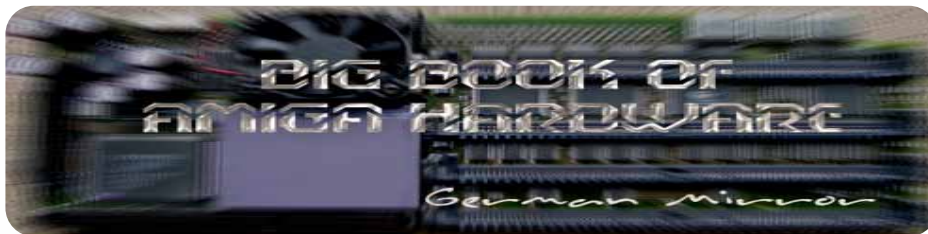


Das Magazin zum Kompendium



AmigaOS auf der X-Box



Der A500 Bolide



Alte Games nochmal gezockt

Amiga - bis hierher! Und weiter...

Herzlich willkommen zur Erstausgabe des
BBoAH-Magazins!



Noch ein AMIGA-Magazin? Wozu das?

Nun, das ist leicht erklärt.

Das BBoAH-MAG ist kein Magazin im herkömmlichen Sinn.

Es ähnelt eher einer Art "Clubzeitung".

Auf diese Weise wollen wir darüber berichten,

was die User zu Hause mit ihren AMIGA's

machen - wozu sie sie benutzen, wie sie sie umbauen etc.

Zunächst wollen wir euch 2 mal im Jahr dieses Magazin präsentieren.

Dabei befassen wir uns nicht nur mit Hardwarethemen, sondern berichten auch über andere Dinge, die uns interessant erscheinen, wie z.B. der Bericht über den **A500-Boliden** von Daniele Gratteri aus Italien.

Dabei legen wir besonderen Wert darauf, daß alle Redakteure so schreiben wie der User zu Hause mit seinen Freunden und Bekannten spricht.

Aber genug der Worte.

Viel Spaß beim lesen!

Mit besten Grüßen,
Mario Mistic

INHALT

INTERVIEW: mit Robert Wahnsiedler (aPEX)



BERICHT: Auf Abwegen - AmigaOS auf der X-Box



INTERVIEW: mit den Betreibern der GAC (German Amiga Community)



BERICHT: The Italian Stallion - der A500-Bolide aus Italien



INTERVIEW: mit Sylvio Kurze



BERICHT: Spieleklassiker nochmal gespielt - Diesmal: WALKER



BERICHT: Kurioses - Ritti und das Ding im Schrank



Interview mit Robert Wahnsiedler (aPEX)

aPEX ist BBoAH-User des Jahres 2004

Aus dem Forum von Amiga-News.de sticht ein User durch seine Aktivitäten rund um den AMIGA besonders hervor.

Dies haben wir zum Anlaß genommen, euch diesen User etwas näher vorzustellen.



**M.M.: Hallo Robert, kannst du uns ein wenig über dich und darüber erzählen?
Zum Beispiel wie du zum AMIGA gekommen bist?**

aPEX: Hallo Mario, das ist schon soooo extrem lange her, obwohl ich gerade mal 28 bin...

Alles fing um ca. 88/89 mit einem Amiga 500 an.

Alle meine Freunde hatten zu diesem Zeitpunkt schon einen und da es sonst keinen anderen "brauchbaren" Computer gab, musste ich natuerlich auch einen haben. :-)

Mit C64 hatte ich nie was zu tun, ich bin quasi ein reines Amigakind.

Wie die meisten hatte ich einen etwas aufgerüsteten A500 zum zocken, kopieren,

Demos anschauen, selber Utilitie Disketten releasen und mit dem Red Sektor

Demomaker sogar selber Demos erstellen... dann A1200... A4000... 060...

060/PPC usw....

**M.M.: Du kümmerst dich um sehr viele Projekte rund um den AMIGA.
Was fasziniert dich daran so sehr, daß du dir diese Arbeit auflastest?**

aPEX: Soviele Projekte sind es ja garnicht, eher viele komische Ideen. :-)

Die Ideen entstehen über Nacht und am nächsten morgen muss ich sie sofort niederschreiben, sonst vergesse ich es wieder.

So habe ich letzte Woche mal davon getraeumt auf einem riessigen A1000 zu sitzen, wo der Deckel die ganze Zeit hoch und runter gefahren ist, verrueckt! :-)

Mit auflasten hat das nicht direkt was zu tun, für mich ist es mein

"Hobby", so wie andere Fussballverrückte sind, so liebe ich diese alten Maschinen.

Nach meinem Bruch 2001 mit dem Amiga habe ich ueber 3 Jahre

lang komplett im Windowslager gewildert, am PC rumgebastelt, an Windows

rumgetunt, bis es langweilig wurde... alles Standard, Mainstream und wenn

man erstmal Windows bezwungen hat und es laeuft, ja was macht man dann?



Eine von aPEX's Lötarbeiten

INTERVIEW

In den Keller gehen... einen A500 sehen + ueber 100 Disketten und einem Joystick. :-)

Das ganze hochtragen, an den TV anschliessen, ein paar Klassiker zocken und schon hat einen das Amiga-Fever wieder erfasst. :-)

Das ist jetzt 8 Monate her, ich bin chronisch Pleite, habe dafuer aber 8 Amigas daheim. :-)

Nr. 9, ein A4000 kommt demnaechst...

Für mich ist der Amiga einfach ein besonderer Computer, aber man muss aber auch die Zeit miterlebt haben um das zu verstehen.

M.M.: Am interessantesten ist wohl zur Zeit die Bestellaktion von Phoenix-Boards aus Australien für den A1000 die du managst.

Hast du Erfahrung mit solchen Auslandsgeschäften oder ist das für dich auch Neuland?

Gab es unvorhergesehene Probleme, die bewältigt werden mußten?

aPEX: Neuland ist milde ausgedrueckt. :-) Ich habe zwar schon privat und beruflich ein paar Erfahrung mit Projektleitung sammeln zu koennen, kein Projekt hat aber jemals solche Ausmasse wie dieses angenommen. Angefangen haben wir ja mit der Hoffnung 15 Boards loszubekommen, mittlerweile sind es 35 die nach Deutschland gehen und jeweils eins in die USA / Schweiz / Luxembourg.

Auslandsgeschäfte habe ich sonst noch keine gemacht, also hiess es den Zoll kontakten, sich ueber den Versand informieren, Steuern usw..

Auch die Bezahlung der Boards ist nicht so einfach, wollte ich Anfangs noch Paypal verwenden, mussten ich mittlerweile auf Papierueberweisung zurueckgreifen, trotz hoher Kosten und viel Papierkram.

Die Kommunikation mit Andrew klappt einwandfrei, viel schwerer ist es da mit den Bestellern kontakt zu halten, man darf einfach nicht die Geduld verlieren. :-)

Es gab ein paar technische Probleme, die Andrew aber loesen konnte.

Viel schwerer ist es noch die fehlenden Teile zu organisieren, wie z.B. der sehr seltene Big Agnus 8372B der 2MB Chip kann und DIP Speicher im Format 1Mx4.

Nach langem hin und her habe ich dann noch eine Sammelbestellung bei USBid in den USA gestartet, wo wir den benoetigten Speicher 50% billiger als in Deutschland bekamen. :-)



Das Phoenix-Board

Das Phoenix-Board ist eine Austauschplatine, die den A1000 im Gegensatz zur Originalplatine um folgende Komponenten erweitert:
CPU-Steckplatz (wie im A2000), Video-Slot, FAT-Agnus, ECS-Chipsatz, mehrere Kickstart-Sockel, Sockel für optionale FPU, batteriegepufferte Echtzeituhr, SCSI-Controller und Autoboot-ROM.

INTERVIEW

M.M.: Nebenher kümmerst du dich zusammen mit Alexandra Boveleth um eine neue A1000-Webseite. Welche Ziele verfolgt ihr mit dieser Seite und wer soll damit angesprochen werden?

aPEX: Fuer mich ist der Amiga 1000 was ganz besonderes, weil es der erste Amiga war und weil ich immer einen haben wollte, aber nur einen A500 bekam. Trotzdem ein DANKE an mein Dad! Dieser Computer hat eine ganz besondere Geschichte, die man nie vergessen sollte.

Im Netz finden sich zwar Informationen, allerdings keine Seite die sich direkt mit dem Amiga 1000 beschaeftigt und vorallem keine mit einer Webadresse die man sich irgendwie merken kann. :-)

Wir wollen einfach eine kleine Community gruenden, eine Anlaufstelle fuer alle deutschsprachigen Amiga 1000 Fans. Teile der Seite wird es auch eines Tages auf englisch geben... sofern wir einen guten Übersetzer fiden. :-)



<http://www.a1k.org>

M.M.: Gibt es schon Pläne für die Zukunft? Z.B. neue Hardwareprojekte oder Ideen?

aPEX: Ich will keine Versprechungen machen, die ich dann nicht halten kann. Wenn das Phoenix Projekt abgeschlossen ist, werden wir sehen was die Zukunft bringt... vielleicht ein paar neue A1000 Erweiterungen? :-)

M.M.: Möchtest du noch einige persönliche Worte an unsere Leser richten?

aPEX: Habt Spass am Amiga und zerfleischt euch nicht gegenseitig! Seid froh daß es diesen Computer noch gibt und das es auch noch Leute gibt die was dafuer machen. Versucht bei Projekten mitzumachen oder schreibt einfach mal nur eine Mail an den Autor oder ein Satz ins Gaestebuch, sowas motiviert sehr! Happy computing! ;-)

M.M.: Vielen Dank für das Gespräch.

aPEX: Ich habe zu Danken! Und moechte auf diesem Weg noch einen Gruss an meine sehr geduldige Freundin ausrichten...

AMIGAOS AUF DER X-BOX

von Peter Topolnicki

AmigaOS auf der Xbox - So geht's

Wegen der fehlenden Weiterentwicklung der Classic Hardware hat das AmigaOS mittlerweile seinen Weg auf viele verschiedene Plattformen in Form einer Emulation gefunden.

Nach altbewährten Systemen wie PCs und Macs sowie exotischeren Varianten wie der Dreamcast, ist nun die Xbox an der Reihe.

In diesem Workshop wird Schritt für Schritt beschrieben wie man herkömmliche Spiele im ADF Format sowie eine startfähige AmigaOS 3.1 Installation von Festplatte auf Microsofts "Wunderkiste" zum laufen kriegt.

Eins aber vorweg: Was die Performance angeht kommt die Xbox, mangels JIT, nicht an einen einigermaßen aktuellen PC mit WinUAE heran.

Es wird die Geschwindigkeit eines nackten A1200 erreicht (mit AGA-Unterstützung), was jedoch für fast alle Klassiker sowie für ein paar Workbenchspielereien reicht.



Schritt 1 - Mod-Chip

Um überhaupt von Microsoft nicht signierte Executables starten zu können, braucht man einen sog. "Mod-Chip".

Dieser Chip überbrückt den in der Xbox fest eingebauten Kopierschutz und erlaubt es jede Art von Code auszuführen. Die meisten Mod-Chips müssen auf dem Motherboard der Konsole fest verlötet werden (ist jedoch nicht so schwer, da die Kontakte eindeutig sind).

Es gibt auch Varianten, bei denen sog. "Pogopins" zum Einsatz kommen.

Dies sind federgestützte Kontakte, die ohne Löten angebracht werden können.

Für was man sich entscheidet, ist jedoch jedem selbst überlassen (ich persönlich hatte einen gelöteten).

Noch ein Hinweis:

Es reicht der allerbilligste Modchip, da es nur darum geht den Kopierschutz zu überbrücken.

Die teureren Versionen haben einen größeren Flash, wobei dann mehr BIOSe draufpassen und eine parallele Nutzung von z.B. Linux ermöglichen.

Unsere Emulation des AmigaOS findet jedoch unter dem "Xbox-nativen" UAE-X statt.



AMIGOS AUF DER X-BOX

Schritt 2 - Das Dashboard

Das Dashboard ist der Einstiegspunkt für sämtliche Aktionen auf der Xbox.

Es stellt ein frei konfigurierbares Menü dar.

Das originale Microsoft Dashboard ist wohl das beste Beispiel. Es gibt eine reiche Anzahl an Dashboards von Homeentwicklern, die wesentlich mehr Features bieten und als Ersatz des Originals gedacht sind. Wir werden uns mit dem recht erfolgreichen EvolutionX Dashboard beschäftigen, da es leicht konfigurierbar ist. Um die Daten auf die Festplatte der Xbox zu schaufeln, muss erst eine Verbindung zum PC aufgebaut werden. Dies geschieht mittels des FTP-Protokolls und es wird lediglich ein FTP-Client auf dem PC benötigt.

Nachdem wir EvolutionX heruntergeladen und entpackt haben, benötigen wir noch ein Programm, um Xbox ISOs zu erstellen, da jede von der Xbox aus bootfähige Scheibe aus einer Xbox ISO entstanden sein muss.

Für diesen Zweck empfehle ich das simple Tool xISO.

Die Dateierweiterung von Xbox Executables lautet ".xbe".

Um etwas direkt von CD booten zu können, muss man die entsprechende Datei in "default.xbe" umbenennen, da die Xbox serienmäßig nach einer solchen zum Booten sucht.

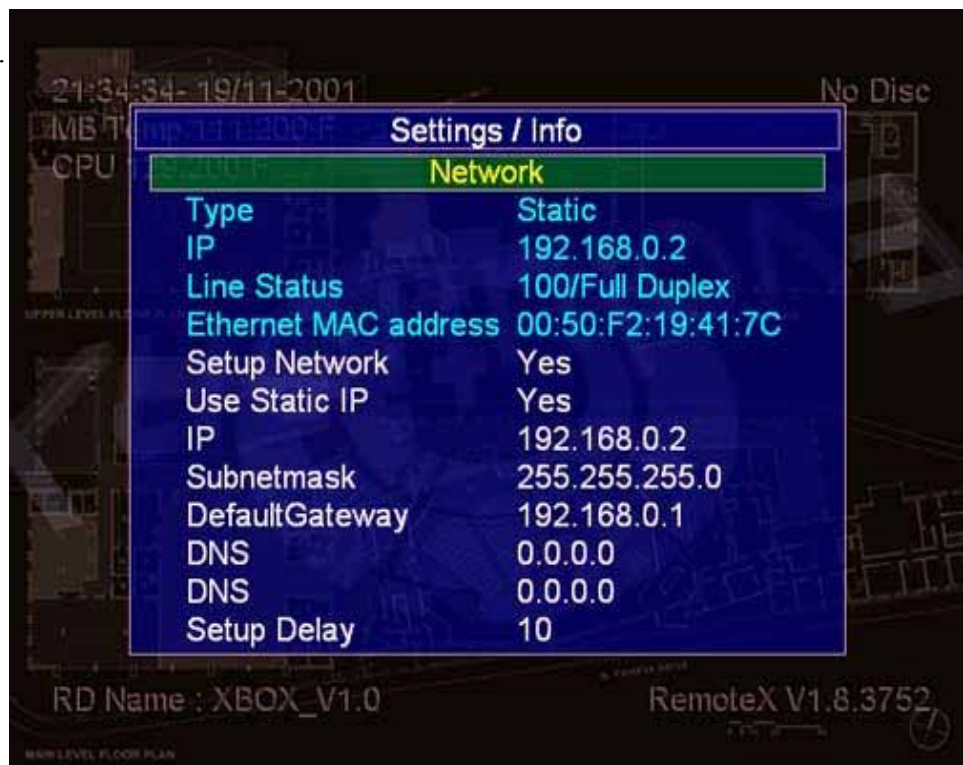
Jetzt öffnen wir die Datei "evox.ini" mit dem normalen Editor und konfigurieren EvolutionX (kurz: EvoX).

Bei dem Eintrag "Use Static IP" setzen wir ein YES ein und bei den drei IP Zeilen unsere gewünschte IP, die wir benutzen werden, um die Xbox von dem PC aus ansprechen zu können.

Das Passwort sollte ebenfalls eingepreßt werden.

Haben wir dies alles erledigt, kann die Erstellung des ISOs mittels xISO stattfinden.

Das fertige Exemplar brennen wir mit Nero bei der Einstellung "Disc-at-once" auf unseren Rohling.



Das Informations-Menü von EvoX

AMIGOS AUF DER X-BOX

Schritt 3 - Verbindung herstellen

Nun benutzen wir ein normales Crossover Kabel, um die Konsole mit dem PC zu vernetzen. Ist dies erfolgt, kann die soeben gebrannte CD in die Xbox geschoben und ein Neustart der Konsole durchgeführt werden.

Nach ein paar Sekunden erscheint das EvoX Menü mit dem drehenden Symbol.

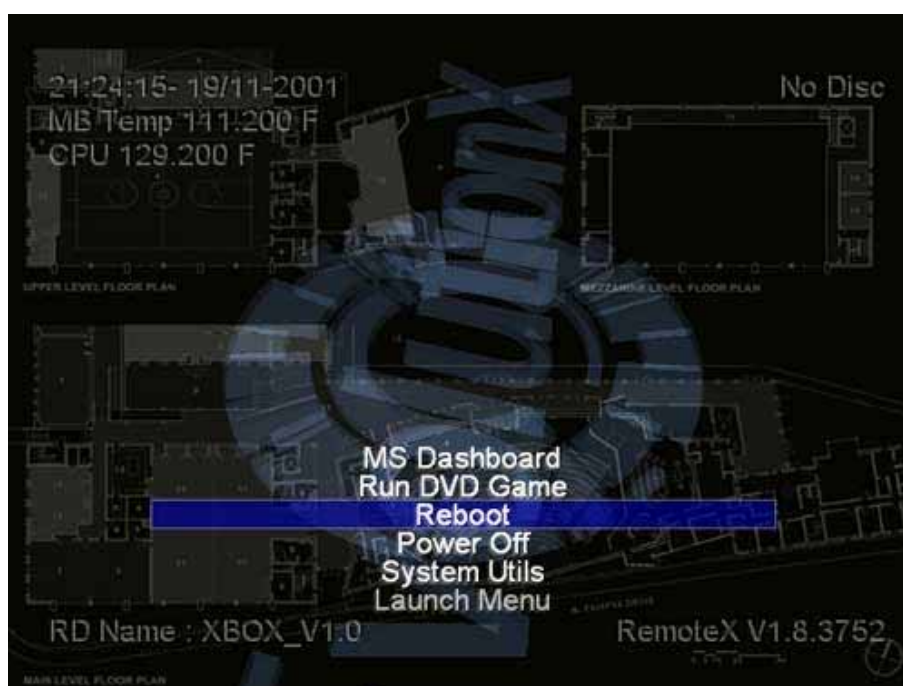
Jetzt kann eine FTP-Verbindung von dem PC zur Xbox hergestellt werden unter der Benutzung der konfigurierten IP Adresse. Die Xbox besitzt drei Laufwerksbuchstaben: **C für Systemdaten, D zum Ansprechen des DVD Laufwerks und E für Spielstände.**

Es gibt zwar noch weitere, aber die sind für unser Vorhaben irrelevant und dienen nur als Zwischenspeicher für Spiele (X, Y und Z). Begeben wir uns ins Laufwerk C: und benennen die Datei "xboxdash.xbe" in "msxboxdash.xbe" um und kopieren sämtliche Daten von unserer EvoX CD nach C:.

Nun muss die EvoX Exe ("default.xbe") in "xboxdash.xbe" umbenannt werden. Jetzt startet die Xbox ohne CD direkt in EvoX herein. Falls man das alte Dashboard noch aufrufen möchte, wählt man den entsprechenden Eintrag im Menü.

Schritt 4 - UAE-X muss noch drauf

Wir erstellen nun auf E ein Verzeichnis "APPS" und kopieren alle UAE-X Daten in ein eigenes Verzeichnis da rein. Jedes Programm, das ins Apps Verzeichnis kopiert wird, erscheint nach einem Neustart der Konsole im gleichnamigen Menü von EvoX. Die ADFs kopieren wir in das entsprechende Verzeichnis innerhalb des UAE-X Ordners. Nun können wir bereits ADF Spiele zocken.



Das EvoX-Hauptmenü in der Standard-Konfiguration

AMIGAS AUF DER X-BOX

Schritt 5 - Einrichtung einer virtuellen Festplatte und die Installation des AmigaOS

- Erstellen einer HDF-Datei mittels WinUAE
- Kopieren der Datei ins "Harddrives" Verzeichnis als "Workbench.hdf"
- Folgende Zeilen müssen der "default.uae" hinzugefügt werden:

```
hardfile2=rw,DH0:D:\Harddrives\Workbench.hdf,32,1,2,512,0,  
hardfile=rw,32,1,2,512,D:\Harddrives\Workbench.hdf
```

Das war's! ;)

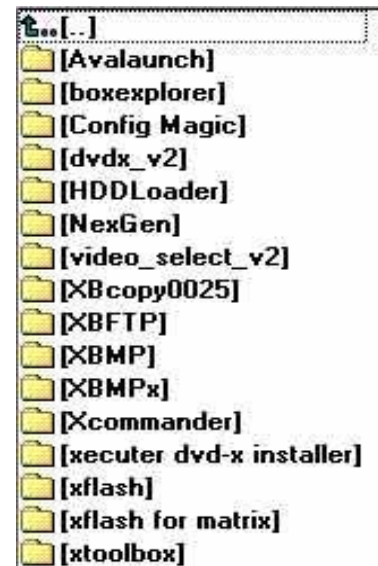
Jetzt kann die Workbench ganz normal von Diskette installiert werden.

Nützliche Tipps und Hinweise

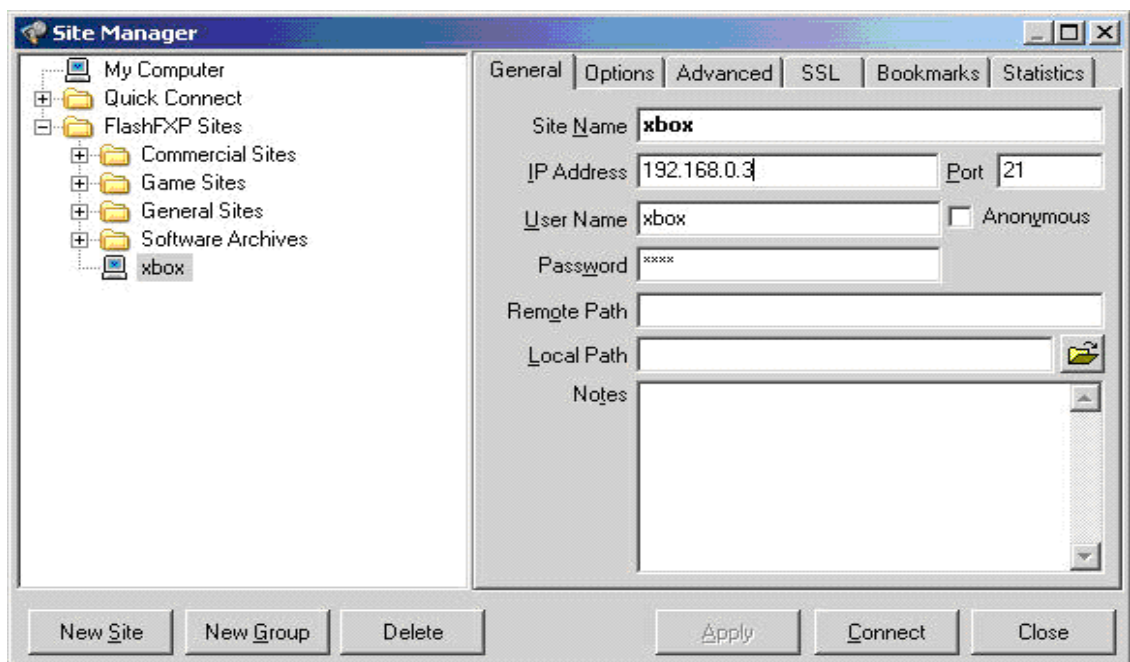
Die ganzen Optionen der Datei "default.uae" werden in einer Readme im Archiv genauer beschrieben, wobei vieles von WinuAE und all den anderen Portierungen auch hier gilt. Es muss nämlich ein Kickstart ROM als Datei vorliegen und entsprechend in der "default.uae" vermerkt sein. Sehr viele nützliche Informationen bezügl. der Konfiguration von EvoX mittels "evox.ini" können in dem Tutorials-Bereich von Xbox-Scene entnommen werden.

Diese Seite ist DIE Anlaufstelle für sämtliche Fragen über das Xbox-Modding. Es können z.B. Spiele mittels eines Knopfdrucks auf die Festplatte kopiert und von dort gestartet werden (HDD-Loader) oder sämtliche Video-Files wie DivX betrachtet werden (Xbox Media Player & Xbox Media Center). Es gibt zudem auch Emulatoren für alle erdenklichen Systeme (u.a. SNES, Megadrive/Genesis, NES, N64, PlayStation).

Es gibt dort auch Anleitungen zum Einbau größerer Festplatten, die sich bei vielen Dingen als sinnvoll erweisen.



Verschiedene installierte Programme auf der Xbox



Verbindungsherstellung zur Xbox per FTP

AMIGAS AUF DER X-BOX

Quellen:

Alle Anwendungen und Tools der Xbox Szene können hier per FTP heruntergeladen werden, eine genaue Anleitung erscheint beim Eintritt in den IRC-Channel: **EFnet - #xbins**

WICHTIGER HINWEIS: Das Herunterladen von ausführbaren Dateien für die Xbox ist **ILLEGAL**, solange man nicht das offizielle Microsoft XDK (Xbox Developer Kit) besitzt!

Xbox-Scene - DIE Anlaufstelle für Xbox-News und Tutorials in Massen:

<http://www.xbox-scene.com/>

The screenshot shows the website www.xbox-scene.com with a leopard print header. The main content area features a survey banner that says "You Can Click! Please take a moment and complete this brief survey. Thanks!". Below the banner is a "FEATURED PRODUCTS" section listing various Xbox modchips and their prices: 4th Gen Mods: Xecuter3CE €53, Xenium ICE €47, SmartXX v2 SE €57, XChip \$49, NoSoldier: Xenium ICE €54, X3 €72, X2.6 €44, Spider €43, XChip \$59, XBIT €53, X2.6CE €28 | X3 LCD | SmartXX LT-OPX \$25 | DuoX 2 \$17 | SmartJoy FRAG €33.

The "LATEST NEWS" section features an article titled "W.I.P. MadnessX" by shizno of Team AfterShock. The article describes MadnessX as a 2D clone of a Flash game. A quote from the article reads: "Almost Done: * Did some more CODING * Finished up bullet time effects/trails/whatever * Added in body chunks and what not... * Resized the players a bit... * Beefed up the particle count to make better smoke and blood effects -cool-".

On the right side, there is a "SUPPORTED SITES" list including Team Xodus, Team Xecuter, DMS Technologies, SmartXX Team, Team X-Chip (ezb2k), Team O2Chip, Avalaunch/Dmix, Team UIX, EvolutionX, MediaXMenu, UnleashX, Caustic/CXB/OpenXDK, XboxLinux, XboxMediaCenter, Xport, Team XLink/Kai, AllXboxSkins, XboxSaves, Xbins, PS2news.net, Team Phoenix, Team Assembly, and DigitalForums.

Interview mit Retroman (German Amiga Community)

Heute gibt es leider nur noch wenige gute Webseiten und Foren, die sich dem AMIGA widmen.

Eines davon ist das Forum der **GAC** (German Amiga Community). Dieses wollen wir euch in Form dieses Interviews mit dem Betreiber etwas näher bringen.



M.M.: Hallo Retroman, kannst du uns ein wenig über dich und deine Amiga-Geschichte erzählen?

Retroman: Naja, eigentlich fing alles ganz harmlos mit einem Schneider CPC464 an.

Irgendwann wollte ich jedoch gaaaanz dringend das Spiel Carrier Command haben, welches für den CPC angekündigt war, es kam allerdings zuerst auf dem Amiga heraus, also musste ich einen Amiga haben.

3 Monate gespart, Oma, Opa und Eltern angepumpt und schon hatte ich einen A500 mit TV Modulator. Diesem hielt ich dann auch ziemlich lange die Treue, allerdings musste er dann irgendwann meinem ersten PC weichen (jaja, ich schäme mich ja auch !) und zwar einem 486er DX2 66Mhz. von Escom, damals ein Renner.

Naja und viele Jahre später sah ich dann einen A500+ im Schaufenster eines Second Hand Shops und 10 Minuten später war es meiner und das Feuer war wieder da bis heute.

Im Moment nenne ich ca. 27 Amigas mein Eigen, mein Hauptrechner ist ein A1200 PPC 210Mhz. Zum zocken benutz ich allerdings wie damals meinen ersten Amiga 500, den ich zum Glück nach etlichen Jahren wieder zurückkaufen konnte.

M.M.: Zur Zeit seid ihr damit damit beschäftigt, die G.A.C. (German Amiga Community) aufzubauen. Wie entstand diese Idee und was genau sind eure ersten Ziele?

Retroman: Hmmmm, die Idee entstand aus der Not heraus ! Das ehemalige GAEB, welches über viele Jahre DIE deutsche Diskussionsplattform im Internet war, wurde vom ehemaligen Admin aufgegeben bzw. geschlossen und so beschloss ich auf die Schnelle, einen Ersatz dafür zur Verfügung zu stellen, um die angestammten User nicht im Regen stehen zu lassen.

Unsere Ziele sind im Moment eher bescheiden.

Wir wollen lediglich allen Usern einen Anlaufpunkt im Internet bieten, wo sie mit Ihren Problemen und Fragen zum Thema Amiga kommen können.

Competition Pro USB

Ein Klassiker wird wiederbelebt! C64- und Amiga-Fans werden das Original des Competition Pro bereits aus den 80ern kennen. Der neue SPEED-LINK Competition Pro ist mit einem USB-Anschluss ausgestattet, besitzt vier Tasten und Autofeuer-Funktion. Der Stick aus Metall ist besonders robust. Geeignet für alle PC-Spiele, die digitale Eingabegeräte unterstützen. Perfekt ist der Competition Pro natürlich für Emulatoren, welche z.B. alte Amiga- oder C64-Spiele auf dem PC spielbar machen.

bei Vesalia für nur 14,99 €



INTERVIEW

M.M.: Wie ist der Namen G.A.C. entstanden?

Retroman: Naja, wir wollten halt etwas neues, was aber unbedingt den Geist der Gemeinschaft widerspiegelt, deshalb "Community", warum "German" und "Amiga" sollte wohl klar sein.

M.M.: Wie viele Leute arbeiten aktiv am G.A.C. mit?

Retroman: Jeder der sich sinnvoll einbringt, Antworten formuliert, anderen hilft jeder Aktive User arbeitet auch aktiv am G.A.C mit !!!

M.M.: Wird sich die G.A.C. nur mit Classic-AMIGAs beschäftigen?

Retroman: Zumindest liegt darauf unser Hauptaugenmerk, im Moment haben wir soweit ich das überblicken kann EINEN MorphOS User und EINEN OS4 User in unseren Reihen, sollte sich da in Zukunft etwas mehr tun kann sowas natürlich auch einen ganz anderen Stellenwert bekommen als es das im Moment ist, die Zeit wird es zeigen !!!

M.M.: Worauf legt ihr besonderen Wert bei einer Community wie der G.A.C.?

Retroman: Auf den Zusammenhalt, hier wird niemand schlecht gemacht nur weil er eine Anfängerfrage hat wir verstehen uns denke ich als eine grosse Familie in der jeder herzlich willkommen ist, ob er nun viel Amiga Erfahrung mitbringt oder gar keine

M.M.: Wie beurteilt ihr die Zukunft des AMIGAs?

Retroman: Schwierig ! Im Moment gibt es zwei konkurrierende Lager die beide nichts besseres zu tun haben, als auf den anderen loszugehen (MOS <> OS4) Ich denke hier wird die Zeit zeigen, ob und was sich letztendlich durchsetzt, ich denke jedoch es gibt noch so viele Classic Amiga User die teilweise mit ungebremsen Enthusiasmus an die Sache herangehen, dass ich mir um die Zukunft der Classics keinerlei Gedanken mache, ausser dass die Hardware nach mehreren Jahrzehnten irgendwann nicht mehr will.

Das BBoAH empfiehlt:



<http://www.kdh-amiga-shop.com/>

INTERVIEW

M.M.: Kann die G.A.C. dazu beitragen das Interesse am AMIGA zu steigern?

Retroman: Das kommt drauf an ich denke es ist hier wie im echten Leben, solange über einen geredet wird, ist man interessant. Ich denke nicht, dass das G.A.C in seiner jetzigen Form dazu beiträgt, neue Amiga User zu gewinnen aber ich denke schon dass es dazu beiträgt, Amiga User beim Amiga zu halten. Evtl. können Zukünftige Projekte etwas in dieser Richtung beisteuern

M.M.: Wird es auch G.A.C.-Projekte außerhalb des Forums geben?

Retroman: Ja, es stehen da schon so ein paar Gedankenspiele im Raum ! Allerdings noch nichts spruchreifes, also Geduld

M.M.: Abschließend vielleicht noch einige Persönliche Worte an unsere Leser gerichtet?

Retroman: Vielleicht nur soviel : Wenn Ihr dieses Interview gelesen habt seid Ihr mit grosser Wahrscheinlichkeit schon Amiga User/Fans/wasauchimmer wenn Ihr also Lust auch ein paar nette Diskussionsrunden habt oder Ihr habt ein Problem mit eurer "Freundin", dann schaut doch einfach mal vorbei, wir beißen nicht

M.M.: Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg für die G.A.C.

Retroman: Danke

Weblink: <http://www.german-amiga-community.de>

Forum	Themen	Beiträge	Letzter Beitrag
Board News			
News Neuigkeiten rund ums Board !!! Moderator: suzato	0	240	Fr, 25.02.2005 11:17 Bibi44 #D
Support & Vorschläge Vorschläge zum Board ? Hier hinein Moderator: suzato	21	713	Sa, 26.02.2005 10:29 mombassaa #D
Amiga Allgemein			
Amiga Hardware Alles zur Hardware unserer "Freundin" Moderator: suzato	60	905	Sa, 26.02.2005 10:41 Jan #D
Amiga Software ... und hier alles zur Software hinein ... Anfragen zu copyright geschützter Software sind NICHT ERLAUBT !!!!! Falls Ihr solche Software kaufen wollt gibt es einen Marktplatz hier im Forum ! Moderator: suzato	136	691	Sa, 26.02.2005 12:54 BB #D
Mods & Demos Ihr sucht eine Amiga Demo ? Eine bestimmte Musik ? Alles hier hinein ... Moderator: suzato	12	90	Mi, 16.02.2005 09:18 HOLZBOCK #D
Events Ein Treffen unter Amiga Freunden ? Details bitte !! Moderator: suzato	16	420	Sa, 26.02.2005 10:24 AmigaBudd #D
Warez Alles über den besten Amiga Emulator hier hinein, wer ihn noch nicht hat, SAUGEN -> P.S.: Anfragen nach Kickroms + Workbench Images sind NICHT gestattet !!! Moderator: suzato	40	470	Sa, 26.02.2005 19:59 Catsford #D
Board Projekte			
Carshow Teste dein Wissen, präsentiert von Bronko ! Moderator: bronko, suzato	7	384	Fr, 26.02.2005 20:32 Erlan9991 #D
Offins Turner Teste dein Können, präsentiert von Ralph Wiggum ! Moderatoren: salb, wiguum, suzato	6	125	Fr, 26.02.2005 21:36 HOLZBOCK #D
Links			
Amiga Links Hier alle interessanten Links zu Amiga bezogenen Themen hinein ... Moderator: suzato	6	292	Fr, 26.02.2005 22:47 Bronko #D
Andere Links ... und hier den "Rest" !!! Moderator: suzato	20	236	Fr, 26.02.2005 07:00 suzato #D
Marktplatz			
Biete / Amiga Hard-/Software NUR Privatverkäufe, keine gewerblichen Angebote !!! Moderator: suzato	26	190	Sa, 26.02.2005 11:58 Gabbu #D
Suche / Amiga Hard-/Software Preisfragen Moderator: suzato	41	264	Sa, 26.02.2005 11:09 suzato #D
Sonstige An-/Verkäufe NUR Privatverkäufe, keine gewerblichen Angebote !!! Moderator: suzato	11	115	Mi, 23.02.2005 15:57 HOLZBOCK #D
OffTopic			
Laborecke Hier könnt Ihr munter drauflosquatschen Moderator: suzato	107	5315	Sa, 26.02.2005 19:54 Bibi44 #D
PC-Ecke Fragen rund um euren Arbeitsklavien ? Hier werden sie gehlirt *G* Moderator: suzato	98	696	Sa, 26.02.2005 10:41 Bibi44 #D
Retromagazin Alles über 8/16Bit Systeme ! Moderator: suzato	26	263	Mi, 23.02.2005 23:12 Gabbu #D

Screenshot des GAC Forums mit grünem Skin

DER A500-BOLIDE

von Daniele Gratteri

Der "mächtigste" uns bekannte **Amiga500** dürfte sich im schönen Ort Modena in Italien befinden.

Einem schönen Städtchen in der südlichen Poebene in der Emilia-Romagna.

Dort lebt Daniele Gratteri, der uns hier beschreibt wie er unter anderem seinem AMIGA500 ein A4000-Busboard spendierte und darin Turbokarten, Controller und Grafikkarten betreibt.

Wie es dazu kam und was er alles umgebaut hat, erzählt uns Daniele in folgendem Artikel, den er in tagelanger Arbeit extra für die Leser des BBoAH-Magazins geschrieben hat:



Das ist wirklich ein A500 !!!

- Über mich: -

Ich bin 19 Jahre alt und habe im Juni 2004 als Elektronik- und Nachrichtentechniktechniker graduiert. Zur Zeit mache ich ein Technikstudium an der Universität in Modena.

Für Elektronik und Computer interessiere ich mich schon seit vielen Jahren. Mein erster Computer war ein Commodore VC20, den ich 1990 von meinem Vetter geschenkt bekam weil er sich einen A500 gekauft hatte.

Drei Jahre später kaufte mir mein Vater meinen ersten AMIGA, einen A600. Hauptsächlich benutzte ich den Rechner zum spielen und für Textverarbeitung. Ich erinnere mich noch daran, daß Windows95 heraus kam, ich aber nicht wußte was das genau war. ;)

1997 war ich gezwungen meinen ersten PC zu kaufen, weil wir an der Schule in LOGO programmieren lernten und ich für den AMIGA keinen LOGO-Compiler fand. Ein Jahr später ging ich zum ersten mal ins INternet. Damals noch mit einem 28.800 bps Modem.

Im INternet erfuhr ich dann, daß der AMIGA längst noch nicht tot war und so begann ich mich erneut dafür zu interessieren.

Maßgeblich war auch der Italienische Retrocomputing-Club an meiner Entscheidung beteiligt.

Heute besitze einige AMIGA's:

Einen A600, einen A1200, einen A4000T, ein CDTV und einige A500 Mainboards.

DER A500-BOLIDE

- Der Hack -

Ich erfuhr daß ein anderer Italiener, Gabriele Peterle, einen funktionierenden ZORRO-Slot für seinen A500 gebastelt hatte in dem er erfolgreich eine PICASSOII betrieb.

Seinen Hack findet man übrigens auch im Aminet(AddZorro2slot.lha). Als ich diesen Hack entdeckt hatte, fragte ich mich, ob es nicht möglich wäre

dem A500 mehr als einen ZORRO-Slot sowie einen A2000-ähnlichen CPU-Slot zu spendieren.

Quasi also ein komplettes Busboard mit dem man auch Turbokarten benutzen kann.



Busboard mit Karten bestückt

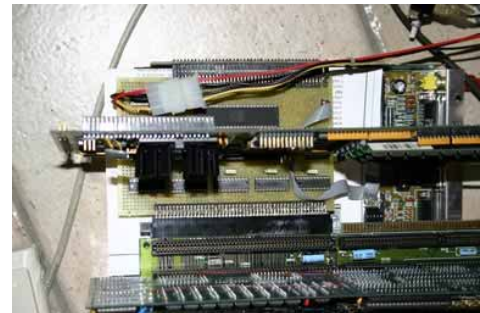
Ein Freund von mir, Antonio, hatte bereits einen funktionierenden ZORRO-Slot nach Gabriele's Anleitung sowie einem Artikel in der Amiga-Format gebaut.

Er hatte auch versucht einen CPU-Slot zu basteln, aber dieser funktionierte nicht.

Also beschloß ich meinen eigenen CPU-Slot zu basteln um seine Hardital Super Big Bang darin zu betreiben.

Später modifizierte ich auch Antonio's CPU-Slot.

Das war im Jahre 2002.



Nahaufnahme

Bis 2002 besaß ich keine Turbokarte. Also suchte auf Ebay eine.

Eigentlich wollte ich eine A2630 kaufen weil ich dachte, daß diese am kompatibelsten zum AMIGA wäre.

Alle Karten die ich fand waren aber zu teuer für mich.

Zum Schluß kam es dann, daß ich eine G-Force 040 mit 12MB RAM für 30 € kaufte.

Als die Karte ankam steckte ich sie sogleich in meinen bereits existierenden CPU-Slot.

Enttäuscht mußte ich feststellen, daß die Karte leider nicht lief.

Um sicher zu gehen, daß die Karte in Ordnung ist, gab ich sie einem Freund, der die G-Force in seinem A2000 testete.



Nach einer Weile bekam ich die Karte zurück - sie war OK.

Also mußte das Problem an meinem CPU-Slot liegen.

Showconfig-Screen / alle Karten werden erkannt

Ich studierte die Amiga B2000-Schematics und fügte meinem CPU-Slot eine kleine

Schaltung hinzu, die Signalleitungen am CPU-Slot zur Verfügung stellt, die dem A500 fehlen.

Letztendlich funktionierte die G-Force dann doch!

Zwar mit Cache-Problemen, aber sie arbeitete um ein vielfaches schneller als ein 68000er A500.

DER A500-BOLIDE

Später statte ich den CPU-Slot noch mit 74LS245 Chips aus, um die Signale, die zum ZORRO-Slot gingen, zu puffern.

Die wichtigste Sache war jetzt, mein Busboard mit einem BUSTER auszustatten, der im B2000 für die korrekte Funktion der ZORRO-Slots zuständig ist.

Dank dieses Chips ist es möglich, mehr als eine ZORRO-Karte zu betreiben, die DMA benutzen, wenn ich die Funktion des BUSTER richtig verstanden habe.

Nachdem ich etliche Kabel verlegt hatte (keine Ahnung wie viele Meter es waren,

aber es müssen jede Menge gewesen sein) war mein Board soweit fertig.

Nun wollte ich ein A4000-Busboard anschließen um zu sehen ob alle ZORRO-Slots darauf am A500 funktionieren würden.

Ich fand ein A4000-Busboard auch auf Ebay.

Ich entschied mich dafür weil ich dachte "warum ein eigenes Busboard bauen, wenn doch schon wesentlich bessere Boards schon existieren?".

Außerdem besitzt das A4000-Busboard ja auch ISA-Slots sowie einen Video-Slot, die man auch noch benutzen könnte.

Wäre doch schön, wenn man einen funktionierenden Video-Slot am A500 hätte, oder nicht?!

Es war der 30. Oktober 2004.

Zum ersten mal schloß ich das Busboard mit den ZORRO-Slots an ein A500+ Mainboard an.

Die G-Force hatte ich inzwischen von 33MHz auf 40MHz übertaktet und steckte diese in meinen CPU-Slot, sowie einige ZORRO-Karten in die ZORRO-Slots.

Ein A2091 SCSI-Controller, und ein A2088 Bridgeboard.

Ich schaltete den Rechner ein und.....ER FUNKTIONIERTE!

Der A500+ bootete OS3.1 von einer SCSI-Platte die an der G-Force hing und einige

Tools zeigten mir, daß alle eingebauten Karten korrekt erkannt wurden.

Als nächstes machte ich einige Fotos meiner funktionierenden Konstruktion.

Dann baute ich die Turbokarte aus um zu sehen ob die ZORRO-Karten auch im 68000er Modus laufen würden.

Offenbar war das aber leider nicht der Fall.

Scheinbar hat die Turbokarte eine Art "Dongle-Funktion", indem sie Signale

zur Verfügung stellt, die für den Betrieb des Busboards nötig sind.

Das hat jedoch für mich keine Bedeutung und so ließ ich das Problem einfach

außen vor.

Meine "Implementation" von ZORRO-Slots am A500 ist weit entfernt von einer

100% funktionierenden Version, nicht zuletzt weil noch etliche Interrupt-Leitungen fehlen.

Die von mir benutzten Karten brauchen diese Interrupts nicht und ich habe auch nicht vor, dieses weiter zu verfolgen.

Das wars bisher von meiner Arbeit.

Früher oder später wird es evtl. einen Schaltplan für mein Board geben.



Sysinfo-Screen mit GForce040



Bestücktes Busboard

DER A500-BOLIDE

- Do it yourself -

Bisher bin ich zu beschäftigt um einen Schaltplan zu zeichnen. Außerdem brauchte ich eigentlich auch keinen solchen um mein Board zu bauen.

Ich habe mich einfach durch die im Internet zugänglichen Schaltpläne des A5000 und A2000 durchgelesen, sowie einen Blick in das Italienische AMIGA HARDWARE MANUAL geworfen.



Umgelötetes A4000-Busboard

Leute, die das Busboard nachbauen wollen rate ich, sich die Schaltpläne des

A500 und A2000 zu besorgen und diese zu vergleichen.

Überprüft genau die Signale (insbesondere wie diese sich ändern wenn z.B. Karten eingesteckt werden).

Und dann heißt es: probieren, probieren, probieren....

Wenn irgendwas schief geht, dann bootet der Rechner einfach nicht mehr.

Eine massive Beschädigung am Rechner habe ich jedoch nicht feststellen können.

Achtet auf jeden Fall aber darauf, daß ihr keine Stromführenden Kontakte kurzschließt!!!



Und hier die Rückseite des Busboards



A500 mit eingebautem A4000-Busboard
(von oben fotografiert)

Infos im Web: <http://www.webalice.it/gratteri/a500pro.html>

Erfreulicherweise gibt es immer noch Programmierer, die sich aktiv um den AMIGA bemühen.

Einer von Ihnen ist Sylvio Kurze.

Ein Gespräch zu aktuellen Aktivitäten von Sylvio führte Peter Topolnicki.



P.T.: Beschreibe den Lesern kurz deine Person. Wie bist du zum Amiga gekommen? Warum benutzt du ihn noch immer?

Sylvio: Nun ich bin ich der Projektleiter und Artdirector des Anime Development for Amiga Teams und verantwortlich eine Struktur in das Chaos einer Spieleproduktion zu bringen. :)

Mein erster Amiga dürfte wohl der CD32 gewesen sein, den ich nach kurzen Softwareumbauten in eine kleine Workstation verwandeln konnte. Sowas prägt natürlich und da das Betriebssystem sowohl einfach als auch genial ist, wird man schnell zu einem Fanatiker, zu den ich mich auch stolz bekenne. :) Aus diesem Grund hab' ich auch wirklich nur einen Amiga hier stehen und gäbe es Plaketten, wo Amiga Only User 'drauf stände würden diese bestimmt von mir gedruckt. Das hört sich natürlich jetzt ziemlich verquer und egozentisch an und ich gebe zu das ist es auch, dennoch, kenne ich kein anderes OS, welches solch eine enge Gemeinschaft unter den Benutzern hat und alleine das ist ein guter Grund diesem OS nicht abzuschwören. Klar es gibt immer irgendwelche Sachen, die einen manchmal das Blut zum kochen bringen, wenn z.B eine Hardware wiederum nicht geht oder irgendwas rumspinnt im System, doch finde ich fehlersuche bei dem Amiga um einiges leichter als bei Windows oder Linux oder MacOS oder SunOS oder NetBSD oder, oder, oder. :)

P.T.: Du bist ja ein Fan von Mangas. Was ist an dem Stil besonders faszinierend? Zeichnest du selbst?

Sylvio: Besonders faszinierend ist vorallem die Art des zeichnens, die Liebe zum Detail, zur Schönheit und zur Perfektion der Animation und Handlung. Aktion und Reaktion sind grundlegend verschieden zu anderen Animationsarten, die es gibt. Die Mangas/Animes schaffen es den Betrachter in ihren Bann zu ziehen und ihn in eine andere Welt zu entführen, was viele aus dem Kino kennen. Dass, wenn man Matrix einmal gesehen hat, man aus den Raum geht und einfach den Drang verspürt eine dunkle Sonnenbrille zu tragen.

Das Selber Zeichnen ist ja demnach schon fast selbstverständlich :)

Als Artdirector bleibt einem auch garnichts anderes übrig. :)



INTERVIEW

P.T.: Was ist ADA und was sind die Ziele?

Sylvio: ADA ist eine Abkürzung für Anime Development for Amiga. Nun, das Anime könnte man eigentlich durch Manga ersetzen, doch dann klingt die Abkürzung nicht mehr so gut ;). Wir haben uns das Ziel gesetzt Manga Spiele auf dem Amiga zu erstellen bzw. verschollene Spiele wieder aufzutreiben.

P.T.: Ihr werkt zur Zeit an einem großen Projekt, nämlich Secret of mySoul. Welchem Genre gehört das Spiel an? Kannst du etwas zur Handlung sagen?

Sylvio: Das Genre wird eindeutig Horror Adventure sein. Leute die Silent Hill einmal gespielt haben wissen was sie sich darunter vorstellen müssen. Es spielt zwar in der Ego-Perspektive, wird aber bei weitem kein Ego-Shooter werden! Was die Handlung betrifft..nun da mach ich einfach nen Cut&Paste aus unserer Homepage. ;)

Das Spiel dreht sich um einen Mann namens "John Synclair" (Arbeitstitel). Seitdem seine Tochter (Nadine) in seinem Vorgarten verstümmelt aufgefunden wurde, plagen ihn seitdem Horror-Visionen und da seine Frau Cherryl vor 2 Jahren genauso ums Leben kam, wurde er wegen dringendem Tatverdacht und psychischer Instabilität in die Irrenanstalt "Greenhouse" eingewiesen. Eines Tages nach einer besonders schlimmen Vision wacht er alleine in seiner Zelle auf. Die Tür steht offen und das ganze Haus ist durchzogen von einem dichten Nebel. In Einsamkeit gehüllt schlägt sich John durch düstere Welten und begegnet immer wieder Schattenkreaturen, die versuchen ihn in ihre Welt zu ziehen. Die Frage ist: Warum?



P.T.: Wie werden die Anforderungen an die Hardware ausfallen. Als Minimum gilt ein 160MHz 603e. Ist dies jedoch realistisch? Kann man auf solcher Hardware ein flüssiges Gameplay erzielen?

Sylvio: Nun ich als Projektleiter habe hier ein 166er 603e, und somit wird es flüssig laufen... so einfach ist das...:) Natürlich wird es noch Spezialversionen von der GFX her für schnelle Amigas wie den A1 geben.

P.T.: Mit welchen Tools wird SOMS3D entwickelt?

Sylvio: C++, Cinema4d V4, PPaint, Perfectpaint und den rest programmieren wir uns selber;)

INTERVIEW

**P.T.: Hast du neben SOMS3D noch andere Projekte?
Vielleicht ausserhalb des Amiga-Bereichs?**

Sylvio: Ansich nicht, klar man hilft den Amiga Usern hier und da mal aus mit ein paar netten Tools und Logos, doch bisher sind wir mit Soms gut ausgelastet.



P.T.: Möchtest du noch etwas hinzufügen bzw. etwas loswerden?

Sylvio: Ich wünsch euch alles gute für euer Magazin.

Und den Amiga Usern möchte ich meinen LieblingsSpruch mit auf den Weg geben:

Wer mit den Strom schwimmt, erreicht nie die Quelle und stürzt bei dem nächst größten Wasserfall in den Tod.

P.T.: Danke für das Gespräch!

Sylvio: Vielen Dank.

Amiga-Reparaturen führt aus:

Axel Knabe
Büro & Informationsservice
Meisterbetrieb

Großer Muskamp 46, 49078 Osnabrück

Tel. +49 541 4480858

Fax. +49 541 4480857

Mobil: 0177/3870382

Web: www.Knabe-Bueroservice.de

Mail: Axel.Knabe@Knabe-Bueroservice.de



In dieser Rubrik kramen unsere Spieltester alte Games aus den Schubladen und zocken diese nochmal durch.

Diesmal hat Marcello Cocco für uns das Spiel **Walker** von **Psygnosis** hervorgeholt. Lest hier seinen Bericht dazu:



Dieses Ballerspektakel war im Jahr 1993 vermutlich was Grafik, Effekte und den Sound angeht ein Highlight schlechthin.

(Nicht auf die Tests bezogen sondern meine persönliche Meinung, die ich auch mit meinen damaligen Amiga Kollegen teilte..)

Würde man dieses Game verfilmen, käme wahrscheinlich ein Endzeit - Action - Streifen ala Terminator raus (ohne irgendwelche Helden oder Einzelschicksale versteht sich)

Nur ist hier der Terminator ein fast Haushoher "Walker AG9", der mit zwei 30mm Karabinern ausgestattet ist und Hochgeschwindigkeitsmunition mit Uraniumköpfen abfeuern kann.

Gegen den AG-9 hätte unser Arnie jedenfalls alt ausgesehen.

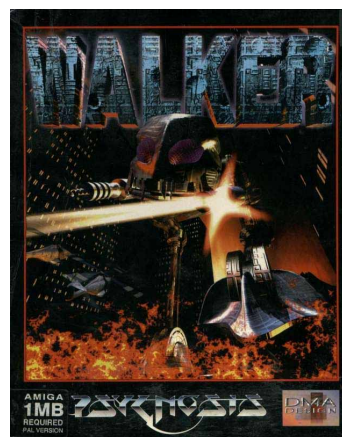
Die Aufgabe dieses Walkers ist es, die bösen sogenannten "Nordendalioener" zu vernichten.

Dieses barbarische Reich hat sich im Krieg gegen das eigentlich friedliche myarnische Volk einen listigen Vorteil verschafft.

Durch der sich verschiebenden Polarität des Planeten bildeten sich sogenannte

Raumzeitgebiete.

Sobald diese Gebiete betreten werden, befindet man sich in verschiedenen Zeitepochen des Planeten.



**** - Zum besseren Verständnis:**

Wenn es Gebiete dieser Art auf der Erde gäbe, könnten wir uns bei Betreten eines solchen mal mit einem T-Rex

unterhalten oder vielleicht ein hübsches Höhlenmenschen - Mädchen zur Frau nehmen. -**

Zurück zum Thema.

Die Nordendalioener haben schnell erkannt, dass sie mit diesen ,zeit technisch verschobenen, Gebieten den Kriegsverlauf zu ihren Gunsten ändern können.

Mit der Kenntnis über zukünftige Truppenbewegungen der Gegner wurden an strategisch wichtigen Stellen uneinnehmbare Stützpunkte errichtet.

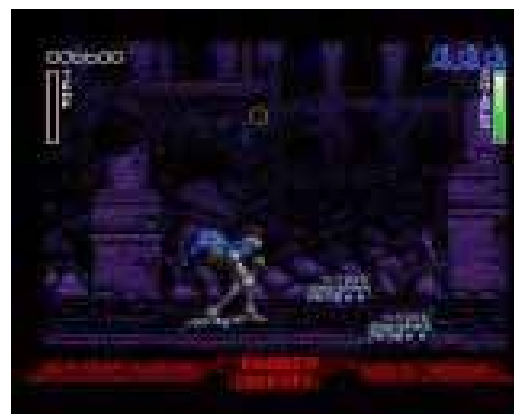
Damit war das Schicksal der Myarner fast schon besiegelt.

Die Myarner bauten mit ihren letzten verfügbaren Ressourcen ein Heer von Walkers

und schickten sie in den Krieg.

Da die Nordendalioener aber bereits wussten was auf sie zukommt ,waren sie vorbereitet und zerstörten alle Walkers.

Alle bis auf einen.



SPIELEKLASSIKER

Zeitgleich fanden myarnische Spionageeinheiten heraus, wo sich die 4 wichtigsten nordendalionischen Stellungen befanden.



Der einzig verbliebene Walker wird nun geschickt ,um die, sich in den 4 Zeitepochen befindlichen, Stützpunkte zu vernichten.

Jetzt aber mal zum eigentlichen Spiel:

Nachdem ich die erste von 3 Disks ins Laufwerk geschoben habe, lässt der Titelscreen auch nicht lange auf sich warten.

Mit fast schon theatralischer Background Mukke erscheint ein bildschirmfüllender Walker.

Dann folgt ein sehr kleines Intro, das aber direkt zeigt wo es langgeht.

Hier wird jemand aus der Sicht des Walkers in einer Seitengasse in seine Bestandteile zerlegt. Wirklich sehr nett !!

Der Options Screen ist eher spärlich.

Es lässt sich lediglich einen der beiden Schwierigkeitsgrade auswählen.

Die erste Etappe für unseren Walker ist Berlin im Jahr 1944.

Als Steuerung dient die Tastatur und mit der Maus wird das Fadenkreuz bedient.

Als nützlich erweist sich die "Lock" Funktion bei gedrückter rechter Maustaste.

So brauchen Flugzeuge, schnelle Fahrzeuge o.ä. nicht manuell verfolgt werden.

Als einzige Waffe dienen die zwei Board Guns..

Schade eigentlich ,ein paar Special Weapons wie Raketen oder Nervengas hätten dem Walker nun wirklich nicht geschadet.

Trotzdem ist das Game für Ballerfans kein Ding der Unmöglichkeit.

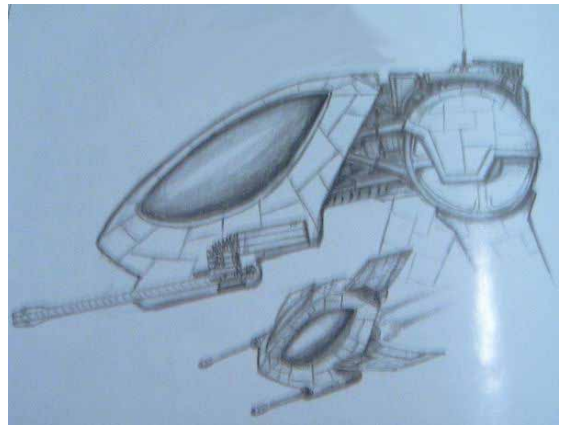
Es gibt Statusbalken für die Gun Temperatur und für den Zustand des Walkers.

Die Gun ist recht schnell überhitzt, kühlt sich aber genauso schnell wieder ab.

Und wenn man etwas in Bewegung bleibt und sich nicht laufend von den Gegnern

treffen lässt ist die Energie mehr als ausreichend.

Am Ende jeden Abschnitts gibts auch wieder volle Energie.



Der BBoAH-Webtip:

<http://www.Amiga-News.de>



SPIELEKLASSIKER

Die ersten Formationen von Pferdegespannen, Fussvolk, Snipers und Fallschirmjägern sind jedenfalls zügig erledigt.

Bei Panzern, Fahrzeugen und Flugzeugen muss man schon länger drauf halten.

Die Detailgenauigkeit ist hier nicht zu verachten.

Blut fließt reichlich und das Wiehern der Pferde ,wenn sie geschlachtet werden, könnte jedem Tierliebhaber die Tränen in die Augen treiben.

Also für zarte Gemüter , Frauen und Kinder ist dieses Game nun wirklich nichts!

Ich verzichte an der Stelle mal auf alle Arten von Feinden einzugehen.

Ein Mangel an Abwechslung konnte ich an keiner Stelle bemerken.

Die nächsten Zeitzonen sind wie folgt:

Los Angeles 2019 ;Mittlerer Osten und Der Grosse Krieg 2420

Jede Zeitzone hat ihre, für diese Zeit typischen Gegner (soweit man sich das zusammenfantasieren kann)

Alles in allem ein nettes ,aber stumpfes Geballer für Zwischendurch.

Die Animationen sind guter Durchschnitt.

Es gab zu der Zeit schon weit besseres aber hier waren die 3 Disketten wohl nicht mehr ausreichend.

Das Parallax Scrolling ist flüssig und die Soundeffekte sind sehr gut.

Auch 11 Jahre nach Erscheinen kommt das "FIRE" Gebrüll eines auf dem Screen paar Millimeter grossen Menschens

mit Befehlsgewalt rüber ,dass man selbst eine 9mm ziehen möchte.

Bei der Hintergrundgrafik bin ich froh, dass man bei der pausenlosen Action kaum bemerkt, dass sie ziemlich lieblos gepixelt ist.

Es wurde lediglich darauf geachtet, dass der Background immer irgendwie düster rüberkommt, was auch ganz gut gelungen ist.

Musik gibts während der Action auch nicht.

Fazit:

Super Ballerei für Zwischendurch aber dennoch "nur" ein Action Game!

Man muss schon wissen was einen hier erwartet.

In dem Genre ist Walker mein Top Favorit!!

DAS DING IM SCHRANK

von Stephan Ritter

Neues aus der Welt der Kuriositäten!

Stephan Ritter, begeisterter AMIGA- und C64 User stellt und heute sein

Ding im Schrank vor und erklärt uns wozu **das Ding** da ist und wie er es gebaut hat.

Anm. d. Redaktion: Vom Nachbau wird dringend abgeraten!

Ich betreibe einen DSL-Router, um mein Netzwerk über DSL mit dem Internet zu verbinden.

Eigentlich nichts ungewöhnliches, oder?

Heutzutage ja ganz normal, da steht halt irgendwo in der Ecke in kleiner Kasten, ein Kabel rein, ein (oder mehrere wenn ein Switch drinn ist) Kabel raus.

Aber moment.. wie sah das zu den Anfängen von DSL aus?

Da waren solche Geräte erstmal sauteuer, und ausserdem wollte die Telekom nicht, dass man Netzwerke an den DSL-Anschluss hing (die wollten halt ihren T-DSL business Zugang verhökern).

Also haben viele Leute, wie auch ich, einfach selber etwas gebastelt, was es erlaubte, den Internetanschluss an mehrere Computer anzuschließen.

1. PROXYSERVER

Angefangen hat dies bei mir schon lange vor DSL, nämlich wo ich noch Modem hatte.

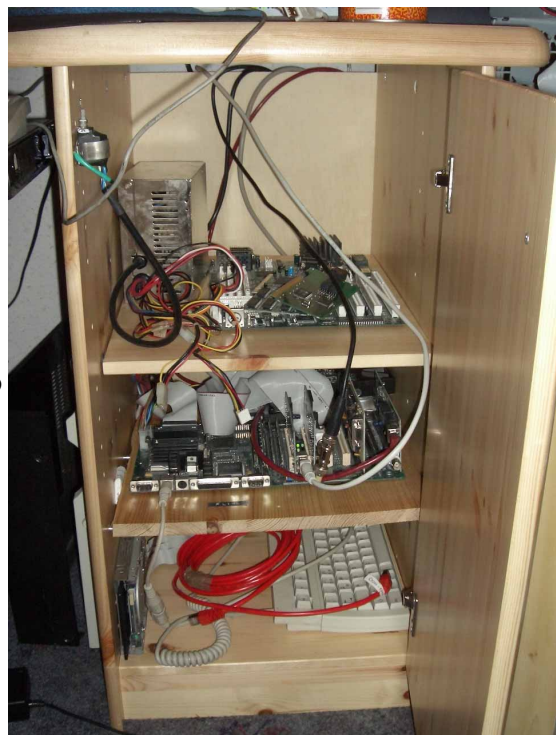
Da diente ein Pentium 60, mit 64 MB RAM und Windows NT diesen Dienst, der auch als Grafikrechner (Photoshop) diente.

Dazu gekommen bin ich, so komisch das auch klingt, in einem Freibad, wo ich eine PC-Zeitschrift gelesen habe, wo ein Artikel drinnstand, wie man über Proxy mehrere Rechner anschließt. Dazu diente dort das Programm WinGate.

Als ich abends zuhause angekommen bin, musste ich das natürlich gleich ausprobieren. Es lief eine ziemlich lange Zeit hier, und wird auch heute noch verwendet, wenn mal ein DSL-Ausfall ist (jetzt jedoch über ISDN).

Aber nach einiger Zeit merkte man die Schwächen eines Proxies. Diese Art der Netzwerkanbindung ist passiv, was bedeutet, dass Programme keine direkte Verbindung mit Servern

Internet aufbauen können, die Programme mussten sich auf Proxies konfigurierbar sein. Browser haben diese Einstellungen, und ermöglichen den Zugriff auf Webseiten und FTP-Server. Wollte man einem Programm den direkten Zugriff erlauben, so musste man einen sogenannten "TCPMap"-Eintrag im Proxy einrichten. Dieser legt lokal einen Port fest, den man mit einer Adresse und Port verbindet (zB legt man Port 6000 intern auf irc.core2in.com:6667, kann man, wenn man an dem passiven Rechner arbeitet, über <proxyip>:6000 den Server erreichen). Wenn man viele Dienste so forwarden musste, wurde es schnell zur Fummelei. Für den normalen Einsatz reicht das aber vollkommen aus, wenn man eben nur Surfen will und nichts weiter zutun hat.



Das ominöse **Ding im Schrank**

im

DA'S DING IM SCHRANK

Da diese Methode passiv ist, ist man auf den hinten angeschlossenen Rechnern vor direkten Angriffen geschützt, und Programme können auch direkt keine Verbindungen aufbauen (machen ja einige Trojans beispielsweise).

Proxies sind sehr sicher, und deshalb sieht man eine solche Konfiguration beispielsweise in Schulen und Bildungseinrichtungen sehr oft.

2. FLI4L

Während ich noch mit meinem Proxyserver "rumgurkte" machte sich schon bei meinen Kumpels eine neue Art Internetverteilung breit: fli4l.

FLI4L steht für Floppy ISDN 4 Linux. Dies war ursprünglich ein auf Linux basierender ISDN-Router, der auf eine Diskette gepasst hat.

Router stellen eine aktive Verbindung (entgegengesetzt zum Proxy) zum Internet her. Das heißt, alle Anfragen an das Netz werden direkt nach außen hin weitergeleitet. LAN-Router stellen die Verbindung zwischen zwei unterschiedlichen Netzwerken her (beispielsweise 172.30.3.0 und 192.168.1.0), ein sogenanntes Gateway. Einen solchen Router hatte ich als 2-Router-Lösung eine Zeitlang im Einsatz, dazu jedoch später mehr.

Zu dem Zeitpunkt, wo ich darauf umgeschwenkt bin konnte FLI4L aber schon DSL. FLI4L ist also eine Routersoftware, die auf eine Diskette passt und damit alles bedient. Man braucht also nur 3 Zutaten: PC-Mainboard, Diskettenlaufwerk und PC-Netzteil.. das wars. Alles zusammenbauen, und schon kann quasi das "Internet aus der Wand" kommen.

Nur hatte ich ein Problem: das Gehäuse. Normale Rechner sind einfach zu laut, um die nachts laufen zu lassen, also war eins klar: Die Kiste musste unhörbar irgendwo verschwinden.

Zuerst wollte ich einfach einen alten 386 (also mitsamt Gehäuse) in den Schrank stellen.. passte leider nicht, der Kasten war einfach zu groß. (Er passte ja nichtmal quer rein *g*).. also musste ich mir irgendetwas anderes überlegen.. ich saß also auf meinem Stuhl, und dachte mir die Birne heiß.. da viel mein Blick auf ein Pentium-Board was in der Ecke rumlag.. es war ein ungenormtes Board (so ein Zwischending zwischen AT und ATX), was ich kein normales Gehäuse reinpasst.. aber es hat alle Anschlüsse (bis auf Grafik) onboard, und ist sehr einfach zu handhaben.

Dann kam der rettende Geistesblitz: Wer braucht denn ein Gehäuse, spacks das Teil einfach im Schreibtisch fest. Gesagt, getan.. ich rannte schnell in den Keller und holte den Akkuschauber, und machte mich an die Arbeit. Board war an der Holzplatte befestigt, also schieb ich das ganze in den Schreibtisch rein.

Dann wollte ich die Grafikkarte draufstecken, und... passt nicht. Das Slotblech passt nicht, weil es zu lang ist.. karten absägen kommt nicht in Frage. Außerdem hat man die Tür nicht zugekriegt, vorne müssen die Kabel ja auch noch drannpassen. Also bat ich meinen Vater, das Brett mal etwas zu kürzen, einmal mit dem Beil durch, *zack* und schon war das Problem gelöst. Nun konnte man das Brett bis hinten hineinschieben und vorne war genug Platz, dass die Slotbleche passten und auch die Anschlusskabel genug Raum hatten.



DAS DING IM SCHRANK

Das Netzteil wurde hinten links plaziert eine Floppy kam auf die rechte Seite hochkant hinein, dazu kamen noch 2 Netzwerkkarte, eine für DSL, und eine für das (damals noch BNC-) Netzwerk.. dann kamen die Kabel drann, und fertig war die Router-Hardware.

Soo, nun erstellte ich mir mit den Skripten von FLI4L meine Router-Diskette (Diese sind auf <http://www.fli4l.de> runterzuladen), legte sie in die Floppy des Routers, und gab Strom.

Monitor und Tastatur waren an den Monitor angeschlossen, und ich sah, wie langsam Leben in den Router kam, das BIOS kam, und dann klapperte auch schon das Diskettenlaufwerk los.. 1-2 minuten lang stand "Loading..." da, bis eine Menge Zeilen über den Bildschirm huschten (was ja normal für Linux ist), irgendwann baute er die Verbindung ins Internet auf (ich fragte mich echt, wieso das so gut klappte..), und es war nur noch die Passwortabfrage zu sehen.

Also Steckte ich um, trug die Adressen für DNS und Gateway ein und startete eine Internetseite.. wunderbar, es funktioniert.

Wer hätte das gedacht? .. Ich hatte Internet, ohne dass man noch irgendwie merkt, wo es herkam. Ich konnte die Schranktür schließen, und nichts war mehr davon zu sehen.

Das funktionierte wunderbar, und ich bemerkte recht bald das Potential dieses Routers.. es gibt für FLI4L eine ganze Menge sogenannter OPT-Pakete, die das Leistungsspektrum extrem erweitern können.

Ich benutzte eine Menge dieser OPT-Pakete, zB identd, dns, irc-bouncer, dyndns u.a.

Im DNS bekam der Router dann den Namen "master", was später noch eine Rolle spielen sollte.

Ich brauchte immer mehr OPT-Pakete, und daher auch mehr Platz auf der Diskette.. Also habe ich die Diskette überformatiert (1,6 MB), und es passte wieder einiges drauf.

Irgendwann wurde auch dies zu eng, und hab bald auch (wegen des geringen Geräuschpegels) die Idee gehabt, längere Downloads über den Router zu ziehen, denn wenn ein download dann beendet ist, ist das übertragen auf den richtigen Rechner recht fix.

Also baute ich eine 1 GB Festplatte ein, und musste das FLI4L anpassen.

Da das zur damaligen Zeit nicht so richtig dafür ausgelegt war, Festplatten zu verwenden (ist ja nur für Routing gedacht gewesen).

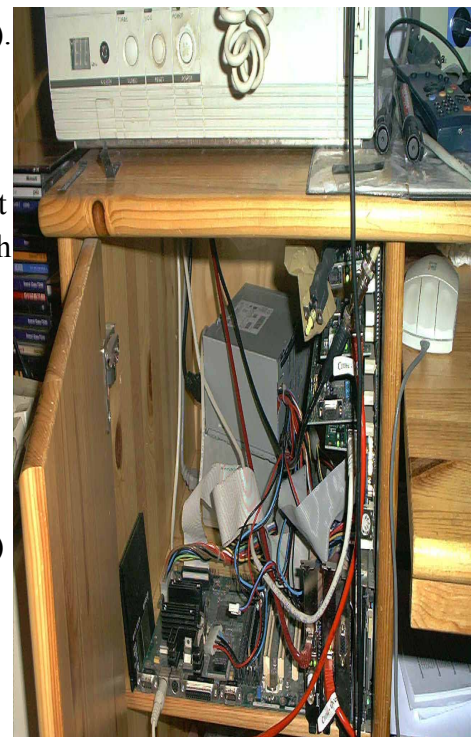
Also musste ich meine paar Linux-Kenntnisse zusammennehmen und selbst in den Konfigurationsdateien rumschreiben.

Zugleich entfernte ich das lästige idle-timeout, so dass der Router nur noch zur 24-Stundentrennung (die bei DSL auch zu dieser Zeit schon üblich war) trennte. Die Verbindung wurde dann auch gleich wieder aufgebaut.

An diesem Zeitpunkt kamen Proxy und ein Web-Interface dazu, mit welchen man http und ftp downloads auf dem Router starten kann.

So langsam entwickelte sich der Router (obwohl er noch immer von der FLI4L Diskette startete) zur Eierlegenden Wollmilchsau ;)

Programme wurden mittlerweile auch schon auf die Festplatte ausgelagert, weil sie auf der Diskette keinen Platz mehr hatten. Ich kann mir nicht vorstellen, dass irgendwer (insbesondere das Scriptfile-Gemantsche) das so weit getrieben hat mit dem fli4l.



DA'S DING IM SCHRANK

3. DEBIAN-ROUTER



Mittlerweile sind meine Kumpels wieder auf was neues umgeschwenkt:

Feste Linux-Installation auf Festplatte.

Gesagt getan, ich zog mir aus dem Internet das ISO-Image für die erste debian-CD.

Da der Router kein CD-ROM-Laufwerk besaß, musste ich temporär eins anschließen. Dies war nur provisorisch hineingelegt.

Basisinstallation war schnell abgeschlossen, das ist bei heutigen Linux-Distributionen kein Problem darstellt. Die Konfiguration war schon etwas schwerer.

Also trug ich meine Zugangsdaten in die entsprechenden Konfigurationsdateien ein.

Einmal "pon" und der Spaß sollte eigentlich losgehen. Nach der Einwahl versuchte ich zu pingen, lief nicht! .. mal "ifconfig" eingeben, und.. kein ppp0 Interface da (was bedeutet, dass die Einwahl nicht erfolgreich war).

Mal in die Logdateien geschaut.. dort stand "Zugriff verweigert" mehrmals.. hmm, irgendwas stimmt also mit dem Passwort nicht. Da habe ich dann so 10 mal rumprobiert und... "login lock!" .. Feierabend! :(

Die Telekom sperrte meinen Account (Das macht sie immer, wenn man die Zugangsdaten 10x falsch eingibt). Also rief ich bei der Telekom an.. nachdem ich die Telekommelodie der Parkleitung mittlerweile auswendig konnte, und 3x weitervermittelt wurde, sagte mir der Kollege am Telefon, dass die Sperre um 0 Uhr automatisch aufgehoben wird.

Ein glück war es schon 21 Uhr, und so wartete ich noch 3 Stunden und probierte in der Zeit "trocken" das zum laufen zu kriegen. Ich ging über ISDN rein und fragte meine Kumpels, was der Fehler sei. Und es war simpel: Es fehlte in einer Datei nur das Passwort.

Naja, nachdem 0 Uhr die Leitung wieder frei war, konnte ich mich endlich erfolgreich ins Internet einwählen.

Nun ging es noch dadrum, das Routing korrekt aufzusetzen, was mich auch ins Schwitzen brachte.

Aber auch dies war irgendwann geschafft, und ich konnte endlich mit meinen Rechnern in das Internet gehen. Speicherplatz hatte ich jetzt auch genug, um irgendwelche anfallenden Daten im Netzwerk zu speichern. Auch diente er später dann als Netzwerkfestplatte für meine d-box, wo ich dann mit nur einem Knopfdruck Filme und Serien aufnehmen und hinterher auch über die d-box wieder abspielen konnte. Ausserdem unterstützt er neben dem Windows-Samba (die "Netzwerkumgebung") auch Unterstützung für AppleTalk und andere weniger bekannte Protokolle.

DAS DING IM SCHRANK

Auch nächtlich lang andauernde Downloads waren kein Problem mehr: Einfach auf der Shell einen entspr. wget-Befehl eingeben, downloaden lassen, und am nächsten Tag lokal mit 4MByte/s über LAN auf den normalen Rechner transferieren.

Außerdem ist er ausgestattet mit DHCP/BOOTP sowie einem rbootd Server. Ersteres bietet für Gäste die Möglichkeit ihre Rechner ohne große Netzwerkkonfiguration an das Netz anzuschließen, sowie Rechner (und d-box) über das Netzwerk zu booten. Letzteres ist für die Netzwerk-Bootfähigkeit von HP-Workstations erforderlich.

Dazu erschlossen sich außerdem viele neue Möglichkeiten:

zB habe ich dort einen Webserver laufen, der Internetseiten, Screenshots und Downloads bereitstellt, dieser war erstmalig unter <http://fryfuturama.cjb.net> erreichbar. Diese DynDNS-Domain hatte ich schon zu Zeiten, wo ich keinen Router hatte (Hatte einen kleinen Windows-FTP damals). Später kam noch <http://fryfuturama.dyndns.org> hinzu.

Unter diesen Adressen war auch der Hauseigene Mailserver zu erreichen. Der Vorteil war der, dass ich unabhängig von externen Mailanbietern arbeiten konnte, musste also weder etwas bezahlen noch bekam ich Werbung von den Freemail-Anbietern.

Zudem sammelt aber der Mailserver von meinen normalen Email-Konten (GMX, T-Online, ...) die eMails ein, und stellt sie über IMAP bereit (IMAP-Ordner nach Anbietern geordnet).

Außerdem existieren spezielle Ordner zB für die Schule und eBay. Alle Mails werden archiviert und nicht gelöscht. Zudem wird ein Spamfilter (spamassassin) eingesetzt, der seine

ausgefilterten Mails auch in einen separaten Ordner ablegt. So habe ich alle Mails von jedem Betriebssystem aus zugänglich. Auch wenn es kein IMAP-fähiges Mailprogramm gibt (wie auf dem Amiga) kann ich bequem über Webinterface darauf zugreifen, die Software heißt IMP/Horde.

Es gibt auch noch einen Newsserver, der aber momentan wenig genutzt. Er hat eigene Newsgroups und übernimmt de.rec.tv.futurama und de.rec.tv.simpsons.

Auf dem Router sind mehrere Accounts angelegt, zum einen für meine Eltern und meinen Bruder (Netzwerkspeicher und eMail), aber auch für Leute, die einen Shell-Account haben wollen.

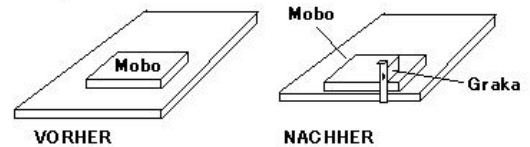
Im großen und ganzen laufen so mittlerweile eine ganze Menge Dienste auf dem Router.

Dies führte dazu, dass ich einen Angriff über mich ergehen lassen musste.

Das root-Passwort wurde geändert, und einige Befehle wurden von Fremden ersetzt.

So entschied ich mich, ein 2-Router-System zu errichten.

DSL-Router und Speicherserver wurden auf zwei getrennte Rechner verteilt (alle beide im gleichen Schrank), der Speicherserver wurde aber so eingerichtet, dass er als LAN-Router diente. Ich nannte ihn dann "Storage Router", Rechnername: storage.



DAS DING IM SCHRANK

Dazu baute ich zusätzlich zum normalen Board ein zweites Board an die rechte Seitenwand des Schrankes. Bei Rechner entschied ich mich dann, die Blindbleche der Karten einfach abzuschrauben.

Auf dem DSL-Router kam wieder FLI4L zum Einsatz, Rechnername: master.

Der DSL-Router war über Netzwerk überhaupt nicht zu errichten (brauchte man nicht, da man ihn eh einfach ausschalten konnte, und wenn doch irgendwas wichtiges war, stöpselte ich halt Monitor und Tastatur an das Board). Der Speicherserver von innen über Standardports und von außen über einen sehr hohen zufällig gewählten Port (Shell und FTP).

Später bekam ich dann einen neuen Schreibtisch.. folglich musste auch der Router umgebaut werden. Diesmal waren beide parallel in zwei Regalfächer eingebaut.

Als ich ihn wieder einbaute, bekam ich "eine gewischt" vom Netzteil des storage-routers.

Das ausgetauschte Netzteil war zu laut, also entschied ich mich, wieder auf 1-Router-System umzusteigen.

Dazu wurde der FLI4L-Router wieder der Einzelrouter, der dann Speicher und Router war.

Das andere Board bleibt noch drin, wenn ich mal Zeit habe, bastel ich einen Server dadraus (im Schrank). Heute ist der Router weltweit unter master.core2in.com erreichbar, Mails können direkt an username at core2in.com gesendet werden.

4. NETSPLIT IRC NETWORK (NSN)

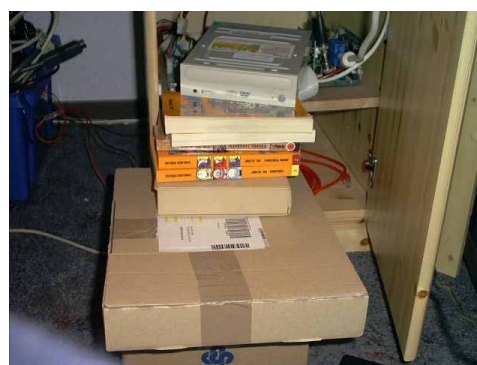
Die Idee, ein eigenes Chat-Netzwerk zu eröffnen, kam einige Zeit nachdem ich meinen Debian-Router aufgesetzt hatte. Es gehört zu der Entstehungsgeschichte des Routers dazu. Die Geschichte begann 2002, wo das Netzwerk mit 3 Servern (fryfuturama.dyndns.org , ingwie.dyndns.org und radiator.dyndns.org) gestartet wurde.. Grund war, dass wir halt auch mal sehen wollten, wie so ein Netzwerk funktioniert.. außerdem hatten andere Netze zuwenig Netsplits ;-). Das Netz besteht primär aus Linux-Routern oder -Servern (wie meiner), die über DSL-Verbindungen angebunden sind.

Da die DSL-Internetprovider nach 24h die Verbindung trennen, verliert ein Server auch die Verbindung zu den restlichen Servern im Netzwerk. Dadurch entsteht (öfter als bei "großen" Netzwerken) der sogenannte Netsplit. Daher auch der Name unseres Netzes. Das Netz existiert heute primär zu Testzwecken und hat keine direkten Channels, die sich mit einem Thema direkt befassen (Wobei dagegen nix einzuwenden ist). Das ist auch der Grund, warum es mehr Server-Admins als User gibt. Bots gibt es auch mehr ;). Es befinden sich momentan 13 Server in diesem Netz. Wer Lust hat, da mitzumachen, das ist kein Problem. Wer einen Server hat, der auch 24/7 permanent am Netz ist, und bereit ist den unrealircd server aufzuspielen, kann gerne mitmachen. Einfach mal über irc.core2in.com den Channel #lobby besuchen, und mal nachfragen.

Nähere Informationen über das Netz gibt es auch unter <http://www.netsplit-net.org> .

5. THE END (?)

Um es kurz zu fassen: Aus einer kleinen Idee ist nach Jahren ein ordentlicher Server geworden, der eine Menge interexanter Möglichkeiten bietet. Ich würde ihn heute nicht mehr gegen so einen kleinen Kasten eintauschen, der ja dann doch nur routen kann.

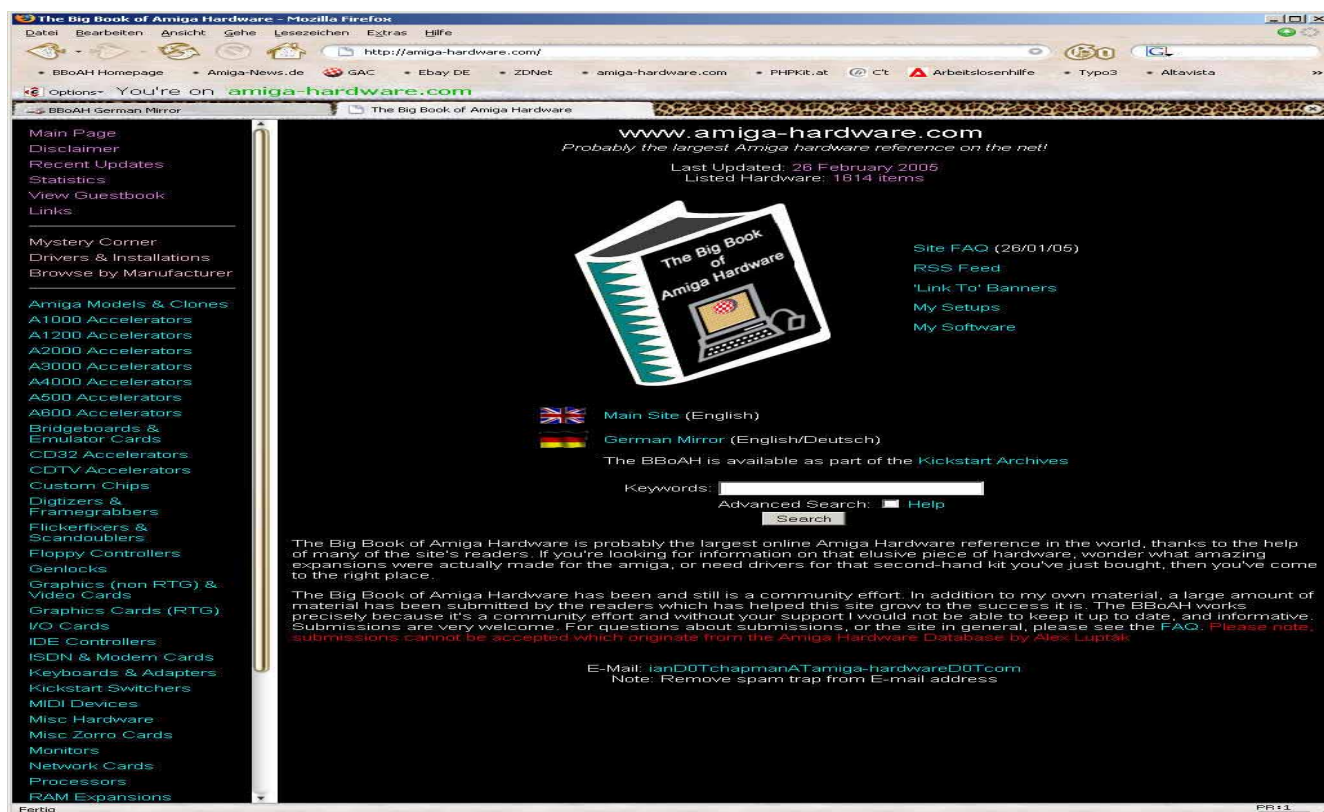


Das BBoAH stellt sich vor

BBoAH ist seit das Synonym für das **Big Book of Amiga Hardware**, das Ian Chapman vor sechs Jahren ins Leben gerufen hat.

Ian hat es sich zur Aufgabe gemacht, so viele Informationen über AMIGA-Hardware zusammenzutragen wie nur möglich.

Der Hauptserver des BBoAH, zu erreichen unter www.Amiga-Hardware.com, sieht so aus:



In verschiedene Kategorien unterteilt finden sich Informationen zu aktuell 1613 verschiedenen Geräten. Dabei gibt es zu den meisten Einträgen neben Fotos der jeweiligen Hardware auch Infos wie z.B. Jumper-Einstellungen oder andere wichtige Bemerkungen.

Erst seit kurzem gibt es außerdem die Möglichkeit der Herstellersuche, mit der man sich alle Hardware eines bestimmten Herstellers auflisten lassen kann.

Seit Ende Dezember 2004 wurde das BBoAH außerdem komplett in eine Datenbank migriert, was künftig weitere zusätzliche Features in Bezug auf die Bedienung und weiterführende Möglichkeiten in Aussicht stellt.

In den Jahren seit Bestehen des BBoAH gab es außerdem einige Mirrors. Zum Beispiel in Deutschland, Dänemark und auch Frankreich.

Leider sind heute jedoch bis auf den Deutschen Mirror keine weiteren mehr erreichbar.

IN EIGENER SACHE

Der aktuelle Deutsche Mirror des BBoAH (dessen Magazin du gerade liest...) ist jedoch weitaus mehr als ein reiner Spiegel von Ian's Original-Seiten.

Als wir im Februar 2004 online gingen, haben wir uns zum Ziel gesetzt, das BBoAH insbesondere für Deutschsprachige User mit einer Art "Mehrwert" zu versehen.

Dazu haben wir dem BBoAH ein Content-Management-System (CMS) sowie ein Forum "übergestülpt". und auch ein Chat wurde nicht vergessen, der inzwischen sehr rege besucht wird.

Bei der Auswahl des CMS standen wir vor der Wahl, dies möglichst kompatibel zu AMIGA-Browsern zu halten, aber dafür Kompromisse bei der Sicherheit in Bezug auf Userdaten einzugehen.

Da bei uns der Datenschutz groß geschrieben wird und wir nicht möchten, daß jemand die Daten unserer Mitglieder "hackt", haben wir uns für ein recht komplexes CMS entschieden das ein großes Maß an Sicherheit in diesen Dingen bietet.

Der Nachteil ist aber, daß aktuelle AMIGA-Browser aufgrund ihres Entwicklungsstandes unsere Seiten nicht korrekt darstellen können und nicht alle Features genutzt werden können.



Der User soll auf diese Weise möglichst viele Informationen an möglichst zentraler Stelle finden.

Die Recherche in der Hardware-Datenbank ist ebenso möglich wie Fragestellungen im Forum oder schnelle Hilfe bei Fragen im Chat.

Auch eine Download-Sektion ist verfügbar, in der man neben Handbüchern auch Treiber sowie Installationsdisketten bekommt.

Da wir uns als Gemeinschaft verstehen, deren oberstes Ziel es ist sich gegenseitig zu helfen, ist unser Forum für Jedermann offen.

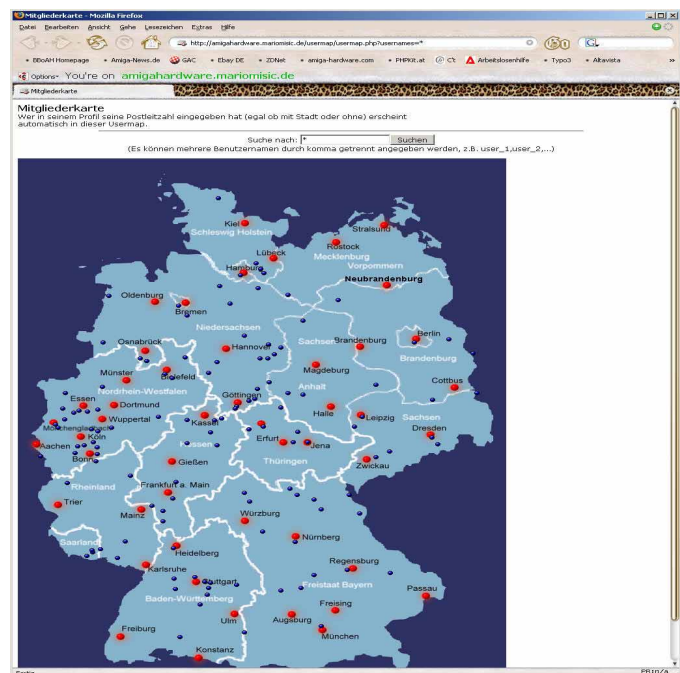
In verschiedenen Foren kann jeder sich am Forengeschehen beteiligen, ohne daß es einer Registrierung bedarf.

Eine Registrierung ist nur für einige Features erforderlich, wie z.B. unserer Usermap.

In dieser Karte erscheint jeder User, der bei der Registrierung seine PLZ angibt.

So sieht man auf einen Blick wo der nächstgelegene AMIGA-User wohnt und kann per Mail Kontakt zu ihm aufnehmen.

Außerdem ist für den Chat eine Registrierung erforderlich, da dies leider Programmbedingt ist und auch Lizenzrechtlicher Gründe hat.



IN EIGENER SACHE

Unser Team besteht aus 12 Personen, die jeweils einen bestimmten Bereich des BBoAH's betreuen.

Unser Hauptaugenmerk liegt dabei darauf, daß im Forum ein gesitteter Umgangston herrscht.

Jeder User soll sich mit Fragen an uns wenden können, ohne Angst davor haben zu müssen, daß er wegen Unwissenheit ein User 2. Klasse wäre.

So etwas gibt bei uns nicht und wird es auch niemals geben.

Wir wollen AMIGA-User zusammenbringen!

Und dafür tun wir etwas.

Wie z.B. dieses Magazin das du gerade liest.

Das wurde nur durch die Mitarbeit von Usern des Forums möglich, die sich in ihrer Freizeit hingesetzt haben um die Artikel zu verfassen.

Warum taten sie das?

Nun, weil sie wohl genau wie wir alle Team der Meinung sind, daß man anderen davon erzählen sollte was man mit seinem AMIGA macht. Wozu man ihn benutzt. Wie man ihn nach eigenen Vorstellungen umgebeut hat oder was auch immer.

Es sind aber nicht nur unsere User die uns unterstützen.

Viele Einsendungen, wie Fotos, Installationsdisketten, Treiber oder Handbücher zu alter Hardware wird uns von Gästen zugesandt, die nicht User des BBoAH's sind.

Ein riesiges Dankeschön dafür an alle diese Leute !!!

Mit eurer Unterstützung helfst ihr wieder anderen, die eben diese Informationen suchen.

Wir freuen uns außerdem über die außerordentlich gute Arbeit von Alex Luptak und Jörg Breuer, die mit ihrer **Amiga Hardware World** ähnliche Ziele verfolgen und unter <http://amiga.resource.cx> ein eindrucksvolles Hardwarekompendium geschaffen haben.



Wir befürworten es sehr, daß diese beiden voneinander unabhängigen Kompendien sich in einer Co-Existenz gegenseitig ergänzen.

Das wünscht man sich manches mal von den Usern...

DAS LETZTE

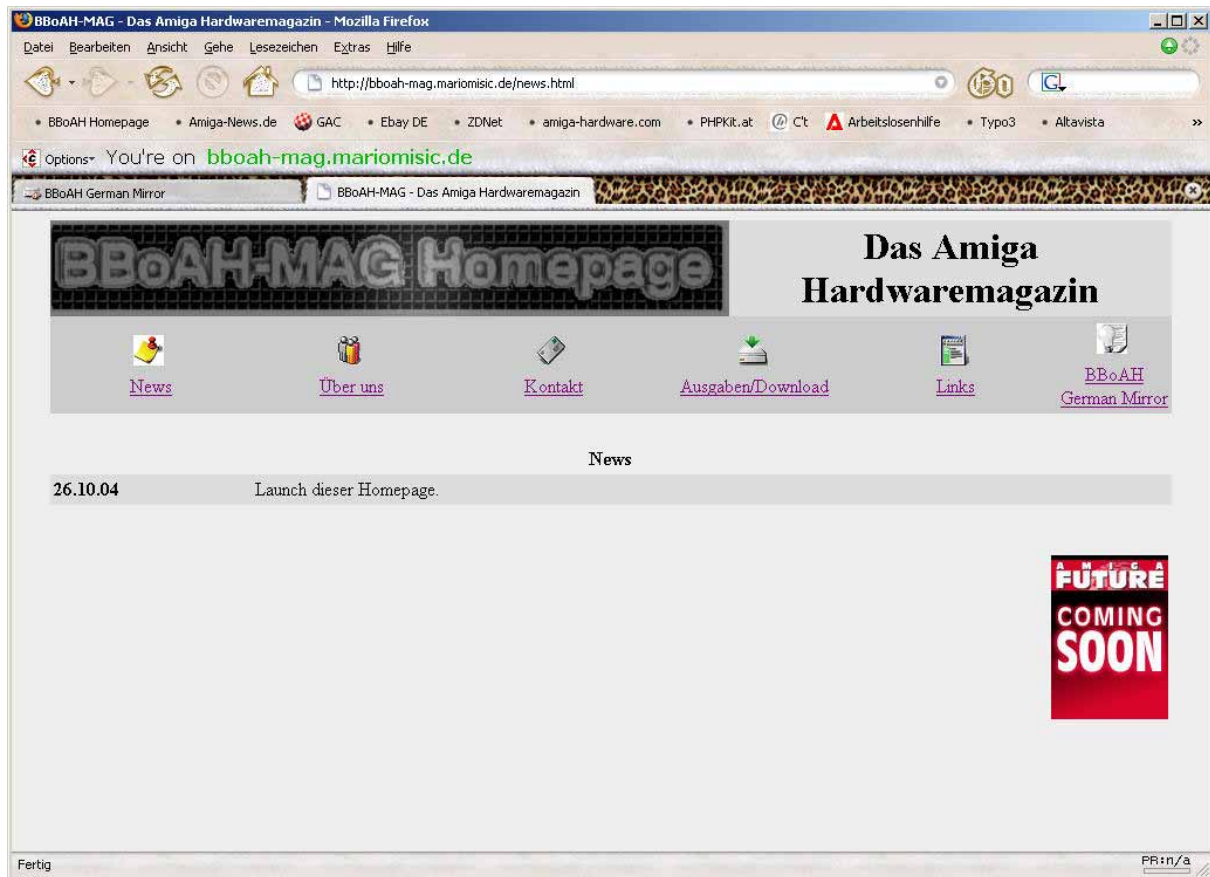
Du naherst dich dem Ende des ersten BBoAH-MAGs.

Wir hoffen es war interessant und es hat ein wenig gefallen, Einblick in das Tun der User zu bekommen.

Je nach Resonanz wird es eine zweite Ausgabe geben.

Zum meckern, aber auch zum lobhudeln haben wir eigens fur das BBoAH-Magazin eine Webseite eingerichtet.

Zu finden unter: <http://bboah-mag.mariomisc.de/>



Wir wurden uns freuen, wenn ihr uns verraten wurdet, ob ihr mehr von uns lesen wollt.

Wenn ihr Lust habt unser Magazin mitzugestalten, selber etwas schreiben wollt oder auch nur einen Leserbrief loswerden wollt, dann findet ihr auf der Homepage ein Kontaktformular zu diesem Zweck.

Auf baldiges Wiedelezen.....in der 2. Ausgabe. :)

IMPRESSUM

Impressum 03/2005

Redaktionsanschrift

Big Book of Amiga Hardware
Mario Mistic
Bochumer Strasse 111
44866 Bochum

Tel. 0700-000MISIC

Redaktion

Chefredaktion:

Mario Mistic (Chefredakteur, verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Redaktion:

Uwe Kecker, Peter Topolnicki, Marcello Cocco, Stephan Ritter.

Freie Mitarbeiter:

Robert Wahnsiedler, Daniele Gratteri

Manuskripteinsendungen:

Eingesandte Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein, eventuelle Rechtsansprüche müssen ausdrücklich vermerkt werden. Sollten sie anderen Stellen zur Veröffentlichung oder zur gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das vermerkt werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in allen Publikationen des Big Book of Amiga Hardware. Honorare werden nicht gezahlt. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Erscheinungsweise:

Das BBoAH-Magazin erscheint zwei mal jährlich.
Es wird ausschließlich unentgeltlich zum Download vom BBoAH-Server angeboten.

Anzeigen

Anzeigen werden ausschließlich kostenlos nach dem Ermessen der Chefredaktion veröffentlicht.

Ein Rechtsanspruch auf Veröffentlichung besteht nicht.

Das BBoAH-Magazin verfolgt keinerlei kommerziellen Zwecke und lehnt von daher jegliche Form von Zuwendungen, Spenden etc.vorsorglich ab.

Interessierte Inserenten kontaktieren bitte die Redaktion unter o.g. Anschrift.

Haftung:

Für den Fall, daß BBoAH-Magazin unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Urheberrecht:

Alle im BBoAH-Magazin erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktion, gleich welcher Art, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendete Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.



Mauspad "Horse"

Sammelbestellung Pegasos Mauspads

Nachdem die letzte Sammelbestellung für Pegasos Mauspads ein voller Erfolg war und mehrere User nach ein weiteres Motiv wollten, haben wir uns entschlossen eine weitere Sammelbestellung zu starten.

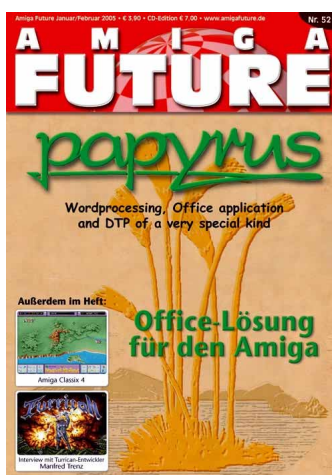
Diesmal habt ihr die Auswahl zwischen zwei Motiven.

Die Pads kosten für Vorbesteller 7,20€ (später um die 8 Euro) zzgl. Versandkosten.
 Die Vorbestellaktion läuft bis zum **12.03.2005**.
 Danach gehen die Pads sofort in Produktion.



Mauspad "Cool"

Bestellt werden können die Pads im Onlineshop von ACP&TCP <http://www-apc-tcp.de> oder einfach per Mail an Andreas Magerl "Andreas@apc-tcp.de".



A M I G A



**Alle zwei Monate das Neueste aus der Amiga-Szene
als Zeitschrift, auf CD und im Internet.**

A M I G A FUTURE

AmigaFuture • Postfach 83 • 83234 Übersee • Germany • www.amigafuture.de • info@amigafuture.de

Ja, ich will die Amiga Future abonnieren!

Bitte sendet mir die Amiga Future, beginnend mit Heft _____ zu.

- Abo 6 Ausgaben der Amiga Future ohne LeserCD für EUR 30,40
 Abo 6 Ausgaben der Amiga Future mit LeserCD für EUR 48,90

Das Abo verlängert sich jeweils um ein Jahr, wenn vier Wochen vor Bezugsende nicht gekündigt wird. Preise innerhalb von Deutschland und Österreich gültig. Weiteres Ausland auf Anfrage!

- Bezahlung per Vorkasse durch Überweisung auf unser Konto (nur in Deutschland). Als Verwendungszweck unbedingt den kompletten Namen eingeben!
- Bezahlung per Vorkasse durch Scheck (nur in Deutschland). Auf der Rückseite des EC- oder Verrechnungsschecks unbedingt den kompletten Namen und die Adresse angeben!
- Bezahlung per Vorkasse liegt bar bei.
- Bezahlung per Bankeinzug. Eine Einzugsermächtigung (siehe rechts) von mir liegt bei (nur in Deutschland) Die Zeitschrift wird nach Abbuchung des Geldes zugeschickt. Achtung! Sollte die Abbuchung verweigert oder zurückgefordert werden, entstehen uns Kosten. Dafür stellen wir eine Pauschale von EUR 10,- in Rechnung!

Vorname, Name: _____

Vollständige Adresse: _____

E-Mail: _____ Telefon: _____

Einzugsermächtigung

Hiermit bevollmächtige ich APC & TCP, Andreas Magerl, alle meine Bestellungen per Bankeinzug von meinem unten genannten Konto abzubuchen. Diese Vollmacht gilt bis auf Widerruf. Mir ist klar, dass mir bei einer erfolglosen Abbuchung oder Rückbuchung EUR 10,- in Rechnung gestellt werden müssen.

Bank: _____

Kontonummer: _____ Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

Datum und Unterschrift: _____

Deutschland: Amiga Future, KtoNr. 777 631, BLZ: 710 520 50, Sparkasse Übersee
Österreich: KtoNr.: 77.900.542, BLZ: 60.000, P.S.K. Bawak, Andreas Magerl

Sie können diese Bestellung innerhalb von acht Tagen ab dem Bestelldatum widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung an Amiga Future, **Postfach 83, 83234 Übersee**. Dadurch verzögert sich natürlich auch die Auslieferung der Bestellung um genau diesen Zeitraum! Angebot freibleibend. Lieferung solange der Vorrat reicht. Irrtümer ausgeschlossen.

Ort, Datum, Unterschrift: _____