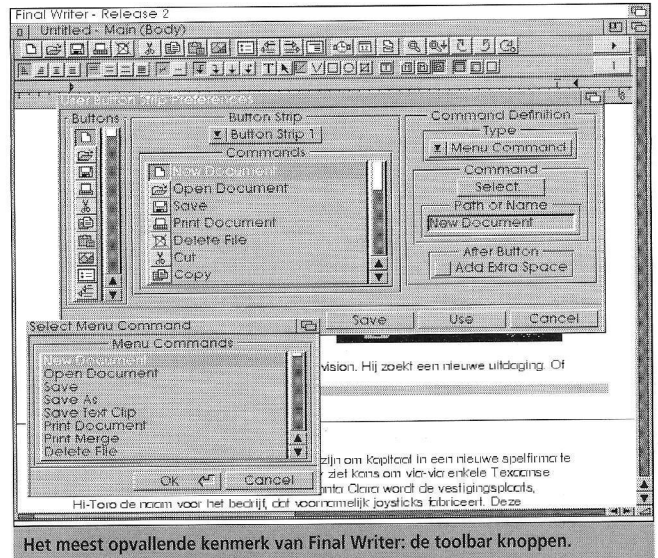
Als doordeweekse tekstverwerker is Final Writer een vrij gebruiksvriendelijk produkt dat zijn werk doet zonder al te grote bijzonderheden. Feitelijk een beetje onopvallend; en in dit geval bedoelen we dat positief als indicatie voor het ontbreken van ergernissen. Pas na enige studie van de handleiding komt de diepere en meer professionele kant van het programma naar voren. Zo beschikt de software bijvoorbeeld over academische functies voor het aanmaken van eindnoten en bibliografie-lijsten. Soortgelijke mogelijkheden staan de gebruiker eveneens ter beschikking als het op inhoudsopgave, index of lijst met illustraties aankomt. We kunnen de opmaak van deze lijsten zelfs verregaand beïnvloeden via de standaard lay-out functies van het programma. Voetnoten en een functie voor het automatisch vervaardigen van tabellen ontbreken echter aan het lijstje. Daarnaast blijken de rekenmogelijkheden van Final Writer nogal

beperkt en ook een mogelijkheid voor het aanmaken van wiskundige formules schittert door afwezigheid.

Toch hebben we een groot gedeelte van onze kritiek op Final Copy II bij diens directe opvolger moeten inslikken. Final Writer is een behoorlijk krachtige tekstverwerker die ten opzichte van zijn voorganger op heel wat meer nuttige functies kan bogen. Softwood heeft zich duidelijk gekoncentreerd op de zwakkere punten van Final Copy en die in het nieuwe pakket grotendeels weggewerkt. Op enkele vrij specifieke functies na kan Final Writer als pure tekstverwerker dan ook best overtuigen. Voor de meeste gebruikers, waaronder sommige professionals, is het pakket ongetwijfeld krachtig genoeg. Bovendien heeft Softwood de sterke punten van Final Copy in diens directe nazaat niet verwaarloosd.

EPS-KWALITEIT

Met name voor lange documenten als romans en scripties is de Amiga met Final Writer een belangrijk programma rijker. De lay-out mogelijkheden van het pakket laten (voor een tekstverwerker) weinig meer te wensen over. Meerdere kolommen, linker- en rechter stampagina's, een vrij flexibel instelbare (kleuren-)Postscript-printoptie en ondersteuning van Agfa Compugraphic, Adobe Type 1 en NimbusQ outline fonts zijn slechts enkele van Final Writer's pluspunten op dit gebied. De verwerking van illustraties blijkt bovendien veelzijdiger dan bij de meeste concurrenten op de



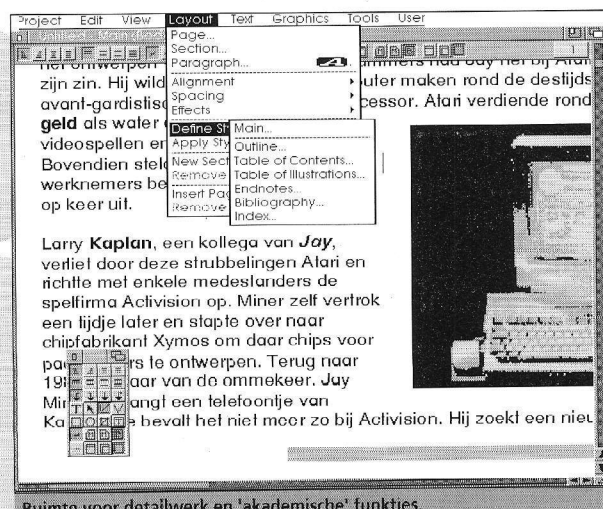
Het meest opvallende kenmerk van Final Writer: de toolbar knoppen.

Amiga. Het programma importeert naast de gewone IFF-plaatjes (van 2 tot 24 bit) tevens Encapsulated Postscript (EPS) vectorgraphics. Ook van bestanden in het uit de MS-DOS wereld afkomstige Tagged Image File Format (TIFF) blijkt Final Writer niet vies. Vreemd genoeg vermeldt het handboek dit nergens; iets wat wel voor meer functies van deze tekstverwerker geldt.

Softwood levert een aanzienlijk aantal Encapsulated Postscript bestanden bij het pakket. Bij de installatie nemen ze maar liefst zeven Megabyte in beslag. Het voordeel van EPS-plaatjes schuilt in hun 'printbaarheid'. De gebruiker kan ze zonder kwaliteitsverlies vergroten of verkleinen; te vergelijken met outline fonts. En net als zijn voorgangers is het programma erg flexibel als het op de plaatsing en grootte van graphics aankomt. Vergroten, verkleinen en verschuiven van geïmporteerde plaatjes en in Final Writer gemaakte lijnen of cirkels levert nauwelijks problemen op. Tekst voor of juist achter een illustratie plaatsen blijkt daarnaast een sterk punt van het programma. We kunnen ook tekstdelen sele-

teren en die als 'vectorgraphic' gebruiken, waarna ze naar believen geropteerd en 'uitgerekt' kunnen worden. Desgewenst ook in kleur, maar dat is eigenlijk alleen interessant voor wie toegang heeft tot een kleurenprinter.

De verwerkingssnelheid kunnen we net als in ProWrite verhogen door de beeldschermweergave van geïmporteerde plaatjes tijdelijk te vervangen door lege kaders. Tel daarbij de mogelijkheden van Final Writer om elk dokument in te delen in



Ruimte voor detailwerk en 'academische' functies.

'sekties' (zeg maar hoofdstukken) en elke afzonderlijke sectie (en daarin elke afzonderlijke paragraaf) te voorzien van een eigen lay-out en het zal duidelijk zijn dat het pakket op dit punt cenzame hoogten bereikt. Met een eigen spatiëring, lettertype, cursivering, lettergrootte, -kleur en -stijl voor elk individueel tekstonderdeel lijkt een hoge mate van flexibiliteit altijd gegarandeerd.

MOOI SCHERP

Bij het printen behaalt Final Writer eveneens goede resultaten. Uiteraard is de afdrukkwaliteit sterk afhankelijk van de aanwezige hardware. Op een negennaalds rateltingetje als onze LC10 blijven wonderen beslist uit. Wel werpt het gebruik van vectorfonts en EPS-illustraties zijn vruchten af. De letters zien er met name in de grotere maten op papier goed en strak uit. De kwaliteit is min of meer te vergelijken met die van NLQ fonts, met dien verstande dat we de outlines uiteraard in vrijwel elke willekeurige grootte kunnen gebruiken. Op onze BJ10ex inkjet bleken 12-punts NimbusQ letters in de Epson 24 naalds-emulatie (met maximaal 360x180 dpi) nog een heel klein tikkeltje rafelig. De grotere lettertekens waren wel in orde. In de originele Canon-stand verdween bij 360x360 dpi ook het allerlaatste restje zaagtand-effekt. En EPS-illustraties zagen er in elke resolutie mooi scherp uit. De afdruksnelheid van Final Writer viel bovendien, hoewel niet geschikt voor de Olympische printerspelen, in vergelijking met sommige concurrenten

best mee. Een kleine test van de Postscript-optie via de eerder genoemde interpreter leverde daarnaast geen bijzondere problemen op.

FINAAL FRONTAAL

Na een half jaar blijkt de situatie op het gebied van Amiga-tekstverwerkers andermaal sterk gewijzigd. ProWrite is in versie 3.3 eindelijk uitgegroeid tot een sterke middenmoter, die niet al teveel vraagt van de hardware en van de portemonnee. De gebruiksvriendelijkheid en het probleemloze karakter van dit pakket maken het gezien de flink verlaagde prijs tot een aantrekkelijke koop. ProText 6 is wat duurder, maar kan voor toetsenbordlieffhebbers in de nieuwe versie beslist concurreren met het oude WordPerfect 4.1. Het pakket staat qua functionaliteit op de Amiga zelfs eenzaam bovenaan, maar de gebruiker moet nog steeds veel tijd investeren in de kennismaking met dit krachtige stukje software. Aan de andere kant is het zo'n beetje de laatste 'grote' Amiga-tekstverwerker die nog min of meer op een 68000-Amiga funktioneert. Voor de gebruiker die pure power wil zonder al teveel geld aan extra hardware uit te geven, blijft ProText een interessante keus. Bij de zware jongens hebben zich de belangrijkste veranderingen voorgedaan. De toonaangevende tekstverwerkingspakketten voor de Amiga blijven nu echt niet langer bruikbaar zonder minstens 2 Mb RAM, Kickstart 2.0, een 32-bits processor en een harddisk. Op dit gebied lijkt de trend naar hardware-hongerige 'fatware' van de pc

overgewaaid naar onze machine. Uitgedrukt in Amiga-modellen: zonder tenminste een A1200 vaart niemand meer wel. De vooruitgang eist hier duidelijk zijn tol. Aan de andere kant: diezelfde A1200 is al bijna twee jaar de minst krachtige Amiga op de markt. Het lijkt ons dan ook niet zo'n slechte zaak dat de ontwikkelaars van serieuze Amiga-software daarvan uitgaan. Zeker met het oog op de hevige concurrentie van andere typen computers als de Pentium en PowerPC kan de Amiga momenteel elke zware applicatie gebruiken. Stilstand betekent op dit gebied niet alleen achteruit-, maar uiteindelijk ook ondergang. SoftWood heeft er in elk geval veel toe bijgedragen om de Amiga als tekstverwerkingsplatform up-to-date te houden. Met Final Writer doet deze firma een frontale aanval op de positie van WordWorth als toonaangevende Amiga-tekstverwerker. De auteurs zijn daar naar onze mening voorlopig in geslaagd. WordWorth III maakt door het grote aantal programmeerfouten de verwachtingen bij lange na niet waar en kan zijn leidersplaats daardoor niet behouden. We hopen binnenkort beslag te leggen op de update die WordWorth III in een écht werkende tekstverwerker moet omtoveren. We houden u op de hoogte!

Ruud Dingemans

Produkt: ProWrite 3.3
 Producent: New Horizons
 Prijs: f 189,75
 Leverancier: Datamarkt PD-Service
 Telefoon: 02220-13762

Produkt: Protext 6
 Producent: Arnor
 Prijs: 99 Engelse ponden
 Leverancier: Arnor
 Telefoon: 00-44-733-68909

Produkt: Final Writer
 Producent: Softwood
 Prijs: 130 Engelse ponden
 Leverancier: Barlage Computer Hardware
 Telefoon: 045-425881

Produkt: WordWorth 3.0
 Producent: Digita International
 Prijs: f 495,-
 Leverancier: Barlage Computer Hardware
 Telefoon: 045-425881

Met dank aan Softwood, Arnor, Barlage en Gordon Harwood voor hun medewerking.

SNELHEIDSTESTS (in Productivity-mode, 640x480)

Cursorscroll door 14 Kb tekst zonder plaatjes:

ProText 6:	29 seconden
ProWrite 3.3:	20 seconden
Final Writer Release 2:	26 seconden *)

*) Bij benadering wegens ander schermfont

Zoek en vervang (alle e's door n):

ProText 6:	2 seconden
ProWrite:	3 minuten 39 seconden
Final Writer:	15 seconden

CIJFERS EN KARAKTERISTIEKEN

	ProText 6	ProWrite 3.3	Final Writer R2
Prijs/prestatie	7	7,5	8
Snelheid	7,5	7	7
Funktionaliteit	8,5	7	8,5
IFF import	ja	ja	ja
ASCII im/export	ja	ja	ja
Vervangen harde returns	ja	nee	nee
Thesaurus	Engels	Engels	Engels
Spellingskontrolle	Engels	Engels	Engels
Afdrukkwaliteit	NLQ	NLQ/redelijk	Goed

Gezien het stijgende aantal grafische kaarten dat er voor de Amiga reeks verkocht wordt en onze tests van een aantal daarvan in recente nummers leek het ons niet meer dan gepast om ook eens een wat grotere monitor aan een kritisch onderzoek te onderwerpen. Geluiden uit de markt duiden erop dat de Vision Master 17 (type MF-8617 met 43 cm beeldbuis) van de firma Idek Iiyama een goed onderwerp voor een dergelijk onderzoek zou zijn.

Nu een aantal Amiga gebruikers dankzij grafische kaarten hogere resoluties bereiken dan met een normale Amiga mogelijk is, blijkt dat een 14 inch (35cm) monitor voor de weergave daarvan toch wat te kort schiet. Men is verplicht om grotere fonts te kiezen om het Workbench-scherm leesbaar te houden en doet zo een gedeelte van het voordeel van de hogere resolutie teniet. Uit ervaring weten we dat een 800 bij 600 pixel grote Workbench op een 14 inch monitor een font vereist van zo'n 15 tot 18 punten hoog om nog goed leesbaar te zijn. Op een goede 17 inch monitor daarentegen kan men genoeg nemen met het standaard 8 punts of eventueel een 11 punts font, omdat deze beeldschermen een grotere oppervlakte hebben. Een ander voordeel van 17 inch (en grotere) beeldschermen is dat ze meer op hogere resoluties zijn toegespitst en dus een aangenamer beeld geven. Op onze testmachine werd de Idek aangestuurd door een 2 Mb Piccolo kaart. Een 256 kleuren Workbench met een resolutie van 800 bij 600 pixels (non-interlaced) bereikte hierbij een verticale frequentie van 111 Hz.

Vergelijk dit met de 50 Hz die u normaal op een 724 bij 566 pixel grote Workbench haalt, dan ziet u een verhoging van deze frequentie (ook bekend als de herhaal-frequentie) met meer dan 100%. Het door de meeste gebruikers zo verfoeide 'flikkeren' van het beeld behoort bij frequenties boven de 72 Hz tot het verleden en veraangenaamd het werken met de Amiga enorm. Wij gebruiken op Idek/Piccolo combinatie liefst een 256 kleuren Workbench met een resolutie van 1024 bij 768 pixels (non-interlaced) bij een frequentie van 72 Hz. Programma's zoals bijvoorbeeld Real-3D en PageStream profiteren buitengewoon van deze hogere resolutie.

EXTRA KAART

De Vision Master 17 komt met een indrukwekkende lijst specificaties. De handleiding is zowel in het Engels als

IDEK MF-8617 wisselt met screenmodus mee

in het Duits, duidelijk geschreven en overzichtelijk ingedeeld. Vanwege zijn horizontale start-frequentie is de Vision Master 17 niet zonder meer bruikbaar voor elke Amiga. Daar hij het signaal pas bij 25,5 KHz weet te synchroniseren, is het niet mogelijk om het standaard 15.75 KHz PAL-signaal weer te geven. Dit is echter eenvoudig op te lossen door op de oudere ECS Amiga's een flickerfixer (display-enhancer) te installeren (bijvoorbeeld de A2320 van Commodore). Op de Amiga 5000 is zo'n flickerfixer zelfs standaard aanwezig. De Vision Master blijkt in staat om alle door de Amiga 5000 (en andere Amiga's met flickerfixer) ondersteunde beeldscherm-modi weer te geven.



Op de Duitse markt is ondertussen ook een double-scan kaart voor de Amiga 4000 geïntroduceerd die het 15.75 KHz PAL-signaal omzet in een 31.5 KHz VGA-signaal. Hierdoor is het ook op dit systeem mogelijk om alle ondersteunde beeldscherm-modi via de Vision Master weer te geven. Dat de Vision Master pas bij 25.5 Hz begint, heeft te maken met het feit dat de hoogst ondersteunde frequentie bij een indrukwekkende 86 KHz ligt. Hierdoor is de monitor in staat om resoluties van 1600 bij 1200 pixels met een herhaal-frequentie van 69 Hz (Non-Interlaced) en resoluties van 1280 bij 1024 met een herhaal-frequentie van 80 Hz (Non-Interlaced) weer te geven.

Of dit ook werkelijk in Interlace danwel Non-Interlace mode gebeurt, is echter mede afhankelijk van de kapa-

citeit van de betrokken videokaart. Voor gedetailleerde technische specificaties van de Vision Master verwijzen wij naar het kadertje.

VOLG HET SCHERM

De Vision Master 17 is aan de voorkant voorzien van een LCD-schermpje en drie toetsen. Hiermee kunnen we alle functies van de monitor bedienen. Door middel van de toets 'Menu' schakelen we van de weergave van de horizontale en verticale frequenties op het LCD scherm over naar weergave van de menu-opties.

Met de toetsen '+' en '-' lopen we door de menu-opties totdat we de gewenste instelling gevonden hebben. Nog een druk op de Menu-toets en we kunnen, weer door middel van de toetsen '+' en '-', de betreffende instelling activeren. Hoewel deze manier van bedienen even wennen is, vinden we het een groot voordeel dat we al deze handelingen aan de voorkant kunnen uitvoeren. Vaak genoeg moet je een monitor een heel stuk naar voren halen om achterop aan kleine knopjes te kunnen draaien. De Vision Master beschikt over acht standaard geheugens en eenentwintig gebruikersgeheugens. Hiermee kunnen we de perfecte instellingen voor elk scherm opslaan. Deze worden dan, zodra we dat scherm kiezen, automatisch door de monitor gebruikt. Zeker bij grafische kaarten is dit een groot voordeel. Maar ook het bekende verschuiven van het

beeld als je op AGA-machines tussen de diverse modes schakelt behoort hiermee tot het verleden.

TWEE COMPUTERS

Onze favoriete functie is echter de ingebouwde ingangsschakelaar. Daar de monitor over twee ingangen beschikt, kunnen we er tegelijkertijd twee computers op aansluiten en via het LCD-scherm en de menu-toetsen tussen de beide systemen schakelen. Zo is het dus mogelijk om bijvoorbeeld een Amiga 5000 en een Amiga 4000 op deze monitor aan te sluiten en van de een naar de ander te schakelen via een simpele druk op de knop. Een andere mogelijkheid: we laten de monitor zelf de ingang kiezen waar een signaal op staat.

Ook het aansluiten van twee verschillende computertypes, bijvoorbeeld een

Amiga en een pc bleek geen probleem voor deze monitor. Een snelle druk op de toetsen en in plaats van de vertrouwde Amiga Workbench zagen we ineens de OS/2 WorkPlace Shell op ons scherm.

We hoeven niet bang te zijn de Vision Master te beschadigen als we hem per ongeluk toch een 15.75 Hz signaal voeren. De monitor schakelt dat signaal dan uit en toont op het LCD-scherm de boodschap 'No Signal!!'. Ook bij het instellen van resoluties op bijvoorbeeld EGS-kaarten experimenteren we zonder al te veel risico. Hier reageert de Vision Master ook met uitschakeling van het signaal en de boodschap 'No signal!!' of 'Frequency to high'. Het is mogelijk om de Vision Master zo in te stellen dat hij zich, als we hem niet gebruiken, na een instelbare periode op stand-by schakelt. Het energieverbruik loopt dan terug van zo'n 150 Watt naar ongeveer 3 Watt. Uit het oogpunt van het milieu en de portemonnee een interessante toevoeging.

KONKLUSIE

Hoewel deze monitor met net 2000 gulden een aardig gat in de gemiddelde portemonnee slaat, is hij dat geld ons inziens meer dan waard. De kwaliteit van het scherm is ronduit goed.

Het beeld oogt helder en scherp. En ook de instelmogelijkheden laten eigenlijk niets te wensen over. Alleen jammer dat de monitor standaard geen 15.75 KHz signalen ondersteunt. Wij begrijpen echter van Idek dat dit, hoewel technisch mogelijk, financieel niet haalbaar is. De monitor zou dan gewoon veel te duur worden. Wie per se een 15.75 KHz signaal wil weergeven kan overigens ook bij Idek terecht voor een 17 inch monitor, maar dan zijn de specificaties wel wat minder dan bij deze Vision Master 17. Natuurlijk voldoet de monitor aan alle stralings- en veiligheidsnormen en is hij voorzien van een verstelbare voet. Een keurige opvoeding kreeg hij ook, want de Vision Master begroet zijn gebruiker bij het aanzetten netjes met de tekst 'Welcome to Vision Master' op het LCD-scherm. Voortbordurend hierop hoopten wij op een 'Have a nice day' bij het uitschakelen. Maar dat zat er helaas niet in.

Paul Kolenbrander

Produkt: Idek Iiyama Vision Master 17
Prijs: f 2054,- (adviesprijs inclusief btw)
Fabrikant: Idek Iiyama Europe BV, 020-6530797
Konfiguratie: Elke Amiga met flickerfixer of double-scan kaart

SPECIFICATIES

Beeldbuis: 17 inch FST met 0.26 dot pitch.
Dual focus.
Synchronisatie: Horizontaal 23.5 - 86 KHz / Verticaal 50 - 120 Hz.
Bandbreedte: 135 MHz pixel klok.
Resolutie: maximaal 1600x1200 @ 69 Hz en 1280x1024 @ 80 Hz.
Schermgrootte: 320 x 240 mm.
Display: Backlit LCD scherm. Schakelt uit indien niet in gebruik.
Instellingen: Vertikale grootte/Positie, Horizontale grootte/Positie, Helderheid, Kontrast, Degauss, Pinkussen, Trapeze en Rotatie controle, Rood/Blauw kleur balance, Powersaving, Signaalkeuze.
Geheugens: 8 fabrieks- en 21 gebruikers-geheugens. Worden automatisch opgeslagen.
Ingangen: 15 D-sub, 5 BNC (R, G, B, HSync, VSync).
Voltage: 90-132/198-264 volt. 130Watt.
Stralingsnorm: MPR-II.
Veiligheidsnorm: UL1950, CSA22.2 NO.950, TUV (IEC/Zh-1), DHHS, PTB, FCC Class B, VDE Class B, ISO 9241/3.
Performance: Linearity +7%, Trapeziod Distortion binnen 1.5%, Barrel Distortion binnen 1.5%, Pincushion 2.0%, Parallelogram 2.0%, Misconvergence Max. 0.5 mm, Raster Regulation 2.0 mm.
Maten (hxbxd): 425 x 414 x 465 mm.

3GITAAL

Keienbergweg 95

1101 GE Amsterdam

tel. 020 697.00.35

fax. 020 691.14.28



BUNDELAANBIEDING

PERSONAL ANIMATION RECORDER

MICROPOLIS 1 GIGABYTE

LIGHTWAVE PAL

Alleen geldig in de maand Juli 1994

HFL. 10.555,00 (incl. BTW)
(normale prijs HFL. 11.335,00)



ULTIMATE ANIMATION SYSTEM



electronic-design (kleine letters verplicht!) had altijd al een goede naam als fabrikant van genlocks voor de Amiga. Denk maar aan hun Y/C en PAL-genlocks en in het bijzonder aan de Sirius; apparaten die in alle testen goed uit de bus kwamen. Sinds kort is er het Neptun-genlock, dat volgens e-d hetzelfde kan als de eerdergenoemde apparaten, maar dan beter. Bovendien heeft de Neptun een aantal nieuwe voorzieningen meegekregen die men in andere genlocks in deze prijsklasse (nog) niet vindt.

Amiga Magazine testte één van de eerste exemplaren en vergeleek dit met de Sirius en een genlock uit de hogere prijsklasse, namelijk de G2 Genesys.

Doorbraak op genlock

De Neptun is ondergebracht in een stevige, geheel metalen, zwarte doos. Bovenaan zit een met rode plastic doppen afgesloten cylinder en onderaan iets dergelijks, maar kleiner. Het bedieningspaneel ligt daardoor een beetje schuin, zoals bij een lesseenaar, wat het bedieningsgemak ten goede komt ('ergonomisch verantwoord' heet dat). Een bijkomend voordeel (althans volgens e-d) is de betere warmteafvoer, iets dat vooral bij langdurig gebruik een rol kan spelen. Het paneel, in zwart met grijze opschriften, bestaat om te beginnen uit een drietal draaiknoppen om de kleur, het contrast en de helderheid (luminantie) van het videosignaal bij te stellen.

Daarboven bevinden zich twee rode lampjes van het LED-type om aan te geven wat voor signaal het apparaat binnenkrijgt (composiet of S-video). Rechts zien we twee fader-knoppen: één om het videosignaal van 0 naar 100 % in of uit te faden en één die hetzelfde doet met het computersignaal. In de onderste helft van het paneeltje bevindt zich een rij van acht geïntegreerde vierkante drukknoppen, te weten: 'on power', 'RGB/Monitor', 'invert keying', 'alpha overlay', 'local remote', 'fade video', 'auto/manual' en 'fade computer', waarvan sommigen met een rood signaallampje.

De aanwijzingen in het meegeleverde handboek op A5 formaat (42 bladzijden in het Duits en 58 in het Engels) zijn helder, maar soms wat langdradig. De Engelse tekst doet op sommige plaatsen wat vreemd aan door de wel zeer letterlijke vertaling uit het Duits, maar voor Nederlanders en Vlamingen zal dit geen al te groot probleem zijn.



NOODSTROOM

Kabels aansluiten vindt plaats aan de achterzijde. Hier ontdekken we om te beginnen de video-aansluitingen: tulpstekkers voor de composiet signalen en mini-DIN voor de Y/C-signalen (S-video). Daarnaast biedt de Neptun een 25-pins Sub-D RGB-monitor stekkerbus, een 9-pins seriële aansluiting om

verbinding met de RS232-poort van de Amiga te maken en een 15-polige stekkerbus voor de RGB-signalen van de computer; voor de laatste twee aansluitingen worden kabels bijgeleverd. Tenslotte viel ons een optionele 12-volts aansluiting op. Normaal vindt de stroomvoorziening echter plaats vanuit de Amiga.

Als we geen genlock gebruiken, gaan de RGB-signalen rechtstreeks van de Amiga naar de monitor. Wanneer we de Neptun aankoppelen, loopt het RGB-signaal via een speciaal meegeleverde kabel naar het genlock en wordt vanaf daar met de gewone kabel naar de monitor doorgevoerd. Met betrekking tot het videospaak verbinden we het genlock met een videocamera of -speler (input) en de videorecorder (output).

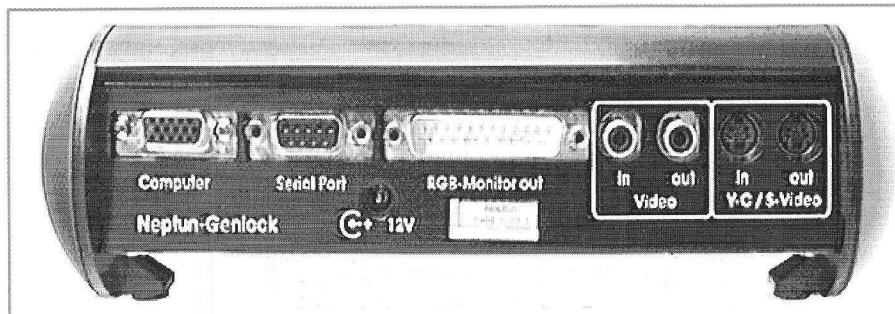
De Neptun is ook te gebruiken om compositiesignalen in Y/C om te zetten en omgekeerd. Voor bezitters van camera's en recorders met tijdcode (VITC) is het goed te weten dat de Neptun deze signalen ongewijzigd doorlaat. We hebben dit echter niet

geverifieerd. Samen met een Pegasuskaart kan de Neptun ook op MS-DOS machines draaien.

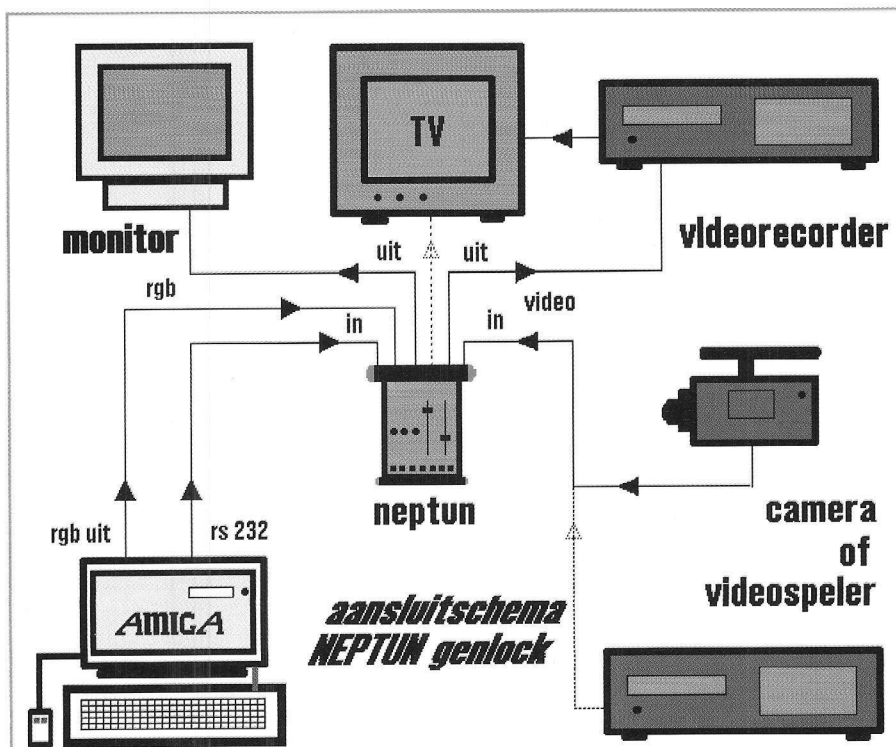
TESTOPSTELLING

We vergeleken het Neptun genlock met twee andere genlocks: de Sirius (eveneens van electronic-design) en het GeneSys-professional genlock (van G2 Systems). Met een Canon A2 Hi8 videocamera maakten we een opname van een testkaart en legden dit beeld rechtstreeks vast op een Panasonic NV FS100 SVHS-recorder. Daarna deden we hetzelfde, maar nu achtereenvolgens via de Neptun, de Sirius en de GeneSys. Met het oog zagen we op de tv-monitor geen verschil tussen de testbeeldopnames: ze waren alledrie even goed! De Neptun gaf een iets gele zweem te zien, maar die kunnen we desgewenst gemakkelijk met de kleurenregelknop corrigeren. Vervolgens stuurden we de beelden naar een in de Amiga aanwezige digitizer (VLab). Uit elk van de gedigitaliseerde beelden

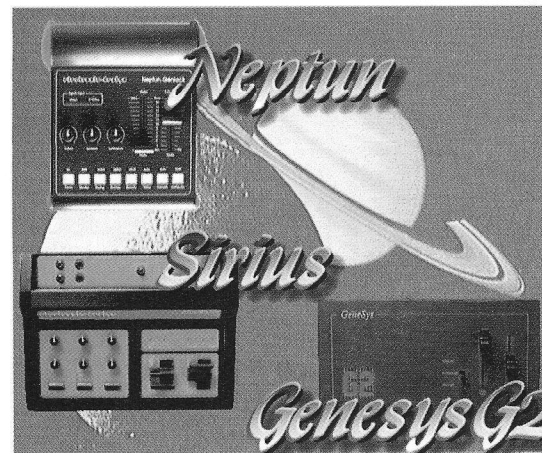
gebied



Achterzijde met aansluitmogelijkheden.



Alle aansluitingen in één overzichtelijk blokschema.



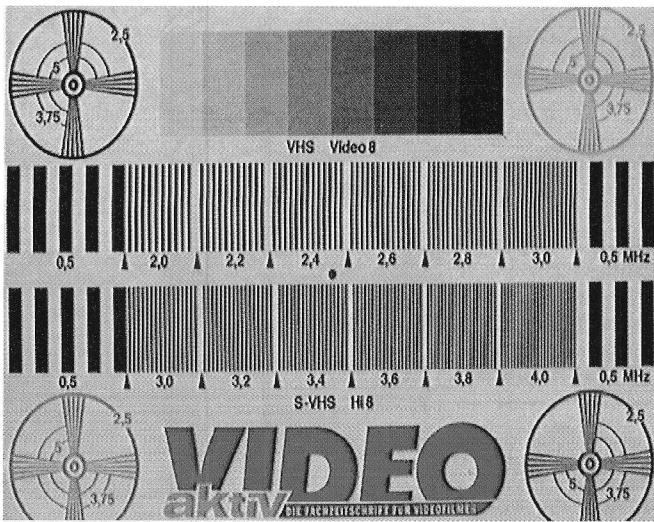
werd het gedeelte geknipt waarin de lijnen het dichtst naast elkaar staan (overeenkomend met een bandbreedte van 4 MHz). Het resultaat vindt u op de volgende pagina. Ziet u verschil? Een resultaat dat er wezen mag! We geven toe dat in een keten van camera, recorder, genlock en digitizer het de zwakste schakel is die de sterkte (in dit geval de kwaliteit) van het geheel bepaalt, maar in dit geval was dat beslist niet het genlock.

Theoretisch zou de GeneSys de beste beelden moeten geven vanwege het feit dat het videobeeld bij dit type genlock onaangetast blijft, terwijl de Sirius en de Neptun het beeld eerst in RGB omzetten, daarna mengen met het computerbeeld en vervolgens weer naar video transformeren. Met geavanceerde meetapparatuur zal men ongetwijfeld verschillen ontdekken, speciaal in de hogere bandbreedtes, maar in de praktijk is daar weinig van te merken omdat de meeste videorecorders en tv-toestellen de signalen in deze hogere regionen (boven de 4 MHz) toch niet opnemen en weergeven.

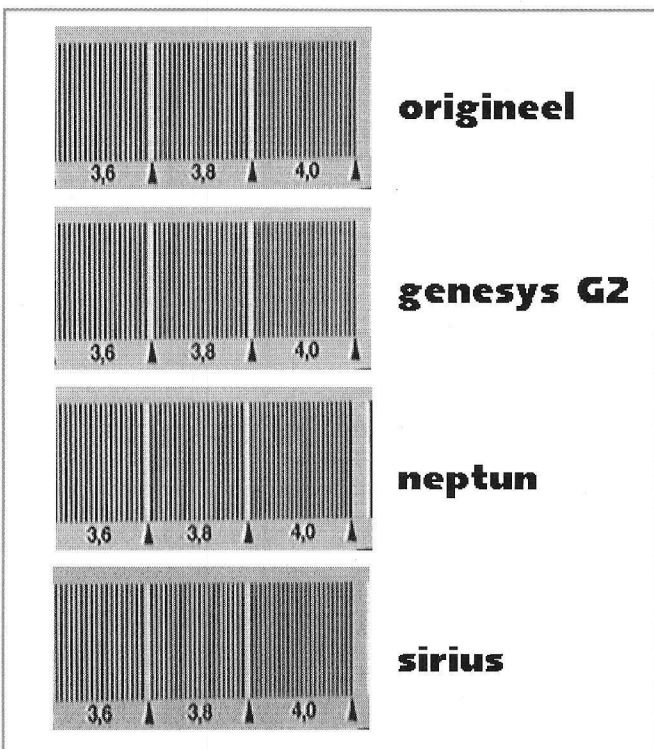
De omzetting van video naar RGB en omgekeerd kan ook positief uitwerken, omdat het de synchronisatie- en de kleurenreferentiesignalen wat versterkt. In het bijzonder bij minder stabiele videobeelden is er dus sprake van een 'video-enhancer'-effect.

MIDDENKLIK

Als we de computer en de monitor op de normale manier aanzetten merken we geen verschil met de toestand zoals die was vóórdat we de Neptun aangekoppeld hadden. Met een multisync monitor kunnen we bijvoorbeeld nog steeds in alle grafische modes werken. Het genlock wordt pas actief als we tijdens het inschakelen van de computer de power-knop van de Neptun indrukken. De lichtjes op het apparaat gaan branden, een eventueel aanwezig videospaak kan zichtbaar gemaakt worden op de computermonitor en het computerbeeld verschijnt op het tv-toestel.



Het testbeeld waarmee we ons onderzoek uitvoerden.



Een vergelijking van de 4 MHz scherptelijnen.

De draaiknoppen van de oorspronkelijke Sirius vonden we wat aan de lichte kant. Ze deden een beetje speelgoedachtig aan. Dat is bij de Neptun niet meer het geval: ze zijn veel steviger en de middenstand is duidelijk voelbaar ('einrasten' noemt men dat in het Duits - wie weet een Nederlandse term?) De drukknoppen zijn degelijk, evenals de schuiven voor de faders die zeer nauwkeurig werken. Persoonlijk hebben we een lichte voorkeur voor de hendels die op de Sirius zitten. Als de videofader en de computerfader beiden op nul staan (het beeld op de tv is dus volkomen zwart) en er geen videobeelden binnenkomen, zien we toch nog, heel lichtjes, de contouren van de Amiga-beelden. Ernstig is dit niet omdat ze verdwijnen zodra er aan de videokant wél signalen ontvangen

worden. Waarschijnlijk komt dit doordat het computersignaal iets te veel versterkt wordt ('oversturing'). Ook het toevoegen van titels veroorzaakt een lichte verstoring van het videobeeld. De computer-fader op 80 of 90 % zetten lost dit probleem echter op. We kunnen de faders ook automatisch bedienen door de knop 'auto/manual' op 'auto' te zetten. Met de faderschuiven geven we dan de gewenste tijd aan (van 1 tot 20 seconden). Het Amiga-beeld (weergegeven op de tv) en de videobeelden met titel ('overlay') oogden bij de G2 Genesis wat rustiger dan bij de Neptun of Sirius.

BEELDKORREKTIE

We weten nu dat de Neptun een perfect videobeeld aflevert, al dan niet gemengd met computergraphics, maar

Wat doet een genlock?

Met een genlock (afkorting van 'general locking' een term die afkomstig is uit de televisiestudio's) kunnen videobeelden (van een camera of videorecorder) gemengd worden met computerplaatjes. Om dat te doen moeten beide beelden allereerst synchroon lopen. De meeste genlocks zijn hiertoe behoorlijk in staat. Vervolgens moeten ze allebei van hetzelfde type zijn: de videobeelden zijn analoog opgebouwd en de computerbeelden digitaal. Daar moet dus iets aan gebeuren. Dit kan op twee manieren. Bij de eerste manier worden de videobeelden gesplitst in de RGB-komponenten (rood, groen en blauw), dan gemengd met de Amiga-beelden (die ook opgebouwd zijn volgens het RGB-formaat) en tenslotte, als één geheel weer naar videobeeld gekonverteerd.

De tweede manier (die beter heet te zijn) laat het videobeeld intact, maar zet de computerbeelden om in videoformaat en mengt vervolgens beide beelden; één konversiestap minder en dus minder verliezen.

De eerstbesproken manier heeft een aantal voordelen:

- technisch gemakkelijker uit te voeren, dus (aanzienlijk) goedkoper
- televisiebeelden kunnen op de computermonitor weergegeven worden
- door de kleurensplitsing zijn vrij eenvoudig kleurcorrecties aan te brengen
- functies zoals 'key-invert' liggen binnen bereik

Het samenbrengen van de beelden gebeurt door de kleur 0 (nul) van het kleurenpalet van de computerbeelden te vervangen door het videobeeld. Het computerbeeld wordt op de plaatsen waar deze kleur voorkomt doorzichtig. Bij 'key-invert' is dat net andersom en ziet men het videobeeld alleen maar op de plaatsen waar de kleur 0 niet voorkomt.

HET BEGRIIP BANDBREEDTE

De bandbreedte (gemeten in MegaHertz) is een maat voor de resolutie van een videoapparaat in horizontale richting en daarmee verantwoordelijk voor de precisie bij het weergeven van details. In feite geeft het kenmerk aan hoeveel zwart/wit-wisselingen we in horizontale richting nog kunnen onderscheiden, of in andere woorden: hoeveel scherptelijnen er vertikaal te zien zijn. Een normale videocamera (VHS of Video8) bereikt een bandbreedte van 3 tot 3,5 MHz; met SVHS en Hi8 komt men bij de 4 en met professionele apparatuur (Betamax, Umatic) daarboven. Hoe groter de bandbreedte des te beter het beeld.

wat kan dit genlock nog meer?

Naar zou blijken een heleboel; zelfs meer dan veel duurdere genlocks. Allereerst is het apparaat in staat om het videobeeld te corrigeren op het gebied van kleurintensiteit, helderheid en contrast (het Amiga-beeld wordt echter niet veranderd!) Doordat de Neptun (evenals de Sirius) de videobeelden in RGB omzet, kunnen we deze óók op de computermonitor bekijken. Verder is de invert-functie het vermelden waard: hiermee zijn leuke effecten te creëren, zoals sleutelgat- en verrekijkerplaatjes. Via een zogeheten 'alpha channel' is het mogelijk om teksten op een halfdoorzichtige ondergrond aan te brengen, zoals we tegenwoordig veel bij de ondertiteling van televisieprogramma's zien. Door de transparante

ondergrond blijft het daarachter liggende beeld toch zichtbaar. Dit effect wordt bereikt door in een tekenprogramma (bijvoorbeeld DPaint) of in Scala de blauwe component van een kleur (het B0-bit) te veranderen.

AMIGA-BESTURING

Tot nu toe hebben we het genlock met de hand ingesteld en dat ging heel goed. Eén van de sterke kanten van de Neptun is dat we dezelfde handelingen op afstand kunnen verrichten door een speciale verbindingskabel naar de RS232-poort van de Amiga te leggen. Het enige dat we moeten doen is de schakelaar van de Neptun van 'local' op 'remote' zetten en het programma 'Neptun-hotkey' starten. In het venster

programma's die een ARexx-poort hebben te besturen, bijvoorbeeld vanuit titelprogramma's zoals Scala MM200 of 300.

electronic-design heeft daartoe de belangrijkste besturingskommando's ondergebracht in kleine ARexx-scripts die we in een Scala-script kunnen opnemen door middel van het execute-menu. Zonder al te veel kennis van ARexx zijn deze scripts gemakkelijk aan te passen aan de eigen wensen en eventueel uit te breiden. Een demo-script voor Scala MM300 wordt meegeleverd. In het pakket vinden we ook een diskette met een demoversie van Scala 500 die echter jammer genoeg niet gebruikt kan worden om de ARexx-mogelijkheden te bekijken.

videobeelden gemengd werden en de Amiga de faders en de alphachannel-functie op de gewenste momenten in- en uitschakelde.

Wat zich ook hier liet gelden (we signaleerden dit probleem ook al bij onze bespreking van Echo in AM26), is het gemis aan een goede TBC (timebase corrector). Bij het snel voor- of achteruitspoelen van de video raakt het Amiga-beeld namelijk behoorlijk van streek. We wachten met smart op de e-d 'timebase enhancer'!

KONKLUSIE

In één woord samengevat: fantastisch! electronic-design levert met de Neptun een prima elektronische prestatie. Zowel wat beeldkwaliteit betreft als de



Een demonstratie van het alpha channel.



...het achterliggende beeld blijft zichtbaar.

van deze 'commodity' zien we schuiven waarmee we de fadertijden kunnen instellen en drukknoppen voor de verschillende functies (invert, alpha). Daarna kunnen we alle effecten simpelweg met behulp van specifieke toetsenkombinaties teweegbrengen zonder het genlock aan te raken. De toetsenkombinaties zijn zelfs aan de eigen behoeftes aan te passen via de 'Tool Types'.

Maar dat is nog niet alles! Met behulp van ARexx is de Neptun vanuit andere

MULTIFACE-KAART

Zoals gezegd kunnen we de Neptun volledig vanuit de Amiga besturen. Samen met Scala MM300 en Echo EE100 is het mogelijk om een videofilm te 'snijden' en van titels en plaatjes te voorzien. Omdat zowel de Echo als de de Neptun-besturing gebruik maken van de seriële poort (RS-232) en de Amiga er slechts één heeft, lijkt het dat we vastlopen. Een multi-I/O-insteekkaart met één of meerdere extra seriële- en parallelle poorten brengt de oplossing. Er zijn verschillende producten in de handel. In AM22 bespraken we de I/O Extender van GVP. In dit geval hadden we de beschikking over de MultifaceIII-kaart van AlfaData en installeerden die, met de bijbehorende software in onze Amiga 4000. In de 'tool types' van het Neptun 'hotkey' commodity veranderden we 'device=serial' in 'device=duart' en klaar waren we. Zowel Echo (via de standaard RS232-uitgang) als de Neptun (via de extra seriële poort) werkten feilloos. Het was een lust om te zien hoe de Scala-plaatjes en -titels via de Neptun met de

vele mogelijkheden is dit genlock moeilijk te evenaren. De besturing vanuit de Amiga, eventueel in combinatie met Scala en Echo, is uniek. De enkele negatieve kanttekeningen die we plaatsten, zoals een geringe oversturing van het Amiga-beeld, de ietwat gekompliceerde manier van aanzetten en het ontbreken van een 'by-pass'-schakelaar, vallen weg bij de vele positieve zaken. Petje af voor e-d!

Adriaan Stoffelsz

Produkt: Neptun genlock
Fabrikant: electronic design, München
Prijs: f 1399,- (inkl. BTW)
Produkt: Multiface III
Fabrikant: AlfaData/BSC
Prijs: f 299,- (inkl. BTW)

Distributeur: Computer City
Rotterdam/Amsterdam/Zeist
Telefoon: 010-4512507

e.d. liet ons na afloop van de test weten dat het probleem met de lichte oversturing van het Amiga-beeld inmiddels is opgelost.



Het te kort aan seriële poorten werd opgelost met een Multiface III-kaart van AlfaData.

HET AMIGA MAGAZINE BBS

Het is al lang een harte-wens van de redactie om de diensten van Amiga Magazine uit te breiden met een BBS. Want wat is er leuker dan over een pd-programma te lezen, een telefoonnummer te bellen en enkele minuten later al met het programma te spelen? Vanaf Amiga Magazine 28 is het zover en kunt u ons 24 uur per dag bereiken op telefoonnummer 079 - 61 88 21.



Gelijk het Fish-diskje naar u toe halen waarover u leest is natuurlijk heel aantrekkelijk. Maar het BBS moest naar de smaak van de redactie meer zijn dan het zoveelste doorgeefluik van pd. Daarom zetten we ook onze artikelen op het BBS. Als u over enige tijd bijvoorbeeld de beslissing neemt om een turbokaart te kopen, kunt u natuurlijk in uw oude AM's bladeren om te kijken welke kaart het beste uit de tests kwam. Maar misschien bent u een paar exemplaren kwijt of u bent nog niet zo lang abonnee. Wat stond er in de nummers die u mist? Daarop geeft ons BBS antwoord. U zoekt gewoon in de bibliotheek 'reviews' naar alle bestanden waarin het woord 'turbokaart' voorkomt. Bestanden die u interesseren haalt u naar u toe via uw modem. Daarna verbreekt u de verbinding en leest alle informatie op uw gemak door via het losse programmaatje 'AM_LEZER'. Uiteraard vindt u ook dit leesprogramma op het BBS.

BESTE AM

Ook daarmee vonden we het BBS nog niet bijzonder genoeg. Alleen programma's en recensies downloaden

(het Engelse woord voor 'naar u toe halen') vonden we een beetje te 'clean', om in het Engels te blijven. Daarom kunt u ook vragen en opmerkingen op het BBS achterlaten. Daarvoor hebben we voorlopig zes Forums (diskussiegebieden) geopend: 'Hallo', 'BesteAM', 'Algemeen', 'Software', 'Hardware' en 'Programmeren'.

Als u voor de eerste keer contact met

het BBS maakt, belandt u automatisch in 'Hallo'. In dit Forum kunt u vragen over de werking van het BBS stellen. Voordat u dat doet, is het verstandig om door de reeds aanwezige berichten te bladeren. Misschien vindt u de vraag die u wilde stellen terug en staat het antwoord er meteen bij! Als u een bericht aan de redactie wilt schrijven, plaatst u dat in 'BesteAM'. U kunt er dan zeker van zijn dat we het

lezen. Een volgende keer dat u verbinding met het BBS zoekt, staat er wellicht een antwoord voor u klaar. Of niet. Dat hangt van de drukte af. We wijzen er nadrukkelijk op dat het tijdschrift absolute voorrang heeft. Als we daar hard aan werken, kan het zijn dat het BBS enkele dagen wat minder aandacht krijgt. Voor vragen over software, hardware of programmeren

Geef uw keuze, ? voor help of RETURN voor "scan": s

Geef het berichtnummer waar u het scannen wilt beginnen of ? voor help. (Kies F voor first (eerste), L voor last (laatste)): f

#327 DISKUSIEGEBIED: /Hallo Aangemaakt 26-MAY-94 16:20
Beheerder: Sysop
Onderwerp: Over dit BBS

[N]ext (volgend), [P]revious (vorig), [T]hread (volg onderwerp) of [R]lead (lees dit bericht)?

Welkom bij /Hallo, het diskussiegebied (Forum) voor algemene vragen en antwoorden. Plaats hier berichten met betrekking tot:

1. Vragen hoe u dit BBS moet gebruiken.
2. Opmerkingen over onze BBS-software
3. Suggesties voor nieuw toe te voegen opties
4. Verzoeken om nadere informatie

Voordat u een vraag stelt, kunt u via de optie "keyword search" (tik NK vanuit het Forum-menu) kijken of iemand misschien een dergelijke vraag al gesteld heeft. Als dat het geval is, gebruik dan de optie "thread forward" om te zien of de vraag al is beantwoord. Maak u geen zorgen als bovenstaande als een informatie-lawine overkomt. Speel met dit BBS en na een tijdje zal alles duidelijk worden.

[R]epley (openbaar antwoord), [E]mail (prive antwoord), [F]orum-Op (beheerder), [T]hread (volg onderwerp), [P]revious (vorig) of [N]ext (volgend)? █

NComm v1.92

Amiga Magazine

13:09 00:10

IS ONLINE!

079-618821

moet u niet in 'BesteAM' zijn. Nadat wij een produkt besproken hebben, zenden wij het weer terug naar de leverancier. Wij kunnen u dus niet helpen als u ermee vastzit. Maar niet getreurd! Er is vast wel een andere gebruiker van het BBS die met het programma of die hardware werkt. U plaatst gewoon een berichtje in één van de rubrieken 'Software', 'Hardware' of 'Programmeren'. Andere bellers lezen uw bericht en kunnen erop reageren. Zo krijgt u de oplossing hopelijk snel in uw digitale brievenbus.

BABELBOX

De gezelligste mogelijkheid van ons BBS is ongetwijfeld 'Teleconference'. Daarmee kunt u contact maken met andere bellers die op dat moment het BBS bevolken. Het BBS maakt namelijk gebruik van meerdere telefoonlijnen. De software is in staat om de mensen die op een bepaald moment on-line zijn (verbinding hebben) met elkaar te laten 'praten'. De tekst die u naar het BBS stuurt, zendt het BBS door naar de gebruikers die ook voor de mogelijkheid 'Teleconference' kozen.

WAT KOST HET?

Het BBS is gevestigd in Zoetermeer. Dat is gelukkig behoorlijk centraal in het land, zodat de kosten van het bellen binnen de perken blijven. U betaalt alleen de 'tikken' aan de PTT. Behalve als u heel dicht in de buurt van Zoetermeer woont, betaalt u op de dag 15 cent per 47 seconden en 's avonds en in het weekend 15 cent per 94 seconden.

Amiga Magazine hoeft u helemaal niets te betalen. Nu ja...u moet abonnee van het blad zijn. Als u de eerste keer belt krijgt u automatisch de status 'Demo' en vraagt het BBS u om uw persoonlijke gegevens in te voeren. Daarbij vraagt het systeem u onder meer om uw 'BBS-naam'. U moet nu geen geheime kode intikken, maar gewoon uw eigen naam. Uw BBS-naam is namelijk de naam die het BBS aan andere gebruikers doorgeeft op het moment dat u bijvoorbeeld aan een 'Teleconference' deelneemt.

```

User Account Information
-----
User-ID: Bert Rozenberg
Name: Bert Rozenberg
Company: Amiga Magazine
Address line 1: Cycloamrood 2
Address line 2: 2718 SE Zoetermeer
Address line 3:
Phone Number: 079-610438

Computer system: Amiga      ANSI-AUTO (hit space to toggle)
Screen size: 80 columns 24 lines
Default editor: FSE (hit space to toggle)
Pause output? PAUSE (hit space to toggle)

Born: 11/11/57
Sex: MALE (password not displayed,
Password: ***** for security reasons)

Exit: SAVE (select SAVE or QUIT and hit Enter)
    
```

Alleen als u heel zwaarwegende redenen hebt, mag u ook een schuilnaam als BBS-naam kiezen. Een verzoek daartoe kunt u bij de redactie indienen. Amiga Magazine streeft naar openheid. Iemand die een bericht in een Forum plaatst waar hij zijn naam niet onder wil hebben, zal waarschijnlijk niet veel moois te verkondigen hebben.

Verderop vraagt het BBS om een 'wachtwoord'. Dit wachtwoord is uiteraard wél geheim. Schrijf uw wachtwoord ergens op. Als u het kwijtraakt of vergeet, kunnen we niets voor u doen.

Na afloop van de 'inschrijvingsprocedure' kunt u nog enkele minuten rondkijken. Bestanden downloaden is er echter nog niet bij. U houdt nog even de status 'Demo'.

ABONNEE-VOORDEEL

Wij vergelijken uw gegevens de volgende dag met onze abonnee-administratie. Komt u daarin voor, dan krijgt u

de status 'Abonnee' en kunt u elke dag een uur gratis door het BBS wandelen en elk bestand naar u toe halen dat u maar wilt hebben.

Overigens kunt u die tijd nog efficiënter gebruiken door uw post en openbare berichten te lezen via een 'off-line reader' zoals bijvoorbeeld het programma 'Q-Blue'. U legt via uw communicatieprogramma verbinding met het BBS en haalt heel snel een postpakketje op met alle berichten waarin u geïnteresseerd bent. Bijvoorbeeld alle nieuwe berichten in 'BesteAM' en 'Programmeren'. Daarna verbreekt u de verbinding en leest de berichten op uw gemak door via het programma 'Q-Blue'. Ook uw antwoorden op bepaalde berichten tikt u zonder de PTT te spekken in 'Q-Blue'. Als alle antwoorden en nieuwe berichten die u wilt plaatsen klaar staan, belt u het BBS nog een keer met uw communicatiepakket. Dat zendt uw postpakketje dan weer even razendsnel naar het BBS. Zo kunt u in twee sessies van elk één minuut volledig op de hoogte blijven van alle nieuwtjes.

Bent u geen abonnee, dan krijgt u de status 'Gast' en kunt u alleen rondkijken. Het Amiga Magazine BBS is speciaal opgezet om extra service aan abonnees te verlenen. Wilt u deelnemen aan de discussies in de Forums en de mogelijkheid krijgen om bestanden te downloaden, dan raden we u aan om alsnog een abonnement te nemen. U kunt die wens via het BBS te kennen geven door een privé-bericht (E-mail) aan de 'sysop' achter te laten. U krijgt

```

Stel nu DIVO.QWK samen...
-----
Gebied  Omschrijving  Berichten Openbaar  Prive
-----
E-mail  Private messages  0  0
/Nieuws Algemeen discussiegebied over de Amiga  1  0
/Hardware Diskussiegebied over Amiga hardware  1  0
/Software Diskussiegebied over Amiga software  1  0
/Program Alles over programmeren op de Amiga  1  0
/BesteAM Uw brieven aan de redactie  1  0
/Hallo  Over dit BBS  2  0
/Eureka Tips en truucs  10  0

Aantal berichten gevonden: 114 (12 publieke berichten aan u)

(Als deze download om de een of andere reden niet succesvol is, wordt u berichtenwijzer automatisch op zijn oorspronkelijke waarde gezet.)

*** Bestand DIVO.QWK (124081 bytes groot) is nu klaar om te downloaden ***

L ... Listing (a screen at a time)  G ... YMODEM-g
M ... ASCII (continuous dump)      Z ... ZMODEM
W ... XMODEM-Checksum              ZR... ZMODEM (resume after abort)
C ... XMODEM-CRC                   K ... Kermit / Super Kermit
1 ... XMODEM-LK                    F ... File Export (to any DOS path)
B ... YMODEM Batch
I (tag) ... markeer bestanden om later te downloaden

Kies een download optie (of 'X' om te stoppen): █
    
```

QUICK-REFERENCE

FISH Library			
Bestand	Grootte	Datum	Omschrijving
A 0976 A.ZIP	18K	05/17/94	REPLace EXecutable. Handy patch substitutes prog
B 0976 B.ZIP	703K	05/17/94	UChess: powerful version of GnuChess version 4
C 0977 A.ZIP	70K	05/17/94	Forth: An update to the MVP-Forth directory on Am
D 0977 B.ZIP	118K	05/17/94	KingCON: A console-handler that optionally replac
E 0977 C.ZIP	20K	05/17/94	LibraryGuide: An AmigaGuide file that lists about
F 0977 D.ZIP	136K	05/17/94	UChess: A powerful version of the program GnuChe
G 0978 A.MAN	28K	05/17/94	MakeCat: Makes creating locale catalog files eas
H 0978 B.ZIP	15K	05/17/94	Man: A simple MAN command, known from UNIX system
I 0978 C.ZIP	47K	05/17/94	WiserPrint: A print utility that puts up to 8 nor
J 0978 D.ZIP	42K	05/17/94	MouseLock: A hardware/software project of a low
K 0978 E.ZIP	35K	05/17/94	NewEdit: A commodity, that patches all string gad
L 0978 F.ZIP	280K	05/17/94	RachelValley: A 256 colour and 16 colour IFF pict
M 0979 A.ZIP	11K	05/17/94	KeysPlease: Displays a nice rendition of the Amig
N 0979 B.ZIP	39K	05/17/94	MouseAidedEMO: A DEMO version of a 'Mouse' utilit
O 0979 C.ZIP	23K	05/17/94	QMouse: An unusually small and feature-r
P 0979 D.ZIP	43K	05/17/94	SnoopLibs: A clever tool for developers
Q 0979 E.ZIP	41K	05/17/94	StarWindow: Configurable Workbench 'launch-prog

TOP OF LIST. Press CTRL-N for next page, ? for help, or X to exit.
To highlight a file, use your arrow keys or the letters in the left column.
RETURN views details on highlighted file, SPACE tags it, CTRL-D downloads it.

Hoe kan ik...een bestand naar me toe te halen?

- 1) Kies in het hoofdmenu de gewenste bibliotheek (bijvoorbeeld de 'F' van 'Fish' of de 'V' van 'Various').
- 2) Er verschijnt een tussenmenu. Kies daar de 'D' van 'Download'.
- 3) Het BBS vraagt om de naam van het bestand dat u wilt downloaden.
Tik de naam in. Bijvoorbeeld '0987_A.ZIP'.
- 4) Er verschijnt een tussenmenu. Kies het download-protocol waarmee u het bestand naar u toe wilt halen (bijvoorbeeld 'Z' voor 'ZMODEM').
- 5) Kies in uw communicatiepakket voor downloaden via het gekozen protocol.
Alles hoort van nu af automatisch te gaan.

Hoe kan ik...mijn privé-post (E-mail = Electronic Mail) lezen?

Het systeem meldt direkt na het binnenkomen of er privé-post voor u is. Als dat het geval is, vraagt het BBS namelijk of u uw nieuwe privé-post wilt lezen. Uiteraard kunt u op elk gewenst moment bij uw post.

- 1) Kies in het hoofdmenu voor de 'M' van 'Mail'.
- 2) Er verschijnt een tussenmenu. Kies daar de 'E' van 'E-mail'.
- 3) Er verschijnt een tussenmenu. Kies daar de 'R' van 'Read'.
- 4) Het BBS vraagt of u berichten 'From' (van u) of 'To' (aan u) wilt lezen. Kies de 'F' of de 'T'.
- 5) Het BBS vraagt met welk bericht u wilt beginnen.
Type het gewenste nummer in, de 'F' van 'First' (eerste), de 'L' van 'Last' (laatste) of druk op <Return> om uitsluitend de nieuwe post te lezen.

Hoe kan ik...meerdere kommando's tegelijk geven?

Als u een tijdje met het BBS werkt, heeft u al die tussenmenu's op den duur niet meer nodig. Uw laatste uitgaande privé-brief kunt u dan ook lezen door in het hoofdmenu achter elkaar 'MERFL' te typen.

Dit stapelen werkt overigens alleen op de 'heenweg'. Als u terug wilt naar het hoofdmenu moet u een aantal keren 'X' <Return> drukken.

Toch is ook daar een snelle manier voor. Als u '/Go Top' tikt, komt u vanuit elke plaats in het programma terug bij het hoofdmenu. Wilt u de verbinding verbreken, dan kunt u al die 'X-en' te snel afzijn door '/Go Exit' te typen.

Hoe kan ik...nieuwe openbare berichten (Forums) lezen?

- 1) Kies in het hoofdmenu voor de 'M' van 'Mail'.
- 2) Er verschijnt een tussenmenu. Kies daar de 'N' van 'New Forum Messages' (Of tik gewoon weer in één keer gestapeld 'MN' in het hoofdmenu.)

Hoe kan ik...oudere openbare berichten (Forums) lezen?

- 1) Kies in het hoofdmenu voor de 'M' van 'Mail'.
- 2) Er verschijnt een tussenmenu. Kies daar de 'F' van 'Forums'.
- 3) Er verschijnt een tussenmenu. Kies daar de 'S' van 'Select'.
- 4) Het BBS vraagt naar de naam van het Forum dat u wilt bekijken.
Tik een '?' om een lijst met mogelijkheden te zien.
- 5) Kies de naam van het Forum. Let op: Forum-namen beginnen met het teken '/'.
Tik dus bijvoorbeeld '/Software'.
- 6) Kies de 'R' van 'Read'.
- 7) Kies de 'S' van 'Scan'.
- 8) Het BBS vraagt met welk bericht u wilt beginnen.
Type het gewenste nummer in, de 'F' van 'First' (eerste), de 'L' van 'Last' (laatste) of druk op <Return> om uitsluitend de nieuwe berichten te lezen.

Hoe kan ik...deelnemen aan een on-line discussie (Teleconference)?

- 1) Kies in het hoofdmenu voor de 'T' van 'Teleconference'.
- 2) Het BBS vertelt welke mensen er op dat moment al met elkaar in gesprek zijn door hun BBS-namen aan u door te geven. Deze mensen krijgen trouwens ook een signaal dat u aanwezig bent.
- 3) Type '?' om de mogelijkheden in een 'Teleconference' te bekijken. U kunt een opmerking bijvoorbeeld ook naar één persoon sturen via het kommando 'Whisper'. Voorbeeld: Whisper to <BBS-Naam> Hij kletst wel een beetje uit zijn nek.

Hoe kan ik...mijn persoonlijke gegevens veranderen?

- 1) Kies in het hoofdmenu voor de 'A' van 'Account'.
- 2) Er verschijnt een tussenmenu. Kies daarin voor de 'A' van 'Adjust'.
- 3) Alle vragen die het BBS u stelde toen u voor de eerste keer 'inlogde' komen opnieuw voorbij, maar nu in een overzichtelijk invul scherm.

```

Top Menu AMIGA MAGAZINE BBS
ITail ..... post en berichten
IRviews ..... artikelen uit Amiga Magazine
IFish ..... Fish & Chips software
IVarious ..... diverse bestanden
IInternal ..... upload-gebied voor medewerkers

ITeleconference ..... maak contact met andere gebruikers online
IAccount ..... bekiik of verander uw dossier
eXit ..... verbreek de verbinding

Verbonden 9 minuten, met 0 andere gebruikers.
Kies M, R, F, V, I, A of X voor einde: n

Mail-menu AMIGA MAGAZINE BBS

114 berichten aanwezig
Huidig discussiegebied: /Hallo

[Q]Mail ..... gebruik offline-programma
[E]Mail ..... prive post
[F]orums ..... openbare berichten
[N]ew Forum Messages .... nieuwe openbare berichten

[C]onfigure Forums ..... bepaal interessegebieden
[P]references ..... persoonlijke voorkeur

Kontakt 9 minuten, met 0 andere gebruikers.
Kies Q, E, F, N, C, P of X voor het top-menu: #

```

13:08 00:09

dan binnen enkele dagen een acceptgirokaart in de bus.

SPELREGELS

Uiteraard vragen we van alle gebruikers dat ze zich fatsoenlijk gedragen. Mensen die onwelvoeglijke taal op het BBS gebruiken, zullen merken dat ze een volgende keer geen toegang meer krijgen.

We houden ons verder het recht voor om een selectie uit openbare berichten te maken en die in het blad op te nemen. Zo kan een antwoord op een vraag van één gebruiker talloze andere mensen helpen.

```

Top Menu AMIGA MAGAZINE BBS
[M]ail ..... post en berichten
[R]eviews ..... artikelen uit Amiga Magazine
[F]ish ..... Fish & Chips software
[V]arious ..... diverse bestanden
[U]pload ..... upload-gebied voor medewerkers

[I]nteleconference ..... maak contact met andere gebruikers online
[A]ccount ..... bekijk of verander uw dossier
[E]xit ..... verbreek de verbinding

Verbonden 8 minuten, met 0 andere gebruikers.
Kies M, R, F, V, I, A of X voor einde: █
  
```

```

NComm v1.92 Copyright © 1988, 1989, 1990, 1991 Daniel Bloch & co.
/Menu's Algemeen discussiegebied over de Amiga
/Hardware Diskussiegebied over Amiga hardware
/Software Diskussiegebied over Amiga software
/Program Alles over programmeren op de Amiga
/Intern Alleen voor Amiga Magazine medewerkers
/BesteM
/Hallo
/Eureka
File name: divo.qnk
Status: Receiving binary file...
Blocks: 2
Bytes: 1024 File size: 124081
Elapsed: 00:00:05 Expected: 00:10:08
Errors: 0 Timeouts: 0
Last err: (none)
Xfer rate: 204
Directory: DF1:
K ... Kermit / Super Kermit
F ... File Export (to any DOS path)
XMODEM-CRC
XMODEM-IT
XMODEM-Batch
I (Tag) ... markeer bestanden om later te downloaden
Kies een download optie (of 'X' om te stoppen): z
(Druk een paar keer op Ctrl-X om af te breken)
Start XMODEM download van het bestand QNK-mail packet DIVO.QNK
NComm v1.92 Amiga Magazine 13:05 00:06
  
```

Als u een bericht absoluut privé wilt houden, kunt u dat aangeven door in het BBS de mogelijkheid 'E-mail' (privé-post) te kiezen.

OVER ONZE SOFTWARE

Het hoge woord moet er meteen maar uit: het Amiga Magazine BBS draait niet op een Amiga, maar op een pc. Het is jammer, maar we vonden nergens een Amiga-programma dat aan onze eisen voldeed. Dit BBS-pakket kan groeien tot een systeem met maximaal 256 lijnen, talloze cd's aansturen en faciliteiten als fax-verkeer en verbinding met het machtige Internet tot stand brengen. Hoewel we dergelijke faciliteiten op dit moment nog niet aanbieden, leek het ons verstandig om een pakket dat groeimogelijkheden in zich heeft te kopen. De software is van huis uit Engelstalig. De afgelopen maanden heeft de redak-

tie echter (bijna) alle berichten in het Nederlands omgezet. Zodra u verbinding maakt, kunt u kiezen uit Engels, Engels/RIP en Nederlands. Engels/RIP is een stand waarin het BBS Engelse teksten en fraaie plaatjes combineert.

ONLINE 079-618821

Op dit moment wordt hard gewerkt aan een RIP-programma voor de Amiga, maar de zogeheten beta-versies die in omloop zijn bevatten nog veel te veel bugs. We raden u dus aan om voor 'Nederlands' te kiezen. De Nederlandstalige beschrijvingen geven u hopelijk voldoende houvast om uw weg in het BBS te vinden. Helaas was het niet mogelijk om ook de menukeuzes te vertalen. In het hoofdmenu vindt u bijvoorbeeld de mogelijkheden: [M]ail post en berichten [R]eviews ... artikelen uit Amiga Magazine Het is wel even wennen dat je de 'M' in moet drukken om de post te lezen, maar dankzij de Nederlandse uitleg achter de menu-opties weet u al snel niet beter. Bovendien is Engels op veel BBS-en de voertaal, zodat u na een tijdje ook elders de weg weet.

UW HARDWARE & SOFTWARE

Om verbinding met ons BBS te maken, heeft u allereerst een modem nodig. Als u nog een modem moet kopen: kies het snelste modem dat uw portemonnee kan verdragen. Een 2400-baud modem is geschikt om berichten mee te lezen, maar een programma van bijvoorbeeld 300 Kb naar u toe halen kost erg veel tijd en dus geld. Wij schatten dat het downloaden 22 minuten kost en daarvoor berekent de PTT f 2,10 (avond- en weekendtarief). Een complete Fish-disk komt zo al gauw op een gulden of zes en een uur bellen. U kunt dan ook overwegen om het Fish-diskje waar het programma op staat gewoon te bestellen. Met een 14.400-baud modem slinkt de tijd om het 300 Kb bestand binnen te

slepen tot 3,5 minuut en de kosten dus tot f 0,45. Als we de afschrijving van het modem even buiten beschouwing laten, bent u dus veel voordeliger uit als u download dan als u het schijfje bestelt'.

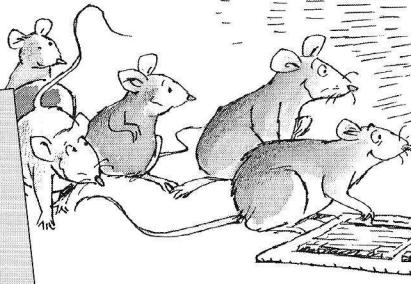
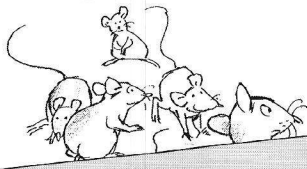
Naast een modem heeft u ook een communicatieprogramma nodig. Dat hoeft niet al teveel te kosten, want in het pd bestaan hele goede pakketten, waaronder Term. Wilt u gebruik maken van een off-line programma om post te lezen en te beantwoorden, dan heeft u bijvoorbeeld Q-Blue nodig. Bovendien staan de meeste programma's ingepakt op het BBS om het downloaden zo kort mogelijk te maken. Voor het uitpakken heeft u PKAZIP of LHA nodig. De genoemde bestanden staan op ons BBS in de bibliotheek 'HULPPRGs'. Als het BBS om de naam van het bestand vraagt dat u naar u toe wilt halen (wilt downloaden), kies dan uit TERM.ZIP, QBLUE.ZIP, PKAZIP of LHA. U kunt de kollektie ook op drie (!) schijven bestellen. Maak daarvoor f 25,- over op

postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaarood 2
Zoetermeer
o.v.v. BBS-software
Voor België:
Maak 460 Bef over op
postcheque 000-1600488-85
of
bankrekening 627-7063972-69
Gebruik hetzelfde adres, maar voeg toe:
Nederland.

We wensen u veel plezier bij het gebruik van het Amiga Magazine BBS. Uw vragen en opmerkingen zien we met belangstelling tegemoet. Nogmaals: wees niet boos als u merkt dat de redactie niet op specifieke vragen over uw software of hardware ingaat. Het tijdschrift op tijd bij u in de bus brengen heeft onze absolute prioriteit. Het BBS is bedoeld als een podium om u snel aan de besproken pd-software te helpen en om u de kans te geven contacten met andere gebruikers op te bouwen. We hopen dat we daarmee in een behoefte voorzien.

U bereikt het Amiga Magazine BBS via telefoonnummer 079 - 61 88 21. Onze lijnen staan 24 uur per dag tot uw beschikking. Alleen rond 3 uur 's nachts gaat het BBS enkele minuten 'plat' voor onderhoudswerkzaamheden.

Muizenissen



Beste redactie,

Ik begrijp er niets meer van! ToolsDaemon niet te vinden, zegt Dick Vermaas. Je kunt het programma, dat nota bene een geesteskind is van Nico François, op elk BBS vinden. Met ToolsDaemon kun je niet alleen 'bijkomende' menu's maken, je bent ook nog eens in staat om "sub-menu's" te creëren. Dat alles zonder ingewikkelde handelingen. Dan is het volgens dhr. Vermaas een probleem om een file te vinden. Gewoon het kommando 'hunt' in 'Dopus' gebruiken. Niets is simpeler.

Jos Swolfs

Geachte heer Vermaas,

Naar aanleiding van uw artikel in AM27 ben ik weer op zoek gegaan naar 'ToolsDaemon'. Een oudere versie vond ik op de laatste Aminet CD-ROM. Gelukkig was de jongste versie te vinden op een van mijn favoriete BBS'en. Bijgaand stuur ik u een diskette die ik, om de overgebleven diskruimte goed te benutten, aangevuld heb met een paar andere programma's.

Ernest Otte

Tooldaemon & Multitool

king op de gebrekkige installatie en configuratie van Addtools: met de hand bestanden naar de juiste plaats kopiëren en met een editor zelf een bestand aanpassen. Jakkess!!

De maker van ToolsDaemon heeft begrepen waarvoor een computer dient: het leven van de gebruiker zo makkelijk mogelijk maken. Installeren van het hulpmiddel vergt dan ook niet meer dan twee muisklikjes op het installatie-ikoon geven. Opvallend hierbij is dat de computer na verloop van tijd vraagt in welke taal je het programma gaat gebruiken. Hierbij presenteert de software een compleet overzicht INKLUSIEF Nederlands! Hulde! Als je na de installatieprocedure de computer reset en de Werkbank zich weer meldt, is het menu 'Tools' met de optie 'ToolsPrefs' uitgebreid. Op het moment dat je deze optie met de muis selekteert, verschijnt het configuratie-deel van ToolsDaemon. Uit dit menu blijkt dat de programmeur weet wat gebruiksvriendelijk is: het enige dat je hoeft te doen is de iconen van de programma's die je in de menubalk wilt hebben naar dit configuratiescherm slepen. Als je daarna kiest voor 'Bewaar', blijkt de menubalk al direkt

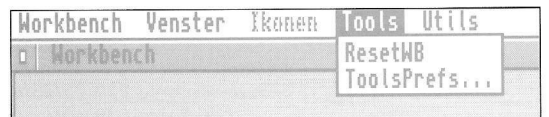
Deze aflevering van Muizenissen opent met slechts twee voorbeelden uit de vele reacties die ik naar aanleiding van mijn bijdrage in Amiga Magazine 27 ontving. Meneer Swolfs maakt dezelfde fout waarop ik de redactie van Amiga Magazine ook regelmatig betrap: niet elke Amiga-bezitter schaft alles aan wat er voor de computer te koop is en niet elke Amiga-bezitter is al zes jaar met zijn computer bezig. "Te vinden op elk BBS." Wat is dat, een BBS? Hoe kom ik daar met de auto? "Gewoon het kommando 'hunt' in 'Dopus' gebruiken." Op welke Fish-diskette vind ik dat programma?

Voor alle duidelijkheid: ik ben blij met elke reactie op mijn artikelen en ik wil niemand voor gek zetten. Maar ik gebruik de Amiga voornamelijk als hobby en in de spaarzame avondurtjes zet ik maar hele kleine stapjes tegelijk. Op zo'n BBS met allerlei berichten en leuke bestanden wil ik in de toekomst wel eens rondkijken. De redactie schijnt een speciaal Amiga

Magazine BBS voor te bereiden. Als ik mij nu eens als tester opwerp mag ik misschien wel eens zo'n modem lenen waarmee je over de telefoonlijn met de redactiecomputer verbinding kunt maken..? Opus heb ik gewoon niet. De tip over het kommando 'hunt' beschouw ik als het zoveelste signaal om dat programma toch maar eens aan te schaffen. Het aantal reacties op mijn vorige artikel maakte mij in ieder geval nog nieuwsgieriger naar het programma ToolsDaemon. Zou het werkelijk veel beter zijn dan 'Addtools' dat ik nu gebruik? Gelukkig stuurde Ernest het programma op diskette mee. Bedankt Ernest!

TOOLSDAEMON

In Amiga Magazine 27 las u hoe ik het hulpmiddel Addtools in gebruik nam. Dit programma voegt een aantal menu-opties aan de Werkbank toe. Hierdoor komen de meestgebruikte programma's direkt onder handbereik zonder dat je eerst de hele harde schijf af moet snuffelen. Mijn belangrijkste kritiek had betrek-



Na het resetten van de Amiga blijkt het Tools-menu voorzien van een extra optie. De toe te voegen mogelijkheden komen standaard onder het kopje 'Utils'.

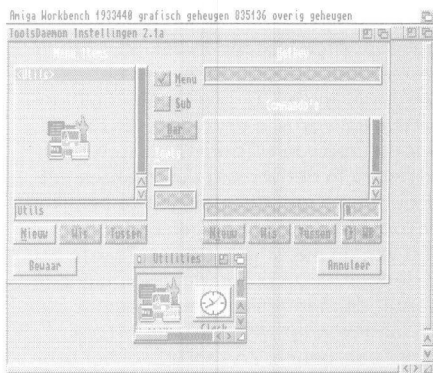
voorzien van de gewenste uitbreidingen. Overigens voegt ToolsDaemon de nieuwe opties niet aan het Tools-menu toe. In plaats daarvan krijgen we een extra klapmenu dat standaard 'Utils' heet.

PREFS IN MUISBEREIK

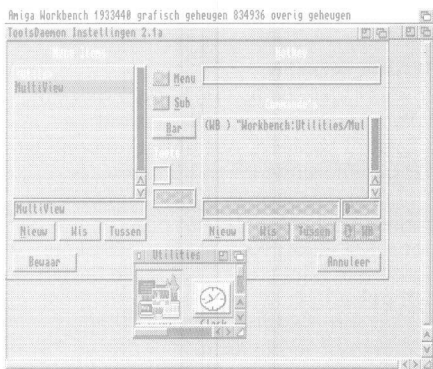
ToolsPrefs biedt nog een aantal leuke opties. Zo kun je bepaalde programma's



Dick Vermaas gebruikt het kommando 'hunt'.



Dat is pas gebruiksvriendelijk: ikoon uit een disklade oppakken en in het configuratiescherm laten vallen...



...en de optie is aan het klapmenu toegevoegd.

eenvoudig in een submenu onderbrengen. Door de complete inhoud van mijn Prefs-lade in één keer in ToolsPrefs te laten vallen en vervolgens in een submenu onder te brengen, heb ik direct toegang tot alle instellingen van mijn computer zonder dat het klapmenu vreselijk lang wordt.

Naast de submenu's biedt ToolsDaemon ook de mogelijkheid om meer dan één extra klapmenu te definiëren. Om niet weer een complete recensie te schrijven, kan ik de opties van ToolsDaemon eenvoudig samenvatten: alle mogelijkheden van het in Amiga Magazine 27 besproken AddTools, plus veel meer. Een aanrader dus!

MULTITOOL II

Ook de opmerking van Jos Swolfs over 'Dopus' liet me niet los. Bij het bekijken van diskettes met rechtenvrije software kom ik namelijk vaak handen te kort. Als je bijvoorbeeld meerdere bestanden wilt kopiëren, moet je de afzonderlijke iconen één voor één selecteren en daarbij de shift-toets indrukken. Het gebeurt mij regelmatig dat ik deze toets per ongeluk even loslaat waardoor de complete selectie weer ongedaan gemaakt wordt. Daarnaast kan de Werkbank helaas geen bestanden verplaatsen. Je moet een bestand eerst kopiëren en vervolgens het originele bestand wissen. Verder kom ik op diskettes soms bestanden tegen waarvan de naam eindigt op .LHA. Dit zijn zogenaamde archiefbestanden. Zo'n bestand is een beetje te vergelijken met een lade: er zitten meerdere bestanden in. Het grote verschil met een lade is echter dat je een archiefbestand niet met twee muisklikjes kunt openen.

Om een inhoudsoverzicht te krijgen, heb je het speciale programma LHA nodig. De reden waarom men archiefbestanden in plaats van lades gebruikt is ruimtewinst. De programma's waarmee je zo'n archief maakt, persen de bestanden die je erin stopt eerst samen. Van een plaatje met een blauwe lucht bewaart het programma bijvoorbeeld niet elk blauw schermstipje afzonderlijk, maar alleen 'nu volgen driehonderd blauwe stipjes'. Door deze zogenaamde datacompressie is men in staat om meer gegevens op één diskette te plaatsen. Helaas is het werken met archiefbestanden niet zo eenvoudig: het programma LHA werkt uitsluitend vanuit de Shell en dat betekent opdrachten intikken.

benodigde bestanden belanden op de juiste plek op je harde schijf. Een reset is daarna voldoende om ervoor te zorgen dat de Amiga de juiste bestanden weet te vinden.

AKTIEVE DRIVES

MTool bestaat uit twee vensters met daartussen een rijtje knoppen. Dit middenpaneel bevat in eerste instantie een overzicht van de beschikbare schijven. Hieronder vallen ook de pseudo-drives die met de Assign-opdracht aangemaakt zijn. Om het lijstje overzichtelijk te houden plaatst MTool er uitsluitend de 'aktieve' drives in. De diskdrive DF0: komt je in het rijtje pas tegen als er een diskette in zit. Onder het drive-overzicht bevindt zich



... of één schoen als ik ze zelf laat kiezen!

NIEUWE SCHOENEN

Als ik op de redactie van Amiga Magazine rondwandeld, zie ik dat de meeste medewerkers bij het 'verschuiven' van bestanden gebruik maken van een hulpmiddel. Op de ene computer zie je het programma Diskmaster, anderen zijn voorzien van DirectoryOpus. Beide zijn commerciële programma's waar je meer dan honderd piek voor neer moet tellen. Of de software dit nu waard is of niet, voor hetzelfde geld koop ik een paar schoenen voor mijn kinderen (of één schoen als ik ze zelf laat kiezen). Het betaalbare alternatief was dan ook blijven modderen. Totdat ik op een van de Fish-diskettes het programma MultiTool tegenkwam. MultiTool is, net als Diskmaster en DirectoryOpus, een hulpmiddel voor het beheer van bestanden, maar dan één met een bijzonder vriendelijk prijskaartje. Het programma MTool valt namelijk in de categorie shareware. De software mag derhalve vrij gekopieerd worden en je kan het pakket een tijdje vrijblijvend proberen. Je hoeft pas te betalen als het hulpmiddel je bevalt en je het blijft gebruiken. Van de prijs hoeft je niet wakker te liggen: slechts 25 Duitse marken (ongeveer een kwart schoen). Installeren is eenvoudig: twee muisklikjes op het hiervoor verstrekte ikoon en de

een knop waarmee je het venstertje een andere functie kunt geven. Als je met de muis op die knop klikt, verschijnt er bijvoorbeeld een overzicht van de lades die met een Assign aan het systeem gekoppeld zijn. Een volgende klik op de knop geeft een lijst met zelf gedefinieerde



MultiTool is shareware. Je kunt het programma proberen voordat je het zeer geringe bedrag betaalt.



De Amiga pakt de bestanden voor u in...

opdrachten. Daar kom ik later op terug. In het midden van het kommandoscherm staan knoppen voor de meest gebruikte functies zoals Copy, Move, Delete, Rename en Makedir. Onderin het scherm tref je nog een aantal knoppen voor speciale opdrachten aan.

ZONDER PARDON

Het werken met MTool is bijzonder eenvoudig. Via een paar simpele muisklikjes vraag je een inhoudsopgave van een disk-drive of lade op. Een MTool-venster lijkt een beetje op de optie 'Toon inhoud op naam' van de Werkbank. Vervolgens kun je één of meerdere bestanden en lades selecteren. Als je daarna bijvoorbeeld op de knop 'Move' klikt, verplaatst MTool de selectie naar de drive (of lade) die in het andere overzichtsvenster te zien is. Normaal gesproken verplaatst de Move-opdracht alle geselecteerde bestanden zonder pardon, zelfs als hierbij bestanden overschreven worden. Diverse opdracht-knoppen in MTool gaan echter vergezeld van een klein extra knopje. Als je op het kleine knopje naast de Move-knop klikt, verschijnt er een dialoogpaneel waarin je aan kunt geven dat je elke verplaatsing apart wilt bevestigen of dat je een seintje wilt krijgen als het bestand al bestaat. Bij 'Delete' werkt deze beveiliging precies andersom. Hier moet je standaard elke

actie voor alle zekerheid bevestigen. Als je echter op het kleine knopje klikt, wordt je selectie zonder pardon gewist.

LHA ALS SLAAFJE

MTool blinkt voornamelijk uit in de ondersteuning van LHA-archieven. Zoals gezegd zijn dit bestanden waarin meerdere bestanden samengeperst zitten opgeslagen. Normaal gesproken moet je nogal wat fratsen via de Shell uithalen om de inhoud van een dergelijk bestand

te bekijken. Het uitpakken of het zelf aanmaken van zo'n archief is al helemaal niet voor de leek weggelegd. MTool brengt daar verandering in: op het moment dat je in één van de vensters een LHA-bestand selecteert, behandelt MTool het gewoon als een lade. Dit betekent dat je in het venster direct een overzicht van de inhoud aantreft. In dat venster kun je vervolgens één of meerdere bestanden aanwijzen en gewoon de Copy-, Delete- en Move-functies gebruiken. Als je vanuit een archiefbestand naar een directory kopieert of 'moved' pakt MTool de bestanden automatisch voor je uit. Kopieer je juist bestanden naar een archiefbestand toe, dan worden ze voor je ingepakt. Handig!

Wat MTool in werkelijkheid doet, is het programma LHA in de c-lade starten. Alle moeilijke in- en uitpakopdrachten die je normaal in de Shell moet typen, genereert MTool voor je.

IK KEN JOU!

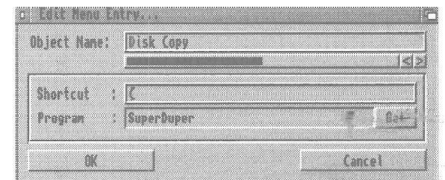
Als je twee keer op een bestand klikt, zoekt MTool uit van wat voor type het is en start het juiste hulpprogramma. Plaatjes laadt MTool bijvoorbeeld desgewenst rechtstreeks in DPaint en teksten in de Cygnus editor. De gebruiker moet het programma hierbij wel een beetje helpen. In de preferences van MTool moet je

namelijk opgeven hoe een bepaald bestand te herkennen is. MTool biedt hiervoor verschillende manieren, maar het is het makkelijkste om een sleutelwoord op te geven. Het aardige is dat je dergelijke sleutelwoorden eenvoudig zelf kunt vinden. Als je namelijk op een bestand klikt dat MTool nog niet kent, verschijnt de inhoud op het scherm. Aan de linkerkant zie je in dat geval een tabel met de nummers van alle bytes en rechts welke letters daarbij

horen. Als je op die manier een paar gelijksoortige bestanden bekijkt, herken je vaak een patroon. Zo begint het bestand van een IFF-plaatje altijd met de letters ILBM. Als je deze gegevens bij de voorkeuren van MTool invult, start de software in het vervolg automatisch het programma om afbeeldingen te bekijken. MTool biedt ook de mogelijkheid om een lijst van de meest gebruikte software aan te leggen. Deze programma's kun je dan vanuit de menubalk starten. Tegelijk kun je aangeven op welke manier MTool ze moet aanroepen. Zo kan MTool het programma laten weten welke bestanden je geselecteerd hebt. Het is ook mogelijk om eerst een invulschermpje te laten verschijnen.

FRAAIE IKONEN

Er is één klein nadeel bij het gebruik van MTool: als je een bepaald bestand verplaatst of kopieert, neemt het hulpmiddel het bijbehorende ikoon niet mee. De Amiga plaatst iconen namelijk in afzonderlijke bestanden: bij het programma xxx hoort het ikoon xxx.info. Jammer dat je nergens in kunt stellen dat je die bestanden ook altijd wilt meenemen. Nu moet je die xxx.info-bestanden elke keer apart kopiëren of verplaatsen.



Het is mogelijk om de menubalk van MTool uit te breiden met programma's die je graag bij de hand wilt houden.

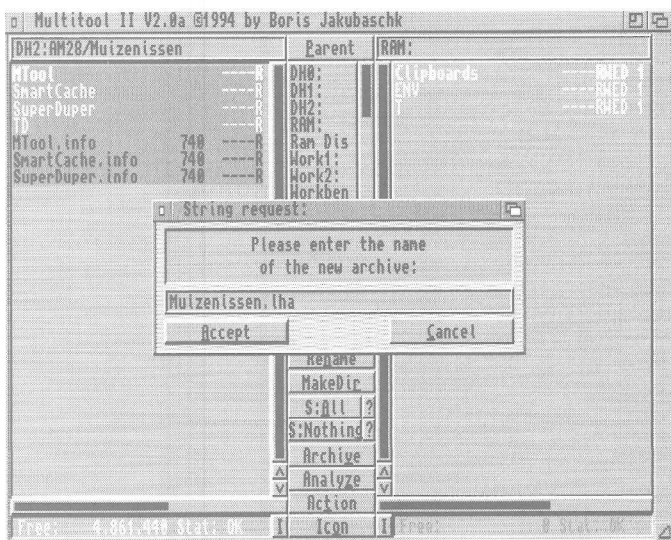
Aan de andere kant komt MTool je juist weer te hulp op ikoon-gebied: aan bestanden die nog geen ikoon bezitten, kun je met één muisklik een ikoon koppelen. Er zit een aardige bibliotheek met iconen bij MTool om uit te kiezen. Deze lijst is door de gebruiker zelf uit te breiden.

25 MARK ARMER

MTool maakt het leven van de Amiga-bezitter weer een stuk aangenamer. Het hulpmiddel biedt volgens de redactie bijna evenveel functies als zijn commerciële broertjes. Het kopiëren en verplaatsen van bestanden is met MTool enorm eenvoudig. Maar het meest in het oog springt de manier waarop MultiTool met LHA-archieven omspringt: als gebruiker heb je nauwelijks in de gaten dat zo'n archief iets anders is dan een lade met bestanden. En dat voor slechts 25 mark!

Dick Vermaas
cartoons: Kees de Boer

De programma's ToolsDaemon en MultiTool treft u aan op de servicedisk die u bij dit nummer van Amiga Magazine kunt bestellen.

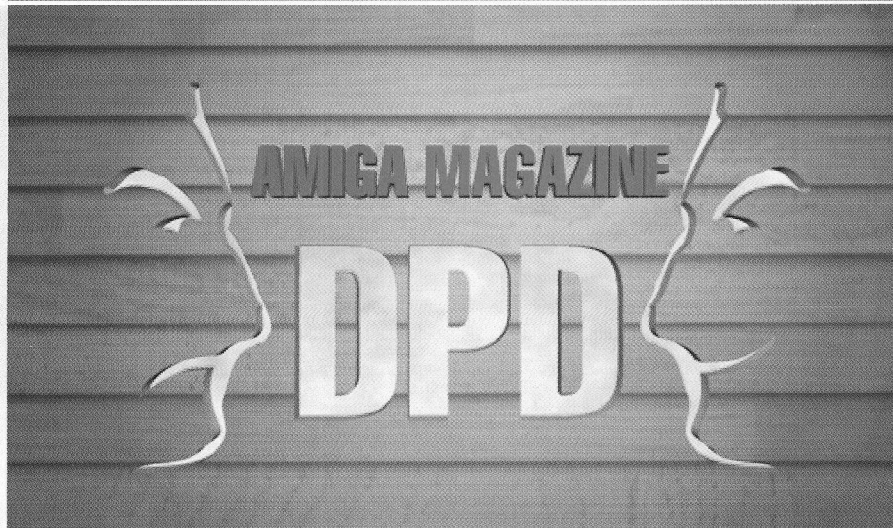


Het aanmaken van een archiefbestand is bijna even makkelijk als het maken van een lade. Je moet alleen van te voren al aangeven welke bestanden je in het archief wilt hebben.

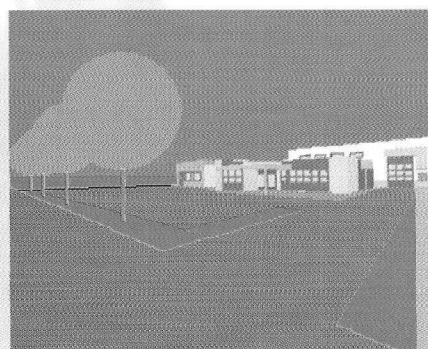
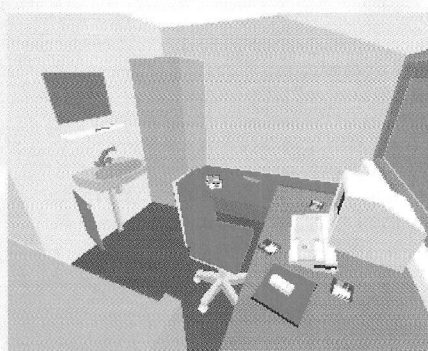
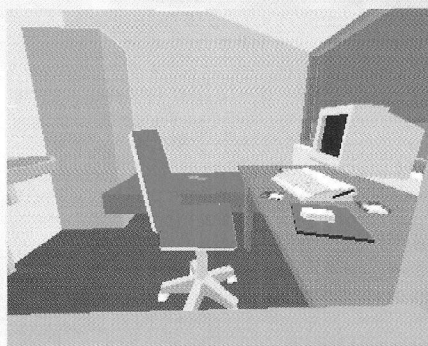
Fred Fish heeft het gefikst: duizend(!) diskettes in een Public Domain serie. De mijlpaal gepasseerd! Een opmerkelijke prestatie, zeker voor een zo 'klein' computerplatform als de Amiga. Medio mei ontvingen we de GoldFish CD-ROM set waarop alle duizend schijfjes zijn verzameld. In tegenstelling tot wat we in een vorig bericht meldden staan op de eerste Compact Disc slechts de disks 1 tot en met 249 in ongekomprimeerde vorm. Daarnaast vinden we de complete serie voor BBS-gebruik als gekomprimeerde 'lha-archives' op deze cd. Op de tweede schijf staan dan de disks 250 tot en met 1000 ongearchiverd; Fred is op het punt van de indeling blijkbaar op het laatste moment van mening veranderd. De dubbel-cd, uitgevoerd in het ISO-9660/Rock Ridge formaat, is netjes verpakt en ziet er in de jubileumkleuren zwart/goud fraai uit. Versie 1.9 van het public domain AMICDROM filesysteem had geen enkel probleem om de disks te lezen. Voor het terugvinden van afzonderlijke bestanden levert Fred op de eerste schijf onder meer het database-programma Kingfisher mee. GoldFish is, gezien de schappelijke prijs van ongeveer f 55 voor twee cd's, een aantrekkelijke koop voor bezitters van een CD-ROM drive. Voor PD-materiaal dat grotendeels juist *niet* al in de Fish-serie is verschenen, kunnen we overigens de 'Aminet-cd' van Walnut Creek aanraden. Deze twee compact disks vullen elkaar in de praktijk aardig aan.

Voor onze eigen DPD-serie hebben we weer een keuze gemaakt uit de betere programma's die het public domain biedt. Ter gelegenheid van het Fish-jubileum is DPD33 een bijzonder veelzijdig schijfje geworden, waarop 'gouwe ouwe' samengaan met opmerkelijke programma's van recenter datum. Naast maar liefst acht utility's hebben we nog ruimte gevonden om een aardig spel op de disk te plaatsen. En tijdens onze speurtocht naar proggetjes die liefst relatief makkelijk te bedienen moeten zijn èn interessant voor een redelijk groot publiek, bleek weer eens de verrassende samenstelling van het Amiga public domain.

Soms komen we er programma's tegen waarvan we het bestaan alleen in de commerciële sektor hadden vermoed. Software die, zou ze inderdaad als 'payware' zijn uitgebracht, waarschijnlijk aardig wat centjes zou kosten. PD-programmeurs schrikken er bovendien niet voor terug om allerlei prestigieuze termen van hun vergulde laagje te ondoen. Wat bijvoorbeeld te denken van een Virtual Reality-programma in slechts 35 Kilobyte en vrijwel volledig instelbaar? Michiel den Outer uit Krimpen aan den IJssel kreeg dat op zijn Amiga voor elkaar met '**Navigator**'. Virtual Reality, de populaire benaming voor het bewegen door een met computers gegenereerde driedimensionale ruimte, krijgt er met dit miniatuurje een huiskamer-dimensie bij. We hebben geen buitenmodel helm nodig om het te laten werken, maar wel wat 32-bits hardware. Het programma werkt



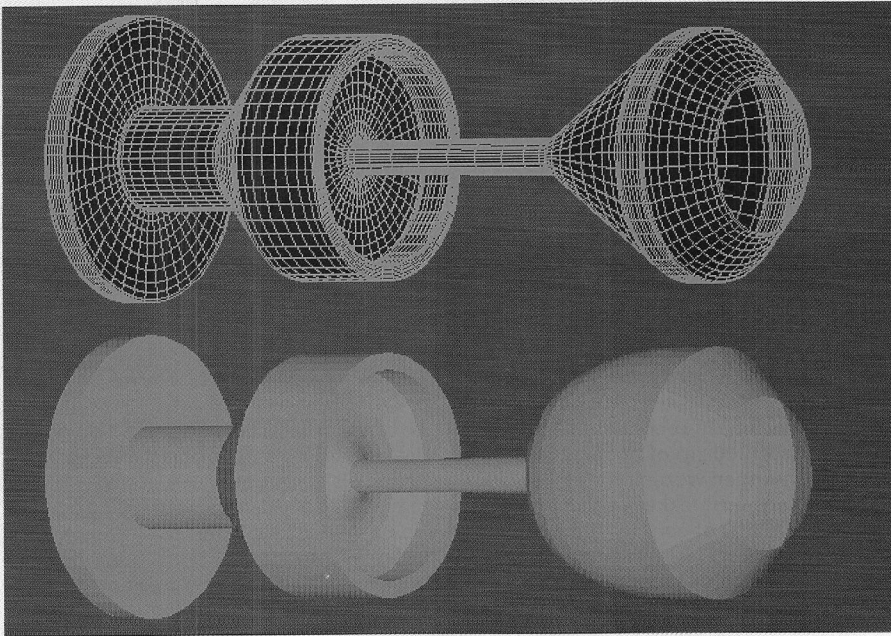
alleen op een 68020-processor (die standaard in de A1200 zit) of hoger. Onze praktijkervaringen wezen uit dat Navigator zich echt lekker begint te voelen op een A3000 of een 'twaalfhonderdje' met wat 32-bits fast-RAM. We kunnen de detaillering en de grootte van het beeld in het programma eventueel aanpassen om een wat soepeler beweging mogelijk te maken. In Navigator beweegt de gebruiker zich middels de muis door de virtuele ruimte van bijvoorbeeld een Griekse tempel of een huiskamer. Alle drie dimensies worden nagebootst, zodat inderdaad de illu-



sie van ruimtelijkheid ontstaat. Navigator, dat volgens de auteur oorspronkelijk begon als onderdeel van een spel, is inmiddels door diverse bedrijven ontdekt. Na de introductie in het public domain heeft het programma Den Outer twee nieuwe opdrachtgevers opgeleverd. Begrijpelijk: voor een pakketje van nog geen veertig kilobyte ziet het er knap indrukwekkend uit. Op de DPD-disk gaat Navigator vergezeld van ongeveer tien demo-werelden.

NEP-MEM

We houden het even virtueel en begeven ons op het terrein van het geheugenbeheer. Ook hier zit het public domain zelden om oplossingen verlegen. Het probleem met RAM is natuurlijk dat je er nooit genoeg van hebt; zelfs niet op de allerswaarste A4000. Slimme programmeurs bedachten hier in de oertijd van het computertijdperk al iets op: **Virtual Memory**. Hierbij wordt een deel van de harddisk als RAM gebruikt en naadloos aan het gewone fast-RAM toegevoegd. De melding "35.000.000 bytes free" is dan geen onmogelijkheid meer. Ook hier hebben we echter weer wat hardware voor nodig, ditmaal in de vorm van een MMU (Memory Management Unit). Die zit onder meer in de 68030- en 68040-processoren en zorgt ervoor dat de computer niet in de war raakt van het 'nepgeheugen'. De 68020 en de 68EC030 (te vinden in respectievelijk de A1200 en de A4000/030) hebben er overigens geen. Voor commerciële Virtual Memory-programma's als Gigamem moest de gebruiker tot nu toe al gauw f 100 neertellen. Een van de ontwikkelaars van het EGS-systeem (zie AM26) voorzag het public domain van een bruikbaar alternatief. Zijn VM-programma werkte bij ons goed op een 68030 en bleek nog eens bijzonder eenvoudig te bedienen ook. De gebruiker hoeft slechts in de Tooltypes enkele parameters voor de grootte van het nepgeheugen in te geven en voilà. Na wat experimenteren met de grootte van de 'swapfile' (het bestand op de harddisk dat als RAM gaat fungeren) en de buffers die voorkomen dat de computer voor elk wisewasje het tragere VM gaat gebruiken, hadden we er geen omkijken meer naar. Het is overigens wel een Virtual Memory-programma uit de 'alles of niets'-categorie. We moeten het na een warme of koude reset meteen starten en raken het nepgeheugen ook alleen weer kwijt met



een druk op 'Control-Amiga-Amiga'. Afgezien daarvan is het naar onze mening een puik utility en daarom maakt het ook deel uit van de jubileum-verzameling op DPD33.

3D-STUDIES

Voor de liefhebbers van 3D-graphics hebben we 'Surf' van Eric Davies op het schijfje gezet. Dit is al sinds jaar en dag een van de leukste grafische programma's voor de Amiga en het kan dan ook met alle uitvoeringen van onze computer overweg. Het programmaatje draait zowel op een 512 Kb A1000 (de trots van de redactie) met Kickstart 1.3 als op een opgevoerde 68030-machine onder 'Kick 3.0'.

Surf is een freeware-utility voor het ontwerpen van driedimensionale objecten. De werking is simpel. We hoeven slechts met de muis een bepaalde vorm te tekenen en het programma roteert deze vervolgens om een centrale as. Zo ontstaan er in een mum van tijd vaak heel aardige plaatjes. De gebruiker kan die als IFF-bestand wegschrijven en bovendien via allerlei parameters (kleur, curves, rotatiegraad, lichtintensiteit) het eindresultaat beïnvloeden. Zelfs het projékteren van een plaatje op het object is mogelijk. Surf, dat vrij weinig processorcracht nodig heeft, blijkt naast een leuk speeltje tevens een handig hulpmiddel om snel en zonder veel moeite 3D-objecten te ontwerpen. Als zodanig kan het dienst doen om voorstudies te maken voor de 'echte' ray-tracers als Imagine of Real3D. Aangezien het niets kost, prima draait vanaf floppy disk en netjes multitaskt is dit programmaatje qua prijs/prestatieverhouding natuurlijk niet te kloppen.

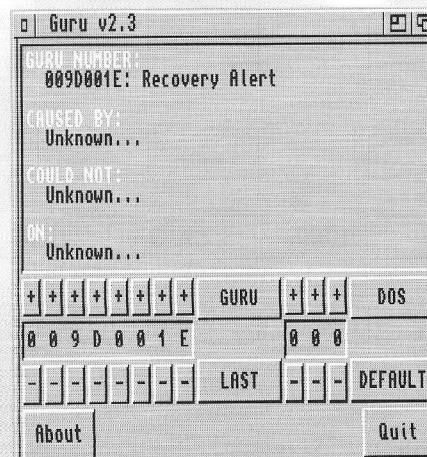
MULTIFUNKTIONEEL

Datzelfde gaat feitelijk ook voor **Qmouse 2.90** van Dan Babcock. Dit is een specifiek voor Kickstart 2.0 en hoger ontwikkelde opvolger van Lyman Epp's originele Qmouse. Zoals de naam al aangeeft, bestaat de oorspronkelijke taak van dit programma vooral uit het versnellen van

de muispijl. De auteur heeft er echter een indrukwekkende lijst functies aan toe weten te voegen. We noemen uitschakelen van het diskdrive-klikken, automatisch aktiveren van het voorste venster, click-to-front, click-to-back en PopCLI-opties, een screenblanker en verschillende manieren om de rechter muispijl te gebruiken. Daarmee is de koek echter nog niet op. We kunnen Qmouse ook inzetten om de MS-DOS wildcard * te gebruiken of om de soms lastige DisplayBeep-systeemfunctie compleet af te zetten. 'Multifunctioneel' lijkt hier het juiste woord. Het programmaatje kan diverse andere utility's vervangen en beslaat toch slechts vier kilobyte. Ideaal voor floppygebruikers en uiteraard meer dan compact genoeg om een plaatsje te veroveren in de DPD-serie.

FOUTVANGER

Met 'The Guru' van E. Lensink uit Houten (niet te verwarren met het gelijknamige programma van Nico François) hopen we met name beginners een plezier te doen. Het is een volledig muisgestuurd hulpmiddel om DOS- en Guru-foutnummers te ontrafelen. Die laten met kreten als 'error 103' of 'Software failure 800000004' immers aan duidelijkheid nogal wat te wensen over. The Guru, geschreven in assembler, maakt een einde aan de ver-



DE DPD-SERIE

- DPD 0: PD Utilities (Diskmaster, Powerpacker, AZ editor, MED, VirusX 4.01 ARTM, Atool, Imagelab)
- DPD1: Demo's (RSI Cebit, A trip to Mars, Materialized, YumYum)
- 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, Pcopy, 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 (Menutool V2.1, NComm, AZcomm en Term 2,2)
- DPD 17: PD Games en utilities (DRip, Llamatron, Sysinfo, System Information, P-reader, Soundstudio)
- DPD 18: "Virtual World" demo van Thomas Landspurg
- DPD 19: Freepaint, SampleMaker, ToolsX, View80, BootX, Viruschecker
- DPD 20: FullView, Multiplayer, PC-Task, Startclick, The Probe Sequence"-demo
- DPD 21: Snoopdos, Addassign, HamLab Plus 2.06, TIC
- DPD 22: Magician II, Microbes, Degradar
- DPD 23: "Hardwired" demo van Crionics en The Silents (2 disks)
- DPD 24: Powersnap, Showwp(g), TextWeasel, ReOrg, Viewtek, AIBB, "The Tetris Intro" demo
- DPD 25: Overload II, demo van Jetset
- DPD 26: CpuBlit, Rend, Melt, CLlquake, Mouse Bounce, Booo
- DPD 27: MAXsBBS, Cybernetix, Menutool, TrikTrak
- DPD 28: Digital Illusion, DiskSalv 2, MultiTool II, Diskmate
- DPD 29: "FIM" demo van Darkness, Wibble World Giddy, Multiview datatypes
- DPD 30: "Boing" demo, "Planet Groove" demo, Amiga Trek, Blazemonger, BattleCars, Pprefs
- DPD 31: Q-Blue, LX, Megaball, KingCON
- DPD 32: MathPaint, GadToolsBox, FastJPEG
- DPD 33: Navigator, VirtualMemory, Surf, Qmouse, The Guru, MPEG-player, Fitmaker, Soundmachine, ZNYK

De DPD-serie is alleen bestemd voor abonnees. De schijven kosten f 10,- (190 BF) per stuk. Voor DPD 3, 8 en 23, 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
Cyclamrood 2
2718 SE Zoetermeer
onder vermelding van de gewenste produkten.

Voor België:
postgiro 000-1600488-85
t.a.v. AMIGA MAGAZINE
Cyclamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Nederland

warring met twee rijtjes knoppen. Door herhaald op '4' of '1' te klikken kunnen we het desbetreffende foutnummer opzoeken. Het programma laat de daarmee korresponderende informatie zien en met name bij AmigaDOS-fouten scheelt dat een stuk. Guru- ofwel Software Failure-nummers zijn weliswaar altijd erg specialistisch van aard, maar ook voor ervaren programmeurs vormt The Guru een handig elektronisch naslagwerkje. Het programma werkt onder iedere Kickstart.

MPEG-PLAYER

MPEG is een van de toverwoorden van het laatste jaar. Hoewel het oorspronkelijk staat voor Motion Picture Experts Group, kreeg het vooral bekendheid als het produkt van deze groep: een compressieformaat voor animatiebestanden. Daarbij gaat het uiteraard niet om filmpjes van tachtig Kb. MPEG-kompressie wordt over het algemeen toegepast bij 'zware' 24-bits animaties van een megabyte of meer. Door het speciale bestandsformaat kunnen we normale Amiga-programma's als DPaint of ShowAnim niet gebruiken voor het afspelen van dergelijke films. De animaties moeten bovendien tijdens (!) het spelen weer heel snel worden uitgepakt.

'MP 1.03' van Michael van Elst uit Duitsland is hiertoe in staat. Het programma werkt op alle Amiga's met Kickstart 2.0 en tenminste een 68020 processor. Twee megabyte geheugen of meer is eveneens wenselijk. Een bijzondere bonus van MP schuilt in het gebruik van de aanwezig hardware: naast de ECS- en AGA-chipsets ondersteunt de software eveneens een aantal populaire grafische kaarten. We noemen de OpalVision, Picasso II, Retina en de diverse EGS-boards. Daarmee is het de meest universele MPEG-player die we kennen.

Het programma werkt als CLI-utility met enkele eenvoudige parameters. Via een

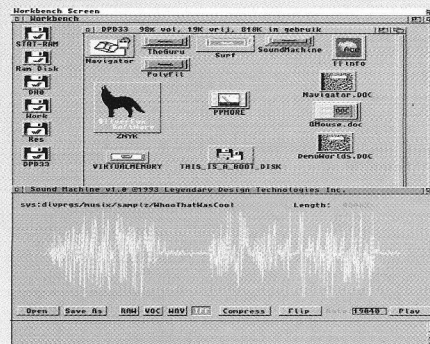
25 Mhz 68030 projekteerde het sommige MPEG-animaties met acceptabele snelheid op een EGS Spectrum. Andere films, die wat meer beeldinformatie bevatten of zwaarder waren gekomprimeerd, draaiden langzamer. Net als andere MPEG-players presteert MP uiteraard het beste in gezelschap van een snelle processor. Aan de mogelijkheden van de software doet dat echter weinig af. MP is ook in staat om de verschillende frames van de animatie als afzonderlijke IFF-plaatjes weg te schrijven. Met programma's als ADPro en DPaint IV AGA kunnen we er dan een gewoon anim-5 bestand van maken, dat ook op 68000-Amiga's snel genoeg draait. Alleen vanwege deze eigenschap vonden we MP al interessant genoeg om op DPD33 te zetten.

FITMAKER

PolyFit van Camiel Rouweler uit Eindhoven is een utility voor de wiskundigen onder ons. Het heeft de eer om op de duizendste Fish-disk te staan en op DPD33, want deze freeware grafiekplotter beschikt over nuttige eigenschappen. PolyFit rekt volgens een Gaussiaanse methode het beste gemiddelde uit tussen punten op een grafiek. De resulterende curve geeft het programma grafisch weer. Uiteraard kan het geheel vervolgens als IFF-plaatje worden weggeschreven. Rechtstreeks afdrucken via de Preferences-printerdrivers is eveneens mogelijk. Bovendien beschikt PolyFit 1.21 over een behoorlijk aantal parameters om de gebruikte wiskundige formule te beïnvloeden. De auteur heeft daarnaast diverse voorbeelden bij het (overigens makkelijk te bedienen) programma gevoegd. Ten opzichte van soortgelijke software is Polyfit vrij compleet en werkt daarbij op iedere Amiga met Kickstart 2.0 of hoger.

PC-MUZIEK

Ook muziekliefhebbers komen met DPD33 aan hun trekken. Met



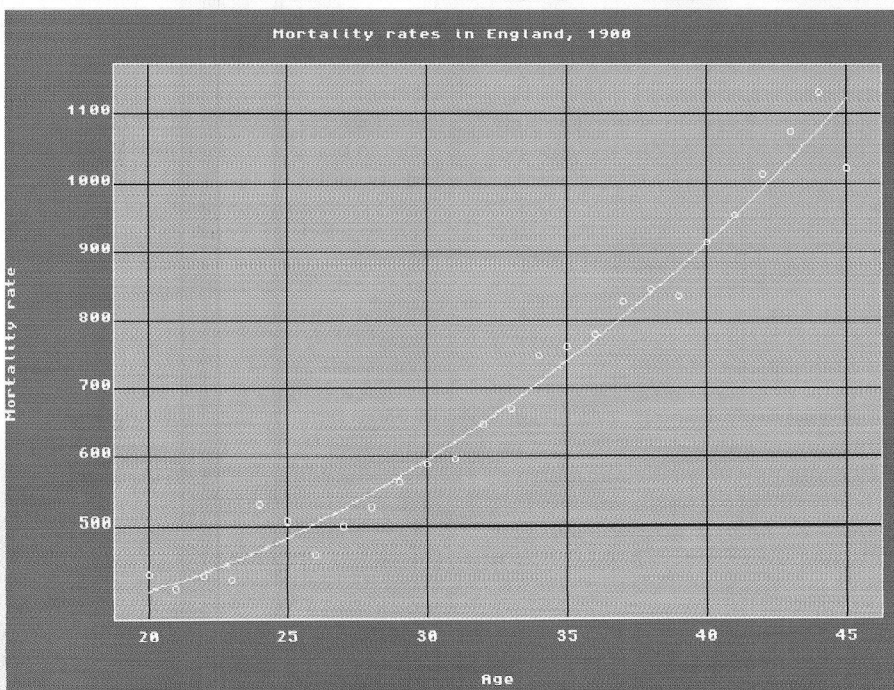
'SoundMachine', de sample-converter van Syd L. Bolton, krijgen zij in één klap toegang tot hele bibliotheken vol geluid. Het programma kan IFF- en RAW-samples in de van de pc bekende VOC en WAV-formaten omzetten en andersom. Aanpassen van de afspeelsnelheid is mogelijk, evenals het komprimeren en omkeren van het geluid. Uiteraard kan de gebruiker de ingeladen sample ten allen tijde afspelen om de resultaten te controleren. Soundmachine werkt volledig muisgestuurd en laat zich daardoor bijzonder eenvoudig bedienen. Het programma werkt op iedere Amiga met 512 Kb geheugen, onder elke Kickstart, met om het even welke processor. Een kleine CLI-afspeler voor de vier eerder genoemde formaten maakt eveneens deel uit van het pakket. Soundmachine kost, zoals zoveel Amiga PD-programma's, niets. Met al die gratis software vragen we ons wel eens af wie er nog illegaal gekopieerde spullen nodig heeft!



DUBBEL VERSLAVEND

Als afsluiter voor DPD33 fungeert het freeware-spel 'ZNYK' van Adisak Pochanayon. Dit programma combineert de twee verslavende spelprincipes van Tetris en vier-op-een-rij. En goed ook: we bleken tijdens de testperiode steeds weer terug te komen voor een volgende ronde. Kompleet met soundtrack, hiscore- en pauze-opties laat Znyk niet al te veel meer te wensen over. Het spel draait op elke Amiga met 1 Mb geheugen en is bovendien grafisch heel aardig afgewerkt. Kleurrijk en goedkoop; dit programma vertegenwoordigt in zekere zin de twee essentiële kenmerken van het Amiga public domain.

Ruud Dingemans



En nu he

In het vorige nummer onthulden we de namen van alle winnaars in de Amiga Magazine jubileumwedstrijd. Toch was daarmee de spanning voor eenentwintig van de vijftig prijswinnaars niet voorbij.

De 'sadisten' van de redactie bedachten namelijk een extra loting waarbij de hoofdprijs en de prijzen één tot en met twintig 'live' onder de aanwezige prijswinnaars zouden worden verdeeld. Dat betekende nog een maand langer in spanning blijven, maar ook je verheugen op een feestje waarbij je, buiten een gegarandeerde prijs ter waarde van minstens honderd gulden, ook nog eens de kans kreeg om 'redactieleden te kijken'.

Zalencentrum 'Het Paviljoen' te Zoetermeer was 28 mei 'the place to be' voor de prijswinnaars van de Amiga Magazine jubileumwedstrijd. Direkt bij de ingang gaf een vergrote cover van feestnummer 25 al aan dat men het juiste adres bereikt had. Ruim voor aanvang waren de meesten aanwezig. Aan de tafeltjes in het restaurant van 'Het Paviljoen' werden de 'tegenstanders' gemeten. Zou hij de hoofdprijs winnen? Of hij? En als ik zelf die CD32 niet win, aan wie gun ik hem dan?

Kwart voor twee ging de zaal open. Aan de ingang werd iedereen opgewacht door redactie-assistentes Kim Heijnen en Ieke Looyé, die elke winnaar een glazen bol met kokertjes voorhielden, waaruit men er één moest trekken. Elke koker bleek een speciaal Amiga Magazine-kaartje met een letter erop te bevatten. Wat had dat te betekenen?

Veel tijd om daarover na te denken kreeg men niet, want op de tafels prijken de heerlijkste slagroom- en mokkapunten. Koffie en frisdrank werden geserveerd. Tijd om te smullen en



de zaal rond te kijken.

De redactie van Amiga Magazine had er werk van gemaakt. Spraken we eerder al over een vergroting van de wedstrijd-cover aan de ingang, in de zaal prijkte er eentje die nog acht keer zo groot was. Op een ruime tafel stonden alle prijzen uitgesteld, compleet met de namen van de bedrijven die de prijzen ter beschikking hadden gesteld. En natuurlijk waren er slingers om de feestelijke stemming kracht bij te zetten. En ballonnen. En...een spreker...

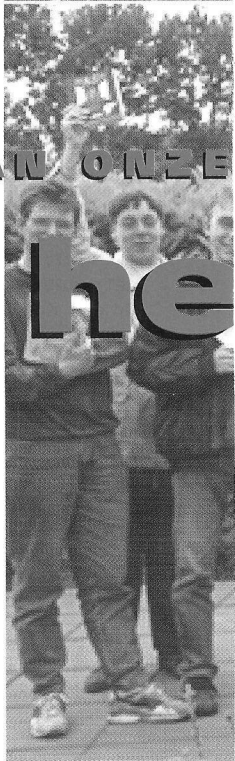
Jan van Die, de uitgever van Amiga Magazine, hield een toespraak over deze middag, die volgens hem overduidelijk in het teken van 'magie' stond. Daarvoor droeg hij een groot aantal argumenten aan. Allereerst de magie van de Amiga, die alle aanwezigen met elkaar verbindt. 'Allemaal hebben we immers gekozen voor een computer die iets meer heeft dan zo'n koude pc. Niet voor niets spreken we liefdevol van 'zij' als we het over onze Amiga hebben.'

Daarop bracht hij Amiga Magazine ter sprake. 'Een blad dat ook iets magisch

heeft. Want waar maak je mee dat redactieleden en freelancers in hun vrije tijd bij elkaar komen om een 'live' prijsuitreiking te organiseren in plaats van de prijzen gewoon op de post te kieperen.'

Ook de adverteerders werden in het magische zonnetje gezet. 'Want als je Nederlandse Amiga-bedrijven opbelt met het verzoek om een prijs ter beschikking te stellen en je wordt zo bedolven onder de pakjes, dan is er natuurlijk ook magie in het spel!' Maar de meeste magie had natuurlijk betrekking op de aanwezige prijswinnaars. 'Want het is toch een klein wonder als je naam uit die duizenden inzenders met goede oplossingen getrokken wordt. En als er dan een tweede ronde volgt waarin dertig kleinere prijzen uitgeloot worden, dan is het toch magie dat je naam dan juist weer in die hoge hoed blijft zitten!' Dat was natuurlijk meer dan waar! Maar hoe gaat nu die prijsvolgorde bepaald worden? En wat hadden die lootjes met letters ermee te maken? 'Vanmiddag bereikt de magie haar hoogtepunt', sloot Jan van Die af. 'En zo'n hoogtepunt moet je in handen geven aan een specialist op het gebied van magie. Ik vraag uw aandacht voor Amiga Magazine's Magician: Johan Janssen!'

Meteen klonk er muziek. Achterin de zaal zwiepte een deur open en er verscheen een goochelaar met een brandende toorts in zijn hand. Voorin de zaal veranderde die toorts plotseling in een goochelstaf. Vanaf dat moment wisselden de truuks zich in hoog tempo af. Elke truuk eindigde met de ont-hulling van één of meer letters. Die verschenen bijvoorbeeld plotseling op een speelkaart of ontstonden spontaan na een brandje in een koekepan. Bij elke letter toonde redactie-assistente Kim Heijnen één van de prijzen, waarbij ze begon met de twintigste. Het was duidelijk: hoe langer de letter die je bij de ingang geloot had wegbleef, hoe groter je prijs zou worden. Voor de eerste prijs en de hoofdprijs bleek Johan Janssen een heel bijzondere illusie in petto te hebben. Hij toverde een wit konijn uit een ogenschijnlijk lege doos. Daarna plaatste



JUBILEUMWEDSTRIJD

Iemaal!!!



hij het dier in een metalen kooi die hij vervolgens tot ontzetting van de aanwezigen via vier openingen in brand stak. Plotseling vielen de wanden van de kooi open en zagen de aanwezigen dat het wille konijn in een springlevend zwart konijn veranderd was. Maar bovendien, en daar zullen twee van de aanwezigen alleen maar oog voor gehad hebben, prijkten er twee letters aan de uitgeklapte zijanten van de kooi: de 'P' voor de eerste prijs en de 'G' voor de hoofdprijs!

Na afloop van het optreden reikten Jan en Kim de prijzen uit, waarbij vooral Kim veel gezoend werd. De hoofdprijswinnaar moest eraan te pas komen om ook onze uitgever gelukkig te maken,

grootste compliment vormde wel de lengte van de 'nazit'. Van tevoren was de redactie bang dat de winnaars zich na afloop snel met hun prijs uit de voeten zouden maken. Niets bleek minder waar. Het duurde nog zeker een uur voor de laatste mensen de zaal verlieten. Er ontstonden geanimeerde gesprekken tussen prijswinnaars onderling en tussen winnaars en redactieleden. Het was net één grote familie.

Heeft u het gevoel dat u iets gemist heeft? Dat klopt! Moge het een extra stimulans zijn om aan een volgende wedstrijd in Amiga Magazine (wéér) mee te doen!

want die sleepte op verzoek ook zijn ega mee het toneel op. Het officiële gedeelte van de prijsuitreiking eindigde met een foto van alle winnaars en redactieleden op de binnenplaats van 'Het Paviljoen'. De redactie werd door alle prijswinnaars bedankt voor de heel gezellige middag. Het

EINDUITSLAG

Hoofdprijs: Amiga CD32 + 7 games

Henk Oosterwold, Hengelo

Eerste prijs: Amiga 1200

G. van Klaveren, Amstelveen

Tweede prijs: Turboboard

Maarten Hagreis, Neede

Derde prijs: Merlin grafische kaart

Tom Fonteijn, Apeldoorn

Vierde prijs: CD32

Arjen Nap, Elburg

Vijfde prijs: Alfa Power Harddisk

William Chau, Amsterdam

Zesde prijs: Real 3D

Walter Planjer, Leiden

Zevende prijs: Scala Multimedia 300

F. Drent, Steenwijk

Achtste prijs: Supra faxmodem

G.H.J. Teunissen, Arnhem

Negende prijs: Toshiba CD-ROM drive

H. Boer, Wezep

Tiende prijs: ImageFX

G.A. Kant, Werkendam

Elfde prijs: Golden Image scanner

Redmar Dubbelman, Uithoorn

Twaalfde prijs: Action Replay cartridge

S.A.Z. Huybrechts, Waalre

Dertiende prijs: Externe 3,5" diskdrive

R.J. Veldhuizen, Amsterdam

Veertiende prijs: Cinemorph

Henry Schouwstra, Tietjerk

Vijftiende prijs: Waardebon van f 100

André de Vet, Hoorn

Zestiende t/m twintigste prijs:

MegaloSound soundsampler

Jeroen v.d. Weij, Hoogland

Hendrik de Vloed, Melle

Dennis v. Koningsbruggen, Zandvoort

J. Hoekstra, Heerenveen

E.H. van Wezel, Vlaardingingen



De kraakbeweging

DEMO'S voorbij

Elke keer als er nieuwe computers geïntroduceerd worden, vraagt het publiek zich af wat de ontwikkelingen voor opwindends te bieden hebben. Om aan de verwachtingen tegemoet te komen, laat de fabrikant vaak een demonstratie maken om de talenten van de nieuwe machine te tonen. Zo'n 'demo' bestaat doorgaans uit een aaneenschakeling van indrukwekkende audiovisuals die toegespitst zijn op het aantrekken van potentiële kopers. Als de koper de machine eenmaal thuis heeft staan, verdwijnt de demo meestal achterin de diskettebak en gaat de aandacht uit naar programma's waar wat mee te doen valt. Pas als iemand anders even wil zien wat het nieuwe apparaat in huis heeft, wordt de demo weer uit de bak gevist.

De opkomst van de softwarepiraterij heeft niet alleen negatieve gevolgen. De krakers ontwikkelden de gewoonte om een stukje reclame voor zichzelf in de kraak op nemen, voordat ze de zaak wereldwijd via de post verspreiden en tegenwoordig per modem. Dit gebeurt in de vorm van een zelfgemaakte introductie die ze voor het programma in kwestie plaatsen. In de "intro's" treedt vaak de bekwaamheid van de krakersgroep op de voorgrond. De programmeur(s), tekenaar(s) en muzikant(en) doen elk hun best om de intro tot een stijlvol digitaal geheel te bootsen. Veteranen herinneren zich wellicht nog de bootblock-intro van High Quality Crackings (HQC), die het als eerste voor elkaar kreeg om elf kilobytes te crunchen tot een intro die in het (circa 1 K grote) bootblock van de gekraakte disk paste. De intro bevatte zelfs een simpel muziekje.

De creatieve expressie van de groepen werd echter op den duur geremd door het gebrek aan ruimte op de gekraakte disk. Als gevolg hiervan ontstonden er intro's die los van een gekraakt programma gemaakt en verspreid werden. Naarmate de intro's groeiden veranderden ze in volledige demo's, soms zelfs meerdelig. Er doken ook demonstraties op die een of meer complete disks besloegen. Een positief gevolg van deze ontwikkelingen was natuurlijk dat er geen piraterij meer aan de creatieve uitingen kleefde. De oude 'TechTech' demo van Sodan en Magician 42 is een klassiek voorbeeld van een disk-demo uit het nog altijd actieve demoland Denemarken. ;

Een demo is in principe een stuk digitaal amusement dat bewijst waar je machine en de schepper van de demo toe in staat zijn. Als we kijken naar de inhoud en ontwikkeling van demo's door de jaren heen, zien we bij de makers een duidelijke tendens om het nieuwsgierige publiek steeds weer te willen verrassen. Mooie graphics, pakkende muziek en indrukwekkende programmeereffekten passeren de revue in een vaak vloeiend samenspel. De prog-effekten kunnen we onder-



DESERT DREAM

Enkele absolute aanraders

KATEGORIE: GEWONE AMIGA

Minimaal 512 K chip-RAM en 512 K fast-RAM

ARTE (SANITY)

Deze vrij recente demo van Sanity verheft zich onder andere boven de massa door het uiterst originele artwork van een van de tekenaars. Bovendien kan het vrijwel even originele staaltje programmeerwerk zich zeker meten met de huidige generatie AGA-demo's. Last but not least is ook de soundtrack van zeer hoge kwaliteit en bovendien uiterst goed getimed op de visuals. Kortom: de demo loopt als een trein. Helaas voor AGA-freaks is het laatste deel van de demo opzettelijk niet toegankelijk gemaakt voor bezitters van een A1200/A4000 (diskriminatie!). Het begin is gelijk een hoogtepunt van Arte: een 3D 'texture-mapped' tunnel die in 50 beeldjes per seconde voorbij glijdt. De demo beslaat één disk in een eigen formaat en is daardoor niet op harddisk installeerbaar.

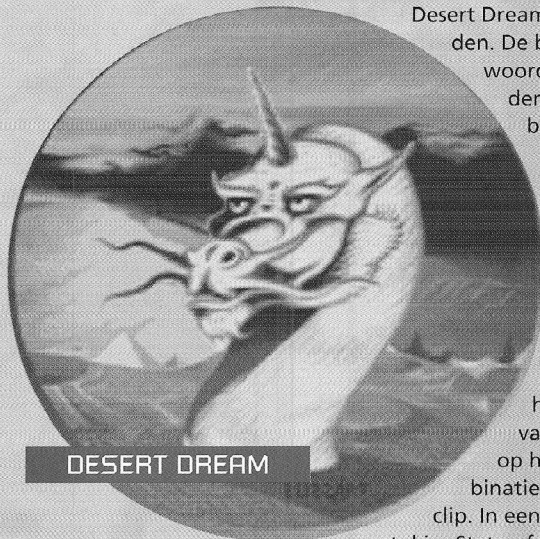


ARTE

DESERT DREAM (KEFRENS)

Desert Dream is hard op weg om een klassieker te worden. De bekwame programmeur Laxity is ook verantwoordelijk voor de aangename soundtrack. De

demo begint met een sfeervol stuk 'vector-film' waarin korte metten gemaakt wordt met de blijkbaar vijandig gezinde groep Melon DeZign. Gelukkig is de afrekening niet banaal, maar met een vleugje humor. De rest van de demo laat bijna alle bekende (evenals enige originele) indrukwekkende effecten zien die in de loop der tijd de revue gepasseerd zijn. Het geheel is strak getimed, wat het amusementsgehalte van de demo ten goede komt. Desert Dream is een epos van twee disks in een eigen formaat.



DESERT DREAM

STATE OF THE ART (SPACEBALLS)

Deze demo is de grootste verrassing van de afgelopen Amiga-jaren. Het spel 'Another World' paste een reeds bekende techniek toe die bitmap graphics vertaalt in vector graphics. De vertaling resulteert in een grote geheugenwinst, hetgeen weer tot gevolg heeft dat men veel meer graphics in het produkt kwijt kan. State of the Art maakt gebruik van dezelfde methode om lange stukken gedigitaliseerde silhouetten van dansende mensen op het beeld te toveren en realtime te manipuleren (nog een voordeel van vectoren). In combinatie met de dampende House-track doet het resultaat niet onder voor een complete video-clip. In een videoclip die wel eens uitgezonden wordt in The Party Zone van MTV zitten zelfs gejatte stukjes State of the Art verweven. De demo beslaat één disk, wederom in een eigen formaat.

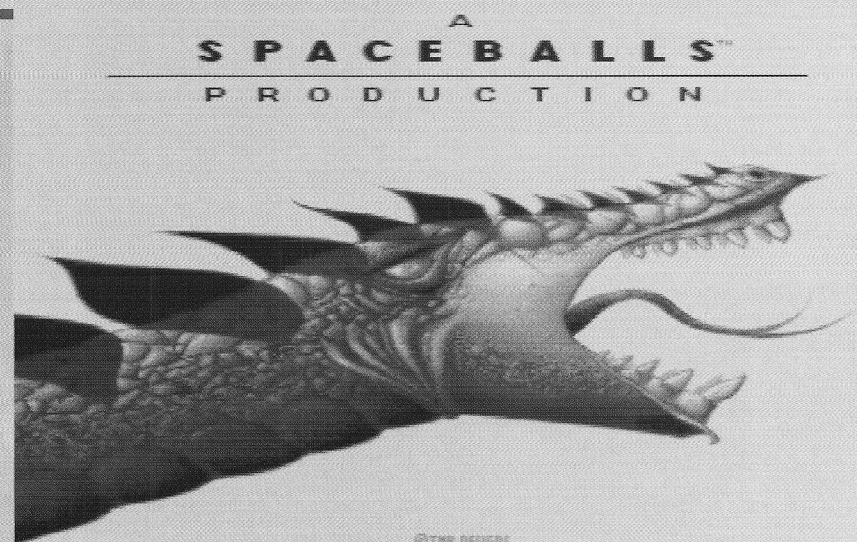
scheiden in drie categorieën:

- 1: het moeilijk te programmeren, maar niet bijzonder amusante effect
- 2: het amusante, maar niet moeilijk te programmeren effect
- 3: het moeilijk te programmeren en amusante effect

Deze categorieën gelden overigens ook voor tekenwerk en muziek: een tekening of muzikale compositie hoeft niet altijd technisch uit te blinken om doeltreffend te zijn. Veel hedendaagse demo's bevatten bijvoorbeeld relatief simpele doch opzweepende House-muziek.

Wat graphics betreft hebben de meeste demo-tekenaars jammer genoeg de gewoonte om bestaand airbrush artwork rechtstreeks over te zetten van fantasy art boek of poster naar tekenprogramma. Het feit dat ze de airbrush-kunst detail voor detail natekenen geeft ze blijkbaar het gevoel dat het zo sterk van hen is geworden dat ze slechts hun eigen (computer)naam eronder vermelden.

Terug naar de programmeur, de stam van de versierde boom. Waarmee



©THE DESIGNERS

STATE OF THE ART

betovert hij zijn publiek? Voorbeelden zijn de bekende bewegende pixel-composities en de kapiolen van driedimensionale vectorvormen. Hoe meer zweet en tranen een programmeur in zijn routine steekt, hoe meer detail en realisme het produkt vaak bevat. De meest bewonderenswaardige eigen-

schap van een demo-progger is waarschijnlijk wel zijn talent om de meeste effecten 'realtime' op het beeld te toveren, oftewel: alles wordt rechtstreeks, hier en nu, à la seconde door de computer gekalkuleerd. Het effect wordt niet rustig van te voren berekend, opgeslagen en later afgespeeld.

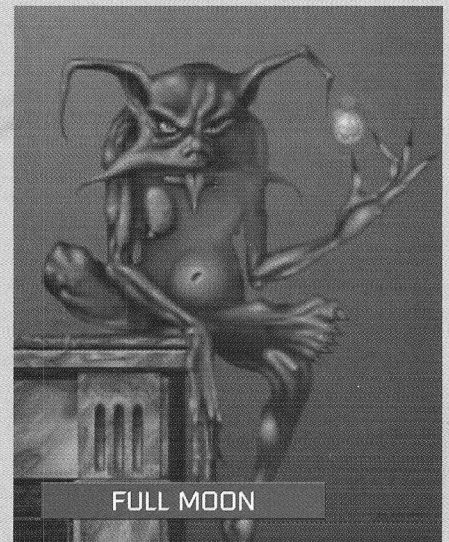
DEMO'S

Voordelen van realtime berekening zijn geheugenbesparing en de mogelijkheid van interactiviteit (de gebruiker kan zelf rechtstreeks met het effect spelen als de demo invoer toelaat). Een nadeel is dat men met voorberekening minder last heeft van de (snelheids)beperkingen van een machine.

Demo's blijven mee-evolveren met de capaciteit van nieuwe machines en kennis van de scheppers. Wie zijn die scheppers dan? Zijn het gedreven vertegenwoordigers van een nieuwe vorm van audiovisuele expressie of gewoon prestatiedriftige computer-macho's die genoeg scheppen in het afbluffen van andere groepen en mensen die zo'n talent niet bezitten? Dat valt te merken aan de sfeer die een demo uitademt. Sommige producten kondigen met schreeuwerige teksten hun niet eerder vertoonde prestatie aan, die dan vaak weinig meer omvat dan weer een aantal pixels meer tegelijkertijd op het scherm dan

een andere groep. Een ander typerend verschijnsel is het doorgaans pijnlijk slechte taalgebruik in nogal wat producties. Er lijken maar weinig demomakers kaas gegeten te hebben van een beetje fatsoenlijk Engels. Gelukkig zijn er genoeg stijlvolle demo's waarin geen puberaal gedrag tentoongesteld wordt en waarvan men ongestoord kan genieten.

Kunnen we spreken van een kenmerkende cultuur als we het hebben over demo's en hun voortbrenners? Jazeker: prominente demogroepen doopten hun elite-wereldje om tot 'The Scene', een verzamelnaam voor iedereen die zijn naam heeft gevestigd in de demo- en helaas ook de kraakwereld. Gepolijste diskmagazines houden nauwgezet de stand van zaken op het gebied van The Scene bij. Als een lid van de ene groep overstapt naar de andere, wordt daar ogenblikkelijk rapport van uitgebracht in zo'n diskmagazine voor insiders, ingewijden en geïnteresseerden. Van tijd tot tijd bundelen enkele grote namen hun krachten om een grootschalige computerparty te organiseren, die soms zelfs meerdere dagen duurt (zie Amiga Magazine nummer 26 voor een verslag van zo'n party).



FULL MOON

Al met al is er met de ontwikkeling van de demo een interessante nieuwe vorm van expressie ontstaan. Goede nieuwe demo's verspreiden zich per modem via de talrijke bulletin boards binnen enkele dagen tot weken over de hele wereld en bereiken daarmee een groot publiek. Nu nog een jaarlijkse trofee à la de Oscar voor de beste demo, beste graphics in een demo, enzovoorts, met de celebrities uit The Scene tussen het publiek en op het podium met een speech...!

Metin Seven

A.G.A. aanraders

KATEGORIE: AGA-AMIGA

Amiga 1200 of (helaas nog niet altijd) Amiga 4000

BRAINSTATE IN A BOX (CRYPTO-BURNERS)

Dit is de eerste AGA-demo die (helaas) alleen toegankelijk is voor de bezitters van fast-RAM. Brainstate is gebaseerd op de populaire 'Copper-chunky' techniek. Met deze methode kan een Amiga-programmeur een effect berekenen in een relatief klein deel van het beeld en dit realtime vergroten (tot de volle schermgrootte) met behulp van de fameuze Copper-chip. Het enige nadeel is de grofheid van de pixels door de vergroting (al heeft dit wel zijn charme). De Copper-chunky wordt toegepast op twee afwisselende effecten: een schier eindeloze zoom in abstrakte, uitzaaiende vormen en een uiterst indrukwekkende vlucht over driedimensionale bergen. De demo is processor-gevoelig, wat wil zeggen dat hij vloeiender verloopt op een snellere AGA-Amiga, zoals een A1230 en natuurlijk de A4000. De muziek bestaat uit passende Ambient House. Brainstate (in a box) past op één AmigaDOS disk en is installeerbaar op harddisk.



ORIGIN

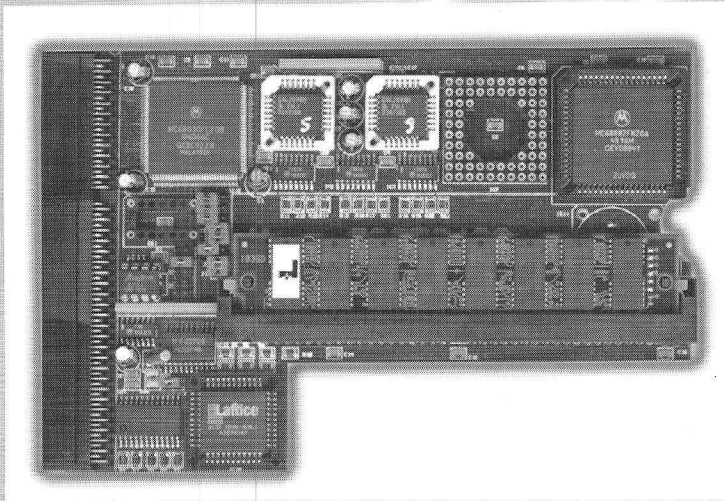
FULL MOON (FAIRLIGHT)

Full Moon is een stijlvolle, strakke demo met verrassende en minder verrassende effecten. Het hoogtepunt is waarschijnlijk wel de vloeiende manipulatie van een erg mooi getekende bitmap picture. De muziek sluit zeker aan op strakheid van de rest, inclusief de relaxte compositie bij de afsluitingstekst van de demo. De demo past net als Brainstate op een (Fast File System geformatteerde) AmigaDOS disk en op harddisk.

ORIGIN (COMPLEX)

Afgezien van de kenmerkende stijl van Brainstate is Origin waarschijnlijk wel de beste AGA-demo tot nu toe. De demo beslaat twee disks in een eigen formaat en opent met een sfeervolle verhaallijn die jammer genoeg verderop verwatert. De filmische introductie volgt een ruimteschip op zijn weg naar een planeet, alwaar een vector-robot de reis vervolgt door verlaten barakken op de planeet. Achter de barakken laat hij zich op een platform naar een ondergrondse tunnel transporteren, waar de toeschouwer dan vloeiend doorheen vliegt. Na de tunnel schakelt de demo over op de gebruikelijke formule van het afwisselen van effecten, die ook zeker de moeite waard zijn. De muziek is atmosferisch en vlekkeloos getimed. Origin heeft helaas ook een negatieve eigenschap: hij vertikt het om op een A4000/40 te werken.

Turbokaart met expansieplannen



Turbokaarten voor de Amiga. De redactie heeft de ene nog niet getest, of de andere valt alweer op de deurmat. De kreet "als je er één gezien hebt, heb je ze allemaal gezien", gaat echter niet op. De meeste fabrikanten weten toch wel weer iets toe te voegen, waardoor hun produkt zich onderscheidt van anderen...

De T1230/28 RTC turbokaart van het Duitse bedrijf M-Tec biedt een aantal interessante opties. In de eerste plaats is deze Amiga 1200 uitbreiding in een flink aantal uitvoeringen te leveren: 0, 1, 4 of 8 megabyte fast-RAM al dan niet voorzien van een rekenprocessor. Wat die laatste chip betreft hebben we ook weer verschillende keuzes: synchroon lopend met de pro-

cessor of voorzien van een eigen kristal van 14, 20, 25, 35, 40 of 50 Mhz. Standaard is de kaart in ieder geval uitgerust met een realtime clock (RTC) waardoor de Amiga 1200 in het vervolg 'bij de tijd' is.

HAND-LEIDING?

Installatie van de turbokaart is eenvoudig: klepje van de A1200 verwijderen, kaart op z'n plaats duwen, klepje weer dicht en klaar. Volgens de handleiding gaat de turbokaart....handleiding? Mooi niet! De gebruiker moet het met één zelig A5-je met een overzicht van de jumpers doen. Hoe werkt de real-time clock, welke soort RAM-chips heb je nodig, hoe plaats je later een rekenprocessor, is de kaart nog verder uit te breiden? Allemaal vragen die door het ontbreken van een handleiding onbeantwoord blijven. Gelukkig blijkt de hardware prima te werken, maar volgens ons geven de makers hier de term 'low-cost' iets teveel gestalte.

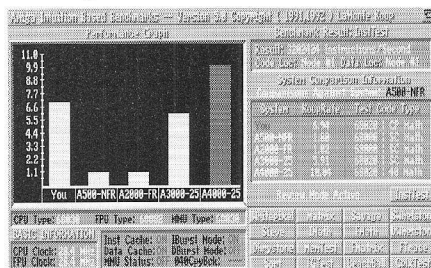
SNELLER DAN DE BLIZZARD

De snelheid van het exemplaar dat wij mochten testen blijkt netjes aan de verwachtingen te voldoen. Op de meeste punten is de M-Tec T1230 iets sneller dan de Blizzard die we in Amiga Magazine 27 bespraken. Logisch, want die put zijn kracht uit een 68020 processor (zonder MMU). De A1230 van MicroBotics (met een 40 Mhz 68030) verslaat op zijn beurt de T1230 weer. De M-Tec T1230 blijkt in het dagelijkse gebruik een betrouwbare partner. Tijdens de testperiode ondervonden we geen rareiteiten die de computer onstabiel maken. Eénmaal geïnstalleerd vergeet je de uitbreiding al snel. De Amiga is echter vanaf dat moment flink wat sneller en bezit vier megabyte extra geheugen en dat merk je natuurlijk elke keer wèl.

KONKLUSIE

De M-Tec T1230 vindt een eigen plaatsje in het rijtje turbokaarten dat al voor de Amiga 1200 beschikbaar was. Het belangrijkste onderscheid tussen het M-Tec board en haar concurrenten is het aantal configuraties waarin de T1230 leverbaar is. Dit houdt de weg open voor latere expansie. Zo hebben de makers al aangekondigd binnenkort een SCSI-uitbreiding voor hun turbokaart te leveren. Over het prijskaartje van deze A1200-versneller zijn we tenslotte bijzonder te spreken. Voor honderd gulden meer dan de prijs van de Blizzard heb je immers een echte 68030 in je A1200!

Produkt: M-Tec T1230/28 RTC
 Configuratie: 68030/28 Mhz, 68882, 4 Mb fast-RAM
 Prijs: f 699,- inclusief BTW
 Informatie: Computer Services Eureka
 Telefoon: 046-370800



	A500	A2000	A1200	MBX1200	A3000	Blizzard	M-Tec	A1230	A4000
Sysinfo 3.18: (t.o.v. A500/600)	0.96	1.21	2.20	4.79	6.65	9.31	10.29	11.38	25.25
Speed 2.0:	0.98	1.01	2.20	4.12	5.89	7.09	7.80	9.75	23.40
Fibo: (64368 in)	301 sec	290 sec	137 sec	58 sec	31 sec	32 sec	26 sec	18 sec	12 sec
Float: (140000 in)	23 sec	22 sec	14 sec	6 sec	4 sec	3 sec	3 sec	3 sec	1 sec
Sieve: (2261 in)	61 sec	58 sec	18 sec	13 sec	7 sec	7 sec	6 sec	5 sec	5 sec
DPaint-test: (move anim in)	324 sec	234 sec	148 sec	78 sec	45 sec	33 sec	36 sec	31 sec	23 sec
WordPerfect: (scroll in)	113 sec	110 sec	63 sec	56 sec	55 sec	37 sec	56 sec	56 sec	55 sec
WordPerfect: (zoek & vervang in)	32 sec	32 sec	17 sec	9 sec	7 sec	5 sec	5 sec	4 sec	3 sec
ADPro-test: (Median Filter in)	27 sec	21 sec	11 sec	7 sec	5 sec	3 sec	3 sec	3 sec	2 sec

- A500 = 68000/Kickstart 2.0/2 Mb chip-RAM
- A2000 = 68000/Kickstart 2.0/1 Mb chip-RAM/8 Mb fast-RAM
- A1200 = 14 Mhz 68CE020/Kickstart 3.0/2 Mb chip-RAM
- MBX1200 = A1200 met 14 Mhz 68881/2 Mb chip-RAM/2 Mb fast-RAM
- A3000 = 25 Mhz 68030/68882/2 Mb chip-RAM/8 Mb fast-RAM
- Blizzard = A1200 met 28 Mhz 68CE020/2 Mb chip-RAM/4 Mb fast-RAM
- M-Tec = A1200 met 28 Mhz 68030/28 Mhz 68882/2 Mb chip-RAM/4 Mb fast-RAM
- A1230 = A1200 met 40 Mhz 68CE030/40 Mhz 68882/2 Mb chip-RAM/4 Mb fast-RAM
- A4000 = 25 Mhz 68040/2 Mb chip-RAM/4 Mb fast-RAM

Teletekst van het scherm plukken

Niemand koopt haast meer een televisie zonder de mogelijkheid om teletekstbeelden op te roepen. Maar of het nu gaat om het laatste nieuws, de voetbaluitslagen of het weerbericht: we kunnen de informatie alleen maar lezen.

Zou u de informatie van een teletekstpagina af en toe ook niet graag op papier zetten?

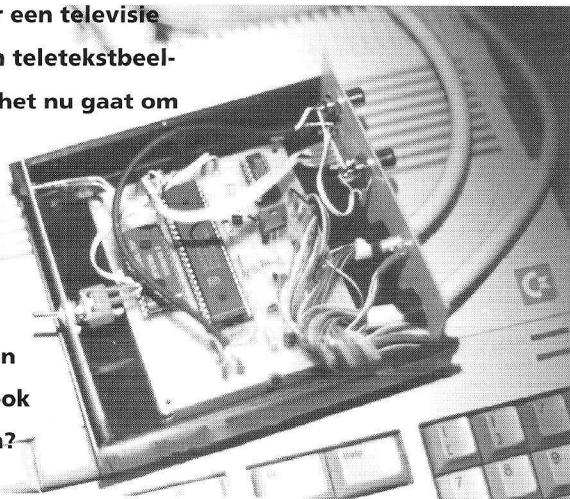
Zoals dat ene recept, de aktuele filemeldingen of de huidige aandelenkoersen? Of zou u de teletekst-informatie liever in een tekstverwerker, database of spreadsheet verzamelen en bewerken?

Op één van de computernetwerken die de vele Amiga-gebruikers met elkaar verbinden, troffen we een shareware-programma en een bouwbeschrijving voor een teletekst-dekoder aan. Onze aandacht werd nog eens extra getrokken door de oorsprong van het geheel: Nederland.

Teletekst op de Amiga: voor de prijs hoeven we het eigenlijk niet te laten. De shareware-bijdrage voor de software bedraagt slechts 25 piek en de benodigde hardware maakt ons, afhankelijk van de lokale elektronika-boer, slechts tussen de 100 en 150 gulden lichter. Wie in de gelukkige omstandigheid verkeert dat een familielid net zijn tv bij het grof vuil wil zetten, kan de prijs nog eens met zo'n 50 tot 70 gulden zien zakken als die tv toevallig het teletekst-ic bevat dat we voor dit project nodig hebben.

STAP VOOR STAP

Om de teletekst-dekoder te bouwen hoeven we niet eens zoveel van elektronika af te weten. De auteur vertelt ons in een Amiga-guide bestand stap voor stap welke handelingen we moeten verrichten. Opvallend is dat er voor het duurste onderdeel dat we nodig hebben verschillende soorten zijn toegestaan. De kans dat we één van deze chips in een oude tv vinden neemt hierdoor sterk toe.



Naast de bouwbeschrijving treffen we een flink aantal IFF-afbeeldingen aan. Deze bevatten niet alleen de schema's, maar ook foto's van puntjes waar we extra aandacht aan moeten besteden. Wie niet aan de slag wil met een experimenteerbord, kan de print bij de auteur bestellen. De print elders laten maken is overigens eenvoudig: in een aparte lade treffen we namelijk de benodigde HPGL-bestanden aan. Zet deze op een MS-DOS diskette en de printservice maakt er een mooie print van.

GEREGISTREERD VOOR EEN GEELTJE

De software is geschreven volgens de Commodore Style Guide en vereist 2.04 of hoger. Zowel Locale (het programma in het Nederlands) als ARexx worden ondersteund. Om in het genot van het laatste te komen moeten we de versie overigens wel bij de auteur van het pakket registreren. Het bedrag voor deze registratie is alleszins redelijk te noemen en het registreren zelf is een peuleschil daar auteur Jan Leuwerink in Nederland woont. Wie de bijdrage van f 25,- heeft voldaan ont-

vangt een 'keyfile' waarmee de software volledig bruikbaar wordt.

KLOK KADO

Het programma is buitengewoon gebruiksvriendelijk en loopt ook zonder problemen op AGA-machines of op de Piccolo grafische kaart. De software heeft vier geheugenbuffers en laadt meteen alle subpagina's van een gekozen pagina. Verder kunnen we de teletekst-tijd in de Amiga laden. Voor Amiga's zonder een realtime klok is dit een hele nuttige optie.

Het programma is in staat de teletekstpagina's in vier formaten weg te schrijven. Ten eerste in het eigen TT-formaat, waarbij alle teletekst-informatie behouden blijft. Zo'n bestand is later ook weer als teletekstpagina in te laden. Het tweede formaat is ASCII; hierbij ontdoet de software de teletekstpagina van alle grafische informatie, zodat alleen de pure ASCII-tekst overblijft. Heel nuttig als u de informatie bijvoorbeeld verder wilt verwerken in een database of spreadsheet. Daarnaast is het mogelijk om de pagina als IFF-ILBM plaatje op te slaan. Het laatste formaat is ANSI; daarbij wordt het belangrijkste deel van de teletekstpagina omgezet in ANSI-informatie zodat zaken als tekstkleur behouden blijven. Heel handig als u een BBS heeft en de teletekst-informatie aan uw gebruikers wilt doorgeven.

COMPOSITIE VIDEO

De interface wordt aangesloten op de parallelle (printer) poort van de Amiga. Een extra aansluiting en een schakelaar zorgen ervoor dat de printer bruikbaar blijft zonder dat u steeds stekkers hoeft te verwisselen. Het geheel bevindt zich op een dubbelzijdige print. Een complete bouwbeschrijving van de interface, de onderdelenlijst en print-layouts in HPGL-formaat zijn, samen met het programma, onder meer te vinden op het Amiga Magazine BBS.



Het enige dat we na het bouwen van de interface nog nodig hebben, is een composiet videobron (ook wel FBAS of BAS genoemd) die een teletekst-sig-naal biedt. Voorbeelden hiervan zijn de SCART-plug van uw tv of videorecorder, of de video-out plug van een oudere videorecorder. Wij testten de interface op de SCART-uitgang van een Philips tv, een Akai VHS videorecorder en een oude Philips V-2000 videorecorder. De interface funktioneerde feilloos met het signaal dat door elk van deze apparaten werd aangeboden. Doorgewinterde knutselaars kunnen natuurlijk ook zelf een tv-tuner voor deze interface bouwen.

KONKLUSIE

Wie op een relatief goedkope manier zijn Amiga als teletekst-ontvanger wil gebruiken, wordt via dit shareware-pakket op zijn wenken bediend. De bundel bestaat uit een programma met een vriendelijke gebruikersinterface en de bouwbeschrijving van een betrouwbaar stukje hardware, waarover de auteur aangeeft dat hij er nog enkele ontwikkelingen voor in petto heeft.

Als Nederlands Amiga-blad juichen we natuurlijk toe dat dit produkt van eigen bodem afkomstig is. Naast de Nederlandse spelmakers die we in eerdere nummers aan u voorstelden, zijn



er dus ook creatieve geesten die zich op hardware-nivo met de Amiga bezighouden.

We roepen de lezers op om het pakket bij de auteur te registreren als ze Teletext v1.20 gaan gebruiken. Hiermee houdt u zijn motivatie om de software en hardware verder te ontwikkelen hoog.

Paul Kolenbrander

Produkt: Teletext v1.20

Auteur: Jan Leuwerink

Distributie digitaal: o.a. Amiga Magazine BBS, telefoon: 079-618821

Distributie via diskette: Maak f 5,- over op girorekening 6682346 t.n.v. Jan Leuwerink, Esweg 2-b, 7151 ZM Eibergen

Prijs shareware registratie: f 25,-

Konfiguratie: Elke Amiga met AmigaDOS 2.04 of hoger en 1 Mb geheugen. Aanvullende hardware: Teletekst interface en een composiet video bron.

Waardering: 9

CD titels voor Amiga CD32, CDTV en A570

Spellen (a F 35.00): Team Yankee, Tie Brake Tennis, Sim City, Raffles, Psycho Killer, Prehistorik, Lemings, Bridge Perfect I en II, Classic board games, Battlestorm, Town with no name, Wrath of the demon, Snoopy, Defender of the Crown, Battle chess. **Vertelde verhalen (a F 20.00):** Tale of Peter Rabbit, Thomas Snowsuit, Tale for Barney Bunny, Scary poems for rotten kids, Mud Puddle, Moving gives me..., Cinderella, A bun for Barney, A long hard day at the ranch, Paperbag princess. **Educatief (a F 27.50):** Barney Bear goes camping, Barney Bear goes school, Learn with Asterix, All dogs go to heaven, Fun school 3, Fun school 5, Fun school 7, My paint. **Naslagwerken (a F 35.00):** Garden fruits, Garden indoor plants, Garden plants, Garden trees, Electronic cookbook, Time table of business and politics, Time table of history, Advanced military systems, American heritage, Holy bible, Shakespeare, CDPD I, Women in motion, Animals in motion. **Hutchinson encyclopedia (F 60.00), Grolier encyclopedia (F 50.00).** Alleen CD32 (a F 45.00): Case of the Cautious Condor. Alleen CDTV en A570 (F 30.00): Curse of Ra, Logical, Xenon II, World Vista, American Vista, Mind run.

Amiga 3000 desktop F 1600.00

68030/25, ingebouwde 120Mb SCSI harddisk, 1Mb chipmem (max 2Mb), 4Mb fastram (max 16Mb), Workbench 2, compleet met muis en toetsenbord. Bel voor andere configuratie's.

Levering onder rembours. Verzendkosten per bestelling F 10.00, bij bestelling van 10 of meer CD's gratis. Natuurlijk zijn alle prijzen inclusief de BTW. Ook ms-dos notebooks, 486SX25/4Mb/84Mb met STN kleur F 2250, met TFT kleur F 4250.

Qubix, Weversbaan 11a, 2352BZ Leiderdorp, telefoon 071-419626, fax 416957

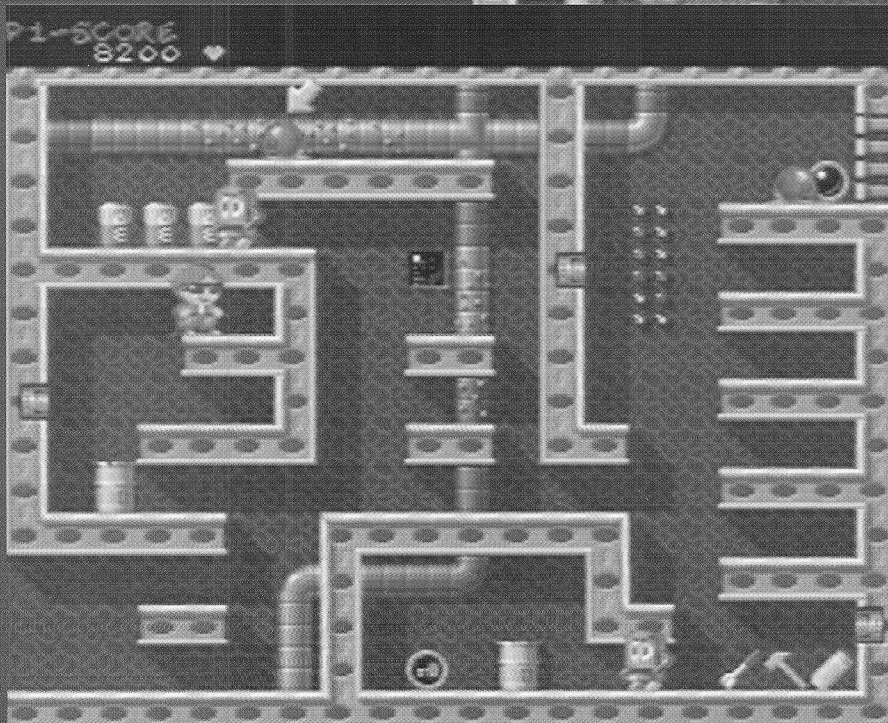
NAUGHTY ONES

De geur van 'bouncing' rubber

Interactivision trakteert deze maand op Naughty Ones, een nieuw platformspel dat in eerste instantie sterk aan de oude topper Rick Dangerous doet denken. Onze medewerker Lawrence van Rijn deelde de hoogste waardering van zijn carrière uit.

Naughty Ones begint met een intro-scherm waarop aangegeven staat welke wereld je betreedt en wat het bijbehorende wachtwoord is. Met een druk op de vuurknop begint het spel. Het eerste scherm is een 'makkie'. Het heeft duidelijk de bedoeling om je aan de bediening van het spel te laten wennen. Pas in de volgende arena's zal Naughty Ones met al zijn geweld losbarsten.

Op het eerste scherm zie je een aantal objecten die je puntentotaal opvijzelen als je er overheen loopt. Dit is tevens de enige reden voor hun aanwezigheid. Er zijn ook objecten die een ikoontje bevatten. Deze hebben, afhankelijk van het soort ikoon, een belangrijke functie. Zo levert het hartje een extra leven op. Ikoontjes met een bliksemflits geven de speler vijf bliksemschichten om af te schieten. Elk van deze schichten is sterk genoeg om een vijand uit te schakelen. Zwarte



ikoontjes maken je tijdelijk onkwetsbaar en ikoontjes met een vraagteken bevatten een verrassing. Ze kunnen je bijvoorbeeld tijdelijk een sterker wapen geven. Tevens bevindt zich op elk level een ikoon met een sleuteltje. Dat heb je nodig om een deel van de muur te verwijderen waardoor je een nieuw level van het spel kunt betreden.

GOUDEN PIJL

Als je geen speciale wapens bezit, moet je de vijand met je trouwe rubberbal uit uitschakelen. Hiermee dien je een tegenstander een paar keer te raken eer hij het veld verlaat. Hij verliest daarbij één of twee zilveren of gouden muntstukken die je snel moet oprapen om je score te laten groeien. Je kunt zelf bepalen of je met zilver of met goud eindigt. Als je goed naar je tegenstanders kijkt, zie je dat er een

pijlte naar één van de vijanden wijst. Als hem raakt krijg je gouden geldstukken; de andere tegenstanders geven op dat moment alleen maar zilveren munten.

De bewegende objecten op de verschillende levels maken het noodzakelijk dat je de bewegingen goed timed. Deze objecten zijn namelijk uitermate dodelijk en niet te vernietigen. Sommige objecten schieten ook; vaak vervelend accuraat zelfs. Om een maximum score te krijgen is het noodzakelijk dat je een bepaald parcours aflegt. Het mooie van het spel is dat je niet aan tijd gebonden bent en elk level overwogen en op je dooie gemak kunt afhandelen. Soms is het zelfs beter om het rustig aan te doen in plaats van op het snelle sjeswerk over te gaan. Dit maakt het spel zeer speelbaar voor de jeugdige speler.

RASECHTE UITDAGING

Het spel doet sterk aan de oude topper Rick Dangerous denken. De karikatuurale speler daarvan, de tegenstanders met hun iets te grote hoofd en de opbouw van het hele spel ademen een uitdagende sfeer uit. Ook Naughty Ones is een spel dat uitdaging en verslaving uitstraalt. Vanaf het begin tot het moment dat je oververmoeid je CD52 uitzet, ben je in de ban van de koele rubberbalwerper en zijn tegenstanders. Naast de uitdaging en het speelplezier valt met name de grafische verzorging van het spel op. Elk onderdeel is met veel aandacht ontworpen. Onze beoordeling van het geluid valt niet minder positief uit. De geluiden van de afvurende wapens en dergelijke zijn netjes maar niet super spektakulair. De muziek is een ander verhaal: het deuntje dat je oren tijdens het spelen begroet is vrolijk en verveelt geen moment (mensen die er anders over denken kunnen het met de groene knop uitzetten). Naughty Ones heeft slechts één klein nadeel: om het spel tijdelijk stil te zetten moet je de blauwe knop op je controller gebruiken en niet de brede run/stop-knop. Deze reset het hele spel. Dit is erg vervelend daar de run/stop-knop bij de meeste spellen wél als pauze-knop dient. Elke software-boer hoort de knoppen van de CD32 natuurlijk voor dezelfde elementaire functies te gebruiken. Ondanks dat smetje is Naughty Ones in onze ogen nu al een CD52-klassieker en een must voor elke platformliefhebber!

Lawrence van Rijn

Produkt: Naughty Ones
 Producent: Interactivision
 Konfiguratie: CD32
 Beoordeling: 9,8

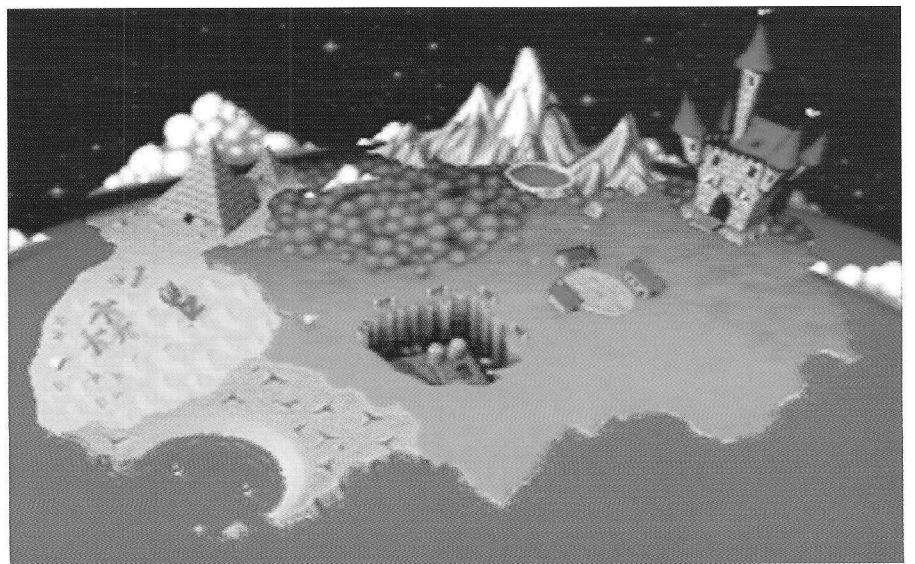
9,8



Reis van de pluizebollen

'Fury of the furries' is een programma vol puzzels waarin een springende pluizebol via een verzameling levels naar een kasteel reist om een tiran te onttroonen. Dit verhaal vormt het intro tot een nieuw spel van Mindscape dat, na een bezoek aan de pc en de Amiga, nu ook de CD32 bereikt.

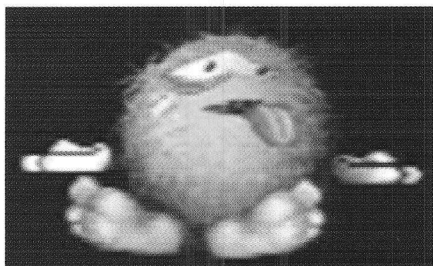
Het bewegen van de springende pluizebol (Tiny) is makkelijk: je drukt op 'links' of 'rechts' om te wandelen en kiest om te springen voor 'omhoog'. Door een paar keer met Tiny te springen ontstaat er een stuiter-effekt waardoor je ietsje hoger komt dan bij de vorige sprong. Zo kun je een hoger punt bereiken om verder te reizen. Behalve bewegen kan een Tiny ook bepaalde krachten gebruiken. Deze kracht is afhankelijk van de kleur van zijn pels. Gele Tiny's beschikken over de macht van het vuur. Als je deze kleur aanneemt kun je met de vuurknop vuur-



ballen afvuren. Hoe langer je de knop indrukt, des te krachtiger de vuurbal. De gele Tiny is zelf ongevoelig voor vuur en kan er ongestraft doorheen lopen.

De rode Tiny is een echte veelvraat. In deze hoedanigheid kan hij bepaalde stenen opeten en zo een pad creëren. Dit pad mag in elke richting lopen. In zijn groene gedaante fungeert de Tiny als een echte 'Liana Jones' en kan hij met de vuurknop lijnen afschieten. Zo'n lijn blijft bestaan zolang je de vuurknop ingedrukt houdt en kan je in lengte verstellen door het joypad omhoog of omlaag te duwen. Daarnaast kan de groene Tiny met behulp van een touw bepaalde objecten wegtrekken.

Als laatste kennen we de blauwe Tiny. Deze kan onder water zwemmen en met luchtbellen op eventuele onderwatergevaaren schieten.



BIJNA LOGISCH

De bediening van het spel heeft wat leuke extra's en een tekortkoming. Het bewegen gaat redelijk comfortabel en voor het schieten gebruik je de rode knop. De andere knoppen hadden toevallig de kleur van de Tiny (echt toevallig: de pc-versie kwam immers voor de CD32-uitvoering op de markt) zodat Mindscape besloot om deze knoppen te gebruiken om de Tiny van kleur te laten veranderen. Dit gaat een stuk sneller dan eerst het joypad naar achter halen, de kleur selecteren en daarna het joypad weer naar achter halen. Alleen de rode kleur is niet met een knop te kiezen, omdat de rode knop al voor het schieten wordt gebruikt. Het



was misschien beter geweest om de linker en rechter action buttons voor schieten te gebruiken, zodat we ook de rode Tiny via een kleurknop zouden kunnen benaderen.

STUITERSTOP

Spelen is in het begin heel erg makkelijk. De eerste zes levels zijn dan ook eigenlijk bedoeld om de speler aan het gebruik van de Tiny te laten wennen en hem met de verschillende krachten die hij heeft te leren werken.

Het speelveld oogt simpel maar ziet er niet slecht uit. Elk spelniveau bestaat uit tien levels en heeft een eigen afwerking gebaseerd op het terrein dat de Tiny op weg naar het kasteel tegenkomt. Het geluid is leuk en klinkt mooi, maar blijkt helaas niet uit te zetten. De bediening verloopt in het algemeen makkelijk, maar af en toe stuitert de Tiny vervelend. De oplossing is simpel: laat hem even een tel tot rust komen en ga dan verder. Dit is niet altijd makkelijk als je met één oog op de klok zit te racen, maar wél noodzakelijk: je wint door de pauze vaak meer dan je verliest.

EEN EI VOOR EEN LEVEN

Op het eerste level kun je maar één vorm (de gele) aannemen. Om er een

andere kleur bij te krijgen, moet je door een transporterstraal lopen. Deze zal een extra kleur geven (of wegemen). Om het level tot een goed einde te brengen moet de Tiny binnen de gestelde tijd het bordje 'EXIT' bereiken. Als hij onderweg sterft, moet je dat level opnieuw doen. Op de route komt hij diverse dingen tegen die goed voor hem zijn. Bonusmuntjes zijn bestemd om extra levens te kopen. Elk leven kost honderd muntjes. Daarnaast kan hij eieren tegenkomen. Die zijn per stuk een leven waard. Verder bestaan er klokken waarmee je extra tijd verdient. Natuurlijk stuit je ook op dingen die je moet ontlopen, zoals de bewegende dieren die erop uit zijn de Tiny te doden. Verder is de Tiny gevoelig voor scherpe objecten. Van doornen en kaktussen is hij niet gecharmeerd en ook rotspunten betekenen al snel zijn einde.

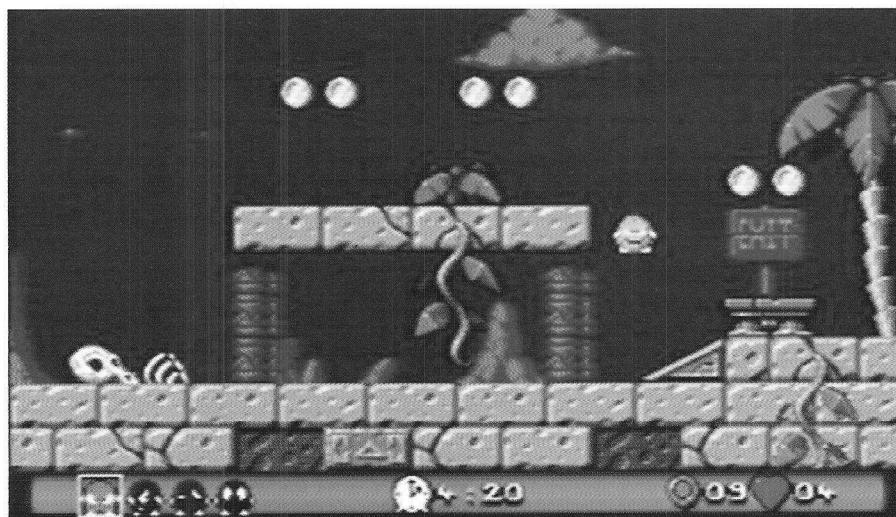
ALTERNATIEVE ROUTES

De CD32 houdt bij waar je in het spel gebleven bent. Fury zal automatisch om de vijf levels de stand van zaken opslaan zodat je niet bang hoeft te zijn alle levels opnieuw te moeten spelen. Fury of the furries is een echt platformspel dat leuk oogt en grappig speelt. Het puzzeleffect heeft minder invloed dan je aanvankelijk denkt en het racen tegen de klok hoeft gelukkig niet konstant. Pas verderop confronteert het spel je met puzzels die het noodzakelijk maken om langs alternatieve routes naar een van de kleuren van de Tiny te zoeken. Je krijgt dus een redelijke kans om het spel rustig uit te spelen. En het einde bereiken is natuurlijk het ultieme doel van een dergelijk spel.

Lawrence van Rijn

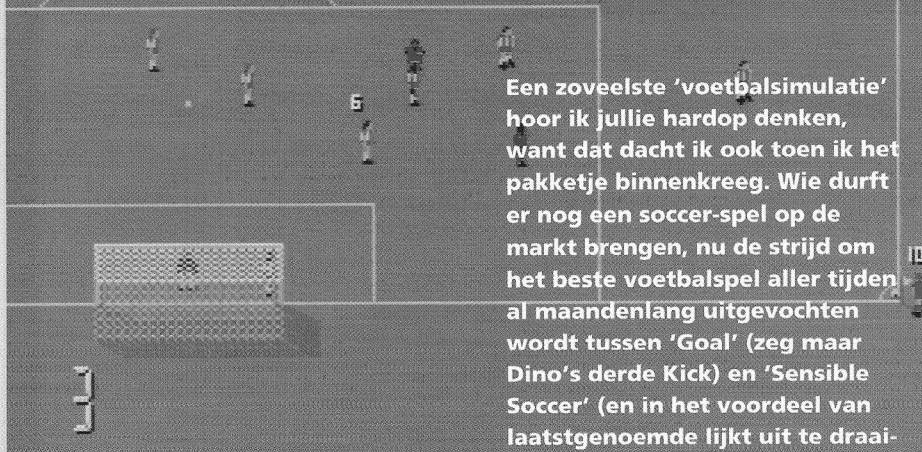
Produkt: Fury of the furrie
 Producent: Mindscape
 Konfiguratie: CD32
 Waardering: 7,5

7,5



MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE CHAMPIONS

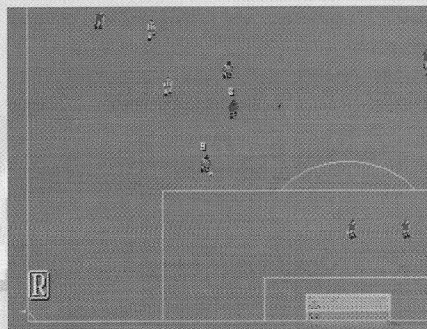
Wèl de 'grid' maar niet de 'grip'...



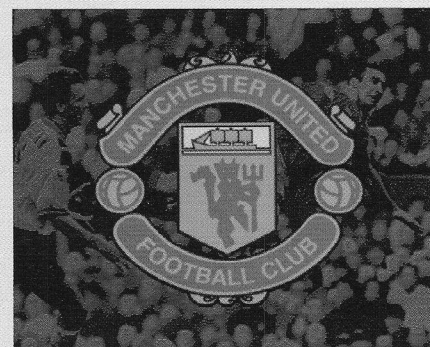
Een zoveelste 'voetbalsimulatie' hoor ik jullie hardop denken, want dat dacht ik ook toen ik het pakketje binnen kreeg. Wie durft er nog een soccer-spel op de markt brengen, nu de strijd om het beste voetbalspel aller tijden al maandenlang uitgevochten wordt tussen 'Goal' (zeg maar Dino's derde Kick) en 'Sensible Soccer' (en in het voordeel van laatstgenoemde lijkt uit te draai-

en). Wie durft nog te concurreren? Waarom nog? Het antwoord op deze vragen luidt respectievelijk 'Krisalis' en 'Omdat ze denken dat ze nóg beter zijn'.

Goed...zoiets moet je als recensent zo zuiver mogelijk benaderen. Venster open dus, het gras kort gemaaid, verse sokken aan, kamer gedesinfekteerd en de Amiga netjes opgepoetst. Haha! Een voetbalsimulatie... Zie je wat een beetje voorbereiding en een gepaste instelling kan doen?!



meerde 4-4-2, 4-2-4 of 4-3-3 opstellingen hoeft te kiezen. Ik krijg ook net als in het echte voetbalwereldje de bekende waaier van heel goeie tot uiterst matige spelers (wat aardig omschreven van me) te zien, die ik dan nog, elk op zich in hun diverse kwaliteiten gespecificeerd, weergegeven zie in een tabel met schuifmeters voor onder andere agressiviteit, accuratesse, snelheid, kracht, etc... Ik heb de eer ook zelf aan te mogen geven wie de strafschoppen, de aanvallende en verdedigende vrije schoppen zal nemen en...IK KAN SPELEN!



ERNST VAN DE BLESSURE

Het eerste dat opvalt bij de 'eerste blik op de grasmat en de spelers' is dat de makers (ook) gekozen hebben voor het spelen onder een bovenaanzicht (en niet van opzij, zoals in hun vorige versie), wat me 'verstandig' (zeg maar 'sensiebel') lijkt. Na luttele seconden besef ik dat er in een razend tempo gevoetbald wordt. Zo snel zelfs dat ik soms echt niet weet wat ik zelf gedaan heb (een omhaal of terugspeelbal in eigen doel bijvoorbeeld). Zo vlug laat ik me echter niet ontmoedigen; oefening baart immers kunst...

Maar na meerdere oefensessies beheers ik bijlange na nog niet de pass of het schot, laat staan de lob, de kopbal of de controle met de borst en het vluchtschot. Ik ben al blij als ik de bal eens raak en in de juiste richting trap. Er zit niks anders op dan nog maar enkele uurtjes met een willig slachtoffer vriendschappelijke partijtjes te spelen, voor een oordeel geveld kan worden (AM-medewerkers leveren nu eenmaal grondig werk). Na zes uur en twaalf minuten blijkt dat MUPLC toch best en aardig spel is, maar dan vooral vanwege de 'manager'-mogelijkheden die erin verwerkt zijn, zodat je de ploeg qua spelerskeuze, opstelling en vervanging werkelijk volledig in de hand hebt. Bepaalde details komen na een tijdje opduiken, zoals het aangeven van de 'ernst' van een blessure bij een bepaalde speler (wat van belang kan zijn bij het spelen van cup of competitie), de weergave van een doelpunt vanuit de tegenovergestelde hoek en de verandering van de staat van het veld naar gelang van het seizoen waar de competitie zich doorheen wurmt. Wat niet kan is de speelduur veranderen of de spelersuitrusting aanpassen (je mag wèl uit drie outfits voor de tegenstander kiezen).

JE WORDT OUDER PAPPAA?

Je kunt in Manchester United een zelf opgebouwde competitie spelen, waarbij je tot vijf punten gaat voor winst en mag kiezen uit nul tot vijf punten voor een gelijkspel. Opnieuw naar het veld nu, want daar is het tenslotte toch om

Ik stop de eerste floppie in de drive, wacht tevergeefs op het install-ikoon en na een kleine 'merde' (zuiderse invloed bij het uiten van een bepaald ongenoegen, met dezelfde betekenis als het frequenter voorkomende angelsaksische 'shit') is het opnieuw starten geblazen. Na het vliindertje van Krisalis volgt de taalkeuze (Engels, Frans, Duits of Italiaans; heel wat aandacht dus voor de gastarbeiders en vreemdelingen in België en Nederland). Na het embleem van Manchester United en de credits zie ik eindelijk een menuutje oppoppen. De keuzemogelijkheden zijn: 'Custom Cup' (beker), 'Custom League' (competitie), 'Single Match' en 'Setup' (temperament, taal, weer, controle...al eens gevoetbald met de muis?). Ik klik op 'Single Match' (de drang naar sporten, mens sana in corpore sano indachtig, zit me in het bloed) en ik kan kiezen uit een 150-tal Britse teams én of ik mens of de Amiga speelt. Nog even de staat van het veld kiezen: normaal, nat, droog, modderig, bevroren, mistig, beide laatste samen of naar willekeur van de computer en ik kan eindelijk de kick-off-toets indrukken. Haha..!

Oei! Een nieuw schermvol menuutje... Eerst nog eventjes mijn ploegje samenstellen. Het team staat in de linkerkolom (25 spelers), met ernaast het 'geselecteerde' elftal (kan ik aanpassen) en hun opstelling, mooi weergegeven op een rooster van 11 bij 9 (een spelhelpt)...de 'Tacti Grid' (wat later lees je wel dat dat nu echt een sublieme vondst is van de Krisalezen). Het leuke is dat ik werkelijk elke speler op één van die $9 \times 11 = 99$ vakjes kan zetten en niet alleen de voorgoprogram-

te doen (wanneer ik het manager-gedeelte eens laat voor wat het is?) Een knipoog naar mijn tegenstander links van me (geduldig type) en met de joystick in aanslag en vol goede moed vatten we de ultieme recensie-match aan... Hoewel ik wel acht keer echt goed bij de bal kom en ook drie ferme en twee halve schoten op doel los, blijft het me te snel gaan. Je wordt ouder papa? Zelfs de talloze pracht-saves van mijn kompjouterdoelman en de zorg die ik besteedde aan mijn opstelling via de 'Tacti-Grid' (de sublieme opstellingsvondst van de makers) kan ik niet voorkomen na de eerste helft al tegen een 0-3 achterstand te moeten aankijken. 'Gaat het een beetje te rap voor je, manneke?' klinkt het uit het westen... Maar een minuutje later kan ik een glimlachje moeilijk verbergen wanneer mijn tegenstander me de bal in volle aanval ontfutselt en een juweeltje van een eigen-goal scoort.

KONKLUSIE

Mocht men in MUPLC de speelsnelheid kunnen regelen (lees: vertragen) en de controle met de joystick logischer maken zodat je telkens hetzelfde resultaat bereikt na een zelfde handeling, dan...kon het spel me wellicht nog meer bekoren. Voorlopig blijft het echter meer 'op goed geluk' rennen en schoppen (bal of been) en niet zozeer een tactisch spel van passes in de breedte en de diepte geven, opbouwen langs de flanken of penetreren via het centrum. Nee, op dat vlak is er alleen de 'grid' en niet de 'grip'.

Soms denk ik tegen het einde van een recensie wel eens: 'Dat moeten die makers toch ook allemaal gezien, gevoeld en beleefd hebben, of de testpersonen, of de coverdisk-demo-spelers...en dan corrigeert men dat vanzelfsprekend om er een echte topper van te maken!' Of vergis ik me weer eens..?

Wat hoor ik in de verte? 'Sensible World of Soccer', 'Sierra World Cup Soccer '94', 'World Cup USA - US Gold', 'Kick Off 3 Anco'? Onder luid reclamegeroffel meldt zich weer een handvol troonopvolgers. Tussen twee wedstrijden door uit de States zal er deze zomer ook weer heel wat afgezweet zijn voor de monitor, zoniet van 't spelen, dan wel van 't neertikken. Dat de beste moge winnen!

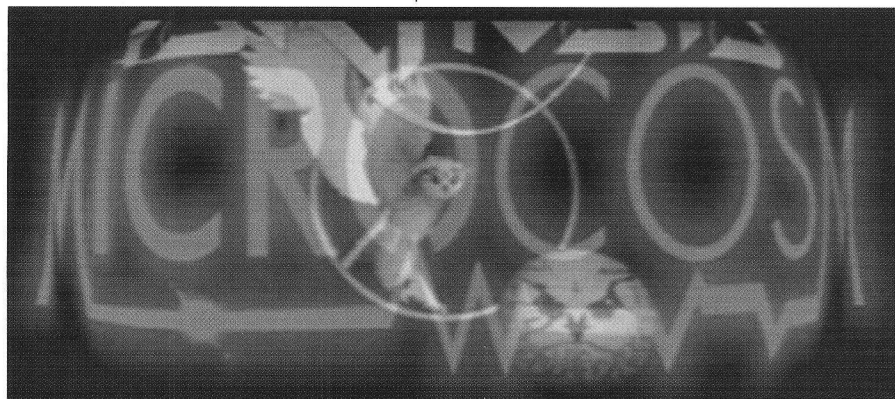
Johan François

5

Produkt: Manchester United Premier League Championship
Programmeurs: Neil Adamson en Simeon Pashley
Produktie: Krisalls

Prijs: een dertig pond, een goeie tachtig gulden of zowat 1600 bfr.

Waardering: ik dacht dat zoiets in feite duidelijk werd bij het lezen van een recensie, maar wie ben ik...



Reisdoel menselijk brein

Vanwege de aankondiging van Microcosm hield iedere spelfanaat de laatste maanden zijn adem in. Uitgever Psygnosis staat immers meestal borg voor puntgave produkten. De wildste geruchten slingerden van links naar rechts door het geruchtcircuit. Op een gegeven moment was er geen scheiding meer tussen gerucht en feit te bekennen. Maar nu is het spel er daadwerkelijk en kunnen we de feiten rapporteren.

Microcosm begint ongelofelijk. Als je het spel start, word je direkt geconfronteerd met een film van tien minuten. Dit deel ziet er zó goed uit dat we even dachten dat we een full motion video in de CD32 hadden. Zoals bij alle Psygnosis spellen heeft de intro altijd nèt dat beetje extra. Het spel handelt over het reizen door het menselijk lichaam. De auteurs hebben het boek 'Fantastic Voyage' vast en zeker op de plank staan. In Microcosm ben je op zoek naar vijf- andelijke vaartuigen in het lichaam. Om deze allemaal uit te schakelen dien je vijf delen van het lichaam te bezoeken. Voordat je missie voltooid is, kruisen diverse virussen en bacteriën je pad die in jou een potentiële maaltijd zien. Wees dus bereid op een eerste klas uitdaging!

GIGANTISCHE DOBBER

Microcosm valt onder de noemer 'shoot-em-up' spellen. Aan het eerste level heb je al een gigantisch zware dobber. Als je geen fan van dit soort games bent, kun je het dus misschien beter op de software-plank van de winkel laten staan. Grafisch gezien luidt Microcosm een

nieuwe generatie spellen in. De afwisselende korte animaties, de bewegingsvrijheid en de keuzes tijdens het spelen geven een hele aparte atmosfeer.

Maar laten we eerst iets uitleggen over de diverse levels...

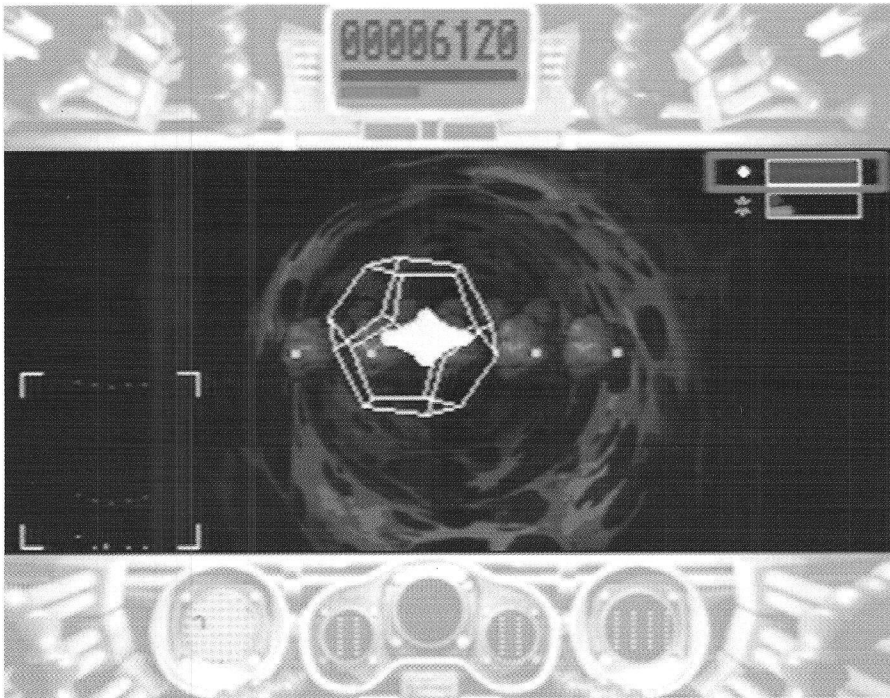
De aderen, het botweefsel en de linker hersenschors

Op deze levels moet je met behulp van een vaartuig de vijand in de doolhoven van het lichaam opzoeken. Elk level bestaat uit een kronkelroute van gangen waarin het vijandelijke virus je onophoudelijk en uit elke richting bestookt. Door alle knooppunten te bezoeken en de verspreiding van het virus te deactiveren kun je een bezoek brengen aan één van de bewakers. Als je hem succesvol vernietigd hebt, ga je terug naar het station om van daaruit een ander deel van het lichaam te bezoeken.

De halsslagader

De halsslagader is een verhaal apart. Dit level vormt een gigantisch ondoordringelijk doolhof dat aanzienlijk zwaarder is dan zijn voorgangers. Doordat deze ader als voedingsbron





van de hersenen dient, is de menselijke beveiliging in optimale staat. Hier overleven lijkt bijna onmogelijk. Als je de voorgaande levels al te zwaar vond, kun je jezelf een huilbui ontzeggen door dit level nooit te betreden.

De rechter hersenschors

Dit deel beheerst het denkgedeelte van de mens. De vijand is hier op volle sterkte aanwezig om heerschappij over het lichaam te houden. Dit deel is alleen te bereiken door eerst alle andere levels te voltooien.

SLIMME BOMMEN

De bediening van het spel verloopt via de controller van de CD32 en heeft eigenlijk geen uitleg nodig. Er zijn twee extra knoppen beschikbaar. Als je in het bezit bent van 'slimme' bommen, kun je met één druk op de groene knop alle tegenstanders vernietigen. De linker aktieknop geeft de kaart van het level weer. Het bekijken van deze kaart is gevaarlijk, daar het spel gewoon doorgaat. Als je even te lang naar de kaart tuurt, ben je dood voor je het weet.

De bewegingen van het spel zijn vloeiend. Elke adersplitsing wordt aangekondigd waardoor je op tijd kunt

selektieren welke weg je gaat volgen om een volgende horde tegenstanders tegemoet te treden.

MIJLPAAL

Microcosm is een mijlpaal op het gebied van schietspellen. Grafisch is het heel goed afgewerkt en de animaties zijn een lust voor het oog. Het geluid is ook een eerste klas werkstuk. De muziek blaast je bijna letterlijk tegemoet terwijl je je tegenstanders afschiet. Tussen de levels door en in het begin van het spel krijg je zelfs de tekst 'have a nice day!' te horen. Als we het spel nuchter bekijken en alle poespas wegdenken, blijft er eigenlijk weinig meer over dan een zwaar schietspel. Maar vanuit dat oogpunt is het nooit moeilijk om negatieve dingen te vinden.

Het belangrijkste element van een spel als Microcosm is de snelheid waarmee de levels scrollen. De CD32 drive verzorgt deze beweging zonder haperen. De bediening is recht toe recht aan zonder veel poespas. De optie om (op het laatste level na) alle nivo's afzonderlijk te kiezen, voorkomt dat de speler direkt gefrustreerd raakt omdat hij maar niet verder komt.

Wie van dit type spel houdt, moet niet langer aarzelen en Microcosm direkt kopen. De afwerking en moeilijkheidsgraad van het spel staan garant voor maandenlang schietplezier. Bent u geen schietspelfanaat, kijk dan toch even naar het spel in de winkel, voor u een ander pakket kiest. U mocht eens op andere gedachten komen...

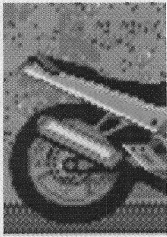
Lawrence van Rijn

Produkt: Microcosm
 Producent: Psygnosis
 Konfiguratie: CD32
 Waardering: 8

8

Knokkend

**Aandacht voor een
 motorrace-spel met een
 zwaar gewelddadig
 accent! Heb je wel eens
 het gevoel dat je 'Het**



**Mikpunt' bent? Dat iedereen op de
 hele wereld erop uit is om alleen
 jou dwars te zitten? Alleen jij bent
 het die alle narigheid over zich
 heen krijgt en ieder ander doet
 net of er niets aan de hand is...**

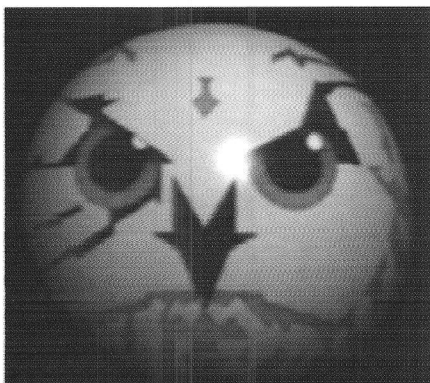
**Zo'n gevoel? Wel, dat gevoel krijg
 je sterk als je Road Rash van
 Electronic Arts speelt.**

In het begin lijkt er niets aan de hand: je hebt een redelijk wrede motor, je kiest een landelijk trajectje uit om wat te toeren en samen met wat andere racers sta je onder het genot van een passend muziekje aan de start. Pas als het startsein is gegeven barst het los: alle andere racers lijken het alleen en uitsluitend op jou te hebben voorzien! En denk nu niet aan iets onschuldigs als in de tang nemen, voor je rijden zodat je niet kunt passeren of zo... Nee, er komt hard fysiek geweld aan te pas! Niet alleen slaan ze naar je, maar er zijn er ook bij die gerust schoppen!

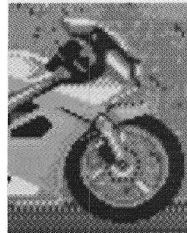


JALOERSE AGENTEN

Je kunt natuurlijk de tactiek kiezen van op een veilige afstand blijven, maar dat zou inhouden dat je naast de weg moet rijden. Dat zou op zich niet erg zijn, ware het niet dat gras of zand funest is voor je snelheid. Op zo'n moment kies je voor de tactiek dat de aanval de beste verdediging is. En dus mep je er vrolijk op los en trap je de motor van Biff aan gort zodat hij permanent geen bedreiging meer vormt. En alsof slaan en schoppen nog niet

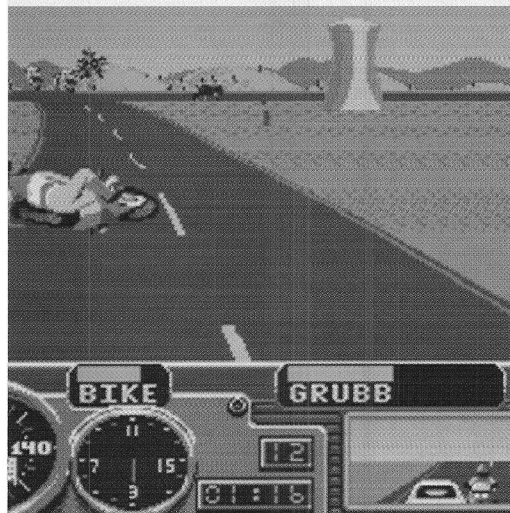


naar de finish



genoeg is, zit er ook telkens tenminste één racer bij die een knuppel bij zich heeft om je daarmee te teisteren. Maar nu het leuke: je kunt die knuppel afpikken en er zelf gebruik van maken. Dit item kan in de kopgroep soms het verschil betekenen

tussen winnen of verliezen! Je kunt iedereen die binnen je bereik komt een rotmeep verkopen en daardoor je eigen positie veiligstellen. Na het eerste level wordt de mate waarin men het op jou heeft gemunt alleen maar erger. En het blijft niet beperkt tot je mederacers. De omstanders mogen dan wassen beelden lijken, de motoragenten die over de weg zwabberen zijn de volgende die je grijze haren leveren. Deze agenten, die overigens steevast te herkennen zijn aan O' aan het begin van hun achternaam, lijken wel jaloeerse ex- of would-



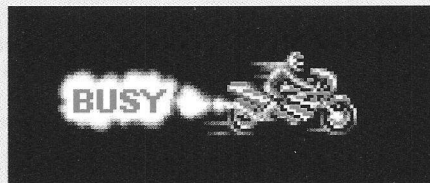
be rashers. Van alle gemene truukjes halen zij de meest vuile uit: zij gaan juist wèl voor je rijden zodat je niet kunt inhalen en als je midden op de weg ten val komt, blijven ze net zolang tegen je motor opbotsen tot jouw trots een wrak is. Het zijn beslist geen vriendelijke mensen.

KWALITEITSVLEES

De wegen waarover de races gaan, worden niet speciaal voor de race vrijgehouden van ander verkeer. Het kan dus gebeuren dat je in het golvende landschap een bocht neemt en dan ineens een witte auto op jouw weg helpt voor je ziet rijden. Kijk niet gek op als je niet meer op tijd kunt afremmen en met een geweldige klap kennismakt met de achterkant van de wagen. Hetzelfde kan op nog dramatischer manier gebeuren met tegemoet komende auto's. Let erop op dat je motor niet in de soep raakt! Overigens zal je af en toe waarnemen dat andere racers dezelfde problemen met auto's hebben als jij.

Waar je ook niet gek van moet opkijken als je op level drie wat rondtoert is een scharrelkoe die ineens midden op de weg staat! Die wil zeker geen kwaliteitsvlees afleveren.

Als je eindigt krijg je een geldprijs. Het gewonnen geld kun je op bepaalde momenten gebruiken om een nieuwe, nog wredere motor aan te schaffen. Dat wil zeggen: als je genoeg geld over hebt na het betalen van boetes en reparaties. Een nieuwe motor heeft weer andere eigenschappen die in de koopschermen worden vermeld. Let op wat hier staat: het is waar!



KONKLUSIE

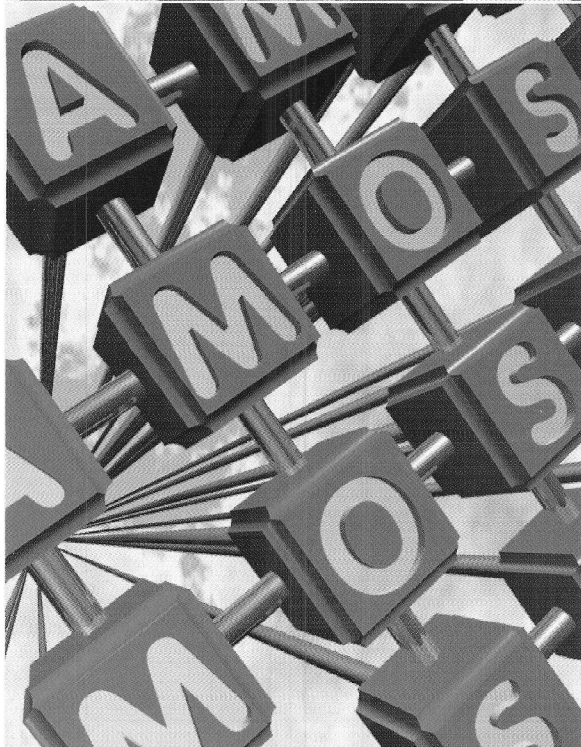
Road Rash is een leuk spel voor handgemene motorrijders. Je moet goed kunnen sturen, want de bochtigheid neemt snel toe en daarmee worden de parcours moeilijker. Gelukkig is dit niet zo'n racespel waarbij je moeite hebt het voertuig op de weg te houden en ieder takje op de weg een ware uitdaging vormt. Veel race- en knokplezier!

John Beek

Produkt: Road Rash
Producent: Electronic Arts
Prijs: circa f 80,-
Waardering: 7,5

7,5





TOP-DOWN PROGRAMMEREN IN AMOS

Amiga Magazine heeft een warm hart voor Nederlandse programmeurs. Daarvan kunnen er wat ons betreft niet genoeg zijn. Zonder slimme programmeurs kunnen we geniale programma's immers vergeten. Het is dus in ieders belang om programmeren op de Amiga te stimuleren.

De eerste taal die in aanmerking komt als je de Amiga wilt leren beheersen is Basic. Het vervelende is dat de meeste Basic-kursussen u als een beginnening behandelen. De eerste les leert u uw naam op het scherm printen en in de tweede les behandelt men een programma dat priemgetallen berekent. Gaap! Geen wonder dat de meeste mensen afhaken.

Amiga Magazine kiest een andere manier om u Basic te leren. In plaats dat we de stof stapje voor stapje moeilijker maken, springen we meteen middenin de problemen. Vergelijk het met autorijden. U mag vanaf de eerste les sturen. Dat maakt autorijles zo leuk. En waarom zou dat met programmeren ook niet zo kunnen gaan?

Bouw uw eigen databasemanager!

DEEL 2: Het raamwerk compleet

In de eerste aflevering uit deze cursus bouwden we in grote lijnen een programma dat adressen beheert. We maakten routines om adressen in te voeren, er doorheen te bladeren, ze te bewaren en ze weer te laden. Wie die eerste aflevering gemist heeft: het programma waarmee we vorige keer eindigden en deze keer starten staat op onze servicediskette.

Dit keer voegen we maar liefst vijf procedures toe. We gaan adressen VERANDEREN, WISSEN, AFDRUKKEN, ZOEKEN en RANG-SCHIKKEN.

Denkt u er bij het toevoegen van een nieuwe procedure telkens weer aan om in het menu het Rem-kommando te verwijderen dat voor de regel staat die naar de procedure wijst?

EEN VERHUISBERICHT

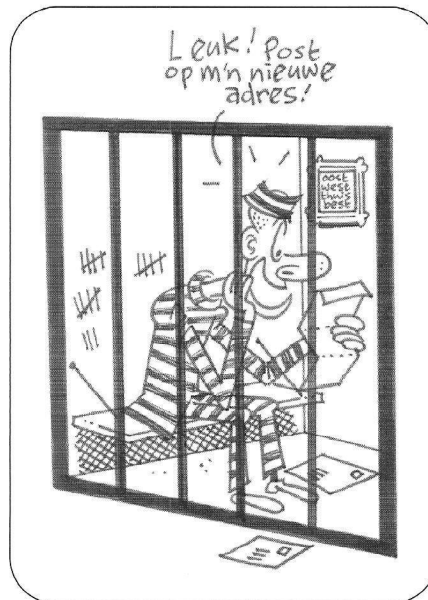
De eerste routine waar we ons mee gaan bezighouden, biedt de mogelijkheid om veranderingen in uw adressenbestand aan te brengen. Tenslotte hebben relaties wel eens de neiging te verhuizen en dan is het handig als de etiketten op onze vakantiekarten voortaan de nieuwe adressen bevatten. Hier is de complete routine:

```

Procedure VERANDEREN
  Input "Welk kaartnummer? "; WERK_MET
  If WERK_MET>HOOGSTE Then Pop Proc
  Input "Naam: "; NAAM$(WERK_MET)
  Input "Adres: "; ADRES$(WERK_MET)
  Input "Postcode: "; PC$(WERK_MET)
  Input "Woonplaats: "; WPL$(WERK_MET)
  Input "Tel.nr: "; TEL$(WERK_MET)
  Input "Geb. Datum: "; GEB$(WERK_MET)
  Input "Bijzonderheden: "; BIJZ$(WERK_MET)
End Proc
  
```

Om er even in te komen hebben we een routine gemaakt die alleen maar kommando's gebruikt die u al kent. U kunt de routine in werking stellen door in het menu het Rem-kommando voor de optie VERANDEREN weg te halen.

Als u het programma start, moet u via BLADEREN de relatie opzoeken die verhuisd is. Daarvan onthoudt u het kaartnummer. Daarna kiest u in het menu voor VERANDEREN. Het programma vraagt daarop welke adreskaart u wilt wijzigen. Tik het kaartnummer dat u gememoriseerd heeft in. De procedure plaatst dat



nummer in de nieuwe variabele 'Werk_met'. Vervolgens controleert het programma of er geen onzin is ingevoerd. Als u het getal 10 invoert en er zijn maar 5 kaartjes, springt de procedure terug naar het menu. Die controle vindt plaats via een If-kommando. Het teken '>' betekent 'groter dan'. We springen uit de procedure als het ingetypte 'Werk_met' groter is dan het getal in de variabele 'Hoogste'. Op dat teken 'groter dan' komen we dadelijk nog terug.

Als er een nummer van een bestaand kaartje is ingevoerd, mag u alle gegevens van de betreffende relatie opnieuw intypen. Het kommando 'Input' zorgt er in samenwerking met de variabele 'Werk_met' voor dat het nieuwe adres over het oude geschreven wordt.

We hebben het probleem opgelost, maar niet op een erg fraaie manier. U moet alle gegevens namelijk opnieuw intikken en dat is natuurlijk een vervelend werkje, zeker als iemand alleen maar een nieuw telefoonnummer krijgt. Daarom breiden we onze procedure meteen weer uit met een slim truukje, dat de volgende listing oplevert:

```

Procedure VERANDEREN
  Input "Welk kaartnummer? "; WERK_MET
  If WERK_MET>HOOGSTE Then Pop Proc
  Put Key NAAM$(WERK_MET): Input "Naam: "; NAAM$(WERK_MET)
  Put Key ADRES$(WERK_MET): Input "Adres: "; ADRES$(WERK_MET)
  Put Key PC$(WERK_MET): Input "Postcode: "; PC$(WERK_MET)
  Put Key WPL$(WERK_MET): Input "Woonplaats: "; WPL$(WERK_MET)
  
```

```
Put Key TEL$(WERK_MET): Input "Tel.nr: "; TEL$(WERK_MET)
Put Key GEB$(WERK_MET): Input "Geb. Datum: "; GEB$(WERK_MET)
Put Key BIJZ$(WERK_MET): Input "Bijzonderheden: "; BIJZ$(WERK_MET)
End Proc
```

Vóór elk Input-kommando hebben we de opdracht 'Put Key <var\$>' gezet. Hiermee plaatsen we de inhoud van <var\$> in de toetsenbordbuffer. De toetsenbordbuffer bewaart de toetsaanslagen die we doen voor ze verwerkt worden. Als u sneller typt dan de Amiga op het scherm bij kan houden, komen er tekens in die buffer te staan. Dat is geen probleem, want de Amiga heeft maar een kleine hapering van uw kant nodig om u weer in te halen. Via 'Put Key' zetten we kunstmatig tekens in de toetsenbordbuffer, namelijk de huidige informatie op het kaartje met nummer 'Werk_met'.

Als we vervolgens het Input-kommando aanroepen, tikt de computer automatisch de bestaande gegevens voor ons in. Wanneer die nog juist zijn, hoeven we alleen maar op de Return-toets te drukken. Pas als we bij een regel komen waar we iets moeten veranderen (het telefoonnummer) moeten we de oude gegevens die voor ons worden getypt met de Backspace-toets wissen. Slim hè?

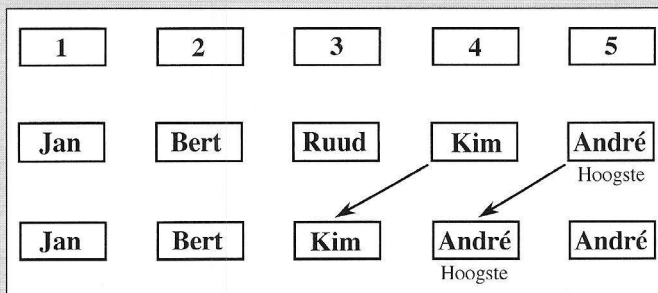
'T IS UIT!

Het wissen van een adreskaart lijkt in eerste instantie eenvoudig. Gewoon alle gegevens op het kaartje vervangen door de nulstring (de nul-string bestaat uit alles wat tussen twee aansluitende aanhalingstekens staat - uit helemaal niets dust!) Als de variabele 'K' het nummer van het kaartje bevat dat we leeg willen maken, programmeren we:

```
NAAM$(K)=""
ADRES$(K)=""
....
```

Het nadeel van deze methode is dat er lege kaartjes in het bestand ontstaan. Als we bladeren, werkt dat heel verwarrend. Omdat nieuwe kaartjes aan het einde toegevoegd worden, is onze database uiteindelijk vol terwijl er nog allemaal 'gaten' in voorkomen. Dat is natuurlijk niet acceptabel.

De volgende procedure haalt het kaartje dat u kwijt wilt er echt tussenuit. Stel dat u vijf kaartjes heeft en het derde wilt wissen. De procedure laat dan kaartje één en twee ongemoeid. Over kaartje drie kopieert de routine de gegevens van kaartje vier. Over de gegevens van kaartje vier kopieert de procedure de gegevens van kaartje vijf. En de variabele 'Hoogste' wordt van vijf naar vier gezet (zie figuur).



Kaartje vier en vijf bevatten nu weliswaar dezelfde gegevens, maar als u later uw adressen via de procedure 'Opslaan' bewaart, worden er dus maar vier (van 1 t/m 'Hoogste') naar diskette geschreven.

Een andere manier om dat dubbele kaartje kwijt te raken is een nieuw adres invoeren. Kijk nog maar even terug naar de procedure 'Invoeren'. De variabele 'Hoogste' wordt in het begin van die routine met één opgehoogd en komt dus op vijf. De nieuwe gegevens die u invoert overschrijven daardoor de gegevens op het dubbele kaartje.

Na de voorgaande uitleg kan de code niet meer moeilijk te volgen zijn.

Procedure WISSEN

```
If HOOGSTE=0 Then Pop Proc
Input "Welk kaartnummer wilt u wissen? "; WERK_MET
```



```
If WERK_MET>HOOGSTE Then Pop Proc
HOOGSTE=HOOGSTE-1
For K = WERK_MET To HOOGSTE
  NAAM$(K)=NAAM$(K+1)
  ADRES$(K)=ADRES$(K+1)
  PCS$(K)=PCS$(K+1)
  WPL$(K)=WPL$(K+1)
  TEL$(K)=TEL$(K+1)
  GEB$(K)=GEB$(K+1)
  BIJZ$(K)=BIJZ$(K+1)
Next K
End Proc
```

Als er nog geen kaartjes zijn, valt er dus ook niets te wissen en 'poppen' we uit de procedure.

Zijn er wel adressen, dan vragen we de gebruiker welke kaart hij wil wissen en bewaren het antwoord in 'Werk_met'. Net zoals bij de procedure VERANDEREN controleren we even of er geen kaartnummer is ingetypt dat niet bestaat.

In de volgende regel verlagen we het aantal kaarten ('Hoogste') met 1. Daarna schuiven we in een For..Next lus alle kaartjes uit de kaartenbak, vanaf het kaartje dat we willen wissen, één plaatsje naar voren.

Dat gebeurt via de variabele 'K'. Die loopt vanaf het kaartnummer dat we kwijt willen (Werk_met) tot aan het einde van onze database. In het geval van ons voorbeeld begint 'K' bij kaartje 3. De opdracht

```
Naam$(K)=Naam$(K+1)
```

heeft dan tot gevolg dat de variabele 'Naam\$(3)' wordt gevuld met de inhoud van variabele 'Naam\$(4)'. Ook het adres, de woonplaats, enzovoort van kaartje drie worden overschreven met de gegevens van kaartje vier.

Daarna zet het programma een 4 in de variabele 'K' en worden de gegevens op het vierde kaartje vervangen door die van het vijfde en zijn we klaar.

PAPIER HIER

Er resten nog drie routines om ons basisprogramma compleet te maken. De eenvoudigste is de optie 'Afdrukken'. Daarmee zetten we het adressenbestand op papier. De procedure is zo makkelijk omdat er nauwelijks verschil bestaat tussen het afdrukken op het scherm (Print), bewaren op schijf (Print #nr) of afdrukken op de printer. Voor uitvoer naar uw matrix-, inkjet of laserprinter biedt Amos de opdracht LPrint. Toch zullen we dat kommando niet gebruiken. Dit lijkt in eerste instantie nogal vreemd, maar we hebben er een goede reden voor. Daar komen we zo op. Eerst even een truukje om de routine op een snelle manier te maken. Kopieer de routine OPSLAAN via de Amos-menubalk en plaats die kopie onderaan de listing (Kies Block: Begin, End, Store, Paste).

Verander in de kopie de eerste regel in

```
Procedure AFDRUKKEN
```

en de tweede in

```
Open Port 1, "PAR:"
```

De complete routine ziet er dan als volgt uit:

```
Procedure Afdrukken
```

```
Open Port 1, "PAR:"
For K=1 To HOOGSTE
  Print #1, NAAM$(K):PRINT #1, ADRES$(K)
  Print #1, PC$(K):PRINT #1, WPL$(K)
  Print #1, TEL$(K): PRINT #1, GEB$(K)
  Print #1, BIJZ$(K)
Next K
Close 1
End Proc
```

'Open Port' is bijna gelijk aan de gewone opdracht 'Open'. Hij opent echter geen kanaal naar een bestand, maar naar een apparaat (device). In dit geval een apparaat aan de parallelle poort. Daarmee is onze afdrukroutine meteen klaar.

Nu nog even de uitleg waarom we de opdracht 'LPrint' niet gebruiken. LPrint zorgt ook voor uitvoer van gegevens naar de parallelle poort. Voor de gegevens daar echter aankomen, worden ze bewerkt door de printerdriver waarvoor u via het programmaatje 'Printer' in de lade Prefs van de Workbench gekozen heeft. Via die printerdriver kunt u bijvoorbeeld bepalen of u een ruwe versie (Proef) wilt afdrukken of juist in bijna drukkwaliteit (Eindprodukt).

In ons voorbeeld sturen we de adressenlijst naar 'PAR:'. Hierdoor gaat alle informatie zonder tussenkomst van de printerdriver naar de printerpoort en dat gaat natuurlijk supersnel. Als u echter een printer bezit die u netjes met behulp van de preferences ingesteld heeft, kunt u daar ook gebruik van maken. In dat geval geeft u in plaats van het device 'PAR:' het device 'PRT:' op. Zelfs als u een printer heeft die op de RS232-poort aangesloten moet worden heeft u nut van de routine. U print rechtstreeks naar de seriële poort met 'SER:' of via de preferences met 'PRT:'.

SNEL ZOEKEN

Als een adressenlijst een beetje begint te groeien, is het onhandig om een relatie met de blader-functie op te zoeken. Op dat moment verlangen we naar een snellere zoekmethode. Zoals deze:

```
Procedure ZOEKEN
```

```
Input "Wie zoekt u? "; ZOEK$
For K= 1 To HOOGSTE
  If ZOEK$=NAAM$(K)
    Print NAAM$(K)
    Print ADRES$(K)
    Print PC$(K)
    Print WPL$(K)
    Print TEL$(K)
    Print GEB$(K)
    Print BIJZ$(K)
  End If
Next K
End Proc
```

Eerst vragen we de gebruiker naar wie hij zoekt (Input). Zijn antwoord komt in de variabele 'Zoek\$' terecht. Vervolgens loopt de Amiga van begin tot eind door onze database dankzij een For..Next-lus. Op elk kaartje kijkt hij of (If..) de ingevoerde naam (Zoek\$) op het kaartje staat (gelijk is aan Naam\$). Telkens als de Amiga de ingetypte naam tegenkomt, drukt hij alle gegevens van het kaartje af.

We zien hier een nieuwe vorm van het kommando 'If'. Vorige keer gebruikten we in het menu bijvoorbeeld:

```
If A=1 Then INVOEREN
If A=2 Then OPSLAAN
```

Of, in woorden: als de variabele A het cijfer 1 bevat, ga dan naar de procedure 'Invoeren'. Zit er iets anders in A, ga dan gewoon door met de volgende opdracht.

In deze procedure doen we ook een test. We kijken of de inhoud van de variabele 'Zoek\$' gelijk is aan die van de variabele 'Naam\$'. Als dat het geval is, voeren we een heleboel Print-opdrachten uit. Is dat niet het geval, dan gaan we verder met de opdracht die volgt op 'End If'.

U zult merken dat het programma eist dat u de naam die u zoekt precies zo intypt als hij in de database voorkomt. Als u "AMIGA MAGAZINE" typt en er staat "Amiga Magazine", dan wordt het kaartje niet gevonden.

Dat gedoe met hoofdletters en kleine letters is best lastig.

Gelukkig kent Amos kommando's om kleine letters in hoofdletters om te zetten en andersom.

```
Lower$("AMIGA") produceert "amiga"
```

```
Upper$("amiga") produceert "AMIGA"
```

We verbeteren de zoekroutine door zowel de ingetypte naam als de naam op het kaartje tijdelijk om te zetten in kleine letters. (In hoofdletters mag ook, zolang u ze allebei maar op dezelfde manier 'behandelt'.)

Vervang daarvoor in de procedure ZOEKEN de regel

```
If ZOEK$=NAAM$(K)
```

door

```
If Lower$(ZOEK$)=Lower$(NAAM$(K))
```

U zult zien dat u "Amiga Magazine" nu ook vindt wanneer u "amiga magazine" intypt.

Uiteraard valt er nog veel meer aan deze procedure te verbeteren. We moedigen u aan om in 'een eigen versie van deze database' uitgebreid te experimenteren met bijvoorbeeld zoeken op postcode.

ORDE IN DE ZAAL

Als er één onderwerp is waarover rijen wetenschappelijke boeken zijn verschenen, is het wel het sorteren. En als er één onderwerp is waar veel mensen geen snars van snappen, is het wel het sorteren. Neem maar eens dertien speelkaarten (van één kleur) en probeer ze volgens een bepaalde methode, met zo min mogelijk handelingen, op volgorde te leggen. Dat is best lastig.

Voor het omwisselen van de inhoud van twee variabelen stelt Amos het kommando 'Swap' beschikbaar. Dat hebben we in ieder geval nodig. Maar wat is een logische aanpak?

Voor we daaraan toe komen, even wat theorie.

Uit de wiskunde kent u wellicht de volgende twee tekens:

> groter dan

< kleiner dan

(ezelsbrug: als je een vertikaal streepje voor het 'kleiner dan' teken zet, maak je er een K van!)

Deze tekens komen ook vaak in combinatie met elkaar of met het gelijkteken voor:

<> ongelijk aan

>= groter of gelijk aan

<= kleiner of gelijk aan

Met behulp van deze tekens kunnen we uitspraken over getallen doen. Zo zijn de volgende beweringen waar:

7>5, 3<4, 6>=6, 9<=9, 5<>8

Niet juist zijn bijvoorbeeld de volgende uitspraken:

5>7, 4<3, 6>6, 9<=8, 2<>2

Voor het sorteren gaan we zodadelijk ongeveer hetzelfde doen, maar dan met letters.

De bewering 'a<b' is juist omdat de letter 'a' eerder in het alfabet voorkomt dan de letter 'b'.

De bewering 'n>e' is ook juist, want de letter 'n' zit veel verder in het alfabet dan de letter 'e'.

Bij beweringen over groepjes die uit meerdere letters bestaan, lopen we van links naar rechts door de twee 'woorden' die we vergelijken. Zodra er twee letters afwijken, gebruiken we die om te bepalen of de bewering juist is.

Voorbeeld:

De bewering Maria<Marie is waar, want de letter 'a' komt eerder in het alfabet dan de letter 'e'.

De bewering Jack>Jan is niet waar, want de letter 'c' zit niet die-

per in het alfabet dan de letter 'n'.

De sorteermethode die we kiezen, staat bekend als 'Bubblesort'.

U zult later zien dat dat geen gekke naam is.

De procedure vergelijkt het eerste met het tweede kaartje. Als de naam op het eerste kaartje groter is dan die op het tweede kaartje, verwisselt de Amiga de gegevens van de twee kaartjes. Is dan niet het geval, dan gebeurt er niets.

Vervolgens vergelijkt de routine het tweede met het derde kaartje. Als de naam op het tweede kaartje groter is dan die op het derde kaartje, verwisselt de Amiga de gegevens van de twee kaartjes. Is dan niet het geval, dan gebeurt er niets.

Zo gaat de Amiga door tot en met het één-na-laatste en het laatste kaartje.

Daarna begint de routine weer van voren af aan.

Het eerste kaartje wordt vergeleken met het tweede, het tweede met het derde, enzovoort.

Pas als de Amiga van begin tot eind door de kaartenbak is gewandeld zonder ook maar één keer kaartjes te verwisselen, stopt het programma. De kaartjes staan dan kennelijk in de goede volgorde.

Een voorbeeld:

Kim	Bert	Ruud	Jan	Startvolgorde; bekijk Kim en Bert
Bert	Kim	Ruud	Jan	Kim en Bert zijn verwisseld; bekijk Kim en Ruud
Bert	Kim	Ruud	Jan	Kim en Ruud staan goed; bekijk Ruud en Jan
Bert	Kim	Jan	Ruud	Ruud en Jan zijn verwisseld; bekijk Bert en Kim
Bert	Kim	Jan	Ruud	Bert en Kim staan goed; bekijk Kim en Jan
Bert	Jan	Kim	Ruud	Kim en Jan zijn verwisseld; bekijk Kim en Ruud
Bert	Jan	Kim	Ruud	Kim en Ruud staan goed; bekijk Bert en Jan
Bert	Jan	Kim	Ruud	Bert en Jan staan goed; bekijk Jan en Kim
Bert	Jan	Kim	Ruud	Jan en Kim staan goed; bekijk Kim en Ruud
Bert	Jan	Kim	Ruud	Kim en Ruud staan goed; er is een hele ronde niet verwisseld: klaar!

Als u het voorbeeld volledig begrijpt, kunt u met een gerust hart de procedure induiken.

Procedure RANGSCHIKKEN

```

If HOOGSTE<=1 Then Pop Proc
Repeat
  WISSEL$="n"
  For K=1 To HOOGSTE-1
    If Lower$(NAAM$(K))>Lower$(NAAM$(K+1))
      Swap NAAM$(K),NAAM$(K+1)
      Swap ADRES$(K),ADRES$(K+1)
      Swap PC$(K),PC$(K+1)
      Swap WPL$(K),WPL$(K+1)
      Swap TEL$(K),TEL$(K+1)
      Swap GEB$(K),GEB$(K+1)
      Swap BIJZ$(K),BIJZ$(K+1)
      WISSEL$="j"
    Endif
  Next K
Until WISSEL$="n"
End Proc

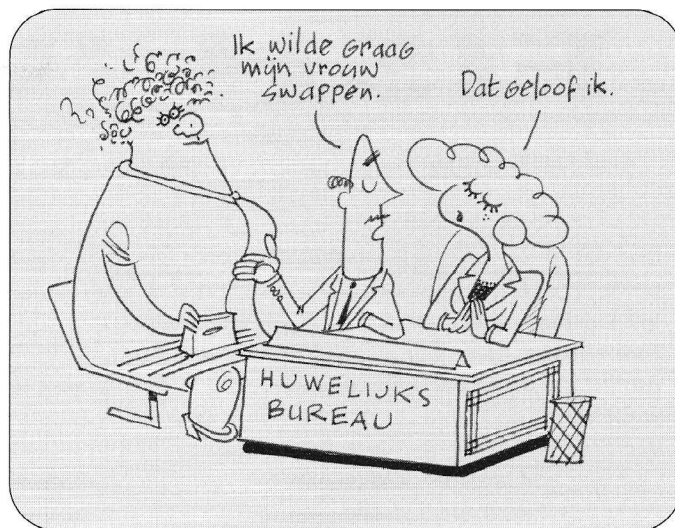
```

Als er nul kaartjes zijn, valt er niets te sorteren. Eén kaartje sorteren is ook onzin. In beide gevallen springen we uit de procedure. Is sorteren zinvol, dan vervolgen we met een 'Repeat..Until' opdracht. Weet u het nog van vorige keer? We gaan het hele stuk tussen 'Repeat' en 'Until' net zo lang herhalen tot de voorwaarde die achter 'Until' staat klopt.

De variabele 'Wissel\$' houdt bij of er gedurende één rondje door de database twee kaartjes verwisseld zijn. In het begin is dat nog niet het geval, dus vullen we de variabele met de letter 'n'.

We gebruiken een For..Next-lus om van begin tot eind door de kaartenbak te wandelen. De opdracht Lower\$ doet weer dienst om ervoor te zorgen dat het programma geen verschil maakt tussen hoofdletters en kleine letters.

We bekijken telkens de kaartjes 'K' en 'K+1'. Als de variabele 'K' een 1 bevat, bekijken we dus kaartje 1 en 2. Bevat hij een 7, dan bekijken we kaartje 7 en 8. 'K' mag nooit gelijk aan 'Hoogste' worden. Als dat zou gebeuren, vergeleken we kaartje 'Hoogste' met kaartje 'Hoogste+1'. En kaartje 'Hoogste+1' bestaat helemaal niet. Vandaar dat de For..Next-lus de variabele 'K' van 1 tot en met 'Hoogste-1' laat lopen. 'K+1' wordt dan maximaal 'Hoogste-1+1' oftewel 'Hoogste'.



Zodra de procedure twee opeenvolgende kaartjes ontdekt waarvan de naam op de eerste kaart groter is dan de naam op de tweede kaart, gebeuren er twee dingen: via een aantal Swap-kommando's verwisselen alle gegevens van plaats en de variabele 'Wissel\$' wordt met de letter 'j' gevuld om aan te geven dat er een verwisseling heeft plaatsgevonden.

Het is heel goed mogelijk dat er gedurende één ronde door de kaartenbak meerdere verwisselingen plaatsvinden. Het programma stopt dan telkens opnieuw de letter 'j' in 'Wissel\$'. Dat lijkt misschien wat overbodig, maar het kan absoluut geen kwaad.

Nadat kaartje 'Hoogste-1' en 'Hoogste' vergeleken en eventueel verwisseld zijn, bereikt de routine de opdracht 'Until'. Als er gedurende de ronde één of meer keren verwisseld is, zit er een 'j' in de variabele 'Wissel\$' en springt het programma terug naar de eerste opdracht achter 'Repeat'. De variabele 'Wissel\$' wordt weer met een 'n' gevuld en we maken een nieuwe ronde door de kaartenbak, waarbij de 'grotere namen' weer verder naar achteren 'bubbelen'.

Is er niet verwisseld, dan zit er een 'n' in 'Wissel\$' en zijn we klaar met sorteren. De opdracht 'End Proc' stuurt ons terug naar het menu.

Ziezo! Die laatste routine was knap lastig. Als u hem werkend krijgt, kunt u goed overtypen, maar pas als u hem ook BEGRIJPT, hebben wij ons doel bereikt. Laat eens iets van u horen!

Bent u ondanks onze goede bedoelingen vastgelopen, dan kunt u de uiteindelijke listing ook bemachtigen door de service-diskette te bestellen. We hopen dat het niet zover hoeft te komen... Wanneer u ons advies aan het einde van de vorige les ter harte heeft genomen, werkt u voor uzelf aan een eigen database om videobanden, cd's of strips in op te slaan. We wensen u veel plezier bij uw pogingen om de ideeën uit deze aflevering over te nemen!

Bert Rozenberg
Jan van Die

cartoons: Peter de Wit

Heeft u vragen over deze les? Stuur dan een briefje naar
Amiga Magazine
AMOS-kursus
Cyclamrood 2
2718 SE Zoetermeer

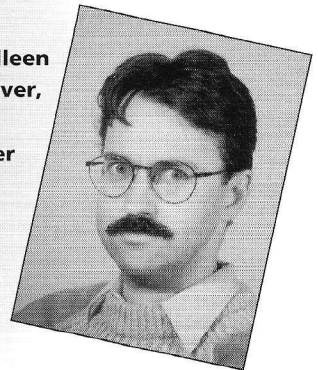
Ook suggesties voor het vervolg en verbeteringen van gepubliceerde procedures zijn van harte welkom. Lever listings wel altijd op schijf!

FISH & CHIPS

- Slot -

Niet dat de zee is leeggevangen, maar toch wordt dit de laatste aflevering van Fish & Chips. Niet alleen omdat Fred Fish ophoudt met de distributie van zijn AmigaLibDisks, maar ook omdat André Viergever, onze visboer, wel weer eens wat anders wil doen met zijn Amiga dan pd-schijfjes binnenstebuiten keren. André gaat door als medewerker van Amiga Magazine; Fred gaat door met zijn rol als 'Mister Amiga' via de verspreiding van pd op CD-ROM. Eigenlijk vinden we deze stap toch wat vreemd, want waren de Fish-disks niet 'het bulletin board voor mensen zonder modem'? Fred gaat nu PD verspreiden via een medium dat voorlopig nog minder in zwang is dan modems. Nou ja, er zullen vast nog wel commerciële en niet-commerciële (weder)verspreiders blijven. Of deze stap de Fish-reeks minder populair maakt (ten faveure van andere reeksen)?

We zullen het moeten afwachten.



FISH 976

Replex (0976_A.ZIP) staat voor REPLace EXecutable. Dit programma vervangt 'verkeerde' default tools door de tools die u ervoor in de plaats zou willen zien. Als een ikoon bijvoorbeeld als default tool 'MuchMore' heeft staan en u wilt liever TextRead gebruiken, dan vertelt u dit gewoon aan Replex. Als het systeem een default tool niet vindt, dan biedt Replex u alsnog de mogelijkheid een tool op te geven. Replex is lettertypegevoelig en werkt vanaf AmigaDOS 2.04. Versie 2.0 is een update van Fish 791. Shareware van Ekke Verheul.

UChess (0976_B.ZIP), een krachtig schaakprogramma, is de Amiga-versie van GnuChess 4. Het programma werd geoptimaliseerd voor 32 bits 68020 Amiga's en hoger. UChess multitaskt volledig en ondersteunt AGA. U hebt een 68020/030/040 Amiga met AmigaDOS 2.04 of hoger nodig en minimaal 4 Mb RAM. De speciale 'L' versie is geoptimaliseerd voor 68040 machines en heeft 10 Mb RAM nodig. Versie 2.78 wordt geleverd met source en ondersteunt nu grafische kaarten. Deel 1 (op deze schijf) bevat de executables en documentatie. Deel 2 (Fish 977) bevat de source. Geschreven door FSF. De Amiga-versie is van Roger Uzun.

FISH 977

Goud van oud! John Bos nam een programma van Fish 9, knutselde er wat aan en stuurde het naar Fred terug. **Forth** (0977_A.ZIP) is een update van MVP-Forth van Fantasia Systems. John gaf het een snellere schermeditor en printmogelijkheden. Ook is een undo-optie ingebouwd. Forth loopt op een Amiga 1000 of 3000. Overige Amiga's zijn niet getest.

KingCON (0977_B.ZIP) van David Larsson is een aapachtig mooie console-handler die hetzij het CON: of het RAW: device vervangt. Tevens voegt het een paar handigheidjes toe: automatische aanvulling van de bestandsnaam, een review-buffer, intuïtion menu's, een jump scroll (zeer snelle output!), ondersteuning van de muis, een 68020-versie en meer. Versie 1.1 werkt vanaf AmigaDOS2.

LibraryGuide 1.1 (0977_C.ZIP) is een AmigaGuide-bestand dat een overzicht geeft van 210 verschillende pd, shareware en commerciële libraries, samen met een eenvoudige beschrijving van wat ze doen, informatie over de versies en waar ze te krijgen zijn. Auteur: Dan Elgaard. Update van Fish 942.

De sources van **UChess** (0977_D.ZIP); zie ook Fish 976.

FISH 978

MakeCat (0978_A.ZIP) is een programma om lokalisatie catalogi te maken uit ASCII-bestanden. Daarin dienen dan wel de tekst en de identifikatienummers voor de catalogus te staan. Omdraaien is ook mogelijk met 'UnMakeCat', zodat bestaande catalogi gemakkelijk te vertalen of aan te passen zijn. Voorbeelden van gebruik zijn bijgevoegd. Versie 38.02 heeft AmigaDOS 2.1 of hoger nodig. Geschreven door Camiel Rouweler.

Hey man! **Man** (0978_B.ZIP) is een kommando om manuals te lezen, afkomstig van het UNIX besturingssysteem. Man kan overweg met AmigaGuide en TeX-DVI bestanden. U kunt Man met omgevingsvariabelen naar eigen believen instellen. Versie 1.11a van Kai Iske, die er de source bijdeed.

MiserPrint (0978_C.ZIP). Deze 'vrekken printer' propt tot acht pagina's tekst op één vel. Dat spaart papier en milieu. Vrekentip: doe dit ook nog tweezijdig! MiserPrint gebruikt de ietsiebietsiemini-pietsie lettertypes (Courier en Letter Gothic) van de HP-Deskjet printer. Versie 1.11 is een update van Fish 928. Kickstart 2.04 of hoger. Giftware: geef Heinz-Guenter Boettger dus een aardigheidje voor zijn inspanningen (een vergrootglas of zo).

MouseClock (0978_D.ZIP) is een hardware/software projekt om een goedkope batterijklok/kalender voor alle Amiga's te maken (met name voor de A1200, A500 en A600). De klok wordt aangesloten via de joystick-poort. Versie 1.22 is shareware, maar bevat de source van Adriano De Minicis.

NewEdit (0978_E.ZIP) is een commodity

dat alle stringgadgets van het systeem zodanig verandert dat ze beter te editen zijn. Naast enkele nieuwe edit-functies ondersteunt NewEdit nu ook knippen en plakken van tekst tussen clipboard en stringgadgets. Versie 1.8 wordt geleverd met source. Geschreven door Uwe Roehm, gebaseerd op werk van Oliver Wagner.

RachelValley (0978_F.ZIP) is een 256 kleuren of 16 kleuren IFF-plaatje van 'Rachel Raccoon' rustend na een wandeltocht. Gebruik het bijvoorbeeld als WB backdrop. Gemaakt door Les Dietz.

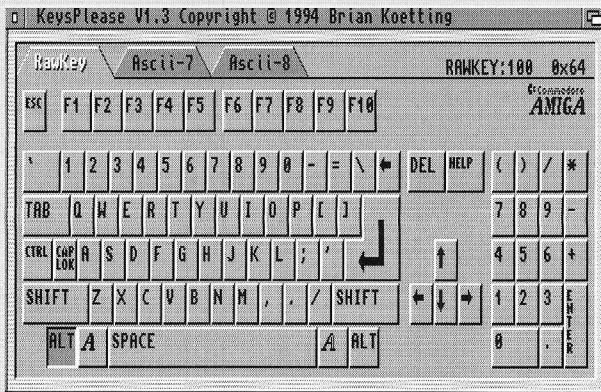
FISH 979

KeysPlease (0979_A.ZIP) van Brian Koetting toont het beeld van een Amiga-toetsenbord. Als u op een toets klikt met de muis, of de betreffende toets aanslaat op het echte toetsenbord, wordt de bijbehorende raw-kode of ASCII-waarde weergegeven. De kodes worden zowel in decimale en hexadecimale waarden weergegeven. Versie 1.3.

MouseAideDEMO (0979_B.ZIP) is een demonstratieversie van een muis-utility van Thomas J. Czarnecki. Het biedt alle standaard eigenschappen van een dergelijk utility. Daarnaast bevat het enkele unieke eigenschappen zoals Shell-Cycling, toetsenbord klikjes, muispoort verwisselen, KeyClosing, het selekteren van meer iconen via de muis, middelste muistoets, EZ-Date genereren, 'Workbench to front' functie, Ez-dragging en Sizing, Key zipping en Freezing Mouse. Tevens bevat het een Pop-Up 2.x stijl intuition interface (ook onder 1.3!) en werkt met alle schermmodi. Klein en snel. Versie 9.81a alweer, als update van Fish 892.

QMouse (0979_C.ZIP) is ook een muis-utility, gebaseerd op QMouse van Lyman Epp. Het bevat onder andere een top-line blanking voor A3000/A2320 gebruikers en een Northgate key remapping. Kickstart 2 of hoger. Versie 2.90 is een update van Fish 802. Dan Babcock deed er de source in assembly bij.

Ekke Verheul en Dirk Reisig deden het samen en creëerden **SnoopLibs** (0979_C.ZIP), een programma om het functioneren van uw Amiga nauwlettend



in de gaten te houden. Monitor tasks, verander library-function-calls vanuit elke willekeurige task, verander output-formats en print deze naar elk gewenst venster, bestand of printer. SnoopLibs werkt alleen vanaf Kickstart v37. Bijgesloten zijn zes '.sl' bestanden (library data) en een programma (fd2sl en source) om hier nieuwe aan toe te voegen. AmigaGuide handleiding. Versie 0.9.

StartWindow (0979_D.ZIP) is een volledig instelbaar Workbench-utility om programma's te starten. Het opent een zip-window dat, als het geactiveerd is, de gebruiker een lijst met voorgestelde kommando's toont. Dat is erg handig voor veelgebruikte kommando's. Heinz Reinert deed de sources voor de Engelse en de Duitse versie erbij.

Sebastiano Vigna is er weer met zijn **SuperDuper** (0979_E.ZIP) snelle diskkopieer- en formatteerprogramma versie 3.1, een update van Fish 903. Het werkt ook met RAM, harddisk of elk willekeurig sector-gebaseerd Amiga-device, zoals RAD:, VDO:, FMS:, etcetera. Real-time compressie via de Xpk-standaard staat een one-pass kopie toe op 1 Mb Amiga's, eventueel in samenwerking met een utility dat externe drives voor het systeem (maar niet voor SuperDuper) verbergt. Verdere toeters en bellen: ondersteunt high density floppy disks, voice, automatische datumophoging, een lijst met de gekopieerde disks en autostart bij disk-inleg. Werkt op AmigaDOS 2.0 en hoger. Nieuw zijn: simple refresh windows indien gewenst, de nieuwe NoStartup schakelaar, automatisch lezen van brondiskettes en een betere vensterafhandeling.

FISH 980

APipe 32.5 (0980_A.ZIP) is een update van Fish 783. Met de 'APIPE-Handler' beschikt u over het 'APIPE:' device. APIPE: fungeert als een verbinding tussen twee programma's, maar op een andere manier dan de standaard PIPE: dat doet. De APIPE-Handler interpreteert de tekst die na APIPE: komt als een kommandoregel die uitgevoerd dient te worden. De output van het betreffende kommando fungeert vervolgens als standaard input van het programma dat in het APIPE: kommando vermeld staat. Omgekeerd kan ook: het kommando gebruikt de standaard output van het programma als standaard input. 'APIPE:' lijkt dus op de UNIX 'popen()' call, maar is breder inzet-

baar voor de gebruiker. De source zit erbij en kan als voorbeeld voor een handler dienen. Gemaakt door Per Bojsen.

HWGRCS (0980_B.ZIP) is niet de ijzingwekkende kreet van een IJslandse of Schotse deelnemer van de sterkste man ter wereld, maar de driedelige Amiga-distributie van RCS 5.6.0.1 (patch level 8). RCS staat voor Revision Control Systeem. Hiermee zijn teksten of programma's die

veel versies moeten doorlopen automatisch van een nieuw versienummer te voorzien. RCS automatiseert de opslag, het terugvinden, het logboek, de identificatie en het samenvoegen van revisies. Het pakket bevat RCS 5.6, GNU diffutils 2.6 en een LP-utility ter ondersteuning van een gepagineerde diff-output. Deel 1 bevat de executables en documentatie in AmigaGuide en 'man' formaat. Deel 2 (Fish 981) presenteert de source voor RCS en deel 3 (Fish 982) schenkt u de source en executables voor patch en diffutils. Geschreven door Walter Tichy, Paul Eggert en Heinz Wrobel.

FISH 981

BootUte (0981_A.ZIP). BootUte (spreek uit: boetjoet) is een utility dat oudere software op de Amiga 1200 en 4000 laat lopen. Ook handig voor gebruik met turbokaarten. Kickstart 2 of hoger. Auteur: Paul Toyne.

CloudsAGA (0981_B.ZIP) is een programma dat wolken genereert die u in uw tekenprogramma, als een texture in een raytracing programma of als WB-backdrop kunt gebruiken. Ondersteunt alle AGA resoluties. Workbench 2.0 of hoger. Versie 1.05 is volledig opnieuw geschreven in Oberon-2 (source bijgevoegd) door Daniel Amor.

ConPaste (0981_C.ZIP) is geen nieuw Italiaans gerecht, maar versie 37.25 van een WB 2.0 commodity waarmee 'geclipte' tekst vrijwel overal 'in te plakken' is, zoals in string gadgets of andere tekst-applicaties. Tijdens het plakken wordt de prioriteit van ConPaste met 1 verlaagd, om de ontvangende applicatie de kans te

geven de tekst te verwerken. Nog een loligheidje: druk op een vooraf bepaalde toetscombinatie en ConPaste neemt elke willekeurige FTXT in clipboard 0 en vertaalt hem in input events. Update van Fish 935 (bijgeleverd bij ClipWindow van Jim Harvey). Carolyn Scheppner schreef het.

HuntWindows (0981_D.ZIP) zou een aardige titel voor een spel zijn, maar het gaat om versie 3.3 van een utility waarmee u vensters en requesters kunt opsporen op een Workbench die groter is dan het beeldveld van de monitor. Door de Vertical Blank Interrupt te monitoren weet HuntWindows welk venster geactiveerd wordt en brengt dit geheel in beeld. Update van Fish 774. De source van Jörg Bublath staat in assembler.

Deel twee van **HWGRCS** (0981_E.ZIP); zie ook Fish 980 en 982.

FISH 982

Bin2Hunk 2.2 (0982_A.ZIP) zet binaire bestanden om in een AmigaDOS hunk (of objektbestand) die met een linker in uw programma's kan worden opgenomen. Op deze wijze kunt u geluidssamples, plaatjes, tekst of wat dan ook aan uw programma's toevoegen. Bin2Hunk bezit een ReadArgs() CLI-interface en een GadTools Intuition-interface. Geschreven door Brian Koetting.

Deel drie van **HWGRCS** (0982_B.ZIP); zie ook Fish 980 en 981.

JoyRide (0982_C.ZIP) is ook geen spelletje, maar een commodity dat een intuition front-end voor joystick biedt. Dat kan fijn zijn voor zowel gebruikers als programmeurs. Zo kan een joystick in een aantal programma's tegelijk gebruikt worden. De joystick-events gaan nu door het input.device. Versie 1.0 bevat tevens de source voor een voorbeeld-testprogramma. Gemaakt door Brian Koetting.

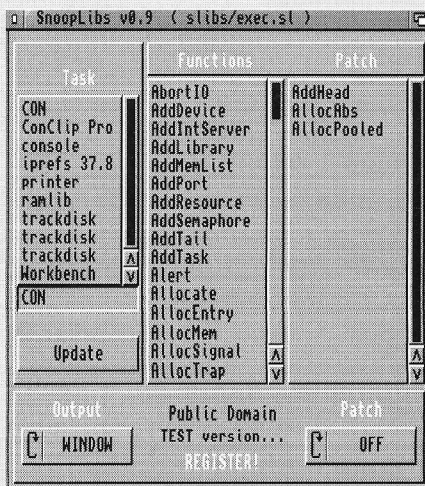
FISH 983

CapsLockExt (0983_A.ZIP) is een commodity dat het effect van de CapsLock-toets toepast op ALLE toetsen. Zo werkt CapsLock in feite identiek aan de ShiftLock in een typemachine. Druk de Shift-toets in en het effect staat tijdelijk uit. AmigaDOS 2.04 of hoger. Versie 1.0 is van Douglas Nelson, die er de assembly source bijdeed.

FastJPEG (0983_B.ZIP) staat voor een snelle (wat anders?) JPEG viewer. FastJPEG biedt echter ook een perfecte beeldkwaliteit. Versie 1.10 van Christoph Feck.

Harridan (0983_C.ZIP) is zo'n vervelend programma dat u, telkens als u de Amiga aanzet, waarschuwt wat u die dag voor feestelijke gebeurtenissen te wachten staan. Dit AmigaDOS 2 programma hoort in de startup-sequence thuis. Version 1.0 is van Andy Maxey.

TitleClock (0983_D.ZIP) brengt -jawel- een klok in de titelbalk. Dit 4 K kleine commodity kan op een aantal schermen verschijnen zonder dat er meer kopieën van het programma lopen. Het kan ook altijd op (bijvoorbeeld) het voorste scherm te zien zijn. Versie 3.3 is een update van Fish 949. De source stamt van Anders Hammarquist.



Viewtek 2.1 (0983_E.ZIP) van Thomas Krehbiel vervangt de editie op Fish 903. Het is een veelzijdige viewer voor plaatjes en animaties. Viewtek toont de meeste ILBM's (inclusief 24-bits), Compuserve GIF en JFIF/JPEG plaatjes en ANIM Opt-5 animaties. SHAM, CTBL en PCHG en ECS/AGA worden volledig ondersteund (dat wil zeggen: 256 kleuren GIF's en 800x600 HAM-animaties).

Ook het clipboard kunnen we bekijken. Versies voor DCTV, EGS, IV-24, Retina, Firecracker, OpalVision, en Picasso zijn bijgevoegd. AmigaDOS 2.04 of hoger. Auteur: Thomas Krehbiel.

Yass (0983_F.ZIP) is een afko voor Yet Another Screen Selector. Het is een commodity waarmee we vanaf het toetsenbord vensters en schermen kunnen manipuleren (met de muis is natuurlijk ook mogelijk). Versie 2.0, een update van Fish 946 door niemand minder dan de eminente Albert Schweizer.

FISH 984

Het programma **AGIndex** (0984_A.ZIP) maakt een index van AmigaGuide-dokumenten. De indexen worden alfabetisch gesorteerd. We kunnen ze bekijken met AmigaGuide door op de 'Index-knop' te drukken. De te indexeren woorden zijn op twee manieren te bepalen: door referentie of deklaratie (oftewel: vooraf of tijdens). Versie 1.04 van Camiel Rouweler werkt alleen onder AmigaDOS 2 en hoger. **Forcelcon 1.4** (0984_B.ZIP) van Kai Ise is een utility voor CD-ROM gebruikers. Deze kunnen namelijk niet via 'snapshot' de positie van het ikoon van de CD-ROM vastleggen of het ikoon vervangen door een eigen creatie. Forcelcon laat dit echter via een truuk wel toe. Giftware. **IconToClip** (0984_C.ZIP) is een utility dat een brug slaat tussen de Workbench en de Shell. Het voegt een item toe aan het Tools-menu. Als we erop klikken zet dit de naam van een geselecteerd ikoon in

het clipboard. Hier vandaan kunnen we het dan in de Shell (of een ander programma dat het clipboard ondersteunt) plakken. Ook de volledige padnaam kan geclipt worden! Als er meer ikonen geselecteerd zijn, schrijft IconToClip ze in rij- of kolomformaat weg. AmigaDOS 2.04 of hoger. Versie 1.0 bevat ook de source in assembly. Auteur: Douglas Nelson. Albert-Jan Brouwer, Peter Struijk, Erwin Zwart en Paul van der Valk laten weer van zich horen via **Imploder 4.0** (0984_D.ZIP). Imploder verkleint bestanden met volledig behoud van hun functionaliteit. Volgens eigen zeggen is Imploder sneller, kleiner en beter dan andere crunchers of packers. Imploder is dan ook onze favoriet!

TWA (0984_E.ZIP) is een commodity dat onthoudt welk venster actief was op het moment dat een ander scherm actief wordt gemaakt. Halen we het betreffende scherm weer naar voren, dan is dit venster meteen ook weer actief. Versie 1.4 van Matthias Scheler, een update van Fish 874.

Met **WindowDaemon** (0984_F.ZIP) heeft u meer controle over vensters en schermen via HotKeys en ARexx. Het biedt onder andere Zip, Close, Size,ToFront, ToBack en NextScreen. Daarnaast kunnen tasks geforceerd beëindigd worden. Versie 1.6 van David Swasbrook.

FISH 985

AGaiff (0985_A.ZIP) van Michael Krause is een programma dat IFF-plaatjes in RAW-formaat omzet. Alle ILBM formaten onder AGA worden ondersteund, ook 24-bits en sprites die breder zijn dan 16 pixels. Volledig in assembler als commodity geprogrammeerd biedt dit programma lettertypegevoeligheid, véél formaten waarin bewaard kan worden en ARexx-ondersteuning. De handleiding staat in AmigaGuide-formaat. Versie 1.0 werkt

onder AmigaDOS 3.0 of hoger.

ILBMKiller (0985_B.ZIP) zou het ook aardig doen als speltitel, maar is voorlopig nog gewoon een IFF/AGA-viewer.

Eventueel kunnen de bekeken plaatjes ook meteen gewist worden. Versie 1.0 met source in Blitz Basic. Auteurs: David en Coralie Tucker.

En **Lines** (0985_C.ZIP) is nou juist geen speltitel, maar één keer raden, drie keer goed... Juist! Het is een spelletje. Tekenen zoveel lijntjes als u kan (maar wel volgens de regels van het spel). Er zijn maar acht richtingen: horizontaal, verticaal en diagonaal. Een lijn is precies vijf punten lang en iedere nieuwe lijn mag maximaal maar één andere lijn kruisen. Versie 2.4 van Mika Kortelainen.

NewIFF (0985_D.ZIP) is een bestand dat de Commodore IFF code modules en voorbeelden voor AmigaDOS 1.3 tot en met 3.x bevat. De code vereist tenminste de V39+ includes om te kunnen compileren. Onder WB 1.3 heeft het de V37 iffparse.library nodig om te lopen. De voorbeelden betreffen de AA-beeldmodi, het laden van brushes, het afspelen van 8SVX, het lezen en schrijven van clipboard FTXT, enzovoorts. Versie 39.11 bevat tevens de source in C van Carolyn Scheppner.

NewTool (0985_E.ZIP) vervangt de default tool in project-ikonen. Dit kunt u tevoren bepalen of interactief via een file requester. Daarnaast kan NewTool ook zelf een keuze maken met behulp van 'WhatIs'. Versie 2.6 is een volledig herschreven update van Fish 947, geheel aangepast aan de Amiga style guide. Via het bijgevoegde NewToolPrefs 1.1 kunt u het NewTools.prefs bestand zelf aanpassen. Michael J. Barsoom is de verantwoordelijke.

SmallPlayer (0985_F.ZIP) is een kleine (10 K) afspeler voor Protracker muziekmodules die met PowerPacker zijn verkleind. Versie 1.0a loopt onder AmigaDOS 2.04 of hoger. Auteur: Hallvard Korsgaard.

FISH 986

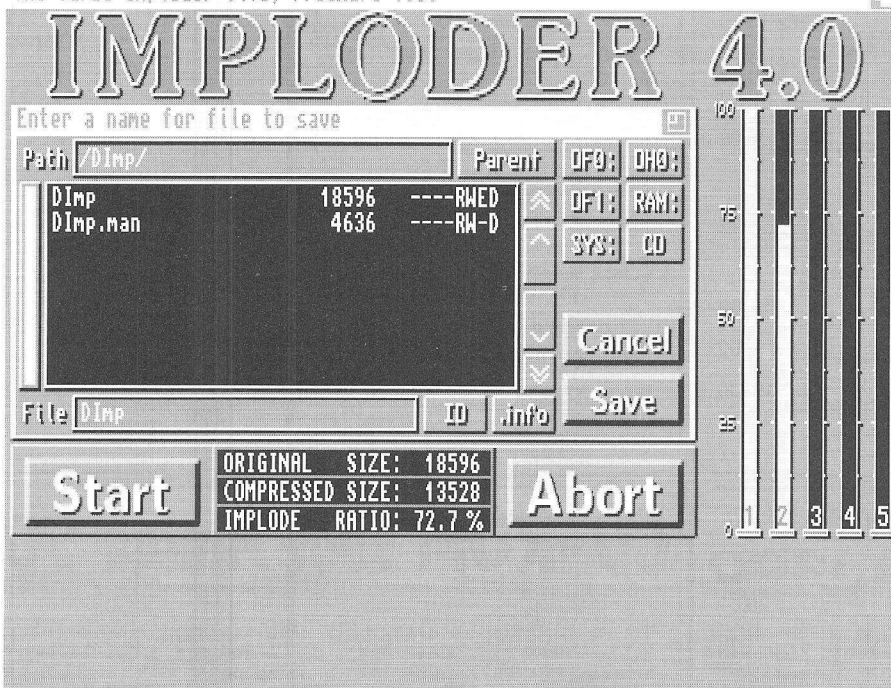
Bill Manders, Matt Shaw, Drew Dorman en Ted Jump schreven **FDPro2Demo** (0986_A.ZIP), een demo van een Wereldoorlog II vliegsimulator voor de Amiga.

MeMon 1.1 (0986_B.ZIP) van David Ekholm is een update van Fish 769. Met dit utility kunt u bepaalde geheugenadressen in de gaten houden. Het toont het betreffende geheugen in byte, word of long en in binair, hexadecimaal of decimaal. We kunnen het ook gebruiken om de ASCII-kodes van de keymaps te bekijken of om hex, binair en decimaal in elkaar om te rekenen.

Phonedir (0986_C.ZIP) biedt een database voor adressen en telefoonnummers. Het programma draait desgewenst de nummers. Versie 2.0 is een update van Fish 944. AmigaDOS 2.04 of hoger. Hallvard Korsgaard maakte het.

WBrain (0986_D.ZIP) is een denk(end) spel voor op de Workbench. De speler moet een random patroon dat in een ruitjesmatrix getoond wordt in de juiste volgorde nadoen. Doordat het spel weinig sys-

The Turbo Imploder V4.0, Freeware 1991



teemtijd vraagt, is het makkelijk te spelen tijdens rekenintensieve toepassingen. AmigaDOS 2+. Versie 2.1a is een update van Fish 916. Geschreven door Sean Russell.

XFD 1.00 (0986_E.ZIP) decruncht bijna alle gecrunchte Amiga-bestanden. Het hart van het programma is de xfdmaster.library, de opvolger van de decrunch.library. Werkt onder Kickstart V33+. Gemaakt door Georg Hörmann.

FISH 987

De calculator **Calc** (0987_A.ZIP) maakt gebruik van de omgekeerd Poolse notatie met een stapel van zeven elementen. Naast de gewone rekenkundige operatoren zijn wissel, drop, macht, wortel, natuurlijke log, exponent, sin, cos, tan, arcsin, arccos en arctan geïmplementeerd. Weergave in hex/decimaal. Versie 2.0, gemaakt door Sean Russell. Nu zorgen dat u geen Calcaanslag in uw Amiga krijgt. Een **History** (0987_B.ZIP) kommando voor AmigaDOS 2.04/3.0/3.1. U kunt de voorgaande kommando's op de kommando-regel van de standaard CON-handler nu terugroepen, bewaren, laden, en uitvoeren. Versie 37.5, geschreven door Andy Finkel.

LhsFX (0987_C.ZIP) is een programma dat zelf-uitpakkende archieven aanmaakt. Het is een update van het originele programma van Mike Kennedy en maakt nu gebruik van een file requester. Tevens heeft Ralf Thanner er veel programmeerfouten uitgehaald. Versie 1.5 wordt geleverd met de source in assembler. Robert Bromley (u weet wel, van BBase III) stuurde ditmaal **LoanCalc 2.0** (0987_D.ZIP) in als update van Fish 492. Het is een programma om de te betalen bedragen voor een hypotheek of lening te berekenen. Het is zowel geschikt voor het berekenen van 'vaste' termijnen als voor leningen met variërende terugbetaling.

MCalc (0987_E.ZIP) staat voor MUIProCalc



en is een op MUI gebaseerde calculator, zoals bijvoorbeeld ook Jimmy Yang's Calc 3.0. MCalc heeft nog geen plotter, maar biedt wel een flexibele 'history' om eerder gemaakte berekeningen in te voegen. De ARexx-poort maakt het mogelijk MUIProCalc te gebruiken in samenwerking met bijvoorbeeld een teksteditor. MUIProCalc kan TeX-output leveren die geschikt is voor een mathematische TeX-omgeving. U hebt er dus wel MUI (MagicUserInterface van Stefan Stuntz) voor nodig. Versie 1.3 van Kai Iske inclusief source.

FISH 988

DQua (0988_A.ZIP) lost kwadratische vergelijkingen op. Versie 1.00, met source in HighSpeed Pascal van Lee Kindness.

MegaBall (0988_B.ZIP) van Ed Mackey is versie 3.0 van een klassiek Amiga actie-spel. Doordat er twee versies zijn, loopt het zowel onder 1.2 als onder 24-bit AGA. De documentatie staat in AmigaGuide-formaat. Versie 3.0 is sharewa-

re van Ed Mackey.

MemClear 1.8 (0988_C.ZIP) van Ralf Thanner is een programma dat ongebruikte geheugenchunks met nullen of een andere bytewaarde vult. U kunt hierbij kiezen uit chip-RAM, fast-RAM of beide. Daarnaast vervangt het utility het kommando 'Avail', kunnen ongebruikte systeem-resources, als libraries, devices en fonts gewist worden en waarschuwt MemClear als het defekte geheugenstructuren constateert.

FISH 989

AntiCicloVir (0989_A.ZIP) versie 2.1 is een link virus jager. Het spoort ook andere viri op. Deze versie kent naast 126 bootblock-, 17 link-, 28 bestands- en 7 Ddisk-validator-viri bovendien 14 trojaan-

se paarden en 8 bommen. AntiCicloVir controleert iedere ingelegde disk meteen en houdt de systeemvektoren voortdurend in de gaten. Geschreven door Matthias Gutt. Update van Fish 865.

Met **Flipt** (0989_B.ZIP) van Michael J. Barsoom kunt u via hotkeys zo handig door de diverse schermen heen bladeren, dat u er geflipt van wordt. Handig voor schermen zonder diepte-gadgets. Versie 1.0 heeft minstens WB 2 nodig.

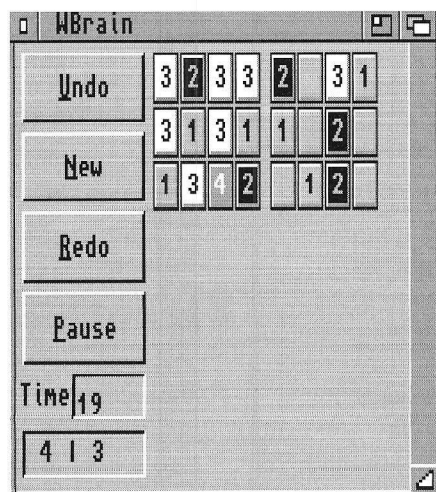
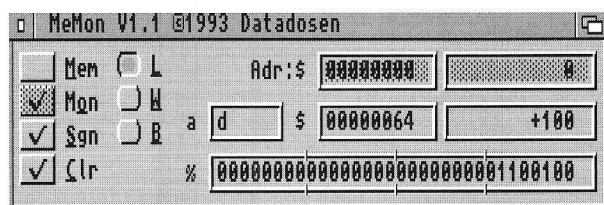
Geen foute gedachten graag bij **PicCon** (0989_C.ZIP). Het staat namelijk voor Picture Converter. Het kan gehele plaatjes of delen daarvan omzetten in alle door uw datatypes ondersteunde formaten, maar ook in sprites of kleine bitplanes. Versie 2.01 van Morten Eriksen.

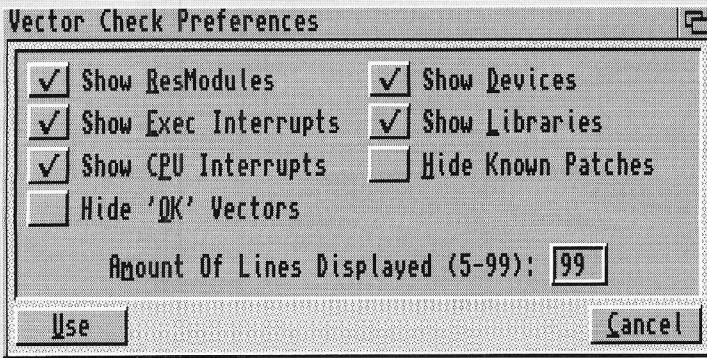
VirusZII (0989_D.ZIP) staat voor release II versie 1.03 van een virusdetector die maar liefst 279 boot- en 145 bestandsviri herkent. Archieven kunnen ook worden gedecruncht om te testen. Het programma verwijdert alle bekende viri uit geheugen zonder dat de Guru weer gaat mediteren. AmigaDOS 2+. Upgrade van Fish 948. Shareware van Georg Hörmann.

FISH 990

BootWriter (0990_A.ZIP) installeert standaard bootblocks, eigen bootblocks met tekst of elk willekeurig bootblock. We mogen bootblocks ook op schijf bewaren, eventueel nadat ze met PowerPacker verkleind zijn. Bewaarde bootblocks kunnen worden gecontroleerd op viri onder gebruikmaking van de herkenningcode van VirusZ of de bootblock.library en het breinbestand van BBBF. Op deze wijze herkent het programma ongeveer 550 verschillende bootblocks. Versie 1.2 van Ralf Thanner inclusief de assembler includes voor de Bootblock.library die ontbraken op Fish 919.

SCSIUtil (0990_B.ZIP) is een CLI-utility om kommando's te geven aan een SCSI-disk onder gebruikmaking van een specifiek





SCSI-identifikatienummer. Het gaat om de commando's inquiry, seek, start/stop motor, read sector(s), play audio cd sectors, insert, eject en read capacity. Versie 2.02 is een update van Fish 889. De source in C komt van Gary Duncan.

Stocks (0990_C.ZIP) is een demonstratieversie van een programma om beurskoersen te analyseren. Het biedt analyses als Candlesticks, staafgrafieken, drie voortschrijdende gemiddelden, MACD, stochastiek, Gann, trendlijnen, %R, gemiddeld volume en meer. Het programma geeft signalen om te kopen of verkopen volgens door uzelf aan te passen regels en produceert dagelijkse, wekelijkse en maandelijkse grafieken aan de hand van gegevens uit CompuServe. Online helpteksten in AmigaGuide. Versie 3.04a, een update van Fish 964 door James Philippou.

FISH 991

De schermdimmer **ASwarmII** (0991_A.ZIP) is gebaseerd op xswarm van Jeff Buterworth voor het X11 Windowing System. Het programma brengt tussen de 1 en 10 'wespen' op het scherm die worden opgejaagd door 1 tot 500 'bijen'. AmigaDOS 2.04 en MUI 1.4 of hoger. Versie 2.0 is een update van Fish 798. Source van Markus Illenseer en Matthias Scheler.

CopColEd 1.2 (0991_B.ZIP) is een coppe-reditor waarvan schrijver Ludwig Huber in hoofdletters aangeeft dat hij voor programmeurs bedoeld is.

Het blijft potentiële spelletjestitels regenen: **Iconian** (0991_C.ZIP) is een ikoon-editor die AmigaDOS 3.x functies en AGA-modi als palet-sharing en 256 kleuren ondersteunt. Iconian kan alles wat IconEdit presteert en meer. Zo mapped het IFF-brushes om in de huidige Workbench-kleuren met behulp van palet-sharing. Versie 1.90 is shareware van Chad Randall.

Roland Janus heeft er één in het midden zitten, want hij schreef versie 1.0 van **MMBCommodity** (0991_D.ZIP). Volgens hem het ultieme 3-button-muis utility. AmigaDOS 2.0.

PrtSc (0991_E.ZIP) implementeert een 'PrintScreen' mogelijkheid op de Amiga. Versie 1.75 heeft een GadTools interface en kan ook naar schijf printen. Jan Hagqvist maakte deze update van Fish 945.

SmartCache (0991_F.ZIP) is een klein (3K) assembly programma dat zich in het trackdisk.device nestelt en zo een caching

mechanisme installeert voor gehele cilinders voor alle floppy drives (ook HD) die u aan uw vriendin hebt hangen. Getest onder 1.3 tot 2.1. Versie 1.77a van Thomas J. Czarnecki.

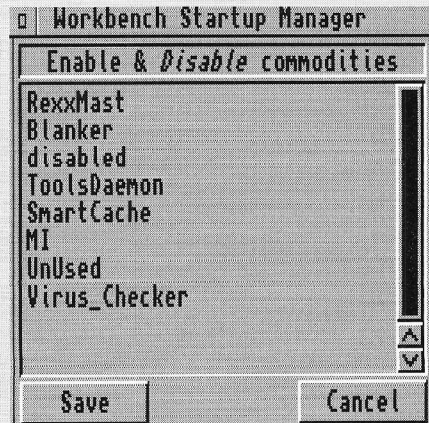
FISH 992

Csh 5.37 (0992_A.ZIP) van Andreas M. Kirchwitz en anderen is een vervanger voor de Amiga-Shell, gebaseerd op de UNIX csh. Deze update van Fish 889 beschikt over 100 ingebouwde commando's, 70 functies, nieuwe systeemvariabelen, bestandsnaam aanvulling, volledig programmeerbare kommandoregel, bestandsklassen, automatische directory-verandering, automatische RX, lokale variabelen, \$(), statement blocks en meer. Source in C bijgevoegd.

Christopher A. Wichura schreef **CyberPager 1.4** (0992_B.ZIP) als update van Fish 907. Hiermee kunnen we alfanumerieke berichten naar een semafoon sturen door met een IXO semafooncentrale te bellen en het bericht te uploaden. Deze versie ondersteunt wachtwoorden bij login. Source in C.

KMI (0992_C.ZIP) heeft niets met het weer te maken, maar staat voor Kochtopfs MagicWB Icons. Het is een verzameling iconen voor MagicWB van Martin Huttenloher. Bijgevoegd zijn Directory Icons, Prefs Icons, WBStartup Icons en veel Toolmanager Dock Icons. Gemaakt door Christian Scholz.

Met **Wbsm** (0992_D.ZIP) is het mogelijk programma's in de WBStartup lade aan- of uit te zetten. Door de linker muisknop ingedrukt te houden tijdens de user-startup verschijnt er een popup Workbench Startup Manager (waar de afkorting dan ook voor staat). Het user-startup script wordt uitgevoerd voordat de programma's in de lade WBStartup aan de beurt komen. Hierdoor is de selectie mogelijk. Versie 1.2 van Herbie van Staveren.



FISH 993

Fleuch (0993_A.ZIP) versie 3.0 is een update van het spel van Karsten Goetze en Andreas Spreen van Fish 932. Het spel bevat 29 levels. De bedoeling is dat u voorwerpen oppakt en veilig verder klimt naar het volgende level, voordat men u overhoop schiet of u ergens tegenaan botst. Het programma is afgeleid van het C64-spel Thrust.

Jurgen Frank en Michael Watzl schreven **IRMasteR** (0993_B.ZIP), een software/hardware project om de Amiga als infrarood afstandsbediening te laten fungeren voor apparaten als tv, audioset, etcetera. Zappen vanaf uw Workbench! Versie 2.2 is een update van Fish 943.

MUIFFR (0993_C.ZIP) betekent MUI Fido File Request. Het is een grafische gebruikersinterface om bestanden uit een Fidonet mailbox bestandslijst te selecteren om te downloaden. De lijst van geselecteerde bestanden wordt naar een .REQ bestand weggeschreven. De volgende keer dat u de Fido Boss belt, haalt MUIFFR deze bestanden meteen op. Versie 1.1 van Martin Steppeler, met de source in C.

FISH 994

Met **AddPower** (0994_A.ZIP) voegt u nuttige mogelijkheden toe aan uw AmigaDOS 2+, zoals bestandsrequesters in elk programma, geen klikken van diskdrives meer, vastleggen van menu's en kleuren van pre-2.0 programma's, joker * = #?, schermranden zwart en het openen van elk willekeurig venster op het voorste scherm. Al deze mogelijkheden zijn apart in te stellen. Workbench- en AmigaDOS-interfaces met on-line AmigaGuide documentatie. Versie 37.14 is een update van Fish 939 en werd geschreven door Ian J. Einman.

JukeBox (0994_B.ZIP) speelt audio cd's af op CD-ROM spelers door een bedieningspaneel op het scherm te plaatsen. Diverse SCSI-CDROM spelers, CDTV en de A570 worden ondersteund. Ook een ARexx poort is aanwezig. Versie 1.2530, een update van Fish 819. Shareware van Franz-Josef Reichert.

TheGuru 2.3 (0994_C.ZIP) van E.Lensink helpt u de meditatie van de Indische goedheiligman in gewone taal om te zetten.

ToolType (0994_D.ZIP) verandert de tooltypes van iconen. Het programma leest de tooltypes uit het ikoonbestand en u kunt vervolgens het bestand met uw tekstverwerker veranderen. De tooltypes zijn eventueel zelfs alfabetisch te sorteren! ToolType start vanuit de Shell, Workbench of als applicatie-ikoon. Versie 37.210 is een update van Fish 934. Workbench 2+. Auteur: Michael J. Barsoom.

FISH 995

BrowserII 2.41 (0995_A.ZIP), de 'Programmeurs Workbench' van Sylvain Rougier en Pierre Carrette, is een update van Fish 843. Hij maakt het mogelijk bestanden en directories te verplaatsen, te kopiëren, te wissen en te hernoemen met behulp van de muis. Ook kunnen we Workbench- of CLI-programma's starten

door erop te klikken of ze te selecteren uit een ParM Menu. Het gebruikt de `whatis.library` om bestandstypen te onderscheiden. Shareware.

Beide heren schreven ook **ParM**

(0995_B.ZIP), het Parametrabele Menu.

Met ParM bouwt u menu's zodat uw programma's met de juiste parameters draaien. Tevens is een muis-utility ingebouwd. Beschikbaar in de talen Engels, Frans, Duits, Italiaans, Noors, Zweeds en Deens. Versie 4.5 is een update van Fish 843.

Ook van hen komt het **Whatis** (0995_C.ZIP) bibliotheekbestand. De `Whatis.library` kan bestandstypen onderscheiden en is volledig parametreerbaar via een ASCII-bestand. Versie 4.0 is een update van Fish 843. AmigaDOS 2+.

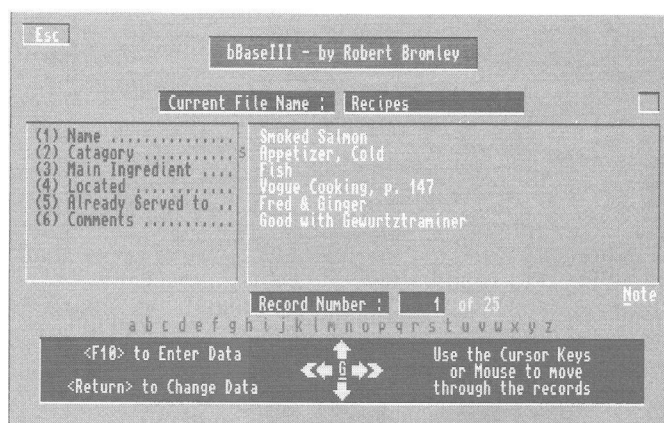
XprKermit (0995_D.ZIP) is een shared library die Kermit bestandsuitwisseling mogelijk maakt bij elk communicatieprogramma dat het XPR-protocol ondersteunt, inclusief versie 2.0. Editie 2.35 van XprKermit heeft als nieuwe punten: ondersteuning van sliding windows, attribute packets, volledige update van de download-status (aantal bytes verzonden, tijd verstreken, tijd te gaan) en meer. Update van Fish 330. Stephen Walton, Frank da Cruz en Marco Papa deden de source erbij.

NewEXT

(0996_C.ZIP) is een CLI-kommando dat de originele naam (min de extensie) bewaart en een nieuwe extensie toevoegt. Jokers worden ondersteund. Versie 1.0 inclusief source in HighSpeed Pascal door programmeur Lee Kindness.

Ook van Lee komt **Startup-Menu 1.00**

(0996_D.ZIP). Met dit menu kunt u tijdens de startup een keuze maken uit een onbeperkt aantal mogelijkheden. Nadat de keuze is gemaakt wordt het menu beëindigd en de keuze uitgevoerd. Ook bijgevoegd is een script-utility genaamd `GetOption`. Sources in HighSpeed Pascal. **Taulcons** (0996_E.ZIP) versie 1.5 biedt een serie iconen voor MagicWB gebruikers, gemaakt door Osma Ahvenlampi. De bijgevoegde documentatie legt uit hoe u de iconen moet installeren met behoud van de originele tooltypes.



hoger. Zoek en sorteer in alle velden, print adreslabels, wis of ontwis records, bestandssamenvoeging, rapporten in vele formaten, versleutel bestanden, markeer records en meer. De velden zijn vrij instelbaar, dus bBase valt in te zetten als adresdatabase, om inventarissen van verzamelingen te maken, recepten bij te houden en noem maar op. Versie 1.43, een update van Fish 923. Shareware.

Met **ScreenSelect 2.2** (0998_B.ZIP) verandert u de schermvolgorde door een schermnaam uit een lijst te selecteren.

Aan elk scherm met een naam is een Hotkey toe te voegen. Tevens ondersteunt het automatische vensteraktivering bij het wisselen van schermen. Het programma is lettertypegevoelig (ook voor proportionele lettertypen). De documentatie staat in AmigaGuide-, ASCII- en DVI-formaat. AmigaDOS 2.04 of hoger.

Update van Fish 947 door Markus Aalto.

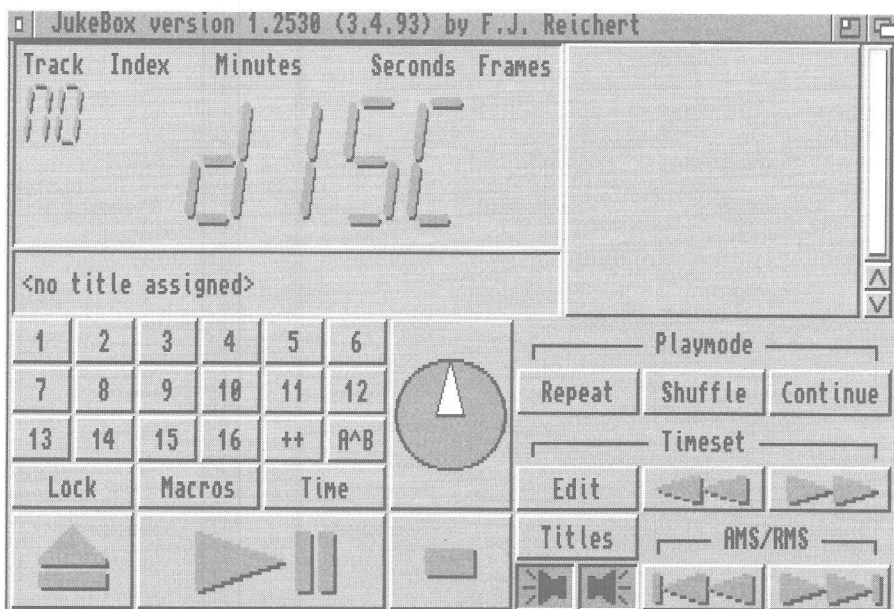
TeXPrt (0998_C.ZIP) is een front-end voor DVI-printerdrivers gebaseerd op MUI van Stefan Stuntz. Configuratiebestanden zijn bijgevoegd voor DVIPrint (PasTeX) van Georg Hessmann, DVIJLP (AmigaTeX) en DVIJ2P van Gustaf Neumann. TeXPrt heeft een ARexx-poort en kent 17 ARexx-kommando's. TeXPrt opent een Appvenster en ondersteunt een (optionele) Applkoon om DVI bestanden te selecteren. Kickstart 2.04 of hoger en MUI zijn vereist. Versie 3.0 is een update van Fish 892. Source in C van Richard A. Bödi.

Touch (0998_D.ZIP) is een Amiga-versie van het gelijknamige UNIX-kommando. Het loopt alle bestanden in het kommando na en ververst hun tijd/datumstempel. Als de betreffende bestanden niet bestaan, worden ze alsnog aangemaakt. Versie 1.3 stamt van Kai Iske, die de source erbij deed.

FISH 999

ADAM (0999_A.ZIP) is een rekenprogramma dat getallen van duizenden cijfers voor en achter de komma aankan. Versie 3. Michael Lorek voegde de (Duitse) source in assembly bij.

ASplit (0999_B.ZIP) van Marc Mendez deelt binaire- en tekstbestanden in kleinere bestanden op. Dat is handig om ze bijvoorbeeld op verwisselbare media op te slaan. Het lijkt op het UNIX-kommando 'split', maar met ASplit kan de deelgrootte in bytes opgegeven worden (in tegenstelling tot regels bij 'split'). Versie 2.0 is shareware. De source staat in ANSI C en



FISH 996

Aren (0996_A.ZIP) is een toevoeging op het AmigaDOS-kommando `Rename`. Hierdoor mogen we jokers gebruiken en kunnen we een deel van de bestandsnaam veranderen of verwijderen. Versie 1.2 van Marc Mendez is shareware, maar de source in C zit erbij.

Sam Yee maakte ECopy 1.10

(0996_B.ZIP), een utility om bestanden van massa-opslag apparaten als harde schijven, CD-ROM en dergelijke zodanig naar floppy te kopiëren dat zo min mogelijk schijfjes nodig zijn. De namen van bestanden die nog niet naar flop zijn gekopieerd komen in een bestand terecht, zodat ze later alsnog gekopieerd kunnen worden. Handig voor verzamelaars van plaatjes, muziek en pd-handelaren. Source bijgevoegd.

FISH 997

MTool (0997_A.ZIP) oftewel MultiTool II is een directory utility à la DMaster V1.4. Naast de basisfuncties (kopieer, wis,...) kunnen externe programma's aangestuurd worden. Op LH-Archieven klikken toont meteen de inhoud. We kunnen bestanden aan de archieven toevoegen, eruit halen of wissen. MTool ondersteunt verschillende schermmodi, lokalisatie, lettertypen, opent een app-venster en werkt als een commodity. Instellingen verlopen via een prefs editor. MTool draait onder AmigaDOS 2+. Versie 2.0a is shareware van Boris Jakubaschk.

FISH 998

bBaselll (0998_A.ZIP) van Robert Bromley staat voor een eenvoudige, maar krachtige database die draait op WB 1.3 of

VIS VANGEN OP HET AMIGA MAGAZINE BBS

Met ingang van dit nummer vindt u bestandsnamen achter de besprekingen van diverse pd-software. Als u over een programma leest dat u interesseert, kunt u het meteen van ons BBS halen.

Elders in dit blad leest u hoe u zich voor het eerst bij het BBS moet aanmelden.

Een Fish-bestand binnenhalen is daarna eenvoudig:

- 1) Kies uit het hoofdmenu de 'F' van 'Fish'.
- 2) Er verschijnt een tussenmenu. Kies daar 'D' van 'Download'.
- 3) Het BBS vraagt om de naam van het bestand dat u wilt downloaden. Tik de naam in. Bijvoorbeeld '0987_A.ZIP'.
- 4) Er verschijnt een tussenmenu. Kies het download-protocol waarmee u het bestand naar u toe wilt halen (bijvoorbeeld 'Z' voor 'ZMODEM').
- 5) Kies in uw communicatiepakket voor downloaden via het gekozen protocol. Alles hoort van nu af automatisch te gaan.

Let op: De Fish-bestanden zijn met behulp van het programma PKAZIP samengeperst. U heeft PKAZIP nodig om ze weer uit te pakken. Als u PKAZIP niet heeft, kunt u dat programma ook downloaden. Kies daarvoor in het hoofdmenu de 'V' van Various, daarna de 'D' van Download en tik vervolgens 'ZIP' in. Kies 'D' voor 'Download Nu' en kies weer uw download-protocol. Het bestand ZIP bevat het programma PKAZIP en enige hulpbestanden (ikoon en documentatie) in samengeperste vorm. ZIP pakt zichzelf uit wanneer u in de CLI of Shell de opdracht 'RUN ZIP' geeft.



kan dus ook op andere machines gecompileerd worden.

DBB (0999_C.ZIP), oftewel Digital Breadboard, is een volledig grafische digitale stroomcircuit simulator. Hij biedt 2- en 3-input AND, OR, NAND, en NOR poorten, NOT en XOR poorten, D, JK en SR flip-flops, eenvoudige onafhankelijke klokken, schakel- en pulsinputs, outputs, Vcc, GND, onafhankelijke 4-kanaals trace scope, tellers, timers met variabele snelheden en meer. Ook heeft het utilities om gekombineerde logische ontwerpen te maken. Versie 1.1.9 is een update van Fish 844 door Dan Griffin.

HQMM (0999_D.ZIP) staat voor Hero Quest MapMaker. Met HQMM kunt u uw eigen missies voor het 'bordspel' Hero Quest maken. U kunt alle objecten als deuren, vallen, meubels, monsters, etcetera op een kaart plaatsen en het bijbehorende verhaal schrijven. Natuurlijk mogen we dit alles ook afdrukken. Versie 1.14 is een update van Fish 959. AmigaDOS 2+.

Camiel Rouweler heet onze held. **QuadraComp** (0999_E.ZIP) van Bo Lincoln en Calle Englund staat voor een muziek-tracker die gebruik maakt van de interne muzikale mogelijkheden van de Amiga. Hij kan ook de Protracker en Extended Module (EMOD) formaten lezen. Het programma bevat een ingebouwde synthesizer in de sample editor. In verhouding tot andere trackers kunnen we meer en langere samples gebruiken. De sample displays heten 'amusant' te zijn. Versie 2.03 is een update van Fish 930. Shareware. Bijgeleverd wordt QuadraPlayer 1.0, een kleine freeware module afspeler die eveneens Protracker modules en EMODs speelt.

!!!!!!FISH 1000!!!!!!
BTntape (1000_A.ZIP) betekent 'Better Than Nothing' SCSI tape device handler. Hij biedt een platte bestandtoegang voor SCSI tape-drives vanuit applicaties, gebruikmakend van eenvoudige calls naar DOS of C library I/O-functies. Met het programma TAR kunnen we dan harddisk backups maken. Versie 3.0 is een update

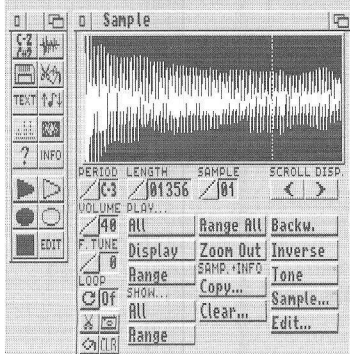
van Fish 558. Nieuw zijn file number tracking en de append-only en read-only veiligheidsmodi. Vergezeld van C source en uitgebreide documentatie. De schrijver heet Robert Rethemeyer.

Enforcer 37.60 (1000_B.ZIP) monitort foutieve toegrepen op het geheugen voor de 68020/68851, 68030 en 68040 processoren. Hoewel gebaseerd op een origineel van Bryce Nesbitt is dit een geheel nieuw opgezet programma. Het kan nu worden gebruikt met CPU of SetCPU FASTROM en de meeste andere MMU-Kickstart-Mapping tools. Nieuw zijn ook lokale output, stdout en output naar de parallelle poort. Deze update van Fish 950 is het werk van Michael Sinz.

PolyFit (1000_C.ZIP) zoekt de beste ligging voor rechte lijnen, polynomen en exponentionele curves in een aantal punten. Het kan zelfs 16e orde polynomen aan. We mogen berekende coëfficiënten printen en bewaren. Uiteraard kunnen we de curves plotten, bewaren als IFF en tonen in alle willekeurige schermmodi. Ondersteunt lokalisatie. Versie 1.21 werkt alleen onder AmigaDOS 2+. Bedankjes sturen aan Camiel Rouweler. Tot slot (snif) het laatste item: **FishRachel** (1000_D.ZIP) is een plaatje van Rachel the Raccoon, gemaakt door Les Dietz. Deze TSC Hires-Interlace (704x480) IFF komt in drie versies: 8-, 16- en 128-kleuren (voor elke Amiga wat wils). Het plaatje heet 'Just Fishin' en herdenkt de duizendste disk in de AmigaLibDisk reeks van Fred Fish.

André Viergever

Namens de redactie, maar vast en zeker ook namens de lezers: Hartelijk bedankt voor 28 afleveringen zonder ook maar één enkele onderbreking. Fish & Chips was een baken in Amiga Magazine, André!



VERBORGEN FUNKTIES VAN ED

De mogelijkheden van de bij de Amiga geleverde editor 'Ed' zijn altijd zeer beperkt geweest. Vroeger moest alles met het toetsenbord gebeuren. De nieuwere versies van Ed ondersteunen op sommige punten het gebruik van de muis. Het aantal mogelijkheden dat Ed biedt blijft echter zeer beperkt: we kunnen uit slechts drie dropdown menu's kiezen. Toch bevat Ed een bijna volwaardige set functies. Deze heeft Commodore echter stiekem voor ons verscholen. Aktiveren van deze functies is echter eenvoudig. In de C-lade van de Workbench staat een bestand met de naam 'Ed-startup'. Geef dit een (willekeurige) andere naam en u zult zien dat de mogelijkheden van Ed daarna meer dan verdubbeld zijn.

Ruud Dingemans, Loon op Zand

LOCALE A1200

Hier een tip voor personen die, zoals ik, een Amiga 1200 zonder harddisk gebruiken. Ik vond het zeer vervelend dat een van mijn drives steeds in beslag werd genomen door de 'locale' disk. Op de meest ongepaste momenten begon de computer daarom te vragen. Zie hier de oplossing: Maak een RAD: disk aan met als highcyl 7. Dit neemt ongeveer 77 Kb in beslag. Kopieer dan alle bestanden van de 'locale' disk waar de naam 'nederland' in voorkomt naar de RAD: disk. Bij de 'catalogs', 'help', enzovoort wel de volledige lade 'nederlands' kopiëren. Lezers in België vervangen bij countries 'nederland.country' door 'belgie.country'. Neem daarna de locale disk uit de drive en verander de naam van de RAD: disk van 'RAM_0' in 'locale'. Dit doet de computer geloven dat de locale disk steeds aanwezig is en zij zal de files dan ook op het rad.device zoeken. Het gebruik van een RAD: disk heeft als voordeel dat je het slechts éénmaal hoeft te doen, want de raddrive overleeft een reset. Zolang je de computer niet uitzet zit je goed. Vooral voor mensen die slechts één diskdrive bezitten lijkt mij dit een droomoplossing om toch van de Nederlandse taal gebruik te kunnen maken.

Jan Adriaenssens, Aarde

(In Amiga Magazine 21 beschrijft Dick Vermaas in zijn rubriek Muizenissen hoe de 'Workbench' en de 'Locale' diskettes samen te voegen zijn, waardoor je een volledige Nederlandstalige Werkbank op één schijfje overhoudt. Red.)

CD32 OP ELKE MONITOR

De beeldkwaliteit van de CD32 op een tv laat via meegeleverde RF-kabel nogal te wensen over, vooral wat betreft de scherppte. Niet verwonderlijk, daar het videosignaal een 'grote omweg' moet maken via de RF-modulator van de CD32 naar de tuner van de tv. De band-



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.

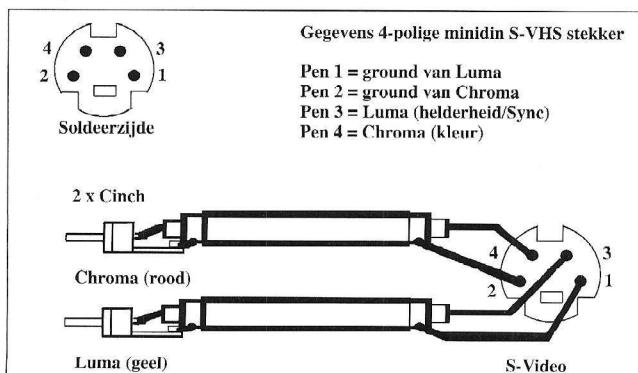
Het adres voor het inzenden van uw vragen en tips is:

AMIGA MAGAZINE t.a.v. EUREKA
Cyclaarood 2
2718 SE Zoetermeer

Is uw tip geplaatst? Bel dan de redactie (079-610438) voor een Fish-disk naar keuze.

breedte is op deze manier niet hoog genoeg. Door de composiet-uitgang van de CD32 te gebruiken op een tv of monitor via scart of anderszins wordt het signaal al een stuk beter. Het beste resultaat bereiken we als we de S-Video uitgang van de CD32 (de 4-polige minidin-aansluiting) gebruiken. Die maakt een scheiding tussen de kleur- en helderheidssignalen, waardoor de bandbreedte (scherpte van het beeld) heel wat beter is. Heeft u een tv met een S-VHS aansluiting, dan kunt u een geschikte kabel aanschaffen. Heeft u echter een monitor zoals de Commodore A1084 of een 'ouwe trouwe monitor' uit het C64 tijdperk, bijvoorbeeld een 1701, dan kan het ook. Deze monitors hebben ook de mogelijkheid S-Video te verwerken. De gele tulpstekker is voor de helderheid (luma) en de rode voor de kleur (chroma). Een geschikte kabel is eenvoudig zelf te maken en het resultaat zal u verbazen. U heeft 2 x 1 meter dun (hoge kwaliteit) coaxiale 75 Ohm videokabel, 2 tulpstekkers en een 4-polige S-VHS minidin stekker nodig. In de afgedrukte tekening is te zien hoe u het een en ander aan moet sluiten. Bij een A1084 monitor zet u de LCA/CVBS schakelaar op de achterzijde van de monitor op LCA. Daarna kunt u genieten van een scherp CD32-beeld.

W. Schaaij, Den Helder



SPELTIPS

De rubriek Eureka bevat meestal erg oude cheats en oplossingen. Dit is naar mijn mening een gevolg van te weinig motivatie. Wie gaat er nu moeite doen voor één enkele Fish-disk? Er moet toch met computerbedrijven in Nederland wel iets beters te regelen zijn?

Om het goede voorbeeld te geven volgen hier een paar cheats van vrij recente spellen.

DISPOSABLE HERO

Kies eerst het options menu. Zet daar de 'mode' op 'arcade' en zet het 'sfx volume' uit. Ga nu naar het Hi-scores scherm en tik terwijl je de rechter muistoets ingedrukt houdt de volgende tekst in: 'euphoria'. In het 'options' menu is er nu een 'configuration' mogelijkheid bijgekomen. Als je die kiest, kun je het aantal levens, het start-level en de 'collision detection' instellen.

HIRED GUNS

Nadat het spel begonnen is, kun je het volgende intikken:

aplegate: alle deuren niet meer op slot christina: als aplegate en je kunt een karakter nu twee keer kiezen amiga: als christina, maar nu heb je ook oneindig veel ammunitie

FRONTIER (ELITE II)

Niet echt een cheat, eerder een bug. Koop een passenger cabine. Neem een passenger. Ga naar het 'nieuw schip kopen' scherm. Kies een schip waarvoor je geld terugkrijgt. Koop het. De koop gaat niet door omdat je nog een passenger hebt, maar je krijgt het geld wel binnen. Je kan het schip blijven 'kopen' en steeds krijg je geld binnen.

Wouter Bruggeman, Oostburg

LEMMINGS II

Hierbij een handige tip voor Lemmings II. Schakel eerst de muziek uit. Ga vervolgens terug naar het menuscherm en klik met de linker muisknop in elke hoek van het scherm, te beginnen met de rechter bovenhoek. Je hoort vervolgens een Lemming "Let's go" zeggen. Daarna kun je elk level spelen dat je wilt.

Als je een Action-Replay hebt, volg dan de volgende stappen:

1. Druk op de rode freeze-knop.
2. Druk op de M-toets.

3. Type één van de volgende codes in:

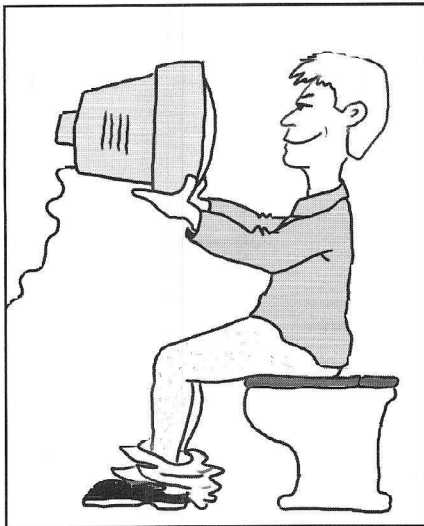
item 1: C13573
item 2: C13575
item 3: C13577
item 4: C13579
item 5: C1357B
item 6: C1357D
item 7: C1357F
item 8: C13581

4. Druk op Return, type 99, druk weer op Return, type X en druk nogmaals op Return.

5. Druk de rode freeze-knop weer in en ga door met spelen.

Als je het voorgaande hebt gedaan, is het item dat je hebt gekozen (1 per keer) opgevoerd tot het maximum van 99.

Eric Vonk, Roosendaal



DE DIGITALE ABONNEE

Voorstanders van 'de nieuwe media' voorspellen nogal eens dat het een aflopende zaak is met tijdschriften in de vorm die we nu kennen. Een abonnement loopt volgens hen in de toekomst via de telefoonlijn en uw en onze computer. U klikt op de artikelen die u wilt lezen en bekijkt digitale filmpjes met interviews van belangrijke kopstukken. Wij denken dat het zo'n vaart niet zal lopen. Persoonlijk lezen wij onze vakbladen graag op het kleinste kamertje en in bad. En ook al zou er een Amiga portable komen, dat lijkt ons toch niet zo comfortabel. Om over het overtreden van veiligheidsnormen in zo'n 'natte cel' maar niet te spreken. Wel zien we een aanvullende functie voor de computer. Als u over een bepaald public domain programma leest en u wilt het in uw bezit krijgen, is het heel gemakkelijk als u daar alleen maar een telefoonnummer voor hoeft te draaien. En wanneer u iets in een oud nummer wilt nazoeken, gaat dat vlotter als u een trefwoord in de computer kan typen, dan als u op uw knieën op zolder naar uw oude nummers moet zoeken. Vandaar dat we heden het Amiga Magazine BBS introduceren (079-618821) waarop we voorgenoemde zaken aanbieden. Het allermooiste is: deze extra service is helemaal gratis. Tenminste...als u abonnee bent! Dat bent u nog niet? Pak dan meteen even een overschrijvingskaart van uw bank of giro!

OUDE NUMMERS

Amiga Magazine 4, 5 en 7 t/m 27 zijn à f 7,50/Bf 150 na te bestellen. Aangezien de verzendkosten voor losse nummers fors verschillen van het bulk-tarief dat de PTT voor de normale verzending berekent, vragen we een bijdrage in de portokosten van f 3,-/Bf 60 (1 nummer), f 4,-/Bf 75 (2-3 nummers), f 5,50/Bf 100 (4 nummers of meer). Gebruik voor uw bestelling één van de giro-nummers die u elders op deze pagina vindt. Amiga Magazine 1 t/m 3 en 6 zijn helaas uitverkocht.

Maak f 39,95 over naar postgiro 1033172
 t.n.v. Divo/Amiga Magazine
 Cyclaamrood 2
 2718 SE Zoetermeer
 Voor België:
 Maak 800 BF over naar postgiro 000-1600488-85
 t.n.v. Divo
 Cyclaamrood 2
 2718 SE Zoetermeer
 Nederland
 onder vermelding van 'abonnement AM'
 Een abonnement bestaat uit zes opeenvolgende bladen.
 Geef duidelijk aan welk nummer u als eerste wenst te ontvangen.

SERVICE DISKETTE AM 28



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. Maak f 10,- per schijf over naar postgiro 1033172
 t.n.v. Divo/Amiga Magazine
 Cyclaamrood 2
 Zoetermeer
 onder vermelding van de juiste produkten.
 Voor België:
 Maak 190 Bf per schijf over naar postgiro 000-1600488-85
 t.n.v. Divo/Amiga Magazine
 Cyclaamrood 2
 Zoetermeer
 Nederland.
 N.B. U kunt ook een diskabbonement nemen. Dan krijgt u blad en tijdschrift voortaan tegelijk in de bus. Belangstelling? Ga snel naar bladzijde 3.

ADVERTEERDERSINDEX

3Gitaal	37
Amigis	46,47
Commodore	2,91
Computer Creatief	35
Computer Collectief	35
Computer Connection	62,63,64
Courbois Software	82,83
C.R.S.	80
C.S.D.	80
Datamarkt PD-Service	80
Eureka Computer Services	6,7
J.P.C	61
K.C.S	92
MacroSystem	59
Microtech Roos	85
O.C.S.Computers	12
Premier Mail Order	59
Scala Computer Television	11
Shape Computers	35
Qubix	66

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
 Cyclaamrood 2 / 2718 SE Zoetermeer
 onder vermelding van de gewenste produkten.
 Voor België:
 Maak 190 BF per schijf over naar postgiro 000-1600488-85
 t.n.v. Divo / Cyclaamrood 2
 2718 SE Zoetermeer / Nederland