Interviews

2016

Frank_Abbing_2016 5
Chritian_Steiner_2016 8

2015

xipaint_interview_olaf-2015 10
Thomas_Dorn_2015 13
Michael_Lanser_Interview_2015 16
Holger_Kasten_2015 19
Achim_Stegemann_2015 20

2009

StefanMoka_De 21
JensHenschel_De 25

2008

ThomasHirsch_DE 29
pornophonique_DE 31
Hyperion_DE 35

2004

SteffenN_DE 40
SteffenH_DE 44
PeterW_DE 48
OlafK_EN 51
HorstD_DE 55
GuidoM_DE 62
AndreasW_DE 70

2003

UnderwareDesign_EN 73
SteffenS_DE 77
StefanB_EN 81
StefanB_DE 85
SongPlayerTeam_EN 89
MichaelL_EN 95
MichaelL_DE 98
MatthewK_EN 101
MatthewK_DE 105
JuergenS_EN 109
JuergenS_DE 115
ElenaN_EN 121
ElenaN_DE 127
ChristophK_DE 133
BillP_EN 139
BillP_DE 147
Ancor_EN 155
Ancor_DE 159
AmiS_EN 163

2002

VolkerG_EN 168
VolkerG_DE 171
VladimirJ_EN 174
TorstenG_DE 177
ThomasS_DE 182
ThiloK_DE 188
TelemarR_DE 191
StevenS_EN 195
StevenS_DE 198
SteffenN_DE 201
StefanK_EN 203
StefanK_DE 205
StefanB_EN 207
StefanB_DE 210
sStefanK_DE 213
SaschaB_EN 216
SaschaB_DE 218
RichardS_EN 220
RichardS_DE 223
RalphT_EN 226
RalphT_DE 228

PaulH_EN 231
PaulH_DE 234
NicolasR_EN 237
NicolasR_DE 240
NicholasB_EN 243
NicholasB_DE 248
MichaelR_EN 253
MichaelR_DE 255
MichaelL_DE 257
MichaelC_DE 260
MauroF_EN 265
MauroF_DE 269
MathiasR_EN 274
MathiasR_DE 277
MartinM_DE 280
MarkR_EN 283
MarkR_DE 287
MariusS_DE 291
MarcinK_EN 295
MarcinK_DE 297
LukasS_EN 299
LukasS_DE 302
LaszloT_EN 305
LaszloT_DE 308
LarsS_DE 311
KunoN_DE 322
JuergenR_EN 325
JuergenR_DE 327
JamesJ_EN 330
JamesJ_DE 333
JamesC_EN 336
JamesC_DE 341
JakubB_EN 346
Jah_EN 348
Jah_DE 351
HelmutH_EN 354
HelmutH_DE 357
GrzegorzT_EN 360
GrzegorzT_DE 362
GerdF_DE 365
GeorgH_DE 369
GeorgesH_EN 372
GeorgesH_DE 374
GarethG_EN 376
GarethG_DE 379
FrodeH_EN 382
FrodeH_DE 386
FrankP_DE 391
FelixS_DE 393
DennisG_DE 397
DavyW_EN 400
DavyW_DE 404
DanielW_EN 408
DanielW_DE 411
CostelM_DE 415
ChristianR_DE 418
ChrisH_EN 423
ChrisH_DE 427
AndrijaA_EN 431
AndrijaA_DE 433
AndreasK_DE 436
AndreasF_DE 440
AlmosR_EN 445
AlmosR_DE 448
AlfredF_DE 451
AchimS_EN 459
AchimS_DE 465

2001

TilmanM_DE 471
ThiloK_DE 474
SylvioK_DE 477
SvenD_DE 479
sStefanK_DE 481
SigbjornS_EN 484
SigbjornS_DE 487
SebastianJ_EN 490
SebastianJ_DE 492
SebastianB_DE 494
Ruediger_EN 498
Ruediger_DE 502
RichardF_DE 507
RafalK_EN 510
RafalK_DE 512
RadoslavM_EN 514
NemethM_EN 516
MassimoT_EN 518
MassimoT_DE 521
Marten_DE 524
MarkusP_DE 528
MarioQ_DE 532
MarioE_EN 535
JanneJ_EN 537
JanneJ_DE 540
JamesD_EN 543
JamesD_DE 545
HorstD_DE 548
FrankR_EN 553
FrankR_DE 556
FloracR_EN 559
FloracR_DE 561
FelixS_EN 563
FelixS_DE 565
DirkS_EN 568
DirkS_DE 571
ChrisP_EN 574
ChrisP_DE 577
CarlS_EN 580
CarlS_DE 582
2000
AchimS_DE 584
AndreasK_DE 586
AndreB_DE 588
AndrewC_EN 591
ChristianS_DE 593
DamirA_EN 595
DavyW_EN 597
DenisU_DE 599
DennisP_DE 601
ElmarP_DE 603
FelixS_DE 605
GuidoM_DE 607
HennigT_DE 610
JeanF_EN 612
JonasH_DE 614
ManfredT_DE 616
MarcelB_DE 618
MarcoM_DE 620
MarioQ_DE 622
MartinB_EN 624
MassimoT_EN 626
MaximeG_EN 629
PascalG_DE 631
PeterA_EN 633
PeterW_DE 635
RomanS_DE 637
SebastianJ_EN 639

StefanB_EN 641
ThomasW_DE 644
ThorstenP_DE 646

Interview mit Frank Abbing
(Riskful, Awaking)

-Hallo Frank, kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Das ist ja nun schon etwas her. Ich kam damals als Wehrdienstleistener zur Bundeswehr; zu dieser Zeit besaß ich einen C64. In einer der Nachbarbuden dort hatte jemand seinen neuen Amiga 500 aufgebaut, der nach Feierabend natürlich immer lief und umringt war. Für mich stand fest: Sowas will ich auch haben!

-Wenn Du so zurück denkst, was hat den Amiga für dich damals so besonders gemacht
und was verbindest Du noch heute mit dieser Zeit?

Heute starte ich hin und wieder den Amiga-Emulator auf dem Smartphone...
Mich haben damals besonders die Grafik- und musikalischen Fähigkeiten fasziniert. Sowas war man zu der Zeit nicht gewohnt.

-Was waren für Dich die Vor und Nachteile vom Amiga(OS)?

Er ließ sich hervoragend programmieren. Anfangs war es allerdings für einen Umsteiger vom C64 sehr schwierig, nicht mehr mit festen Speicheradressen zu arbeiten.
Als großen Vorteil empfand ich das Multitasking.

-Wann hast Du angefangen, auf dem Amiga zu entwickeln und was war Dein erstes Programm?

Das muß 1990 oder 1991 gewesen sein. Das erste Programm war "Weltendämmerung", ein Strategiespiel für einen Spieler gegen einen gewieftem Computerspieler, mit geteiltem Bildschirm. Das ist aber nie irgendwo veröffentlicht worden.

-Wie bist Du zum programmieren gekommen und wie hast Du es erlernt?

Das Handbuch des C64 war damals "schuld". Dort war ein Miniprogramm zum Abtippen vorhanden, "Up, up and away". Ein bunter Ballon flog völlig selbstständig über den kargen Textbildschirm, während man normal weiter tippen konnte. Das hat mich ziemlich fasziniert und ich fing an, mit dem Quellcode zu spielen.
Gelernt hab ich mittels learning by doing.

-Wie bist Du auf die Idee gekommen damals eine Risiko Umsetzung für den Amiga zu entwickeln und welche Herausforderungen gab es bei der Umsetzung?

Ich mochte das Brettspiel Risiko schon immer. Da lag es nah, das mal als Umsetzung für den Amiga zu programmieren.
Das Kniffeligste war wohl, die intelligente Verteil-Routine für die Armeen der Computergegner am Ende des Zugs zu schreiben. Allgemein ist es immer eine Herausforderung, einen Computergegner zu kreieren, der weder zu schwach, noch zu stark agiert.

-Meiner Meinung nach ist Deine Umsetzung des Brettspiels Risiko mit die beste, die es für den Amiga gibt, wie war das allgemeine Feedback?

Danke! Das Feedback war recht gut. Noch Jahre später meldeten sich Leute und bedankten sich oder wollten das Spiel kaufen.

-Hat sich im nachhinein, die Entwicklung für den Amiga damals noch ausgezahlt?

Finanziell zumindest nicht. Würde man ausrechnen, die viele Stunden die Programmierung eines Programms gedauert hat und wie viele Leute es entsprechend gekauft haben, wäre der Stundenlohn lächerlich. Da ich Programmierung aber immer nur als Hobby betrieben habe und nicht beruflich oder wegen des Geldes, spielte das für mich nie eine Rolle.

-Riskful wurden als Shareware vertrieben, was hat das Shareware Prinzip für Dich ausgemacht?

Beim Verkauf eines Programms an ein Computermagazin, wie es davor oft üblich war, hatte man quasi die Rechte daran abgegeben.
Als Shareware betrieben, blieben die Rechte erhalten und so konnten z.B. Updates daran erfolgen. Das war für mich das bessere Vermarktungssystem. Wenn auch nicht das Einträglichste. ;)

-Weist Du vielleicht noch, in welcher Größen Ordnung man bei den Registrationen sprechen kann?

Vielleicht 100 Leute? Ich kann es nicht mehr genau sagen. Aber wie gesagt, reich wurde man davon ganz bestimmt nicht.

-Wie sah die Situation in der Shareware Szene damals aus, wie war das Feedback der User?

Das Feedback war ansprechend. Da kann ich mich über Lob und neue Vorschläge nicht beklagen.
Über die Shareware-Szene kann ich nicht viel erzählen. Sie boomte zu der Zeit stark, aber sonderlich interessierte sie mich nicht.

-Riskful wurde auch für den Windows PC umgesetzt,
wie wurde Riskful von den PC Anwendern aufgenomnmen bez. im Vergleich zum Amiga, was Registrationen, Feedback etc. betraf?

Die Registrierung der PC-Version lief um einiges besser. Da waren die Nutzerzahlen doch deutlich höher. Das Feedback war ähnlich gut.

-Wie kam es zu der Entwicklung von Awaking?

Das war eigentlich mehr ein Spaßprojekt für zwischendurch, was sich halt immer weiter entwickelt hat und schließlich irgendwann fertig war.

-Welches Deiner Programme war das Zeit intensivste bei der Entwicklung?

Riskful war schon recht aufwändig. Gerade, weil es für zwei verschiedene Computer geschrieben wurde. Für den PC hab ich mehrere Shared Libraries (Dll's) für Programmierer geschrieben, die über Jahre immer weiter entwickelt wurden, z.B. die ProSpeed.dll.

-Gibt es bestimmte Momente, an die Du Dich gerne zurück erinnerst?

Ja, viele. Die kann ich gar nicht alle aufzählen.
Toll fand ich immer, wenn mein Nachbar, der mit Vorliebe und häufig meine Spiele und Programme testete, einen Programmfehler fand, den ich selber so niemals entdeckt hätte. An der Stelle nochmal vielen Dank an Christian! :)

-Wann kam dir zum ersten mal der Gedanke die Entwicklung Deiner Software bez. das programmieren auf dem Amiga
einzustellen und was waren die Gründe dafür?

Der PC wurde immer präsenter, der Amiga immer weniger präsent. Es macht halt irgendwann keinen Spaß, etwas zu programmieren, wenn es kaum jemand benutzt.

-Besitzt Du noch einen Amiga, wenn ja welches Modell bez. welches Modell hast Du besessen?

Ich besitze nur einen Emulator für Android. Den Rest, einen Amiga 500 und einen Amiga 1200 nebst Disketten usw. hatte ich irgendwann mal weg gegeben.

-Was hätte Deiner Meinung nach passieren müssen,
damit der Amiga nach dem Ende von Commodore 1994 noch eine Chance, neben dem PC gehabt hätte?

Es hätte einer neuen, starken Führung bedurft, die auch das reine Image des Spielecomputers hätte abbauen müssen.

-Verfolgst Du heute noch die Geschehnisse Rund um den Amiga?

Nein. Aber allgemein sind Computer bei mir in den letzten Jahren stark in den Hintergrund getreten. Die Zukunft ist in meinen Augen das Smartphone.

-Hast Du in irgendeiner Form, heute noch etwas mit dem Amiga zu tun?

Mit dem Amiga nicht. Allerdings moderiere ich in einem Forum zusammen mit Petra Struck, einer langjährig engagierten Macherin von amiga-news. Ich kenne sie auch persönlich. Zählt das? ;)

-Deine letzten Worte an die Leser?

Ich finde es toll, dass es immer noch viele Leute gibt, die sich mit dem Amiga beschäftigen! Habt weiterhin euren Spaß!

Interview mit Christian Steiner

(Sharks!)

-Hallo Carsten, kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

-Wenn Du so zurück denkst, was hat den Amiga für dich damals so besonders gemacht
und was verbindest Du noch heute mit dieser Zeit?

-Was waren für Dich die Vor und Nachteile vom Amiga(OS)?

-Wann hast Du angefangen, auf dem Amiga zu entwickeln und was war Dein erstes Programm?

-Wie bist Du zum programmieren gekommen und wie hast Du es erlernt?

-Wie bist Du auf die Idee gekommen Sharks! zu entwickeln und welche Herausforderungen gab es bei der Umsetzung?

-Umwas geht es bei dem Spiel Sharks!?

-Das Spielprinzip erinnert mich an Traps ´n` Treasure aus dem Jahr 1993 von Starbyte, zumindest was den ersten Level im Meer angeht.
Ansonsten ist mir kein Amiga Spiel, das die Thematik Tauchen behandelt bekannt, kennst du ähnliche Amiga Titel?

-Sharks! wurde in erste Line für das CD32 entwickelt, was war der Grund das CD32 im Jahr 2000 noch zu unterstüzen?

-Wie kam es zu der Zusammenarbeit mit der CD32 Allianz?

-Hat sich im nachhinein die Entwicklung für den Amiga damals noch ausgezahlt?

-Sharks! wurden als Shareware vertrieben, was hat das Shareware Prinzip für Dich ausgemacht?

-Weist Du vielleicht noch, in welcher Größen Ordnung man bei den Registrationen sprechen kann?

-Wie sah die Situation in der Shareware Szene damals aus, wie war das Feedback der User?

-Gibt es bestimmte Momente, an die Du Dich gerne zurück erinnerst?

-Wann kam dir zum ersten mal der Gedanke die Entwicklung von Sharks! bez. das programmieren auf dem Amiga
einzustellen und was waren die Gründe dafür?

-Sharks! wurde auch für den Windows PC umgesetzt, gibt es einen Unterschied zur Amiga Version?

-Wie wurde Sharks! von den PC Anwendern aufgenomnmen bez. im Vergleich zum Amiga, was Registrationen, Feedback etc. betraf?

-Besitzt Du noch einen Amiga, wenn ja welches Modell bez. welches Modell hast Du besessen?

-Was hätte Deiner Meinung nach passieren müssen,
damit der Amiga nach dem Ende von Commodore 1994 noch eine Chance, neben dem PC gehabt hätte?

-Verfolgst Du heute noch die Geschehnisse Rund um den Amiga?

-Hast Du in irgendeiner Form, heute noch etwas mit dem Amiga zu tun?

-Deine letzten Worte an die Leser?

Interview mit Thomas Dorn
(XiPaint)

-Hallo Thomas, kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Wie ich 15 war, habe ich von einem ZX80 im Selbstbau gelesen. Den habe ich ich mir damals zusammen gespart. Damals war lšten noch ãStandardÒ. Ein paar Jahre spŠter folgte der C64. Auf dem programmierte ich in Basic das erste ãBuchhaltungsprogrammÒ. Noch ein paar Jahre spŠter - ich landete in Wien zum Studieren - besorgte mein Freund einen Amiga 1000 - und ich einen 500er. Wenige Monate fing ich bei Commodore als freier Mitarbeiter an. Dort war ich fŸr Amigasoftware die per BTX verteilt wurde, zustŠndig. Und natŸrlich FŸr Messen. Folder etc. machte ich damals mit Professional Page am AmigaÉ.
Irgendwann kam Herr Kšhler, ein anderer Entwickler zu Commodore, und er stellte seine 24 Bit Grafikkarte vor. Nur gab es keine Software dafŸr. Das war dann die Geburtsstunde von Xipaint.

-Wenn Du so zurück denkst, was hat den Amiga für dich damals so besonders gemacht

und was verbindest Du mit dieser Zeit?
Der Amiga war revolutionŠr. Erschwinglich. Schnell. Flexibel. Und es passte in die Zeit.
Es war der Umbruch von Hacker-Kiste auf professionelle Plattform. Plštzlich gab es eine Spielekonsole, die genauso ein BŸrocomputer war. Die Zeit war noch euphorisch! An jedem Eck etwas neues!

-Wie bist Du zum programmieren gekommen und wie hast Du es erlernt?
Learning by Doing. Das war mit dem 64er so. Und beim Amiga nicht anders.
Ein paar Markt und Technik Hefte haben dabei geholfen.
SpŠter dann von der Uni die Fortran/C/Pascal/Modula - BŸcher - und einfach ausprobiert.
FŸr mich war programmieren immer der interessantere Teil - nicht das Spielen.

-Wann hast Du angefangen, auf dem Amiga zu entwickeln und was war Dein erstes Programm?
Das erste Buchhaltungsprogramm gab es 1983, ebenso kleine Programme, die das Leben in der Schule leichter machten. 1989 Kam XiPaint dran. Das war dann auch mein erstes kommerziell vertriebenes Programm.

-Was waren für Dich die Vor und Nachteile vom Amiga(OS)?
Das Multitasking war fŸr mich immer schon der gro§e Durchbruch. Mehrere Fenster gleichzeitig mit verschiedenen Tasks laufen lassen. Die Nachteile: die miese Auflšsung. Und die Fehler Commodores.

-XiPaint gehörte Anfang der 90er Jahre zu den beliebten 24 Bit Malprogrammen für den Amiga,

wie bist du auf die Idee gekommen ein Malprogramm zu entwickeln und warum?
Es gab niemanden, der ein Programm fŸr 24 bit Grafikkarten programmiert hat. Dummerweise kam dann fast zeitgleich TV-Paint auf den Markt. Ebenfalls ein gutes Programm - aber sehr teuer.
Ich habe damals Spa§ an der Entwicklung gehabt - und Herbert und ich konnten uns damit gut weiter entwicklen.

-Was waren die größte Herausforderung bei der Entwicklung von XiPaint?
Die OberflŠche. Es gab ja keine Amiga-UnterstŸtzung fŸr 24 Bit. Also musste ein Ersatz-Betriebssystem her.
Herbert Beilschmidt hat das programmiert. Ich habe gesagt, was wir brauchen, er hat gesagt, welche zugrunde liegenden Funktionen und Grafiken fehlen. Das habe ich programmiert oder gezeichnet.
NatŸrlich gab es viele andere HŸrden: Fill Routinen neu entwickeln, eine neue Akima-Interpolation.
Auch das Airbrush-Konzept war neu - und kšnnte heute noch bestehen!

-Welche Besonderheiten bez. stärken würdest Du hervorheben, die XiPaint anderen Amiga Programmen seiner Zeit voraus hatte?
Die FlexibilitŠt. Es war Makro bzw. Rexx-Steuerbar. Den Leuchttisch oder die Brushes gab es in der Form damals nicht.
Die Treiber fŸr die Grafikkarten waren libraries. Die konnte jeder, der wollte, selber dazu programmieren.

-Welche Nachteile hat XiPaint bez. was hättest Du gerne noch an Features Umgesetzt?
Es wurde nie auf andere Plattformen Ÿbertragen. Von den Features hat nicht viel gefehlt.
Vielleicht eine bessere Layer-Verwaltung. Da und dort ein Fresh-Up.

-Wie ist es zu dem Kommerziellen Vertrieb mit der Stefan Ossowski (Schatztruhe) damals gekommen?
Die Schatztruhe war nicht meine Haupteinnahmequelle. Im Gegenteil. Die Schatztruhe kam erst sehr spŠt. Am Anfang hiess das Produkt VD2001 - Nach der Grafikkarte von Herrn Kšhler. Dann kam Machtsystem auf mich zu, und fragte mich, das Produkt auf die Retina zu adaptieren. DAS war der Durchbruch. Wir legten XiPaint zu jeder Retina dazu, ich bekam - wenn ich mich recht entsinne - 1 DM pro verkaufter
Retina. Das war fair und gutes Geld. Dadurch wurde Xipaint zig Tausend mal ãverkauftÒ.
BSC kam dann auf die Idee, dass ich einen Amiga-Mode einbauen sollte (Ham6 Ham8 und 256 Farben) - das Produkt
nannte sich Truepaint - war aber eher ein Flop.

Machtsystem orientierte sich dann von Amiga auf Casablanca um, und zu diesem Zeitpunkt bekam Herr Ossowski das Xipaint.

-Warst Du mit dem Kommerziellen Erfolg von XiPaint zufrieden?
Ja, durchaus. Vor allem, dass es in Ÿber 20 Sprachen erhŠltlich war, auch in Japanisch. Das war durchaus auch lustig,
die Kanjis einzubauen.

-Weist Du ungefähr wie viele Einheiten damals verkauft wurden?
Puh - 20.000 ? Oder mehr?

-Wie hoch schätzt Du den Verlust drch Raupkopien von damals ein?
Kaum. War mir auch egal. Ich glaube nicht, das ein Produkt, wenn es richtig vermarktet wird, einen †berhang an Raubkopieren hat.
Ich habe bewusst keinen Kopierschutz eingebaut.

-XiPaint 4.1 wurde damals in Aussicht gestellt, erschien aber nie, was waren die Gründe dafür?
Es gab keinen Amiga Markt mehr! Und 24 Bit Programme verkauften sich so gut wie gar nicht.

-Wann kam dir zum ersten mal der Gedanke die Entwicklung von XiPaint bez. das programmieren auf dem Amiga

einzustellen und was waren die Gründe dafür?
Schlicht: kein Markt. Machtsystem beschŠftigte mich noch mit Akaba - der Casablanca-Version. Dann gab es einen Relaunch von Casablanca - den habe ich irgendwie verschlafen - ich war damals bei Siemens und habe fŸr die Eisenbahn ein Stellwerk am Amiga programmiertÉ

-Besitzt Du noch einen Amiga, wenn ja welches Modell bez. welches Modell hast Du besessen?
Oh - ich habe nahezu alle Modelle in meinem Museum. Die Dracos waren meine langlebigsten Modelle, auf denen ich extrem viel entwickelt habe.

-Was hätte Deiner Meinung nach passieren müssen,

damit der Amiga nach dem Ende von Commodore 1994 noch eine Chance, neben dem PC gehabt hätte?
Commodore hŠtte Lizenzen der Grafikchips hergeben mŸssen. Statt PC die Unix-Schiene unterstŸtzen. Und bei Atari nicht Gegenspieler, sondern Bittsteller fŸr Software sein sollen.

-Verfolgst Du heute noch die Geschehnisse Rund um den Amiga?
So weit ich Zeit habe - ein wenig. Leider ist Zeit das teuerste GutÉ damals hatte ich mehr Zeit fŸr allesÉ

-Hast Du in irgendeiner Form, heute noch etwas mit dem Amiga zu tun?
Es laufen noch die Stellwerke mit dem Amiga. Aber sonst ist alles eher auf ãMuseumÒ zurŸck gefahren!

-Deine letzten Worte an die Leser?
Ich danke alles Lesern - und hoffe, das die eine oder der andere mal einen Blick auf die damalige Hard - und Software macht.
Ein Betriebssystem mit Multitasking, Grafik wie ein modernes System, das Library-Konzept, die Filmsysteme - und all das auf
ein paar hundert Kilobyte! Da kšnnte sich so manche Softwareschmiede eine Scheibe abschneiden!

Thomas dort, Wien, 24.4.2015

Interview mit Thomas Dorn
(XiPaint)

-Hallo Thomas, kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Wie ich 15 war, habe ich von einem ZX80 im Selbstbau gelesen. Den habe ich ich mir damals zusammen gespart. Damals war löten noch Standard. Ein paar Jahre später folgte der C64. Auf dem programmierte ich in Basic das erste Buchhaltungsprogramm. Noch ein paar Jahre später - ich landete in Wien zum Studieren - besorgte mein Freund einen Amiga 1000 - und ich einen 500er. Wenige Monate fing ich bei Commodore als freier Mitarbeiter an. Dort war ich für Amigasoftware die per BTX verteilt wurde, zuständig. Und natürlich Für Messen. Folder etc. machte ich damals mit Professional Page am Amiga.
Irgendwann kam Herr Köhler, ein anderer Entwickler zu Commodore, und er stellte seine 24 Bit Grafikkarte vor. Nur gab es keine Software dafür. Das war dann die Geburtsstunde von Xipaint.

-Wenn Du so zurück denkst, was hat den Amiga für dich damals so besonders gemacht und was verbindest Du mit dieser Zeit?
Der Amiga war Revolutionär. Erschwinglich. Schnell. Flexibel. Und es passte in die Zeit. Es war der Umbruch von Hacker-Kiste auf professionelle Plattform. Plötzlich gab es eine Spielekonsole, die genauso ein Bürocomputer war. Die Zeit war noch euphorisch! An jedem Eck etwas neues!

-Wie bist Du zum programmieren gekommen und wie hast Du es erlernt?
Learning by Doing. Das war mit dem 64er so. Und beim Amiga nicht anders.
Ein paar Markt und Technik Hefte haben dabei geholfen.
Später dann von der Uni die Fortran/C/Pascal/Modula - Bücher - und einfach ausprobiert.
Für mich war programmieren immer der interessantere Teil - nicht das Spielen.

-Wann hast Du angefangen, auf dem Amiga zu entwickeln und was war Dein erstes Programm?
Das erste Buchhaltungsprogramm gab es 1983, ebenso kleine Programme, die das Leben in der Schule leichter machten. 1989 Kam XiPaint dran. Das war dann auch mein erstes kommerziell vertriebenes Programm.

-Was waren für Dich die Vor und Nachteile vom Amiga(OS)?
Das Multitasking war für mich immer schon der große Durchbruch. Mehrere Fenster gleichzeitig mit verschiedenen Tasks laufen lassen. Die Nachteile: die miese Auflösung. Und die Fehler Commodores.

-XiPaint gehörte Anfang der 90er Jahre zu den beliebten 24 Bit Malprogrammen für den Amiga, wie bist du auf die Idee gekommen ein Malprogramm zu entwickeln und warum?
Es gab niemanden, der ein Programm für 24 Bit Grafikkarten programmiert hat. Dummerweise kam dann fast zeitgleich TV-Paint auf den Markt. Ebenfalls ein gutes Programm - aber sehr teuer.
Ich habe damals Spaß an der Entwicklung gehabt - und Herbert und ich konnten uns damit gut weiter entwickeln.

-Was waren die größte Herausforderung bei der Entwicklung von XiPaint?
Die Oberfläche. Es gab ja keine Amiga-Unterstützung für 24 Bit. Also musste ein Ersatz-Betriebssystem her.
Herbert Beilschmidt hat das programmiert. Ich habe gesagt, was wir brauchen, er hat gesagt, welche zugrunde liegenden Funktionen und Grafiken fehlen. Das habe ich programmiert oder gezeichnet.
Natürlich gab es viele andere Hürden: Fill Routinen neu entwickeln, eine neue Akima-Interpolation.
Auch das Airbrush-Konzept war neu - und könnte heute noch bestehen!

-Welche Besonderheiten bez. stärken würdest Du hervorheben, die XiPaint anderen Amiga Programmen seiner Zeit voraus hatte?
Die FlexibilitŠt. Es war Makro bzw. Rexx-Steuerbar. Den Leuchttisch oder die Brushes gab es in der Form damals nicht.
Die Treiber fŸr die Grafikkarten waren libraries. Die konnte jeder, der wollte, selber dazu programmieren.

-Welche Nachteile hat XiPaint bez. was hättest Du gerne noch an Features Umgesetzt?
Es wurde nie auf andere Plattformen übertragen. Von den Features hat nicht viel gefehlt.
Vielleicht eine bessere Layer-Verwaltung. Da und dort ein Fresh-Up.

-Wie ist es zu dem Kommerziellen Vertrieb mit der Stefan Ossowski (Schatztruhe) damals gekommen?
Die Schatztruhe war nicht meine Haupteinnahmequelle. Im Gegenteil. Die Schatztruhe kam erst sehr spät. Am Anfang hieß das Produkt VD2001 - Nach der Grafikkarte von Herrn Köhler. Dann kam Machtsystem auf mich zu, und fragte mich, das Produkt auf die Retina zu adaptieren. DAS war der Durchbruch. Wir legten XiPaint zu jeder Retina dazu, ich bekam - wenn ich mich recht entsinne - 1 DM pro verkaufter
Retina. Das war fair und gutes Geld. Dadurch wurde Xipaint zig Tausend mal verkauft.
BSC kam dann auf die Idee, dass ich einen Amiga-Mode einbauen sollte (Ham6 Ham8 und 256 Farben) - das Produkt
nannte sich Truepaint - war aber eher ein Flop.
Machtsystem orientierte sich dann von Amiga auf Casablanca um, und zu diesem Zeitpunkt bekam Herr Ossowski das Xipaint.

-Warst Du mit dem Kommerziellen Erfolg von XiPaint zufrieden?
Ja, durchaus. Vor allem, dass es in über 20 Sprachen erhältlich war, auch in Japanisch. Das war durchaus auch lustig,
die Kanjis einzubauen.

-Weist Du ungefähr wie viele Einheiten damals verkauft wurden?
Puh - 20.000 ? Oder mehr?

-Wie hoch schätzt Du den Verlust durch Raubkopien von damals ein?
Kaum. War mir auch egal. Ich glaube nicht, das ein Produkt, wenn es richtig vermarktet wird, einen Überhang an Raubkopieren hat.
Ich habe bewusst keinen Kopierschutz eingebaut.

-XiPaint 4.1 wurde damals in Aussicht gestellt, erschien aber nie, was waren die Gründe dafür?
Es gab keinen Amiga Markt mehr! Und 24 Bit Programme verkauften sich so gut wie gar nicht.

-Wann kam dir zum ersten mal der Gedanke die Entwicklung von XiPaint bez. das programmieren auf dem Amiga
einzustellen und was waren die Gründe dafür?
Schlicht: kein Markt. Machtsystem beschäftigte mich noch mit Akaba - der Casablanca-Version. Dann gab es einen Relaunch von Casablanca - den habe ich irgendwie verschlafen - ich war damals bei Siemens und habe für die Eisenbahn ein Stellwerk am Amiga programmiert.

-Besitzt Du noch einen Amiga, wenn ja welches Modell bez. welches Modell hast Du besessen?
Oh - ich habe nahezu alle Modelle in meinem Museum. Die Dracos waren meine langlebigsten Modelle, auf denen ich extrem viel entwickelt habe.

-Was hätte Deiner Meinung nach passieren müssen,
damit der Amiga nach dem Ende von Commodore 1994 noch eine Chance, neben dem PC gehabt hätte?
Commodore hätte Lizenzen der Grafikchips hergeben müssen. Statt PC die Unix-Schiene unterstützen. Und bei Atari nicht Gegenspieler, sondern Bittsteller für Software sein sollen.

-Verfolgst Du heute noch die Geschehnisse Rund um den Amiga?
So weit ich Zeit habe - ein wenig. Leider ist Zeit das teuerste Gut damals hatte ich mehr Zeit für alles

-Hast Du in irgendeiner Form, heute noch etwas mit dem Amiga zu tun?
Es laufen noch die Stellwerke mit dem Amiga. Aber sonst ist alles eher auf Museum zurück gefahren!

-Deine letzten Worte an die Leser?
Ich danke alles Lesern - und hoffe, das die eine oder der andere mal einen Blick auf die damalige Hard - und Software macht.
Ein Betriebssystem mit Multitasking, Grafik wie ein modernes System, das Library-Konzept, die Filmsysteme - und all das auf
ein paar hundert Kilobyte! Da könnte sich so manche Softwareschmiede eine Scheibe abschneiden!

Thomas dort, Wien, 24.4.2015

Hallo Michael, einigen Amiga User bist Du vielleicht als damaliger Entwickler von dem Runderbasienenden Strategie Spiel "Realms of Power" ein Begriff,
bitte stelle Dich dennoch einmal kurz vor.

- Mein Name ist Michael Lanser und ich wohne in Königswinter bei Bonn. Ich bin 38 Jahre alt und arbeite als Programmierer bei einer Versicherung. Mein erster Computer war ein AMIGA 500 und ich habe Mitte der Neunziger angefangen für den Amiga zu programmieren.

Wie Anfangs erwähnt, hast Du im Jahr 2003 damit angefangen, ein Kommerzielles Strategie Spiel in der Tradition von Civilisation zu
entwickeln.Kannst Du Dich noch daran erinnern, was hat Dich damals dazu bewegt, solch ein Komplexes Spiel für den Amiga zu entwickeln?

-Das war überhaupt erst Motivation mit dem Programmieren anzufangen. Ich wollte direkt zu Anfang darauf hinarbeiten ein Spiel zu entwickeln.
Auch wenn ich dann zwischenzeitlich was anderes programmiert habe, habe ich damals dieses Ziel nie aus den Augen verloren. Ein bisschen Naivität gehörte natürlich auch dazu.

Welche Ziele hattest Du mit Realms of Power und inwieweit sollte es sich von Civilisation abheben?

-Es sollte eine Mischung aus Civilization und Colonization werden. Also mit Rohstoffen die in verschiedenen Industrien zu brauchbaren Waren verarbeitet werden, die man dann für diverse Einheiten oder Gebäude benötigt.

Realms of Power ist als Alpha Version 1.0b zuletzt im Jahr 2006 veröffentlicht worden.
Kannst Du mir bitte etwas über die Features bez. Inhalt dieser Version erzählen?

-Man konnte Städte gründen und Einheiten automatisch an einen Zielort schicken. Ferner Straßen und ein paar Einheiten bauen. Städte konnten wachsen oder auch aussterben.
Außerdem konnte die Karte mit unterschiedlichen Eigenschaften generiert werden.

Ich muss zugeben, beim Probespielen kam meistens die Meldung "Befehl ist hier nicht ausführbar" und meine Neu
Gegründete Stadt wurde auch mangels Rohstoffe schnell aufgelöst.
Inwieweit kann man Realms of Power wirklich spielen?

-Man kann es sich nur ein wenig anschauen und an der Grafik erfreuen :-)
Ansonsten war es halt eine frühe Version die ich online gestellt habe, da sich einige Leute dafür interessierten.
Die meisten Funktionen waren noch nicht implementiert. Vielleicht ist der Name "Alpha Version" auch zu hoch gegriffen. "Developer Preview" oder "Pre-Aplha" trifft es da besser.

Wie verlief die Entwicklung bis zur Alpha Version und weist Du noch, wann Du die erste spielbare Alpha Version Veröffentlichen konntest?

- Es war sehr schwierig ein Team zusammenzuhalten. Ich habe versucht Musiker, Grafiker und auch einen zusätzlichen Programmierer zu organisieren, aber bis auf eine Grafikerin ist nie jemand lange geblieben. Irgendwann haben die sich einfach nicht mehr gemeldet.

Realms of Power sollte Kommerziell vertrieben werden, gab es damals schon einen Publisher oder Anfragen?

- Nachdem ich die Version veröffentlich hatte und ein paar Interviews gegeben habe, meldeten sich 2 Publisher die das gerne vertrieben hätten. Ich habe mich darüber sehr gefreut. Allerdings war mir klar, daß ich mit dem damaligen Team kaum Termine einhalten konnte. Daher habe ich dankend abgelehnt.

Was waren letztendlich die Gründe, das Realms of Power nie fertig gestellt wurde?

- Zeit. Es war ein großes Projekt und es gab kaum Unterstützung. Auch privat hatte ich immer weniger Zeit daran zu arbeiten. Daher habe ich irgendwann aufgegeben.

Fällt es einem nicht schwer, sein Ziel aufgeben zu müssen und hast Du nie daran gedacht die Entwicklung weiter zuführen bez. wieder aufzunehmen?

- Es war schon sehr schade, daß ich die Entwicklung eingestellt habe. Das Projekt war für einen alleine aber einfach zu groß.

Derzeit wurde Realms of Power knapp 2700 mal heruntergeladen, gab es in letzter Zeit Feedback oder Anfragen zwecks weiter Entwicklung?

- Es gab vor ein paar Jahren mal die Frage ob ich den SourceCode nicht veröffentlichen will. Dann hätte ich aber noch eine entsprechende Doku dazu schreiben müssen. Das ist ja auch nicht unaufwendig. Den Code versteht man ja nicht einfach weil man darin ein wenig stöbert und sich die Kommentare ansieht. Daher habe ich das dann auch nicht gemacht.

Du hast neben Realms of Power auch noch eine Sudoko und Hus Variante entwickelt an Spielen sowie eine Tools für den Amiga,
was hat der Amiga für Dich ausgezeichnet und was waren die Vor und Nachteile vom Amiga (OS)?

- Ich bin mit dem AMIGA aufgewachsen und mein Herz hing an ihm. Von daher stellte sich Anfangs gar nicht die Frage für welches System ich entwickle. Immerhin habe ich mir erst 2004 meinen ersten PC gekauft. Ich fand das man den AMIGA sehr leicht programmieren konnte - das hat das ganze doch recht einfach gemacht.

Wie bist Du damals zum Programmieren gekommen und kannst Du Dich noch an Dein erstes Programm erinnern?

- Kurz nachdem ich Ende der Achtziger meinen AMIGA bekommen habe, habe ich schon die ersten Programmierversuche in Basic unternommen. Das war aber nur irgendwelcher Unsinn :-)
Das erste richtige Programm war ein Bild von der DeepSpace9 Raumstation, bei dem man Informationen über die einzelnen Sektionen bekam, wenn man mit der Maus darüber gefahren ist. In Assembler programmiert. Das habe ich sogar bei AmiNET hochgeladen (http://aminet.net/demo/misc/ds9+text.lha).

Programmierst Du heute noch, oder ist das ein Stück Deiner Vergangenheit?

- Ich arbeite als Programmierer bei einer Versicherung. Das ist mir erhalten geblieben.

Wenn Du heute an Deine Anfangszeiten mit dem Amiga zurück denkst, was ist Dir besonders in Erinnerung geblieben?

- Es war nicht viel anders als bei den Jugendlichen heutzutage. Ich habe viel gezockt - alleine oder auch mit Freunden zusammen. Ich hatte auf jeden Fall viel Spaß und habe mich gerne mit dem Rechner beschäftigt.

Besitzt Du noch Deinen Amiga Rechner?

- Den letzten (einen AmigaONE) habe ich vor Jahren verkauft.

Wann kam für Dich persönlich Dir Moment wo Dir bewusst wurde,
die Entwicklung Deiner Amiga Software einzustellen und was waren die Gründe schlussendlich?

- Es sind einfach zu wenige User übrig - allerdings war es immer schön, daß sie so dankbar um jedes brauchbare Programm sind.

Was hätte Deiner Meinung nach passieren müssen, damit der Amiga nach dem Ende von Commodore 1994 noch eine Chance, neben dem PC gehabt hätte?

- Eine große Firma mit entsprechendem Budget und "liebe" für den AMIGA hätte vielleicht was bewirken können.

Verfolgst Du heute noch die Geschehnisse Rund um den Amiga?

- Gelegentlich schaue ich auf amiga-news vorbei und sehe nach was aktuell so läuft.

Deine letzten Worte an die Leser?

- Danke für das Interesse an meiner Person :-)

Interview mit Holger Kasten

(FiloFaxPro, CruncherInterface, MenuDesigner,Virtual Floppy)

-Hallo Holger, kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

-Wenn Du so zurück denkst, was hat den Amiga für dich damals so besonders gemacht
und was verbindest Du mit dieser Zeit?

-Was waren für Dich die Vor und Nachteile vom Amiga(OS)?

-Wann hast Du angefangen, auf dem Amiga zu entwickeln und was war Dein erstes Programm?

-Wie bist Du zum programmieren gekommen und wie hast Du es erlernt?

-Mit CruncherInterface, MenuDesigner und Virtual Floppy hast du mehrheitlich Tools
entwickelt, wie kam es zu der Idee und welche Herausforderungen gab es bei deren Umsetzung?

-FiloFaxPro ist einer der wenigen Anwender Programme von Dir, welche stärken hat das Programm
Deiner Meinung damals gehabt?

-Welches Deiner Programme ist Dir besonders ans Herz gewachsen bez. war das Erfolgreichste?

-Welches Deiner Programme war das Zeit intensivste bei der Entwicklung?

-Viele Deiner Programme wurden als Shareware vertrieben, was hat das Shareware Prinzip für Dich
ausgemacht?

-Warst Du trotz der Raubkopien, zufrieden mit den Registrationen?

-Weist Du vielleicht noch, in welcher Größen Ordnung man bei den Registrationen sprechen kann?

-Wie sah die Situation in der Shareware Szene damals aus, wie war das Feedback der User?

-Gibt es bestimmte Momente, an die Du Dich gerne zurück erinnerst?

-Wann kam dir zum ersten mal der Gedanke die Entwicklung deiner Programme bez. das programmieren
auf dem Amiga
einzustellen und was waren die Gründe dafür?

-Besitzt Du noch einen Amiga, wenn ja welches Modell bez. welches Modell hast Du besessen?

-Was hätte Deiner Meinung nach passieren müssen,
damit der Amiga nach dem Ende von Commodore 1994 noch eine Chance, neben dem PC gehabt hätte?

-Verfolgst Du heute noch die Geschehnisse Rund um den Amiga?

-Hast Du in irgendeiner Form, heute noch etwas mit dem Amiga zu tun?

-Deine letzten Worte an die Leser?

Hallo Achim, vielen Amiga User bist Du als damaliger Entwickler
von Digital Almanac (DA II) dem Astronomieprogramm
natürlich ein Begriff, bitte stelle Dich dennoch
einmal kurz vor, für die anderen Leser.

Wie eingangs erwähnt, hast Du über viele Jahre Digital Almanac
entwickelt, was zeichnet Digital Almanac aus und welche Besonderheiten
würdest Du hervorheben?

Im Jahr 2005 erst, also weitaus später als die meisten anderen Kommerziellen Entwickler,
hast Du Dich entschlossen die Entwicklung von DA III einzustellen und warst so
freundlich und hast Deine Software als Vollversion freigegeben,
sowie den Source Code veröffentlicht.
Was waren damals deine Beweggründe und was ist aus den Sourcen geworden?

Viel Dir dieser Schritt leicht oder was war das für ein Gefühl deine jahrelange Arbeit plötzlich frei zu geben
bez. den Source Code zu veröffentlichen?

Heute kann sich jeder Interessierte User das Programm als ISO herunterladen u.a. auch
in der Amiga Arena.
Läst sich DA III heute im Jahr 2015 noch Sinnvoll nutzen?
Wenn ja, welche Einschränkungen gibt es?

10 Jahre sind mittlerweile vergangen, erhältst Du noch Anfragen zu DA III aus
der Amiga Community oder anderen Usern?

Was würdest Du Dir heute für DA III wünschen bez. dem Amiga?

Wenn Du heute an Deine Anfangszeiten mit dem Amiga zurück denkst,
was ist Dir besonders in Erinnerung geblieben?

Du hast als einer der letzten und wenigen Entwickler sehr lange Deine Software gepflegt,
bereust Du es manchmal nicht, viel früher den "Absprung" gemacht zu haben?

Was würdest Du aus heutiger Sicht, vielleicht anders machen als früher?

Was hat der Amiga für Dich ausgezeichnet?
Was waren die Vor und Nachteile vom Amiga(OS)?

Hast Du nie mit dem Gedanken gespielt, DA III für Windows zu entwickeln bez. umzusetzen?

Besitzt Du noch einen Amiga, wenn ja welches Modell bez. welches Modell hast Du besessen?

Was hätte Deiner Meinung nach passieren müssen,
damit der Amiga nach dem Ende von Commodore 1994 noch eine Chance, neben dem PC gehabt hätte?

Verfolgst Du heute noch die Geschehnisse Rund um den Amiga?

Hast Du in irgendeiner Form, heute noch etwas mit dem Amiga zu tun?

Deine letzten Worte an die Leser?

```
(·· AMIGA · ARENA ··)

.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'
```


```
ø=============================================ø
|                                             |
| Entwickler: Stefan Moka                     |
|                                             |
| Software:  Launcher                         |
|                                             |
| Homepage: home.arcor.de/stefan.moka/launcher|
|                                             |
| Email:   sittingduck@arcor.de               |
|                                             |
`=============================================='
```


Amiga Arena: Hallo Stefan, kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Hallo, ich bin Stefan und das Ganze fing bei mir vor vielen Jahren mit einem A500 an.
Einer aus damaliger Sicht einfach unglaublichen Maschine. Aufgerüstet auf 1 MB war ich faziniert von den Fähigkeiten dieses Computers, welche mich für 2 Jahre fesseln konnten. Die Ablösung kam in Form eines A4000 den ich noch heute besitze und welcher in perfektem Zustand in meinem trockenen, warmen Keller aus rein emotionalen Gründen für die Ewigkeit eingelagert ist.
Die Jahre davor beschäftigten mich ein ZX Spectrum 48k, ein C64 und ein Atari ST. Dies sei hier auch nur der Vollständigkeit halber, kurz mal erwähnt.

Amiga Arena: Wann hast Du damals die Entscheidung getroffen das System zu wechseln bez. welches waren die Gründe?

Es gab da dieses PC-Spiel. 'Timeshock' hieß das, und das war eine Flippersimulation auf dem PC. Als ich dieses Programm bei einem Kumpel gesehen hatte, war es leider vorbei mit dem Amiga und im Jahr 1998 bin
ich dann endgültig auf Windows 98SE umgestiegen.

Amiga Arena: Besitzt Du heute noch einen Amiga bez. hast Du noch Amiga Systeme im Einsatz?

Ich vermute mal das mein A4000 immer noch 'anspringen' dürfte, getestet habe ich das allerdings seit vielen
Jahren nicht mehr. Den letzten Festplatteninhalt meines Amigas habe ich Gott sei Dank rechtzeitig gerettet
und dieses 'Image' ist noch heute ab und an die Grundlage für einen 'sentimentalen Ausflug' mit WinUAE.

Amiga Arena: Verfolgst Du die Geschenisse Rund um den Amiga heute noch?

Sehr sporadisch und nicht mehr mit Blick auf eventuelle Hardware sondern ausschließlich im Bereich 'Emulation'.

Amiga Arena: Mit dem Tool "Launcher" gibt es für das Bestriebssystem XP/Vista eine Startleiste dessen Vorbilder u.a. die Amiga Programme "AmiDock" und der "ToolManager" waren.

AmiDock und Toolmanager gehörten für mich viele Jahre einfach dazu und beim Umstieg auf Win98 war der
Start-Button ein 'müder' Ersatz für diese Programme. Einfach viel zu umständlich ! Der Macintosh hatte ebenfalls eine Startleiste vorzuweisen, welche von den Fähigkeiten her sehr Amiga-ähnlich war und mich

dann auch später stark inspiriert hat.

Amiga Arena: Wann kam dir die Idee zu "Launcher" und wann hast Du letztendlich mit der Entwicklung begonnen?

Erste Programmier-Erfahrungen hatte ich schon unter 'Blitz-Basic' auf meinem Amiga gesammelt. Eine Sprache
die mich stark beeindruckt hatte und welche mich damals für unzählige Stunden an den Bildschirm fesselte.
Auf der Suche nach etwas Vergleichbarem im PC-Lager, bin ich dann auf 'Delphi' gestoßen. Das große Potential
dieser Programmierumgebung war einfach nicht zu übersehen. Klein, pfeilschnell und verhältnismäßig leicht
zu erlernen. Genau das, was ich brauchte um meine Ideen umzusetzen. Die ersten Routinen sind dann glaube
ich so um 2001 entstanden.

Amiga Arena: Startleisten gibt es für XP wie Sand am Meer, aber als Amiga User habe ich nichts vergleichbares
bis auf "Launcher" gefunden, das mir meine Programme "AmiDock" ,"ToolsManager" und "MagicMenue"
vom AmigaOS unter XP ersetzen konnten. Welche Parallelen gibt es zwischen den Programmen?

Am Besten beschreibt das mein Motto bei der Programmierung: 'Keep it simple !'

Amiga Arena: Welche Features von "Launcher" würdest Du besonders hervorheben und was unterscheidet "Launcher"
von anderen PC Startleisten?

Der Launcher ist optisch ansprechend jedoch nicht zu überladen. Er ist modern, funktionell und leicht in der
Bedienung, bei höchster Flexibilität. Klar, die Konkurenz hat teilweise auch Beeindruckendes zu bieten,
allerdings ist dann ein kritischer Blick über den Tellerrand oftmals doch sehr ernüchternd. Ich habe persönlich
schon immer Programme bevorzugt, welche problemlos, im Zweifel auch ohne Installation in ihren Ordnern laufen.
Als letztes hat sich das Konzept des 'Programmierens auf Zuruf' aus meiner Sicht sehr bewährt. Dabei habe ich
die Wünsche und Anregungen der Anwender ernst genommen und sie direkt im Launcher umgesetzt.
'Feedback is allways welcome !'

Amiga Arena: Welche Features stehen bei Dir noch auf der "to do" Liste oder was könnte in Zukunft für "Launcher"
noch umgesetzt werden.

Aktuell bindet ein weiteres Projekt sämtliche meiner zeitlichen Kapzitäten, so dass die Liste der Änderungen
z.Z. immer länger statt kürzer wird. Dennoch ist der Launcher aus meiner Sicht noch lange nicht am Ende und
das Programm besitzt darüber hinaus noch sehr viel Potential für Optimierungen. Mit Blick auf Vista und auch
auf Windows 7 sind ebenfalls noch einige Anpassungen nötig. Wer der 'ToDo-Liste' auf meiner Homepage
(http://tinyurl.com/pcdnb) noch etwas hinzufügen möchte, der darf mir gerne seine Ideen mitteilen.
Über kurz oder lang werde ich versuchen alle Anregungen umzusetzen.

Amiga Arena: "Launcher" ist Sharware, 10 € sind nicht wirklich viel, funktioniert auf dem PC das Sharware-Prinzip noch
oder ist das Konzept durch die Freeware vielfallt oder Raupkopien überholt?

Um ernsthaft Geld damit zu verdienen, komme ich mit meinem Programm natürlich 10 Jahre zu spät ! Da ich das

Ganze allerdings als Hobbyprojekt betrachte, sind die Registrierungen in erster Line eine Motivationshilfe und eine nette Bestätigung meiner Programmierleistungen. Es reizte mich einfach mal zu sehen, was man mit dem
'alten' Shareware-Gedanken noch alles erreichen kann. Rückblickend kann ich sagen, dass die Zahlungsmoral
weltweit gesehen sehr schlecht ist. Die meiste Unterstützung erhielt ich aus Deutschland, Österreich und der Schweiz. Nun ja ... eine englische Homepage könnte an diesem Ergebnis sicherlich was ändern und dieser
Punkt ist deshalb auch auf meiner ToDo-Liste ganz oben ... ;)

Amiga Arena: Worin unterscheidet sich die Shareware Version von der Freeware Version im einzelnen?

Ich hatte über diesen Punkt lange nachgedacht und mich dann für ein '32-Button-Limit' entschieden.
Dies ist die einzige Einschränkung. Keine zeitliche Grenze und keine nervenden Fenster ! Das war mir sehr
wichtig, denn das kann ich bei anderen Programmen auch nie leiden. Erst wer mehr als 32 Anwendungen auf
dem Launcher unterbringen möchte, der sollte sich seine Version per KeyFile freischalten lassen.

Amiga Arena: Viele Amiga Entwickler leiden unter mangelndem "Feedback" bez. der Bereitschaft der User für Shareware Software
zu bezahlen, wie schaut es auf dem PC damit aus, erhälst Du ausreichend "Feedback" bez.
wie hat sich das Anwender Verhalten verändert oder gibt es unterschiede zwichen Amiga / PC Anwender?

Über Feedback kann ich mich eigentlich nicht beklagen. Im Gegenteil. Wenn der Anwender erkennt, das seine Ideen
von mir aufgegriffen und auch umgesetzt werden, dann ist auch sein Interesse geweckt und es entwickelt sich ein
enger Dialog. Das Programmierer-Forum hier (http://tinyurl.com/z4zxo) verdeutlicht das sehr schön.

Amiga Arena: Ist "Launcher" das bessere AmiDock für den PC?

Hier kommen viele Sachen zusammen. Ich denke, es ist mir ganz gut geglückt, das Beste aus verschiedenen
Betriebssystem-Welten in einem Programm zu vereinen und mit meinem Launcher eine kleine Software-Lücke
erfolgreich zu besetzen. Besser oder schlechter kann man da eigentlich gar nicht mehr so richtig beantworten.
Da ist jeder Anwender selber gefordert. Ist letztendlich Alles nicht eine Frage der persönlichen Vorlieben ?

Amiga Arena: Könntest Du Dir vorstellen wieder für bez. unter AmigaOS zu entwickeln,
wenn ja, welche Vorrausetzungen müsten dafür bestehen zb. AmigaOS für x86 Hardware etc.?

Der Amiga ist nach wie vor ein reizvolles System, jedoch aktuell sehr weit vom 'Mainstream' entfernt. Was die
Zukunft für diesen Computer bzw. für dieses Betriebssystem noch bereit hält ist unklar ... Ein alter pinkfarbener
'Amiga-Fieber - Steckt alle an' - Aufkleber liegt jedoch jederzeit 'griffbereit' in meiner Schublade.

Amiga Arena: Erzähl doch noch etwas von Deinem nächsten Projekt. Worum handelt es sich dabei genau ?

Vor einem guten halben Jahr hat mich das iPhone mit allen seinen Fähigkeiten stark beeindruckt und das ist
bis heute geblieben. Zehn Mio. verkaufte Geräte sind eine beachtliche Zielgruppe und die PC-User unter ihnen
dürfen sich auf eine gelungene Anwendung freuen, welche die Inhalte des iPhone/iPod Touch in einem Fenster
unter Windows angezeigt bekommen. Sämtliche Datenbanken (Kontakte, SMS, Kalenderdaten etc.)

stehen in bekanntem
'Look & Feel' zur Verfügung. Die erste Final-Version dürfte noch diesen Monat (03/2009) auf meiner Homepage
zu finden sein. --- Ich sach nur: 'iTwin' ... Ihr iPhone-Zwilling unter Windows !

Amiga Arena: Deine letzten Worte an die Leser?

Es freut mich an dieser Stelle den Lesern der Amiga Arena ein ganz besonderes Angebot für den Monat März 2009 anbieten zu können. Wer mein Launcher-Projekt durch eine Registrierung unterstützen möchte, der erhält sein KeyFile zur Freischaltung in dieser Zeit für unglaublich günstige 4.90 Euro !!!
Da heißt es doch 'Zugreifen', so lange man noch 5 Euro sparen kann und den Hinweis 'Amiga Arena' bei der Bestellung nicht vergessen ! In diesem Sinne, grüßt ... SittingDuck

... __ ------ © Amiga Arena 03/2009 ----- __ ....

* aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS *

```
(·· AMIGA · ARENA ··)

.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'

ø==============================================ø
|                                              |
| Entwickler: Jens Henschel                    |
|                                              |
| Software:  PanzerZ                           |
|                                              |
| Homepage: http://panzerz.colorflow.de/       |
|                                              |
| Email:                                       |
|                                              |
`==============================================='
```

Amiga Arena: Hallo Jens, kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Hallo, meine Name ist Jens Henschel (Bj. '74) und mein Amiga Werdegang startete 1991 mit einem Amiga500. Später kam dann ein Amiga1200 dazu welcher immer weiter aufgerüstet wurde. Am Ende stand dort ein A1200 Tower mit CD-Rom, Festplatte, PPC Karte und BVision und allem möglichen anderen Schnickschnack.
Ende der '90er wurde dieser Werdegang aber abrupt durch einen Brand beendet und fast alles was ich an Amiga-Sachen besaß vernichtet.

Amiga Arena: Derzeit entwickelst Du das Spiel "PanzerZ" für den Amiga, wann kam Dir die Idee dazu und wann hast Du letzendlich angefangen die ersten Zeilen Code zu schreiben?

Die Idee hatte ich schon länger. Weil ich an einer Wii ziemlich unbeholfen aussehe, dachte ich mir dass es schon cool wäre ein Spiel zu haben das man auch mit Freunden zusammen spielen kann, aber ohne wie ein Eichhöhrnchen auf Cola durch die Wohnung zu hampeln. Außerdem mag ich die kleinen
Shooter-Scharmützel mit Freunden die nicht gleich den ganzen Abend kosten, sondern vielleicht nur ein paar Minuten.

Amiga Arena: Was darf man vom Gameplay erwarten, worum geht es bei PanzerZ?

Eine Story muss ich mir ausdenken wenn das Spiel fertig ist. Mit PanzerZ habe ich keinesfalls das Bedürfnis irgendeine Art von Bildungsauftrag zu erfüllen. Das Grundprinzip ist deshalb sehr einfach: 2 bis 4 Spieler klemmen sich an den Amiga und steuern einen Panzer. Dieser kann seine Gegner sowohl rammen als auch beschiessen. Die Panzer werden dabei beschädigt und sind ab einem bestimmten Punkt nicht mehr Fahrtüchtig, der entsprechende Spieler scheidet dann aus.
Auf der Map liegen Extras herum welche aufgenommen werden indem man darüber fährt. Hat man ein Extra aufgenommen wird dieses auch sofort verwendet, es gibt also kein Inventar. Wieviele verschiedene Extras es geben wird ist noch unklar, fest steht dass es Rüstungs-, Geschwindigkeits-Kraft-, und Munitions-Extras geben wird.

Amiga Arena: Welche (Amiga) Spiele dienen Dir als Vorbild für PanzerZ?

Keine. Wenn es Spiele gibt die PanzerZ ähneln kenne ich diese nicht.

Amiga Arena: Welche "Features" würdest Du besonders hervorheben?

Echtzeit-Alphablending durch 32Bit Grafiken. Die Panzer werfen transparente Schatten, können in den Maps selbst in einen Schatten fahren, Explosionen und Rauch sind transparent und wirken dadurch realistischer. Auch die Skalierbarkeit der Grafik wäre hervor zuheben. Spieler welche in den Genuss kommen in 1280x1024x32 zu spielen haben vielleicht die bessere Grafik, sehen vom Spielgeschehen aber genauso viel wie ein anderer Spieler bei "nur" 640x480x16"

Amiga Arena: Die Grafiken wissen zu gefallen, alles "made on Amiga"?

Nein, die Grafiken entstehen mittels Blender3D auf einem PC. Es gibt auf einem 68k Amiga leider keine vergleichbare Software.

Amiga Arena: In welchem Entwicklungsstadium befindet sich zur Zeit "PanzerZ",
und was denkst Du wird es eine erste Demoversion geben?

Derzeit ist PanzerZ noch eine sehr frühe Alpha. Über Termine möchte ich nicht spekulieren, Murphys Law würde wohl sagen: "Nenne einen Termin und Du wirst Dich garantiert verspäten."

Amiga Arena: In welcher Sprache wird PanzerZ entwickelt und wie sieht Deine Entwicklungsumgebung aus?
(Hardware und Software)

Das Spiel wird mittels AmiBlitz3 in einer WinUAE Umgebung entwickelt.

Amiga Arena: Welche Systemvorrausetzungen werden nötig sein, um in den Genuss von "PanzerZ" zu kommen?

Es wird mindestens ein Amiga mit 68040, FPU, 8MB Fastram und 8MB Grafikkarte benötigt. Das ist allerdings
am untersten Ende des Machbaren anzusiedeln. Auf Alphablending Effekte wird man bei dieser Konfiguration
verzichten müssen.

Amiga Arena: Welche Motivation treibt Dich an, um solch ein Spiel zu entwickeln,
bez. glaubst Du es gibt noch ausreichend "Spieler" am Amiga?

In erster Linie entwickle ich das Spiel für mich weil ich denke dass es Spaß machen wird es zu spielen. Ob es ausreichend Spieler gibt? Keine Ahnung, ich bin da und ein paar Freunde auch. Genug um das Spiel zu spielen.

Amiga Arena: Entwickelst Du PanzerZ alleine bez. welche Herrausvorderungen oder Schwierigkeiten gilt es
für Dich beim Programieren zu meistern?

Das Spiel selbst wird von mir allein entwickelt, aber ich bekomme tatkräftige Hilfe aus der AmiBlitz Comunity.
Besonders Thilo Köhler gilt hier mein Dank da ohne seine Bemühungen um eine einfache API für alle Amigas dieses Spiel schlicht nicht möglich wäre.
Die größte Herausforderung dabei ist es sicher die vielen verschiedenen Amigas unter einen Hut zu bringen.
Zum Einen wollen die kleinen Amigas auch mit spielen, zum Anderen die großen nicht unterfordert werden.

Amiga Arena: Bis zu 4 Mann an einem AMIGA, das erinnert an die gute alte Zeit, was machen die, die nicht mal einen zweiten Spieler finden, sprich gibt es auch eine Online Version oder Netzwerk Möglichkeiten um das Amiga User aus der ganzen Welt gegeneinander spielen könnten?

Wer keine Mitspieler findet wird (wahrscheinlich) gegen den Computer spielen können. Das muss aber ersteinmal evaluiert werden denn eine Bot-KI ist nicht mal eben am Frühstückstisch programmiert. Ein Netzwerkmodus ist erstmal nicht geplant. Sollte sich die Möglichkeit ergeben und relativ schnell zu implementieren sein ... mal schauen.

Amiga Arena: Welche Ideen hast Du noch für PanzerZ bez. was könntest Du Dir Vorstellen an "Features" umzusetzen?

Wenn es nur darum geht was ich mir vorstellen könnte, dann ginge sicher noch einiges:
- Netzwerkmodus mit dediziertem Server
- Onlinehighscore
- noch mehr Spieler auf scrollenden Maps
- animierte Avatare für die Spieler
- ein Shop zum aufrüsten und individualisieren der Panzer
- ganz viele Gimmicks

Aber es ist wichtig die Liste überschaubar zu halten und so dafür zu sorgen dass überhaupt ein Spiel erscheint. Ausbauen und optimieren geht immer, alles von Anfang an haben wollen geht nur selten. Was aber auf jeden Fall geplant ist, ist eine Lokalisierung so dass auch unsere nicht-deutschsprachigen Freunde etwas davon haben.

Amiga Arena: Was glaubst Du ist der Grund, das es immer weniger Entwickler gibt, die Interesse haben Shareware/Freeware Spiele zu entwickeln bez. das es in den letzten Monaten nur noch Ports erscheinen.

Das liegt schlicht an der Relevanz des Amiga. Man muss sich schon sehr mit dieser Plattform verbunden fühlen um soviel Freizeit in sie zu investieren und sich mit der, manchmal recht schwierigen, Community auseinander zu setzen.
Aber es gibt auch auf dem Amiga den "Ich-will-auch" Effekt. Wenn erstmal einer anfängt etwas Gutes zu machen, dann folgen ihm sehr schnell andere Programmierer. Das war bei mir auch so: es gibt in der AmiBlitz Community einige Projekte die so großartig sind dass ich mich animiert fühlte da auch mal etwas zu machen.

Amiga Arena: Welche Spiele bevorzugt Du noch heute am Amiga?

The Chaos Engine, Speedball 2, UFO - Enemy Unknow ... es gibt da sicher noch einige mehr, aber das sind die Spiele die ich heute noch regelmäßig spiele.

Amiga Arena: Was bedeutet Dir heute noch der Amiga bez. wie siehst Du die Zukunft für die verbliebenen Entwickler / Anwender.

Der Amiga ist für mich derzeit ein schönes Hobby, nicht mehr aber auch nicht weniger. Es macht Spaß mit ihm zu spielen und zu programmieren. Manchmal ist eine Zigarre nunmal nur eine Zigarre.
Meine Kristallkugel ist in der Werkstatt, aber ich kann es ja mal ohne versuchen:
Ich denke nicht dass sich in der nächsten Zukunft allzu viel verändern wird. Die Entwickler werden weiterhin das programmieren was ihnen ganz persönlich Spaß macht. Großartige Wendungen in der Geschichte sind wohl nicht zu erwarten.

Amiga Arena: Deine letzten Worte an die Leser?

Nehmt Euch und Eure Amigas nicht immer so bierernst. Es ist wichtig auch mal über sich selbst lachen zu können. Mit Verbitterung macht man sich das schönste Hobby kaputt.
"Leben und leben lassen" sollte sie Devise sein.
Wenn jemand eine Software haben möchte die ihm aber niemand programmiert, sollte er vielleicht mal bei AmiBlitz vorbei schauen. Er wird feststellen dass das Ganze garnicht so schwierig ist.

Ansonsten: Habt einen schönen Tag, ich wünsche Euch was!

... __ ------ © Amiga Arena 01/2009 ----- __ ....

* aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS *

```
              (·· AMIGA · ARENA ··)

          .-----------------------------------.
          | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
          `-----------------------------------'

     ø=============================================ø
     |                                             |
     | Entwickler:                                 |
     |                                             |
     | Hardware:                                   |
     |                                             |
     | Homepage:                                   |
     |                                             |
     | Email:                                      |
     |                                             |
     `=============================================='
```

Amiga Arena: Hallo Thomas, kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Amiga Arena: Dein Projekt nennt sich "NatAmi" was für "Native Amiga" steht.
Kannst Du uns bitte "NatAmi" etwas näher vorstellen?

Amiga Arena: Wie und wann bist Du auf die Idee gekommen "NatAmi" zu entwickeln und warum?

Amiga Arena: Wie darf man sich die Entwicklung von der Idee bis zum ersten Prototypen vorstellen?

Amiga Arena: Was motiviert Dich im Jahr 2008 noch einen Amiga-Klon zu entwickeln, sprich warum der Amiga?

Amiga Arena: Entwickelst Du "NatAmi" alleine?

Amiga Arena: Wie sieht die Verfügbarkeit der benötigten Hardware aus bez. gibt es hier Probleme
um Bauteile zu bekommen?

Amiga Arena: Welche Schwierigkeiten musten bis dato überwunden werden bez. welche sind noch zu bewältigen?

Amiga Arena: Welches war bis dato der schönste Moment bei der Entwicklung von "NatAmi"?

Amiga Arena: Welche Features würdest Du besonders hervorheben, die "NatAmi" in Zukunft bieten wird?

Amiga Arena: Was unterscheidet "NatAmi" vom C= Amiga?

Amiga Arena: Der erste Prototyp geht in Produktion, was für ein Gefühl ist das,
es bis hierhin geschafft zu haben und wie wird es weitergehen?

Amiga Arena: Welches (Kommerzielle) Ziel verfolgst Du mit "NatAmi" und wer soll Deine Zielgruppe sein?

Amiga Arena: Wo siehst Du die Zukunft von "NatAmi", welche User-Basis soll sich in Zukunft darum bilden
bez. für wen könnte "NatAmi" interessant sein?

Amiga Arena: Kannst Du uns schon etwas über zukünftige Vertriebswege bez. Preise sagen?

Amiga Arena: Wann hoffst Du wird "Natami" für den Endanwender verfügbar sein?

Amiga Arena: Siehst Du heute noch eine Chance für den Classic Amiga bez. dessen OS?

Amiga Arena: Was faziniert Dich heute noch am Amiga(OS)?

Amiga Arena: Spielt AmigaOS4 eine Rolle für Dich, in welcher Form auch immer?

Amiga Arena: Deine letzten Worte an die Leser?

.... __ ------ © Amiga Arena 08/2008 ----- __ ....

* aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS *

```
              (·· AMIGA · ARENA ··)

          .-----------------------------------.
          | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
          `-----------------------------------'

     ø=============================================ø
     |                                             |
     | Band: pornophonique                         |
     |                                             |
     | Album: 8-bit lagerfeuer                     |
     |                                             |
     | Homepage: http://www.pornophonique.de       |
     |                                             |
     | Email: mail@pornophonique.de                |
     |                                             |
     `=============================================='
```

Amiga Arena: Hallo Felix, hallo Kai, könnt Ihr bitte etwas über Euch und Eurem C64 / Gameboy Werdegang erzählen?*

Kai: Meinen C64 habe ich mit, glaube ich, 11 Jahren bekommen.
Musik habe ich damals nicht mit dem Brotkasten gemacht sondern ausschließlich Ballerspiele (z. B. Teacherbuster)
oder andere Joystick-Töter (z.B. Wintergames-Biathlon) gezockt.
Dann lag das Teil jahrzehntelang in einer dunklen Ecke auf dem Speicher.
Derweil habe ich mit Gitarre spielen angefangen.
Wer hätte gedacht, dass sich beides eines Tages so angenehm ergänzt?

Felix: Meinen ersten Gameboy bekam ich mit 9 Jahren.

Amiga Arena: Wie kam es zur Gründung von Pornophonique und was soll uns der Bandname sagen?

Kai: Ich habe vorher in Metal-Bands gespielt.
Man stellt fest, dass man irgendwann in das Alter kommt, wo es a) nicht mehr ganz so einfach ist,
fünf oder sechs Leute terminlich unter einen Hut zu bekommen und b) einem ganz gut tut, Musik zu machen,
ohne den Verstärker auf elf drehen zu müssen.
Ausschließlich akustisch und allein war mir dann aber doch zu öde.
Just zu dem Zeitpunkt traf ich Felix im Darmstädter Comicladen.
Er hat mir die Kopfhörer aufgesetzt und seinen Gameboy aufgedreht.
"Unhörbarer Scheiß", dachte ich zunächst, aber wir gaben der Sache gerade deswegen eine Chance.
Dann ging alles ganz schnell und wir waren für unseren ersten Auftritt gebucht noch
ehe wir mehr als fünf Minuten Programm hatten.
Der Bandname ist quasi ein Relikt aus diesen Anfangstagen.
Eigentlich wollten wir so Pornofahrstuhlmusikjazz machen.
Hat aber gar nicht geklappt, weil wir es wohl nicht drauf haben.
Statt dessen kommt immer dieses Gameboygedudel und Lagerfeuergeschrabbel raus.
Zumindest den Namen haben wir aber beibehalten.
Du bist übrigens inzwischen der 5823., der diese Frage nach unserem Namen stellt. :-)

Amiga Arena: Was fasziniert Euch heute noch, an dem Sound vom C64 bez. GameBoy bez. welche Verbindung habt Ihr zu diesen Systemen?

Kai: Damals wusste ich den Soundtrack zu Giana-Sisters,

Last Ninja II oder Arkanoid ja gar nicht wirklich zu schätzen.
Trotzdem hat man sich stun-den-lang damit das Hirn penetriert.
Das prägt natürlich das akustische Empfindungsvermögen.
Wahrscheinlich springen deswegen auch so viele Leute auf unseren Sound an,
weil die auch immer ewig gebraucht haben, um ein Spiel endlich mal durchzuspielen.

Amiga Arena: Wie darf man sich die Produktion einen Songs mit dem C64 / Gameboy vorstellen und welche Software verwendet Ihr dafür?

Felix: Auf meinen Gameboys läuft "Littlesounddj", ein Trackerprogramm.
LSDJ gibt mir vollständige Kontrolle über die Vier Soundkanäle des Gameboysoundchips.
Ich erstelle kurze Loops aus denen wir dann zusammen das Grundgerüst des Songs arrangieren.
Wenn das Gerüst steht, kommen noch möglichst viele Sounds rein,
die ich gerade cool finde und fertig ist der Song.
Auf dem C64 lief immer "MusicMaker", eine recht primitive Software die den Brotkasten zum Casio-Keyboard veredelt.

Amiga Arena: Da Ihr auch Live auftretet, wie darf man sich die Umsetzung mit dem C64 / GameBoy vorstellen?

Felix: Die Umsetzung erfolgt genau wie das Schreiben der Songs im Proberaum.
Die Software, die ich benutze, ist auf live-spielen ausgelegt.
Aus kleinen Loops setze ich live den Song zusammen und wenn ich mich verspiele,
leidet Kai Höllenqualen, während ich einfach weiter auf den Gameboy starre und tue als wäre nichts.

Amiga Arena: Kommen Wir zur Eurem Album "8-bit lagerfeuer", wie würdet Ihr es selber für jemanden beschreiben der Eure Musik nicht kennt?

Felix: "Gameboy meets Lagerfeuer"
Kai: [Werbetext ON] Bitpop von zwei Jungs aus Darmstadt:
Der eine schrammelt auf seiner Western-Klampfe, schaltet hie und da Verzerrer und WahWah hinzu.
Der andere beackert seinen Gameboy mit LSDJ.
Ihr Album "8-bit Lagerfeuer" erzählt in acht Songs von traurigen Robotern,
der Einsamkeit im Computerdungeon und anderen herzergreifenden Szenarien. [Werbetext OFF]

Amiga Arena: Ihr habt das Album kostenlos zum Download auf Eurer Homepage zur Verfügung gestellt, wie kam es zu diesen Entschluss und hat sich dieser Weg als richtig erwiesen?

Felix: Es gab sowohl ökonomische als auch politische Gründe.
Zum einen ist man als kleine Band ohne Label oder befreundeten Medienmogul darauf angewiesen,
dass die Musik überhaupt erst mal bei den Hörern ankommt.
Keiner kauft die Katze im Sack.
Wer uns nicht kennt, wird auch keine CD von uns kaufen, kein T-Shirt tragen und auch kein Konzert besuchen.
Durch die legale kostenfreie Verbreitung unserer Songs bekommen wir inzwischen Feedback
und Anfragen aus der ganzen Welt.
Und je bekannter wir werden, desto mehr Leute finden sich, die ein bisschen was spenden oder eine CD kaufen.
Man unterhält sich ja auch mit anderen kleinen Bands,
die noch auf das konventionelle Geschäftsmodell mit restriktiven Musikrechten und GEMA-Verwertung setzen.
Wir stellen fest: Wir machen den definitiv besseren Schnitt!
Und damit meinen wir nicht nur die Karmapunkte.

Kai: Und natürlich war es auch eine ganz bewusste politische Entscheidung,
dem gegenwärtigen Terror der etablierten Musikindustrie etwas entgegensetzen zu wollen.
Die Welt braucht keine geklonten Superstars und keine Anwälte, die deren Kohle eintreiben.
Selbstverständlich sind auch wir der Meinung, dass Künstler angemessen entlohnt werden sollten.
Mit den 12 €, die wir für unser Album nehmen, machen wir einen ganz guten Schnitt
und der Kunde bekommt was für’s Auge und zum Anfummeln - nicht nur eine verkratzte

0815-Plastikhülle.
Und wer kein Album kaufen möchte, der kann selbst entscheiden, wann und wie viel er spenden möchte.

Amiga Arena: Für mich spiegelt Ihr Textlich, teilweise eine Computer Generation wieder die mit dem C64 oder Amiga aufgewachsen ist, die Pionier Zeit, als Spiele wie "Turrican", "Space Invaders" oder "Lemminge" begeisterten.
Welche Spiele faszinieren Euch aus dieser Zeit heute noch?

Kai: Giana Sisters und Wintergames rocken!
Felix: SuperMario für den Gameboy ist bis heute das bestdesignte Spiel der Welt!

Amiga Arena: Zeilen wie "I need some Bonus Points, Golden Coints, I need a extra Live" wissen zu gefallen,
was hat Euch zu Songs wie "SpaceInvaders", "Lemmings in Love" oder "Sad Robot" inspiriert?

Kai: "Sad Robot" war das erste eigene Lied, dass wir zusammen geschrieben haben.
Wir sind beide große Robotercomic-Fans und fanden die Tragik der Roboter in Comicstrips wie "Diesesweeties"
oder bei "Explodingdog" ganz, ganz großes Kino.
Na, und wenn man schon mit einem Gameboy Musik macht,
lag es nahe, die Computerspielmetaphorik mal so richtig auszureizen.
Immerhin kennen heutzutage wohl mehr Kids "The Legend Of Zelda" als die Märchen der Gebrüder Grimm.

Amiga Arena: Welche Musik Einflüsse fließen in Eure Songs ein und was hört Ihr Privat?

Kai: Also an meiner Art, Gitarre zu spielen, hört man wohl immer den Metal bzw. Rock raus.
Ich bin nach wie vor Fan von Bands wie Iron Maiden, Deep Purple oder den frühen Whitesnake,
die sehr Melodie-lastiges und Riff-orientiertes Songwriting verwenden.
Aktuell habe ich allerdings kanadischen Folk und auch Bluegrass für mich entdeckt:
I'm so in love with "The Wailin Jennys" .
Banjo-Tunes sind eben irgendwie auch Metal!

Amiga Arena: Welches ist Euer Lieblingssong von Album?

Kai: "Rock'n'Roll Hall Of Fame" wegen der dicken Eier!
Felix: "Lemmings In Love" ob der emotionalen Komponente,
die nur durch Lemminge erzeugt werden kann!

Amiga Arena: Könnt Ihr Euch vorstellen Spiele Klassiker wie Turrican Musikalisch bez. Textlich um zusetzten
oder Sampels aus Spielen einzusetzen?

Kai: Samples aus Spielen?
Da bin ich mir sicher, dass ganz schnell irgendein Rechteinhaber vor der Tür steht
und einen bis ins nächste Jahrtausend verklagt.
Ob es neben "Space Invaders" oder "Lemmings In Love" noch weitere Spiele in unser Songrepertoire schaffen,
wird sich zeigen.
Man muss es ja nicht bis ins Letzte ausreizen.
Aber das eine oder andere Tribute an die Computerspielwelt wird's vielleicht noch geben.

Amiga Arena: Habt Ihr Kontakt zur Demo Scene bez. wären Auftritte auf Demo Partys wie der Breakpoint von Interesse?

Kai: Die Jungs aus der Demoszene gehören zu den ersten frühen Förderern von pornophonique.
Wir haben zweimal auf der TUM und einmal auf der Breakpoint und beim Geek-Camp gespielt.
Die Jungs haben immer faire Gagen gezahlt und noch massenweise Demo-CDs gekauft.
Damit haben wir dann z. B. einen Teil der Produktion des Albums finanziert,
den Rest haben wir verprasst!
All credits to the Demo-Szene!
Ihr seid die Geilsten!

Amiga Arena: Seid Ihr mit dem Feedback zum Album zufrieden und wie sehen Eure Plane für 2008 aus?

Kai: Das Feedback übertrifft all unsere Erwartungen.
Nicht allein auf unserer Homepage im Gästebuch,
auch bei Jamendo rattern inzwischen täglich neue Rezensionen ein.
Und die Downloadzahlen sind bombastisch: Seit September 2007 wurde das Album inzwischen über 25.000 mal runtergeladen.
Alles ohne Label, ohne Agentur, ohne Medienhype.
Sollte alternative Musikkultur etwa tatsächlich funktionieren? W00t!

Amiga Arena: Ist ein weiteres Album in Arbeit und wird dies auch wieder frei zum download angeboten?

Kai: Live spielen wir ja immer ein paar Coverversionen.
AC/DC, Britney Spears, Slayer.
Die würden wir ja liebend gerne mal aufnehmen und veröffentlichen.
Alleine ist das aber wegen des damit verbundenen Papierkriegs nicht zu machen, fürchten wir.
Und zum kostenlosen Download geht das ja leider schon mal gar nicht.
Wie also ein faires Vertriebsmodell diesbezüglich aussehen kann, wissen wir noch nicht.
Vielleicht machen wir ja doch vorher noch ein Album mit eigenem Kram.
Das gibt’s dann wohl auch wieder unter CC-Lizenz.

Amiga Arena: Euren letzten Worte an die Leser?

Kai: Hört bitte keine Songs von Musiknazis.
Supportet nur Bands, von denen ihr glaubt, sie stehen nicht auf der dunklen Seite der Macht.
Guckt mal bei Jamendo, ob euch da was gefällt.=

.... __ ------ © Amiga Arena 07/2008 ----- __ ....

* aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS *

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

  ø==============================================ø
  |                                              |
  | Entwickler: Hyperion Entertainment           |
  |                                              |
  | Software: AmigaOS 4.1                        |
  |                                              |
  | Homepage: www.hyperion-entertainment.biz     |
  |                                              |
  | Email:                                       |
  |                                              |
  `=============================================='
```

Amiga Arena: Hallo Hyperion, AmigaOS 4.1 wird bald erscheinen,
welches sind die "Highlights" der Programm Version 4.1
bez. wo drauf können sich die User freuen?

HJF: Die Highlights wurden schon im Press-Release erwähnt:
Ein native-Portierung der Grafik-API 'Cairo', demand-based paging, Porter/Duff image compositing,
neue Workbench-Funktionalität, das neue Dateisystem JXFS, und weitere Verbesserungen.

Demand-based Paging bedeutet, das Speicherseiten auf die Festplatte ausgelagert werden können,
um Platz zu schaffen, und das dieser Vorgang automatisch abläuft.
Sobald ein Programm zuviel Speicher anfordert, werden selten benutzte Speicherseiten ausgelagert.
Der Benutzer merkt davon nichts.

Cairo ist in sofern bedeutsam, als das es nicht einfach nur irgendein Graphik-API ist,
sondern eines der am häufigsten gebrauchen API's der letzten Monate.
Programme wie Firefox, einige Builds von OpenOffice, Classpath's SWING toolkit, SWT/Eclipse,
alle verwenden Cairo also API, daher ist eine gute systemkonforme Portierung ein "Stepping Stone"
für diese Projekte.

Porter/Duff image compositing ist eine Technik,
die ähnlich wie der Blitter eine Bitmap auf eine andere abbilden kann.
Anders als der Blitter können dabei allerdings hardware-beschleunigtes Alpha-Blending,
Skalierung, und andere Effekte zum Einsatz kommen.
Unter anderem gibt es einen 'Dreiecke'-Modus, mit dem sich Bitmaps beliebig drehen,
skalieren und anderweitig (auch perspektivisch) verzerren lassen.
Cairo verwendet Porter/Duff IC intern,
und faktisch alle neuern GUI-Systeme (GTK, Qt 4, MacOS X, Vista) ebenfalls.

Amiga Arena: Wird das Update Kostenpflichtig sein und wenn ja, gibt es schon Preisvorstellungen?

HJF: Das Update ist kostenpflichtig.
Nach etlichen Jahren ständig fortschreitender Entwicklung muß einfach irgendwann mal wieder

ein bezahltes Update her.
Ständig freie Updates können wir uns einfach nicht leisten.
Das Update wird soviel ich weiß für Endkunden 105 Euro plus Mehrwertsteuer betragen.
Ist aber eine Frage, die ACube besser beantworten kann.

Amiga Arena: Die Situation um AmigaOS 4.0 ist derzeit nicht leicht für Euch,
welche Motivation oder Kraft treibt Euch weiterhin an, um AmigaOS4.0 weiter zu entwickeln?

HJF: Wenn man mal acht Jahre an einem Projekt gearbeitet hat,
dann muß man einfach an den Erfolg glauben.
Und das tue ich.
Es ist sicherlich nicht leicht.

Amiga Arena: Gab es bei der Entwicklung von AmigaOS 4.1 besondere Schwierigkeiten oder Glücksmomente?

HJF: Nicht wirklich.
Nach fast acht Jahren Entwicklung von AmigaOS 4.x ist uns inzwischen so ziehmlich alles schon mal untergekommen.

Amiga Arena: AmigaOS 4.1 wird nur für AmigaOne Systeme angeboten,
heißt das, das die Classic Version kein Update mehr erfahren wird?

HJF: Im Augenblick wird es nur für AmigaOne angeboten,
aber wie in der letzten Pressemitteilung schon zu lesen stand, "for now".
Ich würde mal sagen, mit weiteren Announcements ist bald zu rechnen.

Amiga Arena: Die 2D-Bibliothek "Cairo" ist Bestandteil von AmigaOS 4.1,
was genau ist "Cairo" und welche Möglichkeiten
ergeben sich dadurch für die Amiga Anwender bez. Entwickler?

HJF: Wie bereits eingangs erwähnt, bietet Cairo eine Cross-Platform-Umgebung an,
die für 2D-Grafik langsam einen ähnlichen Stellenwert einnimmt wie OpenGL für 3D.
Faktisch jedes grössere Cross-Platform-Projekt nutzt inzwischen Cairo.
Für den AmigaOS-Entwickler bietet Cairo eine sehr nützliche und mächtige Grafik-API.
Cairo kann sowohl Bildschirm- als auch Datei-Ausagbe bzw. Druckerausgabe erzeugen.
Man wählt ein 'backend' aus (z.B. Zeichnen in ein Fenster, in eine SVG-Datei, PDF oder PostScript,
oder einfach in PNG-Bild) und muß sich nicht um irgendwelche Spezialitäten kümmern -
das Zeichnen ist das gleiche, egal ob's auf den Bildschirm oder in eine PS-Datei zum Drucken geht.

Cairo kann sowohl "normale" Bitmap-Manipulationen wie drehen,
skalieren etc als auch die Verwaltung sogenannter "paths".
Ein Path ist dabei ein Linien/Kurven-Zug, der dann mittels einer "brush" nachgezogen werden kann,
oder (bei einem geschlossenen Pfad) gefüllt.
Pfade (egal ob gezogen oder gefüllt) können auch als Schablone benutzt werden.

Weitere Informationen gibt's bei cairographics.org

Amiga Arena: Ist, außer mit einem aktualisierten SDK, noch mit weiteren Fortschritten in Hinblick auf die Werbung weiterer
Entwickler mit Hilfe von Unterstützungswerkzeugen für Applikationsentwicklung zu rechnen?
Insbesondere graphische Debug-Tools, GUI-Tools und ähnliches wäre da zu nennen,
wie sieht die weitere Planung in Bezug auf diese Aspekte aus?

HJF: Projekte wie dieses sind ausserhalb unserer Möglichkeiten.
Wir können uns nur auf das OS und das SDK konzentrieren.
Was darüber hinausgeht, muß aus der Community kommen,
und ich weiß, daß solche Projekte in Arbeit sind.

Amiga Arena: Wie sieht die weitere Unterstützung für Anwendungsentwickler in Zukunft,
beginnend mit OS4.1 aus bzw. wie soll sie aussehen?
Darf man umfangreichere Dokumentation sowie vermehrt Beispiele
aus der Praxis zur Einarbeitung in das OS4.1-API erwarten?
Wenn ja, wann ist damit zu rechnen und in welcher Form?

HJF: Es wird wo weitergehen wie bisher, wir werden das SDK updaten (und ich gebe zu, dass das überfällig ist).
Wir haben in der Zwischenzeit einen neuen Maintainer für das SDK.

Amiga Arena: AmigaOS 4.1 wird laut Pressemitteilung mit der Aussage - Zitat:
"Tatsächlich ist Amiga OS 4.1 nicht nur die bisher fortschrittlichste Inkarnation von AmigaOS,
es ist auch der beste Weg, sich wieder mit den Zeiten vertraut zu machen als Computer noch Spaß gemacht haben!"
Zitat Ende.
Eine für mich Mutige Aussage, welchen Spaß hat man unter AmigaOS 4.1 ,
den man auf anderen Systemen oder AmigaOS 3.x nicht haben kann bez. was versteht Ihr unter Spaß?

HJF: Was macht heutzutage z.B. an Windows Spaß?
Wenn irgendwas nicht richtig läuft, verbingt man Stunden mit Registry-Suchen,
Treiber-Neuinstallation, und selektives Task-Killen im Task-Manager.
Bei AmigaOS weiß man selbst als "Normalanwender", wo was zu finden ist.
Das System ist weitestgehend transparent, der User weiß im Zweifelsfall, was zu tun ist.

Mit AmigaOS 3.x ist das zwar ähnlich, aber da gibt es andere Probleme.
Hat man z.B. eine Grafikkarte in seinen Amiga eingesteckt,
ging meistens das Screen-Dragging als Feature verloren, eines der wenigen Features,
dass AmigaOS anderen Systemen voraus hat.
AmigaOS 4.0 brachte Screendragging zurück, aber erst mit 4.1 wird die neue Compositing-Engine benutzt,
um dieses Screendragging wieder per Hardware zu beschleuningen.
In jede Richtung, und sogar mit unterschiedlichen Bit-Tiefen.

Auch in der Usability hat sich etwas getan.
Die neuen Workbench-Textmode-Lister sind wesentlich nützlicher als dies noch unter 3.x
und selbst unter 4.0 der Fall war.

Amiga Arena: Welches Ziel verfolgt Ihr mit AmigaOS 4.1 bez. wo seht Ihr als Entwickler eine Chance für AmigaOS4?

HJF: Wir wollen AmigaOS weiterhin im Embedded-Bereich sehen.
Es gibt bereits Interessenten dafür,
die AmigaOS 4.1 als Multimedia-Content-Platform nutzen wollen (z.B für eine Art Kiosk-System).

Amiga Arena: Wenn Ihr die freie Auswahl an Hardware hättet für AmigaOS4, welche Hardware würdet Ihr gerne in Zukunft
unterstützen bez. gibt es derzeit schon konkrete Aussichten auf neue Hardware?

HJF: Dazu kann ich natürlich nur meine eigene Meinung äussern.
Ich würde gerne irgendwas auf CELL-Basis (PS3, oder noch besser einen echten Computer auf CELL-Basis) machen.
Oder IBM's PPC970.
Auch Freescale's 8641 (speziell die 'D' Version) ist sehr interessant.
Ausserdem hätte ich nichts gegen eine x86-Version,
aber ich glaube nicht, daß das im Augenblick mit vertretbaren Mitteln zu machen wäre.
Im Augenblick arbeiten wir an Portierungen auf weitere PowerPC-Platformen.
Ich kann aber dazu noch nichts spezifisches sagen.

Amiga Arena: Was glaubt Ihr, hält viele User immer noch an AmigaOS?

HJF: Ich glaube, die Transparenz des Systems, wie oben erwähnt.
Wenn's mal klemmt, weiß man einfach, wo man Rütteln muss.
Aber AmigaOS bekommt nun immer mehr Features, die man von Windows Vista, MacOS X, oder Linux her kennt.
Wir fügen Technologien wie die shared objects oder Cairo hinzu,
um es einfacher zu machen, Applikationen wie Firefox oder OpenOffice zu portieren
und Technologien wie Java zu ermöglichen.

Klar, man kann argumentieren, daß die anderen Systeme diese Applikationen und Technologien schon haben.
Aber AmigaOS bringt darüber hinaus eben ein einfaches, transparentes und unkompliziertes OS,
auf dem das Arbeiten noch Spass machen kann.

Amiga Arena: Fühlt Ihr Euch noch wohl in der Amiga Community
oder wie hat sich das Miteinander im Vergeleich zu früher verändert?

HJF: Ich glaube, daß es zuviel Hass in der Amiga-Community gibt.
Für mich sieht es so aus, als ob bestimmte "Elemente" (ohne Namen nennen zu wollen) nur noch existieren,
um den Hass zwischen den Lagern zu schüren.
Das sind dann auch schon mal Leute, die weder mit AmigaOS noch mit MorphOS irgendwas am Hut haben.
Das finde ich sehr schade.

Amiga Arena: Seht Ihr MorphOS 2.0 als Konkurrenz Produkt
oder könnt Ihr Euch vorstellen Software dafür zu entwicklen in Zukunft?

HJF: Im Augenblick ist MorphOS 2.0 keine Konkurrenz, weil wir nicht auf den selben Platformen laufen.
Entwicklungen für MorphOS kann ich, glaube ich, ausschließen.
Ich habe nicht die geringste Idee, wieviele MorphOS-User es gibt.
Bei AmigaOS weiß ich es wenigstens.
Das heißt nicht, das AmigaOS der grössere "Markt" wäre (für alle denen jetzt die Galle hochkam) sondern nur,
daß ich weiß, wie groß er ist.

Amiga Arena: Hyperion befindet sich derzeit in einer Gerichtlichen Auseinandersetzung mit Amiga Inc.
Wie wirkt sich das auf die Weiterentwicklung von AmigaOS4 aus bez. besteht die Gefahr das AmigaOS4 in Zukunft nicht mehr weiterentwickelt werden darf bez. steht oder fällt AmigaOS4 mit diese Gerichtlichen Auseinandersetzung?

HJF: Ich kann dazu nicht viel sagen.
Das Hyperion-Management hat uns versichert, daß auf der Basis der Meinung von drei Anwaltskanzleien,
die mit dem Fall in irgendeiner Weise betraut sind, Hyperion sehr sicher ist,
diese Auseinandersetzung zu gewinnen.
Das reicht mir persönlich.
Und bisher scheint es für Hyperion auch recht gut zu laufen.

Amiga Arena: Sicher ist nicht alles so verlaufen wie Ihr es Euch zu Anfang vorgenommen oder gedacht habt,
was würdet Ihr aus heutiger Sicht anders machen?

HJF: Nicht viel.
Ich glaube, daß wir in vielerlei Hinsicht garnicht viel anders hätten handeln können.

Amiga Arena: Wie stellt Ihr Euch die Zukunft von AmigaOS4 vor bez. was davon könnte Realität werden,
was wird Wunsch Denken bleiben?

HJF: AmigaOS hat eine reelle Chance, sich zu etablieren, wenn wir es schaffen,

die Entwicklung durch ausreichend Finanzierung aufrecht zu erhalten.
Dazu benötigt es ein oder zwei gute Plazierungen im Embedded-Markt.
Darauf arbeiten wir hin.
Das bedeutet natürlich nicht, daß wir kein Desktop-OS mehr machen wollen.
Im Gegenteil, eine der Stärken von AmigaOS ist eben,
daß es sowohl auf einem Desktop als auch in einem Embedded-System arbeiten kann.

Amiga Arena: Wie sieht es mit AmigaOS4 Applikationen in Zukunft aus?
Werdet Ihr selber außer AmigaOS4 weitere AmigaOS4 Softwareprodukte veröffentlichen bez. entwickeln?

HJF: Mein Bruder und ich haben ein paar Projekte in der Pipeline.
Daß wir z.B. an einer Blender-Portierung arbeiten, dürfte kein Geheimnis mehr sein.
Nebenbei arbeiten wir auch noch an ein paar anderen Applikationen und Spiele-Projekte,
aber ich will dazu nicht zuviel sagen.
Das meiste hiervon läuft neben der Arbeit an AmigaOS.

... __ ------ © Amiga Arena 07/2008 ----- __ ....

* aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS *

```
              (·· AMIGA · ARENA ··)

          .-----------------------------------.
          | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
          `-----------------------------------'

     ø==============================================ø
     |                                              |
     | Entwickler: Steffen Nitz                     |
     |                                              |
     | Software: Die Kleine Gilde II                |
     |                                              |
     | Homepage: www.sn-archive.privat.t-online.de |
     |                                              |
     | Email: Steffen.Nitz@t-online.de              |
     |                                              |
     `==============================================='
```

Hallo Steffen,kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Mein Bruder Rainer hat sich 92/93 einen Amiga 500 zugelegt,
von dem ich ziemlich begeistert war und ich übernahm seinen C64
wo ich meine ersten Programmier-Erfahrungen sammelte.
Später 94/95 rüstete mein Bruder den A500 auf OS3.1 mit HD und 8MB Ram auf,
wovon aber Dank eines defektes nur 4MB verfügbar waren.
Irgendwann,wollte ich dann mit dem Amiga programmieren und versuchte mich erst
auf den besagten A500,mit AmigaBasic.
Womit ich,aufgrund mangelnder Dokumentation nicht weit kam.
Dann sah ich eine Anzeige in einer Amigazeitschrift über BlitzBasic II,
ich wartete nicht lange und Bestellte mir die Englische Version für ca. 139DM.
Mit der Englischen Version machte ich dann ein paar Versuche zu programmieren.
Dann viel ich meinen Bruder jeden Tag auf den Wecker,da ich den A500 besetzte.
Ok dachte ich mir,du brauchts einen eigenen Amiga.
Also holte ich mir den A1200 Magic 810HD mit der Blizzard 1230/50Mhz und 4MB Ram
(den ich später in einen A1200T PPC ausrüstete).
Nun hatte ich Zeit,mich um BlitzBasic zu kümmern.
Allerdings kann ich kein englisch,weshalb ich mit der englischen Version
nicht sehr weit kam, aber einen Einblick erhielt.
Deshalb legte ich mir noch die Deutsche Version für damals 225DM zu,
womit ich dann nach einigen lernen,mein erstes Projekt schrieb,
soviel ich noch weis war es die Wirtschaftssimulation "Bürgermeister I".
Ein WB-Programm wie alle meine bisherigen Projekte, gefolgt von Regist I
(Registrungs-Verwaltung), Bürgermeister II, Regist II und CMLV I&II (CD-MC-LP-Verwaltung).
Dann nach ca. 2Jahren Pause von der Programmiererei folgten meine 4-5 SN-Archive
(Siehe Homepage) und RunTime welches aber mit StormC4 entstanden ist.
(StormC4 holte ich mir 2002 für Ca 100Euro).
Ich fing dann an, an der "Die Kleine Gilde" zu schreiben bis ich alle Unterlagen verlor,
wonach ich dann eigentlich den Amiga verlassen wollte,
bis zum 13.09.2003 als ich für Windows oder Linux eine vernüftige Euro-Münzen-Verwaltung
suchte die aber erfolglos blieb.
Ich wollte unter Linux dann eine Euro-Verwaltung mit KDE entwickeln,
hatte dann aber schon sehr bald keine Lust mehr mich in KDE einzuarbeiten,
da es mir zu kompliziert war und KDE auch keine deutsche Dokumentationen besaß.
Aber da ich eine Euro-Verwaltung dringend benötigte entschied ich mich diese
mit BlittzBasic auf dem Amiga zu verwirklichen.
Es entstand also SN-EuroArchiv, wo gerade die Version 1.4 entwickelt wird.

Ich war aber mit SN-EuroArchiv nicht ausgelastet,
weshalb ich nach langen Überlegen, das Projekt "Die Kleine Gilde II" begann ...

*Anfang 2004 hast Du die erste öffentliche Version von Deiner Wirtschaftssimulation "Die kleine Gilde II" veröffentlicht.
Wie kam es zum Re-Release nachdem Du schon 2003 eine Version in entwicklung hattest?*

Wie gesagt, war ich mit SN-EuroArchiv nicht ausgelastet, also überlegte ich was ich noch so machen könnte und entschied mich dazu,
das Projekt "Die Kleine Gilde II" wieder aufflammen zu lassen.
DKG I muste ich leider aufgeben da ich alle meine Unterlagen verlohnen hatte.
Also entstand leider nur ein Release von DKG I und ich wollte mit dem Amiga aufhören.

Ich entschied mich aber dann nach ein paar Programmier-Versuchen unter Linux und Windows dazu,Die Kleine Gilde II zu schreiben.
Am 29.02.2004 kam dann mit dem Okay von Olaf Köbnik,
den ich,glaub ich,als Beta-Tester für DKG II bezeichen darf, das erste Release von DKG II.

Was hat Dich damals auf die Idee gebracht,DKG für den Amiga umzusetzten bez. kannst Du unseren Lesern etwas über das Spielprinzip von DKG erzählen?

Ich suchte nach einen neuen Spiel für Windows und entdeckte in einem Kaufhaus,
die Wirtschaftssimulation "Die Gilde" und kaufe es.
Nachdem ich das Spiel eine Zeitlang spielte,
stellte ich fest,das ich das Spiel mit Gravierender Grafischen Einschränkung
(Kein 3D) doch für den Amiga umsetzen könnte.
Mich fassettierte das Spielprinzip mit den vielen Möglichkeiten,
wo ich mir fast sicher bin, das ich noch nicht alle entdeckt habe.

Es ist eine rundenbasierene Wirtschaftssimulation,
für den Zeitraum des Mittelalter von 1400 bis 1600.
Aber auch ein Echtzeit-Strategiespiel mit Rollenspielelementen und
eine Lebenssimulation.
Das Faszinierende an Die Kleine Gilde ist, das man eine ganze Familiendynastie gründen muss,
wenn man nach dem Tod seines Charakters nicht schön aufhören,
sondern mit seinen Kindern weiterspielen möchte.

Man ist Handelsmann,der am Anfang in einen der Startberufe wie Schmied, Tischler,
Steinmetz, Alchimist, Parfümier, Wirt, Dieb, oder Prediger schlüpft.
Wenn man ein wenig Geld zusammen gerafft hat, kann man auch den Beruf wechseln um z.B.
Geldleiher oder einen anderen der Startberufe zu wählen.
Zusätzlich kann man sich um Ämter in der Landesebenen Stadtrat, kirchliche Ebene, Stadtdiener,
Stadtschergen und Informanten bewerben.

Orientierst Du Dich bei der Entwicklung von der DKG ausschließlich an die PC Vorlage "Die Gilde" oder in welchen Punkten unterscheidet sich Deine Version von der PC Version?

Ich orientiere mich hauptsächlich an der PC-Version,
versuche aber eigene Ideen mit einzubinden.
In der PC-Version ist es z.B. nicht möglich auf Gesetzte Einfluss zu nehmen.
In der Amiga-Version ist es aber schon möglich Einsprüche gegen Gesetzte vorzubringen,
die dann irgendwann geändert werden.
Und so wie ich das beurteilen kann gibt es schon mehr Zufalls-Ereignisse
als in der PC-Version vorhanden sind.
Außerdem gibt es noch einen Armbrust-Wettbewerb der im Original nicht vor kommt.

*Du hast schon einige interessante Spiel-Elemente in DKG eingebunden,
welche Ideen hast Du für zukünftige Versionen bez. gibt es Ideen die
sich nicht umsetzten lassen?*

In der nächsten Version wird es das werben von Ehepartnern, die Heirat, der Nachwuchs,

der eigene Tod und schließlich das Erbe am eigenen Kinde geben.
Außerdem können dann 1 oder 2 Waren benutzt werden
(nötiger Teil für die eben genannten dinge).
Einbauen lassen sich so gut wie alle Dinge der PC-Version,
nur an der Grafischen Darstellung hapert es.

*Worin unterscheidet sich Deiner Meinung nach DKG
von anderen Amiga Wirtschaftssimulation bez. welche Eigenschaften würdest Du
besonders hervorhebe?*

Hm, darüber habe ich mir noch keine Gedanken gemacht.

*Spielerisch gefällt mir DKG sehr gut,allerdings könnte es meiner Meinung
nach,etwas weniger Fenster geben die man im laufe des Spieles öffnen bez.
schließen muss,vorausgesetzt man hat nur einen Sceennmode von 800x600
zur Verfügung.
Wird DKG sich vom Spielaufbau/Ablauf in Zukunft noch ändern?*

Glaube nicht, das sich da noch was ändern wird.

*Grafisch wirkt die DGK schon ganz nett,könnte aber noch etwas fein Schliff
gebrauchen,bez. ein etwas Einheitlicheres Gesamt Design,
planst Du in dieser Richtung noch etwas?*

Als erstes bräuchte ich einen Grafiker, ohne ihn sind alle Planungen sinnlos.

*Auf welchem System wird DKG entwicklet und welche Software
kommt dafür zum Einsatz?*

DKG II wird unter Amithlon mit OS3.9 entwickelt.
An Software benötige ich bis jetzt AmiBlitz2, GoldED, StormC4
und diverse kleine Tools wie Watchmem, SnoopDos usw.

Wie lange hast Du bis jetzt an DKG entwickelt?

Wie lange ich an DKG I gesessen habe weiß ich leider nicht mehr,
aber an DKG II entwickle ich seit Oktober 2003.

*Gibt es eines der derzeitigen Systeme bez. Alternativen die für Dich in Zukunft
als Entwickler Plattform in Frage kommen?
Sprich welches OS,wirst Du in Zukunft unterstützen?*

Eigentlich nicht, wenn OS4 nicht gerade auch für den PC erscheint,
so wird es bei OS3.9 bleiben, ggf. noch MorphOS.

*Eine Wirtschaftssimulation ist schon lange nicht mehr für den Amiga released worden,
welche Motivation beflügelt Dich um solch ein Spiel zu entwickeln,
bez. glaubst Du es gibt noch ausreichend Spieler am Amiga?*

Ich programmiere hauptsächlich aus Zeitvertreib.
An DKG II fasziniert mich weiterhin der Punkt mal ein größeres Projekt in Angriff zu nehmen.
Hoffentlich behalte ich den Überblick.
Ob es noch ausreichend Spieler für den Amiga gibt kann ich nicht beurteilen,
ich wäre aber schon froh wenn sich 3-5 Leute für das Spiel registrieren lassen.

Bist Du mit den Reaktionen auf DKG,der User bis dato zufrieden?

Ja, es geht, könnte ruhig ein wenig mehr sein.

*Was glaubst Du ist der Grund,das es immer weniger Entwickler gibt,
die Interesse haben Shareware/Freeware Spiele zu entwickeln?*

Die Amiga-User werden immer weniger und somit das erhalten die
Entwickler kaum bis gar keine Reaktionen mehr auf ihre Software.

Welche Spiele bevorzugst Du heute noch am Amiga?

Ich spiele sehr sehr selten und gar nicht mehr mit dem Amiga.
Mit dem Amiga programmiere ich nur und halte meine Euro-Verwaltung (SN-EuroArchiv)
auf den neusten Stand.

Können Wir mit weiteren Spielen bez. Programme von Dir rechnen in Zukunft?

Erstmal nein.
Ich bin mit DKG II und SN-EuroArchiv voll ausgelastet.

*Wie schätzt Du die Zukunft vom AmigaOS System ein (Amiga Klassik/AmigaOne)
bez. was wäre Deine Wunsch Vorstellung,wie das AmigaOS in Zukunft aussehen sollte?*

Ich sehe keine Chance dafür das der Amiga wieder populärer,
egal ob AmigaOne oder Amiga Klassik werden wird.
Ich glaub das der Markt noch kleiner als klein werden wird.
Ich wünschte mir AOS4 würde auch für den PC erscheinen.
Ich habe nicht das Geld und den Platz,mir einen AmigaOne, Pegasos usw. hinzustellen
und ich schätze mal das es vielen genauso geht.

Deine letzten Worte an die Leser?

Gebt allen Programmierern viel Feedback z.B. durch Registrierungen und Vorschlägen
wenn ihr die Programme benutzt.
Um so mehr positiven Feedback es gibt um so höher ist die Wahrscheinlichkeit,
das noch Software für den Amiga erscheint.
Und Finger weg von Raubkopien!!
Die tragen letztlich dazu bei das der Amiga stirbt!!

.... __ -- © Amiga Arena 03/2003 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS!

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'
```

```
ø=========================================ø
|                                         |
| Entwickler:Steffen Haeuser              |
|                                         |
| Software:AmigaOS 4.0 u.a.               |
|                                         |
| Homepage:www.hyperion-entertainment.com|
|                                         |
| Email:steffeh@hyperion-software.com     |
|                                         |
`=========================================='
```

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

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

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

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

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

Na,das Betriebssystem.
st doch einfach das Beste :)

*1999 wurde das Unternehmen "Hyperion-entertainment" gegründet,
dem Du ja angehörst und dort als Senior Entwickler beschäftigt bist.
Gehörst Du zu den Mitbegründern oder wie bist Du zu "Hyperion-entertainment"
gekommen und was waren die Gründe für dieses Unternehmen,arbeiten zu wollen?*

s. o.

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

Nun auf rein technischem Stand wuerde ich hier wohl die Amiga OS 4 Beta nennen.
Von den Verkaufszahlen her duerfte wohl Heretic II der groesste Erfolg sein.

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

Naja, ausserhalb der Amiga Community duerften wohl alle "Amiga-Firmen" eher unbekannt sein.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Die Pre-Release enthält natürlich zunächst mal den derzeitigen Stand von OS 4.

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

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

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

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

Nunja, gegen Microsoft kommen wir sicher was die Marktmacht angeht, nicht an,
aber das hat wohl auch niemand erwartet.
Aber ich denke Amiga OS 4 wird wieder eine solide Nischenplattform sein,
auf der es ne Menge Software geben wird,so dass man nicht jeden Monat zittern muss,
"wie es denn nun weiter geht mit dem Amiga".

*Es ist für mich immer noch ein kleines "Wunder" das ich als Amiga User
der die Goldenen Zeiten der "Home Computer" und "DFÜ" miterlebt hat,
in diesem Jahr ein offizielles Nachfolge Model der Commodore Amiga Ära erwerben kann.
Mittlerweile ist der aktive Amiga Anwender Kreis auf ein minimum geschrumpft
und die Nachfolgende Generation,dürfte den Amiga nur noch aus der Rubrik "Retro" kennen.
Was glaubst Du ist der Grund,das es bis heute dennoch User gibt,die diesem
System weitehrin die "treue" gehalten haben und Wie denkst Du es kann
man dies einer Generation vermitteln,die diese Zeit nicht miterlebt hat?*

Das duerfte schwierig sein.
Ich denke der Markt fuer den neuen Amiga besteht hauptsaechlich aus zwei Gruppen:
Derzeitigen Amiga-Usern und Leuten, die irgendwann mal einen Amiga hatten
und vielleicht wieder neugierig geworden sind.
Zumindest momentan.
Mal abwarten, was die Zukunft bringt.

*Was wünschst Du Dir für das AmigaOS 4.x in Zukunft,was werden Amiga User
erwarten die 10 Jahre lang "am Ball" geblieben sind
und bald AmigaOS 4.0 erhalten können?*

Am Allermeisten:
Dass der Amiga endlich wieder eine stabile Plattform ist
und die Zitterpartie ein Ende hat und es ne Menge Software gibt.

*Welche Software würdest Du gerne in Zukunft für AmigaOS 4.0 sehen und
wie sehen die Chance aus,das dies ermöglicht werden könnte?*

Auf meiner persoenlichen Wunschliste (einiges davon mag realistisch sein, anderes nicht)
ganz oben wuerden stehen:

- OpenOffice

- Mozilla
- ein modernes 3D Action Spiel mit eigener Physics Engine
- Ein Anime Rollenspiel in der Art von "Xenosaga" oder "Suikoden 3" auf der PS2
- Eine komfortable IDE für gcc

*Wie bist Du mit dem jetzigen Software Angebot für AmigaOS 4.0 zufrieden,
Du hast ja schon einges selbst portiert u.a. auch einige Emulatoren,
welche sind das im Einzelnen?*

Es ist ein Anfang, aber natürlich nur ein Anfang.
Ich habe aber keine Zweifel daran,
dass eine Menge Autoren ihre Software auf OS 4 portieren werden,
wenn sie einmal die Tools dazu besitzen

*Kannst Du Dir vorstellen das eines Tages wieder die ganz "grossen"
Software Firmen aus der Amiga Ära wieder für das AmigaOS Ihre
Spiele oder Anwender Software umsetzten*?

Dazu muss die Plattform erst wieder etwas "Groesser" (von der Anzahl der Benutzer) werden.

*Habt Ihr Euch im Vorfeld schon mit einigen dieser Firmen in Verbindung
gesetzt sei es Team17,Bitmap Brothers,UBI Soft,etc.?*

Nein, das haette momentan noch keinen Sinn.
Dazu ist erst ein stabiler Markt von mehreren Tausend Usern nötig, denke ich.

.... __ -- © Amiga Arena 01/2003 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS!

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'

ø=========================================ø
|                                         |
|  Entwickler: Peter Weigoldt             |
|                                         |
|  Software: Schlachtfeld AMOS Version    |
|                                         |
|  Homepage: home.tiscali.de/petwe/       |
|                                         |
|  Email: petwe@tiscali.de                |
|                                         |
`=========================================='
```

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

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

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

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

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

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

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

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

Oh, wenn ich das noch genau wüßte...

Auf der AmigaPlus-Diskette war das Spiel im Juli 98, kurz davor hatte ich es ins Aminet gestellt und ein reichliches Jahr vorher fiel der Startschuß.

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

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

Schlachtfeld wurde als Shareware vertrieben,war aber uneingeschränkt spielbar,wie war das Feedback damals und warst Du mit der Anzahl der Registrationen für Schlachtfeld zurfieden?

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

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

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

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

Oh Mann, das ist doch schon ne Weile her.
Irgendwann lag glaube ich mal ne Mail von Horst im Briefkasten.
Er hatte und hat immer so schön viele Pläne, Ideen und Konzepte und obwohl ich schon im Leben nach Schlachtfeld war, so war ich sehr froh Ihn und das neue Team unterstützen zu können.
Daß das Spiel jemals von AMOS komplett auf C umgestrickt werden könnte habe ich nie im Leben für möglich gehalten.
Bei meinem Quelltext!
Da ziehe ich den Hut vor Christian Beer, dem Programmierer der C-Version.

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

Ich habe natürlich den Kopf voller neuer Ideen.
Das reicht für viele Spiele.
Es gibt eigentlich nur einen Grund, warum diese Versuche alle in den Anfängen stecken blieben:zu wenig Zeit.
Mit der Zeit steigen natürlich auch die Ansprüche an solche Spiele und

allein kann man so einen Marathon sowieso kaum mehr hinlegen.

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

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

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

Langsam wirds Zeit, daß es Amiga-Hardware "richtig" zu kaufen gibt damit nicht nur Insider
wissen, daß sowas überhaupt existiert.
Ein einheitliches, modernes OS und Software für Text,
Grafik und Sound muß her. Sofort.
Dann kann man vielleicht wieder ein paar Leute an Bord holen.
Wenn das gelingt, hat der Amiga eine Chance. Wenn nicht, stirbt der Rest aus.

Gibt es etwas was Du aus Amiga Zeiten her vermisst?

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

Deine letzten Worte an die Leser?

Amigas kaufen!
Schlachtfeld 3 spielen.
Demnächst.

.... __ -- © Amiga Arena 01/2003 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS!

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'
```

This is a Interview with me,released in "Obligement" Issue 43 (16.02.2004)
Thanks to David Brunet who makes it!

1) Hi Olaf ! Could you please introduce yourself at our readers ?

Hello,as some of you perhaps know,my Name is Olaf Köbnik and i live in Germany.
I was born in the Summer of 69 ;-) and i work since my vocational education as a locksmiths.
I am interested in many things but beside my Amiga hobby i am a big "Heavy Metal" Fan!

2) When and how did you start using an Amiga ?
Actually, what is your personnals Amiga configurations ?

My first Commputer was the good old C64 an then in the End of the 80s I bought my first A500.
After the release of Workbench 2.0 i bought for my A500 a switch to change
between WB 1.3 and 2.0 but when the A1200 came out,it was obviousfor me to buy it! :-)
Later i bought A4000/30 and today i own
A 500 with 2 MB Fast
A 1200 with 8 MB (Billzard 1220 + 4 MB)
A 3000/HD with 4 MB Fast and a Piccolo Card
A 4000/40 with Picasso II +,40 MB Fast,CD Rom, 2 GByte HD,Vlab,SCSI Scanner

My every Day Amiga is a Amiga 4000/60,80 MB Fast,Picasso IV + Paloma Modul,
Plextor CD Burner,1 GByte and 2 GByte HDs and a Toccata Sound Card.

3) When and for which reasons do you have created Amiga Arena ?
What are the objectives of Amiga Arena ?

When i start in 1998 the Amiga Arena,i dedicate to do something new,
not another Amiga Homepage with a lot of Links or another Amiga News Site.
I wanted to support the Amiga PD and Sharware Developer avtive!
Because this people make it possible,that the Amiga has survived all the years.
There a so many good Free and Sharware Software for the Amiga,
but in the end of the 90s i felt that we lost more and more good developers.
My goal was to support the developers and motivate them and to show the people
that there is still good software available and that this Software
was worth to support or registrate.
So i think till today the Amiga Arena is the one and only Site
who makes so many special offers for Shareware possible.
With this special offers i wanted to make it possible that the users see
and belive in the continue of developing in Amiga Software.
I have believed that all the user think like i do and
due to that will perhaps registrate for a lower price or destroy their crack version
to see that it is important to support the last developers on the Amiga.
While searching software fot the Arena i got in touch with many ex Amiga developers
and another part of the Amiga Arena was born.
I asked them if they would give a free full Registerd Version to the Amiga Community
because it would be better to use a free legal Version as a crack.
And so i could make it possible to release some good Shareware Games and Tools for free!
But for me it was more important if it would be possible to continue the development of the Software.
So i make it possible to get some source codes,if i find a developer for continue the Software.
For example one of my biggest success was the continue of AmiATLAS,PuzzleBOBS,

Aqua - German Version and Octamed Soundstudio.
A big thank you to Gerd Frank who continue the developing on AmiATLAS and Octamed Sound Studio.
FileX is one of the Sharware Tools for example.

4) What are your future plans for Amiga Arena ?

This is not so easy to answer because without Shareware Software
or generel new Software the Amiga Arena is dead.
And without Feedback,it makes no sense to make special offers avilable,
because no one used it or is interested in it.
I hope you guys understand what i mean,i can only try to "move something".
I do it for you and for the Amiga,if you dont like it,i have to stop it!

But I have to wait to see what will be happen in the future.
But that means not that i am inactive.
For example in the last weeks i have tested some Games (beta test)
or write articles for a magazines.
I support AmiATLAS with new Guides and try to help where i can help or my help is needed! ;-)

6) You have made a lot of interviews.
Now you seems to know the Amiga communauty very well.
What do you think about the Amiga communauty and its evolution since 4-5 years ?

When i looked back in 1998 the situation was not so good too,
and i saw every month a nother amiga developer go.
But there was "hope" and we had "one" community!
Today we have the smallest community,we can have,the amiga market is dead and after i visit
the last Amiga Show in 2002 in Germany-Aachen,it was disappointed to see what we call
today know a Amiga Show! (Only 100 - 200 Visitors)
I dont know if some of you remember our big Amiga Shows in Colone,that was a great time!
so when i look back to my interviews and see who is still active today,
i must truly say that there a not many people here.
But i think i tell you nothing real new,we all know that the situation is month for month
worse,but know there is again "hope"! :-)

7) You have produced "Amiga Arena Games Edition 2002",
a good compilation of Amiga games.Is another compilation is planned ?

Thank you,if you like the CD :-)
No,there is not another CD planned,because today the most Amiga Fans
have Internet access and you can find many sites with Amiga games in the www.
Peole dont care if the games a legal or not - unfortunately.
I make the CD as a "present" for my visitors,the can get all the stuff on CD
i ever released and as a big Bonus you can registrate WHDLoad for your Games for half the price.
You only have to pay 10 Euro for the CD and you get two cool things on one CD :-))

8) With the small Amiga market, are you satisfied with the number of copies sold
of your different products (Amiga Games Edition, ETeacher,...) ?

As some of your readers know,i dont release the Software under the label "Amiga Arena".
With my partner Sebastian B.,the founder of www.funtime-world.de,
i only make it possible to release this Software.
My goal was not to make money with the release of the Software because for me,
it was important to motivate the developers,to show the Amiga Useres that
there is still some new Software possible.
But the sales are very low :-((
Not that we publish bad software ;-)
All our Products get good ratings and the price is very cheap, but do not ask me,
why the users hesitate to buy it :-((

9) Generaly, when you approach developers for they give full version of their software,

what is their reaction ?
Is it easy to convince them ? Which developers have refused your proposition ?

I have to say that the answers of the developes are positive
and some of them are happy to read after a long time a mail
from a "Freak" like me who still uses a Amiga! ;-)
Many have no contact to the Amiga Scene today but you know,
many of them are inside still Amiga Fans! ;-)
So i must say a big "Thank YOU" to all the people who supports me with they Software.
Ok,there a some people who wants to give a free keyfile etc. etc. but this i must accept.

10) On your website,there is now lots of software freely available.
Do you have planned to collabore with Aminet for making only one "super software archive" ?

I must fairly say,i never premeditates this solution.
But there are some problems to do it,i have only the permission to put the software on my side.
Second,i put some Games on Aminet after i released it on my site first,
i think if people visit my site they will find a little archive with software,
but in Aminet it is easy to overlook good software if you dont know for what you search.

11) What are your favorites games on Amiga ? And on others platforms ?

Puh,there a many games on amiga i like to play today,
i must say i only have a PSX 2 and on this machine i like games like GTA - Vice City,
Tom Raider,Need for Speed,Jak etc.

On my lovely Amiga my favorites are: (not in a special order)

ChaosEnigne,lionheart,Payback,Turrican,AlienBreed,Another World,Beneath a steel Sky,Dragonstore,
Flashback,Legends,OnEscape,Fire and Ice,Ruff n Tumble,SuperFrog,Traps n Treasure,Foundation,The
Settlers,
Banshee,ProjectX,All Terrain racing,Elfmania,Lamborghini,Roadkill,PinballIIIlusions,SlamTilt,Speedball2,
SWOS,Exodus,HistoryLine,SimCity2000,Napalm and many many more,as you see i love to play
Amiga Games! ;-)

12) What is your opinion about the AmigaOS 4 and the AmigaOne ?
Will you support it in the future ?

We all know the situation,and why it takes so many years to see a Amiga PPC OS.
In the End of 2001 i was very,very disapointet that there was no AmigaOS 4.0 available,
but we all know that it is a little wonder ithink,that the Hyperion Team,now make it possible!
What i know about AmigaOS 4.0 and what i know from beta testers etc. it must be great! :-)

The AmigaOne?
I dont care about the Hardware today,because i want only THE AmigaOS.
I hope the AmigaOne will be get some cheaper in the future,because not everyone will buy the
AmigaOne to have AmigaOS 4.0!

13) What is your opinion about MorphOS and the Pegasos ?
Do you own it or will support it in the future ?

I think MorphOS is a good alternative for Amiga Fans,
if there would be no officially Amiga PPC OS in development.
But for me personally,i see no reason to change to MorphOS or to buy a Pegasos.
Because i can get in the next time,
what i was waiting for so many years - THE new AmigaOS on new Hardware.

If i support it?
Not directly,i must fairly say,i am not interested in MorphOS.

14) What is your opinion about the AmigaDE ?

I dont know to much about it,but i like the idea behint AmigaDE.
It is only sad to see that too much time waysted to push it.
Amiga Inc. need new ideas and visions to make money in the future.

15) What is the situation of the Amiga in Germany ?

I think Germany is one of the biggest Amiga Country ;-)
We have with the german Magzine "AMIGAplus" one of the last "big" magazine with,
i think more than 2500 readers.
With the "AmigaFuture" we have another good Magazine.
I think more than 300 readers read it regurlalry and some of you know perhaps one
of the best german Amiga Magazines ever the "AmigaMagazin" it is still alive! ;-)

With www.amiga-news.de we have one of the best news sites and many Amiga Fans are there.

But it is very hard to say how many a "real" Amiga Users,who use the Classic Amiga,
how many are WinUAE or Amithlon Users etc. etc.
And it is hard to say who will be the favourite OS in the Future!

16) If tomorow you are the boss of AmigaInc/Genesi with lots of money.
What will be your three first decisions ?

Dream on ;-)
If i would be the Boss of Amiga Inc. i would force the development of AmigaOS to all Plattforms.
I would contact all ex Amiga developers and game developers like Team17,Delphine Software,
Bitmap Brothers etc. to come back and make a re-release of some "classic" Games!
I would like to support all free and sharware developers and the Amiga Demo Scene
to show the World Amiga is back - "back for the Future"! :-)

17) It's the last word now, do you want to say something at ours readers ?

First a big thank you to you all,who support the Amiga and Amiga Developers all the last years.
End a big thank you to all Free and Sharware Developers too!
Now we have the one and last chance to see AmigaOS back on new Hardware
and i hope that the Community will go the new way in a new Amiga Future.

If you like to see new software or updates etc. please give feedback to the developers.
you can believe me,that it is one of the most important reasons why so many
projects have stopped in the past.
Without feedback we will see no new Software.
Support the developers and the developers supports you!
If you have ideas,wishes etc. dont be shy,to contact the developers.
And if you can help,please help,many Teams search for people who can help and when you "only"
translate a text,write a guide etc. be a part of the Community and dont wait that other will do it!

Yours Olaf

.... __ -- © Amiga Arena 02/2004 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'
```

```
ø==============================================ø
|                                              |
| Entwickler: Horst Diebel und Christian Beer |
|                                              |
| Software: Schlachtfeld Classic              |
|                                              |
| Homepage: www.amiga-society.de/schlacht/    |
|                                              |
| Email: Schlachtfeld@amiga-society.de        |
|                                              |
`==============================================='
```

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

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

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

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

HD:Ich würde sagen das war so zu Beginn von 2001.
Ich wollte eigentlich mit Schlachtfeld "nichts" zu tun haben.
Die Weiterführung von Schlachtfeld war für mich zunächst nur eine Art Notanker
um das Team zusammen zu halten.
Wir hatten damals zwei andere Projekte am Laufen,
die seit dieser Zeit konzeptionell weiterentwickelt wurden.

Für das eine hatten wir bereits ein paar Leute zusammen -
das Team zerbrach aber weil ich keinen Sinn darin sah mit der eigentlichen Entwicklung
anzufangen,wenn es noch kein ausgereiftes Konzept dazu gab.
Das wollte ich bei dem anderen Projekt verhindern.
Also begannen wir mit der 1zu1-Umsetzung von Schlachtfeld,
die Idee dazu hatte mehr oder weniger Edgar Leidig,
der den Hauptteil der Grafiken für Phase II entwickelt hat.
Das sich dieses Teil zu einem derartigen Moloch ausweiten würde hätte ich damals nie gedacht.

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

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

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

HD:Wir haben aktuell eine Betaversion für die Phase I.
Diese hat im Gegensatz zur Planung ein paar neue Grafiken
und ein neues Titeltheme (von Psyria) erhalten.
Es existieren für die Phase II die kompletten Grafiken in einer Betaversion,
d.h. die Einheiten sind zu 100% fertig,Effekte werden nochmal vom Original übernommen
und nur der Hintergrund müßte nochmal überarbeitet
werden um eine bessere Kombinierbarkeit der Pattern zu erreichen.
Was man vom Programm für die Phasen II und III verwenden kann ist noch ungewiß.
Spätestens für Phase III sollte man wohl einen Großteil neu aufsetzen.
Was wir vollkommen verpeilt haben ist das Terminziel,
aber das ist halt so bei vielen Hobbyprojekten... wir haben zuwenige Leute.
Wenn man bedenkt das die Hauptlast der gesammten Entwicklung auf zwei bis drei Leuten lag,
die in ihren eigentlichen Berufen bereits stark eingespannt sind,
so bin ich fast erstaunt, das es doch noch was geworden ist.

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

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

CB:Um die original Programmlogik nicht kaputt zu machen,
habe ich den kompletten AMOS-Source in Module aufgeteilt und in die C-Syntax überführt.

Problematisch war dann das "fine tuning", d.h. die Funktionen so hin zu Programmieren,
dass die sich gegenseitig nicht in die Quere kommen.
Es gab da etliche nette Effekte...

Die Grafikkartenprogrammierung war auch nicht ganz so einfach, wie es zu wünschen gewesen wäre.
Die Dokumentationen dazu hätte ich mir stellenweise etwas ausführlicher vorgestellt,
das hätte mir etliche Stunden Testen,Probieren und Umprogrammieren sparen können.
Insbesondere die Sonderfälle mit Double Buffering
UND Scrolling des Bildschirms werden dort nicht erwähnt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*Welche arbeiten stehen Euch noch bevor um eine erste Öffentliche
Demo zu releasen oder wird es gleich die Final Version geben?*

CB:Vor allem der Menuscreen sieht nicht immer schön aus.
Wegen der Grafikkartenunterstüzung war es notwendig,
den Menuscreen auf die Hälfte der Breite zu reduzieren.
Das bedingt natürlich die vollständig Neupositionierung aller Anzeigen.

Vor allem Cybergraphics V4 macht noch Sorgen,
hier scheint es Synchronisationsprobleme zu geben,
bei denen ich derzeit keine Chance für eine Lösung sehe.
Es bleibt abzuwägen, ob sich ein entsprechender Aufwand lohnen würde.

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

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

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

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

Wird Schlachtfeld weiterhin Shareware bleiben?

CB:Das weiß nur der Horst *g*

HD:Ich hatte ja damals gesagt, das sich jeder das Spiel in den ersten beiden Phasen kopieren kann.
Wie wir das Teil jetzt verteilen werden steht noch nicht fest.
Ob es überhaupt zu einer Weiterentwicklung des Spiels reichen wird
steht auch noch in den Sternen.
Das Interesse an dem Spiel war nie besonders groß,
selbst zu den Zeiten seiner Entstehung - es gibt kaum registrierte User!
- aber durch das fortwährende Ausbluten der Amiga-Gemeinde
und durch die lange Entwicklungszeit ist es noch schlimmer geworden.

Ich für meinen Teil möchte das Spiel auf alle Fälle weiterentwickeln,
aber ich kann niemanden wegen meines Spliens dazu zwingen weiter zu machen.
Erst für Phase III war ggf. ein Obulus angedacht - mal sehen ob wir die erreichen.

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

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

*Welche änderungen sind für kommende Versionen geplant
bez. welche Systeme werden in Zukunft unterstüzt?*

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

Grafik:
- Höhere Auflösung (640x512)
- Hintergrund Patterngröße 32x32
- Mehr Pattern (neue Hintergrundoptionen)
- neu modelierte Einheiten (von Edgar Leidig)
- Rundumerneuerung der Optik

Sound:
- Neues Theme
- mehrere Stücke

Das System sollte dann nicht unbedingt unter einem 68030er liegen
und eine Grafikkarte wäre evtl.auch zu empfehlen.

Bei der Phase III soll es viele neue Funktionen geben,
aber ich denke darüber können wir reden wenn es die Phase II gibt. *g*

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

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

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

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

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

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

*Wie beurteilt Ihr die derzeitige Amiga Situation
und werdet Ihr auch in Zukunft "am Ball" bleiben*?

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

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

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

Deine letzten Worte an die Leser?

HD:Tja, was soll ich sagen.
Ich habe mal in einem Projektteam auf die Frage was ich lernen möchte geantwortet
meine Klappe zu halten, mich über bestimmte Dinge nicht mehr aufzuregen.
Gemeint war das natürlich ganz anders!
Steht auf, macht was, sagt Eure Meinung!
Wenn ihr wollt, das dieses System oder der Geist
oder was immer auch so schön beschworen wird weiterlebt,
dann tut was dafür das es besser wird.
Einige Leute würden sich wirklich ins Zeug legen,
wenn nur etwas Feedback käme - Olaf ist sicher einer von denen!
Und ich denke es wäre auch möglich gute Software zu vernünftigen Preisen
für einen kleinen Nutzerkreis zu schreiben, aber wenn halt gar nichts kommt...
Wenn es Programme gibt, die Euch interessieren, zu denen Ihr Fragen habt,
dann schreibt den Autoren, stellt Eure Fragen, gebt Eure Anregungen.
Wenn man für ein Millionenpublikum Software schreibt,
wie das z.B. unter Windows von Microsoft der Fall ist,
dann kann man sich erlauben nicht jeden zu 100% zu überzeugen,
aber wenn man für einen kleinen Kreis entwickelt,
ist es umso entscheidender den Nerv zu treffen.
Wenn ich mich so umhöre fehlt es den meisten Entwicklern
und Homepagebetreibern an Feedback,
wenn Ihr wollt das es weiter geht solltet Ihr das ändern!

Den Entwicklern kann ich nur empfehlen mehr an einem Strang zu ziehen.

Der Markt ist zu klein für hunderte von Individuallösungen.
Wenn man sich zusammen schließt und innerhalb dieser Gemeinschaft sich spezialisiert, bzw. austauscht wird man zum einen bessere Produkte haben und zum anderen größere Margen und damit auch mehr am Ende im Geldbeutel.

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

.... __ -- © Amiga Arena 01/2003 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    | Entwickler: Guido Mersmann              |
    |                                         |
    | Software: ArakAttack, BoulderDäsh       |
    |                                         |
    | Homepage: de.aminet.net  (-8            |
    |                                         |
    | Email: geit@gmx.de                      |
    |                                         |
    `=========================================='
```

*Hallo Guido,auch wenn Dich die meisten kennen dürften,
kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?*

Ich hab damals auf dem C64 angefangen und mir gleich einen Amiga 500 zugelegt. Das muß 1989 oder so gewesen sein. Da hat mich der 500er mit zweitem Diskettenlaufwerk 789 DM gekostet. Komisch das ist da noch weis, meine Konto-Pin aber immer vergesse!

Ein paar Jahre später hab ich einen A2000 mit einer MemoryMaster (2MB) bezogen. Erst nur mit Diskettenlaufwerken. Später kam der 2091 mit der riesigen 40 MB Platte dazu. Im Laufe der Zeit wurde er weiter aufgerüstet. Neben einer 340MB Platte und Turbokarte (A2630) kamen diverse IO-Karten (5 ser, 3 par) und ein Flickerfixer dazu.

Das System hat bei mir dann bis letztes Jahr fast rund um die Uhr gearbeitet. Es gab kleinere Umbauten, so hat die Kiste alle Anschlüsse (Maus, Tastatur, Joystick) hinten am Slotblech. Dank internem MMKeyboard und p2sm Maus Interface benutzte ich seit dem Umbau ein wireless Desktop.

Nach einer ausgiebigen parallelen Testphase mit einem Amithlon System, bin da komplett auf Amithlon umgestiegen.

*Im Jahr 2000 hast Du im Interview mit mir (Amiga Arena) auf die
Frage "Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?" mit
"Jetzt gerade! Ich habe keinen PC und so wird es die nächste Zeit wohl auch bleiben."
Geantwortet.
Mittlerweile dürftest Du doch einen PC haben,wie kam es letzendlich zu dieser
Entscheidung bez. was war der Grund dafür und wann geschah der Umstieg?*

Ganz einfach! Damals gab es kein Amithlon. Wenn ich jetzt hier das neue Interview auf dem Amithlon schreibe, dann benutze ich ein Amiga System. Man merkt einfach nicht, dass es kein echter Amiga ist. Einzig die Bios Meldung und der springende Ball beim Booten erinnert an die PC Hardware. Ist das AmigaOS erstmal oben, dann ist der Rechner so stabil und kompatibel wie mein alter A2000. Nur eben sehr viel schneller und mit mehr Features. Wenn man bedenkt, was eine Netzwerk oder Grafikkarte für den 2000er gekostet hätte, ist die alte PC Krücke mit seiner Standardhardware hier ein Schnäppchen.

*Dein neues "AmigaOS Zuhause" ist Amithlon und Du gehörst zu den wenigen die

dieses System noch unterstüzen bez. dafür entwickeln.
Was hat Dich damals an Amithlon begeistert bez. wo siehst Du die
Vor aber auch Nachteile (Wie z.b. Interrupt-Probleme) in dieser
AmigaOS 3.x Umgebung?*

Das Konzept hinter Amithlon ist einfach nur genial. Amithlon fühlt sich an wie ein echter Amiga. Naja, wie eine Höllenmaschine von Amiga, bei der Geschwindigkeit. UAE ist eben nur eine Emulation unter Windows und das merkt man deutlich bei der Benutzung. Wenn die Festplatte rödelt, weil man ein Amigafester aufmacht, dann wird man genauso daran erinnert, wie wenn ein Absturz gleich UAE mit beendet. Es fühlt sich nicht wirklich Amigalike an. Das ist wirklich schwer zu beschreiben. Es sind viele Kleinigkeiten.

Leider wurde es einseitig in die falsche Richtung entwickelt. Logisch wäre gewesen die fehlenden Teile via Linux zu steuern, wie das jetzt z.B. mit der Grafikkarte gemacht wird. Sobald ein Treiber Amigaseitig vorhanden ist, könnte man den zuständigen linux-Teil abschalten. Im Endeffekt bliebe am Ende ein JIT Kompiler mit minimalster Emulation über. Ein Linux Kernel wäre dann nicht mal mehr nötig. Ein System ähnlich AROS mit 68K JIT und voller AmigaOS kompatiblität wäre wohl das Resultat gewesen.

Die Nachteile von Amithlon sind die angeblichen Vorteile. Die viel zitierten Interrupt Latenz Probleme sind leider nur die Spitze des Eisbergs. Durch den Linux-Kernel, der ursprünglich nur als Fallback dienen sollte, sind uns (den Programmierern im allgemeinen) die Hände gebunden. Es existieren schon lange vollbeschleunigte Grafikkartentreiber. Leider können diese nur benutzt werden, wenn der Amithlon Kernel die nicht anfaßt. Ergo gehen diese Karten nur als Zweitkarte. Overlay ist somit nicht mit einer Karte funktionstüchtig, sondern nur auf der zweiten.

Wer die aktuellen Linux-Picasso Treiber als schnell erachtet, würde sich wundern. Alleine die Linienfehler in den Kerneltreibern (der sogenannte Line-Bug), die derzeit durch Konfiguration umgangen werden. Diese "Konfiguration" schaltet lediglich auf eine langsamme interne Picasso96 Funktion für alle Linien um. Ich hab mich erst gestern gewundert, warum der Blanker auf meinem Athlon800Mhz >10 mal schneller als auf dem P4 1600 Mhz läuft. Der Grund war ich hatte die fehlerhafte Beschleunigung nicht abgeschaltet.

Trotz dieser vielen kleinen Dinge, die ordentlich Performance kosten, ist Amithlon deutlich schneller als alles andere.

*Würdest Du eine Weiterentwicklung von Amithlon begrüssen nachdem es ja
leider nicht mehr weiterentwickelt wird oder wäre die
Weiterentwicklung vom AmigaOS 3.x auf Basis von Amithlon die richtige Wahl
für eine neue AmigaOS Zukunft gewesen?*

Ich denke das kann man nicht so pauschalisieren. So wir mal das richtige Weihnachten erwischen, an dem OS4 erscheint, verschiebt sich wieder alles. Da OS4 ja angeblich rechtlich nicht für 68K erscheinen darf, (Man mag mich hier korrigieren) ist PPC das Maß aller Dinge.

Was nun letztendlich die neue Hardware ist, sollte jedem User selber überlassen werden. Ich kenne viele Leute, die sich kein PPC Board kaufen werden. Da hat man wieder Nischenhardware unter dem Tisch stehen und wenn dann die neue Kamera zur Bildbearbeitung herangezogen wird, dann wird plötzlich wieder Windows und ein anderer Rechner benötigt. Diese User bleiben bei UAE.

Ein AmithlonPPC wäre natürlich im ersten Moment sinnvoll, aber das ist wieder nur eine Emulation. Wenn OS4 eine Chance haben will, dann muß sie alle User ansprechen. Die sich ein PPC Board kaufen wollen, die Amithlon oder UAE nutzen

und die, die ein echtes OS auf der PC Hardware laufen lassen wollen.

Ein OS4 x86 wäre neben der PPC ein absolutes Muß, wenn man die User nicht durch veraltetes Hardware-Dongel (= PPC Board) abzocken will.

AROS hab ich bewußt außen vor gelassen. In meinen Augen sollte sich das OS4 Team mit AROS zusammentun. Die Jungs haben bereits den OS-Loader voll im Griff. Somit müßte "nur" noch OS4 auf x86 kompiliert werden.

Erst letzte Woche hab ich mir die aktuelle AROS Version gezogen und war wirklich beeindruckt vom aktuellen Zustand. Würden die dem Ganzen einen zuschaltbaren PPC und/oder 68K JIT verpassen, dann würde ich sofort umsteigen und das Produkt auch kaufen.

Wo siehst Du die Zukunft von Amithlon wenn AmigaOS 4.0 für PCC Systeme erscheint? Stirbt der 68k Amiga Markt,wenn er es nicht schon lange ist,oder glaubst Du das sich eine 68k Community auf Basis von UAE,Amithlon und Classic Systemen halten wird?*

68k ist nicht tot. Den "Das gibt es nicht nativ! Das will ich nicht haben!" Wahn kann ich nicht so ganz verstehen. Warum muß ein Spiel nativ sein, wenn es auch mit dem normalen JIT flüssig läuft? Für viele Programme gibt es auch noch keinen gleichwertigen Ersatz. Klar, wenn ich Filme umrechnen will oder Videos ansehen möchte, dann ist bei 68K und den derzeitigen Rechnern schnell die Luft raus. Aber wenn der geliebte Texteditor 68K ist und funktioniert, warum soll man den wegschmeißen und ersetzen?

Amithlon ist und bleibt ein verdammt schneller 68K Emulator und solange Programme nicht spezielle OS4 Funktionen benötigen, kann man sehr einfach 68K Versionen bauen. Wenn man etwas verkaufen will, dann sollte man alle möglichen Kunden ansprechen. Niemand kauf ein Auto, dass nur auf Autobahnen funktioniert. Wobei verkaufen auch für Freeware gilt. Jeder Programmierer freud sich über Feedback zu seiner Software. Egal von wo der nun kommt.

Siehst Du irgendow noch einen Funken Hoffnung das User auch weiterhin mit Amithlon Ihr AmigaOS 3.x auf X86 Basis nutzen können,wenn "ja",sind Dir schon Ziele für eine Weiterentwicklung bekannt oder gibt es Pläne dafür?

Nun, nutzen kann man es ja weiterhin. Selbst moderne Hardware funktioniert ja, sofern man sich die Komponenten genau aussucht. Das ist halt wie immer im Amigabereich: Es muß passende Treiber geben. Bei Amithlon ist das nicht anders, wenn gleich man hier mit einem neuen Kernel abhilfe schaffen kann.

Pläne zur Weiterentwicklung darf ich nicht preisgeben. Egal ob es sie gibt oder nicht.

Wie siehst Du die Zukunft von AmigaOS 4.0,wirst Du Dir einen AmigaOne kaufen oder bleibst Du weiterhin dem Amiga Klassik treu?

Wo hört der "Amiga Klassik" auf? Wenn es die Hardware ist, dann bin ich schon untreu.

Einen AmigaOne werde ich mir genau wie einen Pegasos nicht kaufen. Ich will ihn ehrlich gesagt nicht mal geschenkt haben. Angebote diesbezüglich gab es schon einige. Keine Frage, die Hardware haben die Jungs langsam im Griff, aber letztendlich ist es in meinen Augen nur ein Dongle, den man auch noch teuer bezahlen soll. Einen aktuellen PC braucht man sowieso und sei es nur um den neuen Scanner unter Windows zu benutzen. Ich würde für ein x86 AmigaOS sogar Windowspreise bezahlen. Ich würde es mir auch kaufen, wenn es z.B. mit AROS Komponenten und einem PPC JIT oder einem AmithlonPPC laufen würde.

Ansonsten bleibe ich bei OS3.9 unter Amithlon und warte ab. AROS winkt derzeit am stärksten in meine Richtung.

*Kommen Wir nun zu Deinem Aktuellen Programm "ArakAttack".
Damit ist es möglich auch unter Amithlon USB Geräte zu nutzen.
Wie bist Du auf die Idee gekommen ArakAttack zu entwickeln und
wie leicht oder schwer verlief die Umsetzung?*

Die Idee zu finden war einfach. Wie bei allen anderen Projekten, war der persönliche Bedarf da. Alles was ich bisher programmiert gabe, gab es nicht oder entsprach nicht meinen Vorstellungen.

Nunja, in diesem Fall hab ich mir einen USB Stick zum Datenaustausch gekauft und wollte nicht immer ein anderes OS starten müssen, um darauf zu zugreifen. Da mit dem Poseidon USB Stack von Chris Hodges schon eine geniale, stabile und flexible Plattform für USB existierte hab einen Treiber dafür geschrieben.

Die Umsetzung ist recht komplex. Das sieht man einem 25K Programm nicht an. Erstmal mußte ich mich durch die USB Dokumentation lesen, um überhaupt zu verstehen, wie USB intern funktioniert. Dann kamen die Unterlagen zu den jeweiligen Kontrollertypen. Insgesammt 4,3 MB PDF mit sehr wenig Bildern.Doppeldeutige Angaben und vergessene Hinweise in den offiziellen Unterlagen haben die Sache auch nicht vereinfacht. Wer sich schon immer gefragt hat, was ein Programmierer auf dem Klo liest hat hier die Antwort gefunden.

UHCI (einer der USB1.x Standards) dauerte recht lang, weil ich das angelesene USB Wissen und Kontrolleransteuerung vereinen mußte. Bei den beiden anderen Treibern wurde es dann merklich einfacher.

*Für User die sich jetzt nichts unter "ArakAttack" vorstellen können,
Wer kann es Wie und Womit nutzen?*

ArakAttack ist ein Hardware USB Treiber für Poseidon. Vereinfacht: Poseidon kennt nur USB und mein Treiber kennt nur Kontrollerhardware. Im Prinzip wie AHI (Poseidon) und die Soundkartentreiber (ArakAttack).

Derzeit läuft nur noch die Amithlon Version unter MorphOS gibt es noch kleinere Probleme. Im Zuge der Optimierung habe ich viele OpenPCI Workarounds gekippt. Ich denke das bekommen wir schon noch in den Griff.

AmigaPCI Systeme sind leider meistens sehr unausgereift. Die Hersteller winken zwar immer mit Treibern für Karten, aber oft stellt man fest, da die Hardware gar kein DMA kann, oder bei diversen Usern komplett anders reagiert. Hier bringt hoffentlich die kommende OpenPCI Library V2 wieder Bewegung in den Laden.

Welche Besonderheiten würdest Du von "ArakAttack" hervorheben?

Er ist sehr modular aufgebaut und dennoch sehr kompakt. Dadurch kann ich verschiedene Versionen für verschiedene Amiga-Hardware erzeugen, die dann voll optimiert sind.

*ArakAttack läuft nur in Verbindung mit dem USB-Stack "Poseidon" von Chris Hodges.
Wie verlief die Zusammenarbeit und wie hat Chris Hodges auf Deine idee reagiert?*

Chris war von Anfang an sehr ausgeschlossen und hilfsbereit. Schließlich steigert mein Treiber auch die Anzahl der Nutzer von Poseidon. Ich hab meinerseits auch auf Fehler und mögliche Verbesserungen an seiner Software hingewiesen.

ArakAttack ist Sharware,siehst Du heute noch einen Sharware Markt bez. sind die User noch bereit Shareware zu bezahlen oder ist Dir schon bekannt das ArakAttack Raupkopiert wird?

Shareware reicht so gerade aus, um die Kosten an Hardware zu decken. Oft wird man auch durch Geschenke überrascht. Es ist immer wieder schön, wenn sich Leute auch einfach nur für kostenlose Software bedanken. In den nordischen Ländern sind die Menschen wesentlich Zahlungsfreudiger, als hier.

Mir ist kein Fall von Raubkopiererei bekannt. Leider hat das Erscheinen meines Treibers damals die Veröffentlichung einer Anleitung zum Hacken von Poseidon nach sich gezogen. Da ich damals voll in der Entwicklung steckte, hab ich dann meinem Treiber einen Anti-Hack verpaßt. Da dürften einige Leute mächtig geflucht haben.

Bist Du mit dem Feedback und der Resonanz der verbliebenen Amiga User zufrieden bez. gibt es noch ausreichend User die Ihre Systeme mit USB aufrüsten?

Feedback ist generell ein Problem. Entweder es geht und keiner sagt was, oder es geht nicht und alle schreien. Schickt man dann eine Beta raus, dann bekommt man zwei Monate später beiläufig in einer Maillingliste mit, dass es jetzt geht. Das behindert natürlich stark bei der Entwicklung.

Highway und Algorkarten für den Amiga sind sehr begehrt und werden entsprechend genutzt. Unter Amithlon stellt sich das Aufrüsten ja auch gar nicht, da hier meistens schon USB Hardware vorhanden ist.

Gibt es schon möglichkeiten "ArakAttack" im Bundle mit "Poseidon" und oder einer Hardware zu kaufen?

IOSpirit (http://www.iospirit.de) bietet seit Januar ein Bundle an. Neben Poseidon und ArakAttack sind dort noch USB Scanner Treiber von Felix Schwarz enthalten.

Welche Features oder Updates planst Du für Zukünftige Versionen von "ArakAttack"?

Naja, bei einem Hardwaretreiber kann man nicht viel neues einbauen. Ich werde natürlich die Kompatiblität weiter erhöhen. Einige Kontroller weigern sich noch zusammen zu arbeiten, obwohl sie sich an einen von mir unterstützten "Standard" halten. Ein USB-Protokol fehlt derzeit noch komplett in allen drei HCI-Treibern. Das Problem liegt hier an fehlender Software zum Testen und betrifft hauptsächlich USB Soundkarten, Microphone und Webcams.

Da es hier keine Treiber gibt, benutzt auch niemand die Protokolle und ohne Protokolle schreibt niemand Treiber. Henne Ei Problem! (-8

Updates wird es weiterhin unregelmäßig geben. Erst gestern habe ich die V1.00 bereitgestellt.

Ein weiters Programm bez. besser gesagt Spiel von Dir ist "BoulderDäsh" Was faziniert Dich heute noch im 3D Zeitalter an solchen Klassikern?

Ein Spiel muß nicht immer die Hardware voll ausnutzen, bis es ruckelt und man sich neue Hardware kaufen muß, wie es im Windows Markt der Fall ist. In erster Linie zählt für mich das Spielprinzip. Das sollte dann ansprechend rübergebracht werden. Bei Boulderdäsh ist das flüssiges Scrolling und animierte Elemente.

Wie viele 3D Frogger Clones hat man schon gesehen, die spielerisch eine Nullnummer darstellten, während das alte Frogger von 1985 unter dem C64 Frodo Emulator einfach nur spaß bringt.

Erst letztes Wochenende haben wir auf dem Hardwaretreffen AsteroidsTR von Thilo Köhler gespielt. Ebenso wie sein Artkanoid ein absolutes Suchtspiel, obwohl es grafisch nicht mit "modernen" Spielen mithalten kann. Wer Beispiele im Windows Sektor sucht, braucht an Moorhuhn zu denken. Einfaches Prinzip, geniales Spielprinzip und fertig ist das Suchspiel. Viele Internetspielchen sind auch ganz nett und kommen ohne aufwändige Grafik aus.

Wie sieht es mit der aktuellen Entwicklung von "BoulderDäsh" aus, können Wir auf weitere Updates hoffen oder gibt es keine Nachfrage mehr für solche Spiele im Amiga Bereich?

Ich hab immer noch >5000 Level, die auf eine Konvertierung warten. Generell hab ich BoulderDäsh ja nicht geschrieben, um Profit daraus zu schlagen. Es gab halt keine gescheite Version auf dem Amiga und das wollte ich ändern. BoulderDäsh war mein erstes Projekt auf dem Amiga. Damit hab ich unter AmigaOS und 68K programmieren gelernt.

Bereits auf dem C64 hab ich ein BoulderDäsh geschrieben, das aber mehr Wert auf die Spielphysik legte. Da wurde auch nicht gescrollt, weil ich das nicht wirklich flüssig hinbekommen habe. Da mußte man auf dem C64 gewaltig Tricksen. Wer es nicht glaubt soll man seine C64 Spielesammlung nach Spielen durchsuchen, die den kompletten Bildschirm (ok, 24 Zeilen) scrollen. Mir sind nur zwei bekannt. Die anderen wenden Tricks an und nutzen kein wirkliches Vollbild scrolling.

Auf dem Amiga war es dann umgekehrt. Es gab zwar viele Klones, aber die Programmierer hatten alle das selbe Problem, nur eine Nummer größer. Scrolling war kein Problem, aber wenn man zusätzlich noch die einzelnen Blöcke animieren will, dann war das in jedem Fall zu langsam. Beim C64 brauchte man nur 32 Bytes bewegen und alle Diamanten auf dem Schirm änderten sich. Auf dem Amiga muß man jeden Diamant und jedes animierte Objekt bei jeder Animation komplett neu zeichnen. BoulderDäsh macht das ohne Double Buffering on the fly und läuft selbst auf einem A500 flüssig, wenn der Bildschirm voller Diamanten ist. Möglich ist das durch eine von Programmierern selten benutzte Funktion, bei der sich die Coprozessoren selbst programmieren.

Klones wie Emerald Mines und Konsorten sind meistens mit tausenden von Features und Elementen Überladen. Meine Erweiterungen am Spiel beschränken sich daher auf logische Erweiterungen, die das Spiel weiterentwickeln und aufbohren, ohne es zu verändern. Ich denke das ist mir gelungen.

Welche Spiele magst Du heute noch unter AmigaOS spielen,bez. ist der Amiga als (Retro) Spiel Computer heute noch gefragt?

Ich spiele sehr wenig. BoulderDäsh ist nach wie vor mein Lieblingsspiel auf dem Amiga. Darum war es auch damals so schnell voll RTG/RTA tauglich, da ich es unter Amithlon nutzen wollte. Neben den oben genannten AsteroidsTR und dem ArtKanoid spiel ich eigentlich nichts auf dem Amiga. Ab und zu spiele ich mal einen C64 Klassiker unter Frodo. Das war es dann auch. Ansonsten spiele ich an meiner Playstation2, wo ich übrigens auch uralt Klassiker wie Paperboy, H.E.R.O., Riverraid, BubbleBobble und Pitfall zocke.

Echte Amiga-Klassiker spiele ich nicht. Alles was nicht Hardwareunabhängig ist kommt sowieso nicht auf die Platte.

Welche Deiner anderen Programme werden derzeit noch gepflegt oder gibt es schon etwas hanz neues worüber Du uns vielleicht etwas verraten möchtest?

Da ich gerne Routinen aus anderen Projekten klaue und verändere, findet vieles auch den Weg zurück in ältere Programme. Alles was ich regelmäßig benutze wird

auch gepflegt. Ich arbeite derzeit an einem Treiber für IR Fernbedienungsempfänger wie z.B. IRTrans (HTTP://www.irtrans.de). Damit kann man dann den ganzen Rechner steuern. Es ist technisch ein MMKeyboard für Fernbedienungen.

Kommen Wir nocheinmal auf die derzeitige Amiga Situation zu sprechen, was hat Dich bis heute am AmigaOS gehalten bez. wo liegen Deine Bewegründe AmigaOS heute noch zu unterstüzen?

Ein Wort: Windows! Jedesmal bin ich gefrustet, wenn ich Windows benutzt habe. Entweder, weil ein Tool nicht das konnte, was es sollte, ich zum xten Mal einen Treiber für die selbe USB-Hardware installieren mußte, nur weil das Gerät in einem anderen Port steckt, weil ich einfach mit der Amigaseite schneller zum Ziel gekommen wäre, oder weil die doofen Programme jedes mal den Pfad vergessen, während sie eine noch so unsinnige Einstellung dauerhaft speichern.

Windows benutze ich nur, wenn nötig. Wenn ich ein Bild Scannen muß hab ich z.B. keine Wahl. Will ich 100 Bilder scannen, dann muß ich erstmal ein Tool aus dem Netz holen, weil ich drotz drei verschiedener Programme, immer mindestens 6 Tasten in richtiger Reihenfolge drücken muß, um das nächste Bild zu scannen. So nervt mich jedesmal so an, dass ich froh bin, wenn ich wieder die Workbench vor mir habe.

Wirst Du in Zukunft auch noch andere Plattformen oder Alternativen unterstüzen?

Naja, das hängt davon ab. Ein USB Treiber für OS4 dürfte nicht nötig sein und BoulderDäsh läuft dort bereits. (-8

Solange es im vertretbaren Rahmen abläuft und ich die Hardware nicht haben muß, habe ich keine Probleme damit.

*Glaubst Du an ein Comeback vom AmigaOS?
Deine Antwort aus dem Jahr 2000 war diese
"Also ehrlich glaube ich der Zug ist abgefahren und die Rücklichter sind schon nicht mehr zu sehen.
Ein PowerPC übergang wie beim MAC wärs gewesen,aber durch die "teuere und langsame zwei Prozessoren
auf eine Karte" Lösung, hat man es entgültig vergeigt.
Eine 68K Emulation hätte ich durch das Library system gerade zu angeboten.
Dann hätte man das System Schritt für Schritt umstellen können."

Heute gibt es diese PPC Lösung,wie siehst Du die Chancen aufein Comeback*?

Naja, die Zahl der Amiga-User ist weiter rapide gesunken. MorphOS und Amithlon haben viele User halten können, aber selbst wenn man 10000 PPC Boards verkaufen würde und die Wahl zwischen OS4 und MorphOS hätte, sehe ich keine Chance für die Zukunft.

Es ist nicht mehr die Wahl des OS, oder die Geschwindigkeit der Rechner, es geht direkt um die Anzahl der potentiellen Nutzer und somit um die retabilität bei der Softwareportierung. Viele dieser potentiellen Kunden sitzen am PC und nutzen Windows. Diese Leute werden sich wohl kaum einen neuen Rechner kaufen um OS4 zu testen/nutzen.

Ohne eine Unterstützung durch die (abtrünnigen) User des riesigen PC Marktes geht es nicht. Da kann ein PPC Board 100 mal schneller sein, als ein x86 Board. Die Verkaufszahlen dürfte das nicht pro Amiga und pro OS4 beeinflussen. Die Dinger würden wohl ehr als Linux Rechner/Server enden, wie es mit der X-Box passiert ist.

"Heute gibt es diese PPC Lösung.." heißt es oben. Was haben die AmigaPPC User davon? Ein paar Datentypen, eine Hand voll Programme und tolle PPC

Demoanimationen. Warum? Weil der Markt einfach zu gering war/ist. Und wieder ein: Warum? Weil die Hardware (s.o.) zu teuer war. Die Leute, die jetzt noch eine dieser teuren AmigaPPC Datatypebeschleunigerkarten haben, müssen sich auch noch (und schon wieder) entscheiden, ob sie einen Pegasos oder AmigaOne kaufen.

"Heute gibt es diese PPC Lösung.."! Was heißt eigentlich "diese"? Wir haben derer zwei. Der Amiga-Markt wird mal wieder gespalten. Das hatten wir doch schon bei den PPC Karten. Am Ende hat 50% der Käufer die falsche Hardware gekauft und die anderen 50% haben nix davon, weil deren Anzahl zu gering war, um das Produkt überhaupt am Markt zu halten.

Der geschrumpfte Markt und die immer noch - im Vergleich zu x86 und dessen Leistung - zu teure Hardware alleine werden sicher kein Comeback herbeiführen.

Deine letzten Worte an die Leser?

Verschanzt euch nicht in Grabenkämpfe wie einst mit Atari und zieht an einem Strang. Egal ob Amithlon, OS4, MorphOS, Pegasos oder AmigaOne. Ohne diese Dinge wäre der Amiga längst da wo der C64 ist. Nicht wirklich tot, nicht wirklich vergessen aber eben nur ein nicht mehr altagstaugliches System aus vergangenen Tagen.

.... __ -- © Amiga Arena 04/2004 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

,

(·· AMIGA · ARENA ··)

.----------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`----------'

ø==========ø
| |
| Veranstalter: Andreas Weyrauch |
| |
| Homepage: www.amigaevent.de.sr |
| |
| Email: awdesign@freenet.de |
| |
`==========='

*Hallo Andreas,auch wenn Dich die meisten kennen dürften,
kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?*

Ich bin 29 Jahre alt und komme aus der "Schimanski Stadt;-) Duisburg.
Ich habe vor ca. 11 Jahren mit einen Amiga 500 angefangen wie das damals so war,
der Amiga war der "Spielecomputer" den jeder hatte.
Mit dem Hobby Raytracing stiegen die Ansprüche an die Hardware und so kam später ein Amiga 1200,
Amiga 4000 und zu guter letzt eine PPC Karte.
Als ich dann irgendwie kein Vorankommen mehr sah habe ich diese vor 3 Jahren mit Rechner verkauft
und seitdem steht ein Apple hier.
Erst letztes Jahr habe ich mir wieder einen Amiga gekauft, den neuen AmigaOne.

*Du bist Hauptverantwortlich für das "AmigaOS 4.0 Event" am 15.05.2004 in Essen.
Wie bist Du auf die Idee gekommen,solch eine Veranstalltung zu Organisieren?*

Mich hatte es einfach gestört das es die letzte Zeit keine Amiga Veranstaltung im Ruhrgebiet gab.
Die vergleichbare "OS4 on Tour" ist ja leider nie bis hier hergekommen.
Außerdem meine ich das im Ruhrgebiet oder im allgemeinen in Westdeutschland, noch mit an meisten Amiga User wohnen.

Wann hast Du mit den Vorbereitungen dazu begonnen und gab es Schwierigkeiten zu Anfang?

Das Schwierigste war eine geeignete Räumlichkeit zu finden.
Ich wollte das nicht in irgendeiner Schule oder Turnhalle veranstalten.
Es sollte auch irgendwie vom Ambiente her zum Thema Computer passen.
Die ersten Überlegungen zu so einem Event hatte ich schon Mitte letzten Jahres,
sind aber gescheitert an den Räumlichkeiten.

Organsierst Du die Veranstalltung alleine oder hast Du ein Team was Dich unterstüzt?

Das ist etwas schwer zu beantworten, ich mache es natürlich nicht alleine.
Ich habe einige Leute die mir helfen und mir einiges an Arbeit abnehmen.
Aber wir haben jetzt kein festes "Team" gegründet die sich nur darum kümmern.
An dieser Stelle möchte ich mich gerne bedanken für die tolle Hilfe:
Martin Cornelius, Markus Nervoort, Peter Puk,Jochen Abitz.

Ist das Deine erste Amiga Veranstaltung die Du Organisiert bez. für die Du Verantwortlich bist?

Ja, aber vielleicht auch nicht die letzte;-)

*Wenn man sich Die Teilnehmerliste anschaut,scheint es Dir gelungen zu sein,die derzeit wichtigsten Entwickler/Firmen rund um AmigaOS 4.0 dafür gewonnen zu haben.
Dazu ist es Dir gelungen mit Petro Tyschtschenko und Jürgen Haage zwei Überraschungs Gäste, präsentieren zu können,die man als Amiga User schon länger nicht mehr auf Amiga Messen gesehen hat bez. die meisten nicht mehr mit einem Produkt aus dem Hause "Haage&Partner" für AmigaOS 4.0 gerechnet haben.
Wie leicht oder schwer war es diese Entwickler/Firmen für Deine Veranstaltung zu gewinnen?*

Einige der Personen kannte ich schon vorher persönlich von verschiedenen Veranstaltungen, die sich mit dem Thema Amiga auseinander gesetzt hatten.
Das war natürlich schon ein großer Vorteil, hinzu kam das Herr Does von Vesalia Computer mir sehr geholfen hat.
Seinen Kontakten ist es zu verdanken das wir einige der bekannten "Amiga Größen" für dieses Event gewinnen konnten.

War Dir im Vorfeld Deiner Planung klar,das es Zeitlich so passen würde,was AmigaOS 4.0 und die Demoversionen von ArtEffekt oder AmiATLAS für AmigaOS 4.0 betrifft,vorführbar sind?

Nein überhaupt nicht.
Ich wußte nur das vielleicht im Mai AmigaOS4 in die "heisse Phase" gehen könnte.
Aber das es dann auch so kam war einfach nur Glück.

Gab es auch Firmen/Entwickler die kein Interesse hatten oder Zeitlich verhindert sind?

Nein, ich hatte sogar noch mehrere Anfragen aber mußte das ablehnen aus verschiedenen Gründen.
Ich wollte wirklich nur eine Veranstaltung organisieren die sich nur dem Thema AmigaOS4 widmet.
Ich wollte keine Verkaufsveranstaltung wie z.B. in Köln oder Aachen.
Daher paßte die ein oder andere Anfrage nicht in mein Konzept.

*Was sind die Gründe dafür,das Händler ansich keine Waren verkaufen können oder dürfen?
Viele User hätten bestimmt gerne die möglichkeit genutzt,gleich bei dem ein oder anderen Händler Amiga Hard/Software zu kaufen.*

Die Gründe habe ich einen Punkt vorher erläutert, wie gesagt ich bin damit "angetreten" ein AmigaOS4 Event zu
veranstalten und keine Verkaufsveranstaltung.
Außerdem hätte ich eine größere Räumlichkeit anmieten müßen um allen Händlern genügend Platz zur Verfügung zu stellen.
Zudem würe dann der Eintritt nicht mehr Frei gewesen.
Ein Händler hatte ich auch angeboten ein schon laufendes AmigaOS4 Programm zu demonstrieren aber es bestand kein Interesse wenn nicht andere Ware verkauft werden kann.
Dieser zieht es jetzt lieber vor aus dem Auto heraus vor dem Gebäude zu verkaufen.
Das kuriose an der Geschichte ist, das der Prgrammierer sich heute (13. Mai) gemeldet hat und gerne das Programm
vorstellen möchte in Essen, wogegen natürlich nichts spricht.

Bist Du bis jetzt mit dem Verlauf der Plannungen zufrieden bez. liegst Du im Zeitplan oder wird es für Dich noch hektisch die letzten Tage?

Ich bin mit der Planung sehr zufrieden und alles hat wirklich bisher gut geklappt.
Ja die letzten Tage sind nochmal hektisch,
das merke ich gerade daran das ich diese Fragen auf meinen Laptop im Hotel beantworte;-)

*Mit Wievielen Besuchern rechnest Du bez. welche Besucherzahl wünschst Du Dir um die Veranstalltung
als Erfolg später werten zu können?*

Als ich dieses "Projekt" angefangen habe wäre ich zufrieden gewesen wenn mind. 150 Besucher

gekommen wären.
Aber da immer mehr neue "Highlights" dabei kamen rechne ich jetzt mit erheblich mehr Besuchern, und zwar soviel das beide Räumlichkeiten nicht mehr ausreichen werden.
Aber ich werde es ja am 15. Mai selbst erleben:-)

*Bist Du schon so gut Informiert das es für Dich selber keine Überraschungen mehr zu sehen geben wird
oder gibt es Vorführungen auf die Du Dich besonders freust,bez. worüber freust Du Dich jetzt schon*?

Ich freue mich einfach das Hyperion, Ihre wirklich gute Arbeit, mal einem breiten Publikum vorführen kann.
Außerdem interessiert mich sehr das MicroA1 Board und Art Effect.

Wie beurteilst Du persöhnlich den Stand von AmigaOS 4.0?

Es wächst und gedeiht;-)

*Bist Du im Besitz einen Aone oder AmigaOS4.0 Beta?,
wenn ja was sind Deine persöhnlichen Erfahrungen?*

Ja ich besitze einen AmigaOne mit AmigaOS4 Beta.
Ich kann nur soviel sagen das ich seit ca. 3 Jahren keinen Amiga mehr besaß,
als ich AmigaOS4 auf meinen AmigaOne installierte kam ab der ersten Minute direkt das "Amiga Feeling" wieder.
Das ist für mich persönlich ein gutes Zeichen.

Was faziniert Dich noch heute am AmigaOS und wo siehst Du eine Chance um das AmigaOS 4.0, für die verbliebene Community ein Erfolg wird?

Mich fasziniert das man noch selbst und leicht in das System eingreifen kann und vor allen das man es im Aufbau leicht versteht.

Wie fühlt man sich,wenn man die wohl Attracktivste Veranstalltung seit Aachen auf die Beine gestellt hat? ;-)?
(Wobei ich Aachen nicht als attraktiv bezeichnen möchte :-( )

Danke für die Blumen;-)
Manchmal ist es mir schon etwas unheimlich.
Ich hoffe nur das die Leute nicht enttäuscht werden.
Wir alle haben unser Möglichstes dafür getan den Leuten was attraktives zu bieten.

Rechnest Du persöhnlich mit einem Release bis Ende des Jahres von AmigaOS 4.0?

Ja, aber wie immer ohne Gewähr;-)

Deine letzten Worte an die Leser?

Unterstützt weiter den Amiga, ob Ihr Software kauft oder einfach den Free/Shareware Programmierern eine nette E-Mail schreibt.
Das alles ist wichtig.
Außerdem an alle die auf AmigaOS4 warten kann ich nur sagen, weiter Geduld zu haben den es lohnt sich.

.... __ -- © Amiga Arena 05/2004 -- __ ....

aMIGA aRENA - tO sUPPORT tHE rEAL oNE

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.----------------------------------.
| I · N · T · E · R ·V · I · E · W |
`----------------------------------'
```

```
ø=========================================ø
|                                         |
| Developer: Underware Design             |
|                                         |
| Software:  Thesius XII                  |
|                                         |
| Homepage: www.UnderwareDesign.com       |
|                                         |
| Email: N/A                              |
|                                         |
`=========================================='
```

*Hello Kevin,would you please introduce yourselfes and your Team
and tell a bit of your Amiga past?*

Sure, My name is Kevin Picone.
I'm manager and head of development Underware Design (Australia).
Yann Parmentier (france) is our primary artist and webmaster.
Underware Design is internet based business,
consisting of only two staff members, and various external affiliates.

I started programming the Amiga in 1988 after moving from the c64.
At that time I was finishing school and didn't really do much programming.
It wasn't until school ended (1990),
that I start writing some intro's for a couple groups Mithral Hall and then Insanity.
It was through this involvement with "Insanity" that
I met gfx artist "Ben Hemming" and musician/coders "Lars Jensen".
About a year or so later we decided to form our own group and try our hand at writing games.

*After 8 years you released this month the final version of your Game "Thesius XII",
can you please introduce the game to our readers?*

Thesius XII is a horizontal shoot'em up, similar to games like Silkworm, R-type.
The game takes place across 3 main worlds.
Your mission is to battle through them in order to save man kind. (again) :)

*Which specialties or features of "Thesius XII" would you highlight
compared to the well known games of this kind for the Amiga?*

Looking back, we were trying to design a game that could run at 50 fps on a 1 meg A500.
At that time (1993/94), it seemed that most shooters had problems running smoothly on the A500.

Thus we designed a dynamic display system for the game.
This system sees Thesius running in dual playfield mode,
but splits the back and foreground palettes every 16 scan lines.
Theoretically, this gave us a few technical benefits over other games of this type.
It allowed for easy parallax effects, and could boost the on screen colour count.
The problem was, that it made creating the art work much harder than anticipated.
So development was slow..

When did you start on the developing and why did you never released the a final Version after you released the first public Demo in 1995?

Thesius XII is actually a sequel to a previous tech demo called "Enforcer".
While basically the same type of game, Thesius is logically more advanced.
From memory, work started in early 1993.
The game was intended to be commercial.
Mainly as an Australian publisher (Stratagem) had shown interest in Enforcer,
so we figured that Thesius should be able to find an international publisher.
By Mid/late 1994, the game was pretty much as it is now.
We spent most of the following year trying to get it published.
But too no avail.
By 1995, we'd given up on it and were starting work on two new tech demos,
so we released a few demos version of Thesius to aminet.

When did you decide to stop the developing for the Amiga and leave the Amiga to start developing for the PC?

Well, that's hard to answer really.
I didn't stop Amiga work and move to pc directly,
rather I retired from programming to pursue a full time drumming career.
Which was going very well throughout the 90's.
So by mid 1996 Underware Design was dead.
So Myself, Ben And Lars went off to do other things.

My retirement was short lived though, by late 1997,
I meet another Australia demo group call "The Experience".
So I ended up writing some Animation compression/replayer routines for them,
which were used in their demo called "Three Letter Acronym".
Mostly, I was just having fun programming again, making the odd library,
and not taking it so seriously.
My A1200 then died soon after though.

In 1998/99 I started teaching music/drumming a one of Australia's largest music chains.
It was here that I thought it might be nice to set up a drumming web site.
So I bought a PC.
For some time though, I was still using AMOS through WinUAE
to generate the pages for the site.
Until I found out about PC languages like Dark Basic and Blitz Basic.

At the turn of 2000, I decided that if I was going to reform Underware Design online,
I would have to focus on the PC.
I can't say it's been a vastly successful move, but were getting there.

What was the reason to start again the developing on "Thesius XII" after this long time?

A few weeks back the originally gfx artist Ben Hemming contacting me,
looking for any old demos I might have still had off Thesius XII.
Sadly I didn't have anything to send him.
So we decided to take a week off and build a version for us,
that could be released into the Amiga Community also.

*On which System did you start the developing in the past
and on which did you complete it?*

I started working Thesius using an A500, 20meg HD (A590).
Then moved to an A1200HD as soon as i could afford one.
The final version was re-built on a Duron 800/WinME running the latest build of WinUAE
and image of my original A1200 HD..

Which Software do you use for developing?

Thesius is written using Seka and then Asmone asssembler.
Back then we had to write all the tools ourselves.
Nobody around here had a modem let alone internet access.
Most of them were most written in AMOS, and some cases a mix of Amos and Assembly.
Ben primarily used DPaint, HamLab (conversions) and then DPaint AGA later on.
There is some ray tracing and modelling which was done in Lightwave.
Sadly the opening animation is now lost, nobody seems to have it.
Lars used protracker for the modules work.

*Are you still active again for the Amiga today or was the release of
"Thesius XII" a unique thing?*

No, were not actively working on any Amiga projects.
This release is just to show that the project as it was left.

Is it possible to see a HD version too or future updates?

Yes, there's now a HD version (LHA) on the Thesius XII home page.
Just bellow the ADF version

http://www.ThesiusXII.Underwaredesign.com

Are you contented with the user feedback after the final release of "Thesius XII"?

Well, it's been mixed.
Some positive and some negative.
Which was to be expected.
Some peoples expectations were simply way too high.
It is almost 9 years old after all... If I had to rate it today myself.
I'd prolly give it a 60-69%.
It's the lack of balance and fine tuning that make it,
not quite that game we had hoped it would be..

*What joins you today with the Amiga,do you informed about the current
situation and did you plan to support the Amiga when the new OS is available?*

I still visit Amiga from time to time and try and keep up with the basics of
what's happening.
To be honest, it's all quite confusing now, there seem to be many developments occurring,
making sense of it all can be a tad bemusing to the part time onlooker.

Currently we're developing a game oriented programming language called "Play Basic".
The first release should be out later this year, after which will follow the 3D version (open gl).
These will be purely for windows,
however we have been researching the possibility of cross platform support
and so far it looks viable.
So perhaps there a chance Play basic could support AmigaOne in the future, I don't know.

Would you buy a new Amiga like the "AmigaOne"?

It's difficult to say.
From a hobbyist view point, I'm still pretty interested in getting one.
A PPC based machine with a tight OS, is very appealing to me.

What do you think must be happen, that ex Amiga developers came back to the Amiga?

A healthy/growing user base.
It's just economics, if larger developers can see a profit in returning, they will.
In the mean time however, there's bound to be many smaller developers
whom could flood this new market with quality software.

Personally, my initial reservations would be the quality of productivity /
entertainment software upon release.
Things like Net software (Browser / Email),CD/CDR,MP3,DVD word processing
etc. It's a classic catch 22.
As without a healthy hardware market, it's risky for developers, alternatively,
without the software support, it's equally risky for users buying the new system

*Do you see a real chance that the "Amiga comeback" with new PPC Hardware and OS
can be succesful,today in the Computer market?*

I'm confident that with Amiga's tendinous attitude they can grow and recover a
sizable proportion of the market place over time.
I can't imagine this happening quickly however.
As I believe while the faithful will go AmigaOne ASAP,
many will wait for it evolve and grow into a true replacement platform first.

While I can only guess how OS4 is going to perform, my gut feeling (my hope) is
that there has been so much time and effort invested in this step,
it must out shine it's competition.
I hope this new step, this new innovation will inspire a whole new generation of Amiga users.

Which games do you still prefer on the Amiga?

My favourite Amiga games would still have to be SWIV,
Speed Ball II, RainbowIslands..

Your final words to the readers?

Well, i'd just like to thanks to all the nice feedback about Thesius XII.
It's nice knowing that at some people can get some entertainment from it,
all these years later.

And Finally, thanks for the guys at Amiga Arena
for caring enough about "Thesius XII" and Underware Design.
We really appreciate it

.... __ -- © Amiga Arena 09/2003 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
            (·· AMIGA · ARENA ··)

        .-----------------------------------.
        | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
        `-----------------------------------'

    ø==============================================ø
    |                                              |
    | Entwickler: Steffen Schiller                 |
    |                                              |
    | Software:   Fahrschule99                     |
    |                                              |
    | Homepage:  amiga-oberlausitz.bei.t-online.de |
    |                                              |
    | Email:     steffenschiller@web.de            |
    |                                              |
    `==============================================='
```

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

Soviel gibt es über mich nicht zu erzählen,ich bin seit 1992 Amiga-User.
Mein erster Amiga war ein 600er mit 40 MB Festplatte,
dem ich dann eine Turbokarte, CD-ROM usw. spendierte.
Im Laufe der Zeit kamen dann noch ein A 1200, ein A 500 und ein paar Dosen hinzu.

*Du hast vor kurzem Dein Programm "Fahrschule99"
zum freien download veröffentlicht,für diejenigen die das Programm nicht kennen,
um was handelt es sich bei "Fahrschule99"?*

Mit Fahrschule99 kann man theoretische Führerscheinprüfungen
der Klassen B und A simulieren.
Da die Auswertung der angekreuzten Fragen
sofort beim Weiterklicken zur nächsten Frage erfolgt,
kann man gleich sehen, was man eventuell falsch gemacht hat.
Am Ende werden die Fehlerpunkte der Fragen addiert und das Prüfergebnis bekanntgegeben.
Es sind 10 Einzelprüfungen mit insgesamt knapp 400 Fragen und etwa 70 farbigen Bildern.

*Unterscheiden sich die Fragen von "Fahrschule99" zu den heutigen offiziellen Fragebögen oder
kann man sich diese dadurch sparen,bez. würde man die theoretische Prüfung alleine
durch "Fahrschule99" schaffen?*

Die Fragen unterscheiden sich unerheblich, sie sind nicht 100%ig identisch vom Wortlaut,
vom Inhalt treffen sie aber genau den Kern der Sache und sind auf dem neuesten Stand.
Die theoretische Prüfung alleine durch "Fahrschule99" schaffen?
Eine ordentliche Ausbildung vorausgesetzt,
sollte man sich auch die amtlichen Prüfungsbögen wenigstens einmal ansehen,
schon um ein Gefühl für den richtigen Prüfungsbogen zu bekommen.
Das Programm war und ist eher als Ergänzung gedacht.

Wann und wie kamst Du auf die Idee "Fahrschule99" zu entwickeln?

Ich hatte mir die Entwicklungsumgebung "BlitzBasic" in deutsch gekauft
und wollte mal anfangen, etwas zu programmieren.

Es gab auf dem Amiga ja schon ähnliche Sachen,
nur waren die spätestens dann nicht mehr aktuell,
als 99 die neuen Regeln zum EU-Führerschein eingeführt wurden.
Da ich an der Quelle sitze, was das Fachliche angeht,
konnte ich das erste Programm schon relativ zeitig, also im Winter 98/99 erstellen.
Es ging natürlich nicht ohne meine Frau, die fast alle Texte geschrieben hat.

*Da Du ja selber eine Fahrschule hast,liegt es nahe das Du Dein Programm
auch dort einsetzt bez. dient der Amiga dort zu Präsentationszwecken?*

Ja, das hatte ich gemacht und die Erfahrungen sind natürlich
in die Entwicklung des Programm's eingeflossen.
Jedem hat das Programm auf Anhieb gefallen.
Es gibt ja auch die sogenannten "Computerhasser",
selbst die waren vom Amiga nicht wegzubekommen.

*Wäre "Fahrschule99" nicht geradedazu geeignet den Amiga
mit preiswerter Hardware an weitere Fahrschulen zu vermitteln
oder gibt es auf dem PC Leistungsstärkere Software?*

Sicher kann der eine oder andere sich einen gebrauchten Amiga hinstellen
und meinetwegen in seiner Fahrschule auch "Fahrschule99" nutzen.
Ich möchte allerdings keine Garantie dafür übernehmen,
dass ich dieses Programm auch auf dem neuesten Stand halten kann.
Ob die PC-Software leistungsstärker ist?
Ich habe schon einige Progamme gesehen,die mir mehr oder weniger gut gefallen haben.
Oft sind die Programme etwas unübersichtlich,
aber PC's sind fast überall verfügbar, auch in einer Fahrschule.

*"Fahrschule99" ist Fachlich auf dem neuesten Stand,
wäre es nicht an der Zeit auch das Programm selbst
aufzupepen,da "Fahrschule99" sich im Grunde mit einem
A500 Kick 1.4 und Pal zufrieden gibt,eine Systemvorraussetzung
die wohl heute kaum noch jemand ernsthaft anwenden dürfte?*

Das glaube ich auch,
aber ich will nicht auf das Fundament einer Gartenlaube ein Hochhaus stellen.

*"Fahrschule99" wurde anfangs Kommerziell von Dir vertrieben,
wie kam es jetzt zur Freigabe,bez. kann man es auf Deiner Hompage
(Fahrschule "Schiller") immer noch kaufen zu 19,95DM ;-)?*

Wie man an dem Preis 19,95DM schon sieht,
ist diese Seite wohl an den letzten Aktualisierungen vorbei gegangen.
Demnächst wird sie von der HP verschwinden.
Das Projekt liegt schon lange auf Eis und ich schließe mit der Freigabe das alte Kapitel ab.

*Wie sieht die Zukunft von "Fahrschule99" aus,
ich denke gerade solch eine Software zeigt das der Amiga
heute noch in manchen Sparten "up to date" ist
und somit in Zukunft auch Interessant sein dürfte für Amiga Neukunden.
Programme wie "Fahrschule99","AmiATLAS" oder "Digital Almanc"
sind meiner Meinung nach sehr wichtig um dem "Normal Anwender"
auch zu zeigen das der Amiga Alltagstaugllich ist in solchen Anwendungen oder?*

Ich danke dir, dass du auch mein Programm für strategisch wichtig hältst ;-)!
Ein Amiga war und ist etwas besonderes,
wir wissen alle, dass er seiner Zeit weit voraus war.
Nur dürfen wir nicht vergessen,
dass die anderen Systeme in der Entwicklung nicht stehengeblieben sind
und nicht stehenbleiben.
Wenn sich dieses Jahr nichts wesentliches am Amigamarkt bewegt,
ich schließe da die kompatiblen nicht aus,
werden wir wohl nichts als eine schöne Erinnerung haben!
Und das erste Viertel vom Jahr ist schon wieder weg!
Die Hoffnung habe ich aber noch nicht verloren.

Wirst Du weiterhin "Fahrschule99" betreuen bez. mit aktuellen Daten versorgen?

Ich werde dieses Programm, wie es jetzt besteht, nicht mehr weiterentwickeln.
Schon die Bilder würden sich für höhere Auflösungen nicht eignen,
die sind speziell für 640x256 in 16 Farben gemacht.
Eben für schnelles Arbeiten mit einem Standard-Amiga auch nur mit Diskettenlaufwerk ohne HD.
Das fertig compilierte Programm wird also nicht mehr verändert.
Das ist ja schon seit langer Zeit unverändert.
Die externen Textdateien kann ich nach belieben abändern, das hatte ich ja erst gemacht.
Wenn etwas kommt, dann ist es etwas völlig neues, nur im Ankündigen allein bin ich nicht so gut!
Ich habe noch nicht angefangen, etwas neues zu machen.

*Sind Dir schon download Zahlen bekannt,nach der Freigabe,
wenn ja bist Du zufrieden mit dem Feedback bez. in welchem
verhältniss steht es zu den Verkaufszahlen?*

Ich bin sehr angenehm überrascht vom Feedback,
es waren am Wochenende der Veröffentlichung über 300 Besucher auf der Seite,
ich kann aber nicht sagen, ob sich jeder das Programm gezogen hat.
Die Verkaufszahlen lagen weit darunter, obwohl ich da auch angenehm überrascht war,
danke an dieser Stelle nochmal an alle,
die mich mit dem Kauf unterstützt haben und besonderen Dank an Alfred Knötig,
der das Programm für mich vertrieben hat.

Was wünscht Du Dir für die Zukunft des AmigaOS bzw. des Amiga-Sektors/-Markts?

Oh ja, endlich kann ich mir etwas wünschen!
Auf alle Fälle wünsche ich mir, dass es irgendwie weiter geht.
Außerdem wünsche ich mir, dass AmigaOS auf möglichst vielen Plattformen läuft.
Es soll so schnell sein, dass es einem schwindelig wird und außerdem dabei gut aussehen.
Die letzten Screenshots vom MorphOS waren für mich schon eine Augenweide,
sowas sollte beim OS4 auch hinzukriegen sein!
Wie gesagt, es sind Wünsche!

Glaubst Du an ein Comeback vom Amiga?

Ja, auf alle Fälle vom Betriebssystem.
Für mich stirbt der gute alte Amiga mit der alten Hardware,
das heißt nicht automatisch,
das eine neue Hardware und ein neues Betriebssystem Abstriche vom Feeling bedeuteten.
Im Gegenteil, von mir aus kann es auf sämtlicher Hardware laufen, egal.
Aber es möge bald geschehen!

Deine letzten Worte an die Leser?

Lasst den Kopf nicht hängen und unterstützt die Leute,die etwas für unsere Maschinen schaffen!
Auch wenn in verschiedene Richtungen entwickelt wird.
Es muss nicht immer geradeaus gehen,
der gerade Weg ist nicht immer auch der beste,oft ist er steil und steinig!
Ich danke allen, die mit ihrer Leistung den Geist des Amiga's am Leben erhalten
und wünsche uns allen das Beste für die Zukunft!

.... __ ------ © Amiga Arena 03/2003 ----- __ ....

* aMIGA aRENA - fOR tHOSE wHO lOVE tHE cOMMODORE aMIGA *

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    | Developer: Stefan Burstroem             |
    |                                         |
    | Software:  IBrowse                      |
    |                                         |
    | Homepage:  www.ibrowse-dev.net          |
    |                                         |
    | Email:                                  |
    |                                         |
    `=========================================='
```

*Hello Stefan, can you please tell us a bit about yourself
and your Amiga career?*

I am 28 years old and have been an active Amiga developer since 1994.
I work as a systems architect for a company called Anoto (www.anoto.com)
where I am designing embedded software and electronic designs.
My first computer was a C64 which I learned inside and out :)

*Since 2001 you and your team have taken over further development of IBrowse,
how did this decision come about and what made you do it?*

The original Omnipresence team was busy with other things
and since I was the only one actively working on IBrowse,
we decided to transfer all rights to IBrowse to me.

Who are the current team members?

Me, Oliver Roberts, David Burström and Dave Fisher are the core developers.
Then we have a handfull internal alpha testers that keeps bugging us
with all that doesn't work.

How long have you been partaking in the development of IBrowse?

Since the project was started in 1995

Which software do you use for developing?

The SAS/C package is used for all development on m68k currently.
For PPC we are using gcc.
My favourite editor is Ced

Which facilities for development do you find missing in AmigaOS?

Hm,the short or the long list?
Unified GUI, Multiuser support, 3d and games API.

Which facilities for development are you wishing for on the Amiga?

A graphical version control system.
I have used Rational ClearCase for quite a while and
I'd say that it rocks compared to textbased CVS :)
I have started to write a few graphical frontends
for CVS when I need it due to that :)

*For a long time one didn't hear much of IBrowse, what were the reasons for this resp.
what are the general problems to carry on such a project continuously?*

Personal reasons.
I got a quite demanding job + I am a quite active skydiver and that takes time.
The general problems would be keeping focus.
Since IBrowse is more or less a hobby project,
it is sometimes hard to find motivation to do booring work :)

What personally motivates you to take over such a task?

I didn't really take over the task.
IBrowse was my baby from the beginning.
It is sometimes hard to find motivation to work late nights,
but in the end it is joy to see something you have created beeing used
by thousands of other people.
Also, programming is very fun so why not do something useful :)

Moving over to the new version 2.3, which longed-for features would you highlight, and which ones are still sorely missed?

The Javascript engine is heavily improved and virtually
all crash bugs are gone now hopefully.

Users are wishing for features like CSS even before Flash, will this be possible and if so, can you already tell us in which version?

Yes, this is certainly be possible and will be available in
IBrowse3.0 and 2.4 respectively

What's distinguishing Ibrowse 2.3 from AWeb and Voyager?

I don't know really.
I just like IBrowse better, but that is a personal feeling.

Do you see the danger that users would rather use the freeware variant of AWeb than buy/use a commercial browser?

Not really.
If AWeb was a more advanced browser or a browser based on non Amiga
project,then I'd say it would be a better choice in the long run.
But the way things are, AWeb will never be a better browser than IBrowse.
(Better if of course individual, but I mean taken as an average feeling)
And seriously, if AWeb turns to be much better, I'd just say 'Great'.

Perhaps I might even jump in and do some additional improvements then :)

What was the reason to publish IBrowse by IOSPIRIT and how came the contact together with Felix Schwarz ?

I got to know that Felix had interest in publishing IBrowse and I was looking for a new distributor.

Are you satisfied withe the downloads from the update or with the sale from the new Version?

I don't want to comment on any numbers,
but under the current circumstances,
we are happy with the progress.

Does the Amiga market really need three different browsers, or shouldn't forces rather be combined?

I doubt that it would help by combinig efforts.
I didn't start to develop IBrowse because I had good knowledge.
In fact, I had no knowledge at all.
I started from scratch.
But with my background, I was able to create a very nice browser.
And I am sure that the Voyager or AWeb people are just as talented,
it is more a matter of choosing whom you want to work with on a project.

What do you appreciate in AWeb or Voyager?

Hm, hard to say.
I don't use them very often.
But as with all software,it is always good to have something to compare with.
I often use them as benchmarks to measure how fast IBrowse is running.
If I can make IBrowse run twice as fast as them doing something
then I know that IBrowse is efficient.
If you don't have anything to compare with, you tend to get lazy.
But if someone has made something better than you, you just need to beat that guy :)
By this I didn't mean to say that IBrowse is faster than Voyager or AWeb on everything,
I am just saying it is good to have something to compare with.

What do you think is making it difficult to get an Amiga browser to the level of PC browsers?

Money.
If I got funding to run a 10 persons project for 2 years,
I am quite sure we'd be able to create an Amiga browser that would be matching
IE, NSN and Opera, but there is no way to fund this

What will the future of IBrowse look like and what features do you wish IBrowse to be supporting soon?

The future looks quite bright I'd say.
See below for the features of IBrowse3.0

In what way will the IBrowse version in AmigaOS 4.0 differ from 2.3?

The AOS4 version is similar to the demo version except for a few things,
like the time limit is of course not there.

What can we expect of IBrowse 3.0 and when do you think will it'll be released?

IBrowse3.0 will support CSS HTML 1.0-4.0 XHTML 1.0 and perhaps XML/XSL.
Then the javascript engine will much quicker.
And we are going to add as many user requested features as possible.
(Tab browsing in 2.x was such a thing for example)

What do you wish for the future of AmigaOS resp. the Amiga sector/market?

That developers and users will stop bashing each other
at ann.lu all the time perhaps?

Do you believe in a comeback of Amiga?

If, by comeback, you mean Amiga and AmigaOS as a mainstream platform for office
and home use, then I have to say no.
If you imagine that Windows is going to decrease its market share,
there are a few other alternatives before AmigaOS is going to grow.
But as a niche OS, I really would like it to succeed.

Your final words to the readers?

Blue skies!

.... __ ------ © Amiga Arena 03/2003 ----- __ ....

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ø=============================================ø
    |                                             |
    | Entwickler: Stefan Burstroem                |
    |                                             |
    | Software:  IBrowse                          |
    |                                             |
    | Homepage:  www.ibrowse-dev.net              |
    |                                             |
    | Email:                                      |
    |                                             |
    `=============================================='
```

*Hallo Stefan, kannst Du uns bitte etwas über Dich und
Deinen Amiga-Werdegang erzählen?*

Ich bin 28 Jahre alt und bin seit 1994 aktiver Amiga-Entwickler.
Ich arbeite als Systemarchitekt für eine Firma namens Anoto (www.anoto.com),
wo ich systemintegrierte Software und Elektronikdesigns entwerfe.
Mein erster Computer war ein C64 den ich in- und auswendig lernte :)

*Seit 2001 haben Du und Dein Team die Weiterentwicklung von IBrowse übernommen,
wie kam es zu diesem Entschluss und was brachte Euch dazu, das zu tun?*

Das ursprüngliche Omnipresence-Team war mit anderen Dingen beschäftigt und
da ich der einzige war, der noch aktiv an IBrowse arbeitete, beschlossen wir,
alle Rechte an IBrowse auf mich zu übertragen.

Wer sind die aktuellen Team-Mitglieder?

Ich, Oliver Roberts, David Burström und Dave Fisher sind die Kernentwickler.
Dann haben wir eine Handvoll interner Alphatester, die uns mit allem nerven,
was nicht funktioniert.

Wie lange hast Du an der Entwicklung von IBrowse teilgenommen?

Seit dem Beginn des Projekts 1995

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Momentan wird für die gesamte 68k-Entwicklung das SAS/C-Paket verwendet.
Für PPC verwenden wir gcc.
Mein Lieblingseditor ist Ced

Welche Möglichkeiten vermisst Du am AmigaOS für das Entwickeln?

Hm, die kurze oder die lange Liste?
Vereinheitlichtes GUI, Multiuser-Unterstützung, 3D- und Spiele-API.

Welche Möglichkeiten wünscht Du Dir für das Entwickeln am Amiga?

Ein grafisches Versionskontrollsystem.
Ich verwende Rational ClearCase schon seit einer ganzen Weile und ich würde sagen es rockt verglichen mit textbasiertem CVS :)
I habe deswegen begonnen, ein paar grafische Frontends für CVS zu schreiben wenn ich es brauche :)

Lange Zeit was es ziemlich still um IBrowse, was waren die Gründe dafür bzw. was sind die generellen Probleme, so ein Projekt kontinuierlich zu führen?

Persönliche Gründe.
Ich habe einen ziemlich anspruchsvollen Job und bin ein ziemlich aktiver Fallschirmspringer, und das verschlingt Zeit.
Die generellen Probleme wären, den Fokus zu behalten.
Da IBrowse mehr oder weniger ein Hobbyprojekt ist, ist es manchmal schwer, die Motivation für langweilige Arbeiten aufzubringen :)

Was motiviert Dich persönlich, solch eine Aufgabe mit zu übernehmen?

Ich habe die Aufgabe nicht wirklich übernommen.
IBrowse war von Anfang an mein Baby.
Es ist manchmal schwer, die Motivation aufzubringen, bis spät in die Nacht zu arbeiten, aber am Ende macht es Freude zu sehen, das etwas, was Du erschaffen hast, von tausenden anderen Leuten verwendet wird.
Außerdem macht Programmieren viel Spaß, also warum nicht etwas nützliches tun :)

Kommen wir zur neuen Version 2.3, welche lang ersehnten Features würdest Du hervorheben, und welche werden noch stark vermisst?

Die Javascript-Engine ist stark verbessert worden und praktisch alle Absturz-Bugs sollten nun hoffentlich verschwunden sein.

Die User wünschen sich Features wie CSS noch vor Flash, wird dies möglich sein und falls ja kannst Du uns jetzt schon sagen in welcher Version?

Ja, das ist sicherlich möglich und wird in IBrowse 3.0 bzw. 2.4 enthalten sein

Was hebt Ibrowse 2.3 von AWeb und Voyager ab?

Weiß ich wirklich nicht.
Ich mag IBrowse einfach lieber, aber das ist ein persönliches Gefühl.

Siehst du nicht die Gefahr, das die User lieber auf die Freeware Variante von AWeb zurückgreifen, anstatt einen kommerziellen Browser zu kaufen/nutzen?

Nicht wirklich.
Wenn AWeb ein fortschrittlicherer oder auf einem nicht-Amiga-Projekt basierender Browser wäre, dann würde ich sagen, es wäre auf lange Sicht eine bessere Wahl.
Aber wie die Dinge stehen, wird AWeb nie ein besserer Browser als IBrowse sein.
(Besser ist natürlich individuell verschieden, aber ich meine so als durchschnittliches Gefühl genommen)
Und ernsthaft, falls AWeb viel besser rauskommen sollte, würde ich sagen 'toll'.

Vielleicht würde ich dann sogar einspringen und ein paar zusätzliche Verbesserungen machen :)

Was war der Grund, IBrowse von IOSPIRIT vertreiben zu lassen und wie kam der Kontakt mit Felix Schwarz zustande?

Ich hatte erfahren, dass Felix Interesse hatte, IBrowse zu vertreiben, und ich suchte einen neuen Vertrieb.

Bist Du mit den Downloads für das Update bzw. den Verkäufen der neuen Version zufrieden?

Ich möchte keine Zahlen nennen, aber unter den gegenwärtigen Umständen sind wir mit dem Fortschritt zufrieden.

Braucht der Amiga-Markt wirklich drei verschiedene Browser, oder sollten die Kräfte nicht besser vereint werden?

Ich bezweifle dass es helfen würde, die Anstrengungen zu kombinieren.
Ich begann mit der IBrowse-Entwicklung nicht, weil ich die große Ahnung hatte.
Tatsächlich hatte ich gar keine Ahnung.
Ich begann bei Null.
Aber mit meinem Hintergrund war ich in der Lage, eine sehr netten Browser zu erschaffen.
Und ich bin sicher, die Voyager- oder AWeb-Leute sind genauso talentiert, es ist mehr eine Sache des Wählens, mit wem Du an einem Projekt arbeiten möchtest.

Was schätzt Du an AWeb oder Voyager?

Hm, schwer zu sagen.
Ich verwende sie nicht sehr oft.
Aber wie mit jeder Software ist es immer gut eine Vergleichsmöglichkeit zu haben.
Ich verwende sie oft als Benchmarks um zu messen wie schnell IBrowse läuft.
Wenn ich IBrowse dazu kriegen kann, etwas zweimal so schnell wie sie zu machen, dann weiß ich, dass IBrowse effizient ist.
Wenn Du keine Vergleichsmöglichkeit hast, tendierst Du dazu, faul zu werden.
Aber wenn jemand etwas besser als Du gemacht hat, brauchst den Kerl nur zu schlagen :)
Damit will ich nicht gesagt haben, dass IBrowse bei allem schneller ist als Voyager oder AWeb, ich sage nur, dass es gut ist, eine Vergleichsmöglichkeit zu haben.

Was denkst du erschwert es, die Arbeit an einem Amiga Browser auf das Niveau der PC-Browser zu bringen?

Geld.
Wenn ich die Finanzierung für 2 Jahre eines 10-Personen-Projekts hätte, bin ich ziemlich sicher, dass wir in der Lage wären, einen IE, NSN und Opera vergleichbaren Amiga-Browser zu schaffen, aber das ist unmöglich zu finanzieren

Wie wird die Zukunft von IBrowse aussehen, und welche Features wünscht Du Dir, die IBrowse bald unterstützen soll?

Die Zukunft sieht ziemlich rosig aus, würde ich sagen.
Siehe unten für die Features von IBrowse3.0

Inwieweit wird sich die Version von IBrowse in AmigaOS 4.0 von 2.3 unterscheiden?

Die AOS4-Version gleicht der Demoversion mit Ausnahme von ein paar Dingen, z.B. gibt es dort natürlich keine Zeitbeschränkung.

Was können wir von IBrowse 3.0 erwarten, und wann denkst Du wird es veröffentlicht?

IBrowse3.0 wird CSS, HTML 1.0-4.0, XHTML 1.0 und vielleicht XML/XSL unterstützen.
Dann wird die Javascript-Engine viel schneller werden.
Und wir werden so viele von Benutzern gewünschte Features wie nur möglich hinzufügen (Tab-Browsen in 2.x war z.B. so eine Sache)

Was wünscht Du Dir für die Zukunft des AmigaOS bzw. des Amiga-Sektors/-Markts?

Vielleicht, dass Entwickler und User aufhören, auf ann.lu ständig aufeinander einzuprügeln?

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Wenn Du mit Comeback Amiga und AmigaOS als eine führende Plattform für Büro- und Heimanwendung meinst, muss ich nein sagen.
Wenn Du Dir vorstellst, dass Windows Marktanteile abgibt, dann gibt es da noch ein paar andere Alternativen, bevor AmigaOS wachsen wird.
Aber ich würde mich wirklich freuen, wenn es als Nischen-Betriebssystem Erfolg hätte.

Deine letzen Worte an die Leser?

Blauer Himmel!

.... __ ------ © Amiga Arena 03/2003 ----- __ ....

* aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS *

(aus dem Englischen übersetzt von Christian Busse)

```
              (·· AMIGA · ARENA ··)

        .-----------------------------------.
        | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
        `-----------------------------------'

    ø=============================================ø
    |                                             |
    | Developer: Mathias PARNAUDEAU (Corto)     |
    |                                             |
    | Software: SongPlayer                      |
    |                                             |
    | Developer: Nicolas DET                    |
    |                                             |
    | Software: SongPlayer + MPlayer port       |
    |                                             |
    | Home page: http://amigadev.free.fr        |
    |                                             |
    | Email: songplayer@free.fr                 |
    |                                             |
    `=============================================='
```

Hello,can you please tell us about yourself and your Amiga career?

MP: Hi ! I am 27 year old, I live in Grenoble, France ... and I'm still
looking for a new job. I started to program with my brother Raphaël,
using the great AMOS !
Then, I bought Blitz Basic which was more powerful
and open (inline assembler, system calls, etc.).
I created viewers for various graphics formats (I like to study file formats).
It was the time I started WoW, my text converter. Then I learnt C and wrote
WoW from scratch.
Today I have ideas for this program and for several other projects.
With other guys, we though it was important to help people to learn
pogramming, so we built the www.guru-meditation.net website.
It contains articles, tutorials and forums about Amiga programming.

ND: Well, I was using an Amiga500 during my childhood.
Then my parents dropped the Amiga and bought a PC.
After several years, my father gave me my own PC
but I dropped it after three weeks and choose a plain A1200.
During the next years, I upgraded my computer: 68030, BlizzardPPC,
BlizzardVision, then I had to sell my Amiga1200
but I bought an A4000 some months after.
In the end, I got a Pegasos at the end of August 2002,
and I'm very happy with it !

You come from France and it seems that France still has a certain Amiga user community, how do you see the current situation in France?

MP: What I don't like is french people waits things change themselves
(or thanks to other people).
French people doesn't fully appreciate what it has.
In the other hand, the community is quite active here with
many meetings and week-ends organized by independant groups.

Other people works on magazines (aMiGa=PoWeR and BoingAttack)
or other useful stuff
(like Jedi and its "Annuaire Amiga" which helps to find people with the same interests).
The developer community is really nice and helpful.
It's a real pleasure to meet them on IRC or in real life :)

ND: We are still here !
The French Amiga community is still alive;
we are not as many as we were in the past but we survive ...
I hope the Pegasos II will be a success in France, and in this way,
it may bring new life to the Amiga community.

*Lets move to "your" program "SongPlayer" which you have released recently,
can you please give a short introduction to our readers?*

MP: You're right, SongPlayer is not really my program.
The author is Stéphane Tavenard who did so much for the Amiga!
I want to thank him today !
SongPlayer is a music player which manage various formats
(AIFF, IFF, AU, WAV,MP3) and even Ogg Vorbis in the MorphOS version thanks to Nico.

ND: SongPlayer was created by Stéphane TAVENARD many years ago,
although development was stopped for a while.
I still think it's the best audio player ever made.
It's simple and efficient.
It can play many audio formats like MP3, OggVorbis, AIFF, Wave ...
Moreover, there are many interesting features like playlists, karaoke ...
In the end, it "sounds" better than the others !

Which special features of "SongPlayer" would you highlight?

MP: It's a complete player and it really comes from the Amiga world :)

ND: Simple but efficient. Configurable but simple :-)

In what way does "SongPlayer" distinguish itself from other "player" programs?

MP: SongPlayer support many formats and offers a database management
and a karaoke module.
It also plays CDDA tracks using audio extraction.
All these features make SongPlayer different.

ND: Unlike the others, SongPlayer doesn't try to be "good looking":
no true colour skin, no amazing visual effects.
It's designed to look OK and to be useful.

*How did you establish contact with the original developer Stéphane Tavenard
and carry on development after Stéphane Tavenard had released
the last version late in the 90s?*

MP: When I was student in Angers where Stéphane lives, I met his brother,
Raphaël, and then Stéphane himself.
Stéphane came several times at meetings we organized,
even if he was no longer an Amiga users.
I think he loves the Amiga but was fed up with wars and doubts about the past situation.
In march, I made him a demo of the Pegasos.

He was still curious and interested, even if he doesn't have time to develop anymore.
Maybe in the future, who knows ?

ND: In fact, I simply sent an e-mail to the author mid-2002
and I got the sources during the summer.
I tried to do something, but at that time I was even unable to compile it !
Then Corto got the sources too and successfully ported it to MorphOS.

*When did you start with the development,
after you get the source from Stéphane Tavenard?*

MP: After receiving my Pegasos and building a development environment,
I started to compile my 68k programs and various things from UNIX.
Then I though it would be great to have a version of SongPlayer
which doesn't make hits.
So, as I knew Stéphane, I asked him the sources and started to work on.

ND: I restarted development as soon as Corto gave me the sources;
my mission was to add Ogg/vorbis support.
I also made some minor changes.

*As i see your first priority seems to be,to bring back "SoundPlayer"
to the alternative Amiga OS,called MorphOS,why did you support MorphOS
and where did you see the difference to the AmigaOS?*

MP: I see very few difference using AmigaOS and MorphOS.
The feeling is the same, my old programs work and the Pegasos,
as a fast machine, allows more comfort and productivity.
What was important for me was to have a new machine with an improved AmigaOS
... MorphOS and the Pegasos came first.
I didn't want to lose this chance to have a new machine I was waiting for years !!
I don't understand the policy of Genesi but these products are really great.
I hope AmigaOne and OS4 will come to satisfy everyone.

ND: MorphOS is the "future".
It's under heavy development, and just rocks at this moment.
Moreover, it is currently running on non-Amiga hardware which
is good because current Amigas are very old.
Even if they were very well designed, they just reached their limit now.
From a user point of view the main difference between AmigaOS and MorphOS is simple:
MorphOS is 100% PowerPC and hardware independent.
Moreover, it has been designed to be able to use modern OS features
(like Memory Protection, resource tracking) in the future.

*How do you see the future of AmigaOS and MorphOS, will both systems still
have something in common or will a developer sooner or later have to decide
in favour of one system?*

MP: I think both can bring different things and create a competition.
We know some are pro-MorphOS and other pro-OS4.
It's maybe a way to keep a maximum of people around the Amiga.
On a developer side, I think they will keep a common basis
and it won't be difficult to support both.
It's a paradox but I think MorphOS helps OS4.
Let me explain : for 6 months, developers tend to adapt software removing

dependencies to the Amiga hardware and compilers (SAS/C).
OS4 ports will be faster because the hard work is alreay done for many programs.

ND: For me, only MorphOS has a future.
AmigaOS 3.1 has been a great OS
but now it's outdated because it was designed for 68k.
AmigaOS 4.0 is currently unavailable, so I can't say anything about it !
But anyway, both use the same AmigaOS 68k API, then SongPlayer 68k should work
in any AmigaOS 3.x compatible environment.

Would you support in the future the PPC AmigaOS too?

MP: Personaly, yes.
Because I don't think it will be so difficult and more important,
I want to help the Amiga market :
I want people finds software,avoiding they look at other systems.
My position is neutral between MorphOS and OS4.
I don't want to waste time analysing each word written by Genesi and Hyperion.
They sometimes are completely unprofesional and they deserve the market they fight for.

ND: There is no AmigaOS 4.0 available.
Moreover, it seems that WarpOS applications do not work so it's hard to say.
As I said before, I will have a look when it will be available.
But, as I see it, it's far from being released or even usable.
However, I will support Amiga OS Next Generation, aka "MorphOS".

*Will be there any support for the classic Amiga in the future
or is your goal to develop a "up to date" PPC "SongPlayer"?*

MP: It would be nice to keep the support of classic Amiga but it will be more difficult.
The fact is now I use a Pegasos it becomes natural to create MorphOS executables.
My main goal was to bring SongPlayer back because I didn't want to lose this famous player.
But classic programs are useful for people using emulation systems or Commodore Amigas.

ND: Well, I haven't dropped my good old Amiga4040 yet !
I'm very busy,but I think we will support AmigaOS 68k in the future.
I also want to take advantage of the MorphOS extension when useful.

*You support the file Format "OggVorbis" in the MorphOS version,
where did you see the advantages to other file Formats like MPEG etc.?*

MP: Ogg Vorbis is an open format and gives better compression than mp3.
It's like PNG in front of GIF.

ND: I don't really see advantages or disadvantages in the "OggVorbis" compared
to the MP3 but I have many OggVorbis files and it was very boring to use the
command-line to listen to them.

Can you please tell us about the Karoke mode and future features?

MP: I didn't change anything in the karaoke mode but already used it
thanks to Stéphane's brother.
I think we could makes it easier to use.
For other feature we could add, I suppose they will be streaming, CDDA

playing without extraction, ...

ND: Karaoke mode allows you to edit your own lyrics over a song and
then have nice karaoke parties with your friends !
It's just a gadget but it's fun.
In the future,the karaoke edition will be improved.
I also plan to improve the Audio DataBase as well as to fix some minor bugs.
We have many other ideas, but you will see them when they are released !
I don't want to announce something until it's really working !

Which software was used to develop "SongPlayer"?

MP: SongPlayer was originaly written with SAS/C and Devpac.
I used SAS/C for the 68k version and GCC for the MorphOS one.
I tried to compile with VBCC but it failed into a MUI macro :
(VBCC would be the best choice to compile for various targets
... waiting for a GCC cross-compiler installed with the official SDK.

ND: I personally used CygnusED, GCC and a good shell.

Are you contented with the user feedback after the release of "SongPlayer"?

MP: Yes.
It seems people is really enjoying the SongPlayer comeback !
We receive emails during 2 weeks and now it's quiet.
I have to say more feedback means more work because wishes and bugs reported.

ND: Well, most people seem to be very happy to see the new version
and I'm very pleased about that.
Some others do not like Ogg vorbis support,it's weird !

*What do you wish for the future of the AmigaOS resp.
the Amiga sector/market?*

MP: It's certainly a dream but I would like to see all people working for
a Amiga for years obtain satisfaction with the new machines.
This means better sells and a growing market, new magazines, new software
(not only ports), ... I would like to see my PC useless.
And I have to say it's almost the case (except ADSL connection and video editing).

ND: Well, I hope for success but it's hard to say !
Will old Amiga users like the Pegasos and buy one ?
Will "simple PC" users switch to Pegasos/MorphOS ?
Will people continue to trust Hyperion/Eyetech ?
It's very hard to say.
I just hope that the future will be better.
And as I see it, it's already better than 2 years ago !!
Therefore, we have to keep going until I see Pegasos in "FNAC"
(big French multimedia equipment, CD/DVD and so on reseller) ! :-)

Do you believe in a comeback of Amiga?

MP: It will be difficult but possible !
We have to understand what happens this year
(new machines almost up-to-date) is what we are waiting for several years.
Let's take a risk to live our dream even if it has to fail.

With new machines we can do almost all of the tasks another computer does,
but I like to feel myself different.
I think Amiga is not only a machine or an operating system but as an
alternative computer, it takes another sens.
Many of us would like to see a different society,
with more sens (not only economical rules), more respect,more choices.
On a computer side, Amiga is a excellent choice !
Just do it, even if it requires strenght to ensume.

ND: Yes and no.
If people choose a computer/OS because it's a good platform
then most of the people will use MacOS, MorphOS, BSD and Linux.
If people prefer to choose Windows then:
MorphOS will have difficulties, MacOS will survive with "5%" and Linux (+ BSD)
will try to survive in a TCPA environment In the end,
once the TCPA will be everywhere, computers will exist no more.
We (developers and Genesi) will do all we can to make it possible
but we can't force people to choose MorphOS.
It's up to YOU !

Your final words to the readers?

MP: I would like to see them optimistic and dynamic :
each of us has a chance to bring its brick to the wall.
Please don't waste time making war on forums or other.
We have two different choices : chose one and help it, keeping tolerance.

ND: As Sam GAMEGI (from "Lord of the Rings") said:
"Sometimes you do not want to know the end, because how can the end be happy?
How can the world go back to the way it was when so much bad has happened?
But in the end, .. even darkness must pass and a new day will come ...
there is a lot of chance to turn back ... but they keep going."

Keep going until the new day comes !

Enjoy SongPlayer !

.... __ -- © Amiga Arena 08/2003 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS!

```
            (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

   ø=========================================ø
   |                                         |
   | Developer:     Michael Lanser           |
   |                                         |
   | Software:      Realms of Power          |
   |                                         |
   | Home page:     www.lanser-online.de.vu  |
   |                                         |
   | E-mail:        M.Lanser@t-online.de     |
   |                                         |
   `=========================================='
```

Hello Michael, can you please tell a bit about yourself and your Amiga career?

I'm 25, from the area around Cologne and currently working as a programmer with an insurance company. I've had an Amiga for nearly 14 years now. Starting out with the 500 via the 2000 up to my current 1200 with PPC and BVision.

You have resolved to develop a new Civilization clone with "Realms of Power", what gave you that idea, and since when have you been developing "Realms of Power?

I've had the wish to program a game already for years. But only by way of my occupational retraining as a programmer two years ago I got enough insight into programming to actually carry out such a project. When I then thought about what kind of game it should be, my thoughts soon came to a halt at Civilization. I've been developing Realms of Power for some 5 months now. Of course, the start was just the brainstorming phase. I wrote down all sorts of things I had to keep in mind and what should be in the game.

Are you currently developing "Realms of Power" on your own, or are there other developers working on the game?

I'm programming on my own and have 2 graphic artists pixeling for me.

What development stage is "Realms of Power" in now, and when do you think will there be a playable demo version?

The game is an early alpha stage. At the moment one can't do anything but entering parameters for the new world via a menu and then scrolling over it. There probably won't be a demo version before the end of the year.

Which languages will "Realms of Power" be released in?

In any case Geramn and English. And of course other languages if translators can be found...

In what way is the original Civilization fascinating you, and in what way should "Realms of Power" differ from it?

The chance to rule and build up a whole people simply fascinates me. Founding cities, conquering countries and developing a strategy to finish off the opponent ;-)

Well, as Civilization on the PC has already had a number of successors, there is quite some catching up to do. But I have planned to also bring some action into the game.

*With FreeCIV (Amiga Version) there is already a very good Civilization clone for players who like to play over the Web.
Will "Realms of Power" also be networkable or compatible to the tiles?*

Networkability hasn't been planned so far. But I will put in on the list of the features to "maybe" integrate. The tiles will later be exchangeable against custom ones. However, they will have a custom format.

However, I find the 1 player variant and configuration under FreeCIV not quite easy or user friendly. Will "Realms of Power" be easier to configure?

This is an issue I attach much importance to. In any case it will be intuitive to handle. Me and the beta testers will see to that.

Which ideas or features do you want to implement for "Realms of Power"?

Realms of Power shall be as close as possible to Civilization 3. The various resources, a vast number of units, the building of armies as well as trading, all that will be packed in. Plus an action sequence which has something to do with the fight between the units.

Will there also be influences by other games, e.g. Clolonization, and if so, which ones?

Are you talking of, e.g., the explicit manufacture of various goods (cigars, rum, coats)? I can imagine how that could be used in the game, but no, that would probably go beyond the scope of the game.

From which system configuration will "Realms of Power" be playable, and which OS do you plan to support?

Personally, I'm testing it on a 68040/25 Amiga. But it will probably be playable on slower Amigas, too. In any case a gfx card is required as my game runs on an 800x600 screen with 15/16bits. Picasso96 and CGX are supported. A PPC won't be necessary.

Will this be a Free/Shareware development, or are you pursuing commercial goals?

The game is definitely to become commercial.

On which sysytem are you developing "Realms of Power", and what software are you using for it?

I'm mainly developing on my 1200 at home. This is equipped with a 68040/25 and a PPC603e/160. Added to that a BVision, 82MB RAM hard disk, burner, T-DSL, everything you need really. Furthermore I'm using a P-II/400 with WinNT4 and WinUAE from time to time...

I'm using the StormCV3 package for programming, PPaint, PerfectPaint and the two small tools GfxCon and AGA2IFF.

*What motivates you to develop such a game, and do you believe there are still

enough players on the Amiga?*

I mainly want to do my share for keeping the Amiga alive. Added to that the ambition to get something going that other people like, buy and use. We will see whether there are enough players. It's been ages since you could think of big money in the Amiga market.

Which games do you still prefer on the Amiga?

The last game I bought was "Descent: Freespace" - just super this one. Earth2140 and Wipeout2097 are also my evergreens...

Do you believe in a comeback of Amiga?

I'm wishing for it. But a small market which is hopefully stable and able to survive and expand is more probable.

Your final words to the readers?

Instead of insulting remaining developers and maligning their software you should rather put your energy into some sort of project yourself. There are musicians, graphics artists and programmers needed everywhere. I, too, are still needing a little help. So, if you feel like it and have the time (and we're not talking 10 hours a day in a hobby project) you're welcome to contact me!

.... __ ------ © Amiga Arena 02/2003 ----- __ ....

(Translation from German by Christian Busse)

```
              (·· AMIGA · ARENA ··)

        .-----------------------------------.
        | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
        `-----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    | Entwickler:    Michael Lanser           |
    |                                         |
    | Software:      Realms of Power          |
    |                                         |
    | Homepage:      www.lanser-online.de.vu  |
    |                                         |
    | Email:         M.Lanser@t-online.de     |
    |                                         |
    `=========================================='
```

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

Ich bin 25, komme aus der Gegend von Köln und arbeite zur Zeit als Programmierer
bei einer Versicherung.
Einen Amiga besitze ich nun schon seit fast 14 Jahren.
Angefangen mit dem 500er über den 2000er bis zu meinem heutigen 1200er
mit PPC und BVision.

*Du hast Dir mit "Realms of Power" vorgenommen
einen neuen Civilization Clone zu entwickeln,
wie kamst Du auf die Idee und seit wann entwicklest Du an "Realms of Power"?*

Den Wunsch ein Spiel zu programmieren habe ich schon seit Jahren.
Aber erst durch meine Umschulung zum Programmierer vor zwei Jahre
bekam ich auch genügend Einblicke in die Programmierung
um solch ein Projekt auch durchzusetzen.
Als ich mir dann überlegte,von welcher Art das Spiel sein soll,
blieb mein Gedanke schnell bei Civilization hängen.
An Realms of Power entwickle ich nun schon etwa 5 Monate.
Den Anfang bildete natürlich nur die Brainstorming Phase.
Ich hab alles mögliche aufgeschrieben,
an was ich denken muß und was alles rein soll in das Spiel.

*Entwickelst Du zur Zeit alleine an "Realms of Power" oder
gibt es noch weitere Entwickler die an dem Spiel arbeiten?*

Ich programmiere alleine und habe zur Zeit 2 Grafiker die für mich pixeln.

*In welchem Entwicklungsstadium befindet sich zur Zeit "Realms of Power"
und was denkst Du wird es eine erste spielbare Demoversion geben?*

Das Spiel befindet sich in einer frühen Alpha Version.
Man kann zur Zeit nichts anderes machen als über ein Menü Parameter
für die neue Welt einzugeben und danach über diese zu scrollen.
Eine erste Demoversion wird es wohl frühestens gegen Ende des Jahres geben.

*Was fasziniert Dich an dem Orginal Civilization bez.

worin soll sich "Realms of Power" unterscheiden oder anders sein?*

Die Möglichkeit ein ganzes Volk zu beherrschen und aufzubauen fasziniert mich einfach.
Städte zu gründen Land zu erobern und eine Strategie zu entwickeln,
den Gegner fertig zu machen ;-)
Nun, da Civilization auf dem PC nun schon mehrere Nachfolger hatte
gibt es natürlich einiges aufzuholen.
Aber ich habe mir vorgenommen auch etwas Action ins Spiel zu bringen.

*Mit FreeCIV (Amiga Version) gibt es ja schon einen sehr guten Civilization Clone
für Spieler die gerne übers Netzt spielen.
Wird "Realms of Power" auch Netzwerkfähig sein oder kompatible zu den Tiles sein?*

Netzwerkfähigkeit ist vorerst nicht eingeplant.
Aber ich werde es auf die Liste der "vielleicht" einzubauenden Features setzen.
Die Tiles wird man später gegen eigene Austauschen können.
Sie werden allerdings ein eigenes Format besitzen.

*Allerdings finde ich die 1 Spieler Variante bez. Konfiguration unter FreeCIV nicht
ganz einfach bez. Anwenderfreundlich,
wird "Realms of Power" einfacher zu konfigurieren sein?*

Dies ist ein Punkt dem ich besonders großen Wert beimesse.
Es wird auf jeden Fall intuitiv zu bedienen sein.
Dafür werden ich und die Betatester schon sorgen.

Welche Ideen oder Features möchtest Du für "Realms of Power" umsetzten?

Realms of Power soll Civilization 3 möglichst nahe kommen.
Die verschiedenen Resourcen, eine Unmenge an Einheiten,
Bildung von Armeen sowie der Handel, all das wird mit reingepackt.
Dazu noch eine Actionsequenz die etwas mit dem Kampf zwischen den Einheiten zu tun hat.

*Wird es auch einflüsse von anderen Spielen geben z.b.
von Colonization,wenn ja welche?*

Du meinst z.B. die explizite Herstellung von verschiedenen Waren
(Zigarren, Rum, Mäntel)?
Ich kann mir zwar vorstellen,wie man das im Spiel verwenden könnte,
aber nein, das würde wohl etwas den Rahmen sprengen.

*Ab welche Systemkonfiguration wird "Realms of Power" spielbar sein und
welches OS hast Du vor zu unterstüzen?*

Ich selbst teste es auf einem 68040/25 Amiga.
Aber auch auf langsameren Amigas wird es wohl spielbar sein.
Auf jeden Fall ist eine Grafikkarte notwendig,
da mein Spiel auf einem 800x600 Screen mit 15/16bit läuft.
Picasso96 und CGX werden unterstützt.
Ein PPC wird nicht notwendig sein.

*Handelt es sich um eine Free/Shareware Entwicklung
oder verfolgst Du Kommerzielle Ziele*?

Das Spiel soll auf jeden Fall kommerziell werden.

*Auf welchem System entwickelst Du "Realms of Power"
und welche Software verwendest Du dazu?*

Ich entwickle hautpsächlich auf meinem 1200er zuhause.
Dieser ist mit einem 68040/25 und einem PPC603e/160 ausgestattet.

Dazu noch eine BVision, 82 MB Ram, Festplatte, Brenner, T-DSL halt alles,
was man so braucht.
Außerdem benutze ich noch hin und wieder einen P-II/400 mit WinNT4 und WinUAE...
Zum Programmieren verwende ich das StormCV3 Paket, PPaint,
PerfectPaint und die beiden kleinen Tools GfxCon und AGA2IFF.

*Welche Motivation beflügelt Dich um solch ein Spiel zu entwickeln,
bez glaubst Du es gibt noch ausreichend Spieler am Amiga?*

Hauptsächlich möchte ich selber meinen Beitrag zum Erhalt des Amigas leisten.
Dazu kommt noch der Ehrgeiz etwas auf die Beine zu stellen,
was andere Leute toll finden, kaufen und benutzen.
Ob es genug Spieler gibt, wird sich zeigen.
Im Amiga Markt darf man schon lange nicht mehr an die große Kohle denken.

Welche Spiele bevorzugt Du noch heute am Amiga?

Das letze Spiel was ich gekauft habe war "Descent: Freespace" - einfach super das Game.
Earth2140 und Wipeout2097 sind ebenfalls meine Dauerbrenner...

Glaubst Du an ein Comeback vom Amiga?

Ich wünsche es mir.
Aber wahrscheinlicher ist wohl ein kleiner und hoffentlich stabiler Markt
der überlebensfähig und ausbaubar ist.

Deine letzten Worte an die Leser?

Anstatt so manchen verbliebenen Entwickler zu beschimpfen
und seine Software schlecht zu machen,
solltet Ihr Eure Energien lieber selber in ein Projekt stecken.
Überall werden noch Musiker, Grafiker und Programmierer gebraucht.
Ich benötige auch noch ein wenig Hilfe.
Wer also Lust und Zeit hat
(bei einem Hobby Projekt gehts nicht um 10 Stunden am Tag)
der kann sich gerne bei mir melden!

.... __ ------ © Amiga Arena 02/2003 ----- __ ....

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    r==========================================r
    |                                          |
    | Company:      Zeoneo Limited             |
    |                                          |
    | Software:     Candy Factory 2            |
    |                                          |
    | Homepage:     www.zeoneo.com             |
    |                                          |
    | Email:        contact@zeoneo.com         |
    |                                          |
    `==========================================='
```

*Hello, would you please introduce yourselves
and tell a bit of your Amiga line of business?*

Zeoneo is a company dedicated to developing the highest standard software products.
All members of development team, both those who are full time,
and those who are contracted on shorter terms,
have backgrounds in development on various platforms,
including the Amiga.

*In 2001 you have incorporated under the name of "Zeoneo Limited",
how did this come about and what made you do it?*

The company Zeoneo was founded by Matthew Kille
as a stage from which to showcase new products
that were in development for the AmigaDE platform.

*Most Amiga users should know your name through products for the AmigaDE,
though only few Amiga users own this,
why of all things did you opt for AmigaDE?*

AmigaDE and the underlying Intent environment is a very powerful
and unique development environment.
The opportunities this platform provides are great;
though little of this is publicly evident at the moment.
Not surprisingly, many people misunderstand its significance,
sadly some dismissing it through ignorance rather than real evaluation.
In short, for us and Amiga it is the key to a new way of thinking
both in terms of software design and computer use in general.
(You will have to take our word for that for the time being though.)

Do you continue to see a market for AmigaDE products?

Absolutely.
We are still only scratching the surface of what is possible so far.

Even though it is still only in its earliest stages,
it is already a much larger market than the current AmigaOS market.

*Let's go on to your most current press release, you will release
Candy Factory 2 for AmigaOS 4.0, what was your reason to also develop for
the future AmigaOS?*

It is important to support AmigaOS during its path towards convergence with AmigaDE.
Only in a thoroughly updated form does AmigaOS stand
a chance of gaining a stable position in the future.
Simply creating yet another operating system is not a solution.
To this end Candy Factory is the logical first step for us,
not least because we have the original/sole author
on staff to guide the development.

*For all of those who don't know what Candy Factory is about,
could you please introduce Candy Factory?*

Candy Factory is an application that provides the user the ability
to effortlessly generate endless different styles
of high quality professional looking graphics,
such as buttons, logos, banners, etc.,
using little more than a black and white outline of the required shape,
or just text entered directly into the program.

Which special features of Candy Factory would you highlight?

One of the strongest features of Candy Factory
is the ability to adjust the visual settings of the project
the user is working on in real-time.
The results are just as good as you would expect
from a ray-tracing/rendering package,
but in this case there is no need to wait.

*In what way does Candy Factory distinguish itself
from other graphics programs?*

Unlike most graphics programs,
with Candy Factory you do not need to have artistic talent
to be able to produce great work.
Since you can 'play' with the settings
and instantly see the results in real-time,
as long as you know when you like something,
then you will be able to use Candy Factory.

*How did you establish contact with the original developer Milan Pollé and
carry on development after Milan Pollé had released
the last beta version late in the 90s?*

Milan was known as an AmigaDE developer
and of course recognised for his work with Candy Factory.
At that time he was employed by MotionStudios,
and even developed an AmigaDE game for them.
When it came to our notice that they were unable to keep up his employment,
we agreed to step in and give him a full time position with Zeoneo.

Since it is difficult to find AmigaOS/DE developers,
particularly those like Milan who have many years experience working
at other professional game development companies, we were quick to snap him up.
Later when we discovered that he still held the ownership
and rights to the product Candy Factory,
and was at the time the sole holder of the source code,
we started negotiating a contract for its release.
We considered this investment as an investment
not just in an AmigaOS product, but in the wider Amiga future.

Could you tell us something about the development of Candy Factory?

It is in progress.
We wont say more until it is near completion.

*Is there a collaboration or contact with MotionStudios which published
Candy Factory Pro and which used to be distributed by Titan Computer?*

We have no association with the named companies.

On which system is Candy Factory currently being developed?

The first release of Candy Factory 2 will be for AmigaOS 4.0.
We have not yet made any final decisions about other systems/platforms.

*Should Candy Factory prove to be a sales success,
can we count on further programs for AmigaOS 4.0?*

We understand the Amiga market well
and we are realistic about the likely sales.
Candy Factory is considered a long term investment:
although good sales figures for the product would be encouraging,
the likelihood of further products beyond Candy Factory 2
is not dependent on these early results.
As we come across new opportunities,
we evaluate them on their relative merit and future potential.

*How do you see the future of AmigaOS 4.0 and AmigaDE?
What do you wish for the future of the AmigaOS
resp. the Amiga sector/market?*

There is still a long way to go,but the future looks positive.
It is obvious that Amiga is not
going to become a mainstream computer platform again overnight.
But with sights focused on the future, and with steady progress,
that could change.
And in the mean time,
we will be happy enough to continue using an updated AmigaOS,
on some new hardware, and watch the integration of AmigaDE and more.

http://www.zeoneo.com

.... __ ------ (c) Amiga Arena 03/2003 ----- __ ....

* aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS *

```
            (·· AMIGA · ARENA ··)

        .-----------------------------------.
        | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
        `-----------------------------------'

    r==========================================r
    |                                          |
    | Firma  :      Zeoneo Limited             |
    |                                          |
    | Software:     Candy Factory 2            |
    |                                          |
    | Homepage:     www.zeoneo.com             |
    |                                          |
    | E-mail:       contact@zeoneo.com         |
    |                                          |
    `==========================================='
```

Hallo, würdet Ihr Euch bitte vorstellen und etwas über Euren Amiga-Geschäftsbereich erzählen?

Zeoneo ist eine Firma, die sich der Entwicklung von Software-Produkten des höchsten Standards verschrieben hat. Alle Mitglieder des Entwickler-Teams, ob Vollzeit oder auf Zeitvertragsbasis, haben einen Hintergrund in der Entwicklung auf verschiedenen Plattformen, einschließlich dem Amiga.

2001 habt Ihr Euch unter dem Namen "Zeoneo Limited" gegründet, wie kam es dazu, und was brachte Euch darauf?

Die Firma Zeoneo wurde von Matthew Kille als Präsentationsplattform für neue Produkte, die für die AmigaDE-Plattform in Entwicklung waren, gegründet.

Den meisten Amiga-Usern dürfte Euer Name durch Produkte für das AmigaDE bekannt sein, obwohl nur wenige Amiga-User dies besitzen, warum habt Ihr Euch ausgerechnet für AmigaDE entschieden?

AmigaDE und die zugrundeliegende Intent-Umgebung ist eine sehr mächtige und einzigartige Entwicklungsumgebung.
Die Möglichkeiten, die diese Plattform bietet, sind großartig; obwohl wenig davon momentan offentlich bekannt ist.
Nicht überraschend, missverstehen viele Leute seine Bedeutung, traurigerweise lehnen es einige mehr durch Ignoranz denn durch wirkliche Evaluierung einfach ab.

Kurz gesagt, für uns und Amiga ist es der Schlüssel zu einer neuen Denkweise sowohl in Sachen Softwaredesign als auch Computernutzung im Allgemeinen.
(Dafür müsst Ihr Euch jedoch vorerst auf unser Wort verlassen.)

Seht Ihr weiterhin einen Markt für AmigaDE-Produkte?

Absolut.
Bisher kratzen wir immer noch lediglich an der Oberfläche dessen,

was möglich ist.
Sogar obwohl es sich noch in seinem frühestem Stadium
befindet, ist es bereits ein viel größerer Markt als der gegenwärtige
AmigaOS-Markt.

Lasst uns zu Eurer neuesten Pressemitteilung übergehen, Ihr werdet Candy Factory 2 für AmigaOS 4.0 veröffentlichen, was war Euer Grund, auch für das zukünftige AmigaOS zu entwickeln?

Es ist wichtig, AmigaOS auf seinem Weg zur Konvergenz mit AmigaDE zu unterstützen. Nur in einer gründlich aktualisierten Form hat AmigaOS eine Chance, zukünftig eine stabile Marktposition zu erreichen.
Einfach ein weiteres Betriebssystem zu bauen,ist keine Lösung.

Zu diesem Zweck ist Candy Factory der logische erste Schritt für uns, nicht zuletzt, weil wir den urspünglichen/einzigen Autor auf der Gehaltsliste haben, um die Entwicklung zu führen.

Für all diejenigen, die nicht wissen, was Candy Factory ist, könntet Ihr Candy Factory bitte einmal vorstellen?

Candy Factory ist eine Anwendung, die dem Benutzer ermöglicht, mühelos enlos viele verschiedene Arten hochqualitativer professionell aussehender Grafiken zu erzeugen, wie z.B. Buttons, Logos, Banner, usw., mit wenig mehr als einem Schwarzweiß-Umriss der benötigten Form, oder einfach Text,d er direkt in das Programm gerendert wird.

Welche besonderen Features von Candy Factory würdet Ihr hervorheben?

Eines der stärksten Features von Candy Factory ist die Fähigkeit, die optischen Einstellungen des Projekts, an dem der Benutzer arbeitet, in Echtzeit zu modifizieren.
Die Ergebnisse sind genau so gut wie man es von einem Raytracing/Rendering-Paket erwarten würde, aber in diesem Fall muss man nicht darauf warten.

Inwieweit hebt sich Candy Factory von anderen Grafikprogrammen ab?

Anders als bei den meisten Grafikprogrammen braucht man mit Candy Factory kein künstlerisches Talent, um großartige Werke erzeugen zu können.
Da man mit den Einstellungen 'spielen' kann und die Ergebnisse sofort in Echtzeit sehen kann,ist man, sofern man weiß was man mag,in der Lage,
mit Candy Factory zu arbeiten.

Wie kam der Kontakt mit dem ursprünglichen Entwickler Milan Pollé zustande, und wie kam es zur Fortführung der Entwicklung nachdem Milan Pollé in den späten 90ern die letzte Betaversion veröffentlicht hatte?

Milan war als AmigaDE-Entwickler be- und natürlich auch für seine Arbeit an Candy Factory anerkannt.
Zu der Zeit war er bei Motion Studios angestellt und entwickelte
sogar ein AmigaDE-Spiel für sie.
Als wir erfuhren, dass sie nicht in der Lage waren,
seinen Vertrag aufrecht zu erhalten, vereinbarten wir,
einzuspringen und ihm eine Vollzeitposition bei Zeoneo zu geben.
Da es schwierig ist, AmigaOS/DE-Entwickler zu finden,
insbesondere solche wie Milan, die viele Jahre Erfahrung

bei anderen professionellen Spieleentwicklungsfirmen haben,
haben wir ihn uns schnell geschnappt.

Später, als wir entdeckten, dass er immer noch das Eigentum und die Rechte
am Produkt Candy Factory hielt und zu der Zeit der einzige Besitzer des
Quellcodes war, begannen wir, einen Vertrag für dessen Veröffentlichung auszuhandeln.
Wir betrachteten diese Investition als eine Investition nicht
nur in ein AmigaOS-Produkt, sondern in die fernere Amiga-Zukunft.

Könnt Ihr uns etwas über die Entwicklung von Candy Factory erzählen?

Sie schreitet voran.
Wir werden dazu nicht mehr sagen, bis es kurz vor Fertigstellung ist.

*Gibt es eine Zusammenarbeit oder Kontak mit MotionStudios, die Candy Factory
Pro veröffentlichten, das von Titan Computer vertrieben wurde?*

Es besteht keine Verbindung mit den genannten Firmen.

Auf welchem System wird Candy Factory momentan entwickelt?

Die erste Veröffentlichung von Candy Factory 2 wird für AmigaOS 4.0 sein.
Wir haben noch keine endgültigen Entscheidungen bezüglich anderer
Systeme/Plattformen getroffen.

*Sollte sich Candy Factory als Verkaufserfolg erweisen, können wir mit
weiteren Programmen für AmigaOS 4.0 rechnen?*

Wir verstehen den Amiga-Makrt gut, und wir sind realistisch über die
wahrscheinlichen Verkaufszahlen.
Wir betrachten Candy Factory als Langzeitinvestition:
Obwohl gute Verkaufszahlen für das Produkt ermutigend
wären, hängt die Wahrscheinlichkeit weiterer Produkte über Candy Factory
hinaus nicht von diesen frühen Ergebnissen ab.
Sowie sich uns neue Gelegenheiten bieten,
werden wir sie aufgrund ihrer relativen Leistung und dem Zukunftspotential bewerten.

*Wie seht Ihr die Zukunft von AmigaOS 4.0 und AmigaDE? Was wünscht Ihr Euch
für die Zukunft des AmigaOS bzw. des Amiga-Sektors/-Marktes?*

Es ist noch ein weiter Weg zurück zu legen, aber die Zukunft sieht positiv aus.
Es ist offensichtlich, das Amiga nicht über Nacht wieder zu einer
Mainstream-Computerplattform wird.
Aber mit dem Blick auf die Zukunft gerichtet und mit stetigem Fortschritt
könnte sich das ändern.
Und in der Zwischenzeit werden wir froh genug damit sein,
ein aktualisiertes AmigaOS zu verwenden,
auf neuer Hardware, und die Integration von AmigaDE und mehr beobachten.

http://www.zeoneo.com

(aus dem Englischen übersetzt von Christian Busse)

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'
```

```
ø=============================================ø
|                                             |
| Company: point.design                       |
|                                             |
| Proprietor: Jürgen Schober                  |
|                                             |
| Homepage: http://www.pointdesign.at         |
|                                             |
| Email: amiga.info@pointdesign.at            |
|                                             |
`============================================='
```

*Hello Jürgen, can you please tell something about yourself
and your Amiga career?*

Well, I am 32 years old, come from Austria and am currently living
with my wife and my two sons in Graz.
Besides point.design I am working as "Senior Software Engineer"
at Atronic in the field of Casion Games
(actually this is currently rather vice versa - alas).
With the Amiga it all started in about 1986 with an Amiga 500
(I can still remember. We had this Amiga500 Desktop Video set.
My first game (or software in general) was TrollyWolly
(one of those Jump'n'Run games).
At the time I started programming in C.
Leter an A2000 was added.
And in the meantime I've been through everything I think.
Sometime in the nineties I had worked for the Graz subsidiary
of the Cologne "M.A.S.T." (Nexus SCSI) besides my studies.
Then there was a long pause,
and when the last Amiga dealer closed down and was looking for a job,
I founded point.design.

*Last year you have reopened your store "Point Design",
a very big risk for an Amiga dealer,
can you, with hindsight, already say whether this was a right move?*

Well. I am still skeptical.
Currently this costs me a whole lot of money (per month!),
e.g. I don't earn any money with this...
I still hope we will tackle this hurdle as soon as OS4
hits the shelves.

*What were the reasons to reopen in spite
of the difficult economic situation?*

Hmm, hard to say.

It gives me a certain freedom.
Any maybe some time the perspective to actually earn something with it
and have fun with it.
But currently you need a strong portion of stubbornness
and stamina to not give up.

*How do you see the curretn market situation in Austria resp.
in general, is it at all possible to cover the expenses
with the sale of Amiga hard and software?*

No. See above.
Although, the Amiga One has already shown that one could(!) earn soemthing.
So, I hope it comes soon with OS4.
The Austrian market is generally difficult.
Probably because of our mentality.
With an Amiga store it's even one step more difficult.
But why simple when it can be done complicated as well ;)
Sometimes you also need a certain portion of humour in life.

*What would have to happen urgently in order to stabilize
the market situation?*

OS4 would have to appear on AmigaOne.
After that a cheaper PPC board would
be needed to enter the mainstream.

*how do you see the existing Amiga community's disposition to buy,
which products sell best in today's market*?

USB solutions are going well.
Poseidon also shows how simple
and transparent USB can be - even compared to every other operating system.
And naturally the AmigaOneG4 was dong well.
But more will probably only come when OS4 will be running on it.

*Are there any sales based "Amiga strongholds" to be determined
or can you detect certain buying patterns*?

Strongholds regionally?
Well, there is still Vienna.
Other than that there isn't much anymore...
the rest is so scattered that you
can hardly make a conclusion.

*With the release of the AmigaOne at least some new hardware
is finally available,How do you see the sales chances
of the new Amiga generation resp.
do you believe a new market will be established*?

See above. I think so.
A little niche might be created.
But for more than that a cheaper
(and also smaller a la A1200) board is needed.

*How do you personally like the AmigaOne,

what could have been made better or
what would you emphasize with this system?*

I am tending towards an all in one solution in super small size
(such as a GameCube).
The ATX board is OK, the performance too.
I don't want to emphasize anything now.
I beleive it can be a beginning.
That's what it was originally designed for.
What I like about it (but what I can only judge subjectively),
is the fluent work with the machine
(if you compare the whole thing udner Linux with a similar PC).
Furthermore the short boot time
(the BIOS is finished before my CRT can display a picture).
IDE is also very fast (~30MB/sec on UDMA33).
naturally I would like to see a follow-up board
with DDR, USB2.0 and AGP 4/8 (and PPC970;).
But we first have learn to walk (-again-) before we start to run.

*Do you beleive that the AmigaOne will really be available in sufficient
numbers when AmigaOS 4.0 will be released or
will te customers have to prepare for a longer waiting period?*

Well, I think that with OS4 a bigger demand will develop.
All companies involved are relatively small, e.g. I'm afraid
(or rather hope - from a dealer's point of view;)
that the demand will be greater than what we will be able to deliver.
Production costs money, and you can calculate:
a tranche of 10 comes at 5,000.- to 10,000.- Euro.
Each dealer has to have that sort of money in cash.
That's difficult in the current situation.
With 100 or even 1,000 that'll be quite some money...
(more than that we don't even want to think about).

*What do you think how many compters would have
to be sold in order to create a new basis?*

I don't want to speculate about this.
If you wanted to deduce a breakeven,
there would simply be to many unknowns in there.
But if everyone wanted to, a continuous further development
and product maintenance should be possible.
All else remains to be seen.

Are you in direct contact with Eyetech and if so how is the collaboration?

Yes.
Well, we have an excellent dialogue base with all our partners
(also KDH,Hyperion and Amiga, Inc.).

Are you satisfied with the sales/pre-orders for the AmigaOne so far?

Yes / Yes&No.
Could always be a bit more;)

*How do you see that chances that the AmigaOne with AmigaOS 4.0

might also be interesting for non Amiga users*?

Hard to say.
I also think that only a follow-up product will be able to pull.
Although, we already have now people returning to the Amiga.

*Let's move to the "AmigaOS 4.0 on Tour" show which has started already,
how did you get the idea to do this and what made you do it*?

Now that would be too much.
I will write an article in the cam on os.amiga.com about that.
I am currently busy with the (continuing) preparations
and updates for the tour.
Have just returned from Augsburg.

*When did you start the preparations
and how did the collaboration with KDH come about*?

We have had close busines contacts with KDH for a long time.
After the idea had been born I asked a couple
of contacts how this could be organised.
KDH naturally volunteered as a long time partner.

*Don't you see one another as competitors,
or is there a more firendly relationship?*

Naturally this is also a competition situation.
But that doesn't mean that you can't face each other in a friendly manner.

*How was the collaboration with Hyperion,
was it hard to convince Hyperion or Amiga Inc. of the tour resp.
getting the authorisation?*

Not really.
I have had very good contacts with Ben Hermans for 2 years now.
He also had the idea of showing ExecSG in Spain in spring
(that apparently didn't work out).
When the tour idea had stabilised in my head, I simply asked.

Can we, based on the tour, count on a early release of AmigaOS 4.0?

According to the infos from the tour, yes.

*What is your personal conclusion after the first events,
are you satisfied with the attendance,
feedback etc. or is attendance below your expectations?*

Hmm, I'm having mixed feelings.
I think it was important to do this.
Sure, I would have wished for more visitors.
On theother hand, the room e.g. in Augsburg was full.
We wouldn't have been able to accomodate more people.
However, I dodn't understand some of the comments in the forums.
We don't force anything on anyone.
We only shiow the current state.

I think thiat is a service from everyone involved.
When you read some things you really ask yourself
why you are investing time and money and not just pack in.
But have no fear, we will carry on ;)

*Has all that effort paid off,
after all you did the tour on your own account?*

No, not really.
But that was clear from the outset.
Maybe it brings something in the long run.

What is your personal impressionof the current status of AmigaOS 4.0?

Well, for the user it is a bit hard, because so much happens under the hood.
But I have the impression that the work is done very professionally and
thoroughly (and with concept!).
Many parts are already prepared in such a way that
they will be immedialtely compilable as a PPC version.
Intuition will presumably be able to be shown in a PPC native version
as soon as at the last event, on 5th July.

Additionally there are many necessary extensions such as the new library model
(LibBase->Function() Prototyping), application.library (XML support),
AmigaInput and also new GUI features like GUI prefs and anti aliased fonts
(incl. TrueType support).
However it will get tight.
A CyberstormPPC version should be released end of summer this year,
AmigaOne end of 2003.

Do you see a serious future for AmigaOS 4.0?

For that you'd first have do specify "serious future".
If it's about (at first) a small niche being created, then yes.
Only if that goes well, you can think of more.
We will see.

*Time and again the screenshots of AmigaOS 4.0 are criticised (Design),
are these still inofficial Workbench themes resp.
when will be able to see the first "final" screenshots
of the version to go on sale?*

Wel, they are only pictures.
I can only say that the OS4 GUI is very flexible.
Everyone will be able to create his/her own look.
I also count on "skin" packages appearing on Aminet relatively
fast after the OS4 release.
I'd advise anyone criticising the screenshots to visit
one the of "OS4 on Tour" events.
There is also a new icon system considered for versions after 4.0 (4.1)
...that much be given away.

What can we expect in the future of "AmigaOS 4.0 Tour"?

We hope to be able to show more PPC native components.
As said above, a completely PPC native Intuition as a highlight on 5th July.

For Basle there's already an update for AmiDock
and I hope to be able to spare some time to better prepare AmigaInput.

Do you already have information about an Amiga show at the end of the year?

We plan to do the O.A.S.E. 2003 end of September
(or rather mid/end of October) ourselves in Graz.
A preview of OS4 on AmigaOne would be thinkable
(at least it's aimed at).
I don't know anything about Germany.
In Holland there will be a show mid September.

Do you beleive in a comeback of Amiga?

I hope so!

Your final words to the readers?

I thank all who have time and again given us the energy to carry on.
Thank you so much.
I hope it goes upwards again. Take care.

Thanks for the interview.

.... __ ------ © Amiga Arena 06/2003 ----- __ ....

* aMIGA aRENA - fOR tHOSE wHO lOVE tHE cOMMODORE aMIGA *

(translated from German by Christian Busse)

```
              (·· AMIGA · ARENA ··)

        .-----------------------------------.
        | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
        `-----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    | Firma: point.design                     |
    |                                         |
    | Unternehmer: Jürgen Schober             |
    |                                         |
    | Homepage: http://www.pointdesign.at     |
    |                                         |
    | Email: amiga.info@pointdesign.at        |
    |                                         |
    `=========================================='
```

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

Also, ich bin 32 Jahre alt, komme aus Österreich und lebe
derzeit mit meiner Frau und meinen beiden Söhnen in Graz.
Neben der point.design arbeite ich als "Senior Software Engineer"
bei der Atronic im Bereich Casion Games
eigentlich ist das derzeit eher umgekehrt-leider).
Mit dem Amiga hat alles so 1986 mit einem Amiga500 angefangen
(kann mich noch errinnern. Wir hatten dieses Amiga500 Desktop Video set.
mein erstes Spiel (oder SW überhaupt) war TrollyWolly
(so ein Jump'n'Run Game).
Damals hab' ich wohl auch mit C programmieren begonnen.
Später kam dann ein A2000 dazu.
Und mittlerweile hab' ich schon alles mal durch, denke ich.
Irgendwann in den 90ern hatte ich mal für den Graz Ableger
der Kölner "M.A.S.T." (Nexus SCSI) neben dem Studium gearbeitet.
Dann war mal lange Pause und als der letzte Amiga Händler
dann schloss und ich auf Jobsuche war,
hab' ich dann die point.design gegründet.

*Im letzten Jahr hast Du Dein Ladenlokal "Point Design" wieder
eröffnet,für einen Amiga Händler,ein sehr grosses Risiko,kannst
Du jetzt schon Rückblickend sagen ob dies,ein richtiger Schritt war?*

Na ja. Bin nach wie vor skeptisch.
Derzeit kostet mich das ganze eine Menge Geld (pro Monat!),
d.h. ich verdien' da nix dran...
ich hoffe noch immer wir schaffen die Hürde sobald OS4 da ist.

Was waren die Gründe trotz der schweren Marktlage wieder zu eröffenen?

Hm, schwer zu sagen.
Es gibt mir eine gewisse Freiheit.
Und vielleicht mal die Perspektive auch mal was damit verdienen zu können
und Spaß daran zu haben.

Aktuell braucht man aber eine kräftige Portion Sturheit und Durchhaltevermögen,
um nicht aufzugeben.

*Wie siehst Du derzeit die Marktlage in Österreich bez. im Allgemeinen,
kann man als Händler Deine Unkosten überhaupt noch decken mit dem Verkauf
von Amiga Hard und Software?*

Nein. Siehe oben.
Obwohl, der Amiga One hat schon gezeigt, das man was verdienen könnte (!).
Also, ich hoffe er kommt bald mit OS4.
Der Österreichische Markt ist generell schwierig.
Liegt wohl an unserer Mentalität.
Mit einem Amiga Geschäft ist das noch eine Stufe schwerer.
Aber wieso einfach, wenn's kompliziert auch geht ;)
Manchmal braucht Mensch auch eine Gewisse Portion Humor im Leben.

*Was müste Deiner Meinung nach dringend passieren damit,
die Marktlage sich wieder stabilisiert?*

OS4 müßte auf AmigaOne erscheinen.
Danach muss aber ein billigeres PPC board her,
das man in den Mainstream bringen kann.

*Wie siehst Du die Kaufbereitschaft der vorhandenen Amiga Gemeinde,
welche Produkte lassen sich heute noch am besten Verkaufen*?

USB Lösungen gingen/gehen ganz gut.
Poseidon zeigt auch, wie einfach und transparent USB sein kann
- auch im Vergleich mit jedem anderen Betriebssystem.
Und natürlich ging auch der AmigaOneG4 ganz gut.
Mehr wird aber wohl erst kommen,wenn OS4 drauf läuft.

*Lassen sich aufgrund der Verkaüfe "Amiga Hochburgen" ermitteln oder
kann man ein bestimmtes Kaufverhalten feststellen*?

Hochburgen Regional ?
Na ja, Wien ist nach wie vor da.
Sonst ist leider nicht mehr viel...
der Rest ist so verstreut, dass man da kaum eine Aussage treffen kann.

*Mit dem erscheinen vom AmigaOne ist zumindest neue Hardware endlich erhältlich,
wie siehst Du die Verkaufs Chancen der neuen Amiga Generation bez. glaubst
damit wird ein neuer Markt entstehen*?

s.o. Ich denke schon.
Eine kleine Nische könnte schon entstehen.
Für mehr muss aber ein billigeres (und auch kleineres board a la A1200) her.

*Wie gefällt Dir persöhnlich der AmigaOne,
was hätte man besser machen können oder was würdest
Du an diesem System hervorheben?*

Ich tendiere ja eher zu einer alles in allem Lösung
in Super Small size her (so wie GameCube).
Das ATX board ist schon OK, die Leistung auch.

Hervorheben will ich da jetzt gar nix im Speziellen.
Ich glaube, es kann ein Anfang sein.
Dafür wurde es mal designed.
Was mir gut gefällt (was ich aber nur sujektiv beurteilen kann),
ist das flüssige Arbeiten mit dem Rechner
(wenn man jetzt das ganze unter z.B. Linux mit einem ähnlichen PC vergleicht).
Außerdem die kurzen Bootzeiten
(BIOS ist vorher fertig, bevor mein Röhren Monitor ein Bild zeigen kann).
IDE ist auch sehr schnell (~30MB/sec bei UDMA33).
Natürlich würde ich gerne ein Nachfolgeboard
mit DDR, USB2.0 und AGP 4/8 (und PPC970;) sehen.
Aber wir müssen mal (-wieder-) gehen lernen, bevor wir zu laufen beginnen.

*Glaubst Du das der AmigaOne in wirklich ausreischender Stückzahl
erhältlich sein wird,wenn AmigaOS 4.0 erscheint
oder muss man sich als Kunde auf längere Wartezeiten einstellen?*

Also, ich denke, dass mit OS4 wohl eine größere Nachfrage entstehen wird.
Alle beteiligten Firmen sind relativ klein,
d.h. ich befürchte (oder eigenlich hoffe ich - vom Händlerstandpunkt;)
dass die Nachfrage größer sein wird, als wir liefern werden können.
Produktion kostet Geld und man rechne mal:
eine 10er Tranche kommt auf 5.000,- bis 10.000,- Euro.
Das muss ein jeder Händler flüssig haben.
In der aktuellen Lage schon schwierig.
Bei 100 oder gar 1000 Stk kommt da ganz schon was zusammen
...(d'rüber wollen wir mal gar nich denken).

*Was denkst Du wieviele Rechner müssen verkauft werden
um damit eine neue Basis entstehen kann?*

Darüber will ich gar nich spekulieren.
Wenn man einen break even herleiten wollte,
wären da einfach zu viele unbekannte drinnen.
Aber wenn alle wollen, sollte mal eine kontinuierliche Weiterentwicklung
und Produktpflege möglich sein.
Alles andere wird sich ergeben.

*Stehst Du in direkten Kontakt zu Eyetech
und wenn ja wie verläuft die Zusammenarbeit?*

Ja.
Also mit allen unseren Partner (auch KDH, Hyperion und Amiga, Inc.)
haben wir eine augezeichnete Gesprächsbasis.

Bist Du mit den bisherigen Verkäufen/Vorbestellungen für den AmigaOne zufrieden?

Ja /Jein.
Könnte natürlich immer etwas mehr sein;)

*Wie hoch siehst Du die Chancen das der AmigaOne mit AmigaOS 4.0
auch für nicht Amiga User von Interesse sein könnte*?

Schwer zu sagen.
Auch da denke ich, dass erst ein Nachfolgeprodukt wirklich ziehen könnte.
Obwohl, wir haben auch jetzt bereits Leute, die zum Amiga zurück kehren.

Kommen Wir zur "AmigaOS 4.0 on Tour" Show,die mittlerweile angelaufen ist,wie bist Du auf die Idee gekommen diese zu realisieren und was hat Dich dazu bewegt?

Das wäre jetzt zu viel.
Ich werde da einen Artikel im cam auf os.amiga.com drüber schreiben.
Derzeit bin ich mit den (dauernden) Vorbereitungen
und Updates der Tour ganz schön beschäftig.
Bin grade aus Augsburg zurück.

Wann hast Du mit den Vorbereitungen angefangen und wie kam es zur Zusammenarbeit mit "KDH"?

Wir haben schon seit längerer Zeit engere geschäftliche Kontakt mit KDH.
Nach dem die Idee geboren wurde, habe ich mal bei einigen Kontakten nachgefragt,
wie wir das denn organisieren könnten.
KDH hat sich da natürlich als langjähriger Partner angeboten.

Sieht man sich als Amiga Händler untereinander nicht als Konkurenten oder herrscht mehr ein freundschaftliches Verhältniss?

Natürlich ist es auch eine Konkurrenz-Situation.
Aber das heißt ja nicht, das man sich deswegen nicht auch freundschaftlich begegnen kann.

Wie verlief die Zusammenarbeit mit Hyperion,war es schwer Hyperion oder Amiga Inc. von der Tour zu überzeugen bez. die Genehmigung zu erhalten?

Eigentlich nicht.
Ich habe schon seit (mittlerweilen) 2 Jahren sehr gute Kontakte zu Ben Hermans.
Er hatte auch mal die Idee ExecSG im Frühjahr in Spanien zu zeigen
(daraus wurde wohl nichts).
Als sich unsere Idee mit der Tour in meinem Kopf etwas gefestigt hatte,
habe ich einfach gefragt.

Läst sich aufgrund der Tour, mit einer baldigen Veröffentlichung von AmigaOS 4.0 rechnen?

Lt. den Infos von der Tour, ja.

Wie ist Dein persöhnliches Fazit nach den ersten Veranstaltungen, seit Ihr mit den Besucherzahlen,Feedback ect. zufrieden oder liegen die Besuche unter Euren Erwartungen?

Hm, ich habe etwas gemischte Gefühle.
Ich denke es war wichtig, dass wir sie machen/gemacht haben.
Sicher,ich hätte mir mehr Besucher gewünscht.
Aber andererseits war der Raum z.B. in Augsburg voll.
Mehr hätten da nicht wirklich rein gepaßt.
Allerdings verstehe ich manche Kommentare in den Foren nicht.
Wir zwingen niemanden was auf.
Wir zeigen lediglich den aktuellen Zustand.
Ich denke, das ist eigentlich ein Service von allen beteiligten.
Wenn man so manches liest,fragt man soch schon,
wozu man da Zeit und Geld investiert und nicht gleich alles hin schmeist.
Aber keine Bange, wir machen weiter ;)

*Hat sich bis jetzt der ganze Aufwand gelohnt,
immherhin habt Ihr die Tour auf eigene Faust ermöglicht?*

Nein, nicht wirklich.
Aber das war mir von vorne hinein klar.
Vielleicht bringt's langfristig was.

*Was ist Dein persöhnlicher Eindruck
vom derzeitigen Entwicklungsstand von AmigaOS 4.0*?

Also, für den User ist es etwas schwer,
weil doch sehr vieles unter der Oberfläche passiert.
Aber ich habe den Eindruck, dass hier sehr professionell
und sorgfälltig (und mit Konzept!) gearbeitet wird.
Viele Teile sind bereits so vorbereitet,
dass sie unmittelbar als PPC Version compilierbar sein werden.
Intuition wird vorraussichtlich schon am letzten Event,
am 5. Juli, in einer PPC Native version gezeigt werden können.
Dazu kommen noch sehr viele notwendige Erweiterungen wie z.B. neues Library Modell
(LibBase->Function() Prototyping), application.library (XML Unterstützung),
AmigaInput und auch neue GUI Möglichkeiten wie GUI Prefs
und Anti-Aliased Fonts (inkl. TrueType Unterstützung).
Trotzdem wird's eng.
Eine CyberstormPPC Version sollte noch Ende dieses Sommers kommen,
AmigaOne Ende 2003.

Siehst Du eine Ernstzunehmende Zukunft für das AmigaOS 4.0?

Dazu müßte man "Ernstzunehmende Zukunft" etwas präzisieren.
Wenn's darum geht, dass (anfangs) eine kleine Nische entsteht,dann ja.
Erst wenn diese gesundet, kann man an mehr denken.
Werden wir sehen.

*Es werden immer wieder die Screenshots von AmigaOS 4.0 bemängelt,
(Design) handelt es sich hierbei noch um inoffizielle Workbench Themes bez.
wann kann man mit den ersten "final" Screenshots der Verkaufs Version rechnen?*

Also, es sind halt nur Bilder.
Ich kann dazu nur sagen, dass die OS4 GUI sehr flexibel ist.
Jeder wird sich wohl seinen eigenen Look kreiren können.
Ich rechne auch damit, dass im aminet relativ schnell nach der Release des OS4
"Skin"-Packages auftauchen werden.
Viele, die die Screenshots bemängeln, würde ich empfehlen,
nach Möglichkeit eine "OS4 on Tour" Veranstaltung zu besuchen.
Für Versionen nach 4.0 (4.1) ist auch schon ein neues Icon System angedacht
...soviel sei verraten.

Was können Wir noch in Zukunft von der "AmigaOS 4.0 Tour" erwarten?

Wir hoffen, mehr und mehr Komponenten PPC Native zeigen zu können.
Wie gesagt, als Highlight ein komplett ppc natives Intuition am 5. Juli.
Für Basel gibt's schon ein Update von AmiDock und ich hoffe,
ich hab noch etwas Zeit um AmigaInput etwas besser vorzubereiten.

Liegen Dir schon Informationen vor über eine Amiga Messe am Ende des Jahres?

Wir planenen selber die O.A.S.E. 2003 Ende September (eher Mitte/Ende) Oktober in Graz zu machen.
Denkbar wäre dort ein Preview des OS4 auf AmigaOne (das wird zumindest angestrebt).
Für Deutschland ist mir derzeit nichts bekannt.
In Holland wir es Mitte September eine Messe geben.

Glaubst Du an ein Comeback vom Amiga?

Ich hoffe es!

Deine letzten Worte an die Leser?

Ich bedanke mich bei denen, die uns immer wieder die Kraft geben doch wieder weiter zu machen.
Vielen Dank.
Ich hoffe, es geht wieder aufwärts. Macht's gut.

Danke für das Interview.

.... __ ------ © Amiga Arena 06/2003 ----- __ ....

```
            (·· AMIGA · ARENA ··)

        .-----------------------------------.
        | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
        `-----------------------------------'

    ø=============================================ø
    |                                             |
    | Developer: Elena Novaretti                  |
    |                                             |
    | Homepage: www.elena-fractals.it             |
    |                                             |
    | Software: ZoneXplorer, Ghosty, many minor |
    | patches and utilities not published yet     |
    |                                             |
    | Email: uni-dea@jumpy.it                     |
    |                                             |
    `=============================================='
```

*Hello Elena, would you please tell something about yourself
and your Amiga career?*

I had my first rendez-vous with silicon when I was 12,
my first computer was a C64, on which I learnt programming.
I had my first Amiga in 1991, it was an A 2000 expanded
with 52MB HD, 68030/68882 @ 25 and 9MB RAM, genlock and video digitizer.
I spent a crazy amount of money for that old metal!
My main interests have always been graphics and music composition,
but I always made mainly graphics with computers.
I experienced Bars&Pipes pro with an old Sunrize audio card
those times but with poor results
so I temporarily abandoned the idea to make music seriously with computers:
the necessary technology was not ready yet in my opinion,
and I kept on playing my old good piano.
My interest in maths and fractals started near 1995,
just on my old A2000, moving the first steps towards the writing of ZoneXplorer
(or, at least, its skeleton).
Commodore went bankruptcy those years and my old A2000 was becoming older
and older,less and less powerful,so I was almost decided to buy a PeeCee...

not indeed:
my next computer was an Amiga, again ;)
A second-hand A4000, in 1998, which I towerized
and expanded with CSPPC (040/25 + 604e/200 + 128 MB), CVisionPPC,
2 UltraWide SCSI HDs, ZIP 100 SCSI plus IDE CD Reader and CDRW.

I began using MorphOS near 2000-2001 and it gave me much satisfaction:
among being a real PPC kernel allowing me to use (finally!) my PPC
and to put 68K to sleep,it allowed me to start developing PPC programs very easily.
So I could port my (still old and unreleased) ZoneXplorer to PPC
and enjoy the new speed!

I've been working on this machine until about September 2002,
when I finally decided to buy a PeeCee (P4 2.4Ghz + Win 2000 pro).
No, don't worry :) I needed it just for printing my fractals

and for making music!

Unfortunately with Amiga I cannot use my Epson Stylus Pro 5500,
and music programs for PC are simply GREAT!
It's Windowsze that sucks ;)
I installed Amithlon on my PC and was working with this new "virtual" Amiga
for many months until I had my brand new Pegasos :)

About my "amiga career",
I've always been perfectly unknown to the Amiga community,
working by myself and in the shadow, until about two years ago,
when just for joke I sent some fractal pictures of mine
to an italian printed Amiga magazine.

It was a success, nobody had seen fractals like mine.
In few months I became known and loved by the community,
I subscribed to many mailing lists, I found friends over
friends and partecipated to the most important italian Amiga meetings
(mainly Pianeta Amiga).
I'm writing and cooperating for BitPlane,
the only printed italian amiga magazine now;
I'm taking care of articles and reviews about MorphOs but not only.

Lastly, thanks to my Pegasos, I could finish ZoneXplorer PPC
and bring it to a publishable state,
so I released it to the public, finally!
Also I decided to setup a web gallery where to show the most meaningful pictures
of my old and recent fractal production,
all made with Amiga and ZoneXplorer.
In the life, I'm a perfect maintained girl who never earnt one cent,
in spite of my presumed intelligence :-b
I live with my parents awaiting my Prince Charming coming
from the sky (possibly rich, beautiful and... Amigan :-b Is it asking too much ??!!)

*Alas, it is still rare that women are interested in (Amiga) computers resp.
writing software, what fascinates you about software programming?*

Difficult to give an original and intelligent answer
to a common question like this one :)

The truth is, I like computers because they really represent for me a world,
a virtual world where I can close myself into.
No matter if programming, playing games, drawing icons, making graphics,
doing experiments with maths or other things,
I like to close myself into my virtual world,
sometimes (or perhaps too many times ?)
So I think the main reason of MY interest over computers is to be searched
in MY own quite complex personality... uhm, ok, let's say the truth,
mainly they're love sickness or love disappointments causing me to close into
my Silicon World, where you make dreams happen just with some line of code :-D

*What do you think is the reson that there are so few women interested in
(Amiga) computers in general?*

Well, I happen to see many women using computers or being interested in
computer related science indeed.
Surely Amiga is a niche, so we find few she-amigans in proportion.

But I'm happy when I see other girls at Amiga fairs or meetings,
and that sometimes happens :)

You come from Italy and it seems that Italy still has a certain Amiga user community, how do you see the current situation in Italy?

Yes, Italy counts a lot of Amigans, expecially in the South.
But only few of them are "active" ones, rather nostalgic people using really old, outdated hardware and software configurations,
or ex amiga users.
Last May the 10 I was in Padova at Webbit fair.
Webbit is a very big italian computer fair.
I and my friends of BitPlane and the italian amiga reseller Virtual Works setup a booth showing our Magazine, a preview of OS4, AmigaONE and I was showing my Pegasos at work.
You won't believe me, but our booth was really the most crowded
respect to other web and communication companies ones, even Microsoft one !!!

Lets move to your program "ZoneXplorer" which you have released recently, can you please give a short introduction to our readers?

Modestly, I think ZoneXplorer is a little jewel.
Amiga platform never had such a powerful and handy fractal creation
and exploration tool, not only:
neither the PC market as such one, as far as I know.
Only recently I heard about a PC program called UltraFractals
with a Formula Compiler and working in true color.

With ZoneXplorer any user is free to navigate through fantastic, colorful universes never seen before, while an expert or enthusiast may write his own formulas.
The power of ZoneXplorer, among having a very intuitinve, responsive
and real time WYSIWYG navigator, is the capability of writing custom formulas.
Formulas are compiled, not interpreted, gaining a lot in speed,
and allowing the expert user to write pretty much everything inside his own formulas!

ZoneXplorer however claims by no means to be a realtime fractal zoomer,
since the hundreds enclosed formulas I wrote do use quite complex mapping algorithms,
but they give you an unseen quality with 24 bits smooth gradients showing the
real dynamics of the mathematical formulas empolyed.

When did you start with the development, and where did you get the idea of writing such a program in the first place?

My interest over fractals and math began in about 1995,
it was an unexpected, a totally non planned interest.
As I wrote before, I still had my old A2000 those days.
I started writing ZoneXplorer just to have a rudimentary tool
offering me the capability to explore custom mathematical formulas with
own displaying and mapping techniques.
I needed it :)
It was just an experimental platform, nothing more,
but my experience over this topic grew thanks to it!

What fascinates you with fractal pictures and their computation?

What fascinates me the most is that, as for my own philosofy and math viewpoint,
these universes DO exist.
By the fact that we, with the proper formula, may compute
and generate them everywhere and everytime,
in the future or in the past:
they simply exist, we only need some special "glasses" to view them properly or
to bring them to the light!

*Which special advantages of "ZoneXplorer" compared to other programs of this
type would you emphasize?*

Mainly three:
-Modularity (i.e no hard-coded formulas but the capability to write own ones,
which are compiled and NOT interpreted, gaining a lot of speed)

-24-bit direct support, allowing to write special true color formulas offering
unseen output quality (like the big bunch of special ones enclosed)

-A VERY handy and intuitive navigation engine.
When I started writing ZoneXplorer I wouldn't say only trash did exist out there,
but almost ;)
I was seeing no high-quality, 24 bit smooth fractals around,
and I wondered it wouldn't be possibile.
And the most of similar programs often have a unhandy navigator,
where the user has to select menu options or press
special gadgets of absurd keys combinations only for accomplishing the most simple
features like zooming, dragging and so on!

Which software was used to develop "ZoneXplorer"?

The very first versions of ZoneXplorer were written in ACE,
and old compiled basic.
hen I rewritten it from scratch using plain C.
I've been always using SAS-C for my C projects,
now I'm using the very good VBCC for both the PPC
and the 68K version of ZoneXplorer.
Also, ZoneXplorer relies on some VBCC executables
for compiling the custom formulas, which have been enclosed in the
package under kind permission of Frank Wille.

*"ZoneXplorer" has been developed for 68K (AmigaOS 3.9) and in the PPC
version for MorphOS, will you also support AmigaOS 4.0 in the future?*

Surely I'd like to do it, if OS4 API will be well documented
and if that won't be a too hard job...
The only problem I see here is WHICH machine I will use to run OS4 !
My old AmigaPPC is practically dead,
and I see no reason to buy an AmigaOne (I have a Pegasos).
I hope OS4 will run on Pegasos too, sooner or later ;)

*How do you see the future of AmigaOS and MorphOS, will both systems still
have something in common or will a developer sooner or later have to decide
in favour of one system?*

Unfortunately It seems that AmigaOS-MorphOS compatibility is only a nice
side effect actually.
MorphOS core developers state
"Please limit to OS 3.1 NDK to develop MorphOS applications,
don't use ReAction or Workbnech or icon.library related stuff!"
That's a clear symptom of split :-(

In general, my impression is that in the future OS4+ and MorphOS will get
into more and more different directions, losing more and more in compatibility.
So the developer (and subsequently the user) will get into serious troubles...
Mainly that's for «politic» reasons.
Bad thing Politics :~(

Can we expect more versions and updates of "ZoneXplorer" in the future?

Surely I actually keep on improving ZoneXplorer.
I don't consider it "finished" since it misses an integrated
and higly automated module editor: this's my next goal :)
I'm working on it but can't extimate a date yet.

Are you contented with the user feedback after the release of "ZoneXplorer"?

Sure, I didn't believe so much! I'm still receiving thanks and congratulations
from people happy to use it.
Also, I know of someone already trying to write custom modules,
and that's really nice to hear :)

*What do you wish for the future of the AmigaOS resp.
the Amiga sector/market?*

Hehe, my dream is seeing AmigaOS team and MorphOS team working together !!!
Who doesn't dream so ?
Seriously, Amiga needs recover lost time.
Not only we are hungry of professional and reliable applications
in general, we even miss a powerful desktop.
Recently I saw BeOS runnig.
BeOS is a niche OS, much more niche than Linux, for example.
Well, I was taken aback with seeing how much it's advanced respect to AmigaOS.
Sad but true.
I won't list all the missing things/features of AmigaOS here
(but surely I'm not thinking about protected memory...).
We need work together and hard... or die.

Do you believe in a comeback of Amiga?

Ehh... sincerely, no :'(
I love Amiga and Amiga Community.
They both gave me much but actually there're no more money
(and perhaps not so more motivation).
Too many bad moves, too many "top secrets", too much grudge... we need a miracle!

We will still survive for years, surely, I think so, but speaking of a real comeback...
sincerely, I see it hard :-/
There may be no market for a platform missing the most basic things
like a compatible web browser, a stable and working media player,
a modern desktop, hardware drivers, decent and compatible USB/FireWire support,
most common office applications, etc...

Your final words to the readers?

Union is strength.
People are divided by politics, by religion, by... even by football teams!...
Let's try to be united at least by the Amiga :)

.... __ ------ © Amiga Arena 05/2003 ----- __ ....

* aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS *

```
              (·· AMIGA · ARENA ··)

        .-----------------------------------.
        | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
        `-----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    | Entwicklerin: Elena Novaretti           |
    |                                         |
    | Software: ZoneXplorer,Ghosty,viele      |
    | noch unveröffentlichte kleinere Patches |
    | und Utilities                           |
    |                                         |
    | Homepage:     www.elena-fractals.it     |
    |                                         |
    | Email:        uni-dea@jumpy.it          |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Hallo Elena,kannst Du bitte etwas über Dich und Deinen Amiga-Werdegang erzählen?

Ich hatte mein erstes Rendezvous mit Silikon als ich 12 war,
mein erster Computer war ein C64 auf dem ich Programmieren lernte.
1991 hatte ich meinen ersten Amiga,
das war ein A2000 aufgerüstet mit einer 52MB HD, 68030/68882-25 und 9MB RAM,
Genlock und Video-Digitizer.
Ich gab ein wahnsinniges Geld für dieses Altmetall aus!

Meine Hauptinteressen waren immer Grafik und Musik komponieren,
aber mit Computern machte ich immer hauptsächlich Grafiken.
Ich probierte damals Bars&Pipes Pro mit einer alten Sunrize Audiokarte aus
aber mit armseligen Ergebnissen, weshalb ich vorübergehend den Gedanken aufgab,
ernsthaft Musik mit Computern zu machen:
Die nötige Technologie war meiner Meinung nach noch nicht bereit,
und ich spielte weiter mein gutes altes Klavier.

Mein Interesse an Mathematik und Fraktalen begann etwa 1995,
gerade auf meinem alten A2000,
wo ich die ersten Schritte in Richtung Programmierung
von ZoneExplorer (oder zumindest seinem Skelett) machte.
Commodore machte in diesen Jahren bankrott und mein alter A2000 wurde älter
und älter, immer leistungsschwächer, so war ich beinahe entschlossen, einen
PehZeh zu kaufen... natürlich nicht:
Mein nächster Computer war wieder ein Amiga ;)
Ein Second-Hand A4000 in 1998, dem ich ein Towergehäuse verpasste
und mit CSPPC (040/25 + 604e/200 + 128MB), CVisionPPC, UltraWide SCSI HDs,
ZIP 100 SCSI plus IDE CD-ROM und CD-RW aufrüstete.

Ich begann etwa 2000-2001 MorphOS zu verwenden, und es brachte mir viel
Befriedigung: Neben der Tatsache, dass es ein echtes PPC-Kernel war,
das mir gestattete (endlich!) meinen PPC zu nutzen
und den 68K schlafen zu schicken,erlaubte es mir zu beginnen,
sehr leicht PPC-Programme zu entwickeln.

So konnte ich den (alten und noch nciht veröffentlichten) ZoneExplorer
auf PPC portieren und die neue Geschwindigkeit genießen!

Ich arbeitete mit dieser Maschine bis etwa September 2002, als ich mich
endlich entschloss, einen PehZeh zu kaufen (P4 2.4GHz + Win2000 pro).
Nein,keine Sorge :)
Ich brauchte ihn nur um meine Fraktale auszudrucken und Musik zu machen!
Unglücklicherweise kann ich mit dem Amiga meinen Epson Stylus Pro
5500 nicht nutzen, und Musikprogramme für PC sind einfach GROSSARTIG!
Es ist Windoof, das nervt ;)
Ich installierte Amithlon auf meinem PC und arbeitete
viele Monate mit diesem neuen "virtuellen" Amiga bis ich meinen brandneuen
Pegasos hatte :)
Über meinen "Amiga-Werdegang",ich war der Amiga-Community immer total unbekannt,
ich arbeite allein und im Schatten bis vor etwa zwei Jahren,
als ich nur zum Spaß ein paar meiner Fraktalbilder an ein
italienisches Amiga-Printmagazin schickte.
Es war ein Erfolg, niemand hatte Fraktale wie meine gesehen.
In wenigen Monaten war ich der Community bekannt und wurde von ihr
geliebt, ich abonnierte viele Mailinglisten, fand Freunde über Freunde und
nahm an den wichtigsten italienischen Amiga-Treffen teil (hauptsächlich
Pianeta Amiga).
Ich bin Autorin und Mitarbeiterin für BitPlane, dem einzigen
Amiga-Printmagazin heutzutage in Italien.
Ich kümmere mich um Artikel und Testberichte über MorphOS, aber nicht nur.
Schließlich, dank meinem Pegasos, konnte ich ZoneExplorer PPC fertig stellen
und in einen veröffentlichbaren Zustand bringen,
und so machte ich es der Öffentlichkeit zugängig, endlich!
Auch beschloss ich eine Web-Gallerie einzurichten,
wo ich die bedeutendsten Bilder aus meinem alten und aktuellen
Schaffen zeige, alle mit Amiga und ZoneExplorer erstellt.

Im echten Leben bin ich ein perfekt unterhaltenes Mädchen,
das nie einen Cent verdient hat,
trotz meiner angenommenen Intelligenz :-b
Ich lebe bei meinen Eltern und warte auf meinen Traumprinzen vom Himmel
(möglichst reich,gutaussehend und... Amiganer :-b Ist das zuviel verlangt ??!!)

*Es kommt leider immer noch selten vor, dass sich Frauen für (Amiga) Computer
interessieren, bzw. für das Schreiben von Software, was faziniert Dich an der
Programmierung von Software?*

Schwer, eine originelle und intelligente Antwort auf eine gewöhnliche Frage
wie diese zu geben :)
Die Wahrheit ist, ich mag Computer weil sie für mich wirklich eine Welt darstellen,
eine virtuelle Welt, in die ich mich einschließen kann.
Egal ob programmieren, spielen, Icons zeichnen, Grafiken erstellen,
mit Mathe experimentieren oder andere Dinge, ich schließe mich manchmal
(oder vielleicht zu oft?) gern in meine virtuelle Welt ein.
Also denke ich, der Hauptgrund für MEIN Interesse an Computern muss in MEINER
eigenen ziemlich komplexen Persönlichkeit gesucht werden...
Ahem, ok, lass uns die Wahrheit sagen,
hauptsächlich sind es Liebeskummer oder entäuschte Liebe,
die mich veranlassen, mich in meiner Silikonwelt einzuschließen, wo
Du Träume mit ein paar Zeilen Code geschehen lassen kannst.

*Was glaubst Du ist der Grund, dass es so wenige Frauen gibt, die sich für
(Amiga) Computer im Allgemeinen interessieren?*

Naja, ich sehe in der Tat viele Frauen, die Computer verwenden oder sich für Computer bezogene Wissenschaft interessieren.
Sicher, Amiga ist eine Nische,also finden wir proportional wenige Amiganerinnen.
Aber es freut mich, wenn ich bei Amiga-Messen
oder -Treffen andere Mädchen sehe, und das passiert manchmal :)

Du kommst aus Italien, und es scheint mir, dass Italien noch über eine gewisse Amiga-Userschaft verfügt, wie siehst Du die momentane Lage in Italien?

Ja, Italien zählt eine Menge Amiganer, besonders im Süden.
Aber nur wenige von diesen sind "Aktive", vielmehr nostalgische Leute,
die wirklich alte, überholte Hardware- und Software-Konfigurationen verwenden,
oder ehemalige Amiga-User.
Letztens am 10. Mai war in Padua auf der Webbit-Messe.
Webbit ist eine sehr große italienische Computermesse.
Ich und meine Freunde von der BitPlane und der italienische Amiga-Händler
Virtual Works teilten und einen Stand, der unser Magazin zeigte, eine OS4-
Vorschau, AmigaONE, und ich zeigte meinen Pegasos in betrieb.
Ihr wertet es mir nicht glauben,
aber unser Stand war wirklich der überfüllteste verglichen
mit denen anderer Web- und Kommunikationsfirmen, selbst Microsofts !!!

Kommen Wir zu Deinem Programm "ZoneExplorer", das Du vor kurzem veröffentlichst hast, kannst Du es unseren Lesern bitte einmal kurz vorstellen?

In aller Bescheidenheit, ich glaube, ZoneExplorer ist ein kleines Juwel.
Die Amiga-Plattform hatte nie solch ein mächtiges und handliches Fraktal-
Erzeugungs- und -Erforschungswerkeug, nicht nur das:
Auch der PC-Markt hat, soweit ich weiß, nichts Vergleichbares.
Nur kürzlich habe ich von einem PC-Programm namens UltraFractals gehört,
das einen Formel-Compiler hat und in Echtfarben arbeitet.
Mit ZoneExplorer ist jeder Benutzer frei, durch fantastische, bunte, nie
zuvor gesehene Universen zu steuern, während ein Experte oder Enthusiast
seine eigenen Formeln schreiben kann.
Die Stärke von ZoneExplorer, abgesehen von einem sehr intuitiven,
reaktionsschnellen und Echtzeit-WYSIWYG-Navigator,ist die Möglickeit,
individuelle Formeln zu schreiben.
Formeln werden kompiliert, nicht interpretiert, was die Geschwindigkeit sehr erhöht,
und dem Experten erlaubt, so ziemlich alles in seinen eigenen Formeln zu schreiben!

ZoneExplorer erhebt auf keinen Fall den Anspruch, ein Echtzeit-Frakta-Zoomer
zu sein, da die hunderten enthaltenen Formeln, die ich geschrieben habe,
ziemlich komplexe Mapping-Algorithmen verwenden, aber sie geben Dir eine
nichtdagewesene Qualität mit 24Bit weichen Gradienten, die die wahre Dynamik
der verwendeten mathematischen Formeln zeigen.

Wann hast Du mit der Entwicklung begonnen, und wie kamst Du auf die Idee, solch ein Programm zu schreiben?

Mein Interesse an Fraktalen und Mathematik begann etwa 1995, es war ein
unerwartetes und vollkommen ungeplantes Interesse.
Wie ich bereits schrieb,hatte ich damals noch meinen alten A2000.
Ich begann, ZoneExplorer zu schreiben,
nur um ein rudimentäres Werkzeug zu haben, das mir die Möglichkeit
bietet, individuelle mathematische Formeln mit eigenen Anzeige- und Mapping-

Techniken zu erforschen.
Ich brauchte es :)
Es war nur eine experimentelle Plattform,
nicht mehr, aber meine Erfahrung zu diesem Thema wuchs dank ihr.

Was fasziniert Dich an fraktalen Bildern und deren Berechnung?

Was mich am meisten fasziniert ist, dass für meine eigene Philosophie und mathematischen Standpunkt, diese Universen TATSÄCHLICH existieren.
Durch die Tatsache, dass wir sie, mit der richtigen Formel,
überall und jederzeit, in der Zukunft oder der Vergangenheit,
berechnen und erzeugen können, existieren sie einfach,
wir brauchen nur eine Spezial-"Brille", um sie richtig anzusehen
order ans Licht zu bringen!

Welche besonderen Vorteile/Vorzüge gegenüber anderen Programmen dieser Art würdest Du von "ZoneExplorer" hervorheben?

Hauptsächlich drei:
- Modularität (d.h. keine hartcodierten Formeln, sondern die Möglichkeit, eigene zu schreiben, die kompiliert und NICHT interpretiert werden, was viel Geschwindigkeit bringt)
- direkte 24-Bit Unterstützung, die erlaubt, spezielle Echtfarben-Formeln zu schreiben, die eine ungesehene Ausgabequalität bieten (wie der große Haufen Besonderer Mitgelieferter)
- eine SEHR handliche und intuitive navigations-Engine.

Als ich begann, ZoneExplorer zu schreiben, würde ich nicht sagen,
dass es nur Müll gab, aber fast ;)

Ich sah keine qualitativ hochwertigen 24Bit weichen Fraktale da draußen,
ich fragte mich, ob es nicht möglich sei.
Und die meisten ähnlichen Programme haben oft einen sehr unhandlichen Navigator,
wo der Benutzer Menüoptionen auswählen oder bestimmte Gadgets oder absurde
Tastenkombinationen drücken muss, nur um die einfachsten Features wie Zoomen,
Ziehen usw. durchzuführen!

Mit welcher Software wurde "ZoneExplorer" entwickelt?

Die allerersten Versionen von ZoneExplorer wurden in ACE geschrieben,
einem alten kompilierten BASIC.
Dann habe ich es komplett von Grund auf in einfachem C neu geschrieben.
Ich habe für meine C-Projekte immer SAS-C verwendet,
jetzt verwende ich das sehr gute VBCC sowohl für die PPC- als
auch die 68K-Version von ZoneExplorer.
ZoneExplorer ist auch auf einige VBCC-Programme für das Kompilieren
der Individual-Formeln angewiesen,
die mit freundlicher Genehmigung von Frank Wille in das Paket aufgenommen wurden.

"ZoneExplorer" wurde für 68K (AmigaOS 3.9) und in der PPC Version für MorphOS entwickelt, wirst Du in Zukunft auch das AmigaOS 4.0 unterstüzen?

Sicher würde ich das gern tun, falls das OS4 API gut dokumentiert sein
und es nicht allzu harte Arbeit sein wird...
Das einzige Problem, das ich sehe ist,
WELCHE Maschine ich verwenden soll, um OS4 laufen zu lassen!
Mein alter AmigaPPC ist praktisch tot,

und ich sehe keinen Grund, einen AmigaOne zu kaufen (ich habe einen Pegasos).
Ich hoffe, OS4 wird auch früher oder später auf dem Pegasos laufen ;)

Wie siehst Du die Zukunft von AmigaOS und MorphOS, werden beide Systeme noch etwas Gemeinsam haben oder muss man sich als Entwickler früher oder später für ein System entscheiden?

Unglücklicherweise scheint es so, dass die AmigaOS-MorphOS-Kompatibilität tatsächlich nur ein netter Seiteneffekt ist.
Die MorphOS Kernentwickler sagen
"Bitte beschränkt Euch auf das OS 3.1 NDK, um MorphOS-Anwendungen zu entwickeln, verwendet nicht ReAction oder Workbench oder icon.library- bezogenes Zeug!"
Das ist ein klares Anzeichen für eine Spaltung :-(

Allgemein ist mein Eindruck, dass zukünftig OS4+ und MorphOS in immer mehr unterschiedliche Richtungen gehen werden und immer mehr Kompatibilität verloren ehen wird.
Also wird der Entwickler (und in der Folge der Anwender) in ernsthafte Schwierigkeiten geraten... Hauptsächlich hat das "politische" Gründe. Schlimme Sache, Politik :~(

Können in Zukunft wir mit weiteren Versionen/Updates von "ZoneExplorer" rechnen?

Sicher - ich verbessere ZoneExplorer immer weiter.
Ich betrachte es nicht als "fertig",
da ihm noch ein integrierter und hochautomatisierter Modul-Editor fehlt: Das ist mein nächstes Ziel :)
Ich arbeite daran, aber ich kann noch kein Datum schätzen.

Bist Du mit dem Feedback der User nach der Veröffentlichung von "ZoneExplorer" zufrieden?

Sicher, ich glaubte gar nicht, wieviel!
Ich erhalte immer noch Dank und Gratulationen von Leuten,
die glücklich sind, es zu benutzen.
Ich weiß auch von jemandem, der bereits versucht, individuelle Module zu schreiben, und das ist sehr nett zu hören :)

Was wünschst du Dir in Zukunft, für das AmigaOS bzw. den Amiga Sektor/Markt?

Hehe, mein Traum ist zu sehen,
dass das AmigaOS-Team und das MorphOS-Team zusammenarbeiten!!!
Wer träumt das nicht?
Ernsthaft, Amiga muss verlorene Zeit aufholen.
Wir sind nicht nur hungrig nach professionellen
und zuverlässigen Anwendungen allgemein,
wir vermissen sogar ein mächtiges Desktop.

Ich sah kürzlich BeOS laufen.
BeOS is ein Nischen-OS, viel mehr Nische als z.B. Linux.
Also, ich war total baff als ich sah, wie fortgeschritten es verglichen mit AmigaOS ist.
Traurig aber wahr.
Ich werde nicht alle fehlenden Deinge/Features von AmigaOS hier auflisten
(aber sicher denke ich nicht an Speicherschutz...).
Wir müssen zusammenarbeiten und hart... oder draufgehen.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ääh.. aufrichtig, nein :'(
Ich liebe den Amiga und die Amiga-Community.
Sie haben mir beide viel gegeben aber tatsächlich gibt es kein Geld mehr
(und vielleicht auch keine Motivation mehr).
Zu viele schlechte Entscheidungen, zu viele "Top Secrets", zu viel
Verärgerung... wir brauchen ein Wunder!

Wir immer noch jahre überleben, sicher, ich denke schon, aber von einem
echten Comeback zu sprechen...
ganz ehrlich, das sehe ich als sehr schwer an :-/
Es mag keinen Markt für eine Plattform ohne die grundlegendsten Dinge
wie einen kompatiblen Web-Browser, einen stabilen und funktionierenden
Medienplayer, ein modernes Desktop, Hardware-Treiber, anständige und
kompatible USB/FireWire-Unterstützung, die gewöhnlichsten Büroanwendungen
usw. geben...

Deine letzten Worte an die Leser?

Einigkeit ist Stärke.
Leute werden durch Politik gespalten, durch Religion,
durch... sogar Fußballvereine!...
Lasst uns versuchen, wenigstens durch den Amiga vereint zu sein :)

.... __ ------ © Amiga Arena 05/2003 ----- __ ....

* aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS *

(aus dem Englischen von Christian Busse)

(·· AMIGA · ARENA ··)

.----------.
| P · R · E · V · I · E · W |
`----------'

-- PairsNG Version 1.8 --

Dem ein oder anderen dürfte das Spiel "Pairs"
noch ein Begriff sein,das 1996 zum erstenmal in der Version 1.0
von "Tobias Lenz" veröffentlicht wurde.(Siehe Aminet)

1997 erschien dann auch bis dato die letzte öffentliche Version 1.33
und nun 6 Jahre später,gibt es mit "PairsNG" einen mehr als würdigen
Nachfolger von "Christoph Kimna",einigen bekannt von seiner
"Napalm Attack Homepage".

Doch kommen wir ersteinmal zum Spiel selbst.
PairsNG ist eine Variante aus Memory,Shanghai und ähnlichen Spielen.

Ein Spielbrett mit insgesamt 216 Steinen (Modus:Normal) muss abgebaut werden.
Dies geschieht, indem man wie bei Shanghai zwei Spielsteine der selben Art
vom Spielfeld abbaut.

Auf dem Spielfeld befinden sich 24 verschiedene Arten von Spielsteinen, diese
können aus Motiven,Logos,Farben etc. bestehen.

Ein ausgewähltes Paar verschwindet aber nur,
wenn eine direkte Linie, wischen den Steinen gezogen werden kann.
Ist irgendwo ein Stein im Weg, klappt es nicht.
Konnte eine Linie gezogen werden,
wird diese angezeigt und beide Steine verschwinden.
Die Linie zwischen den Steinen darf 2 mal abknicken bzw. einschlagen.

Soviel zum eigentlichen Spielprinzip!
Das ganze geschieht natürlich unter einer vorgegebenen Zeit!

Beginner: 12 * 8 Steine 300 Sekunden Zeit
Normal: 18 * 12 Steine 500 Sekunden Zeit
Profi: 24 * 16 Steine 800 Sekunden Zeit

Pro abgebautem Paar gibt es 10 Punkte.

Sind alle Steine abgebaut - gibt es die restliche Zeit als Punktebonus.
Dann startet ein neues Level mit einem neuen Brett,
aber pro Level nimmt die zur Vefügung stehende Zeit um 20 Sekunden ab.

Das Spiel endet, falls die Zeit vor Abbau aller Steine zu Ende war.

Doch kommen Wir zurück zu PairsNG,das sich wunderbar auf der WB spielen läßt.
(und auch nur dort)
Die mir vorliegende Preview Version PairsNG1.8 macht in diesem
Entwicklungsstadium schon einen sehr guten Eindruck.

Die Optik und somit Präsentation des Spieles ist für meinen Geschmack,
mit das beste was ich in den letzten Monaten an neuen WB Spielen für unseren Amiga
gesehen habe (ArTKanoid gehört ebenfalls mit dazu!).
Bilder sagen mehr als 1000 Worte und ich denke die Screenshots sprechen hier für sich.
Doch PairsNG bietet weitaus mehr als nur schöne Grafiken!
Das Spiel wurde mit Jokerfeldern aufgebohrt.
Die Jokerfelder könnnen (müssen aber nicht) abgebaut werden und verbergen
Positive wie Negative Items (zufallsmäßig ausgesucht).

z.B.

- mehr/weniger Punkte
- mehr/weniger Zeit
- weniger Steine
- mehr Steine (schon abgebaute erscheinen wieder)

Dies erhöht den Spielspass um weiteres und hier ist die richtige Taktik und
das dazugehörige Glück von Entscheidung um einen Level zu meistern.

Zudem können eigene Grafiken für die Spielsteine gefertigt werden und
der Sound ertönt ausschliesslich über AHI.

PairsNG,ist für mich endlich mal wieder ein frisches und abwechselungsreiches
Puzzelspiel mit langer Spielmotivation und Spielspass.

Im Anschluss befindet sich ein Interview mit dem Entwickler "Christoph Kimna".

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ø==========================================ø
    |                                          |
    | Entwickler:  Christoph Kimna             |
    |                                          |
    | Software: PairsNG                        |
    |                                          |
    | Homepage: http://www.def-con.net/pairs   |
    |                                          |
    | Email: pairs@def-con.net                 |
    |                                          |
    `==========================================='
```

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

Hallo, ich komme aus dem sauerländischen Menden (ca. 40 km von Dortmund)
und bin gerade 27 Jahre alt geworden.
Von Beruf bin ich examinierter Altenpfleger und Informationstechnischer Assistent.

Meine Hobbys sind neben dem Amiga, schwimmen, DVD-Filme schauen,
Modellraketen zünden und Motorroller fahren.

Ich begann 1985 mit dem C64 und kaufte mir 1991 meinen ersten Amiga, ein A500,
später dann A1200, A3000 + CD32, A4000D und jetzt A4000T mit PPC.

Programmieren tue ich auch schon seit 1985.
Und das abgesehen von meinem Fachabi in Informationstechnik
ausschließlich unter AmigaOS bzw. früher C64!

*Mit "PairsNG" gibt es eine neue Version des Klassikers
wie kamst Du auf die Idee und seit wann entwicklest Du an "PairsNG"?*

Nach meinem kompletten Umstieg auf RTG/Cybergraphics fehlte mir irgendetwas:
es war Pairs :-) von Tobias Lenz,
welches bei mir unter Cybergraphics den Dienst versagte.
Also machte ich mich an die Entwicklung einer Nachfolgeversion,
die zuerst bei weitem nicht solche Dimensionen haben sollte
wie die aktuelle Version von PairsNG.

Entwickeln tue ich es seit ca. 1 1/2 Jahren,
allerdings mit mehreren längeren Pausen.

*In welchem Entwicklungsstadium befindet sich zur Zeit "PairsNG",
und was denkst Du wird es eine erste öffentliche Demoversion geben?*

PairsNG befindet sich im frühem Betastadium;
die erste öffentliche Demoversion gibt's in wenigen Tagen.

Momentan arbeite ich noch an der Anleitung;
diese wird ebenso wie die Katalogdateien zunächst
in Deutsch und Englisch verfügbar sein

*Welche Ideen oder Features hast Du in "PairsNG" schon umgesetzt,bez.
worin wird sich "PairsNG" im wesentlchen von seinem Vorbild unterscheiden?*

Am wichtigsten ist im Vergleich zum Vorgänger, daß es auf Grafikkarten
lauffähig ist, also auf jedem halbwegs aufgerüstetem Amiga.

PairsNG wurde komplett neu entwickelt,
es hat nur vom Spielprinzip etwas mit dem originalen Pairs zu tun.

Weitere Unterschied sind u.a.:
- Jokerfelder
- mehere Schwierigkeitsgrade -> mehr Steine
- Sound
- State-Of-The-Art Grafikoberfläche
- Lokalisierung
- läuft auf der Workbench

Dann waren mir noch andere Features wichtig,
z.B. ist PairsNG so programmiert,
daß es auch ohne Installationen in Systemordner und ohne Assigns auskommt.

*Wird es z.B. in Zukunft eine eigene Homepage geben,
wo man seine Highscore eintragen kann oder
wo weitere Spielgrafiken erhältlich sein werden?*

Spielegrafiken wird es auf jeden Fall auch auf der PairsNG-Homepage
geben; Geplant ist auch eine eigene Seite für von Usern gestaltete Sets.
Die Spezifikationen können dann auf der Homepage nachgelesen werden.

Highscores im Internet waren ursprünglich geplant;

die Idee habe ich aber wieder verworfen,
da hierfür ein CGI-Server mit eigenen Scripten nötig ist;
sprich ein eigener Webserver.

Eine kleine Homepage mit den jeweils neuesten Updates wird es unter
http://www.def-con.net/pairs geben.

Hast Du weitere "Joker" Feartures in arbeit?

Momentan sind keine weiteren geplant.

*Auf welchem System entwickelst Du "PairsNG",
und welche Software verwendest Du dazu?*

Auf einem A4000T, CSPPC,CVPPC mit OS 3.5. Programmiert habe
ich das Ganze unter StormC V3 mit Stormwizard2.2

Welche Merkmale vermisst Du für die Entwicklung unter AmigaOS?

Das sind im wesentlichen zwei Dinge:

Einen neuen GUI-Editor, der die Schnelligkeit und Einfachheit von Stormwizard,
aber die Flexibilität und die Gadgetarten von MUI bietet.

Ein vernünftiges aktuelles Programmierhandbuch, es gibt neben uralten angestaubten
Büchern so gut wie nichts.
Die ARKRM's und diese Developer CDs kann mann auch nicht dazu zählen,
da diese im wesentlichen nur Funktionen grob oder unzureichend beschreiben.
Neben einigen wenigen Internetseiten und Workshops in Magazinen
bleibtnur noch die Möglichkeit, alles aus hunderten von Quelltexten aus dem Aminet
zusammenzusuchen; und das kostet Zeit Tage - Wochen - Monate.
Das hält viele vom Programmieren ab
- und User ohne Internet haben praktisch keine Chance es zu erlernen.

Im AmigaOS selbst fehlen mir vor allem Mem-Protection
bzw. Speicherschutz und natürlich ein PowerPC natives OS.

*Welche Systemvorrausetzungen werden nötig sein
um in den Genuss von "PairsNG" zu kommen?*

Eine Grafikkarte, 8MB freier Speicher und mindestens eine 68030er Turbokarte mit
eigenem Speicher sollten reichen. PairsNG läuft auch unter WinUAE.

*Handelt es sich um eine Free/Shareware Entwicklung
oder verfolgst Du Kommerzielle Ziele*?

Es handelt sich um eine Shareware Entwickung.
PairsNG wird gegen einen geringen Sharewarebeitrag direkt zu beziehen sein.

*Welche Motivation beflügelt Dich um solch ein Spiel zu entwickeln,
bez. glaubst Du es gibt noch ausreichend Spieler am Amiga?*

Meine Motivation ist die Hoffnung das meine Software von vielen Leuten genutzt
wird und das die ganze Arbeit so nicht umsonst war.

Ich hoffe doch das es noch genug Spieler gibt!

*Was glaubst Du ist der Grund,das es immer weniger Entwickler gibt,
die Interesse haben Shareware/Freeware Spiele zu entwickeln?*

Das liegt auch an der mangelnden Resonanz seitens der User.
Das gilt für Shareware genauso für Free- oder EMailware.
Die einzige Motivation eine Software weiterzuentwickeln ist mal abgesehen
von evtl. finanziellen Aspekten zu wissen,
daß man nicht Monate daran für nur ein halbes Dutzend User gearbeitet hat.

Ganz erschreckend finde ich die Ansichten von manchen Leuten,
wie z.B. "in 68K Software investiere ich kein Geld mehr".

Können Wir mit weiteren Spielen bez.Programme von Dir rechnen in Zukunft?

Ich da schon einige Ideen; außerdem habe ich mich für eine Amiga-Port-Lizenz eines
ehemals kommerziellen PC-Spieles beworben.
Mehr verrate ich aber noch nicht :-)
Hoffentlich klappt es!

Welche Spiele bevorzugt Du noch heute am Amiga?

Wipout 2097
LucasArts Spiele (ScummWOS)
Napalm
Heretic 1

Meine nächst Anschaffung wird, wenn ich mal irgendwann Zeit dafür finde, wird
Payback sein.
Freuen tue ich mich auch auf die hoffentlich erscheinende Amiga Version von DN3D.

Mein Traum wäre eine Amiga-Version von Commandos - Hinter den feindlichen Linien.

Glaubst Du an ein Comeback vom Amiga?

Das wird nach der Einführung von OS4 und MOS zeigen.
Ich hoffe das die Zahlen der zu anderen Systemen wechselenden Usern nicht weiter zunehmen.

Abhängig ist das von der Kompatibilität zum ClassicOS und vom Erscheinen eines
einigermaßen aktuellen Webbrowsers mit Features wie CSS und vernünftigem Java.
IBrowse 2.3 war schon ein erster Schritt in diese Richtung.

Deine letzten Worte an die Leser?

Bleibt Eurem Amiga treu und unterstützt die aktiven Entwickler.
Sie werden es Euch mit neuer und toller Software danken.
Das Weiterbestehen ist entschieden davon abhängig.

Herzliche Grüße an Euch alle !

.... __ ------ © Amiga Arena 05/2003 ----- __ ....

```
            (·· AMIGA · ARENA ··)

        .-----------------------------------.
        | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
        `-----------------------------------'


    ø=============================================ø
    |                                             |
    | Developer: DiscreetFX                       |
    |                                             |
    | Software: http://www.discreetfx.com/        |
    | Homepage: www.discreetfx.com                |
    |                                             |
    | Email: billATdiscreetfx.com                 |
    |                                             |
    `=============================================='
```

*Hello Bill,would you please introduce yourselves
 and tell a bit of your Amiga line of business?*

Sure, I would be glad to.
I have been an Amiga user since 1985 when I bought the first issue
of Amiga World on the news stand and wanted the Amiga 1000.
I read that first issue from cover to cover and was very excite.
I had heard about the Amiga before that in RUN magazine,
a popular Commodore 64 magazine.
I could not afford the Amiga 1000 but was able to afford the A500
when it came out.
What really sold me on the Amiga was Newteks Digiview
because I wanted a machine that could capture pictures and edit/genlock video.

This was something my Commodore 64 was not very good at,
I owned a product called ComputerEyes but it did a poor job of capture.
I also looked at the 286 with MS-DOS because many of my friends told me
that was the standard and everybody bought them to be compatible
with the machines they had at the office.
After some investigation I found the 286 a underpowered laughable solution
that did not suite my needs,
I have never been one to cave in to peer pressure though.

After showing my friends what I could do with Digiview,
Digi Paint and games like Shadow of the Beast
they all also bought Amiga 500's.
A few years later I got a job with Commodore Phillippines
and sold Amigas to the local Filipino TV stations,
the US Air Force and military members on Clark Air Force Base.

Imanaged to sell over 500 Amiga 500's
and over 100 Amiga 2000's during my stint with Commodore.

I did this by showing off Eric Schwartz animations,
Eurodemos, Pagestream, A-Max, DigiView,
Atonce (286 card for Amiga 500), Pen Pal, Scala, Psygnosis games

and several other hardware/software tools on the Amiga.

I could never have sold this many Amigas without the help of all the
great software/hardware produced by talented Amiga companys
so a big thank you goes to all of them.
I also want to thank the European Amiga market,
the amazing EuroDemos, Disk Mags and fantastic games
that came from a small group of bedroom coders
created many new ideas in gaming.
Something the game industry is lacking today,
lots of unique and new game concepts back then.

Another thing that helped me sell more Amigas was Newteks Video Toaster.
That product gave the Amiga tons of respect in America
but sadly was not available in Europe.
The Video Toaster was very expensive though ($2495),
I could not afford one until 1995 when I founded my company.

*In 1995 you have incorporated under the name of "DiscreetFX",
how did this come about and what made you do it?*

If you look discreet up in the dictionary you will find the following
definition Having or showing discernment or good judgment in conduct.
That is the very foundation of my company when I started it in 1995,
I studied the PC/Mac/SGI market and was very discerning about
what applications I wanted to port to Amiga OS from that market.
Some of the software that is available on Windows/Mac/SGI
is very good and would really help the Amiga.

I wanted to create products that the Amiga needed
and that were not available.
I worked hard with developers with important software tools
that the Amiga lacked like Quicken, but Gateways mismanagement
of the Amiga slowed my companies growth
and scared away some of the developers
I was in negation with.
What caused this was Gateways constant change in direction.

*You create Video/Effect Software,can you please introduce your Software,
like "Pyromania Classics" for the Amiga?*

Pyromania was a very popular package on the PC and Mac and I thought it
would be nice to have an Amiga version so I negotiated with the developer to
allow me to create an Amiga/Video Toaster version.
The PC/Mac version was a 640x480 Image library.
My vision was to take the original 2000 x 2000 footage and turn it
into full overscan real-time effects for the Video Toaster.

I also wanted it to work on any Amiga that supported IFF 24
so I included a version in that format as well.
If you compare the PC/Mac/Amiga version side by side
you will find the Amiga version is a higher resolution
with more features and it is also a DVE (Digital Video Effects)
library for the Video Toaster,
something the product never was on other platforms.

That was my original vision,
take a product and make it available and better on the Amiga,
thus the userbase and respect for the Amiga would grow.

What is the current status about "Pyromania Classics"?

When this product was launched in 1999 it was very expensive ($199)
and many Amiga owners could not afford it.
Pyromania got a 92% in CU Amiga
but it never had proper distribution in Europe
or outside of the United States for that matter.
I have relaunched the product as a budget title for $24.95 and hope to
get proper distribution outside of the Untied States this time.
This is a great value since in comes on two CD-ROMS
and contains over 1 GB of content.
Anyone interested in it should contact sales@discreetfx.com

*You announced "Spontaneous Combustion" a new Effect Software
for the Amiga/Video Toaster Flyer, when did you start to develop it?*

Development started over two years ago and has been continuing on
and off ever since.
When I saw the movie Shreik I realized that fire/smoke/explosions could
be produced 100% in a Silicon Graphics computer environment and you have
more freedom with the types of fire/smoke effects that you produce.
It is also less dangerous,
unless you injure your hand moving the mouse that is :)

*Can you please tell us something about the features,system requirements,
Effects etc.?*

The Amiga version will require any Amiga with graphics software that supports IFF 24.
Some good examples include Photogenics 5, ImageFX 4.5, fxPaint, ToasterPaint,
TV Paint, D Paint 5, but there are many more.

Which special features of "Spontaneous Combustion" would you highlight?

I worked hard to make it twice as good as Pyromania, over 40 effects instead
of 20, created @ 4000 x 4000 resolution on the SGI vs 2000 x 2000 on film (Pyromania).
I also include a little more content and features in the Amiga version
vs the Windows version because I can!

Which Video/Paint Software supports "Spontaneous Combustion"?

Any application the supports IFF24, it also works with the Amiga/Video
Toaster Flyer but does not require it.

*What is the difference between "Spontaneous Combustion"
and "Pyromania Classics"?*

Many of the shots in Spontaneous Combustion would be difficult or impossible
to reproduce in the real world.
I have also included over twice as many shots.
Pyromania is fire/smoke/explosions from the real world filmed
and digitized into computers.
Spontaneous Combustion is created 100% in a virtual world
on Silicon Graphics workstations

*In what way does "Spontaneous Combustion"
distinguish itself from other graphics programs?*

It is not a graphics program,
it works with graphics programs and is an add-on product to them.

On which system is "Spontaneous Combustion" currently being developed?

Two Silicon Graphics O2 systems, one Silicon Graphics Octane,
two Amiga 4000T's, one has a Cyberstorm PPC/060 with a Video Toaster 4000
and a Flyer card, the other has a Cyberstorm MKIII 060 and a Video Toaster 4000.

When will it be available for the AmigaOS?

I am working hard to make it available @ Amiwest in July of 2003.

What is the current status about "Wildflyer" the add-on for "WildFire 7"?

I was hoping for more interest in Wild Flyer,
I have only gotten a few requests for information on it
vs other products we have in development.
The Video Toaster Flyer version should be available in Q4 of 2003 though.

*Now,let us come to your last public announcement,that you fund over 2000$
to force a port from Mozilla/Netscape to the AmigaOS,
what is the reason or the idea to do this?*

I founded DiscreetFX based on this Philosophy.
Pyromania was a very popular product on PC/Mac
and I thought it would be nice to have an Amiga/Video Toaster version so I did it.
I also worked very very hard behind the scenes to bring Quicken
to the Amiga but Gateways lack of moving the Amiga forward
and the fact that it became illegal for Quikpak to keep manufacturing Amiga
4000Ts made this effort fail.
This also scared away an SGI applcation developer
that I was working with to bring their produict to the Amiga as an ImageFX plug-in.

*Why did you start it at this time,not for one or two years when the Amiga
market was bigger?*

I could not afford my own Video Toaster until 1995 and that is when I founded
my company.
I am what might be called a 3rd generation Amiga developer.
Before that time I was a Commodore employee and a Amiga fan.
Also in 1995 I had help from other developers.
For example the Flyer add-on card for the Video Toaster
was $4000 when I was developing Pyromania, Playable Television
www.playabletv.com let me borrow one of theirs and this helped the product
come out on time.
Thanx Mark & Diane Stross and Jason Norris!
Also thanks to Kermit Woodall, Nova Design has contributed ImageFX upgrades.
If you own ImageFX you will find three effects from Pyromania included with it for free.
These same effects are also included in Millennium.

http://www.novadesign.com/millinfo.htm

*Are you a rich man or why you spend so much moeny? ;-)
I cant remember that any Amiga Company startet a action like you do it!*

There are many people richer than I am,
I founded my company on bringing key applications
from those Other computers to the Amiga,to help it grow.

I grew tired of waiting for a port of Netscape to Amiga
so decided to take some action and put my money were my mouth is.

*Do you think today,this is a correct way to move developers
to port Software to the AmigaOS?*

Some times this is the only way,
Intuit wanted money to bring Quicken to the Amiga which I had arranged.
But when Gateway started acting strangely toward Amiga
even that no longer interested them.

Why do you think,need we Mozilla or Netscape for the AmigaOS?

I think this e-mail I received from Rodney McDonell says it best.

Mozilla is more than an App or an App suit,
its a portable development environment.
You can create applications like Fire and Thunder bird,
that utilize the mozilla code.
When you port mozilla,
you also make it easier for other applications to be ported
(just not a browser and mail client). were as,
if the money was to go with iBrowse or some other browser,
thats all we get.
Mozilla is a fantastic applications, there is far more that can be done with it,
and is being done with it, then just a browser.

Other projets such as Voyger and iBrowse are great,
but i believe Mozilla is of higher important.
Mozilla is constantly being developed,
it has great financial backing from AOL/Netscape
and because of its open source nature,
its always likely to support standards
and give its users an experience you'd never forget.

I use Firebird right now, rather then IE, because i love its configurability,
its features, and that fact that its free, and made by ordinary good doing people.

I dont mean to criticize those other projects,
but under no circumstances should it go to other projects,
we need mozilla, more than any other single browser.
Ibrowse is a commercial browser too...
If they need more money, they can improve the product and sell more :)...

I think Rodneys e-mail shows why this is so important for Amiga.
I bought IBrowse in 1996 so I have done my best to support the Amiga Web Browser efforts.
I have heard Voyager is also a good browser but have not used it for a while.

*In my opinion,i see no reall sense in a port of this Browsers for the
AmigaOS,because we have three good own Browsers,why dont you like to support them?

I think for a PC User it is not a reason to change the System
to use Netscape on AmigaOS too, (He can use it now on a PC!)
i think we have own talented Developers,
so i think it would be better to show the PC users
that we have own Software for AmigaOS,
perhaps a Browser with all PC features or better handling.
(That could be a reasonto be interested in AmigaOS)
I dont want to see only PC Software on my Amiga,
because i like our own Software like IBrowse or Aweb!*

The Amiga browser developers have had the Netscape sourcecode to look at for
years for ideas, can you say open book test?
Netscape is not PC software per say.
It started its life on Unix as did the Amiga
(Amiga OS was developed on Sun Workstations (Solaris).
Netscapes/Mozilla developers have no love for Windows they are Unix geeks.

Did you really believe in a success of your action?

Yes I believe it will be successful, At the end of the day Mozilla is a web
browser not Rocket Science,it is hard to port but not impossible.
If Mozilla can be ported to BeOs and Opera can be ported to a Psion 5 it can be done.
I do recommend people continue to contribute to keep Amiga programmers motivated
to win the contest, get the money and finally have a version of Mozilla/Netscape on Amiga OS.

Did some developers contact you,to start with the work?

Yes I have had a few contacts and the AmiZilla MailingList is very active @
http://groups.yahoo.com/group/amizilla/join

What would happen with the money,if there will be no port possible?

It will be returned to the donators or go towards the porting of something
else crititcal to Amiga OS.
It will be up the donators,
keep in mind though porting Mozilla to the Amiga will take at least 6-12 months
unless a very intellgent Amiga programmer/team gets it done faster.
I hope that they get it done ASAP and win the contest.

Did you try to contact Amiga Companys to help you?

I have told a few Amiga companys about the effort.
Innovative Amiga developers have found out about it by reading Amiga news websites.
For example individual Computers has donated $300 to the AmiZilla effort.
They are one of the top three Amiga Zillas
and I recommend visiting their website
and supporting their Amiga efforts.
They have been developing great Amiga hardware/software longer than me.

http://www.jschoenfeld.de/

What do you think when could be a port ready for the AmigaOS??

I have looked @ the sourcecode myself and it would be a 6-12 months effort
depending on how much time is devoted to it
and how many programmers work on the project.
You never know though Doom was ported in just a few days/weeks.
Please Amiga developers prove me wrong
and get it ported ASAP so you can win the contest.

How do you see the future of AmigaOS 4.0?

I think Amiga OS 4.0 will be a great product.
The team working on it is very talented
and devoted to their task of making this the best version of Amiga OS ever.

What do you wish for the future of the AmigaOS resp.the Amiga sector/market?

The Amiga is a system, so long as people believe in,
use, continue upgrading that system and buying software Amiga will continue to grow.
I wish the very best for the Amiga,
I may have not grown into the developer I am without it.
I do pray for the day that I can put my copy of Windows XP out
with the Thursday morning garbage.

Your last Words to the readers?

Even if you have never even seen an Amiga it has profoundly changed the
computer industry, raised the bar so to speak.
Look at the computers around you.
They are all trying to be just like the Amiga.
What was the big deal with the Amiga in 1985?
Accelerated custom graphics chipsets, Multitasking, more colors,
better sound, NTSC/PAL timing, command line with full color GUI,
genlocking, video editing, 3D animation Etc.

What are the big buzzwords in computers today in 2003?
Accelerated custom graphics chipsets, Multitasking,more colors, better sound,
NTSC/PAL timing, command line with full color GUI,genlocking, video editing, 3D animation.

Since the Amiga helped define this market I want to see it be a part of the future.
Computers should be about choices,
only one or two dominate types of computer systems is bad for everyone.
Please Keep the Dream Alive.

Best regards

Bill Panagouleas
DiscreetFX
Founder/CEO
bill@discreetfx.com
www.discreetfx.com

.... __ ------ (c) Amiga Arena 05/2003 ----- __ ....

* aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS *

```
            (·· AMIGA · ARENA ··)

        .-----------------------------------.
        | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
        `-----------------------------------'


    ø=============================================ø
    |                                             |
    | Entwickler: DiscreetFX                      |
    |                                             |
    | Software  :                                 |
    | Homepage  : http://www.discreetfx.com/      |
    |                                             |
    | Email     : bill@discreetfx.com             |
    |                                             |
    `=============================================='
```

*Hallo Bill, würdest Du Dich bitte vorstellen
und etwas über Deinen Amiga Geschäftsbereich erzählen?*

Sicher, würde mich freuen.
Ich bin Amiga-User seit 1985 als ich die erste Ausgabe von Amiga World am Kiosk kaufte und einen Amiga 1000 wollte.
Ich las diese erste Ausgabe von Anfang bis Ende und war sehr aufgeregt.
Ich hatte zuvor in RUN, einem populären Commodore 64-Magazin, über den Amiga gelesen.
Ich konnte mir den Amiga 1000 nicht leisten, war aber in der Lage, mir einen A500 zu leisten, als der heraus kam.
Was mich richtig auf den Amiga gebracht hat war Newteks Digiview weil ich eine Maschine wollte, die Bilder erfassen und Video editieren/genlocken konnte.

Das war etwas, bei dem mein Commodore 64 nicht sehr gut war, ich besaß ein Produkt namens ComputerEyes, aber es machte einen schlechten Job beim Erfassen.
Ich sah mir auch den 286er mit MS-DOS an, weil viele meiner Freunde mir erzählten, das sei der Standard und alle würden sie kaufen um mit der Maschine die sie im Büro hatten kompatibel zu sein.
Nach einigen Untersuchungen stellte ich fest, dass der 286er eine leistungsschwache lachhafte Lösung darstellte, die meinen Anforderungen nicht gerecht wurde, ich bin allerdings nie jemand gewesen, der Gruppenzwang nachgibt.

Nachdem ich meinen Freunden gezeigt hatte, was ich mit Digiview, Digi Paint und Spielen wie Shadow of the Beast anstellen konnte, kauften sie alle auch Amiga 500er.
Ein paar Jahre später bekam ich einen Job bei Commodore Phillipines und verkaufte Amigas an die lokalen filipinischen Fernsehstationen, die US Air Force und Militärpersonal der Clark Air Force Base.

Ich schaffte es während meiner Zeit bei Commodore über 500 Amiga 500er und über 100 Amiga 2000er zu verkaufen.

Dies bewerkstelligte ich, indem ich Eric Schwartz-Animationen, Eurodemos,

Pagestream, A-Max, DigiView, Atonce (286er-Karte für den Amiga 500), Pen Pal, Scala, Psygnosis-Spiele und einige andere Hardware/Software-Tools auf dem Amiga vorführte.

Ohne die Hilfe all der großartigen Soft-/Hardware, die von talentierten Amiga-Firmen produziert wurde, hätte ich nie so viele Amigas verkaufen können, also geht ein dickes Dankeschön an all die.
Ich möchte auch dem europäischen Markt danken, den erstaunlichen EuroDemos, Disk Mags und fantastischen Spielen, die von einer kleinen Gruppe von Schlafzimmer-Programmierern stammte, die viele neue Spiele-Ideen hervorgebracht haben. Etwas, das der heutigen Spieleindustrie abgeht, jede Menge einzigartige und neue Spielekonzepte damals.

Eine andere Sache, die mir half, mehr Amigas zu verkaufen, war Newteks Video Toaster.
Dieses Produkt brachte dem Amiga tonnenweise Respekt in Amerika ein, war aber traurigerweise nicht in Europa erhältlich.
Der Video Toaster war allerdings sehr teuer ($2.495), ich konnte mir bis 1995, als ich meine Firma gründete, keinen leisten.

1995 hast Du unter dem Namen "DiscreetFX" eine Firma gegründet, wie kam es dazu und weshalb hast Du das gemacht?

Wenn Du "discreet" im Wörterbuch nachschlägst, findest Du folgende Definition: Einsicht oder Urteilsvermögen für Verhalten haben oder zeigen.
Das genau die Grundlage meiner Firma, als ich 1995 mit ihr begonnen habe, ich habe den PC/Mac/SGI-Markt studiert und war sehr kritisch, welche Anwendungen ich von diesem Markt auf AmogaOS portieren wollte.
Manches der Software, die für Windows/Mac/SGI erhältlich ist, ist sehr gut und würde dem Amiga wirklich helfen.

Ich wollte Produkte kreieren, die der Amiga brauchte und die es nicht gab.
Ich arbeitete hart mit Entwicklern mit wichtigen Software-Werkzeugen, die dem Amiga fehlten, wie Quicken,
aber Gateways Misswirtschaft des Amiga verlangsamte das Wachstum meiner Firma und verscheuchte einige der Entwickler, mit denen ich in Verhandlung stand.
Was dies verursachte waren Gateways ständige Richtungswechsel.

Du kreierst Video/Effekt-Software, kannst Du Deine Software für den Amiga, wie "Pyromania Classics", bitte vorstellen?

Pyromania war ein sehr beliebtes Packet auf PC und Mac, und ich dakte es wäre nett, eine Amiga-Version zu haben, also verhandelte ich mit dem Entwickler, mir zu gestatten, eine Amiga/Video Toaster-Version zu machen.
Die PC/Mac-Version war eine 640x480 Bild-Bibliothek.
Meine Vision war, das ursprüngliche 2000 x 2000 Material zu nehmen und in Full Overscan Echtzeiteffekte für den Video Toaster zu verwandeln.

Ich wollte auch, dass es auf jedem Amiga läuft, der IFF24 unterstützt, also schloss ich eine Version in diesem Format mit ein.
Wenn Du die PC/Mac/Amiga-Versionen direkt gegeneinander vergleichst, wirst Du sehen, dass die Amiga-Version eine höhere Auflösung und mehr Features hat und sie auch eine DVE (Digitale Video-Effekte)-Bibliothek für den Video Toaster ist, etwas, das das Produkt auf anderen Plattformen nie war.

Das war meine ursprüngliche Vision, nimm ein Produkt und mach es verfügbar und besser auf dem Amiga, folglich würden die Userschaft und der Respekt für den Amiga wachsen.

Was der aktuelle Status von "Pyromania Classics"?

Als dieses Produkt 1999 auf den markt kam, war es sehr teuer ($199) und viele Amiga-Besitzer konnten es sich nicht leisten.
Pyromania bekam eine 92%-Bewertung in CU Amiga
aber es hatte nie einen richtigen Vertrieb in Europa
oder überhaupt außerhalb der Vereinigten Staaten.
Ich habe das Produkt als Billigtitel für $24,95 wieder aufgelegt und hoffe, diesmal einen richtigen Vertrieb außerhalb der Vereinigten Staaten zu bekommen.
Das stellt einen großartigen Wert dar, da es auf zwei CD-ROMs kommt und über 1GB an Inhalten enthält.
Jeder, der interessiert ist, sollte sich mit sales@discreetfx.com in Verbindung setzen.

Du hast "Spontaneous Combustion", eine neue Effekt-Software für Amiga/Video Toaster Flyer angekündigt, wann hast Du mit der Entwicklung begonnen?

Die Entwicklung begann vor über zwei Jahren und ist seidem immer mal wieder fortgesetzt worden.
Als ich den Film Shrek sah erkannte ich, dass Feuer/Rauch/Explosionen zu 100% in einer Silicon Graphics Computerumgebung erzeugt werden konnten und man mehr Freiheit mit den Arten von Feuer/Rauch-Effekten hat, die man erzeugt.
Es ist auch weniger gefährlich, das heißt solange Du Deine hande nicht beim Bewegen der Maus verletzt :)

Kannst Du uns bitte etwas über die Features, Systemerfordernisse, Effekte usw. erzählen?

Die Amiga-Version wird einen Amiga mit Grafiksoftware, die IFF24 unterstützt, erfordern. Ein paar gute Beispiele wären Photogenics 5, ImageFX 4.5, fxPaint, ToasterPaint, TV Paint, D Paint 5, aber es gibt noch viele mehr.

Welche besonderen Features von "Spontaneous Combustion" würdest Du hervorheben?

Ich habe hart daran gearbeitet, es doppelt so gut zu machen wie Pyromania, über 40 Effekte statt 20, erzeugt bei 4000 x 4000 Auflösung auf der SGI gegenüber 2000 x 2000 auf Film (Pyromania).
Ich liefere auch ein bisschen mehr Inhalte und Features in der Amiga-Version als in der Windows-Version weil ich kann!

Welche Video/Malprogramme unterstützen "Spontaneous Combustion"?

Jede Anwendung, die IFF24 unterstützt, es arbeitet auch mit dem Amiga/Video Toaster Flyer aber benötigt ihn nicht.

Was ist der Unterschied zwischen "Spontaneous Combustion" und "Pyromania Classics"?

Viele der Shots in Spontaneous Combustion wären schwierig oder unmöglich in der echten Welt zu reproduzieren.
Ich liefere auch mehr als doppelt so viele Shots mit.
Pyromania ist Feuer/Rauch/Explosionen aus der wirklichen Welt, gefilmt und in Computer digitalisiert.
Spontaneous Combustion wird zu 100% in einer virtuellen Welt auf Silicon

Graphics Workstations erzeugt.

Inwiefern hebt sich "Spontaneous Combustion" von anderen Grafikprogrammen ab?

Es ist kein Grafikprogramm, es arbeitet mit Grafikprogrammen
und ist ein Zusatz zu ihnen.

Auf welchem System wird "Spontaneous Combustion" momentan entwickelt?

Zwei Silicon Graphics O2-Systeme, eine Silicon Graphics Octane, zwei Amiga 4000T's, einer hat eine Cyberstorm PPC/060 mit einem Video Toaster 4000 und einer Flyer-Karte, der andere hat eine Cyberstorm MKIII 060 und einen Video Toaster 4000.

Wann wird es für AmigaOS erhältlich sein?

Ich arbeite hart daran, es auf der Amiwest im Juli 2003 verfügbar zu machen.

Wie ist der aktuelle Status von "Wildflyer", deme Add-On für "WildFire 7"?

Ich hatte auf mehr Interesse für Wild Flyer gehofft, gegenüber anderen Produkten, die wir in Entwicklung haben, habe ich nur ein wenige Nachfragen nach Informationen darüber erhalten.
Die Video Toaster Flyer-Version sollte jedoch im 4. Quartal 2003 erhältlich sein.

Nun lass uns zu Deiner neuesten öffentlichen Ankündigung kommen, nämlich dass Du über $2.000 stiftest, um einen Port von Mozilla/Netscape nach AmigaOS zu fördern, was ist der Grund oder die Idee dies zu tun?

Ich gründete DiscreetFX auf Basis dieser Philisophie.
Pyromania war ein sehr beliebtes Produkt auf PC/Mac, und ich dachte es wäre nett, eine Amiga/Video Toaster-Version davon zu haben, also tat ich es.
Ich arbeitete auch sehr hart hinter den Kulissen, um Quicken auf den Amiga zu, bringen, aber Gateways Unfähigkeit, den Amiga vorwärts zu bringen und die Tatsache, dass es für Quikpak illegal wurde, weiterhin Amiga 4000Ts herzustellen, brachten diese Anstrengungen zu Fall.
Das verscheuchte auch einen SGI Anwendungsentwickler mit dem ich zusammen arbeitete um deren Produkt als ImageFX Plug-In auf den Amiga zu bringen.

Weshalb begannst Du das zu dieser Zeit, und nicht ein oder zwei Jahre früher, als der Amiga-Markt noch größer war?

Bis 1995 konnte ich mir keinen eigenen Video Toaster leisten,
und das war dann als ich meine Firma gründete.
Ich bin was man Amiga-Entwickler der 3. Generation nennen könnte.
Davor war ich Commodore-Angestellter und ein Amiga-Fan.
1995 hatte ich auch Hilfe von anderen Entwicklern.
Die Flyer Add-On Karte für den Video Toaster z.B. kostete $4.000 als ich Pyromania entwickelte, Playable Television www.playabletv.com ließen mich eine Ihrer Karten borgen und das half,
das Produkt rechtzeitign auf den Markt zu bringen.

Danke Mark & Diane Stross und Jason Norris!
Danke auch an Kermit Woodall, Nova Design hat ImageFX-Upgrades beigesteuert.
Falls Du ImageFX besitzt, wirst Du drei Effekte von Pyromania gratis

mitgeliefert finden.
Die selben Effekte werden auch bei Millenium mitgeliefert.

http://www.novadesign.com/millinfo.htm

*Bist Du reich oder weshalb gibst Du so viel Geld aus? ;-)
Ich kann mich nicht erinnern,
dass irgend eine Amiga-Firma je eine Aktion wie Deine begonnen hat!*

Es gibt viele Leute, die reicher sind als ich, ich gründete meine Firma um Schlüsselanwendungen von diesen Anderen Computern auf den Amiga zu bringen, um ihm beim Wachstum zu helfen.

Ich war es satt auf einen Netscape-Port auf Amiga zu warten und beschloss, selbst etwas zu tun und Worten auch Taten folgen zu lassen.

*Glaubst Du, dass das der richtige Weg ist,
Entwickler zur Portierung auf AmigaOS zu bewegen?*

Manchmal ist das der einzige Weg, Intuit wollten Geld, um Quicken auf den Amiga zu bringen, wofür ich gesorgt hatte.
Aber als Gateway begannen, sich Amiga gegenüber seltsam zu benehmen, interessierte sie selbst das nicht mehr.

Warum, glaubst Du, brauchen wir Mozilla oder Netscape für AmigaOS?

Ich denke diese E-Mail, die ich von Rodney McDonell erhielt, sagt es am besten.

"Mozilla ist mehr als eine Anwendung oder ein Anwendungspaket, es ist eine portierbare Entwicklungsumgebung.
Du kannst Anwendungen wie Fire und Thunderbird kreieren, die den Mozilla-Code verwenden.
Wenn Du Mozilla portierst, machst Du es auch anderen Anwendungen leichter, portiert zu werden (nicht nur einem Browser und Mail-Client). Wohingegen, wenn das Geld an iBrowse oder einen anderen Browser ginge, wäre das alles was wir bekämen.
Mozilla ist eine fantastische Anwendung, es gibt weit mehr, das damit getan werden kann und getan wird, als nur einen Browser.

Andere Projekte wie Voyger und iBrowse sind toll, aber ich glaube Mozilla ist wichtiger.
Mozilla wird ständig weiterentwickelt, es hat eine großartige finanzielle Unterstützung von AOL/Netscape und weil es Open Source ist, wird es wohl immer Standards unterstützen und seinen Benutzern ein unvergessliches Erlebnis bereiten.

Ich verwende moemntan Firebir statt IE, weil ich seine Konfigurierbarkeit liebe, seine Features und die Tatsache, dass es umsonst ist und von gewöhnlichen gutes tuenden Menschen gemacht wird.

Ich will diese anderen Projekte nicht kritisieren, aber unter keinen Umständen sollte es (das Geld - der Übers.) an andere Projekte gehen, wir brauchen Mozilla, mehr als irgend einen Browser.
Ibrowse ist auch ein kommerzieller Browser...
Falls sie mehr Geld brauchen, können sie das Produkt verbessern und mehr verkaufen :)..."

Ich denke, Rodneys Mail zeigt, warum dies so wichtig für Amiga ist.

1996 kaufte ich IBrowse, also habe ich mein bestes getan, die Amiga Web Browser Bemühungen zu unterstützen.
Ich habe gehört, auch Voyager sei ein guter Web Browser, habe es aber schon eine Weile nicht verwendet.

*Meiner Meinung nach sehe ich keinen richtigen Sinn darin, diesen Browser für AmigaOS zu portieren, weil wir drei gute eigene Browser haben, weshalb willst Du diese nicht unterstützen?
Ich denke es ist für einen PC-Benutzer kein Grund, das System zu wechseln, um Netscape auch auf Amiga zu verwenden (er kann das bereits jetzt auf einem PC tun!), ich denke wir haben eigene talentierte Entwickler, also denke ich es wäre besser den PC-Benutzern zu zeigen, dass wir eigene Software für AmigaOS haben, vielleicht einen Browser mit allen PC-Features oder besserem Handling (Das könnte ein Grund sein, Interesse an AmigaOS zu bekommen).
Ich möchte nicht nur PC-Software auf meinem Amiga sehen, weil ich unsere eigene Software wie IBrowse oder AWeb mag!*

Die Amiga Browser-Entwickler konnten sich seit Jahren den Netscape Quellcode anschauen, um auf Ideen zu kommen, kannst Du Open Book Test sagen?
Netscape ist nich als solches PC-Software.
Es begann sein Leben auf Unix, so wie der Amiga (AmigaOS wurde auf Sun Workstations (Solaris) entwickelt).
Netscapes/Mozilla Entwickler haben keine Liebe für Windows, es sind Unix-Geeks.

Glaubst Du wirklich an einen Erfolg Deiner Aktion?

Ja, ich glaube sie wird Erfolg haben, letzten Endes ist Mozilla ein Web Browser und nicht Raketenwissenschaft, es ist schwer zu portieren aber nicht unmöglich.
Wenn Mozilla auf BeOS und Opera auf einen Psion 5 portiert werden können, kann auch das geschafft werden.
Ich empfehle den Leuten, weiter zu spenden, um Amiga-Programmierer motiviert zu halten, den Wettbewerb zu gewinnen, das Geld zu bekommen und endlich eine Netscape/Mozilla-Version auf AmigaOS zu haben.

haben Dich schon Entwickler angesprochen, um mit der Arbeit zu beginnen?

Ja, ich habe ein paar Kontakte und die AmiZilla Mailing-Liste ist sehr aktiv auf http://groups.yahoo.com/group/amizilla/join

Was würde mit dem Geld passieren, wenn kein Port möglich wäre?

Es wird an die Spender zurückgegeben oder der Portierung einer anderen für AmigaOS kritischen Sache gehen.
Es wird an den Spendern liegen, vergiss aber nicht, dass das Portieren von Mozilla auf den Amiga mindestens 6-12 Monate dauern wird, es sei denn ein sehr intelligenter Amiga-Programmierer/-Team schafft es schneller.
Ich hoffe, dass sie es so schnell wie möglich schaffen und den Wettbewerb gewinnen.

Hast Du versucht, Amiga-Firmen um Hilfe anzusprechen?

Ich habe ein paar Amiga-Firmen über die Anstrengungen erzählt.
Innovative Amiga Entwickler haben darüber aus Amiga News-Websites erfahren.
individual Computers z.B. haben $300 für die AmiZilla Anstrengungen gespendet.
Sie gehören zu den Top drei Amiga Zillas, und ich empfehle, ihre Website zu besuchen und ihre Amiga-Anstrengungen zu unterstützen.

Sie haben schon länger als ich großartige Hardware/Software entwickelt.

http://www.jschoenfeld.de/

Wann, denkst Du, könnte ein Port für AmigaOS fertig sein?

Ich habe mir die Quellcodes selbst angeschaut, und es wäre eine Anstrengung von 6-12 Monaten, abhängig davon, wieviel Zeit man ihr widmet und wie viele Programmierer an dem Projekt arbeiten.
Aber man weiß ja nie. Doom wurde in nur ein paar Tagen/Wochen portiert.
Bitte, Amiga-Entwickler, straft mich Lügen und portiert es so schnell wie möglich, damit ihr den Wettbewerb gewinnen könnt.

Wie siehst Du die Zukunft von AmigaOS 4.0?

Ich denke AmigaOS 4.0 wird ein tolles Produkt sein.
Das Team, das daran arbeitet, ist sehr begabt und widmet sich hingebungsvoll ihrer Aufgabe, daraus die ebste AmigaOS-Version aller Zeiten zu machen.

Was wünscht Du Dir für die Zukunft des AmigaOS bzw. des Amiga-Sektors/Marktes?

Der Amiga ist ein System, so lange Leute daran glauben, es verwenden, weiter aufrüsten und Software kaufen, wird Amiga weiter wachsen.
Ich wünsche dem Amiga das Allerbeste, ich hätte ohne ihn nicht zu dem Entwickler werden können, der ich bin.
Ich bete für den Tag, an dem ich mein Exemplar von WindowsXP mit dem Donnerstagsmüll raustragen kann.

Deine letzten Worte an die Leser?

Selbst wenn Ihr noch nie einen Amiga gesehen habt, hat er doch die Computerbranche tief greifend verändert, sozusagen die Latte höher gelegt.
Schaut Euch die Computer um Euch herum an.
Sie versuchen alle genau wie ein Amiga zu sein.
Was war denn die große Sache mit Amiga 1985?
Beschleunigte Custom-Grafkichipsets, Multitasking, mehr Farben, besserer Sound, NTSC/PAL-Timing, Befehlszeile mit Vollfarb-GUI, Genlocking, Video-Editierung, 3D-Animation usw.

Was sind die großen Schlagwörter in Computern heute in 2003?
Beschleunigte Custom-Grafkichipsets, Multitasking, mehr Farben, besserer Sound, NTSC/PAL-Timing, Befehlszeile mit Vollfarb-GUI, Genlocking, Video-Editierung, 3D-Animation.

Da der Amiga diesen markt zu definieren half, möchte ich ihn auch als einen Teil der Zukunft sehen.
Computer sollten eine Sache der Auswahl sein, nur ein oder zwei dominante Arten von Computersystemen sind schlecht für Jedermann.
Bitte haltet den Traum am Leben.

Mit besten Grüßen

Bill Panagouleas
DiscreetFX
Founder/CEO
bill@discreetfx.com
www.discreetfx.com

.... __ ------ (c) Amiga Arena 05/2003 ----- __ ....

* aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS *

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
            (·· AMIGA · ARENA ··)

        .-----------------------------------.
        | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
        `-----------------------------------'

    ø=============================================ø
    |                                             |
    | Developer: Ancor Productions                |
    |                                             |
    | Software: The Last Seal                     |
    |                                             |
    | Home page: www.ancor.ch                     |
    |                                             |
    | Email: sascha@ancor.ch or roman@ancor.ch    |
    |                                             |
    `=============================================='
```

Hello Sascha, can you please tell us about yourself and your Amiga career?

Well, I am a perfectly normal computer freak by the book.
It all started with the well known C64.
Later I bought an A500 off a cousin of mine on which I started with my first graphics.
Now I own a high-end A4000 and a PC with Amithlon and Linux.

Since 1998 the SciFi adventure "The Last Seal" has been developed under the name of "Ancor", who still belongs to the current development team, and how did the formation of your team come about?

Well researched, but no cigar.
The Last Seal, TLS in short, has been developed since 1997.
As there hadn't been a good adventure game on the market for a long time, we thought that this would be something instead of those PD games we had started to program, and so the whole thing started.
Currently we are 3 persons developing on it.
Jesper Anderson from Dänemark who is working on Amiga programming.
Roman Schaub who is working partly on the backgrounds and who has started with Amiga programming.
And of course myself, I am working on the backgrounds and the rest.

Can you tell us a little about the history of "The Last Seal" and what gave you the idea of developing an adventure back then?

Some things I already told you.
And so the two of us brought our ideas into it, Roman wanted something with pyramids, which is very suitable as they still contain many mysteries.
We also wanted some Fantasy, and I wanted something sinister.
After about a week I already had the basic idea together, and so we started with the story.

What is the background story of "The Last Seal" about, and which persons will play the leading roles, or can you tell us a little about the various characters yet?

The background story is well known.
The Evil is slowly returning, which you have to prevent.
Therefor our hero Russ Kimbel, who has come into events only by chance, goues on a great search and fights the harbingers of Darkness.
In doing so, you later meet Deliah, a Furry who helps him in the search.
However, where and why you meet her I don't want to give away here.

"The Last Seal" is being developed in the well known "LucasArt style", which games have acted as an example for you, and what is still speaking in favour of developing an adventure in the classic style today?

It is not the well known "LucasArts style" anymore - there are no actions like "take" etc. anymore, just like in most modern adverntures.
Of course our examples were the LucasArts adventures.
However, games like ResidentEvil, FinalFantasy & Co. have inspired us.
Yet, any similarities have been pure chance.
Many ideas we had first.
What's still speaking in favour of developing such a game is probably that this kind of game mostly has a good story, unlike most of the ego shooters where you kill everything that moves.

Which specialties or features of "The Last Seal" would you highlight compared to the well known games of this kind for the Amiga?

A specialty are of course the 5 action sequences where you have to fight the subjects of Evil at gunpoint.
Another point are the rendered backgrounds which otherwise are only known from ported games.
And another feature is that you will be controlling two characters later on.

The backgrounds and many other graphics are raytraced, isn't there a danger of the levels coming across as too "cold" or unnatural, as hand painted or pixeled graphics in my view emenate more "warmth"?

Hand drawn backgrounds have a certain warmness, but this game is not warm, is has to be sinister.
But in no way do they seem unnatural or sparse.
We have lots of details which we are integrating into the individual rooms and places, as well as fog and caustic.
Yet the figures themselves are still pixel graphics, and also certain pictures are hand drawn.

How time consuming is the creation of a location, and what software is used for this?

That varies greatly as we partly construct and have contructed whole sets, so we only have to insert these parts.
We use MaxonCinema (Amiga and PC), Monzoom (for the new Amiga scenes), DPaint, PPaint and Photogenics.

Will there be speech output, and in what language will "The Last Seal" be published?

Speech output will probably be restricted to the interludes, and will of course be in English.
The texts will be included in German and English, yet we wanted to have the whole stuff in an external file, so a port to other languages will be easy and you will be able to simply download it from the Web.

What will the system requirements be for playing "The Last Seal"?

Amiga OS 3.x, 16 MB RAM, CD ROM, graphics card, 030 or 040, little hard disk space and two eyes.
We want it to also run on Amithlon and UAE.

Did you write your own engine for creating the levels or are you using existing tools to create the levels etc.?

Roman wrote the first engine in Blitzbasic, and now is is being written in gcc by Jesper.

Which other software do you use for developing?

SFX, Synphonie, Scanquix and Amigawriter

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

As said before, we are developing for AmigaOS.
The programming takes place on Linux, and so we are hoping that there will be a Linux version, and we are tinkering with a GBA version, which will however be released only later.

Which operating system will you support in the future?

We are hoping that we will be able to stay mainly on AmigaOS, and maybe Linux.

In 1999 the first demo version of "The Last Seal" was released, what was the reason that your activities for the game have become less and less since 2000?

One big reason was that a PPC card failed, and DCE didn't bother repairing it which ultimately became a lawsuit which I won 2 months ago.
Another point was the military service :-(which we had to complete and several exams.
But now the graphics area is getting along nicely for my part.

When can we expect a new demo version?

According to Jesper a demo should be released early in 2003.

How many working hours do you think you have invested into your project so far, and what has motivated you to keep at it after all these months?

Working hours? O God, just don't ask.
Our main motivation was the point that everyone was saying, "you and developing a game, ha, don't make me laugh!", and we _will_ finish it! And the rest was just plain fun doing it.

Do you believe there are sill enough "gamers" in the Amiga market?

We hope so.

Which games do you still prefer on the Amiga today?

I mainly prefer games with a good story because that is most important in a game.

How will you distribute "The Last Seal"?

That is still undecided.

Can we expect further games or programs from you in the future?

Difficult question..... but I believe doing nothing would be boring for me. Yet one thing is for sure, if something came it would not be _that_ extensive anymore.

Do you beleive in a comeback of Amiga?

I very much hope that the AmigaOne and Pegasos will be able to save something.

Your final words to the readers?

Stay loyal to the Amiga, but one thing's for sure, with pirate copies you yourselves will destroy it.
In such a small market you should support everyone and not harm them.
If you want to harm someone, do it in the Windoze realm.
Live long and in peace.

.... __ -- © Amiga Arena 01/2003 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS!

(Translated from German by Christian Busse)

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'
```

```
ø==========================================ø
|                                          |
| Entwickler: Ancor Productions            |
|                                          |
| Software: The Last Seal                  |
|                                          |
| Homepage: www.ancor.ch                   |
|                                          |
| Email: sascha@ancor.ch or roman@ancor.ch |
|                                          |
`==========================================='
```

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

Na ja, ich bin ein ganz normaler Computer Freak,
wie er im Buche steht.
Alles hat mit dem altbekannten C64 begonnen.
Später kaufte ich von einem Cousin einen A500,
auf dem ich mit meinen ersten Grafiken anfing.
Nun besitze ich einen Hi-End A4000 und einen PC
mit Amithlon und linux.

*Seid 1998 wird unter dem Namen "Ancor" an dem Sci-fi-Adventure
"The last Seal" entwickelt,wer gehört heute zum aktuellen
Entwickler Team und wie kam es zur Gründung Eures Teams?*

Gut geforscht doch daneben.
The Last Seal, kurz TLS, wird seit 1997 entwickelt.
Da seit langem kein gutes Adventure Spiel mehr auf dem Markt war,
dachten wir das dies doch etwas währe, anstelle dieser PD Spiele
welche wir angefangen haben zu programmieren
und so hat dan alles begonnen.
Zur Zelt sind wir 3 Personen, die daran entwickeln.
Jesper Anderson aus Dänemark,
welcher an der Amiga Programmierung arbeitet.
Roman Schaub, welcher teils an den Hintergründen arbeitet und
mit der Amiga Programmierung begonnen hat.
Und Natürlich ich, welcher an den Hintergründen
und am Rest arbeitet.

*Kannst Du uns ein wenig über die Entstehung Geschichte
von "The last Seal" erzählen und was hat Euch damals
auf die Idee gebracht ein Adventure zu entwickeln?*

Einiges habe ich schon zuvor gesagt.
Und so brachten wir 2 dann unseren Ideen hinzu,
Roman wollte etwas mit Pyramiden, was sich sehr gut eignet,
da noch viele Rätsel darin enthalten sind.

Wir wollten auch etwas Fantasy und ich wollte etwas düsteres.
Nach etwa einer Woche hatte ich dann schon die Grundidee zusammen
und so begannen wir mit der Geschichte.

*Worüber handelt die Hintergrund Geschichte zu "The last Seal"
und welche Personen werden dort die Hauptrolle spielen,
bez. kannst Du uns schon ein wenig über die
verschiedenen Charakterien erzählen?*

Die Hintergrund geschichte ist alt bekannt.
Das Böse kehrt langsam zurück, welches man daran hindern muss.
Dafür geht unser Held Russ Kimbel,
welcher nur durch einen zufall in das geschehen kam,
auf eine grosse Suche und kämpft gegen die Vorboten der Finsternis.
Dabei trifft man später auf Deliah,
eine Furry welche ihm bei der suche hilft.
Doch wo und weshalb man auf sie trifft möchte ich hier nicht Verraten.

*"The last Seal" wird im bekannten "LucasArt style" entwickelt,
welche Spiele haben Euch damals als Vorbild gedient
und was spricht noch heute dafür ein Adventure
im Klassischen Stil zu entwickeln?*

Es ist nicht mehr der altbekannte "LucasArts style"
Aktionen wie nimm usw gibt es nicht mehr
wie in den meisten modernen Adventure.
Unsere Vorbilder waren natürlich schon die LucasArts Adventure.
Doch auch Spiele wie ResidentEvil, FinalFantasy und Co haben uns inspiriert.
Doch ähnlichkeiten gab es nur per zufall.
Viele Ideen hatten wir zu erst.
Was heute noch dafür spricht ein solche spiel zu entwickeln,
ist wohl dass diese Art von Spielen meistens eine gute Story haben,
nicht wie die meisten Egoshooter wo man alles umlegt was sich bewegt.

*Welche Besonderheiten oder features würdest Du von
"The last Seal" hervorheben im Vergleich zu den bekannten
Spielen dieser Art für den Amiga?*

Eine Besonderheit sind natürlich die 5 Action-sequencen,
in welchen man mit Waffengewalt gegen die Untertanen
das Bösen kämpfen muss.
Ein anderer Punkt sind die Render-Hintergründe,
welche man sonst nur von portierten Spielen kennt.
Und ein weiteres feature ist,
dass man später zwei Characteren steuert.

*Die Hintergründe und viele weitere Grafiken werden Geraytraced,
besteht dabei nicht die Gefahr das die Levels zu "Kalt" wirken
bez. unnatürlich da Handgemalte bez. gepixelte Grafiken
meiner Meinung nach doch mehr "Wärme" ausstrahlen?*

Hand gezeichnete Hintergründe haben schon etwas warmes an sich,
doch dieses Spiel ist nicht Warm, es muss finster sein.
Sie wirken jedoch auf keinen fall unnatürlich oder karge.
Wir haben viele Details welche wir in den einzelnen Räumen
und Orten einbauen,wie auch Nebel und Caustic.
Die Figuren sind aber immer noch Pixelgrafik
und gewisse Bilder werden auch handgezeichnet.

*Wie Zeitaufwendig ist es eine Location zu erstellen

und mit welcher Software wird dies gemacht*?

Das ist ganz unterschiedlich,da wir zum Teil ganze Sets konstruien
und konstruiert haben,so das wir diese Teile nur noch einfügen müssen.
Wir verwenden MaxxonCinema (Amiga und PC),
Monzoom (für die neuen Amiga scenen),DPaint, PPaint und Photogenics.

*Wird es eine Sprachausgabe geben
und in welcher Sprache wird "The last Seal" erscheinen?*

Eine Sprachausgebe wird es wahrscheinlich nur in den Zwischensequencen geben,
welche natürlich English sein wird.
Die Texte werden in Deutsch und English enthalten sein,
doch wir wollen das ganze in einem externen File haben so das eine Umsetzung
in andere Sprachen einfach sein wird
und dass man dies dan einfach aus dem Netz downloaden kann.

*Was werden die Systemvorrausetzungen sein
und "The last Seal" spielen zu können?*

Amiga OS 3.x, 16 Mb RAM, CD Rom, Grafikkarte,
030 oder 040,wenig Festplatten speicher und zwei Augen.
Wir wollen auch dass es auf Amithlon und UAE läuft.

*Habt Ihr Euch zum erstellen der Levels eine eigene Engine geschrieben
oder verwendet Ihr vorhandene Werkzeuge um die Levels etc. zu erstellen?*

Roman hat die erste Engine in Blitzbasic geschrieben
und nun wird es von Jesper in gcc geschrieben.

Welche Software verwendet Ihr noch zum entwickeln?

SFX, Synphonie, Scanquix und Amigawriter

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelt Ihr?

Wie schon gesagt Entwikeln wir für AmigaOS.
Die programmierung findet auf Linux stat
und so hoffen wir dass es auch eine Linux Version gibt
und an einer GBA Version wird auch noch gebastelt,
welche aber erst später erscheinen wird.

Welches Betriebssystem werdet Ihr zukünftig unterstützen?

Wir hoffen dass wir hauptsächlich auf AmigaOS bleiben
können und vermutlich noch Linux.

*1999 erschien die erste Demo Version von "The last Seal",
was war der Grund das Eure Aktivitäten
an dem Spiel seit 2000 immer geringer wurden?*

Ein grosser Grund war dass eine PPC Karte aus fiel
und DCE bemühte sich nicht um die Reparatur,
welches letztlich zu einem Gerichtsfall wurde,
welchen ich vor 2 Monaten gewann.
Ein anderer Punkt war der Armeedienst :-(
welchen wir absorbieren mussten und noch verschiedene prüfungen.
Doch nun geht es im Grafikbereich meinerseits gut voran.

Wann können Wir mit einer neuen Demoversion rechnen?

Laut Jesper sollte eine neue Demo anfangs 2003 erscheinen.

*Was denkst Du wieviel Arbeitsstunden habt Ihr bisher
in Eurem Projekt investierst
und was hat Euch motiviert nach all den Monaten "am Ball" zu bleiben?*

Arbeitsstunden? Oh Got frag lieber nicht.
Unsere Haupt Motivation war der Punkt dass alle sagten
"ihr und ein Spiel entwickeln, ha was ich nicht lache",
und wir werden es Beenden! und der Rest war einfach der spass daran.

Glaubt Ihr das es noch ausreichend "Spieler" im Amiga Markt gibt?

Wir hoffen es.

Welche Spiele bevorzugt Ihr noch heute am Amiga?

Ich bevorzuge hauptsächlich spiele mit einer guten Story,
denn dass ist das wichtigste an einem Spiel.

Wie werdet Ihr "The last Seal" vertreiben?

Dies ist noch unklar.

*Können Wir mit weiteren Spielen bez.Programme
von Euch in Zukunft rechnen?*

Schwierige frage.....
aber ich glaube es währe mir langweilig nichts so zu tun.
Aber eines ist sicher, es wird nicht mehr soo umfangreich sein,
falls etwas kommt.

Glaubst Ihr an ein Comeback von Amiga?

Ich hoffe es stark,
dass der AmigaOne und Pegasos noch etwas retten können.

Eure letzten Worte an die Leser?

Bleibt dem Amiga treu, doch eines ist sicher,
mit Raubkopien werdet Ihr in selber vernichten.
Auf einem solch kleinen Markt,
sollte man alle unterstützen und nicht schädigen.
Wenn ihr jemanden schädigen wollt,tut dies im Windoof Bereich.
Lebt lange und in Frieden.

.... __ ------ © Amiga Arena 01/2003 ----- __ ....

* aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS *

```
              (·· AMIGA · ARENA ··)

        .-----------------------------------.
        | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
        `-----------------------------------'

    ø=============================================ø
    |                                             |
    | Developer: AmiS                             |
    |                                             |
    | Software:  Visual Guide,eNote               |
    |                                             |
    | Homepage:                                   |
    |                                             |
    | Email:    amis@amiga.org.ru                 |
    |                                             |
    `=============================================='
```

Hello,please Introduce yourself for the Readers!

I am a russian programmer.
I am known as AmiS in community.
I live and work in Moscow (Russia)

Since did you start to work with the Amiga?

I work with Amiga since 1995.

What Amiga Modell do you own?

The configuration of my Amiga is:
A1200 Tower (self-made)
Blizzard 1260/60 + SCSI kit
40 Mb of Fast RAM
CDRW Yamaha 8824s SCSI
60 Gb IBM HDD
Iomega JAZ SCSI 1 Gb
BlackOut Buster UPS
Viewsonic 15 GA monitor

I plan to buy a Pegasos I in the nearest future
and then change it on Pegasos II Dual G4.

What Version of the OS is running on your Computer?

AmigaOS 3.9, exec v.44.1 by Harry "Piru" Sintonen <sintonen@iki.fi>

Can you please,tell us what your software is about?

My most known works on Amiga are 3 programs
made in the period since 1997 till 2002:

eNote (AFD-Cardware) - electronical notebook.
This programm is an electronic notebook.
Probably everyone knows the situation - you need to write something quickly
(phone, address, filename,URL, etc.)
and your table starts looking like a paper bin,
and there is a trash can in your paper notebook.
After some time you cannot find something in there.

Finally, according to Murphy's law, you lose the most necessary piece of paper,
and thieves take your notebook from your pocket.
There are many ways you can solve this problem,
but all of them are usually reduced to a DOpus5 menu/button or a hot key text editor.
But a text editor doesn't usually load very quickly.
Besides, this method has some shortcomings.
For example: you loaded the editor for some file,
then forgot about it, and load it again, then changed something and saved the result.
Then you found (:)) the previously-started copy, changed something again
and saved the result - you have successfully killed your previously-made changes.
Besides, things like colour marking, various styles
(italics, underline,bold), various types of formatting etc.
are provided only in pretty powerful packages like FinalWriter
or WordWorth, which are not very suitable as a notebook.
The program eNote has none of the above shortcomings.

Features:
- Comfortable MUI interface.
- Capability to configure the external appearance.
- Ability to handle xpk files.
- Localization.
- ARexx port.
- Capability of orthographic checking.
- Password protection of data.
- Comfortable text searching.
- Automatic data saving.
- Ability to save/read documents in various formats.
- Text design (styles, decorative separation).
- RESIDENT mode for quick opening.
- Ability to switch between screens.
- OpenURL handling.
- eNote is a full Commodity programm.
- Drag&Drop handling.
- Context Menu.
- NewMouse Support.

(Available on Aminet: text/misc/eNote.lha)

VisualGuide (AFD-Freeware) - Make filelist in AmigaGuide format.
Makes file-list in AmigaGuide® format from your directories.
Include: Name, Lenght, Version, Date, Time, Comment, Access.

Features

o Executable from CLI and WB.
o Hard and Soft links support.
o PFS Rollover File is support.
o Version recognizing.
o MUI interface.

(Available on Aminet: util/misc/VisualGuide.lha)

lzxRepacker (AFD-Freeware) - Repack LHA/ARJ/ZIP/RAR/... to LZX
LZXRepacker repacks different archive types to LZX with corrupt checking,

variable compression rate (intelligent BEST MODE - if LZX archive is bigger
than the previous one then the old archive will be the one that remains).
The program removes uncorrect symbols like "( ) [ ] |" from directory names
and replaces them by "underscore", because LZX does not support these symbols
and does not pack them.
LZXRepacker has priority options for background repacking.

Features

Supported archive types: LZX, LHA, ARJ, ZIP, RAR, HA, TAR, TGZ, SHR, ZOO.
All archives are recognized by contents (they do not need a proper extension)
except for TAR, TGZ.
Also Supported Self-extracting archives RAR, ZIP and ARJ.
To work, LZXRepacker calls external programs from C: directory, they are:
LZX (1.21), LHA (1.62), UnZIP (5.4), UnARJ (AmigaPort 1.04 of UnARJ 2.41),
UnRAR (2.02), HA (0.999b), UnTAR (37.1), UnTGZ (1.5), Shrink (1.1), ZOO (2.1), and
all XAD archives support.
Program versions are the versions we use and the ones we recommend.
If you use a different version, chances are you must adjust the s:LzxRepacker.config file.
(Available on Aminet: util/arc/LzxRepacker.lha)

Also I wrote several specific programs for Russian Amiga users.
Like the text converter for example.
Here in Russia we have a problem with various codepages.
I am also trying to do my best in YAMos project.

Not long ago me and several other active amiga users made Russian software
developement group on Amiga/MorphOS platforms.
Our first project is a keymap switcher with several additional features.

What created the idea in you to continue developing your software?

My willing to see more good programs on Amiga.
By the way all the programs I write I started to develop only
because I see that they are required,
but all other similar programs are too far away of wanted.
Sometimes it is simplier to write your own program
then to write your suggestions to other similar program's authors.
The same was story with LzxRepacker.
When it was required to repack the aminet archives to lzx
first of all I asked all my friends about what they are using
and what they are missing in such a programs.
It is happened so that there were no such good program at all.
First of all I tried to modify the existing Rexx programs,
but then I decided to refuse of this practice and to write my own program.
The same story was with eNote too.

How long took the development up to now?

I started to program on Amiga since 1995.
Gradually I had less and more less time on this.
At this moment I have almost no time for Amiga developement.
But sometimes I try to make a bit.
At the evenings when I have a propriate mood and powers I add
new features and fix some errors in my products if they are.

What software are you using?

I use various software.
I use YAM for my e-mailing.
When developing I use SAS/C,GCC, PhxAss...

For what system are you developing?

I write programs for classic AmigaOS and for Linux.
I plan to write programs for MorphOS in future.

Would you support the "AmigaOS 4.0" or "MorphOS"?

I support MorphOS because I think that this is a real continuation of such
a great consept which is called "Amiga".
Amiga is not a trademark - it is an IDEA!
MorphOS most completely fits this idea.
Speaking about AmigaOS4, we know almost nothing about it in our country.
Generally the closed politics of Amiga Inc. seems suspicious.
And some products of their partners are too big and buggy.
Are we having big improvements in AOS 3.5 in comparison to 3.1?
But where we lost those several disquettes?
The only thing I hope is that AmigaOS4 will work on Pegasos.

What can we expect from future versions?

Nowadays the developement of my programs had slowed down dramatically.
It is because my main work takes almost all of my time.
But I hope that all ideas which I had planned
and all my projects I started or planned to start will be realized.

In the future versions of VisualGuide first of all
I plan to insert the HTML support.
Probably it will be able to work with FTP so one could scan FTP server.
There are also several ideas for eNote but I don't want speak about them for now.
I could say that the existing alpha version of it has complete configuration.
But all depends on my users.

*Don't you lose the fun and interest in developing
when you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

Of course, because I got the impression that no one wants my work.
But I need to say that all of my programs first of all needed by me
and my friends who are my main users, betatesters and route all my powers.
And even if the community has a poor reaction on some of my projects I continue
to support them for me and all those people who need them.

Get you enough Feedback for you Software?

Nop.
I have too low response as a rule.
I was pleasingly surprized with several cards to eNote (AFD-Cardware).
Big thanks to those who supported me...

When did you use your Amiga for the last time?

I use it every day. :)

What software have you bought for your Amiga last time?

Last i bought was AmigaOS, AmIRC, Voyager.
But unfortunately it is too complicated to buy anything
in our country because of low money incomes of Russians which do
not allow them to buy expensive programs.

What software do you use till today?

CED, AmIRC, YAM, SAS/C and many other good products.

What soft/hardware are you planning to buy?

I plan to buy a Pegasos and of cource MorphOS.
Probably lately I will buy AmigaOS4, but only if it will work on Pegasos.

Do you believe in a comeback of Amiga?

I believe that MorphOS/Pegasos will replace Amiga to us and will do even more.

Your last words to our Readers?

I want to thank all those who are not indifferent to fate of Amiga CONCEPT.
Thank you for you not leaving our lines, that you are continuing to support
this platform and people who are making the beautiful programs for Amiga.

Try to believe that only one letter to the simple enthusiast who is making may be
little but interesting programs for free for us weights much more and brings
more joy than successes on the job bringing great income.
I call you to support Amiga developers because they are making Amiga like it is now.
Thank you.

.... __ -- © Amiga Arena 06/2003 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS!

```
        (·· AMIGA · ARENA ··)

    .-----------------------------------.
    | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
    `-----------------------------------'

    ø===================================ø
    |                                   |
    | <«Developer: Mehrere>             |
    |                                   |
    | <«Software: OpenOffice>           |
    |                                   |
    | <«Homepage: openoffice.vgrabbe.de>|
    |                                   |
    | <«eMail: openoffice@vgrabbe.de>   |
    |                                   |
    `===================================='
```

Please introduce yourself to the readers!

Well, my name is Volker Grabbe, 30 years young, married, 2 children, former VOBIS (German computer retailer) branch manager, now in the wholesale distribution of PC hardware.

When have you started working with the Amiga?

Sometime around 1989.

Which Amiga model do you own?

Well, an A1200, a towered A3000, an original A3000T (alas currently out of order), an A4K in a selfmade tower with PPC as well as an A1000. Oh well, and Amithlon ;)

Which version of the OS is running on your comuter?

OS 3.9 on the 4000, 3.5 on the 3000, 1.3 on the 1000 ;)

Which software are you developing?

Together with some others:
(so far Jens Köcke, Mafred Rauer, Peter Kaltstein, Patrik Jung, Stephane SARAGAGLIA, Jens Begeschke, Emm Vasilakis, Stefan Kleinheinrich, SixK).
I have included eveyone who wants to help me or is already doing so. Sorry if I should have forgotten anyone ;)
In addition there's the API developer from SUN as well as Hans-Jörg Frieden for conversion related problems.

Can you tell us what OpenOffice is about?

Open Office is the Open Source alternative of Sun's StarOffice 6, not as wrongly assumed by some, of version 5.2.
However, as that one contains some licensed and patented parts, these parts have simply been left out of OpenOffice (spell checking, Adabas database, etc.).

All in all OpenOffice is an all-in-one product.
Not only does it contain a word processor and spread sheet but also presentation software as well as rudimentary drawing features.
Furthermore the OpenOffice programmers are working on the redevelopment of the former scheduler from StarOffice 5.2.
All in all, with this software the Amiga would be applicable for office use, of you could take work home because of the excellent import and export filters.

What created the idea in you to keep on developing OpenOffice?

The fact that there won't be any more Amiga programs from Digita, and just ONE word processor in the form of AmigaWriter, too few for my taste.
TurboCalc isn't being developed anymore, and we haven't had a decent presentation software since Scala.
Furthermore we have here the use of standard file formats (XML) combined with MS import filters.

How long has the development taken so far?

We're still in the coordination phase, first we will build everything around OpenOffice so we'll be able to construct a so called OpenOffice Development Kit.
So, if anyone wants to join in, go ahead. The bigger the team the faster the implementation.

Which software do you use for developing?

We will fall back on GCC as StormC 4 is also based on this and OpenOffice is mainly developed with that (at least the Linux version we will convert).

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

We are writing OpenOffice for AmigaOS4 as HJ Frieden wrote that you can turn a 68K program into an AOS4 PPC program relatively easy.
Possible adaptions for other CPUs than PPC and 68K (for emulations) may also emerge.
If it should be possible to support x86 by way of a simple recompile we will do this.

Which operating system will you support in the future?

Definitely OS4 and OS3.9, the latter because of Amithlon on which I'm also developing.

What can we expect of future versions?

Implementing improvements written by the OpenOffice community as soon as we have a running version.
Support for special Amiga features and the like. But first we want to have the whole thing up and running.

Don't you lose the fun and interest in programming if you see the small amount of feedback you get out of the small Amiga market?

It consternates me how many people are writing in the message boards, that won't work anyway, you can just as well drop it right now, etc.
One even wrote he'd buy us a crate of beer if something could be presented in 1-2 months time.
Of course this whole thing is a great motivation.
The more so as people are alluding to my VOBIS past.

Yet I won't let myself be dicouraged by that.
I have only a weary smile for such persons.
Create something decent yourself instead of just nagging perpetually.

Do you receive enough feedback for your software?

Well, the good prevails, but there is also some nasty feedback.
Today somebody wrote to me I had sent him a mail with some weird contents.
As it turned out it was a Windows virus, my sender address was also in there,
but the sender was, as the header proves, a Russian address.
I can only speculate about what that was supposed to mean.
But I think that such things go beyond a joke.

When have you last used your Amiga?

About 4 months ago, since then Amithlon nearly exclusively.

Which software did you last buy for your Amiga?

OS3.9, before that Heretic2, before that 3.5, before that .....

Which software are you still using?

Well, Amithlon, Turboprint, GoldED-Studio 6, AmigaWriter 2.2 because included
with Amithlon.
Apart from that OpenOffice under Windows XP.

Which hard/software are you planning to buy?

There I'm awaiting the development in the area of PPC boards.

Do you believe in a comeback of Amiga?

The way it's currently handled, no.
MS is simply too big, the Amiga will alway stay a niche product.
But how large this is going to be lies with us users and programmers.
Apple has been proving for years that a niche can be big, too.
Dethroning MS we most surely won't.

Your final words to the readers?

Most are besieging each other.
There is much discussion about things that do not yet exist, sometimes of an
extremely low standard.
I know there is a silent majority, but nonetheless.
What is missing amongst us is cooperation.
MOS vs. OS4, Amithlon vs. PPC, VMC vs. the Frieden brothers.
People, think, do like Phil Collins in his song "Both Sides Of The Story",
listen to both sides, and then forget the quibbles and then join forces.

Volker Grabbe

.... __ -- © Amiga Arena 3/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(translated from German by Christian Busse)

```
        (·· AMIGA · ARENA ··)

 .----------------------------------.
 | I · N · T · E · R ·V · I · E · W |
 `----------------------------------'

ø=====================================ø
|                                     |
| <«Entwickler:Mehrere>           |
|                                     |
| <«Software:OpenOffice>          |
|                                     |
| <«Homepage:openoffice.vgrabbe.de> |
|                                     |
| <«  Email:openoffice@vgrabbe.de>  |
|                                     |
`======================================'
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Tja, also, mein Name ist Volker Grabbe, 30 Jahre jung, verheiratet 2 Kinder,
ehemaliger VOBIS Filialleiter, nun im Vertrieb von PC Hardware im Großhandel.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Irgendwann so um 1989 rum.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Also, einen A1200, einen A3000 im Tower umgebaut, einen A3000T original (mom. leider defekt),
einen A4K im selbstgebautem Tower mit PPC sowie einen A1000. Nunja, und Amithlon ;)

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

OS 3.9 auf dem 4000er, 3.5 auf dem 3000er, 1.3 auf dem 1000er ;)

Welche Software entwickelst Du?

ZUsammen mit einigen anderen:
(bisher Jens Köcke, Mafred Rauer, Peter Kaltstein, Patrik Jung, Stephane SARAGAGLIA, Jens Begeschke,
Emm Vasilakis, Stefan Kleinheinrich, SixK).
Ich habe alle angegeben, die mir helfen wollen oder es bereits tun. Sollte ich jemanden vergessen haben entschuldigung ;)
Unterstützend kommen der API Entwickler von SUN sowie Hans-Jörg Frieden dazu, wenn es um Umsetzungsprobleme geht.

Kannst Du uns erzählen, worum es bei Open Office geht?

OpenOffice ist die Open Source Variante von Suns StarOffice 6,
nicht wie fälschlicherweise von einigen vermutet von der Version 5.2 .
Da dieses allerdings lizensierte und patentierte Teile beinhaltet wurden diese Teile bei OpenOffice einfach weggelassen
(Rechtschreibüberprüfung, Adabas Datenbank, etc.).

Alles in allem ist OpenOffice ein All in One Produkt.
Es beinhaltet nicht nur eine Textverarbeitung und eine Tabellenkalkulation, sondern auch eine Präsentationssoftware
sowie rudimentäre Zeichenmöglichkeiten.
Auch arbeiten die OpenOffice Programmierer an einer neuentwicklung des ehemaligen Terminplaners aus Staoffice 5.2.
Alles in allem, wäre der Amiga mit dieser Software auch in Büros einsetzbar, oder man könnte,
wegen der sehr guten Import und Exportfilter Arbeit mit nach hause nehmen.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Open Office zu entwickeln?

Die Tatsache, das es von Digita keine Amigaprogramme mehr geben wird und mit Amigawriter gerade mal EINE Textverarbeitung,
zu wenig für meinen Geschmack.
Turbocalc wird nicht mehr weiterentwickelt und eine vernünftige Präsentationssoftware haben wir seit
Scala nicht mehr gehabt.
Des weiteren haben wir hier die Verwendung von standart-Dateiformaten (XML) mit der kombination von MS-Importfiltern.

Wie lang hat die Entwicklung bisher gebraucht?

Wir sind noch in der Koordinierungsphase, zuerst bauen wir alles um OpenOffice drum herum,
damit wir ein sogenanntes OpenOffice Development Kit zusammenbauen können.
Wenn also noch jemand mitmachen will, immer her damit. Je größer das Team, desto schneller die Umsetzung.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Wir werden aus kompatiblitätsgründen wohl auf GCC zurückgreifen, da StormC 4 auch darauf basiert
und OpenOffice hauptsächlich damit weiterentwickelt wird (zumindest die Linux Version die wir umsetzen)

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

OpenOffice wird von uns für das AmigaOS4 geschrieben, da HJ-Frieden schrieb das man durch relativ einfache möglichkeiten
aus einen 68k Programm ein AOS4 PPC Programm machen kann.
Ev. Anpassungen an andere CPUs als PPC und 68k (für Emulationen) wird sich herausstellen.
Sollte es durch einfache kompilierung möglich sein x86 direkt zu unterstützen, werden wir dies tun.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Definitiv OS4 und OS3.9, letzteres wegen Amithlon, auf dem ich auch entwickle.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Sobald es eine Version lauffähig gibt, Verbesserungen die von der OpenOFfice Gemeinde geschrieben wurden zu implementieren.
Besondere Amiga Features zu unterstützen und ähnliches. Zuerst aber wollen wir das ganze erst einmal lauffähig haben.

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren, wenn Du die
geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt bekommst?

Es erschreckt mich, wie viele Leute in den Foren schreiben, Das klappt ja eh nicht, laß es gleich sein, etc.
Einer hat sogar geschrieben, das er eine Kiste Bier spendiert, wenn in 1-2 Monaten dennoch etwas zu sehen sein sollte.
Das ganze motiviert natürlich sehr stark.
Zumal man auch auf meine VOBIS Vergangenheit anspielt.

Ich werde mich davon aber nicht entmutigen lassen.
Für solche Personen habe ich nur ein müdes Lächeln übrig.
Statt nur zu nörgeln, macht selber was vernünftiges.

Erhältst Du genügend Resonanz auf Deine Software?

Nunja, die gute überwiegt, allerdings gibt es auch böse.
Heute schrieb mir einer, ich hätte eine mail mit komischem inhalt an Ihn geschickt.
Wie sich herausstellte war es ein Windows Virus, meine Absenderadresse stand auch drinn,
Absender war aber, wie der Header beweist, eine russische Adresse.
Wie das gemeint sein kann, darüber kann man nur spekulieren.
Nur bei sowas, finde ich, höhrt der spass auf.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

vor ca. 4 Monaten, seither fast nur noch amithlon.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

OS3.9, davor Heretic2, davor 3.5, davor .....

Welche Software verwendest Du noch?

Nunja, Amithlon, Turboprint, Golded-Studio 6, Amigawriter 2.2 weil bei Amithlon dabei.
Ansonsten OpenOffice unter Windwos XP.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Da warte ich die Entwiclung im Bereich PPC-Boards ab.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

So wie es mom. gehandhabt wird, nein.
MS ist einfach zu groß, der Amiga wird immer ein Nischenprodukt bleiben.
Nur wie groß diese sein wird, liegt an uns Usern und Programmierern.
Das eine Nische auch groß sein kann beweist Apple seit Jahren.
MS von Tron stoßen werden wir sicher nicht.

Deine abschließenden Worte an die Leser?

Die meisten belagern sich gegenseitig.
Es wird viel über noch nicht vorhandenes diskutiert, manchmal auf extrem niedrigem niveau.
Ich weiss das es eine schweigende Mehrheit gibt, aber dennoch.
Was in unserer Mitte fehlt, ist Zusammenarbeit.
MOS gegen OS4, Amithlon gegen PPC, VMC gegen Friedens.
Leute denkt mal nach, macht es wie Phil Collins in seinem Lied "Both sides of the Story",
höhrt euch beide seiten an und dann vergesst die Streitigkeiten und zieht gemeinsam an einem Strang.
Volker Grabbe

.... __ -- © Amiga Arena 3/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.----------------------------------.
| I · N · T · E · R ·V · I · E · W |
`----------------------------------'
```

```
ø=========================================ø
|                                         |
| Developer: Vladimir Javorski            |
|                                         |
| Software:  AutoDocArt                   |
|                                         |
| Homepage:  none                         |
|                                         |
| Email:     jvovka@belnet.ru             |
|                                         |
`=========================================='
```

Can you please tell a bit about yourself and your Amiga background?

I live in Russia. This is all that need to say...
I use A1200+030(50Mhz)

*You released some new Screenshots of of your new Software "AutoDocArt",
can you please tell us some more Information?

1.Newlook documents review. (NListtree)
2.Search function with document pattern.
3.Programm is devided by three parts (Main, Find, Prefs).
4.Newlook syntax function view. (NFloattext)
5.Syntax user prefs.
6.Multiassign scan mode. ("Autodocs:")

There are main features.

What has created the idea in you to developing "AutoDocArt"?

I don't like old style autodocs viewers.

*What do you think is the different about "AutoDocArt" and comparable Software?

Comfort.

*When do you think is the first public Version ready?

When the beta tests are over... Month or less.

How long has the development taken so far?

3 months.

*Do you need some more Beta Testers?

Yes!!!

What can we expect of future versions?

What is need.

Which software are you using for developing?

StormC, PPaint.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

AmigaOS.

Which OS will you support in the future?

AmigaOS and MorphOS.

*What is the reason to Support this OS?

I have A1200+030 only ;-(

*What features do you miss on the AmigaOS for developing?

Buildin MUI. :-)

*What features do you wish for the AmigaOS?

Native OOP.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

No!!! :-)))

Do you receive enough feedback for your software?

No!!! :-)))

Which software did you last buy for your Amiga?

I don't buy anything! I have no money for it!

Which software do you still use?

PPaint, StormC, PowerD, MUI, DOpus5-2, GoldED6, OctaMED SS1.3.

Which hard/software are you planning to buy?

AmigaONE... ;-)

Do you believe in a comeback of Amiga?

Yes! But only believe...

Your final words for the readers?

! Can anybody buy me AmigaONE? No!?
Hey, can anybody buy AmigaONE? Let's to see...
More then $600 - to buy PC+Amithlon will be better :-(((
I believe in a comeback of Amiga,
but first I have to buy PC to make money for my future Amiga.

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    | Entwickler: Torsten Giebl               |
    |                                         |
    | Software:   Turricane 4 Ever            |
    |                                         |
    | Homepage:   http://www.turricane.org    |
    |                                         |
    | Email:      wizard@turricane.org        |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Hallo Torsten,kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

-Hmm, okay wo fängt man da am Besten an ?!?! Meine erste Konsole war, wenn man das heute noch sagen darf, das Atari VCS 2600. Nicht die Edelausführung mit Holz, sondern die spätere aus schwarzem Plastik. Meine Bruder und ich hatten es zu Weihnachten bekommen. Wir waren hin und weg und konnten gar nicht mehr aufhören zu zocken. Auch wenn dies heute vielleicht lächerlich klingt, aber damals war es für uns beide die erste Art von digitaler Unterhaltung und wir waren fasziniert davon. Mein absolutes Lieblingsgame, auch heute auf dem Emu noch, ist Chopper Commander. Simpel, aber cool. Irgendwann hat dann leider jemand den Fernsehanschluß mit dem Stromanschluß verwechselt und dann war das Ding kaputt.

Wir wollten mehr und zu dieser Zeit hatten, die meisten die ich kannte, einen C64. Ein Bekannter empfahl uns einen A500 zu kaufen, der hätte mehr Speicher, bessere Grafik usw. Aber auch der erschien ihm dann nicht mehr gut genug und wir sollten uns einen A2000 kaufen. Der hätte OSA und wäre erweiterbar. Traurig aber wahr es kam nie eine neue Karte oder eine Festplatte rein. Die Sachen waren damals für mich als Schüler einfach zu teuer. Eine Karte die aber beim Kauf des A2000 schon eingebaut war - die Bridgeboard Karte (JANUS) mit einem 8088 drauf. Also lernte ich auch die PC Welt. Am Anfang hab ich immer noch versucht C64 Games mit LOAD "*",8,1 zu laden ;-) Ab dann hab ich BASIC gelernt. Ohne Kurs nur mit den Beispielprogrammen auf der Extras Disk und dem AMIGA BASIC Handbuch. Meinem Bruder hab ich nachher dann den AMIGA überlassen und ich bekam einen 486 DX4 / 100 + Nadeldrucker geschenkt.

Dank JANUS Karte durfte ich mich dann schon DOS Xpert nennen und mußte oft genug Kumpels bei ihren PC Problemen helfen. Daher stammt auch mein Pseudo -The WIZARD-. Den PC hab ich dann nach und nach aufgerüstet. Heute vor etwa einem Jahr hab ich mir dann einen gebrauchten A1200 im Netz ersteigert. Und da war es wieder das AMIGA Feeling.

Was die meisten zuerst schreiben, schreibe ich zuletzt, meine aktuelle Situation ;-)

Mein Name ist Torsten Giebl, bin 24 Jahre alt und studiere im fünften Semester Angewandte Informatik mit Anwendungsfach Elektrotechnik an der Universtität Siegen. (http://www.uni-siegen.de)

*Mit Eurem Projekt "Turrican 4 Ever" wollt Ihr einen inoffiziellen Nachfolger

der beliebten "Turrican" Serie von Rainbow Arts/Factor 5 umsetzten,wie und wann seid Ihr auf die Idee gekommen solch ein Projekt zu starten?*

-Es heißt Turricane 4 Ever. Soviel Zeit muß sein :-) Wieso das "e" ? Dazu komme ich später noch. Bei mir kam diese Idee zum ersten Mal auf als ich mich an meinen Computer setzte und mit FreePascal und Graphix eine Art Gameloop codete. Es war einfach ein Experiment was für Routinen und Abfragen nötig waren, um mit der Turrican Figur rumzulaufen, zu kreiseln oder zu springen. Alles war auf meinem Mist gewachsen. Zu dieser Zeit hatte ich von Gameloop oder derartigen Dingen überhaupt noch nichts gehört. Ich dachte einfach das müßte so sein und dann hab ich mich halt hingesetzt und es funktionierte.

Als ich Internet hatte, kam ich mit Martin Konrad ins Gespräch und er wollte auch einen Turrican Nachfolger machen. Das Problem Numero Uno schon damals wir hatten keinen Grafiker. Glaube es war meine Idee das wir doch die Grafiken aus MegaTurrican nehmen könnten. Bei Konsolen ist es meistens durch die Sprite-engine relativ einfach möglich Sprites zu rippen. Martin schrieb das er auf dem Gamegear fit wäre und dort schon so einen Spriteripper geschrieben hätte. Er setzte sich hin und tat dies auch für den Megadrive. Er rippte die Anims vom Turrican und die Tiles der ersten Welt. Voila wir hatten die Grafiken, blieb nur noch wie wir an die Musik kommen sollten.

Dann fand ich im Netz die Original AMIGA Musiken von T3. Und auch den Linux-Source zum Abspielen der TFMX Modules coded by Marx Marvelous und Per Linden.

Dies war auch die ursprüngliche Idee von "Turrican Forever". Das Beste vom AMIGA und MEGADRIVE kombinieren. Die besseren, farbigeren Grafiken vom Megadrive und die bessere Musik vom AMIGA. Das Spiel sollte so heißen wie Martin Konrads Seite.

Kurze Zeit später lernten Domy und ich im Netz Alexander Scholz (Albolone) kennen. Er ist unser Hauptgrafiker und für die tollen Artworks verantwortlich. Als er uns dann seinen gepixelten Turrican zukommen ließ, waren wir hin und weg und wollten unbedingt ein neues Game machen.

Wieso heißt das Spiel jetzt Turricane 4 Ever oder Turricane Forever ?

1. Um möglichen Copyright Problemen aus dem Weg zu gehen.
2. Die Domain http://www.turricane.org war noch frei, die ganzen www.turrican.xyx, waren schon weg.
3. Wir wollten uns von dem Namen der Seite von Martin Konrad unterscheiden.

Wann und auf welchem System hast Du das erstemal Turrican gesehen/gespielt?

-Wann kann ich leider nicht mehr sagen. Es war Turrican 1 auf dem AMIGA 2000. Das war die Version von der AMIGA FUN Zeitung für 20,-- DM :-)

Was ist für Dich das besondere an Turrican?

-Eigentlich das Ganze Spiel. Viele Turricanlevels sind riesengroß, es gibt überall Extraboni und mir gefällt einfach die Idee mit einem Lonewarrior rumzulaufen. Das Leveldesign ist klasse und die Musiken von Chris "Turrican" Hülsbeck sind einfach unerreicht.

Welches ist für Dich der beste Turrican Teil und auf welchem System?

-Wenn ich mich festlegen soll auf mein absolutes Lieblingsturrican, dann ist es wohl Turrican 2 auf dem AMIGA. Bessere Grafik als T1 und besserer Sound. Wohl der Höhepunkt der Turrican Triologie. Aber eigentlich mag ich alle Turricans auf allen Systemen.

Jeder der damals auf seinem Amiga 500 Turrican zum erstenmal gesehen hat, dürfte wohl genau so gestaunt haben wie ich damals,der Sound,die Grafik einfach alles zog einen sofort in den Bann,glaubst Du das die Spieler Generation von heute überhaupt noch Interesse an Spiele wie Turrican haben?

-Das glaube ich fest. Ich hoffe auch das Turricane 4 Ever ihnen das wieder ein bißchen näher bringen wird :-)

Positiv finde ich das Ihr Turrican 4Ever in 2D halten wollt und nicht wie es heute leider üblich ist alles in 3D,erschwert dies aber nicht auch die Umsetzung?

-Unserer Meinung nach wäre ein 3D Turrican kein Turrican mehr. Wir wollten gerade ein Oldskool Game machen. Und die Entscheidung 2D - 3D stellte sich auch gar nicht, da ich erst gerade anfange 3D Coding zu lernen.

Ihr seid auf der Suche nach Pixelartisten für die Amiga Plattform,habt Ihr schon Interressenten gefunden?

-Leider noch keinen einzigen :-(

Was denkst Du erschwert die Suche so,gibt es heute keine wirklichen Pixelkünstler mehr?

-Das trifft genau den Punkt. Heute können mehr Leute Meshes zusammenbasteln, als Pixeln. Mich wunderts auch nicht, auch ich könnte mich eher mit einem Modeller hinsetzen und ein paar einfache Modelle fertigen, als auch nur eine Grafik zu pixeln.

Vielleicht liegts auch ein bißchen daran das die Leute vielleicht denken, wer weiß ob das kein Lamerprojekt ist. Auf diese Frage kann ich nur antworten, selbst wenn nachher die fertigen Grafiken zur Verfügung ständen und es kein Spiel dazu gäbe, würden sich andere Leute finden die sie benutzen würden.

Die Erfolgsgeschichte von Turrican begann für 12 Jahren,welche Systeme werden denn heute oder in Zukunft unterstüzt?

-In der Hinsicht kann man sich heute wie im Paradies fühlen. Da die Rechner immer schneller wurden/werden war es irgendwann egal ob man ein Game in z.B. C/C++ codete oder in reinem ASM. Auf dem A500 z.B. hatte man keine Wahl sollte das Spiel schnell sein, war Assembler die einzige Wahl. Heute kann ich hingehen und die Main Gameloop, die Steuerroutinen usw. in C/C++ zu coden und falls es wirklich sein muß die zeitkritischen Routinen in Assembler. Die Portierung eines AMIGA Spieles war damals eine aufwändige Sache, der gesamte Quellcode mußte für eine andere Plattform neu geschrieben werden. Dies war teuer und zeit-intensiv. Es sei denn die Zielplattform hatte auch einen 68xxx Prozessor.

Heute gehe ich hin schreibe ein paar Funktionen oder Klassen die z.B. Sprites auf den Bildschirm blitten oder die Tastatur abfragen und wenn ich dann das Game auf ein anderes System portieren will, ersetze ich einfach diese Funktionen / Klassen, compiliere das Ganze neu und voila es läuft. Okay, ganz so reibungslos klappt es meistens nicht, es ist immer noch Bugfixing nötig. Aber man muß seinen Source schon sehr strukturiert und sehr nach Standard coden, weil manche Bugs auf strikteren OSes wie LINUX doch schneller einen Fehler hervorrufen als z.B. auf Windows.

Wie wird im einzelnen die Umsetzung für den Amiga ablaufen?

-Das kommt darauf auf an, für was für einen AMIGA.

Wir haben zwei Systeme im Blick. Einmal den Standard A1200 und den Highend PPC Amiga.

Für den Highend PPC Amiga
dürfte das kein Thema sein. Dort gibts auch SDL und er
ist schnell genug. Will heißen nur ne Neucompilierung ist
nötig und fertig.

Wenn T4E irgendwann fertig ist, vielleicht
findet sich ja auch noch ein braver Coder der es dann für den
A1200 codet. Ist klar das dann Abstriche bei Farbenvielfalt usw.
gemacht werden müssen.

Wir wollen eigentlich auf unserer Seite nicht um Spenden bitten,
aber falls wirklich jemand zuviel Geld übrig hat, könnte er uns AMITHLON
zukommen lassen. Wie geschrieben, habe ich im Moment nur einen A1200 mit
4 MB Speicher und einer Festplatte zu Hause. Also zu langsam und zuwenig
Speicher für SDL auf dem AMIGA.

Welche Systemanforderungen braucht der Amiga für Turrican 4Ever?

-Da wir erst am Anfang stehen kann ich das jetzt noch nicht sagen,
noch nicht einmal für den PC.
Ich bin aber Minimalist, nicht beim Gameplay, nur bei den System-
anforderungen.

Auf welchem System gibt es schon die meisten Fortschritte?

-Da wir SDL benutzen ist er auf allen gleich.

Habt Ihr Kontakt aufgenommen zu den damaligen Entwicklern?

-Wir haben Peter Thierolf, den Coder von Turrican 3 AMIGA, an seinem
Wohnort besucht. Und uns Tips vom professionellen Entwickler geben
lassen. Er arbeitet auch jetzt noch bei NEON.

*Besteht seitens der damaligen Entwicklern kein Interesse Turrican 4Ever
offiziell umsetzten zu lassen von Euch?*

-Peter Thierolf hilft uns bei Fragen wo er kann, leider kann er, aus Zeitmangel,
keinen Code beitragen. Er arbeitet ja Fulltime als Programmierer bei NEON.
Factor 5 hatte ich damals öfters wegen Erlaubnis zum Umsetzen von T3 auf den
PC gefragt und bekam nie eine Antwort zurück.

*Turrican 4Ever soll Freeware werden angesichts der arbeit die Euch erwartet ist dies
nicht auch ein Grund das die Entwicklung so lange schon andauert,sprich
geht da nicht die Motivation verloren,ich denke man muss schon Turrican Freak sein um
das dieses Projekt auch wirklich eine Chance hat umgesetzt zu werden?*

-Klar knickt meistens die Motivation irgendwann während der Entwicklung ein,
aber dann spielt man ein paar Levels Turrican und ist wieder hellauf begeistert.
Eine Überlebenschance hat das Projekt aber nur, wenn wir noch mehr Manpower
bekommen, vor allem Pixelartisten. Die brauchen wir im Moment so dringend
wie die Luft zum Atmen. Und uns geht im Moment die Luft aus. Will heißen
meldet euch, mit Arbeitsprobe, unter wizard@turricane.org oder unter
albolone@turricane.org !!!

Die Entwicklung dauert auch deshalb lange, weil wir alle noch ein Real Life
haben. Wasn das :-) Ich bin z.B. im Moment am Studieren. Andere wie z.B.
Alex arbeiten Fulltime und betreuen ehrenamtlich nebenbei noch mehrere
Magazine wie AmigaPlus usw.

*Wie siehst Du wirklich die realle Chance das Ihr Turrican 4Ever fertigstellen könnt,
bez. das es wirklich eine Amiga Version zu sehen gibt?*

-Das kommt ganz darauf an, finden wir noch Grafiker gut, sonst eher düster.
Wenn das Game fertig ist, wird es auf jeden Fall eine AMIGA PPC Version
geben und falls sich ein AMIGA Coder findet, auch noch eine A1200 Version.

Deine letzten Worte an die Leser?

-Erstmal danke für dieses Interview und AN ALLE PIXELMEISTER DA DRAUßEN
MELDET EUCH UNTER wizard@turricane.org ODER UNTER albolone@turricane.org
MIT ARBEITSPROBE. -! LET THE AMIGA NEVER DIE !-

.... __ -- © Amiga Arena 11/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    |  Entwickler:    Thomas Schulze          |
    |                                         |
    |  Software:      Crossfire II            |
    |                                         |
    |  Homepage:      www.dreamworlds.de      |
    |                                         |
    |  Email:         thomas@dreamworlds.de   |
    |                                         |
    `=========================================='
```

*Hallo Thomas und Stefan,
könnt Ihr bitte etwas über Euch und Eurem Amiga Werdegang erzählen?*

Hmmm.... ich bin Thomas Schulze,aktuell Student der Informationstechnik
an der TU Dresden und 23 Jahre alt.
Stefan ist mein Zwillingsbruder, aber mit grundverschiedem Lebenslauf.
Nach beendeter Lehre als Schlosser (!) wechselte er die Branche
und arbeitet jetzt als Programmierer.
Zum Amiga kamen wir über unseren großen Bruder,
der sich kurz nach der Wende einen A500 kaufte
und ihn uns etwa zwei Jahre später, als er auszog, überließ.
Wir hatten bis dahin schon diverse Computer aus DDR-Produktion
mit unseren Prograämmelchen gequält und waren begeistert von
den Möglichkeiten,die dieser Computer bot.
Anfangs noch auf AmigaBasic,aber schon bald mittels AMOS entstanden
die ersten Computerspiele.
1997 war dann Crossfire I fertig und wir wechselten zu StormC.
Inzwischen wechselte unsere Hardware langsam vom 1200/030
über 1200/060 bis zum jetzigen A4000/PPC.

*1998 habt Ihr noch unter dem Namen "ChaoticByte Productions"
Crossfire I als Vollversion freigegeben.
Könnt Ihr mir einwenig zu dem damaligen Werdegang des
ersten Teils etwas erzählen?*

Anfang geht alles immer ganz schnell...
vor allem in AMOS, was ich heutzutage noch vermisse:
Einfach eine Idee haben und losprogrammieren.
Bei dem Umfang heutiger Projekte ist diese Herangehensweise natürlich ausgeschlossen.
Soweit ich mich noch erinnere,
wollte uns damals ein ebenso computerverspielter Cousin besuchen
und wir hatten auf die Schnelle ein Ballerspiel für 4 Spieler aus dem Boden gestampft.
Nach nur 2 Tagen stand die Grundversion,
nur eine Waffe und nur in 16 Richtungen drehbar,
aber mit mächtig Spaßfaktor.
Unser Besuch war inzwischen wieder abgereist,aber Crossfire I war geboren.
Der Rest des Spiels entstand nach und nach in Zockpausen :-))

Als das Spiel dann fertig war (so fertig, wie Spaßspiele je sein können),
veröffentlichten wir eine Demoversion.
Dafür haben sich insgesamt 3 (in Worten Drei) Leute registriert,
davon nachgewiesen einer,der das Spiel dann auf einem Warez-Server anbot.
Als es auch nach ein paar Monaten nicht mehr wurden,
wir aber trotzdem von der enormen Spielbarkeit unseres Spiels überzeugt waren,
gaben wir es als Freeware heraus.
Das Spiel hat bei manchen Leuten echten Kultstatus erreicht
und wir waren sehr überrascht,wo wir alles CF1-Spieler trafen.

*Leider verfügte die damalige Version keinen Computer Gegner.
Denkt Ihr, daß dies eines der Gründe war,
daß sich so gut wie niemand damals registriert hat?*

Ich denke,dafür wird wohl eher die abschreckende Optik und
der damals schon einsetzende User-Schwund verantwortlich gewesen sein.
Zumal das Spiel erst nach einer Weile Gewöhnung anfängt,
richtigen Spaß zu machen.
Bis dahin muss man erstmal durchhalten.
Und diese Gnadenfrist wollten die meisten Leute einem kleinen Shareware-Spiel nicht geben.
An den fehlenden Computergegnern mag es auch gelegen haben,
immerhin sind mehrere Leute vor dem Rechner eher die Ausnahme denn die Regel.

*Was ist aus Euren damaligen Projekten wie dem angekündigten
Rollenspiel oder Genesis of Darkness geworden?*

Es gibt insgesamt 5 Projekte,die sich den Namen "Genesis of Darkness" teilen:
Ganz am Anfang stand ein (für AMOS-Verhältnisse)
relativ großes Labyrinth-Ballerspiel mit richtig Story,
Monstern, diversen Waffen, den obligatorischen Bonusbananen und ähnlichen Phänomenen.
Grausame Steuerung,aber Herden von kleinen Gemeinheiten
und Ideen machten das Spiel im Freundeskreis recht beliebt.
Dann bekam Dirk den Source in die Hand und schrieb das Spiel mal eben um,
erweiterte die Skriptmöglichkeiten,fügte Intro und Endsequenz hinzu
und malte ein völlig neues Grafikset.
Und was uns da als ehemals unser Spiel entgegenkam,wollten wir gar nicht glauben.
Da passierten kleine Theaterstücke im Level,Gespräche mit Monstern,Kombinationsrätsel
und ähnliches,das wir eigentlich für unmöglich gehalten hatten...
immerhin stammt das Spielsystem ja von UNS.
Der darauffolgende Versuch,dieses Spielsystem etwas proffessioneller anzufangen,
schlief irgendwann mittendrin ein.
Eine Multiplayer-Variante war auch in Arbeit,starb aber ebenso den Tod plötzlichen Desinteresses.
Wer mitgezählt hat,wird feststellen,daß das nur 4 waren.
Nunja,Nummer fünf ist gerade in der Konzeptionsphase und wird ein Iso3D-Rollenspiel
mit Netzwerk-Support und evtl. Onlinewelt (falls ich mir den Server leisten kann).

Das Rollenspiel "Zwischen den Fronten" war ja auch bereits der dritte Anlauf.
Das Projekt war das letzte, das noch in StiNo-C angefangen wurde.
Die Engine war schon veraltet, bevor wir sie begonnen hatten.
Aber das Weltenbauen dafür hat richtig Spaß gemacht.
Man konnte im Editor schon Lichtquellen durch die Gegend schieben
und den Schatten an der Wand beim Wandern zuschauen...
Von diesem Spiel wird es auf jeden Fall einen vierten Versuch geben,
nur gehen wir dieses Mal nicht so blauäugig ran.
Der Netzwerkkernel wird vorher getrennt getestet (daher das Iso3D-Rollenspiel vorher)
und die 3D-Engine wird auf dem aktuellen Stand der Technik neugeschrieben.
Aber auch das ist noch Zukunftsmusik.

*Für alle die Crossfire überhaupt noch nicht kennen:
Worum geht es bei Crossfire 2?*

Crossfire II ist eigentlich "nur" ein Ballerspiel aus der Vogelperspektive.
Das Spiel unterteilt sich in grob zwei Teile.
Der Freistil-Bereich kommt völlig ohne Story aus und
passiert in einer zufällig ausgewählten, nicht scrollenden Arena.
Dafür können ein bis vier Spieler an einem Computer spielen,
entweder miteinander gegen Horden von Computergegnern oder klassisch gegeneinander.
Etwa 40 verschiedene Waffen udn Items
und viele kleine Gemeinheiten bereichern das Spielgeschehen.

Der zweite große Teil des Spiels ist der Storymodus.
Man schlüpft in die Rolle von Karsten, einem Piloten der Rebellen,
die ausgehend von den Überresten ihres Staates gegen den anderen,
damals siegreichen Staat kämpfen.
In diesen Krieg dringt nun eine dritte Partei ein.
Karsten muss nun verschiedenste Aufträge erledigen,
damit die "Rebellen" und ihre wenigen verbliebenen Sternensysteme nicht im interstellaren Krieg
dieser beiden Großmächte zerrieben werden.
Die Aufträge, die es dabei zu erledigen gilt,sind sehr vielfältig:
Von klassischen Metzelmissionen über Verteidigungsaufträge
bis hin zu versteckten Aktionen reichen die Aufgaben.
Die Geschichte wird in Texten, Bildern und gelegentlichen Filmsequenzen erzählt,
entwickelt sich aber auch in den Missionen selbst weiter.
So kann es durchaus sein, daß sich des Spielers Auftrag während der Mission ändert
oder Nebenaufgaben dazukommen.
Manchmal erledigt man diese Aufträge allein,
aber meist zusammen mit autonom agierenden Flügelmännern
in im Verbund mit einer großen Flotte.
Beide Teile haben eine enorme Menge an Grafikeffekten
und ein ziemlich heftiges Spieltempo gemeinsam.
Deswegen ist auch ein 060 oder PPC (oder Amithlon oder MorphOS) empfohlen.
Das Spiel läuft ab einem 030 schon recht sinnvoll,
allerdings braucht speziell der Storymodus mit seinen Massen
an beteiligten Schiffen später sehr viel Rechenzeit.

*Crossfire 2 wurde,nachdem es eigentlich kaum noch jemand wirklich erwartet hat,
in Aachen zur Amiga und Retro veröffentlcht.
Wann habt Ihr damals damit begonnen, für Crossfire 2 zu entwickeln
und welche Motivation beflügelte Euch,nachdem Ihr für den ersten Teil kaum
Registrationen erhalten habt? *

Gute Frage.
Ich glaube,es war die Vorstellung,Crossfire 1 mit "zeitgemäßer" Effekten zu erschaffen.
Damals waren wir relativ frisch auf C umgestiegen
und die damit sprunghaft angewachsenen Möglichkeiten,
was Rechenzeit und grafische Freiheiten angeht,ließen erahnen,
was für ein Feuerwerk Crossfire II in C werden könnte.
Mit mangelnden Registrierungen hatte das kaum zu tun gehabt,
eher mit unserer Begeisterung, sich die Möglichkeiten auszumalen.

*Anfang 2001 kam das vorzeitige Aus von Crossfire 2,
da Ihr durch einen Festplattencrash
wieder zurückgeworfen wurdet,was die Entwicklung betraf.
Was hat Euch dazu bewegt,es doch noch zu vollenden.
Zumal der Amiga-Markt zu diesem Zeitpunkt auch schon am Boden war
und es ungewiss war, wie es weiter geht?*

Wir hatten uns nach dem Verlust schon wieder aufgerappelt,
aber nach (damals schon) zweieinhalb Jahren Arbeit an ein und demgleichen Projekt
war die Motivation eher mäßig.
Wir waren schon immer recht wankelmütig
und die Begeisterung für ein Projekt,

die anfangs so enorme Fortschritte erzeugt,
schlägt genauso schnell auch wieder auf ein neues Projekt um.
Die Entwicklung des Spiels kroch dann noch vor sich hin,
während Stefan bereits komplett aus dem Programmieren ausgestiegen war
(er tat das Gleiche ja als Vollzeit-Beruf) und ich mich dem Online-Rollenspiel zuwandte.
Aber wir spielten das Spiel dennoch hin und wieder und nach einer Weile Abstinenz fällt
einem selbst erst wieder auf, was für ein gutes Spiel man da auf die Beine gestellt hatte.
Außerdem war mein Studium inzwischen knapp vor dem Ende,das Industriepraktikum steht bevor.
Da ich nach vier Jahren Elektrotechnik inzwischen sicher bin,
daß ich dieses Berufsfeld weiträumig meiden will,
wollte ich (angefangen mit diesem Praktikum) in der Computerbranche unterkommen.
Und um da reinzukommen, braucht man Referenzen....
Inzwischen weiß ich auch,warum es so wichtig ist, ein Spiel einmal wirklich FERTIG zu stellen.
Was für Unmengen an Arbeit am Ende auf einen zukommen,
von denen man vorher gar nichts geahnt hat!
Und neben dem Programmieren dann noch alle Teammitglieder beschäftigt halten,
Aufgaben ausarbeiten und verteilen,Ergebnisse beurteilen und integrieren...
Da wurde mir auch langsam klar,
warum die oft als nutzlos verschrienen Projektleiter so gut bezahlt werden. :-))

Welche Spiele haben Euch für Crossfire inspiriert oder als Vorbild gedient?

So recht wüßte ich keins.
Man hat aus vielen Ecken ein paar Ideen geklaut,aber ernsthafte Vorbilder...
YAGG hat uns damals eine Menge Freude bereitet,
diverse andere Gravitationsballereien ebenso.
SuperStardust vielleicht.
Ansonsten fallen mir keine ein.

Was hat es auf sich mit den Bodentruppen?

Wie oben beschrieben,kämpft man in den wenigsten Missionen alleine.
Und wenn eine der Missionen auf der Planetenoberfläche passiert,
wird man halt nicht nur von Fliegern, sondern auch von Panzern unterstützt.
Gegen Ende des Spiels darf man sogar mal selber Panzer fahren.

Welche Besonderheiten oder features würdest Du von Crossfire 2 hervorheben?

Die grafischen Effekte?
Eine Menge Transparenz, Raum-Verzerrungen, viel Funkenflug und derlei Spielereien.
Wohl eher die Story, sehr atmosphärisch mit einigen überraschenden Wendungen.
Und die Vielfältigigkeit der Missionen.
Schwer zu beschreiben, wenn man es nicht mal selber gespielt hat.

Was werden die Systemvorrausetzunge sein umd Crossfire 2 spielen zu können?

Als Minimum ein 030 mit 16 MB Ram und AGA oder Grafikkarte.
Die Freistilmodi lassen sich damit schon ganz gut spielen.
Aber ich würde eher einen 060 empfehlen.
Und der 16Bit-Hicolormodus, der nur auf Grafikkarten läuft,
dafür aber wesentlich besser aussieht,
braucht 32MB Ram und einen sehr schnellen Prozessor... PPC,
Amithlon oder Pegasos/MorphOS.

Wird es in Zukunft weitere Updates etc.für Crossfire 2 geben?

Aber ja!
Am ersten Update arbeiten wir grade,
es bereinigt die vielen kleinen Details und Fehler,
die durch die Hast vor der Messe übersehen wurden.
Außerdem bringt es eine ins Deutsche übersetzte Story und MorphOS-Support mit sich,

ein neues Musikstück für spezielle Storystellen usw.
Weitere Updates werden folgen, die neue Mehrspieler-Arenen beinhalten,
eine Replayfunktion (jetzt bereits enthalten, aber wegen Instabilität erstmal totgelegt),
spezielle Grafikkartentricks,
um auch auf dem kriechend lahmen ZorroII-Bus spielbare Frameraten zu erreichen,
und was uns sonst noch einfällt.
Wenn irgendjemandem da draußen noch etwas einfällt,möge er uns schreiben.

Wann können wir mit einer Demo oder der ersten spielbaren Version rechnen?

Die Demo wird vermutlich zeitgleich mit der neuen Webseite und dem Update online gehen.
Aktuell jagen wir noch einen schweren Bug,der unbedingt vorher erlegt werden muss.

Welche Software habt Ihr zum Entwickeln verwendet?

Ich selbst nutze StormC V4 sowie eine Reihe von Malprogrammen und Sampleeditoren.
Alle Aufgaben, die zu klein zum Delegieren sind, muss ich halt auch erledigen,
also bin ich neben Programmierer auch noch ein Stück Musiker und Grafiker.
Dirk verwendete zum Erstellen der Schiffe und Missionen anfangs MaxonCinemaV4 am Amiga,
später dann V6 des gleichen Herstellers auf dem PC.
Simon rendert nur auf Amiga mit der V4,
Sven renderte schon immer auf der V6.
Die Vertonung der Animationen geschah auf Markus Hollers PowerMac,
der Soundtrack auf diversen Synthis.
Das komplette letzte Jahr geschah die Programmierung nur noch unter WinUAE,
da unser orginaler A4000/PPC langsam zu instabil wird. Das Alter.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelt Ihr?

AmigaOS und MorphOS.
AmigaDE vielleicht, aber wir müssten Crossfire schon seeeehr reduzieren,
damit es in das FlashROM irgendwelcher PDAs passt.
Zumal mich das Gebiet nicht interessiert,
aus der Tetrisphase bin ich seit einigen Jahren raus.

Welches Betriebssystem werdet Ihr zukünftig unterstützen?

Das Rollenspiel wird,wenn überhaupt, dann auf AmigaOS 4, MorphOS, Mac,
Windows und evtl. Linux laufen.

*Was sind die Gründe um dieses OS zu unterstüzen?

Dank der (tataaaa *tusch*) Dreamworlds-Abstraktionsklassen ist das Rollenspiel
(und weitere Projekte) praktisch plattformunabhängig.
Damit ist es recht einfach, weitere Betriebsysteme in die Liste mit aufzunehmen.
Die Klassen laufen aktuell auf AmigaOS und PC,
MorphOS-Anpassung sollte nicht sonderlich schwer werden
(hoffe ich) und Mac wäre nötig, um überhaupt einen nennenswerten Userkreis anzusprechen.
Linux gibt's nur, wenn es jemand anderes macht.
Ich habe meine (zugegebenermaßen subjektiven) Erfahrungen mit Unix/Linux gemacht
und werde es auch mit einem drei Meter langen Stock nicht mehr anfassen.
Das hat übrigens nix mit SDL zu tun, das gab es noch nicht,
als ich mit diesen Klassen anfing.

*Crossfire 2 wird Kommerziell vom APC&TCP vertrieben,
was hat Euch dazu bewegt zumal die Verkaufszahlen
in der Regel sehr gering ausfallen am Amiga Markt,
hättet Ihr es doch auch selber vertreiben können oder?*

Nein,die Arbeit,ein Spiel zu produzieren und für Packung,Inlay, Rohlinge, Vertrieb
usw. zu sorgen,ist mir zuviel.

Das nie nennenswerte Summen beim Verkauf dieses Spiels herauskommen,
war schon seit Jahren klar.
Selbst, wenn ich diese Summe verdoppeln könnte durch Eigenvertrieb,
ist sie immernoch nicht der Erwähnung wert.
Da bleibe ich lieber beim Programmieren, das macht mehr Spaß.

Können Wir mit weiteren Spielen bez.Programme von Euch in Zukunft rechnen?

Ich denke,ja.
Aber wir werden erstmal sehen, wie sich das Leben weiterentwickelt.
Die Auszeit, die ich mir für die Fertigstellung von CFII genommen hab,
kann ich so nicht beibehalten.
Und was die anderen Dreamworldler vorhaben, weiß ich nicht.

Glaubt Ihr das es noch ausreichend "Spieler" im Amiga Markt gibt?

Nein.

Welche Spiele bevorzugt Ihr noch heute am Amiga?

Ich habe als letztes Payback gespielt, das war wirklich gut.
Feeble Files liegt hier noch irgendwo rum, aber ich habe es nie ernsthaft angefangen.
HereticII und Shogo wurden beide durchgespielt,
aber irgendwann danach flachte mein Interesse an Amiga und Spielen allgemein ab.
Seit neuestem wieder Gothic II, aber das auf PC.

Glaubst Ihr an ein Comeback von Amiga?

Ich hoffe, daß der Markt überhaupt wieder wächst.
Ich mag das System trotz allem und ich sähe es gern wenigstens auf Mac-Niveau.
Aber ich glaube nicht wirklich daran, daß sich Amiga nochmal erholt.

Eure letzten Worte an die Leser?

Den ersten, den ich mit einer Raubkopie von Crossfire II erwische,
füttere ich mit seinem Gehäuse.
Pech gehabt, wenn's ein Big Tower war...
Ansonsten viel Spaß mit CrossfireII und kauft Euch die neue Hardware.
Ansonsten können wir die Rückkehr des Amigas völlig vergessen.

.... __ -- © Amiga Arena 12/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE (cROSS) fIRE!

Amiga Arena Interview

Entwickler: Thilo Köhler
Software: HD-Rec, Samplemanager, Toadies, ArTKanoid
Homepage: http://www.hd-rec.de
Email: koehlerthilo@gmx.de

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Thilo Köhler. Ich bin 25 Jahre alt und studiere Informatik an der Universität Karlsruhe. Ich besitze ein Tonstudio und arbeite nebenbei als Musikproduzent.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich hatte meinen ersten Amiga um 1988, aber gearbeitet habe ich damit nicht ;-)

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Ich habe einen A500, A1200, A1200T 68060 im Infinitiv Tower und jetzt einen Athlon 1,3GHz mit Amithlon. Ich arbeite hauptsächlich mit Amithlon. Nur für Harddiskrecording benötige ich noch den A1200T. (Das liegt nicht daran dass es mit Amithlon nicht möglich ist, ich habe lediglich mein Programm HD-Rec noch nicht vollständig auf AHI umgestellt).

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

AmigaOS3.9

Welche Software entwickelst Du?

Im Moment entwickle ich nur noch an HD-Rec, einen MIDI/Audio Sequencer ähnlich wie Cubase. Das ist eine sehr aufwendige Sache, und ich arbeite mittlerweile über drei Jahre daran. In den nächsten Wochen werde ich hoffentlich die erste Beta Version zum download anbieten können.

Kannst Du uns erzählen, worum es bei Deiner Software geht?

Eigentlich ist dieses Interview zu Samplemanager, da ich aber nun an HD-Rec arbeite und beide Programme viel gemeinsam haben werde ich über beide erzählen. Samplemanager ist ein reines Audiobearbeitungsprogramm und bewusst im Aegis Audiomaster Stil gehalten. Es hat aber einige wesentliche Features mehr wie z.B. eine Undo History und Audio-Realtimeeffekte. Einmalig auf dem Amiga dürfte da wohl der Autotune Effekt sein, den wir alle aus Liedern wie "Believe" von "Cher" kennen. Er ist eigentlich dazu gedacht Gesangsaufnahmen im nachhinein zu stimmen, was heute in (fast) jeder professionellen Produktion gemacht wird.
Der Nachteil an Samplemanager ist dass man nur ein Sample gleichzeitig bearbeiten kann und es komplett im RAM liegen muss. Und genau da kommt HD-Rec ins Spiel. Hier kann man fast bliebig viele Sampes auf einer Zeitskala und bis zu 256 Tracks anordnen. Die Bearbeitungsmöglichkeiten umfassen den Samplemanager komplett, zusätzlich kann man aber auch MIDI "Elemente" einbauen und editieren ähnlich wie bei Bars&Pipes. Beim Arrangieren werden also MIDI Elemente und Audio Elemente gleich behandelt. Wenn man möchte kann man HD-Rec auch als reinen MIDI Sequencer benutzen. Die erste Beta Version wird sogar nur MIDI fähig sein, da ich Audio noch nicht komplett auf AHI umgestellt habe. Sobald Audio eingebunden ist werde ich auch verschiedene Softwaresynthesizer Plugins schreiben.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Als ich Samplemanager angefangen habe zu schreiben gab es keine
vernünftigen Programme um 16Bit stereo Samples zu bearbeiten, und schon gar
nicht in vernünftiger Zeit. Die Effekte von Samplemanager sind so schnell
dass man auf einem 68060er/50MHz auch mit 5 min 16Bit/44kHz stereo Samples noch
zurechtkommt ohne Kaffeepausen einlegen zu müssen, genug RAM natürlich vorrausgesetzt.

Wie lang hat die Entwicklung bisher gebraucht?

Samplemanager habe ich irgendwann 1996 oder 1997 angefangen, HD-Rec 1998.
Ich hoffe dass ich die erste komplete Version 1.0 von HD-Rec bis Ende 2002 fertig habe.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Ich schreibe hauptsächlich in BlitzBasic2, ab und zu verwende ich 68k Assembler.
8bit Grafiken zeichne ich in PPaint, 24bit Grafiken in PerfectPaint.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

AmigaOS.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

AmigaOS. Ich werde mir keinen PPC zulegen weil das Preis/Leistungsverhältnis
nicht zur x86 Hardware mithalten kann. Würde der PPC so oft verkauft wie x86 wäre
er wahrscheinlich genauso günstig, wird er aber nicht.
Ich hoffe dass AmigaOS eines Tages auf x86 läuft, obwohl viele daswegen bedenken haben.
Aber x86 ist nunmal sehr schnell, günstig und wird weiterentwickelt. Desweiteren ist
die Hardware sehr ausgereift, beim "echten" Amiga gabs immer Probleme mit den Steckkarten.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Für Samplemanager werde ich nochmal ein Update machen das auf dem WB Screen
läuft und MP3 Dateien laden kann, das wars dann aber. Ich arbeite selbst schon lange damit,
und habe keinen Bedarf neue Features einzubauen, da alle Features die ich brauche bereits
implemetiert sind. Wenn man so will kann man HD-Rec als "Update" betrachten, da es den
Funktionsumfang von Samplemanager im Groben enthält, was aber nur einen sehr kleinen Teil
von HD-Rec ausmacht.

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren, wenn Du die
geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt bekommst?*

Nein, den Spaß verliere ich nicht. Aber es würde auch nicht schaden wenn
es mehr Resonanz gäbe.

Erhältst Du genügend Resonanz auf Deine Software?

Die Resonanz hält sich in Grenzen. Natürlich freut man sich immer
wenn jemand sich für die eigene Arbeit interessiert, und oft entsteht auch
bessere Software durch Anregungen von Usern.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Die wohl häufigste Antwort auf diese Frage: gerade eben ;-)
(oder ist Amithlon kein Amiga !? Ich finde schon.)

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Amithlon. (AmigasXL)

Welche Software verwendest Du noch?

PerfectPaint, PPaint, Arteffects, Amigawriter, YAM, Miami, Samba, BetaScann
MRE Startmenu, Amplifier, WebPlug, IBrowse, MakeCD und meine eigenen Programme.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Im Moment gibt es nichts was ich mir kaufen würde. Aber mal sehen was die Zukunft bringt...

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Als Massenrechner - nein. Ansonsten war der Amiga ja nie wirklich weg.

Deine abschließenden Worte an die Leser?

Es ist schade dass die wenigen verbliebenen Amiga Firmen
so schlecht zusammenabreiten, teilweise sich sogar bekämpfen.

© Amiga Arena 2/2002

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    | Entwickler:Telemar Rosenberger          |
    |                                         |
    | Software: AmHuhn                        |
    |                                         |
    | Homepage:                               |
    |                                         |
    | Email:                                  |
    |                                         |
    `=========================================`
```

Hallo Telemar,kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Da müsste ich beim C64 anfangen und dann üer den C128, Amiga 2000d
bis hin zum Amiga 4000T PPC.
Das wäe wohl zuviel! Oder kennt ihr noch den Poke 1024,1?
Sie waren schon von Anfang an andere Computer oder auch Nischenrechner, die mich fasziniert haben.
Sie haben meiner Meinung nach alle den heutigen "vielfätigen Dosen" etwas voraus,
von der Software bis zur Hardware.
Ich sehe das wohl mehr als Programmierer, weniger als Anwender.
Aber wenn ich an einer "PCDose" arbeite, sehe ich immernoch
die gleichen Unzulänlichkeiten der damaligen PCs.
Die haben sich - bis auf mehr bunte Bildchen - nicht verändert.
Der Anwender wird immer noch im Chaos zurückgelassen, wenn da was nicht läuft.
Daher arbeite ich immer noch am AMIGA und hoffe auf einen Neuen AMIGA ONE.

*Dank Dir und Franz Schlick (AmiForce) habt Ihr mit "AmHuhn"
 nun auch der Amiga Gemeinde ein "Moorhuhn" Spiel ermöglicht.
 Was hat Dich (Euch) auf die Idee gebracht dieses Spiel umzusetzten?*

Oh ja, es ist schon etwas länger her, damals traf ich Petra Struck
und Torsten Dudai auf einer Amigamesse in Neukirchen-Vluyn.
Er hat dort eine Grafik von Amiga und Moorhuhn gezeichnet,
und ich dachte das sollte man mal für den Amiga umsetzen.
Leider hatte er keine Zeit mehr (beruflich Gründe) an der Grafik zu arbeiten
und so daurte es bis ich einen Grafiker übers Internet kennengelernt habe,
der auch einige Moorhühner als Icon erstellte.
So machten wir uns dran das Moorhuhn für Amiga umzuschreiben, erst mal mit der Orginalgrafik.
Durch den Grafiker lernte ich auch einen Sounder kennen und das war Franz Schlick,
wir machten uns an die Arbeit und waren auch schon zu ca. 80% fertig.
Doch dann bekamen wir weder eine Antwort von Phenomedia, noch von dem Grafiker von Mohrhun.
Das war auch gerade die Zeit wo Phenomedia Insolvenz anmeldete und der Grafiker
sich von Phenomedia verabschiedete und die wohl heute noch um die Rechte von MHuhn streiten.
Nach einigen Wortgefechten, warum wir jetzt nicht eine anderes Huhn usw. machen,
stieg der Grafiker aus dem Team aus.
So machten Franz und ich alleine weiter.
Neue Grafik, neues Game.
Das war vor 3 Monaten.

*Wann hast Du mit der Entwicklung angefangen und woran ist es letztendlich
Gescheitert das Ihr "Moorhuhn" nicht für den Amiga umsetzten konntet?*

siehe oben.

*Das Spielprinzip hinter "Moorhuhn" ist ja nicht neu, warum wolltet Ihr
anfangs nicht direkt ein eigenständiges Spiel dieser Art entwickeln?*

Es war einfacher und schneller mit einer vorhandenen Grafik anzufangen,
damit konnte ich erstmal meine Programmierkenntnisse wieder auffrischen.

Worin unterscheidet sich "AmHuhn" von seinem Vorbild "Moorhuhn" im einzelnen?

1. Andere und mehr Objekte zum abschiessen
2. Um an die Schätze zu kommen, muss etwas mehr getan werden.
3. Man bekommt Punktabzug, wenn die Hühner überleben.
4. Und das ist wohl das Wichtigste.
   Jeder kann die Grafik abändern,wenn alle die gleiche Farbpalette haben,
   und so sein eigenes xxHuhn kreieren, und seinen Bekannten weitergeben.

*Welche Features können Wir noch erwarten,bez. habt Ihr vor umzusetzen oder
wird "AmHuhn" weiterhin "nur" von "Moorhuhn" kopiert?*

Nein, ich versuche da noch was zu ändern, sodas es auch auf anderen Rechnerkonfigurationen läuft.
Wir kopieren das Moorhuhn nicht weiter, wir machen es besser oder anders.
Wir wollen auch bei AMHuhn nicht stehenbleiben, denn "wir haben da noch was besseres in der Mache"
:-)

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Leider noch immer den Lattice Assembler und C compiler "Hallo Haage & Partner" ;-)
Moonzoom PPC, FxPaint, UlraConvert, MainactorPro, PerfectPaint.

*Die Hardware vorrausetzungen sind für ein Freeware Spiel ungewöhnlich hoch,
was ich persönlich erfreulich finde,da ich denke das die meisten User heute
über eine GFX Karte verfügen (sollten).
Was war Euer entschluss es für GFX Karten umzusetzen?*

Alles, es ist nun mal so, der AGA Chip ist gut und dafü¼r gibt es ja genug Games usw.
Mich störte das, weil ich eh auf einer Grafikkarte arbeite und die Leistung sehr gut ist.
Man kommt halt ohne Grafikkarte nicht aus und sie ist auch zeitgemäss, sollte sich jeder zulegen.

Können AGA User dennoch mit einer Umsetzung rechnen?

Ich habe nebenbei auch noch andere Hobbys: Arbeiten, Frau, Kind und Hund ;-)
AGA hängt von der Nachfrage ab.
Die ist bis jetzt noch nicht so gross.

*Sollten andere Entwickler nicht auch dazu übergehen in Zukunft verstärkt
GFX Karten zu unterstüzen?*

Zwangslä¤ufig wird es wohl auch so kommen, es geht nicht anders.

Glaubst Du das es noch aussreichend "Spieler" am Amiga gibt?

Ja, da bin ich mir ganz sicher,wenn ich die Downloads von AMHuhn ansehe ist das eindeutig.

*Was glaubst Du ist der Grund,das es immer weniger Entwickler gibt die Interesse
haben Freeware Spiele zu entwickeln?*

Heutzutage mö¶chte sich fast jeder eine Goldene Nase verdienen und wenn er sie dann hat eben Goldene Schuhe usw.
Der Nutzer hat da nur noch einen riesigen Karton, mit ganz wenig drin.
Das macht eben doch den Amigafreund aus, helfen ohne 0190 Nummer,
und das bei Anwendersoftware, sowie bei einigen Freewaregames.

Welche Spiele bevorzugst Du noch heute am Amiga?

Noch ist gut :-)
AMHuhn;-)
Heratic,Q**, Nightlong, Myst, Shogo, Wipeout, Freespace, und am liebsten Atlantis und MonkeyIsland immernoch genial.
Komisch, da sagt man, es gibt keine Games für den AMIGA.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Für meins ;-)
AmigaOS.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Das was bald da ist AmigaOne OS4.0

*Was sind die Gründe um dieses OS zu unterstüzen?

Das das, was jetzt läuft, auch weiterhin läuft.
Denn keiner will seine ganze Software mit auf den Müll schmeissen.

*Welche möglichkeiten vermisst Du am AmigaOS für die entwicklung?

Es sollte ein Entwicklungspaket für Programmierer dabei sein.
Das ist das A und O für solche neuen Maschinen.
Kaum ein Programmierer hat das Geld, um sich beim Kauf noch einen Compiler von 280 Euro dazuzulegen und zusätzlich seine Zeit dafür zu opfern, eine Anwendung oder ein Game zu schreiben.
Alle wollen Superprogramme für eine Supermaschine, nur wer schreibt solche PD?
Das machts eben auch bei anderen Systemen wie Linux aus.

*Welche möglichkeiten wünschst Du Dir für die entwicklung am Amiga?

Plug and play wie bei dem Amiga.
Beispiel Highway. USB
Karte rein. USB dran. Loslegen!

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

AMIGAOne

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ja aber nicht mehr in der alten Version, sondern als offenes System.
Jeder der eine PPC Bord mit den amigaspezifischen Vorgaben bauen kann, wird Amiga verkaufen.
Nur das Problem liegt - wie immer - bei Amiga selbst.
Bis die in die Puschen kommen dauert es einfach zu lang.
Und mit professioneller Promotion hapert es immernoch.
Wie gewohnt - abwarten.

Deine letzten Worte an die Leser?

Kauft das, was ihr für den Amiga braucht,
auch wenn es paar Euro mehr kostet, denn nur solang lebt der AMIGA.

.... __ -- (c) Amiga Arena 10/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTIL bURNS!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'
    ø=========================================ø
    |                                         |
    | <«  Developer:                          |
    |     Steven Solie                        |
    |                                         |
    | <«  Software:                           |
    |     Axis & Allies Game Master           |
    |                                         |
    | <«  Homepage:                           |
    |     http://members.shaw.ca/ssolie/      |
    |                                         |
    | <«  Email:                              |
    |     ssolie@shaw.ca                      |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Please introduce yourself to the readers!

I'm a long time, part time, Amiga software developer. I've always enjoyed working on projects on the various Amiga computers that have appeared over the years. I'm definately not a prolific developer but hopefully I can pick up the pace now that my C++ environment is well established.

When did you start working with the Amiga?

I started with an Amiga 1000 I purchased about a year after its debut.

Which Amiga model do you own

A3000T (Amy), CyberStorm 68060, Picasso IV, Repulse, Ethernet
A3000 (Fox), 68030, Ethernet

Which version of the operating system is running on your computer?

AmigaOS 3.9, Boing Bag 1, Euro Update

Which software are you developing?

It's a game entitled "Axis & Allies Game Master".

Can you tell us what your software is about?

The game is simply a computerized version of the original Axis & Allies board game. There have been various attempts at this on several platforms but nobody has been completely successful to date. Even the latest PC version seems to have been a flop according to the reviews I've read on the net.

What has created the idea in you to continue developing your software?

I enjoy trying advanced C++ techniques and the game gives me a perfect environment in which to try things out.

How long has the development taken so far?

The current version has taken me about 2 years to get this far.
I'm only able to work on it in my spare time so progress is rather slow.

Which software are you using for developing?

GCC 2.95.3 with STLport 4.5.3

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

Right now, AmigaOS. I plan to move on to AmigaDE at some point.
I have no plans to support MorphOS at this time.

Which OS will you support in the future?

AmigaOS 4.x will be supported first followed by AmigaDE and Linux.

What can we expect of future versions?

A full implementation of the standard board game rules with networking and options for play by email (PBEM). After that, who knows?

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

The project is a learning and training experience for me. If nobody else wants to use it, so be it. I'm just happy to be able to still use my Amiga to develop an application in advanced C++!

Do you receive enough feedback for your software?

I can't really comment yet because this is my first release to the general public.

When did you last use your Amiga?

About 3 seconds ago. PC hardware is not allowed in my house.

Which software did you last buy for your Amiga?

AmigaOS 3.9 upgrade.

Which software do you still use?

Miami Deluxe, Spitfire 2, YAM, AWeb-II, PageStream, ImageFX, MooVid, PerfectPaint, ProVector, DPaint, SBase4, FinalWriter, TypeSmith, Apdf, SFX, Bars&Pipes Pro, Envoy, etc.

Which hard/software are you planning to buy?

AmigaOne from Eyetech! I also need to upgrade ImageFX and PageStream.

Do you believe in a comeback of Amiga?

Yes and no. Yes, I believe the AmigaDE will be successful and live on for quite some time. No, I don't think the Amiga desktop will make any significant comeback any time soon. However, the Amiga name

and experience will make a comeback. I think people are generally sick and tired of Windoze/Mac promises and are looking for a different computing experience that only AmigaDE can deliver.

Your final words for the readers?

Vote with your money! Purchase from companies you want to succeed.

.... __ -- © Amiga Arena 02/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'
    ø=========================================ø
    |                                         |
    | <«  Entwickler:                         |
    |     Steven Solie                        |
    |                                         |
    | <«  Software:                           |
    |     Axis & Allies Game Master           |
    |                                         |
    | <«  Homepage:                           |
    |     http://members.shaw.ca/ssolie/      |
    |                                         |
    | <«  Email:                              |
    |     ssolie@shaw.ca                      |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Ich in ein langjähriger Teilzeit-Amiga-Software-Entwickler. Ich habe es immer genossen, auf den diversen Amiga-Computern, die im Laufe der Jahre erschienen sind, an Projekten zu arbeiten. Ich bin definitiv kein überaus produktiver Entwickler, aber hoffentlich kann ich das jetzt etwas beschleunigen wo meine C++-Umgebung gut eingerichtet ist.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich begann mit einem Amiga 1000, den ich etwa ein Jahr nach seiner Einführung gekauft hatte.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

A3000T (Amy), CyberStorm 68060, Picasso IV, Repulse, Ethernet
A3000 (Fox), 68030, Ethernet

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

AmigaOS 3.9, Boing Bag 1, Euro-Update

Welche Software entwickelst Du?

Es ist ein Spiel mit dem Titel "Axis & Allies Game Master".

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Das Spiel ist einfach eine computerisierte Version des ursprünglichen Brett-spiels Axis & Allies. Es hat verschiedene Versuche daran auf mehreren gegeben Plattformen gegeben, aber bis Heute ist niemand ganz erfolgreich gewesen. Sogar die PC-Version scheint den Kritiken, die ich Netz gelesen habe nach ein Flop gewesen zu sein.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Ich versuche mich gern an fortgeschrittenen C++-Techniken, und das Spiel bietet mir die perfekte Umgebung, in der ich Sachen ausprobieren kann.

Wie lang hat die Entwicklung bislang gebraucht?

Die aktuelle Version hat mich ungefähr 2 Jahre gekostet, um so weit zu kommen. Ich kann nur in meiner Freizeit daran arbeiten, darum komme ich nur ziemlich langsam voran.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

GCC 2.95.3 mit STLport 4.5.3

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Momentan, AmigaOS. Ich habe vor, irgendwann zu AmigaDE überzugehen. Ich habe im Moment keine Pläne, MorphOS zu unterstützen.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

AmigaOS 4.x wird zuerst unterstützt, gefolgt von AmigaDE und Linux.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Eine vollständige Umsetzung der normalen Brettspiel-Regeln mit Vernetzung und Möglichkeiten für Spielen per Email (Play By Email, PBEM). Danach, wer weiß?

Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Das Projekt ist eine Lern- und Übungserfahrung für mich. Falls es sonst niemand nutzen will, so sei es denn. Ich bin nur froh, daß ich immer noch meinen Amiga verwenden kann, um eine Anwendung in fortgeschrittenem C++ zu entwickeln!

Bekommst Du genügend Rückmeldungen für Deine Software?

Ich kann dazu nocht nichts sagen, da es die erste Veröffentlichung für die breite Masse ist.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Vor ungefähr 3 Sekunen. PC-Hardware ist in meinem Haus nicht gestattet.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

AmigaOS 3.9-Upgrade.

Welche Software verwendest Du noch?

Miami Deluxe, Spitfire 2, YAM, AWeb-II, PageStream, ImageFX, MooVid, PerfectPaint, ProVector, DPaint, SBase4, FinalWriter, TypeSmith, Apdf, SFX, Bars&Pipes Pro, Envoy usw.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

AmigaOne von Eyetech! Ich muß auch ImageFX und PageStream upgraden.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ja und nein. Ja, ich glaube, daß AmigaDE Erfolg haben und eine ganze Weile leben wird. Nein, ich glaube nicht, daß der Desktop-Amiga in näherer Zukunft ein bedeutendes Comback schaffen wird. Amiga-Name und -Erlebnis aber werden ein Comback machen. Ich glaube, die Leute haben die Windoze/Mac-Verspechen satt und suchen nach einem neuen Computererlebnis, daß nur AmigaDE liefern kann.

Deine letzten Worte an die Leser?

Stimmt mit Eurem Geld! Kauft von Firmen, denen Ihr Erfolg wünscht.

.... __ -- © Amiga Arena 03/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    | Entwickler: Steffen Nitz                |
    |                                         |
    | Software:   SN-MünzArchiv I             |
    |                                         |
    | Homepage:   -                           |
    |                                         |
    | Email:      Steffen.Nitz@t-online.de    |
    |                                         |
    `=========================================='
```

*Hallo Steffen,kannst Du bitte einwenig über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Ich kam ca. 1994 zum Amiga, mit einen 1200-HD Magic-Paket und einer Blizzard 1230/50Mz und 6 MB Ram. Mein Bruder besass damals einen A500 mit 8MB Ram und einer 210MB Festplatte. mit dem ich mein meinen ersten Amiga-Programmier-Versuch in AmigaBasic startete und dann zu BlitzBasic2 überwechselte kurz bevor ich mir den A1200 holte. Davor besass ich aber noch einen C64 womit ich kleine Programm in Basic2 und Simpson-Basic schrieb, die aber nicht ans Tageslicht kamen.

*Zur Zeit entwickelst Du das Programm "SN-Münz-Archiv" wobei handelt es sich hier?

Es handelt sich um eine umfangreiche Münzen-Verwaltung die für alle gängigen Münzen gedacht ist.

*Was hat Dich auf die Idee gebracht,solch ein Aussergewöhnlichen Programm zu entwickeln?

Ich hatte am 20.05.02 eine komischen Traum, und zwar das ich einer Freundin meine sehr umfangreiche Münzen-Sammlung zeige.:-) Was mich auf die Idee brachte Münzen zu sammeln und da ich auf den Amiga keine mir ausreichende Möglichkeit fand die Münzen zu verwalten kam ich auf die Idee einen Münzen-Verwaltung zu schreiben.

*Worin siehst Du die Vorteile zu Deiner Datenbank im vergleich zu anderen Datenbanken?

Ich kenne leider keine derartige Datenbank für den Amiga. Hatte es zuerst mit TurboCalc versucht die Münzen zu verwalten aber "leider" war das nicht das richtige.

*Siehst Du oder gibt es Überhaupt noch eine Nachfrage an Spezielle Datenbanken für den Amiga?

Bis jetzt wurde kaum Interesse gezeigt, was sich aber damit ändern kann wenn die Datenbank auf der Aminet und anderen Cd's erscheint. (Nach meinen Erfahrungen)

*Kannst Du uns jetzt schon was über weitere geplante Features, Programmversion etc. erzählen?

Ich habe jetzt alles drin was ich brauche und keine Ideen mehr, daher warte ich auf eure Vorschläge. In der jetzigen Version ist ein Stücklisten-Fenster hinzugekommen. War es in der Vorgänger-Version nur möglich eine Qualitätsangabe pro Eintrag anzugeben, ist es jetzt möglich für jeden Qualitätsgrad die Anzahl Kaufpreis und Sammelwert anzugeben.

*"SN-Münz-Archiv" ist "Shareware" glaubst Du das die User noch bereit sind heute für Datenbanken oder allgemein eine Shareware Gebühr für Amiga Programme zu bezahlen?

Ich glaube schon, aber wenn es innerhalb eines Jahres keine Registrierungen gibt dann werde ich ein Keyfile freigeben.

*Aus welchen Grund hast Du Dich dazu entschlossen es als "Shareware" zu vertreiben?

Ich möchte meine Münzen-Sammlung damit aufstocken :-)

*Hast Du keine bedenken das sich schneller ein "Fake Keyfile" in Umlauf befindet und Du die Lust an der weiter Entwicklung verlierst oder spielt das keine Rolle für Dich?

Das spielt eigentlich keine Rolle da ich das Programm fast aus puren Eigennutz geschrieben habe.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Im moment AmiBlitz2, StormC4 und GoldED6

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Ich möchte nach Möglichkeit ganz auf C umsteigen und damit alle Versionen ab OS3.5 unterstützen.Nur leider blicke ich nicht bei ReAction durch,weshalb das noch nicht geschehen ist dies zu unterstützen.Ich hoffe deshalb auf eure Hilfe in Sachen StormC4 GCC und ReAction.Ich möchte als erstes SN-MünzArchiv in ReAction sehen.

*Was sind die Gründe um dieses OS zu unterstüzen?

Ich denke man sollte auf den aktuellen Stand bleiben.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ein wenig.

Deine letzten Worte an die Leser?

Raubkopierer sollte man auf die finger hauen. Raubkopierei ist mit ein Grund warum es um den Amiga so schlecht steht!!

.... __ -- © Amiga Arena 06/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

Amiga Arena Interview

Developer: Stefan Kleinheinrich
Software: AmiDraw
Homepage:
Mail: SKleinheinrich@t-online.de

Please introduce yourself to the readers!

My name is Stefan Kleinheinrich, and I am 29 years of age.

When did you start working with the Amiga?

I bought my A500 in 1991 and started programming shortly after that (Amiga-Basic from MS - that couldn't amount to anything :)).

Which Amiga model do you own

An A2000/060, regrettably faulty and only lots of cajoling can persuade it to cooperate, and a 1.4 GHz Amithlon machine.

Which version of the operating system is running on your computer?

Amithlon comes with 3.9, on the A2000 still 3.5.

Which software are you developing?

At the moment only AmiDraw. Some time ago a couple of small tools for TGV-Haupt (MonitorSwitch) and a couple of things for domestic use.

Can you tell us what your software is about?

AmiDraw is a 2D vector graphics program which has been particularly optimized for a (later) modular structure.

What has created the idea in you to continue developing your software?

The actual idea came about in 1995 because back then there didn't exist anything comparable. After several misconceptions, HD crashes etc., the first executable version was developed in pure C. In 1999 the Amiga was put into the corner "for good". In mid-2001 I wanted to port the whole thing to Linux (QT) but had to realize that I had to get the source code to C++ first, and then got "reinfected".

How long has the development taken so far?

Since last summer for the nearly complete rewrite.

Which software are you using?

StormC4, TP7, AmigaWriter etc.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

Initially only 3.x, and then the port to PPC.

Which OS will you support in the future?

Depending on the efficiency AOS4 or MorphOS or maybe even both.

What can we expect of future versions?

Fills using 24bit picture objects and combined objects will probably be there end of January. Modular structure and a better frontend (locale, font sensitive) will come later.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

Programming keeps the spirit young, that has to suffice.

Do you receive enough feedback for your software?

Up to now few but detailed bug reports.

When did you last use your Amiga?

The real one? Tried yesterday, no success. Amithlon nearly every day.

Which software did you last buy for your Amiga?

Amithlon, Update to StormC4, Turboprint - all in Cologne.

Which software do you still use?

see above.

Which hard/software are you planning to buy?

Pegasos.

Do you believe in a comeback of Amiga?

I was amazed to still find that much of the community, and if now, after 8 or 9 years, there will finally be new machines, these will still be around in 10 years.

Your final words for the readers?

Depending on the publishing date of this interview it may be that there will still be version 0.04 in Aminet which regrettably causes a few enforcer hits.
I will upload the cleaned-up version 0.05 on 5th or 6th of January.
So, don't give up on the home stretch - the future begins in spring.

© Amiga Arena 01/2002

Translation by Christian Busse

Amiga Arena Interview

Developer: Stefan Kleinheinrich
Software: AmiDraw
Homepage:
Mail: SKleinheinrich@t-online.de

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Stefan Kleinheinrich und ich bin 29 Jahre alt.

Wann hast Du angefangen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Meinen 500er hatte ich mir 1991 gekauft und habe und hab kurz danach mit dem Programmieren angefangen (Amiga-Basic von MS das konnte ja nichts werden :)).

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Eine A2000/060, leider defekt und nur nach langem gutzureden zur Mitarbeit zu gewinnen, und 1,4GHz-Amithlon-Maschine.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

Zum Amithlon gehört ein 3.9 auf dem 2000er noch 3.5.

Welche Software entwickelst Du?

Im Moment nur Amidraw. Früher mal ein paar kleine Tools für TGV-Haupt (MonitorSwitch) und einiges für den Hausgebrauch.

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

AmiDraw ist ein 2D-Vector-Grafikprogramm das insbesondere auf einen (späteren) modularen Aufbau optimiert wurde.

Was hat in Dir die Idee geweckt, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Die eigentliche Idee stammt noch aus 1995, weil es damals nichts vergleichbares gab. Nach mehrern Fehlentwürfen,HD-Crashs u.ä. wurde eine erste lauffähige Version bis 1998 in reinen C entwickelt.1999 habe ich den Amiga dann "endgültig" in die Ecke geschoben. Mitte 2001 wollte ich das Ganze auf Linux (QT) portieren musste aber festellen das ich den Sourcecode erst nach C++ muss und dabei wurde ich dann "reinfiziert".

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Seit lezten Sommer für das fast komplette Rewrite.

Welche Software verwendest Du?

StormC4 TP7 Amigawriter usw.

Für welches System (AmigaOS,AmigaDE,MorphOS)entwickelst Du?

Erstmal nur 3.x, und dann Umsetzung nach PPC.

Welches Os wirst Du in Zukunft unterstüzen?

Je nach Leistungsfähigkeit AOS4 oder MorphOS eventuell auch beides.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Füllen mit 24Bit-Bildobjekten und zusammengesetzte Objekte gibs wohl ende Januar. Modularer Aufbau und eine bessere Oberfläche (locale,fontsensitive) gibts dann später.

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln,
wenn Du siehst, wie wenig Resonanz Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?*

Programmieren hält den Geist jung, das muss reichen.

Erhältst Du genug Resonanz für Deine Software?

Bis jetzt wenige aber detailierte Bugreports.

Wann hast Du Deinen Amiga das letzte Mal benutzt?

Den Echten ? Gestern versucht, keinen Erfolg gehabt. Amithlon fast jeden Tag.

Welche Software hast Du zuletzt für den Amiga gekauft?

Amithlon Update auf StormC4 Turboprint alles in Köln.

Welche Software nutzt Du heute noch?

Siehe oben.

Welche Hard/Software hast Du vor zu kaufen?

Pegasos.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ich war erstaunt diesen Sommer noch soviel von der Community vorzufinden, und wenn jetzt nach 8 oder 9 Jahren endlich neue Rechner kommen wird es die auch noch in 10 Jahren geben.

Deine letzten Worte an die Leser?

Je nach Erscheinungstermin diese Interviews kann es sein das noch die Version 0.04 im Aminet steht die leider einige Enforcerhits verursacht. Ich werde die bereinigete 0.05 wohl am 5 oder 6 Januar uploaden.
Also nicht auf der Zielgeraden aufgeben ab den Frühjahr beginnt die Zukunft.

© Amiga Arena 01/2002

Amiga Arena Interview

Developer: Stefan Blixth, OnyxSoft
Software: OnyxBase, QuickNote, Graphica, BookCon and more...
Homepage: http://www.onyxsoft.nu/
Mail: stefan@onyxsoft.nu

Please introduce yourself to the readers!

My name is Stefan 'Develin' Blixth, I'm 24 years old student from Karlstad, Sweden.

When did you start working with the Amiga?

I got my first Amiga in late 1991, since then I've been totaly addicted
to it and I won't replace it for anything else in the world.

Which Amiga model do you own

I currently own and use a A4000T (CSPPC) with huge amount of memory and
disc space. Plus I have 2 spare machines, a A1200 (hosted in a tower)
and a standard A3000.

Which version of the operating system is running on your computer?

AmigaOS 3.9, MorphOS (0.4) and LinuxPPC

Which software are you developing?

I'm currently working hard to fix a new version of OnyxBase (MUI)
and the first real release of Graphica is taking shape.
A new version of QuickNote and a new program (a picture viewer) is in the
"pipe-line". But since I have had so much work lately developments
have taken a very long time. (I hope this will change soon).

Can you tell us what your software is about?

OnyxBase : Is a handy (IMO.) addressbook manager with a lot of features.
Uses easy-to-use concept which suits most users.

QuickNote : A Post-It like tool for scribble notes on your desktop instead
of on paper.

Graphica : My yet unreleased graphic tool, should make operations on graphics
easy for everyone (I hope), but there is a lot more todo before
I can release a public version of this. But this is my primary
software development today! (I hope that I can show an early beta
on the Amiga-show "AmiGBG" in Gotherburg, Sweden - March 2002)

What has created the idea in you to continue developing your software?

Well, the first ideas is often that there is not a good enough or easy-to-use enough software available for my own needs and there is where it often starts. Using software should be an easy and funny experience, many software are way to complicated while others lack of needing features.
It is often very hard to create a good "balance" the both sides, but if you can do that, the result becomes very nice.

How long has the development taken so far?

OnyxBase started it's life back in the beginning of 1998, QuickNote and Graphica in the middle/fall of 1999.
But developments of the titels above and others have been on and of since I'm also very busy in other projects and school, things starts to get better now since I'm in the end of my studies now and I hope I'll have more time soon.

Which software are you using for developing?

The main language is AmigaE and for PPC-plugins (Graphica) I use VBCC.
The GUI in my upcomming projects will be using MUI, and the future projects as well becuase it really is so much more powerful than any other GUI-kit around.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

Primary OS is AmigaOS 3.x

Which OS will you support in the future?

AmigaOS 4.x and MorphOS

What can we expect of future versions?

New features, more power and easier to use :-)

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

I actually get a lot of feedback on my projects and that's really fun ofcourse.
But even if that wasn't the case I've done this for fun and to fill my own needs so the outside interest is not my main reason to create applications.

Do you receive enough feedback for your software?

Yes, I've got so much ideas from users which have helped me a lot when my own ideas hasn't been enough. Thank you all (if I havn't allready said that) :-)

When did you last use your Amiga?

Right now... My Amiga is my main machine, I use it for just everything.

Which software did you last buy for your Amiga?

Hmm, it's been a long time since I bought something now...
It's a tie between AmigaOS 3.9 and Photofolio I think, well I did
get iFusion (after a long wait).

Which software do you still use?

I use a huge amount of internet tools everyday and development tools.
Well, since I use my Amiga for just everything pretty much software is used :)
Way to many to list here (sorry).

Which hard/software are you planning to buy?

I will absolutely get myself a PEGASOS. This is what I've been waited for
such a long time now.

Do you believe in a comeback of Amiga?

As the niche computer/OS it truly is, yes - we need alternatives and IMO.
this system is the only one that I and many others feel comfortable with.
I'm very sceptic about this PDA ideas (DE) though, I'm not very interested
in it at all (even if I owns a Psion PDA).
There is to many parties doing the "same" thing in that area, special types
of JAVA is becoming more and more useful.
It would be much better if they could concentrate on what made the
Amiga so popular in the first place -> The AmigaOS.

Your final words for the readers?

I would like to take the opportunity to thank all users, testers and translators
in all forms that have helped us in OnyxSoft in some way or another during the
years.

The current year (2002) is looking really good atm. in an Amigan point of view.
And we are working very hard to be able to deliver new software to you.
As we have stated many times before, Amiga is not just a computer for us
it's pure Passion.

Our saying is "-Amigans never surrender - They know they can do it better".
And this year we will really try to justify this saying and we hope
the community and the users know how unique our (Amigans) position is.

So to sum it all up...
The wait is soon over, we will be getting competetive hardware once again
and we will have a great system for this hardware which is really unique.
Users of other platforms can say what they want, they simply doesn't know
better. So why not show them what our machines are capable of ?

Keep the faith Amigans, there is a bright future ahead!

© Amiga Arena 2/2002

Amiga Arena Interview

Entwickler: Stefan Blixth, OnyxSoft
Software: OnyxBase, QuickNote, Graphica, BookCon and more...
Homepage: http://www.onyxsoft.nu/
Email: stefan@onyxsoft.nu

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Stefan 'Develin' Blixth. Ich bin ein 24-jähriger Student aus Karlstad in Schweden.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich bekam meinen ersten Amiga ende 1991. Seitdem bin ich total süchtig danach und werde es durch nichts anderes in der Welt ersetzen.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Momentan besitze und benutze ich einen A4000T (CSPPC) mit riesigem Speicher und Festplattenplatz. Außerdem habe ich 2 Ersatzmaschinen, einen A1200 (im Tower) und einen Standard-A3000.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

AmigaOS 3.9, MorphOS (0.4) und LinuxPPC

Welche Software entwickelst Du?

Momentan arbeite ich hart daran, eine neue Version von OnyxBase (MUI) fertig zu machen, und die erste echte Veröffentlichung von Graphica nimmt Form an. Eine neue Version von QuickNote und ein neues Programm (ein Bildanzeiger) befinden sich "in der Pipeline". Aber da ich in letzter Zeit so viel zu tun hatte, haben die Entwicklungen sehr lange gebraucht. (Ich hoffe, daß sich das bald ändern wird).

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

OnyxBase : Ist eine handliche (meiner Meinung nach) Adreßbuch-Verwaltung mit einer Menge Ausstattungsmerkmale.
Verwendet ein einfaches Bedienungskonzept, daß den meisten Benutzern liegt.

QuickNote : Ein Post-It-artiges Tool, um Notizen auf dem Desktop statt auf Papier zu kritzeln.

Graphica : Mein bislang unveröffentlichtes Grafikwerkzeug. Sollte es jedem leicht machen (hoffe ich), Grafiken zu bearbeiten, aber da gibt es noch viel zu tun, bevor ich davon eine öffentliche Version herausgeben kann. Aber das ist meine Haupt-Softwareentwicklung heutzutage! (Ich hoffe, daß ich auf der Amiga-Show "AmiGBG" in Göteborg in Schweden - März 2002 eine frühe Beta zeigen kann)

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Tja, die ersten Ideen sind normalerweise, daß es für meine eigenen Bedürfnisse keine Software gibt, die gut genug oder einfach zu bedienen ist, und da fängt es oft an. Software zu verwenden sollte einfach sein und Spaß machen - eine Menge Programme sind viel zu kompliziert während andere benötigte Ausstattungsmerkmale vermissen lassen.
Es ist oft sehr schwer, eine gute "Balance" zwischen den beiden Seiten zu kreieren, aber wenn Du das schaffst wird das Ergebnis sehr nett.

Wie lang hat die Entwicklung bisher gebraucht?

OnyxBase hat sein Leben anfang 1998 begonnen, QuickNote und Graphica Mitte/ Herbst 1999.
Aber die Entwicklung der oben genannten und anderer Titel war sporadischer Natur, da ich auch in anderen Projekten und der Schule sehr beschäftigt bin.
Die Dinge beginnen jetzt besser zu werden, da ich am Ende meines Studiums bin, und ich hoffe, daß ich bald mehr Zeit haben werde.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Die Haupt-Sprache ist AmigaE und für PPC-Plugins (Graphica) verwende ich VBCC. Die Grafische Benutzeroberfläcke (GUI) in meinen kommenden Projekten wird MUI verwenden, und zukünftige Projekte ebenfalls, weil es wirklich so viel mächtiger ist als jedes andere GUI-Kit, das es gibt.

*Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Haupt-Betriebssystem ist AmigaOS 3.x

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

AmigaOS 4.x und MorphOS

Was können wir von zukünftigen Version erwarten?

Neue Ausstattungsmerkmale, mehr Leistung und einfachere Bedienung :-)

Verlierst Du nicht das Interesse und den Spaß am Programmieren wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Ich bekomme eigentlich eine Menge Rückmeldungen auf meine Projekte, und das mach natürlich Spaß. Aber selbst wenn das nicht der Fall wäre, habe ich das aus Freude und um meine eigenen Bedürfnisse zu befriedigen gemacht, weshalb da Interesse da draußen für mich nicht der Hauptgrund ist, Anwendungen zu erschaffen.

Bekommst Du genug Rückmeldungen für Deine Sofwtare?

Ja. Ich habe so viele Ideen von Benutzern erhalten, die mir sehr geholfen haben, wenn meine eigene Phantasie nicht ausgereicht hat. Danke an Euch alle (falls ich das nicht schon gesagt habe) :-)

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Genau jetzt... Mein Amiga ist meine Haupt-Maschine, ich verwende ihn für einfach alles.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Hmm, das ist lange her, daß ich etwas neues gekauft habe...

Ich denke es ist ein Unentschieden zwischen Amiga OS 3.9 und Photofolio, also, ich habe iFusion bekommen (nach langer Wartezeit).

Welche Software verwendest Du noch?

Ich verwende täglich eine riesige Menge an Internet- und Entwicklungs-Werkzeugen. Tja, da ich meinen Amiga für einfach alles verwende, wird ziemlich viel Software verwendet :) Viel zu viel, um sie hier aufzuführen (Sorry).

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Ich werde mir auf jeden Fall einen PEGASOS zulegen. Das ist, worauf ich jetzt so eine lange Zeit gewartet habe.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Als der Nischencomputer/-Betriebssystem, der er wirklich ist, ja - wir brauchen Alternativen, und meiner Meinung nach ist dieses System das einzige, mit dem ich und viele andere sich wohlfühlen.
Ich stehe jedoch dieser PDA-Idee (DE) sehr skeptisch gegenüber, ich bin überhapt nicht daran interessiert (obwohl ich einen Psion PDA besitze).
Es gibt zu viele Parteien, die in dem Bereich "das selbe" tun, spezielle JAVA-Arten werden immer nützlicher.
Es wäre viel besser wenn sie sich auf das konzentrieren könnten, was den Amiga vor allem so populär machte -> das AmigaOS.

Deine letzten Worte an die Leser?

Ich möchte die Gelegenheit nutzen, allen Benutzern, Testern und Übersetzern aller Arten zu danken, daß sie uns bei OnyxSoft über die Jahre auf die eine oder andere Art geholfen haben.

Das aktuelle Jahr (2002) sieht momentan aus der Sicht eines Amiganers richtig gut aus. Und wir arbeiten hart daran, Euch neue Sofwtare liefern zu können. Wie wir bereits oft zuvor betont haben, ist Amiga für uns nicht nur ein Computer sondern reine Leidenschaft.

Unser Motto ist "-Amiganer geben nie auf - Sie wissen, daß sie es besser können". Und dieses jahr werden wir wirklich versuchen, dieses Motto zu rechtfertigen, und wir hoffen, die Gemeinschaft und die Benutzer wissen, wie einzigartig unsere (der Amiganer) Position ist.

Also, um es nochmaml zusammenzufassen...
Das Warten ist bald vorüber, wir werden wieder konkurrenzfähige Hardware bekommen, und wir werden für diese hardware ein großartiges System haben, das wirklich einzigartig ist. Benutzer anderer Plattformen können sagen was sie wollen, sie wissen es einfach nicht besser. Laos warum zeigen wir ihnen nicht, wozu unsere Maschinen fähig sind?

Behaltet den Glauben, Amiganer, vor uns liegt eine leuchtende Zukunft!

© Amiga Arena 2/2002

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
        (·· AMIGA · ARENA ··)

    .-----------------------------------.
    | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
    `-----------------------------------'

  ¸=========================================¸
  |                                         |
  | Entwickler: Stefan Kost                 |
  |                                         |
  | Software: SoundFX                       |
  |                                         |
  | Homepage: www.sonicpulse.de             |
  |                                         |
  | Email: ensonic@sonicpulse.de            |
  |                                         |
  `=========================================='
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Stefan Kost, ich bin 28 Jahre alt, arbeite als technischer Leiter für Softwareentwicklung in einer Firma und schreibe eine Doktorarbeit in der Informatik. Da dies für ein ausgefülltes Leben nicht reicht ;-) entwickle ich noch diverse Software für Amiga-Systeme, komponiere Musik und mache gerne Sport.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Gleich nach der Wende habe ich mir einen A2000 gekauft und mit diesem arbeite ich noch immer.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Der gerade gennante A2000 ist inzwischen in ein Towergehäuse eingebaut worden und alle Steckplätze sind belegt.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

OS 3.5

Welche Software entwickelst Du?

Hauptsächlich SoundFX. Davon abgesehen gibts noch ne ganze Mange andere Sachen, die ich mal wieder ins Aminet hochladen sollte ;-)

Kannst Du uns sagen, worum es bei SoundFX geht?

SoundFX ist sowas wie ein Schweizer Taschenmesser, wenn es um Audiobearbeitung geht. Man kann viele Dateiformate laden und speichern und hat eine beachtliche Liste an Effekten zum Nachbearbeiten. Weiterhin gibt es Analyse Module um Sounds zu untersuchen und Synthese Module um Sounds zu generieren.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, SoundFX (weiter) zu entwickeln?

Ich bin ein extrem neugieriger Mensch. Oft stellt sich mir die Frage "Was währe wenn ...?". So hatte ich schon 1983 einige mini-Tools geschrieben um mit Sounds

rumzuexperimentieren. 1984 gab ein Artikel in der Zeitschrift KEYS den Durchbruch - da ging es darum wie digitale Signalprozessoren arbeiten. Die Beispiele waren in Basic für den Atari geschrieben. Kurz danach gabs SoundFX-1.0. Seit dem hat sich das Programm gewaltig entwickelt.

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Nun, im Sommer sind es 9 Jahre.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Die Liste der Ideen ist ganz schön lang. Zum Glück bekomme ich viel Unterstützung von Mitgliedern der SoundFX Mailingliste. Wichtig ist sicher die Portierung auf OS4.0/MorphOS. Mit einem PPC unter der Haube währen auch Realtime Effekte möglich. Genaues kann man da aber noch nicht sagen, ich möchte nicht das dann jemand enttäuscht ist.
Derzeit steht die Veröffentlichung der Version 4.2 an. Diese ist wesentlich robuster. Besonders ein Malinglisten-Mitstreiter : Dan Jedlicka hat mir sehr geholfen.

*Worin unterscheidet sich SoundFX von anderen vergleichbaren Programmen?

Ich denke es ist eines der wenige Programme in dieser Richtung, welches noch aktiv entwickelt wird. Gerade für experimentierfreudige Menschen bietet SoundFX eine Fülle von Möglichkeiten, die nicht nur auf dem Amiga einzigartig sind.

*Welche Musik hörst Du Privat?

Schwarze Musik, besonders Dark-Wave, Electro. Im speziellen Bands wie VNV Nation, Project Pitchfork, Velvet Acid Christ, usw.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Ich verwende immer noch SAS/C. Mittlerweile bin ich jedoch vom ProgEd auf den GoldEd umgestiegen, da der ProgEd nicht weiterentwickelt wird. Leider trifft den GoldEd nun das gleiche Schicksal. Einen modularen Editor wie z.B. der jedit (siehe www.jedit.org) könnte der Amiga seht gut gebrauchen.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

AmigaOS. MorphOS ist interessant, doch leider habe ich kein PPC System.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Ich werde versuchen mir ein PCC-Amiga-System zu kaufen und dann sowohl MorphOS als auch AmigaOS zu testen. Mir wäre es schon lieb beide Systeme unterstüzen zu können.

*Was sind die Gründe um dieses OS zu unterstüzen?

Leider habe ich keinerlei Erfahrungen mit beiden Betriebssystemen. Das es zwei OS Varianten gibt, ist sowohl für Benutzer als auch für Entwickler sehr hinderlich.

*Welche Möglichkeiten vermisst Du am AmigaOS für die Entwicklung?

Ich hoffe das es parallel zum OS4.0 eine neue Entwickler CD mit einem vorkonfigurieten Compiler System geben wird (bestimmt gcc). Ansonsten klingen die Features des OS4.0 vielversprechend.

*Welche Möglichkeiten wünschst Du Dir für die Entwicklung am Amiga?

Mehr Zusammenarbeit mit den Entwicklern (Foren, Teile des OS als OpenSource mit einer Entwicklungsplatform wie Sourceforge). Keine Rechtsstreitigkeiten. Eine Zusammenarbeit mit dem MorphOS Team wäre sicherlich auch gut.

Verlierst Du nicht den Spass und das Interesse am Programmieren wenn Du die geringe Resonanz siehst, die aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

gering ist die Resonanz garnicht.

Erhältst Du genug Rückmeldungen für Deine Software?

Über die Mailingliste kommt viel Feedback. Ausserdem habe ich jetzt einen Bug und Feature-Request-Tracker auf meiner Webseite laufen. Wenn die User erstmal merken, das gemeldete Bugs so effektiv und schnell behoben werden, dann klappt das mit dem Feedback.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

GoldEd :-(

Welche Software verwendest Du noch?

MakeCD, Voyager, Yam

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

PPC basierter Amiga

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ja. Die Chance besteht noch immer. Ich hoffe nur eindringlichst, das mehr zusammengearbeitet wird. Weniger Konkurrenzdenken und mehr offene Karten können gewaltige Synergien auslösen!

Deine letzten Worte an die Leser?

Bleibt am Ball, unterstützt die Autoren von Software. Nicht nur die Registration ist wichtig, sondern Mitmachen und Helfen. Es gibts tausend kleine Jobs die auch ohne Programmierkenntnisse machbar sind, wie Betreuung der Mailingliste, Newsletter, Koordination der Lokale-Übersetungen, Dokumentaion, wo sich jeder Entwickler freut wenn er da Unterstützung bekommt.

.... __ -- © Amiga Arena 05/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

Amiga Arena Interview
---

with Sascha Brandt of Ancor!
http://www.ancor.ch

*Please intorduce yourself to the readers!

To put it shortly, I'm a freak.

*When did you start working with the Amiga?

I think it must have been about 1991

*Which Amiga models do you own?

A4000T PPC233/060
A2000
A500
CD32

*Which version of the OS is running on your computer?

I think you're referring to my A4000T, that would be OS 3.9

*Which software are you developing?

I'm not developing the software, I'm only responsible for the graphics, the sound, the direction and the story.

*Can you tell us what your software is about?

It is an adventure called "The last seal", which - as usual - is about saving mankind. There will also be a couple of action sequences for a change, where you can kick some malignant and disgusting creatures' a...

*How long has development taken so far?

Hmmm... about 3 years.

*Which software do you use?

Dpaint V
Photogenics
Ppaint
Monzoom
Cinema 4D
Gcc
SFX
Photoshop
Synphonie
Blitzbasic
Visual Basic
ScanQuix
Amigawriter
Spitfire

*For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

AmigaOS

*What can we expect of future versions?

It's just a game.

*Don't you lose the fun and interest in developing if you see how little feedback and money you get from the small Amiga market?

It's primarily for the fun and not for the money.

*Do you get enough feedback for your software?

Unfortunately it's not finished yet.

*When did you last use your Amiga?

About 2 hours ago.

*Which software did you last buy for the Amiga?

Monzoom

*Which software are you still using?

The ones listed above.

*Which hard/software do you plan to purchase?

I don't know at the moment because right now I have all I need.

*Do you believe in a comeback of Amiga?

I sure hope so.

(c) Amiga Arena 12/2001

Amiga Arena Interview
---

mit Sascha Brandt von Ancor!
http://www.ancor.ch

*Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Kurz gesagt ich bin ein freak.

*Wann hast Du angefangen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich denke es war so ano 1991

*Welche Amiga-Modelle besitzt Du?

A4000T PPC233/060
A2000
A500
CD32

*Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

Ich denke du meinst wohl meinen A4000T, das währe dann OS 3.9

*Welche Software entwickelst Du?

Ich entwickle nicht die software, ich bin nur für die grafik,
den sound, die regie und die story verantwortlich.

*Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Es handelt sich dabei um ein adventure namens "The last seal",
in dem es wieder mal wie üblich üm die rettung der menscheit geht.
Es wird zur abwechslung auch ein paar action sequencen beinhalten,
in dem man ein paar bösartigen und wiederlichen kreaturen in den a.... treten kann.

*Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Hrm... es handelt sich um ca 3 jahren.

*Welche Software verwendest Du?

Dpaint V
Photogenics
Ppaint
Monzoom
Cinema 4D
Gcc
SFX
Photoshop
Synphonie
Blitzbasic
Visual Basic
ScanQuix
Amigawriter

Spitfire

*Für welches System (AmigaOS,AmigaDE,MorphOS) entwickelst Du?

AmigaOS

*Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Es ist nur ein spiel.

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln,
wenn Du siehst, wie wenig Resonanz und
Geld Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Es geht in erster linie um den spass und nicht um das geld.

*Erhältst Du genug Resonanz für Deine Software?

Es ist ja leider noch nicht fertig.

*Wann hast Du Deinen Amiga das letzte Mal benutzt?

Vor ca 2h.

*Welche Software hast Du zuletzt für den Amiga gekauft?

Monzoom

*Welche Software nutzt Du heute noch?

Die oben aufgelisteten.

*Welche Hard/Software hast Du vor zu kaufen?

Zur zeit weiss ich das nicht, denn ich habe zur zeit alles was ich brauche

*Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ich foffe es stark.

(c) Amiga Arena 12/2001

Amiga Arena Interview

Developer: Richard Smedley

Software: UltraAccounts

Homepage: http://www.richardsmedley.co.uk/

Mail: amiga@richardsmedley.co.uk

Please introduce yourself to the readers!

My name is Richard Smedley, and I'm a 28 year old software developer from Notts (England).

When did you start working with the Amiga?

I bought my first Amiga in 1992, so I was a bit of a latecomer to the Amiga scene.

Which Amiga model do you own

A1200, with 50MHz 68030/68882 and 10 meg ram. A bit basic by today's standards, but it is more than adequate for my needs.

Which version of the operating system is running on your computer?

OS3.0.

Which software are you developing?

UltraAccounts

Can you tell us what your software is about?

UltraAccounts is a home accounts program for the Amiga, based upon the philosophy of being as flexible and easy-to-use as possible. It has all the features you need and none you don't need, and it uses a GUI that is so easy to learn that even people with no computer experience can use it. Most of the windows within the program are fully multi-tasking, allowing you to open and use several different windows simultaneously.

What has created the idea in you to continue developing your software?

At the time when I first started writing UltraAccounts, most accounts programs were very hard to use and often contained what I thought were unnecessary limitations, like only being able to create one cash account, or only being able to set-up debit standing orders but not credit ones. UltraAccounts was one of the first programs to remove these limitations. At the same time, UltraAccounts was designed to be so easy to use that even someone who has never used a computer before can sit down and use it. I think that I have largely succeeded in achieving

these aims!

How long has the development taken so far?

I started writing UltraAccounts in 1993, and the first public release was in 1994. It is hard to believe that I have now spent *nine years* working on this program! It is amazing how time flies.

Which software are you using for developing?

Blitz Basic 2.1, with Triton for the GUI.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

I'm developing for the traditional AmigaOS-based systems. UltraAccounts should run on any Amiga with Kickstart 2.0 or better, providing you've got a hard drive and at least 3 meg of memory.

Which OS will you support in the future?

I'm not planning to rewrite the program for the "next gen" Amiga systems, mainly because I haven't got enough spare time to do it! But I am confident that it should run under emulation on the new systems.

What can we expect of future versions?

I have recently released "UaCurrency", a new tool to convert your data files from one currency to another. As you know, on 1st Jan 2002 several European countries abandoned their national currency and changed to the new Euro currency. This tool automates the process of converting your files from the old currency to the new one.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

Absolutely. Feedback is very important for developers. It gives you an idea of how many people are still using the program, and what they do or don't like about it. When an author receives little or no feedback, it can give the impression that people are no longer interested in using that program - and if the author thinks nobody is using a program, then there is no incentive to continue supporting it.

So folks, if you are using a program then please send some feedback to the author, even if only to say that you are still using it. Of course, if you can tell the author what you do or don't like about the program, then that is even better.

Do you receive enough feedback for your software?

No. These days, very few people send feedback about my programs.

When did you last use your Amiga?

Yesterday. I do a lot of things on my PC now, but I still use my Amiga almost every day.

Which software did you last buy for your Amiga?

Paul Burkey's Foundation. I was one of the characters in the game!

Which software do you still use?

Clichéd as it might sound, I use UltraAccounts on a daily basis. My home page is also designed on the Amiga.

Which hard/software are you planning to buy?

My Amiga already does everything that I need, so I'm not planning to buy any more software/hardware at the moment.

Do you believe in a comeback of Amiga?

It would be nice to see the Amiga make a comeback, but I do not know if it will actually happen. The market has changed a lot since Commodore went bankrupt, and I'm not sure that there is a big enough niche market for a new Amiga model to be a commercial success.

Your final words for the readers?

Please do not use warez or pirated software. They kill the market, and destroy what little income Amiga developers still get. If a program is worth using, then buy it and help the author to continue supporting it.

© Amiga Arena 1/2002

Amiga Arena Interview

Entwickler: Richard Smedley

Software: UltraAccounts

Homepage: http://www.richardsmedley.co.uk/

Email: amiga@richardsmedley.co.uk

Bitte stell Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Richerd Smedley, und ich bin ein 28 Jahr alter Software-entwickler aus Notts (England).

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich kaufte meinen ersten Amiga 1992, war also ein bißchen ein Späteinsteiger in die Amiga-Szene.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

A1200 mit 50 MHz 68030/68882 und 10 MB RAM. Ein bißchen arm nach heutigen Maßstäben, aber er ist mehr als ausreichend für meine Bedürfnisse.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

OS 3.0.

Welche Software entwickelst Du?

UltraAccounts

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

UltraAccounts ist ein Heim-Kontoführungsprogramm für den Amiga, basierend auf der Philisophie, so flexibel und einfach zu benutzen zu sein wie möglich. Es hat all die Merkmale die man braucht und keine, die man nicht braucht, und verwendet eine grafische Benutzerschnittstelle (GUI), die so einfach zu erlernen ist, daß sogar Leute ohne jede Computererfahrung es benutzen können. Die meisten der Fenster im Programm sind vollständig multi-taskend, was einem erlaubt, mehrere verschiedene Fenster gleichzeitig zu öffnen und zu verwenden.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Zu der Zeit, als ich zuerst begann, UltraAccounts zu schreiben, waren die meisten Kontoführungsprogramme sehr schwer zu bedienen und beinhalteten oft was ich als unnötige Einschränkungen ansah, wie nur ein Bargeld-Konto zu gestatten, oder nur in der Lage zu sein, Daueraufträge einzurichten aber keine Dauer-Lastschriften. UltraAccounts war eins der ersten Programme, das diese Beschränkungen aufhob. Gleichzeitig war UltaAccounts für einfache Bedienung entworfen worden, so daß selbst jemand, der niemals zuvor einen Computer bedient hat, sich hinsetzen und es benutzen kann. Ich denke, daß ich diese Ziele größtenteils erreicht habe!

Wie lang hat die Entwicklung bisher gedauert?

Ich habe 1993 begonnen, UltraAccounts zu schreiben, und die erste öffentliche Version kam 1994. Es ist schwer zu glauben, daß ich jetzt *neun Jahre* mit der Arbeit an diesem Programm verbracht habe! Erstaunlich, wie die Zeit verfliegt.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Blitz Basic 2.1, mit Triton für die GUI.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Ich entwickle für die traditionellen AmigaOS-basierten Systeme. UltraAccounts sollte auf jedem Amiga mit Kickstart 2.0 oder besser laufen, sofern man eine Festplatte und mindestens 3 MB Speicher hat.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Ich habe nicht vor, das Programm für die Amiga-Systeme der "nächsten Generation" umzuschreiben, hauptsächlich, weil ich nicht genügend freie Zeit dafür habe! Aber ich bin zuversichtlich, daß es unter Emulation auf den neuen Systemen laufen sollte.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Ich habe kürzlich "UaCurrency" veröffentlicht, ein neues Werkzeug um Deine Daten von einer Währung zu einer anderen zu konvertieren. Wie Du weißt, haben am 1. Januar 2002 einige europäische Länder ihre nationale Währung aufgegeben und haben auf die neue Euro-Währung gewechselt. Dieses Werkzeug automatisiert den Vorgang, Deine Dateien von der alten zur neuen Währung umzustellen.

Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Absolut. Resonanz ist für Entwickler sehr wichtig. Es gibt dir eine Vorstellung, wieviele Leute das Programm noch verwenden, und was sie daran mögen oder auch nicht. Wenn ein Autor wenig oder gar keine Resonanz erhält, kann das den Eindruck erwecken, daß niemend mehr interessiert ist, das Programm zu verwenden - und wenn der Autor denkt, daß niemand ein Programm verwendet, dann gibt es keinen Anreiz dafür, es weiter zu unterstützen.

Also Leute, wenn Ihr ein Programm verwendet, schickt eine Rückmeldung an den Autor, selbst wenn es nur ist um zu sagen, daß Ihr es noch benutzt. Natürlich ist es noch besser wenn Ihr dem Autor sagt, was Ihr an dem Programm mögt oder nicht mögt.

Erhältst Du genügend Resonanz auf Deine Software?

Nein. Heutzutage senden sehr wenig Leute Rückmeldungen über meine Programme.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Gestern. Ich mache jetzt eine Menge Sachen auf meinem PC, aber ich verwende meinen Amiga noch fast jeden Tag.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Paul Burkeys Foundation. Ich war eine der Personen in dem Spiel!

Welche Software verwendest Du noch?

So klischeehaft das auch klingen mag, ich verwendet UltraAccounts täglich. Meine Homepage wird auch auf dem Amiga entworfen.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Mein Amiga hat bereits alles was ich brauche, darum habe ich im Moment nicht vor, noch mehr Software/Hardware zu kaufen.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Es wäre nett, den Amiga ein Comeback machen zu sehen, aber ich weiß nicht, ob daß tatsächlich passieren wird. Der Markt hat sich sehr geändert, seit Commodore bankrott ging, und ich bin nicht sicher, ob es einen Nischenmarkt gibt, der groß genug ist, daß ein neues Amiga-Modell ein kommerzieller Erfolg werden kann.

Deine letzten Worte an die Leser?

Bitte verwendet keine "Warez" oder raubkopierte Software. Die töten den Markt und zerstören das bißchen Einkommen, das Amiga-Entwickler noch bekommen. Wenn ein Programm wert ist, verwendet zu werden, dann kauft es und helft dem Autor, es weiter zu unterstützen.

© Amiga Arena 1/2002

(aus dem Englischen von Christian Busse)

Amiga Arena Interview

Developer: Ralph Torchia
Software: Spitfire²
Homepage: www.amigaspitfire.com
Mail: rtorchia@cogeco.ca

Please introduce yourself to the readers!
My name is Ralph (Raffaele) Torchia, I am 30 years old, recently married, and by profession I am a dentist in Canada.

When did you start working with the Amiga?
I bought my first Amiga 1000 in 1987, and I must have been one of the first people in the city who purchased one.

Which Amiga model do you own
I currently own an Amiga 2000 with a 030/882/MMU G-Force board, PicassoII, ioExtender, A2320 display enhancer, etc. I also use WinUAE on my Pentium III system.

Which version of the operating system is running on your computer?
My A2000 runs OS 3.9 and WinUAE has OS 3.5 installed.

Which software are you developing?
I am currently developing Spitfire², a Palm desktop for the AmigaOS.

Can you tell us what your software is about?
Spitfire² is my second generation application that allows Amiga users who have PalmOS devices to HotSync their PDAs with the Amiga.

What has created the idea in you to continue developing your software?
When I first bought my PalmPilot in 1997 there was only software for Windows and MacOS. I had neither of these computers back then. After realizing that no one was developing any Amiga software to connect to the Palm, I set out to develop my own.

How long has the development taken so far?
I began developing Spitfire in 1998, then in 1999 I switched to developing Spitfire², which was the second generation of the software.Spitfire² had many more features, and was designed to be easier to expand from a developer and user standpoint.

Which software are you using for developing?
Spitfire² is written in AmigaE, and I use WinUAE with GoldED as my development system. Testing is carried out on my A2000.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?
Currently only for AmigaOS.

Which OS will you support in the future?
Probably only for AmigaOS. This, of course, is not set in stone, and anything could happen.

What can we expect of future versions?
Most likely bug fixes and expansion of the desktop elements, such as more import/export options, which has been the biggest feature request by registered users.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?
You do tend to lose some interest, but that is not the main point of programming on the Amiga; that is to get feedback. Anyone who develops for the Amiga knows that you are never going to make enough money to cover any costs or get rich (or even enough to buy groceries!). You do it because you enjoy it in some manner.

Do you receive enough feedback for your software?
I do receive some feedback, and it is great when you do, but not nearly enough. It makes you feel good that there are individuals who appreciate your work and are also willing to help out in some manner to improve it.

When did you last use your Amiga?
Last I used my A2000 was December, 2001.I tend to use WinUAE more often as it resides on my PIII, which is the workhorse computer in my home.

Which software did you last buy for your Amiga?
AmigaOS 3.9

Which Amiga software do you still use?
I mostly use development tools for my software. Other than that I will use PersonalPaint for editing some graphics, Spitfire² to HotSync and look up information that is stored on my PDA, and DOpus 5, which runs on my WinUAE system.

Which hard/software are you planning to buy?
None.I currently have a large library of Amiga and PC software, and my wife will go ballistic if I purchased any more hardware for my computers. ;-)

Do you believe in a comeback of Amiga?
I think it can still grow in popularity, but it will always be eclipsed by the Windows juggernaut. I can see it growing beyond the current state, but only if all of the community comes together as a team, with much better direction and guidance from Amiga, Inc.

Your final words for the readers?
Continue to support Amiga developers in any manner you can. Also, never give up hope on the things that matter in your life. Miracles do still ppen today, you just have to learn where to look.

Sincerely,
Ralph Torchia, B.Sc., D.D.S.

© Amiga Arena 1/2002

Amiga Arena Interview

Entwickler: Ralph Torchia
Software: Spitfire²
Homepage: www.amigaspitfire.com
Email: rtorchia@cogeco.ca

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Ralph (Raffaele) Torchia, ich bin 30 Jahre alt, habe vor kurzem geheiratet und bin von Beruf Zahnarzt in Kanada.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich kaufte meine ersten Amiga 1000 1987, und ich muß in der Stadt einer der ersten gewesen sein, die einen kauften.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Momentan besitze ich einen Amiga 2000 mit einer 030/882/MMU G-Force Karte, PicassoII, ioExtender, A2320 Flicker Fixer usw. Ich verwende auch WinUAE auf meinem Pentium III-System.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

Auf meinem A2000 läuft OS 3.9 und bei WinUAE ist 3.5 installiert.

Welche Software entwickelst Du?

Momentan entwickle ich Spitfire², ein Palm-Desktop für das AmigaOS.

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Spitfire² ist meine Anwendung der zweiten Generation, die Amiga-Benutzern mit PalmOS-Geräten ermöglicht, ihre PDAs mit dem Amiga zu synchronisieren.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Als ich 1997 zuerst meinen PalmPilot kaufte, gab es nur Software für Windows und MacOS. Damals hatte ich keinen dieser Computer. Nachdem mir klar wurde, daß niemand eine Amiga-Software zum Anbinden des Palm entwickelte, machte ich mich auf, meine eigene zu entwicklen.

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

I begann 1998 mit der Entwicklung von Spitfire und ging dann 1999 dazu über, Spitfire² zu entwickeln, welches die zweite Generation der Software war. Spitfire² hatte viel mehr Features und war für einfachere Erweiterbarkeit vom Entwickler- als auch Benutzerstandpunkt entworfen worden.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Spitfire² wird in AmigaE geschrieben, und ich verwende WinUAE mit GoldED als

Entwicklungssystem. Getestet wird auf meinem A2000.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Momentan nur für AmigaOS.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Wahrscheinlich nur AmigaOS. Das ist natürlich nicht in Stein gemeißelt, und alles kann passieren.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Höchstwahrscheinlich Bugfixes und die Erweiterung der Desktopelemente, wie mehr Import/Export-Möglichkeiten, was die größte Nachfrage bei den registrierten Benutzern gewesen ist.

Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Du verlierst schon etwas das Interesse, aber das ist nicht die Hauptsache beim Programmieren auf dem Amiga; das ist, Resonanz zu bekommen. Jeder, der für den Amiga entwickelt, weiß, daß Du niemals genug Geld verdienen wirst, um die Kosten zu decken oder reich zu werden (oder auch nur genug, um Lebensmittel einkaufen zu gehen!). Du tust es, weil du es irgendwie genießt.

Erhältst Du genug Resonanz für Deine Software?

Ich erhalte etwas Resonanz, und es ist toll wenn du das tust, aber nicht annähernd genug. Es gibt dir ein gutes Gefühl, daß da draußen Leute sind, die deine Arbeit schätzen und auch willens sind, auf irgendeine Weise zu helfen, sie zu verbessern.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Meinen A2000 habe ich zuletzt im Dezember 2001 benutzt. Ich tendiere dazu, öfter WinUAE zu benutzen, da es auf meinem PIII wohnt, der bei mir zu Hause das Arbeitspferd ist.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

AmigaOS 3.9

Welche Amiga-Software verwendest Du noch?

Hauptsächlich verwende ich Entwicklungswerkzeuge für meine Software. Davon abgesehen verwende ich PersonalPaint, um ein paar Grafiken zu bearbeiten, Spitfire² zum Synchronisieren und Nachschlagen von Informationen, die auf meinem PDA gespeichert sind, und DOpus 5, das auf meinem WinUAE-System läuft.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Keine. Ich habe momentan eine große Bibliothek von Amiga- und PC-Software, und meine Frau würde in die Luft gehen, wenn ich noch irgendwelche Hardware für meine Computer kaufte. ;-)

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ich denke, seine Popolarität kann immer noch wachsen, aber er wird immer vom Windows-Moloch in den Hintergrund gedrängt werden. Ich kann ihn über den

momentanen Zustand hinauswachsen sehen, aber nur, wenn alle in der Community als ein Team zusammen kommen, mit viel besserer Richtung und Führung von Amiga, Inc.

Deine letzten Worte an Die Leser?

Unterstütz Amiga-Entwickler weiter wie Ihr nur irgend könnt. Außerdem, gebt nie die Hoffnung bei den Dingen auf, die in Eurem Leben wichtig sind. Wunder geschehen auch heute noch, Ihr müßt nur lernen, wo Ihr suchen müßt.

Mit freundlichen Grüßen
Ralph Torchia, B.Sc., D.D.S.

© Amiga Arena 1/2002

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

       .-------------------------------.
       | I · N · T · E · V · I · E · W |
       `-------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    |  Developer: Paul Heams                  |
    |                                         |
    |  Software: Sid4Amiga, MemIcon and       |
    |            other bits and pieces..      |
    |  Homepage: www.heams.freeserve.co.uk    |
    |                                         |
    |  Email:    ph@heams.freeserve.co.uk     |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Please introduce yourself to the readers!

Well, I'm a 27 year old full time computer programmer, working for a small company just outside of London (UK). I mainly write databases and stand alone packages for larger businesses around London.

When did you start working with the Amiga?

I started with an A500 back when I was about 14 or so, previously I had a Commodore 64.

Which Amiga model do you own

A1200- 68040 PPC240 BVision, Mediator.

Which version of the operating system is running on your computer?

OS3.9 BB2

Which software are you developing?

Sid4Amiga (Yes it's in development again)
MemIcon
Playsid emulation library
Various other bits and pieces.

Can you tell us what your software is about?

Well Sid4Amiga is a commodore 64 sound player, along with the emulation library to replace the ageing standard the 'playsid.library'.
MemIcon is a memory, clock, screen info display for OS3.5 and above.

What has created the idea in you to continue developing your software?

The simple fact is no matter how much I use my PC at work and home I can never get away from using my Amiga. I think the OS, although lacking many features, is one of the nicest ever developed. As I still use the machine I still have the urge to continue developing.

How long has the development taken so far?

I've been developing stuff since the beginning. Sid4Amiga really started in 1999/2000. MemIcon after the Cologne show in 2000. I don't have much time these days, so development is a lot slower than I'd like.

Which software are you using for developing?

StormC V3 (PPC/68K) - best bit of software I've purchased for my machine.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

AmigaOS and AmigaDE. (VP code in the AmigaDE is great).

Which OS will you support in the future?

Well most certainly now it will be OS4. I have ordered an Amiga One SE in order to continue developing. So, fingers crossed, things will start going right in the Amiga Market(?!) now.

What can we expect of future versions?

I've got some great things already in place for Sid4Amiga - I just need some beta testers to help debug the new package (mail me please). A new version of MemIcon should also be available soon.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

Not really. I get a buzz out of getting things out of my Amiga even if no one else appreciates it!

Do you receive enough feedback for your software?

Yes I did initially - though lately the feedback has been far between.

When did you last use your Amiga?

I'm using it now!

Which software did you last buy for your Amiga?

ermmm.. tricky, it was probably Shogo or Miami DX.

Which software do you still use?

Storm C, Yam, IBrowse, Voyager, loads of stuff.

Which hard/software are you planning to buy?

Well I've just ordered a new Amiga One SE - does that count? Software - hopefully OS4 to go with it!!!

Do you believe in a comeback of Amiga?

I guess after all this time I've got to say 'yes'. I think the comeback will still be slow though. Amiga, Eyetech and Hyperion have a lot of work to do in both the classic and DE market.

Your final words for the readers?

Support your developers, enjoy life and smile! :) Cheers!

.... __ -- © Amiga Arena 03/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'
```


```
ø=========================================ø
|                                         |
| Entwickler: Paul Heams                  |
|                                         |
| Software: Sid4Amiga, MemIcon und        |
|          anderer Schnickschnack..       |
| Homepage: www.heams.freeserve.co.uk     |
|                                         |
| Email:    ph@heams.freeserve.co.uk      |
|                                         |
`=========================================='
```


Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Tja, ich bin ein 27 Jahre alter Vollzeitprogrammierer, der für eine kleine Firma kurz außerhalb Londons (Vereinigtes Königreich) arbeitet. Ich schreibe hauptsächlich Datenbanken und selbstständige Pakete für größere Geschäfte rund um London.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich habe damals mit einem Amiga 500 angefangen, als ich etwa 14 war oder so, davor hatte ich einen Commodore 64.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

A1200-68040 PPC240 BVision, Mediator.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

OS3.9 BB2

Welche Software entwickelst Du?

Sid4Amiga (Ja, es ist wieder in Entwicklung)
MemIcon
PlaySid Emulations-Library
Diversen anderen Schnickschnack.

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Also, Sid4Amiga ist ein Commodore 64 Sound-Abspieler, zusammen mit der Emulations-Library, die den alternden Standard, die 'playsid.library' ersetzt.

MemIcon ist eine Speicher, Uhrzeit, Screen-Info Anzeige für OS3.5 und höher.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Kurz und bündig gesagt, kann ich, wie viel auch immer ich meinen PC bei der Arbeit benutze, mich nie von meinem Amiga lösen. Ich denke, daß das Betriebssystem, obwohl ihm manche Leistungsmerkmale fehlen, eines der nettesten ist, die je entwickelt wurden. Da ich die Maschine immer noch benutze, habe ich auch immer noch den Drang, weiter zu entwickeln.

Wie lang hat die Entwicklung bislang gedauert?

Ich habe seit dem Anfang Sachen entwickelt. Sid4Amiga hat 1999/2000 wirklich begonnen. MemIcon nach der Kölner Messe 2000. Heutzutage habe ich nicht viel Zeit, darum ist die Entwicklung viel langsamer als ich es gern hätte.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

StormC V3 (PPC/68K) - das beste Stück Softawre, das ich für meine Maschine gekauft habe.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

AmigaOS und AmigaDE. (VP-Code im AmigaDE ist großartig).

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Also, jetzt ist OS4 am wahrscheinlichsten. Ich habe einen Amiga One SE bestellt, um weiter entwickeln zu können. Also, Daumen drücken, die Dinge werden jetzt anfangen richtig zu laufen im Amiga-Markt(?!).

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Für Sid4Amiga sind ein paar toole Sachen bereits da - ich brauche nur ein paar Betatester, um das neue Paket zu debuggen (bitte mailt mich an). Eine neue Version von MemIcon sollte auch bald verfügbar sein.

Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Nicht wirklich. Ich kriege einen Kick daraus, was ich aus meinem Amiga herausholen kann, selbst wenn das sonst niemand zu würdigen weiß!

Erhältst Du genug Resonanz für Deine Software?

Ja, ursprünglich schon - obwohl Rückmeldungen in letzter Zeit selten geworden sind.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Ich benutze ihn jetzt!

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Hmmmm... schwierig, das war wahrscheinlich Shogo oder Miami DX.

Welche Software verwendest Du noch?

Storm C, YAM, IBrowse, Voyager, eine Menge Zeug.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Also, ich habe gerade erst einen neuen Amiga One SE bestelt - zählt das? Software - hoffentlich OS4 dazu!!!

Glaubst an ein Comeback von Amiga?

Ich denka nach all der Zeit muß ich 'ja' sagen. Ich denke aber, das Comeback wird doch langsam sein. Amiga, Eyetech und Hyperion haben sowohl im Classic- als auch dem DE-Markt noch viel zu tun.

Deine letzten Worte an die Leser?

Unterstützt Eure Entwickler, genießt das Leben und lächelt! :) Tschüß!

.... __ -- © Amiga Arena 02/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(aus dem Englischen von Christian Busse)

Amiga Arena Interview

Developer: Nogfx
Software: FlashNG, ScummVM Amiga68k port
Homepage: http://nogfx.free.fr/flash (FlashNG Support page)
http://www.sebelinteractive.de/scummvm/ (ScummVM Amiga)
Mail: nogfx@free.fr

Please introduce yourself to the readers!
My name is Nicolas Ramz (Nogfx).
I'm a 21 years old and I study Mathematics/Computing in Clermont-Ferrand (center of FRANCE).

* When did you start working with the Amiga?*
I first bought an A500 in 1989: this was my very first computer and I only used it to play games. Just after the fall of Commodore I really believed in a comeback of the Amiga so I bought an A1200 and started to program in BlitzBasic.

Which Amiga model do you own
A1200/030 and A2000B

Which version of the operating system is running on your computer?
AmigaOS 3.1(1200) and AmigaOS 1.3 (2000)

Which software are you developing?
I'm currently most working on an Amiga68k ScummVM port.

Can you tell us what your software is about?
ScummVM is an open-source interpreter for the so-called Scumm scripts used in old LucasArts games: with this program, one can finally play great games such as Day of The Tentacle on the Amiga.

FlashNG is a small portable Arkanoid clone (currently available for Amiga, MS/DOS and Win9x)

What has created the idea in you to continue developing your software?
Well, I always wanted to develop games... especially adventure games. After finishing the Windows port of FlashNG, I heard of ScummVM but unfortunately, no one wanted to make an AGA port of it: thinking it would be too slow. I was convinced AGA was not that slow in 320x200 so I started to port it...

How long has the development taken so far?
My first program is a small tool for Aminet CDs called "DreamCDGuide". The first version (written in BlitzBasic) has been released in 1997. One or two years later I released a new version re-written in C/MUI.

I also commited some changes to the StrICQ GUI but the first "real" project I worked on is FlashNG.

The original Turbo-Pascal MS/DOS version of FlashNG was written 2 years ago. The Amiga/FreePascal port only took me a couple of days. It then took me a lot of time to rewrite it into C (actually, I was learning C at the same

time I was porting FlashNG from Pascal to C).

Thanks to the work I already did in FlashNG, I have been able to make ScummVM work under AGA into one day and it took me about 2 weeks to make it really usable. But if I add the time used to download and configure GCC it is a LOT MORE than that !

Which software are you using for developing?
GCC (AmigaOS) and LCC (Win32)

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?
For AmigaOS 3.1

Which OS will you support in the future?
I don't know: I will choose what OS to support when they are released.

What can we expect of future versions?
ScummVM: it depends on the time I'll have to work on it...
Sound support in Amiga version of FlashNG.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?
The Amiga/AmigaOS has a really "clean" and compact design: I'm still working with it because I like it and because I easily learn a lot of things (unlike when working on OSs such as Win or Linux).
If I wanted to have some feedback I would not program for Amiga anymore.

* Do you receive enough feedback for your software?*
Considering the time I spend working on it, I don't receive enough feedback. But considering the Amiga "market", I think it's not so bad: I have been impressed by the feedback I received for ScummVM_AGA.

When did you last use your Amiga?
I'm using it to answer this Interview.

Which software did you last buy for your Amiga?
The last soft I bought is a game: Shadow of the Third Moon.

Which software do you still use?
DOpus, C Compilers and IBrowse

Which hard/software are you planning to buy?
Nothing. I'm waiting for something different than those PC/Macs, not something
/superior /compared with everything else: I know it is not possible but at least something /different/.
If nothing is released, one day, I'll have to switch to Pc/Mac...

Do you believe in a comeback of Amiga?
Please don't blame me... I think it's really too late: the AmigaOS is a great OS but lacks a lot of things such as Memory Protection, Ressource tracking (which implies a total rewrite of the kernel) and "Multimedia" apps.
=> It will take a long time to add these functionalities to the actual AmigaOS (and I am not talking about drivers issues...).

MorphOS seems to be the closest to achieve this but I don't think they have the ressources (in terms of Money and Skilled people) to make the Amiga comeback.

As for the AmigaDE, I don't know what market they are targeting with their small PD-Quality games. In two years they only released a modified Tao/Elate kernel: they'll have to do a lot more to make the Amiga comeback...

Your final words for the readers?
Continue to Support the Amiga Developers and instead of wasting time saying "Windows Suc...", take a compiler and write Amiga apps...

Regards,
Nogfx.

© Amiga Arena 2/2002

Amiga Arena Interview

Entwickler: Nogfx
Software: FlashNG, ScummVM Amiga68k port
Homepage: http://nogfx.free.fr/flash (FlashNG Support page)
http://www.sebelinteractive.de/scummvm/ (ScummVM Amiga)
Email: nogfx@free.fr

Bitte stelle Dich den Lesern vor

Mein Name ist Nicolas Ramz (Nogfx).
Ich bin 21 Jahre alt, und ich studiere Mathematik/Informatik in Clermond-Ferrand (die Mitte von FRANKREICH).

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich kaufte einen A500 zuerst 1989: Das war mein allererster Computer, und ich habe ihn nur zum Spielen benutzt. Kurz nach dem Fall von Commodore glaubte ich wirklich an ein Comeback des Amiga, also kaufte ich einen A1200 und fing an, in BlitzBasic zu programmieren.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

A1200/030 und A2000B.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

AmigaOS 3.1 (A1200) und AmigaOS 1.3 (A2000).

Welche Software entwickelst Du?

Momentan arbeite ich hauptsächlich an einer Amiga 68k ScummVM-Portierung.

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

ScummVM ist ein Open-Source-Interpreter für die sogenannten Scumm-Skripten, die in alten LucasArts-SPielen verwendet wurden: Mit diesem Programm kann man großartige Spiele wie Day of the Tentacle endlich auf dem Amiga spielen.

PlashNG ist ein kleiner portabler Arkanoid-Klon (momentan erhältlich für Amiga, MS-DOS und Win9x).

Was brachte Dich auf die Idee, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Tja, ich wollte schon immer Spiele entwickeln... besonders Abenteuer-Spiele. Nachdem ich die Windows-Portierung von FlashNG fertig hatte, hörte ich von ScummVM, aber unglücklicherweise wollte niemend eine AGA-Portierung davon machen: Dachten, das würde zu langsam sein. Ich war überzeugt, AGA wäre nicht so langsam in 320x200, also begann ich mit der Portierung...

Wie lange hat die Entwicklung bislang gedauert?

Mein erstes Programm ist ein kleines Dienstprogramm für Aminet-CDs namens "DreamCDGuide". Die erste Version (in BlitzBasic geschrieben) wurde 1997 veröffentlicht. Ein oder zwei Jahre später veröffentlichte ich eine neue

Version, die ich in C/MUI neu geschrieben hatte.

Ich habe auch ein paar Änderungen zum StrICQ beigetragen, aber das erste "richtige" Projekt, an dem ich gearbeitet habe, ist FlashNG.

Die ursprüngliche TurboPascal MS-DOS-Version von FlashNG wurde vor 2 Jahren geschrieben. Für die Amiga/FreePascal-Portierung brauchte ich nur ein paar Tage. Danach hat es mich viel Zeit gekostet, es nach C umzuschreiben (eigentlich lernte ich C zur selben Zeit, zu der ich FlashNG von Pascal nach C portierte).

Dank der Arbeit, die ich bereits in FlashNG gemacht hatte, war ich in der Lage, ScummVM in einem Tag unter AGA zum laufen zu kriegen, und ich brauchte etwa 2 Wochen um es richtig benutzbar zu machen. Aber wenn ich die Zeit dazu addiere, die ich für das Herunterladen und Konfigurieren von GCC gebraucht habe, ist es VIEL MEHR als das!

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

GCC (AmigaOS) und LCC (Win32).

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Für AmigaOS 3.1.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Ich weiß nicht: Ich werde entscheiden, welches Betriebssystem ich unterstütze, wenn sie veröffentlicht werden.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

ScummVM: Das hängt von der Zeit ab, die mir für die Arbeit daran zur Verfügung steht...
Soundunterstützung in der Amiga-Version von FlashNG.

Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Der Amiga/das AmigaOS sind wirklich "sauber" und kompakt konstruiert: Ich arbeite immer noch damit, weil ich es mag, und weil ich leicht eine Menge Sachen lerne (anders als wenn ich auf Betriebssystemen wie Win oder Linux arbeite).
Wenn ich Resonanz wollte, würde ich nicht mehr für den Amiga programmieren.

Bekommst Du genügend Resonanz für Deine Software?

Wenn man die Zeit in Betrachtzieht, die ich mit der Arbeit daran verbracht habe, bekomme ich nicht genug Resonanz. Aber wenn man den Amiga-"Markt" berücksichtigt, denke ich es ist nicht so schlimm: Ich war von der Resonanz beeindruckt, die ich für ScummVM_AGA erhalten habe.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Ich verwende ihn, um dieses Interview zu beantworten.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Die letzte Software, die ich gekauft habe, ist ein Spiel: Shadow of the Third Moon.

Welche Software verwendest Du noch?

DOpus, C-Compiler und IBrowse.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Nichts. Ich warte auf etwas anderes als diese PCs/Macs, nicht etwas /überlegenes/ im Vergleich mit allem anderen: Ich waiß, daß das nicht möglich ist, aber wenigstens etwas /anderes/.
Wenn nichts veröfentlicht wird, werde ich eines Tages auf PC/Mac umstellen müssen...

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Bitte nicht schimpfen... Ich denke, es ist wirklich zu spät: Das AmigaOS ist ein großartiges Betriebssystem, aber es mangelt an vielen Dingen wie Speicherschutz, Ressourcen-Tracking (was ein totales Neuschreiben des Kernel bedeutet) und "Multimedia"-Anwendungen.
=> Es wird viel Zeit brauchen, diese Funktionalitäten zum eigentlichen AmigaOS hinzuzufügen (und ich spreche nicht von Treiberproblemen...).

MorphOS scheint diesem Ziel am nächsten zu sein, aber ich denke nicht, daß sie die Mittel haben (in Sachen Geld und fähige Leute), um das Amiga-Comeback zu schaffen.

Zum AmigaDE, ich weiß nicht, auf welchen Markt sie mit ihren kleinen Spielen in PD-Qualität abzielen. In zwei Jahren haben sie nur ein modifiziertes Tao/ Elate-Kernel veröffentlicht: Sie müssen viel mehr tun, um das Amiga-Comeback zu schaffen.

Deine letzten Worte an die Leser?

Unterstützt weiter die Amiga-Entwickler, und nehmt einen Compiler und schreibt Amiga-Anwendungen anstatt Zeit damit zu verschwenden, "Windows ist sch..." zu sagen...

Grüße,
Nogfx.

© Amiga Arena 2/2002

(aus dem Englischen von Christian Busse)

Amiga Arena Interview

Developer: Nicholas Blachford
Software: Aural illusion, Aural Synthetica
Homepage: www.blachford.info/blachtech
Mail: nicholas@blachford.info

Please introduce yourself to the readers!

My name is Nicholas Blachford, I'm a 31 year old Software Engineer/Architect. I grew up in northern Ireland but have lived in Holland (Amsterdam) for the last 2 years.
I got my first Amiga in 1997 and from 1993 - 1998 I developed Amiga Audio Software.
I later moved onto BeOS where I continued developing audio software then I moved to holland and have been working on business software since then.

When did you start working with the Amiga?

1987 I think. Originaly I was going to buy a C128 off a friend when I noticed I could get an Atari ST for the same price and with a much better spec. I also seen an advert for an Amiga and considered it as well.I thought about it for a while then I seen an Amiga showing one of the NewTek demos, it had pictures in HAM mode and that just blew me away - so I got the Amiga!
It was a French A1000 which had been modified by putting stickers on the keyboard! Excellent computer though, the ability to put the keyboard under the front was a work of genius. It came with Workbench 1.1 and 1.2 as well as "Kickstart" disks as the OS was not in ROM like later Amigas. I upgraded it with an A520 HD / memory expansion which fitted on the wrong side - backwards! But becasue of the extra memory I was able to run a leaked copy of Workbench 2.0 before any of my friends!

About 1991/92 I upgraded to an A500+ which had some better video modes and AmigaDOS 2.0. It was about this time I decided to start writing software. I'd just flunked a University course so I decided that computers interested me more and wanted to study them, So I decided to write a program which I could then sell and it could pay for the course - it never did.

I didn't have that machine for long as I upgraded it to an A1200. I got a grant to pay for a copy of SAS/C and a Harddrive (300 Euros for 60MB!). I started writing Aural illusion in the beginning of 1993 I fully expected an Amiga with 16 bit sound would appear soon so it was written to handle 16 bit files and do 32 bit processing.

I initially tried selling it myself but that was a disaster and did nothing but cost me a lot of money (though I did get a couple of good beta testers who'd seen the ads). Eventually a company in the south of England called Seasoft started selling the program for me but it still never made me any real money.

I did a first then a second version but I got a bit bored writing audio effects so I decided after reading an article on Modular Synthesizers

to write one of these. I did this in 1995 and took the decision to make it complex and powerful instead of simple and easy to use. It paid off as it could make amazing sounds. It took about a year to write with an update a few months later. I upgraded the Amiga with a 50MHz 68030 because it was so processor intensive. It didn't work in real time like today, you would set up all the connections and settings then you would "Render" a sound. Unfotunately I only sold 12 copies!

I then moved on to Aural illusion v3.0 which was a complete rewrite due to the messyness of the code in v1.0 and 2.0. I worked on this for a couple of years but by then the Amiga market had died and I decided to switch to the PC. Just after this decision I got a job in England and cancelled development alltogether. Unfortunately the job I was supposed to do got cancelled just after I started so the company didn't keep me for very long. So I went back to Aural illusion, however I dediced the Amiga version was so close to completion I'd finish it off then port it to Windows.

Then I was contacted by someone from Be Europe. I'd heard a bit about BeOS but not much but he'd seen Ai2 and sent me a copy. For an Amiga user Windows was (and still is!) slow as a dog and eats vast resources. I had a PC much more powerful than the Amiga but the Amiga still kicked it's ass! BeOS changed all that, this was what PC hardware was really meant for. I think BeOS was the true successor to the Amiga and you'll find a lot of ex-Amigans in (whats left of) the BeOS community. In fact the first time I went to "Begeistert" (BeOS meeting in Germany) someone had an A3000 with them!

I decided to switch to BeOS and develop Ai3 there. It was soon apparent I would have to change a lot as BeOS forces you to write in C+ + and I was adding dozens of new effects so I upped the version number to 4.0. Unfortunately it was never quite finished on BeOS either, I was offered a job in Holland and haven't had the time to finish it off since. Once you start developing full time for someone else that last thing you want to do at home is start programming again.

I have however open sourced everything for Amiga and BeOS. I recently changed the license to BSD style and posted the source and now a binary for Ai3 to the web site.

Which Amiga model do you own

Still got the old A1200 + 030.
I also have a copy of Amiga forever for Windows.

Which version of the operating system is running on your computer?

AmigaDOS 3.0 I think?

I use an 800MHz Athlon running BeOS (the recently leaked and truly excellent DANO build).
...and Windows 98 - but only when I really have to!

Which software are you developing?

Whatever someone pays me to write!
Nothing for the Amiga unfortunately :-(

Can you tell us what your software is about?

The stuff I did write:

Aural illusion is an audio editor.
Really it's meant for sound processing instead of just tweaking sounds.
You can load multiple sounds and combine them then do loads of
different effects on them.

Aural Synthetica is a Modular Synthesizer.
You set up oscillators to generate sounds and there are an arrary of
modules you can route the sound through for processing. You can make
some pretty amazing sounds.
There are also 4 discs worth of "patches" with which you can create
sounds or modify them to create new ones.

How long has the development taken so far?

I spent 7 years in total developing (5 on the Amiga) but it never made
me any money :-(
Best bit is though I had a grand total of 2 bug reports in all that
time.

Which software are you using for developing?

I used SAS/C and GadToolsBox.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

All the above ran on real hardware Amigas running AmigaDOS!
They also ran on Amiga Forever.

Which OS will you support in the future?

If I ever start it up again it will *not* be on Windows.
...but I can't see myself doing an Amiga version either I'm afraid.

What can we expect of future versions?

From me nothing, but thats not to say someone else couldn't do
something:
The code for Ai3.0 is all there and to finish it off shouldn't be too
difficult.

Ai4 has a lot more effects and these could always be back ported to the
Amiga,
this shoudln't be that much work as they are all in C, in fact quite a
few are from the Amiga!
There are some changes I made and the variable type names are different
but it shouldn't be too much work to fix that.

*Don't you lose the fun and the interest in programming if you see
the small amount of feedback you get from the small Amiga market?*

I'll answer both:
I never got much feedback but it was very enthusiastic, not many people
use Aural illusion but those who do seem to really like it. I neary
(or did) give up on Ai3 at several points but it was users comments
which kept me going.

When did you last use your Amiga?

I've not used it in years! I used in parallel with my PC for a long
time though, I even had the PC keyboard mounted on the Amiga keyboard
to save space!

Which software did you last buy for your Amiga?

The final SAS/C upgrade, I heard about it on the internet, someone was selling of the last few copies so I ordered one from.
I got Amiga Forever much later on though if that counts.

Which hard/software are you planning to buy?

Now BeOS is dead (soon to be reborn in PalmOS 5.0) users have to find somewhere else to go. I've used Windows enough to really dislike it and I don't like the idea of supporting a company whose licenses deliberatly put Be inc. out of business. I've used Linux quite a bit but never at home, Both the Amiga and BeOS had a very good desktops - the best of their respective times and thats one area Linux is behind in.Simply put I want a computer which is easy to use. That said Linux has improved rapidly and I have never seen the Linux kernel crash in 4 years. On the other hand I have never seen a version of Windows which does not crash (and that includes NT, 2000 and XP).

I know this will sound horrific to Amiga users but...
I think Apple has come back big recently, they have good hardware and now a very good Unix based OS, the fact it looks so good only adds to it in my view.
In fact when Steve Jobs return was announced I remember discussing what would happen with none other than Dave Haynie :-)

If I can get the money sometime, I'll probably get one of the Titanium Powerbooks.
I have a huge tower PC which makes an incredible amount of noise and is stuffed full of PCI cards, I like the idea of a super thin notebook which does more, quietly!

Do you believe in a comeback of Amiga?

Looks like it is happening without my belief...

It good to see something is happening though. I was involved in the JMS and the ICOA discussions when they were being set up and I recognise some of the names of who is involved in Amiga these days.
It's good they have continued with what was pretty reveloutionary technology at the time.

Your final words for the readers?

I have very fond memories of my Amiga days, there was a real community feeling especially in the relatively small audio sector. I was really quite surprised to see that the community is still so alive - as I discovered when dozens of visitors suddenly showed up and downloaded software I haven't used in years!

I can remember being amazed by a 24bit colour display in Amiga World in 1990 - the same show where the VideoToaster was first unveiled. Then there was all the excitement with the coming AA and later AAA chipsets. Commodore of course went bust but there was there was always hope of a future with a friendly company with new hardware and processors.

I think the Amiga of tommorow will be very different and it will be nice to see a comeback even if it might not have quite the magic of the early days - Paula, Agnus and Deneise are long gone - but not forgotton. I have a lot to thank the Amiga for, In fact I met some of

my best friends through the Amiga. I wish the Amiga, and it's community well, and I hope you enjoy using my software.

© Amiga Arena 2/2002

Amiga Arena Interview

Developer: Nicholas Blachford

Software: Aural illusion, Aural Synthetica

Homepage: Software: www.blachford.info/blachtech
Personal: www.blachford.info

Email: nicholas@blachford.info

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Nicholas Blachford, ich bin ein 31 Jahre alter Software-Ingenieur/Architekt.
Ich wuch in Nordirland auf, habe aber die letzten 2 Jahre in Holland (Amsterdam) gelebt.
Ich bekam meinen ersten Amiga 1987 und habe von 1993-1998 Amiga Audio-Software entwickelt.
Ich bin später zu BeOS gewechselt, wo ich weiter Audiosoftware entwickelt habe und habe seitdem an Business-Software gearbeitet.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich glaube 1987. Ursprünglich war ich dabei, einem Freund einen C128 abzukaufen, als ich merkte, daß ich einen Atari ST für den selben Preis und mit viel besseren Leistungsdaten bekommen konnte. Ich hatte auch eine Anzeige für einen Amiga gesehen, und diese auch in Erwägung gezogen. Ich dachte eine Weile darüber nach, und dann sah ich einen Amiga, auf dem eine der NewTek-Demos lief, die Bilder im HAM-Modus hatte, und das haute mich einfach um - also holte ich mir den Amiga!
Es war ein französischer A1000, der mit Aufklebern auf der Tastatur modifiziert worden war! Trotzdem ein ausgezeichneter Computer, die Möglichkeit, die Tastatur unter die Front zu schieben war ein Geniestreich.
Er kam mit Workbench 1.1 und 1.2 sowie "Kickstart"-Disketten, da das Betriebssystem nicht in ROM war, wie bei späteren Amigas. Ich rüstete ihn mit einer A520 Festplatte/Speichererweiterung auf, die an der falschen Seite angebracht wurde - rückwärts! Aber durch den zusätzlichen Speicher war ich in der Lage, eine "entlaufene" Kopie von Workbench 2.0 vor allen meinen Freunden laufen zu lassen!

Ungefähr 1991/92 habe ich mich auf einen A500+ verbessert, der ein paar bessere Videomodi und AmigaDOS 2.0 hatte. Es war etwa zu dieser Zeit, daß ich beschloß, Software zu schreiben. Ich war gerade bei einem Studiengang an der Universität durchgefallen, also entschied ich, daß mich Computer mehr interessieren und ich sie studieren wollte, so beschloß ich, ein Programm zu schreiben, das ich dann verkaufen und das für den Studiengang hätte bezahlen können - was es nie tat.

Ich hatte die Maschine noch nicht lange, als ich auf einen A1200 aufrüstete.
Ich erhielt ein Stipendium für die Anschaffung von SAS/C und einer Festplatte (300 Euro für 60 MB!). Ich begann anfang 1993, Aural illusion zu schreiben.
Ich erwartete fest, daß bald ein Amiga mit 16bit Sound erscheinen würde, also wurde es geschrieben, um mit 16bit-Dateien umzugehen und 32bit-Verarbeitung zu machen.

Ursprünglich versuchte ich selbst, es zu verkaufen, aber das war ein Desaster und kostete mich nur eine Menge Geld (obwohl es mit ein paar gute Betatester brachte, die die Anzeigen gesehen hatten). Schließlich begann eine Firma im Süden Englands namens Seasoft, das Programm für mich zu verkaufen, aber es brachte mir immer noch nicht wirklich Geld ein.

Ich machte eine erste, dann eine zweite Version, aber das Schreiben von Audioeffekten wurde mir etwas langweilig, darum beschloß ich, nachdem ich einen Artikel über modulare Synthesizer gelesen hatte, einen von diesen zu schreiben. Das tat ich 1995 und kam zu dem Entschluß, ihn komplex und mächtig zu machen, statt einfach und leicht zu bedienen. Es zahlte sich aus, da es erstaunliche Sounds mahcne konnte. Es benötigte etwa ein Jahr zu schreiben, mit einem Update ein paar Monate später. Ich rüstete den Amiga mit einem 50 MHz 68030 auf, weil es so Prozessor-intensiv war. Es funktionierte nicht in Echtzeit wie heutzutage, du würdest alle Verbindungen und Einstellungen vorbereiten und dan einen Sound "rendern". Unglücklicherweise wurden nur 12 Exemplare verkauft!

Dann ging ich zu Aural illusion v3.0 über, das ein komplett neu geschrieben war weil der Code in v1.0 und 2.0 so chaotisch war. Ich arbeitete ein paar Jahre daran, aber bis dahin war der Amiga-Markt gestorben und ich beschloß, auf den PC zu wechseln. Direkt nach diesem Entschluß bekam ich eine Stelle in England und gab die Entwicklung komplett auf. Unglücklicherweise wurde der Job, den ich machen sollte, kurz nachdem ich begann, aufgegeben, darum behielt mich die Firma nicht sehr lange. Also ging ich zurück zu Aural Illusion, entschied jedoch daß die Amiga-Version so nah an der Vollendung war, daß ich sie fertigstellen und dann nach Windows portieren würde.

Dann wurde ich von jemandem von Be Europa angesprochen. Ich hatte etwas von BeOS gehört aber nicht viel, aber er hatte Ai2 gesehen und schickte mir ein Exemplar. Für einen Amiga-User war Windows (und ist es noch!) hundslangsam und frißt riesige Ressourcen. Ich hatte einen PC, der viel leistungsfähiger als der Amiga wqar, aber der Amiga trat ihm trotzdem in den Hintern! BeOS änderte all das, das war wofür PC-Hardware wirklich gedacht war. Ich denke, BeOS war der echte Amiga-Nachfolger und ihr werdet eine Menge ex-Amiganer in der (übriggebliebenen) BeOS-Community finden. Tatsächlich hatte beim ersten Mal, als ich zur "Begeistert" (BeOS-Treffen in Deutschland) ging, jemand einen A3000 dabei!

Ich beschloß, auf BeOS zu wechseln und Ai3 dort zu entwickeln. Es war bald offensichtlich, daß ich viel ändern mußte, da BeOS dich zwingt, in C++ zu schreiben und ich dutzende neue Effekte hinzufügte, also erhöhte ich die Versionsnummer auf 4.0. Unglücklicherweise wurde es auch auf BeOS nie vollendet, ich bekam eine Stelle in Holland und hatte seitdem keine Zeit, es fertigzustellen. Wenn du einmal anfängst Vollzeit für jemand anderes zu entwickeln, ist das letzte was du zu Hause machen willst, wieder zu programmieren anzufangen.

Ich habe allerdings alles für Amiga und BeOS in Open Source gestellt. Ich habe kürzlich die Lizenz auf BSD-Stil geändert und den Quellcode und jetzt eine Binärversion von Ai3 auf die Website gepostet.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Habe immer noch den alten A1200 + 030.
Ich habe auch ein Exemplar von Amiga Forever für Windows.

Welche Version des Betriebssystems läut auf Deinem Computer?

AmigaOS 3.0 denke ich?

Ich benutze einen 800 MHz Athlon, auf dem BeOS läuft (das kürzlich "entkommene" und wahrlich exzellente DANO-Build).
... und Windows 98 - aber nur, wenn ich wirklich muß!

Welche Software entwickelst Du?

Was auch immer zu schreiben mich jemand bezahlt!
Unglücklicherweise nichts für den Amiga :-(

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Das Zeug, das ich geschrieben habe:
Aural illusion ist ein Audio-Editor.
In Wirklichkiet ist es für Klangverarbeitung gedacht anstatt nur Klänge feinabzustimmen. Du kannst mehrere Klänge laden und kombinieren und dann jede Menge Effekte auf sie anwenden.

Aural Sythetica ist ein Modularer Synthesizer.
Du stellst Oszillatoren ein, um Klänge zu erzeugen, und es gibt eine Reihe Module, durch die du den Klang zur Verarbeitung routen kannst. Du kannst ziemlich abgefahrene Klänge erstellen.
Es gibt auch 4 Disketten mit "Patches", mit denen du Klänge erzeugen kannst oder die du modifizieren kannst, um neue zu erzeugen.

Wie lange hat die Entwicklung bisher gebraucht?

Ich habe insgesamt 7 Jahre daran Entwickelt (5 auf dem Amiga), aber es hat mir nie Geld eingebracht :-(
Die beste Sache dabei ist aber, daß ich insgesamt 2 Fehlermeldungen in der ganzen Zeit hatte.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Ich verwendete SAS/C und GadToolsBox.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Alle oben genannten liefen auf echten Hardware-Amigas unter AmigaOS!
Sie liefen auch auf Amiga Forever.

Welches Betriebssystem wirst zu zukünftig unterstützen?

Falls ich damit jemals wieder anfange, wird es *nicht* auf Windows sein.
...aber ich fürchte ich kann auch nicht sehen, daß ich eine Amiga-Version mache.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Von mir nichts, aber das soll nicht heißen, daß nicht jemand anderes etwas machen könnte:
Der Code für Ai3.0 ist vollständig da und ihn fertigzustellen sollte nicht allzu schwierig sein.

Ai4 hat viel mehr Effekte und diese könnten jederzeit auf den Amiga zurück portiert werden, das sollte nicht allzu viel Arbeit sein, da sie alle in C sind, tatsächlich sind eine ganze Menge vom Amiga!
Ich habe ein paar Änderungen gemacht, und die Variablentyp-Namen sind anders, aber es sollte nicht allzu viel Arbeit sein, das zu fixen.

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren wenn Du die

geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?*
Bekommst Du genug Rückmeldungen für Deine Software?

Ich werde beide beantworten:
Ich habe nie viele Rückmeldungen erhalten, aber ich war sehr enthusiastisch, nicht viele Leute benutzen Aural illusion, aber diejenigen, die es tun, scheinen es wirklich zu mögen. Ich hatte mehrmals beinahe (oder tatsächlich) Ai3 an mehreren Punkten aufgegeben, aber es waren die Benutzerkommentare, die mich bei der Stange gehalten haben.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Ich habe ihn seit Jahren nicht mehr benutzt! Ich benutzte ihn jedoch lange Zeit parallel zu meinem PC, ich hatte sogar die PC-Tastatur auf der Amiga-Tastatur montiert, um Platz zu sparen!

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Das letzte SAS/C-Upgrade, ich hörte davon im Internet, jemand verkaufte die letzten paar Exemplare, also bestellte ich eins bei ihm.
Viel später besorgte ich mir aber Amiga Forever, falls das zählt.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Jetzt wo BeOS tot ist (um bald in PalmOS 5.0 wiedergeboren zu werden) müssen die Benutzer etwas anderes finden, wohin sie gehen können. Ich habe Windows genug benutzt, um es wirklich nicht zu mögen, und ich mag den Gedanken nicht, eine Firma zu unterstützen, deren Lizenzgebahren absichtlich Be Inc. aus dem Markt gedrängt hat. Ich habe Linux ziemlich oft benutzt, aber nie zu Hause. Sowohl der Amiga als auch BeOS hatten sehr gute Arbeitsoberflächen - die besten ihrer jeweiligen Zeit, und das ist ein Bereich, in dem Linux hinterher hinkt. Einfach gesagt will ich einen Computer, der einfach zu benutzen ist. Das gesagt hat sich Linux rasant verbessert, und ich habe in 4 Jahren nie ein Linux Kernel abstürzen sehen. Andererseits habe ich nie eine Windows-Version gesehen, die nicht abstürzt (und das beinhaltet NT, 2000 und XP).

Ich weiß, daß das für Amiga-Benutzer entsetzlich klingen wird, aber...
Ich denke, Apple hat in letzter Zeit ein großes Comeback gehabt, sie haben gute Hardware und nun ein sehr gutes Unix-basiertes Betriebssystem, die Tatsache, daß es so gut aussieht, ergänzt das in meine Augen nur.
Tatsächlich erinnere ich mich, daß als Steve Jobs Rückkehr angekündigt wurde, ich mit keinem anderen als Dave Haynie darüber diskutierte, was passieren würde :)

Falls ich irgendwann das Geld aufbringen kann, werde ich mir wahrscheinlich eines der Titanium-Powerbooks zulegen.
Ich habe einen riesigen Tower-PC, der einen unglaublichen Lärm macht und mit PCI-Karten vollgestopft ist, ich mag die Idee eines superschlanken Notebooks, das mehr macht, und das leise!

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Sieht aus als würde es ohne meinen Glauben passieren...

Ist aber gut zu sehen, daß etwas passiert. Ich war in die JMS und ICOA-Diskussionen involviert, als sie eingerichtet wurden, und ich erkenne einige der Namen davon, wer heute mit Amiga zu tun hat.
Es ist gut, daß sie was damals eine ziemlich revolutionäre Technologie war fortgeführt haben.

Deine letzten Worte an die Leser?

Ich habe liebe Erinnerungen an meine Amiga-Tage, es gab ein echtes Gemeinschaftsgefühl, besonders in dme relativ kleinen Audiobereich. Ich war wirklich ziemlich überrascht zu sehen, daß die Community immer noch so lebendig sit - wie ich entdeckte, als dutzende Besucher plötzlich auftauchten und Software downloadeten, die ich seit Jahren nicht benutzt habe!

Ich kann mich erinnern, auf der Amiga World 1990 von einem 24bit-Farbdisplay verblüfft worden zu sein - der selben Show, auf der der VideoToaster zuerst enthüllt wurde. Dann gab es die ganze Aufregung mit den angekündigten AA- und später AAA-Chipsets. Commodore ging natürlich pleite, aber es gab immer die Hoffnung einer Zukunft mit einer freundlichen Firma mit neuer Hardware und Prozessoren.

Ich glaube der Amiga von Morgen wird sehr anders sein, und es wird nett sein, ein Comeback zu sehen, selbst wenn es nicht ganz die Magie der frühen Tage haben dürfte - Paula, Agnus und Denise sind lange fort - aber nicht vergessen. Ich habe dem Amiga viel zu verdanken, tatsächlich habe ich einige meiner besten Freunde durch den Amiga getroffen. Ich wünsche dem Amiga und seiner Community alles Gute, und ich hoffe ihr habt Vergnügen beim benutzen meiner Software.

© Amiga Arena 2/2002

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
        (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-------------------------------.
      | I · N · T · E · V · I · E · W |
      `-------------------------------'
    ø=========================================ø
    |                                         |
    | <«  Developer: Michal Rybinski          |
    |                                         |
    | <«  Software: MP3TagEditor              |
    |                                         |
    | <«  Homepage: jacadcaps.tripod.com      |
    |                                         |
    | <«  Email: rybcia@zsmeie.torun.pl       |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Please introduce yourself to the readers!

My name is Michal Rybinski, I'm 19 years old. I live in Poland, Torun.

When did you start working with the Amiga?

I use Amiga since 1992.

Which Amiga model do you own

Amiga 1200, Blizzard PPC210MHz/040/30MHz + BVision, 64 MB, HDD 10.2GB+4.3GB, FastATA, CD52x, CDRW8x4x32, SVGA-15", PCMCiA Ethernet Card, Mroocheck.

Which version of the operating system is running on your computer?

OS3.9 and MorphOS.

Which software are you developing?

MP3TagEditor is my first serious project.

Can you tell us what your software is about?

It's an id3tag.library & MUI based mp3 tag editor ;DDD

What has created the idea in you to continue developing your software?

I do this just for fun.

How long has the development taken so far?

Around one year so far...

Which software are you using for developing?

vbcc

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

AmigaOS.

Which OS will you support in the future?

MorphOS.

What can we expect of future versions?

I don't know yet...

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

Well I belive that much more people use my program than I get feedback from.

Do you receive enough feedback for your software?

Yes. But I hope I'll have more testers soon.

When did you last use your Amiga?

I'm using it now :-)

Which software did you last buy for your Amiga?

Frogger an MPEG player.

Which software do you still use?

Opus Magellan II, YAM, Genesis, ReqAttack, LCDaemon...

Which hard/software are you planning to buy?

SoftCinema.

Do you believe in a comeback of Amiga?

Yes, but as Pegasos + MorphOS.

Your final words for the readers?

Amiga Rules ;-)

.... __ -- © Amiga Arena 03/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

        .-------------------------------.
        | I · N · T · E · V · I · E · W |
        `-------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    | <«  Entwickler: Michal Rybinski         |
    |                                         |
    | <«  Software: MP3TagEditor              |
    |                                         |
    | <«  Homepage: jacadcaps.tripod.com      |
    |                                         |
    | <«  Email: rybcia@zsmeie.torun.pl       |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Stell dich bitte unseren Lesern vor!

Mein Name ist Michal Rybinski. Ich bin 19 Jahre alt. Ich lebe in Polen, Torun.

Wann hast du angefangen mit einem Amiga zu arbeiten?

Ich benutze einen Amiga seit 1992.

Welches Amigamodell besitzt du?

Amiga 1200, Blizzard PPC210MHz/040/30MHz + BVision, 64 MB, HDD 10.2GB+4.3GB, FastATA, CD52x, CDRW8x4x32, SVGA-15", PCMCiA Ethernet Card, Mroocheck.

Welches Betriebssystem läuft auf deinem Computer?

OS3.9 und MorphOS.

Welche Software entwickelst du?

MP3TagEditor ist mein erstes ernsthaftes Projekt.*

Kannst du uns etwas über deine Software sagen?

Es ist ein id3tag.library & MUI-basierter mp3 tag Editor ;DDD

* Wie kamst du auf die Idee Software zu entwickeln?*

Ich mache es nur zum Spaß.

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Ungefähr ein Jahr bis jetzt...

Welche Software benutzt du zum entwickeln?

vbcc

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst du?

AmigaOS.

Welches OS wirst du in Zukunft unterstützen?

MorphOS

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Ich weiss es noch nicht.

Verlierst du nicht ein wenig Spaß und Interesse am programmieren, wenn du siehst, wie wenig Feedback du vom kleinen Amiga-Markt bekommst?

Ich glaube, dass viel mehr Leute mein Programm nutzen, als Feedback schreiben.

Bekommst du genug Feedback für deine Software?

Ja, aber ich hoffe, dass ich bald mehr Tester habe.

Wann hast du deinen Amiga zuletzt benutzt?

Ich benutze ihn gerade :-)

* Welche Software hast du als letztes für deinen Amiga gekauft?*

Frogger, einen MPEG-Player.

Welche Software benutzt du auch heute noch?

Opus Magellan II, YAM, Genesis, ReqAttack, LCDaemon...

Welche Hard-/Software planst du zu kaufen?

SoftCinema.

Glaubst du an ein Comeback von Amiga?

Ja, aber als Pegasos + MorphOS.

Deine abschliessenden Worte an die Leser?

Amiga Rules ;-)

.... __ -- © Amiga Arena 03/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE

Übersetzung: Kai Stegemann

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    | Entwickler: Michal Lanser               |
    |                                         |
    | Software: MP3TOCDDA                     |
    |                                         |
    | Homepage: www.lanser-online.de.vu       |
    |                                         |
    | Email: M.Lanser@t-online.de             |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Stell dich bitte unseren Lesern vor!

Ich heiße Michael Lanser, bin 24 und wohne in Wesseling bei Köln (Deutschland)

Wann hast du angefangen mit einem Amiga zu arbeiten?

Also einen AMIGA habe ich seit Ende der 80er. Angefangen zu programmieren habe ich 95 in Assembler. Seit 99 programmiere ich in C.

Welches Amigamodell besitzt du?

Ich besitze einen AMIGA 1200 im Infinitiv I Tower mit BlizzardPPC603e-175/040-25, 82 MB RAM, SCSI HD&CDR, BVisionPPC, PCMCIA-Ethernet. Daneben steht noch ein AMIGA 500 mit 2,3 MB.

Welches Betriebssystem läuft auf deinem Computer?

OS 3.9BB2 und natürlich OS1.3 auf dem 500er ;-)

Welche Software entwickelst du?

Da es sich meist um kleine Tools handelt, wechselt das so etwa jede Woche. Eine neue Idee fehlt mir aber gerade, da ich soeben ein DOS copy clone erstellt habe (pcopy).

Kannst du uns etwas über deine Software sagen?

Nun ja, MP3TOCDDA decodiert MP3 Songs in CDDA Files mittels der MPEGA.library. Die Byteorder kann gewählt werden. Dadurch kann das CDDA File direkt auf CD gebrannt werden.

* Wie kamst du auf die Idee Software zu entwickeln?*

Bisher mußte ich ein mp3 File mit mpdecode dekodieren. Eins nach dem anderen. Daraus entsteht ein AIFF File. Dies mußte ich mit CDDA2AIFF in

ein CDDA File konvertieren. Zum Glück geht das über ein Pattern. Danach noch mit BurnIT die Byteorder nach Intel konvertieren und "schon" kann ich das File brennen. Sicher ich kann auch Burnit dafür benutzen. Aber irgendwie mißfällt es mir eine CD zu brennen, wenn der Brennvorgang 2 Stunden dauert...

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

MP3TOCDDA brauchte etwa 1 Woche. Ich habe allerdings nur während meiner Arbeit (nicht meiner Freizeit) daran programmiert. Und das nur, wenn ich gerade nichts dienstliches machen mußte. Gäbe es außerdem noch die neueste Version von WinUAE für WinNT, währe das alles schnellergegangen.

Welche Software benutzt du zum entwickeln?

StormCV3 prof.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst du?

AmigaOS.

Welches OS wirst du in Zukunft unterstützen?

AmigaOS

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Hmm, eigentlich kann diese Version alles, was ich brauche. Wenn jemand noch was implementiert haben will, kann er sich aber gerne melden...

Verlierst du nicht ein wenig Spaß und Interesse am programmieren, wenn du siehst, wie wenig Feedback du vom kleinen Amiga-Markt bekommst?

Es haben sich gerade mal 3 oder 4 Leute zu meinem Programm gemeldet. Ich finde das schon "viel". Immerhin ist das Tool nur für mich geplant gewesen. Die Veröffentlichung im AmiNET war nur aus reinem Jux ;-)

Bekommst du genug Feedback für deine Software?

Es wundert mich manchmal, wie schnell Leute die Software finden. Mein letztes Programm war kaum geuppt und schon bekam ich eine Mail.... Ich finds ok...
Ich wüßte allerdings schon gerne, wieviele Personen meine Software runterladen. Das müßte meiner Meinung nach noch im AmiNET eingebaut werden.

Wann hast du deinen Amiga zuletzt benutzt?

Gestern abend hab ich noch ein halbes Dutzend CDs gebrannt.... Nur legales natürlich...

* Welche Software hast du als letztes für deinen Amiga gekauft?*

Descent Freespace. Was für ein Spiel....

Welche Software benutzt du auch heute noch?

Voyager, AWeb, YAM, FinalCopyII, MiamiDX, Samba und natürlich MP3tocdda & pcopy

Welche Hard-/Software planst du zu kaufen?

Ich würde mir gerne eins der beiden neuen Boards zulegen, habe mich aber noch nicht genau festgelegt. Natürlich steht das OS4 ganz oben auf der To-Buy Liste. Sowie ein neues Game, sobald eins was mir gefällt auch erscheint....

Glaubst du an ein Comeback von Amiga?

Wahrscheinlich nicht so, wie der Aufstieg am Anfang. Aber ein gesunder Markt ala Apple währe doch richtig gut und bestimmt machbar...

Deine abschliessenden Worte an die Leser?

Leute, robbt Euch zusammen, entwickelt Software die der Markt braucht. Setzt Programme um, deren Quellcode frei ist. Nur so machen wir den Vorsprung der anderen Systeme wieder kleiner!

Ach ja: Kauft das Zeug auch!

.... __ -- © Amiga Arena 03/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    |  Entwickler: Michael Christoph          |
    |                                         |
    |  Software:   ToolsMenu, EuroCalc,       |
    |              myLocomotion, FuncyFuxies,|
    |              und anderes unbekanntes    |
    |                                         |
    |  Homepage:   www.meicky-soft.de         |
    |                                         |
    |  Email:      michael@meicky-soft.de     |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Hallo Michael kannst Du bitte ein wenig über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Ich bin 31 Jahre jung, ledig und wohne im Raum Passau (Land) an der schönen blauen Donau. Bereits während der 'obligatorischen' Ausbildung (zum Energie-anlagenelektroniker) beschäftigte ich mich im privaten mit der Programmierung von Amiga-Rechnern (AmigaBasic). Begonnen im Januar 1987 mit einem (legendären) Amiga 1000 bildet seit Dezember 1990 ein aufgerüsteter Amiga 3000 mit 68060/50 MHz Prozessor, 64 MByte Ram und PicassoIV meine Entwicklungsumgebung.
Später machte ich dann mit einer Weiterbildung zum Technikinformatiker das Hobby zum offiziellen Beruf. Als Softwareentwickler war ich dann auch über drei Jahre bei der Firma proDAD angestellt und an der Entwicklung von Programmen zur Video-nachbearbeitung auf Amiga-Rechnern beteiligt. Jetzt arbeite ich an der Entwicklung eines Warenwirtschaftssystemes für die Getränkebranche (programmiert in einer 4GL Sprache unter Linux).
Nebenberuflich bleibe ich aber auch weiterhin dem Amiga treu. So schreibe ich regelmässig für das Amiga-Magazin und seit Januar auch für die Amiga Aktuell und die von mir erstellen Homepages tragen alle das "Created with Amiga" Logo ;-)

Die meisten User dürften Dich durch Dein Programm "Toolsmenü" kennen, wobei handelt es sich genau um "Toolsmenü"?

ToolsMenu ist ein sogenannter Prefs-Einsteller, mit dem es einfach und komfortabel möglich ist, neue Einträge in das Hilfsmittel (bzw. Tools) Menü der Workbench hinzuzufügen. Den Einträgen können auch Programme zugeordnet werden, die beim Auswählen gestartet werden sollen. Wegen seiner Betriebssystemkompatibilität (gegenüber anderen ähnlichen Programmen) war ToolsMenu auch für das BB-3.9.2 im gespräch (von dem ich übrigends Beta-Tester bin, ebenso wie von AmigaXL).

Was hat Dich dazu bewegt "Toolsmenü" zu Entwickeln, wo es doch mit "Toolsprefs" eigentlich ein sehr gutes Programm in diese Richtung schon lange gibt?

Ein Freund wollte im Tools-Menü der Workbench eigene Programme unterbringen. Da weder er, noch ich ein entsprechenden Programm kannten, habe ich zur Tastatur gegriffen.

Wo siehst Du die Vor oder Nachteile von "Toolsmenü" gegenüber "Toolsprefs"?

Da ich Toolsprefs nicht kenne, kann ich keinen vergleich anstellen.

Anhand der Features kann es aber jeder für sich entscheiden:
- Menütitel, Shortcut und zu startendes Programm sind frei wählbar
- Laden und Speichern von kompletten Menübelegungen
- Reaction-Gui-Oberfläche identisch den anderen Prefs-Einstellern
- selektierte Piktogramme der Workbench können als Aufrufargument benutzt werden

Was ich vermisse ist, das man keine weiteren Hauptverzeichnisse ausser unter "Hilfsmittel" in der Menüleiste erstellen kann, ist dies beabsichtigt?

Ja. Wie gesagt ist ToolsMenu 100% Amigakonform und in der jetzigen Workbench-Version ist keine andere Möglichkeit vorgesehen.

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Das Grundprogramm habe ich bereits Ende letzten Jahres über zwei Monate verteilt erstellt. Nach einem Bericht im Amiga-Magazin und der Amiga Aktuell kamen nach der Ankündigung in den Amiga-News noch ein paar Wünsche. Die meisten davon sind bereits umgesetzt.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Das nächste Release V45.8 steht bereits in den Startlöchern. Neben vollständiger (Catalog + Anleitung + Installation) englischer (Danke an Gernod Schomberg) und italienischer Sprachunterstützung (Danke an Arturo Franzin) gibt es folgende Erweiterungen:

- Platzhalter %A (always) und %O (optional) zur FileRequester-Anzeige
- Programme und Argumente können per FileRequester ausgewählt werden
- mit RAmiga + C können komplette Einträge kopiert werden
- Position und Grösse des Programmfenster lassen sich fixieren
- Position und Grösse und Verzeichnis des FileRequester lassen sich fixieren
- Überarbeitete Anleitung in deutsch, englisch und italienisch

P.S: in der Amiga Aktuell 07/2002 wird ein Workshop hierzu zu finden sein !

Neben "Toolsmenü" hast Du aber auch Spiele wie "myLocomotion" oder "FancyFuxies" entwickelt die, was leider immer noch selten ist, Grafikkarten unterstüzen. Wobei es sich bei "myLocomotion" um eine Nachprogrammierung des Klassikers "Locomotion" von Kingsoft handelt. Für alle die das Spiel nicht kennen, wobei handelt es sich hier?

Ziel des Spiels ist es, die Züge vom Startbahnhof durch gezieltes setzen der Weichen in den Zielbahnhof zu lotsen. Da es sich um eingleisige Strecken handelt, können keine zwei Züge "aneinander" vorbei fahren. Es ist also in die Kategorie Geschicklichkeitsspiel/Logisches Denken einzustufen.

P.S: alle angesprochenden Programme stehen kostenlos zum Download auf meiner Homepage: http://www.meicky-soft.de/abin/download.html

Was hat Dich daran gereizt dieses Spiel nochmals umzusetzten?

Ich hatte noch nie etwas derartiges programmiert und war einfach neugierig, wie man sowas angeht. Mehrere automatisch fahrende Züge, die auf den Gleisen bleiben mussen, vom Benutzer gesetzte Weichen, sechs Hintergrundthemen (Farbgestalltungen), interpretieren der

Orginal-Projektdateien u.v.m.

*Welche Vorteile hat "myLocomotion" gegenüber dem Orginal?

Es läuft auch auf meinem A3000 von der Workbench aus korrekt und bietet Screenmode- und Fontauswahl. Der Rest ist allerdings 100% identisch dem Orginal (also auch die Grafiken und Sounds). Nur statt der Züge fahren bei mir die Buchstaben mit dem Zielbahnhof über die Gleise.
Vielleicht findet sich auch jemand, der mir die Züge in allen Richtungen zeichnet (inkl. der Kurvensegmente) ?
Ich bin auch auf der Suche nach dem Orginalspiel (mit Verpackung). Vielleicht hat es jemand im Schrank stehen und braucht es nicht mehr ?

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Von September 2000 bis Mai 2001, wann immer ich Zeit und Lust hatte.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Es fehlen noch die Züge und auch ein Leveleditor. Es kann zwar auch der Orginal Leveleditor verwendet werden, welcher aber nicht sehr intuitiv ist. Solange es aber keine konkreten Nachfragen gibt, mache ich daran nichts mehr. Ich habe meinen gelegentlichen Spielspass auch ohne den Zügen ;-)

*Ein weiteres Spiel ist "FancyFuxies" welches in der AGA als auch in der Grafikkarten Version erhältlich ist. Wobei handelt es sich hier?

Auch dieses Programm ist "nur" systemkonform programmiert und daher grafikkartentauglich. Es liegen allerdings zwei Grafiksets vor, da diese sehr speicherfressend sind (wegen DoubleBuffering) und bei 2 MByte Chip-Ram unter AGA schluss ist. Es ist fast vollständig klassenorientiert in C++ entwickelt.

Fancy Fuxies ist ein klassisches Würfelspiel für zwei Spieler bei dem Diamanten und die Krone eingesammelt werden müssen. Statt dem Würfel kommt ein Kompas zum Einsatz, der die Zugrichtung bestimmt. Beide Spieler können auch vom Amiga übernommen werden.

*Wie kommt man auf die Idee ein Spiel aus einer Ferrero Packung umzusetzten?

Es war Ostern 1999, als ich dieses Spiel auf den Innenseiten der Oster-Kinderschokoladen-Tafeln entdeckte. Es war mal wieder meine Neugierde, die zu dieser Umsetzung führte. Es war auch mein erstes Programm, das sich mit Grafik beschäftigte. Die Programme vorher waren alles Shell- oder Intuition-Gui-Programme. Und auch ein "intelligenter" Computerspieler wollte eingebaut werden.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Das Spiel ist vollständig abgeschlossen.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

MaxonDevelop 4.0 Pro mit HotHelp (für die Autodocos),
gelegentlich auch StormC4 wobei C und C++ gemischt zum Einsatz kommen.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

68k AmigaOS

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

68k AmigaOS (derzeit keine anderen Pläne)

*Was sind die Gründe um dieses OS zu unterstüzen?

Es macht mir einfach Spass mit und für AmigaOS zu entwickeln.
Man kennt noch jedes Bit "persönlich" und nichts passiert automatisch,
bloss weil ein Betriebssystem meint, es sei intelligenter als der
Benutzer.

*Welche Möglichkeiten vermisst Du am AmigaOS für die Entwicklung?

Keine - nur mehr Beispiele in den Autodocs wären manchmal hilfreich.

*Welche Möglichkeiten wünschst Du Dir für die Entwicklung am Amiga?

Ein integriertes Compilersystem - und das habe ich.

*Verlierst Du nicht den Spass und das Interesse am Programmieren wenn Du die
geringe Resonanz siehst, die aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?*

Da ich eigentlich immer für mich selber entwickle, lege ich keinen
grossen Wert auf Resonanz. Es freut mich aber immer, wenn mir andere
Benutzer mitteilen, dass sie etwas mit meinen Programmen anfangen können !
Und auch wer mir Erweiterungswünsche mitteilt, hat gute Changen auf
eine Umsetzung.

Erhältst Du genug Rückmeldungen für Deine Software?

Da ich kein grosses aufsehens um die Programme mache, gibt es natürlich
auch kaum Rückmeldungen. Somit habe ich aber auch mehr Zeit zum
Programmieren ;-)

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Die EuroFont CD von H&P dieses Jahr (ich benutzte sie für PageStream).
Software dürfte wohl schon vor längerer Zeit AWeb II 3.4 gewesen sein.
Ich teste alle von mir (hand)erstellten Webseiten damit.

Welche Software verwendest Du noch?

Miami (eine uralte Version), YAM (ebenfalls die alte),
ScanQuix4, ArtEffekt4, PageStream4
und viele andere Programme, die nur selten zum Einsatz kommen.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Derzeit keine; versuche gerade dem neuen Laptop Amiga "beizubringen"

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Nicht mehr wirklich; PPC ist eine zu teure Nieschenlösung,
als dass es sich für AmigaInc rechnen würde (daher machen
sie auch weder Soft- noch Hardware selber) - meine Meinung !

Deine letzten Worte an die Leser?

Für das Look and feel ist das AmigaOS zuständig und kein Prozessor.

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)


      .----------------------------------.
      | I · N · T · E · R ·V · I · E · W |
      `----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    |  Developer: Mauro "M&F" Fontana         |
    |                                         |
    |  Software:  BlacksEditor                |
    |                                         |
    |  Homepage:  not ready yet               |
    |                                         |
    |  Email:     the.optimizer@libero.it     |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Please introduce yourself to the readers!

I am 28 years old and I have a degree in CS. I would like to specialize in process automation (you know, the software that make your microwave toast your bread ;)). I have been programming since my very first computer, a C64, that is when I was 13 years old (wow... had I ever been so young?). I have (had, as now I have much less free time left) the hobby to learn all those strange programming languages. So I now know, at different levels, AMOS, Arexx, E, C, C++, Java, Rebol, PHP, 680x0 assembly, Fujitsu 16LX assembly and... can't remember other ones right now. Oh, not exactly programming languages, but I also know HTML, XML and SQL.

When did you start working with the Amiga?

Around 1992 (yes, quite late but I could not afford an Amiga before)

Which Amiga model do you own

I have a quite modified A1200 with a Blizzard 1240/40 and 16MB RAM housed in a huge black desktop case with "custom technology" to connect an external A1000 keyboard or A1200 in a A3000 keyboard case. I also own a CDTV. However the A1200 monitor died some years ago and I passed to "work" with UAE with my PC where I can finally exploit VGA graphics modes (so I will not get blind... ;)).

Which version of the operating system is running on your computer?

On UAE the same as o my A1200: WB3.0 with kickstart 3.0. Couldn't find any good reason to upgrade to newer versions.

What was the reason to try to develop Blacks Editor after a long time?

I have seen BlacksEditor birth. Infact Marco Negri, the original author, lived quite near me, and we discussed much on what the editor should have and what should not. Of course all the coding work was done by Marco. BlacksEditor is one of the best text editor available with such many

features and it uses so few resources. A pity to throw all that work away. And I was really curious to see Marco programming skills.

*Was it heavy to get the Source Code?

No. When Paul Schifferer, who bought the original source code, announced that was not supporting the program anymore I asked him for them and he sent them to me quite soon. The problem was understanding the changes he added to the original version. I finally reverted to upgrade Marco's original code (my fault).

Can you tell us something about Blacks Editor?

In short it's really a small, fast and powerful text editor. Infact it has more than 150 ARexx commands that allow it to fully work even from a batch script and supports all the basic features a text editor can have. It's fully localizable and configurable (including menus and keyboard shortcuts) and fully support 2.0 kickstart, but can take advantages of 3.0+ features. It has macros to support SAS/C and E compiler, to easily edit HTML documents and finally it works with BAH (BlacksEditor ARexx Handler) a tool that allows you to create completely configurable button panels to send ARexx commands to BED.

*What do you think is the difference between Blacks Editor and other Editors for the Amiga?

Beyond those advantages seen above BED is not perfect. It has still some minor bugs and does not support all those advanced features of modern text editors (firstly text colouring). However it is easy to use and configure, does not require you to lose your mind inside panels of panels of configuration panels and does not require you a big box Amiga to run: 512Kbytes are good and 1 MByte is enough to edit even the most complex of your texts, supporting OS 2.0+ based systems.

How long has the development taken so far?

It has discountinued due to some insane ideas I had (like trying to completely rewrite the program in a OOP language like E, a thing that in part I manage to do). However some months of work were needed to understand the code and then few weeks to start changing it. Of course all this in my free time.

What can we expect of future versions?

It all depends on how many people are interested in this program and also if I can see a minimum hope to have it ported to the new OS4.0 when it will be released (and I will be able afford a AmiOne motherboard). For now a free development documentation for the new OS is not available, AFAIK. However the future steps should be:

- Bug fixing (but I really need a MMU which UAE can't emulate right now).
- Text colouring
- Multiple projects support (different from the desktop idea)
- Column mode support
- Fast note support (like post-it over the screen for easy taking temporary notes)
- Custom file format to retain extra data other than ASCII characters. See UDF, a file format whose specifications are on Aminet.
- Maybe an XML export/import feature.
- Built-in Diary/Agenda management
- Other minor add-ons like a window to easily manage opened documents/projects

- Text folding

*Would you Support "HTML" like GoldED?

I don't really know how GoldED supports HTML. I have used it only 5 minutes before giving up as I could not find the option to turn off the free form cursor and while looking for it (and so playing with all those configuration panels) the program crashed twice. May be my fault... but you know, the first impression is what counts...

However if you simply want a panel from where you can insert HTML tags around text, including selections, have a look at BAH (BlacksEditor Arexx Handler) which is on AMinet as well and it's free.
And if you are a bit insane like me, try using HSC (HTML Completely Sucks) supporting it with BAH.

Which Software are you using for developing?

BlacksEditor (yes, the program can evolve itself, that's the future, that's why I like embedded software for automation), BAH, SAS/C Compiler, KingCon Shell all under UAE. Enforcer should be listed but I cannot use it anymore under UAE.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

For AmigaOS, in all its versions since 2.0.

Which OS will you support in the future?

I hope to be able to fully support OS4.0 and PPC CPUs.

*What is the reason to Support this OS?

If you mean AmigaOS, it's because it's the most widespread Amiga OS ;) If you mean why I do not develop for other platforms (Windows, Linux, MacOS) it is because I really do not want to lose my time learning on how to open a window under those systems (have you ever tried to open a window under those systems? I saw one of those Linux wizards that allow you to build graphic interface taking 5 minutes to produce and compile the source code to open a single window!!!!!!! No, it was not a 486 with 4MB of RAM! And if it were... my Amiga is not much more powerful).

*What features do you miss on the AmigaOS for developing?

Surely memory protection, as a system crash (which is not that rare) means restarting all the programs you were using and reconfiguring them... Then the fact that the graphics card supports are patches to the OS instead of being integrated into it. They work, but surely they could work better. Finally a decent printer support!

*What features do you wish for the AmigaOS?

Memory protection, to make it somewhat interesting for professional uses like Net servers. An integrated fast TCP/IP (v6 ?) stack can also be an advantage together with a good Java VM (so we can go and use all those applications which have not been developed for AmigaOS).

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

Yes. Absolutely. Feedback is very important to continue developing the

program. Otherwise I may consider it only a programming exercice and take lots of time to insert only those features I need or want to code, which may be useless but may be interesting under a programmer point of view.

Do you receive enough feedback for your software?

Well, not. At least until now. For BAH, the tool I have been programming since Marco Negri was developing BAH, which now has been available for about 5 years as CARDWARE, I have received only one postcard. So I decided to take it slow. And the last (not latest) version has been updated on Aminet together with the first BlacksEditor's upgrade. If none is using it, none needs new features and it finally worked out its training purposes.

Which software did you last buy for your Amiga?

Sincerly it is lots of time I do not buy Amiga software as I use it mostly only for programming purpose and I use program which are freeware or I have found on some magazine coverdisk. Last software were two AmyResource CDs which were quite good.

Which software do you still use?

That which allows me to program and make web pages, so other than those listed previously, I use HSC, ImageStudio, PPaint and some tons of those small patches, hacks and add-ons applications available on Aminet.

Which hard/software are you planning to buy?

The A1+OS4.0 if it will be affordable and will be a stable and well supported (by Amiga Inc.) platform.

Do you believe in a comeback of Amiga?

Not as it was the past years. Globalization and Standardization today require you to work with a PC or however be Windows compatible (even Mac survives with its own version of Microsoft Office). Great part of our best software has been ported to the PC (see LightWave, Cinema4D, Scala, PageStream), but most important many of the people who started programming with the Amiga and know its advantages are now on the other side of the river, games programmers too. And we lost our hardware advantage going to use standard off-the-shelves technology. So we probably have not the chance to create the killer application which will bring the needed (and probably deserved interest) to the new version of the platform. I think that if the new Amiga Inc. will do a good job (as it did since now) will survive only in small lateral markets as MacOS has been doing these years. PDA and embedded devices seem to be a good marked (for volumes at least). Until Bill Gates will not convice the world that he himself was the creator of those systems as well...

Your final words for the readers?

Keep your eyes open. Remember that not always most used means the best choice. Keep on trying alternatives to the mainstream, and always use your brain to judge.

.... __ -- © Amiga Arena 05/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)


      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    |  Developer: Mauro "M&F" Fontana         |
    |                                         |
    |  Software:  BlacksEditor                |
    |                                         |
    |  Homepage:  noch nicht fertig           |
    |                                         |
    |  Email:     the.optimizer@libero.it     |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Ich bin 28 Jahre alt und habe einen Abschluss in Informatik.
Ich würde mich gern auf Prozessautomatisierung spezialisieren
(Ihr wisst, die Software, die dafür sorgt, dass Eure Mikrowelle Euer Brot toastet ;)).
Ich programmiere seit meinem ersten Computer, einem C64, das war als ich 13 Jahre alt war
(wow... war ich jemals so jung?).
Mein Hobby ist (war, da ich jetzt viel weniger Freizeit übrig habe),
all diese seltsamen Programmiersprachen zu lernen.
Drum kenne ich jetzt, auf verschiedenen Stufen, AMOS, Arexx, E, C,
C++, Java, Revol, PHP, 680x0 Assembler, Fujitsu 16LX Assembler und... mir
fallen im Moment keine anderen ein. Oh, nicht gerade Programmiersprachen,
aber ich kann auch HTML, XML und SQL.

Wann hast Du begonne, mit dem Amiga zu arbeiten?

Um 1992 (ja, ziemlich spät,aber ich konnte mir vorher keinen Amiga leisten)

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Ich habe einen ziemlich modifizierten A1200 mit einer Blizzard 1240/40 und
16MB RAM in einem riesigen schwarzen Desktop-Gehäuse untergebracht mit
"Custom-Technogolie", um eine externe A1000-Tastatur oder eine A1200 in einem
A3000-Tastaturgehäuse. Ich besitze auch ein CTDV. Der A1200-Monitor ist aber
vor ein paar Jahren gestorben, und ich ging dazu über, mit UAE auf meinem PC
zu "arbeiten", wo ich endlich VGA Grafikmodi ausnutzen kann (damit ich nicht
blind werde... ;=).

Welche Betriebssystemversion läuft auf Deinem Computer?

Auf UAE die selbe wie auf meinem A1200: WB3.0 mit Kickstart 3.0. Konnte
keinen guten Grund finden, auf neuere Versionen upzugraden.

Was war der Grund nach langer Zeit zu versuchen, Blacks Editor zu entwickeln?

Ich habe BlacksEditors Geburt gesehen. Tatsächlich lebte Marco Negri, der
ursprüngliche Autor, ziemlich in meiner Nähe, und wir diskutierten viel

darüber, was der Editor haben sollte und was nicht. Natürlich wurde die ganze Programmierarbeit von Marco geleistet. BlacksEditor ist einer der besten Editoren, die es gibt, mit so vielen Ausstattungsmerkmalen und so ressourcen-schonend. Schade, all die Arbeit wegzuwerfen. Und ich war wirklich neugierig darauf, Marcos Programmierkünste zu sehen.

War es schwer, an den Sourcecode zu kommen?

Nein. Als Paul Schifferer, der den ursprünglichen Sourcecode gekauft hatte, ankündigkte, dass er das Programm nicht mehr supporten würde, fragte ich ihn danach und er schickte sie mir schon bald. Das Problem war, die Änderungen zu verstehen, die er der ursprünglichen Version hinzugefügt hatte.
Schliesslich ging ich dahin zurück, Marcos ursprünglichen Code upzugraden (mein Fehler).

Kannst Du etwas Über Blacks Editor erzählen?

Kurz gesagt ist es ein wirklich kleiner, schneller und mächtiger Texteditor. Tatsächlich hat es über 150 ARexx-Befehle, die ihm gestatten, sogar von einem Batch-Skript zu arbeiten, und unterstützt alle Grundfunktionen, die ein Text-Editor haben kann. Es ist vollständig lokalisier- und konfigurierbar (einschliesslich Menüs und Tastaturkürzel) und unterstützt Kickstart 2.0, kann aber 3.0+-Funktionen nutzen. Es hat Makros, um SAS/C- und E-Compiler zu unterstützen, um HTML-Dokumente einfach zu editieren und arbeitet schlieslich mit dem BAH (BlacksEditor ARexx Handler), einem Tool, dass Dir ermöglicht, vollständig konfigurierbare Button-Leisten zu erstellen und ARexx-Befehle an BED zu senden.

Was ist Deiner Meinung nach der Unterschied zwischen Blacks Editor und anderen Editoren für den Amiga?

Über die oben genannten Vorteile hinaus ist BED nicht perfekt. Es hat immer noch ein paar kleine Bugs und unterstütz nicht all die fortgeschrittenen Funktionen moderner Texteditoren (zuallererst Texteinfärbung). Es ist jedoch einfach zu benutzen und konfigurieren, und Du verlierst Deinen Verstand nicht in Panels von Panels von Konfigurationspanels, und es benötigt keinen fetten Amiga zum Laufen: 512KB sind ok und 1 MB reicht, um selbst die komplexesten Deiner Texte zu editieren, und es unterstütz OS 2.0+-Systeme.

Wie lange hat die Enwicklung bislang gedauert?

Es war eingestellt wegen ein paar wahnsinniger Ideen, die ich hatte (wie zu versuchen, das Programm komplett in einer OOP-Sprache wie E neu zu schreiben, eine Sache, die mir teilweise gelungen ist). Ein paar Monate Arbeit waren aber nötig, um den Code zu verstehen, und dann ein paar Wochen um anzufangen, ihn zu ändern. All das natürlich in meiner Freizeit.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Das hängt alles davon ab, wie viele Leute Interesse an diesem Programm haben und auch ob ich eine minimale Chance sehen kann, es auf das neue OS4.0 portiert zu bekommen, wenn es rauskommt (und ich mir ein AmigaOne-Motherboard leisten kann). Soweit ich weiss gibt es bislang keine freie Entwicklungs-Dokumentation für das neue Betriebssystem. Die zukünftigen Schritte sollten jedoch sein:

- Fehlerbehebung (aber ich brauche wirklich eine MMU, die UAE im Moment nicht emulieren kann).
- Texteinfärbung
- Unterstützung mehrerer Projekte (im Unterschied zum Desktop-Gedanken)
- Spaltenmodus-Unterstützung
- Schnellnotiz-Unterstützung (wie ein Post-It auf dem Bildschirm, um einfach

temporäre Notizen vornehmen zu können)
- Custom-Dateiformat, um andere Daten als nur ASCII-Zeichen zu erhalten. Siehe UDF, ein Dateiformat, dessen Spezifikationen im Aminet sind.
- Vielleicht eine XML-Export/Import- Funktion.
- Eingebaute Terminkalender-Verwaltung
- Andere kleinere Zusätze, wie ein Fenster, um einfach geöffnete Dokumente/Projekte zu verwalten
- Text falten

Würdest Du "HTML" wie GoldED unterstützen?

Ich weiss nicht wirklich, wie GoldED HTML unterstützt. Ich habe es nur 5 Minuten benutzt, bevor ich aufgegeben habe, da ich die Option, den Free Form Cursor abzuschalten, und während ich danach suchte (und so mit all den Konfigurationspanels spielte) stürzte das Programm zweimal ab. Vielleicht mein Fehler... aber, weisst Du, der erste Eindruck ist, was zählt...

Wenn Du aber einfach nur ein Panel willst, von dem aus Du HTML-Tags um Text einfügen kannst, einschliesslich Markierungen, schau Dir einmal BAH (BlacksEditor ARexx Handler) an, der auch im Aminet steht und umsonst ist. Und wenn Du wie ich ein bisschen verrückt bist, versuch mal, HSC (HTML sucks completely) zu verwenden und es mit BAH zu unterstützen.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

BlacksEditor (ja, das Programm kann sich selbst entwickeln, das ist die Zukunft, darum mag ich embedded Software für Automatisierung), BAH, SAS/C-Compiler, KingCon Shell, alles unter UAE. Enforcer sollte aufgeführt sein, aber den kann ich unter UAE nicht mehr verwenden.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Für AmigaOS in all seinen Versionen seit 2.0.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Ich hoffe, in der Lage zu sein, OS4.0 und PPC-CPUs voll zu unterstützen.

Was ist der Grund, dieses Betriebssystem zu unterstützen?

Falls Du AmigaOS meinst, dann ist es weil es das verbreitetste Amiga-Betriebssystem ist ;) Falls Du meinst, warum entwickle ich nicht für andere Plattformen (Windows, Linux, MacOS), dann ist es, weil ich wirlich meine Zeit verschwenden will um zu lernen, wie man auf diesen Systemen ein Fenster öffnet (hast Du jemals versucht, auf diesen Systemen ein Fenster zu öffnen? Ich habe einen dieser Linux-Wizards gesehen, die Dir ermöglichen eine grafische Schnittstelle zu bauen, der 5 Minuten brauchte, um den Sourcecode zu erstellen und zu kompilieren, der ein einziges Fenster öffnete!!!!!! Nein, es war kein 486 mit 4MB RAM! Und selbst wenn... mein Amiga ist nicht viel mächtiger).

Welche Merkmale vermisst Du am AmigaOS für das Entwickeln?

Sicherlich Speicherschutz, da ein Systemabsturz (der nicht so selten ist) bedeutet, alle Programme, die Du benutzt hattest, neu zu starten und zu rekonfigurieren... Dann die Tatsache, dass die Grafikkartenunterstützungen Patches am Betriebssystem sind anstatt darin integriert zu sein. Sie funktioneiren, aber sicherlich könnten sie besser funktionieren. Schliesslich eine ordentliche Druckerunterstützung!

Welche Merkmale wünscht Du Dir für das AmigaOS?

Speicherschutz, um es für professionelle Anwendungen wie Netzwerkserver etwas interessant zu machen. Ein integrierter schneller TCP/IP- (v6 ?) Stack kann auch ein Vorteil sein, zusammen mit einer guten Java VM (damit wir hingehen können und all diese Anwendungen zu nutzen, die für AmigaOS nicht entwickelt worden sind).

Verliserst Du nicht den Spass und das Interesse am Programmieren wenn Du die geringe Resonsnz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt bekommst?

Ja, Absolut. Resonanz ist sehr wichtig für die Weiterentwicklung des Programms. Ansonsten könnte ich es es nur als Programmierübung ansehen und jede Menge Zeit aufwenden, nur solche Features einzubauen, die ich brauche oder programmieren will, die nutzlos sein könnten, aber interessant aus der Sicht eines Programmierers.

Erhältst Du genug Resonanz für Deine Software?

Tja, nein. Jedenfalls bis jetzt. Für BAH, das Tool, das ich programmiert habe, seit Marco BAH entwicklet hat, das nun 5 Jahre als CARDWARE erhältlich ist, habe ich nur eine Postkarte bekommen. Also habe ich beschlossen, es langsam angehen zu lassen. Und das Update der letzten (nicht aktuellsten) Version wurde zusammen mit dem ersten BlacksEditor-Upgrade ins Aminet gestellt. Wenn niemand es benutzt, braucht niemand neue Features und es hat seinen übungszweck endgültig erfüllt.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Ehrlich gesagt ist es lange her, dass ich Amiga-Software gekauft habe, da ich ihn meist nur zum Programmieren verwende und Programme verwende, die Freeware sind oder die ich auf irgendeiner Magazin-Coverdisk gefunden habe. Die letzte Software waren zwei AmyResource CDs, die ziemlich gut waren.

Welche Software verwendest zu noch?

Die, die mir gestattet, zu programmieren und Web-Seiten zu erstellen, also aussen den vorher aufgeführten verwende ich HSC, ImageStudio, PPaint und ein paar Tonnen dieser kleinen Patches, Hacks und Zusatzanwendungen, die im Aminet verfügbar sind.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Den A1+OS4.0 wenn es erschwinglich ist und eine stabile und gut (von Amiga Inc.) unterstützte Plattform sein wird.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Nicht wie es in den letzten Jahren war. Globalisierung und Standardisierung heutzutage erfordern, mit einem PC zu arbeiten oder irgendwie kompatibel zu Windows zu sein (selbst Mac überlebt mit seiner eigenen Version von Microsoft Office). Ein Grossteil unserer besten Software ist auf den PC portiert worden (siehe Lightwave, Cinema4D, Scala, PageStream), aber das Wichtigste ist, dass viele der Leute, die auf dem Amiga mit dem Programmieren begonnen haben und seine Vorzüge kennen, nun auf der anderen Seite des Flusses sind, auch Spieleprogrammierer. Und wir haben unseren Hardware-Vorteil verloren, indem wir Standardtechnologie von der Stange verwenden. Also haben wir wahrscheinlich nicht die Chance, die Killeranwendung zu kreieren, die das nötige (und wahrscheinlich verdiente) Interesse an der neuen Version der Plattform bringt. Ich denke, dass, falls Amiga Inc. einen guten Job macht (wie sie es bisher gemacht haben), sie nur in einem kleinen Nischenmarkt Überleben werden, wie es MacOS all die Jahre gemacht hat. PDAs und Embedded Devices

scheinen ein guter Markt zu sein (zumindest für Stückzahlen). Solange Bill Gates die Welt nicht überzeugt, dass er selbst der Schöpfer auch dieser Systeme war...

Deine letzten Worte an die Leser?

Haltet die Augen offen. Denkt daran, dass nicht immer das meistgenutzte auch die beste Wahl ist. Probiert weiter Alternativen zum Mainstream aus, und verwendet zum Bewerten stets Euer Hirn.

.... __ -- © Amiga Arena 05/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(aus dem Englischen von Christian Busse)

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'
```

with Mathias Roslund
mail:amp@amidog.com

*Please Introduce yourself for the Readers!

I'm a 24 year old Software Engineer from Sweden.

*Since did you start to work with the Amiga?

I bought my first Amiga, an A1200, in 1994, but it wasn't until 1998, after I got my PPC board, that I started some serious coding, the AMP project.

*What Amiga Modell do you own?

A1200T with BPPC (603e'200, 040'25, 128MB) and BVisionPPC. It has a 30GB HD, DVD-ROM, 17" monitor, ZIP drive among others. I also have a desktop A1200 with a B1220 and 720MB HD which I use to play old games and such.

*What Version of the OS is running on your Computer?

OS3.5. I've actually bought OS3.9 but haven't found the time to install it yet. I guess that's a common problem among coders, there's just never enough time.

*Which Software Develope you?

AMP is my biggest project and more or less the only personal project. All emulators are just ports although I sometimes help hunting down bugs and adding features, but all emulators are coded by someone else and just ported by me.

Some of the emulators include:

FPSE/Amiga - Playstation emulator
AmiGenerator - Sega MegaDrive/Genesis emulator
DarcNES/Amiga - Multi consol emulator, supports Sega Master System, Sega GameGear, Nintendo Entertainment System, PC-Engine (aka Turbographx 16) among others.

*Can you tell us what your software is about?

AMP is a multimedia player which currently more or less support MPEG, AVI, Quicktime and RealMovie. Some of the supported AVI and Quicktime codecs are Radius CinePak, DivX, OpenDivX and JPEG. It's also possible to play (S)VCD and CD-i movies as well as DVDs, although the DVD support is rather limited currently.

*What created the idea in you to continue developing your software?

I just love coding. It's that simple. If I one day wake up and find coding boring, I'll definately stop coding. It's ofcourse nice to get some

positive feedback as well :)

*How long took the development up to now?

AMP has been developed since november 1998, that's more than 3 years.

*What software are you using?

GCC-WarpUP (2.95.3) and a simple text editor.

*For what system are you developing?

Only AmigaOS 3.x currently. I now and then hack something together for Linux or Windows to perform some simple tasks, but that's about it.

*Would you support the "AmigaOS 4.0" or "MorphOS"?

Definately. MorphOS support will not happend until I get a version without a timelimit since this makes serious developing really hard.

*What can we expect from future versions?

Support for more codecs and better speed ofcourse. Then it depends on which requests I get or which features I personally like to have.

*Don't you lose the fun and interest in developing when you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

Sometimes, but I mainly develop Amiga software because I have an interest in it myself. I would probably have been developing AMP even if no one were using it, but feedback always helps with the motivation.

*Get you enough Feedback for you Software?

Not really. It's very hard to guess which problems people might have, or which feature they want to be added.

*When did you use your Amiga for the last time?

When writing this reply using YAM :)

*What software have you bought for your Amiga last time?

It must have been Payback, great game by the way.

*What software do you use till today?

The software I use the most (except the development tools) has to be YAM followed by IBrowse. I also play Settlers when I can find the time. It has to be one of the best games of all times.

*What soft/-hardware are you planning to buy?

AmigaOne and/or Pegasos and ofcourse AmigaOS 4.

*Do you believe in a comeback of Amiga?

If you by Amiga mean the desktop computer, then I'm afraid the chances are very small. It's not easy to make people change from something they've gotten used to. But Amiga has always been way ahead of its time, and

AmigaDE might just be one of those things that actually makes it.

*Your last words to our Readers?

Always remember to have fun with your computer. Oh, and if you have something you'd like to share with me like a fun joke, a bug report or a feature request, just send me an e-mail :)

Best regards, Mathias Roslund

.... __ -- © Amiga Arena 3/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'
```

mit Mathias Roslund
mail:amp@amidog.com

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Ich bin ein 24 Jahre alter Softwareingenieur aus Schweden.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

1994 kaufte ich meinen ersten Amiga, einen A1200, aber es dauerte bis ich meine PPC-Karte bekam, bevor ich mit ernsthafter Programmierung anfing, dem AMP-Projekt.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

A1200T mit BPPC (603e'200, 040'25, 128MB) und BVisionPPC. Er hat unter anderemeine 30GB-Festplatte, DVD-ROM, 17"-Monitor und ZIP-Laufwerk. Ich habe auch einen Desktop-A1200 mit einer B1220 und 720MB-Festplatte, den ich benutze, um alte Spiele drauf zu spielne und so.

Welches Betriebssystem läuft auf Deinem Computer?

OS3.5. Tatsächlich habe ich OS3.9 gekauft, aber noch nicht die Zeit gefunden, es zu installieren. Ich glaube das ist ein verbreitetes Problem unter Codern, man hat nie genug Zeit.

Welche Software entwickelst Du?

AMP ist mein größtes und mehr oder weniger das einzige persönliche Projekt. Alle Emulatoren sind bloß Portierungen, obwohl ich manchmal helfe, Bugs zu jagen und Features hinzuzufügen, aber alle Emulatoren werden von jemand anderem programmiert und von mir bloß portiert.

Einige der Emulatoren beinhalten:

FPSE/Amiga - Playstation-Emulator
AmiGenerator - Sega MegaDrive/Genesis-Emulator
DarcNES/Amiga - Multi-Konsolen-Emulator, unterstützt unter anderem das Sega Master System, Sega GameGear, das Nintendo Entertainment System und PC-Engine (alias TurboGraphX 16).

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

AMP ist ein Multimedia-Abspieler, der momentan MPEG, AVI, Quicktime und RealMovie mehr oder weniger unterstützt. Unter den unterstützen AVI- und Quicktime-Codecs sind Radius CinePak, DivX, OpenDivX und JPEG. Es ist auch möglich, (S)VCD- und CD-i-Filme sowie DVDs abzuspielen, obwohl die DVD-Unterstützung momentan noch ziemlich eingeschränkt ist.

Was brachte Dich auf die Idee, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Ich liebe es einfach, zu programmieren. So einfach ist das. Falls ich eines Tages aufwache und Programmieren langweilig finde, werde ich definitiv damit aufhören. Natürlich ist auch nett, etwas positive Resonanz zu bekommen :)

Wie lange hat die Entwicklung bisher gebraucht?

AMP wird seit November 1998 entwickelt, das sind über 3 Jahre.

Welche Software verwendest Du?

GCC-WarpUP (2.95.3) und einen einfachen Texteditor.

Für welches System entwickelst Du?

Momentan nur AmigaOS 3.x. Hin und wieder hacke ich etwas für Linux oder Windows zusammen, um ein paar einfache Aufgaben zu erledigen, aber das ist es auch schon.

*Würdest Du das "AmigaOS 4.0" oder "MorphOS" unterstützen?

Definitiv. MorphOS-Unterstützung wird es aber nicht geben, bevor ich eine Version ohne Zeitbegrenzung bekomme, da diese ernsthaftes Entwickeln sehr erschwert.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Unterstützung für mehr Codecs und natürlich bessere Geschwindigkeit. Danach kommt es darauf an, was für Anforderungen ich erhalte oder was ich persönlich gern an Features hätte.

Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt bekommst?

Manchmal, aber ich entwickle Amiga-Software hauptsächlich, weil ich selbst ein Interesse daran habe. Ich hätte AMP wahrscheinlich auch entwickelt wenn es niemand verwenden würde, aber Rückmeldungen sind natürlich hilfreich für die Motivation.

Bekommst Du genug Rückmeldungen für Deine Software?

Nicht wirklich. Es ist sehr schwer zu raten, welche Probleme die Leute haben könnten, oder welche zusätzlichen Features sie gern hätten.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt verwendet?

Beim Schreiben dieser Antwort mit YAM :)

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Das muß Payback gewesen sein, großartiges Spiel übrigens.

Welche Software bentutzt Du heute noch?

Die Software, die ich (außen den Entwicklungswerkzeugen) am meisten benutze, muß YAM sein, gefolgt von IBrowse. Ich spiele auch Die Siedler, wenn ich die Zeit finden kann. Das muß eines des besten Spiele aller Zeiten sein.

Welche Soft-/Hardware hast Du vor zu kaufen?

AmigaOne und/oder Pegasos und natürlich AmigaOS 4.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Wenn Du mit Amiga des Desktop-Computer meinst dann fürchte ich, die Chancen sind sehr gering. Es ist nicht leicht, die Leute dazu zu bringen, von etwas zu wechseln, an das sie sich gewöhnt haben. Aber Amiga war immer seiner Zeit voraus, und AmigaDE könnte gerade eine dieser Sachen sein, die es tatsächlich schaffen.

Deine letzten Worte an die Leser?

Denkt immer dran, mit Eurem Computer Spaß zu haben. Oh, und falls Ihr etwas habt, das Ihr mir gern mitteilen würdet, wie einen guten Witz, eine Bug-Meldung oder eine Feature-Anfrage, schickt mir einfach ein Email :)

Viele Grüße Mathias Roslund

(aus dem Englischen von Christian Busse)

.... __ -- © Amiga Arena 3/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
              (·· AMIGA · ARENA ··)

         .-----------------------------------.
         | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
         `-----------------------------------'

    ¸=================================================¸
    |                                                 |
    |  Entwickler:  Martin "Mason" Merz               |
    |                                                 |
    |  Software:    MasonIcons                        |
    |                                                 |
    |  Homepage:    http://mason.home.bei.t-online.de |
    |                                                 |
    |  Email:       mason.homet@t-online.de           |
    |                                                 |
    `=================================================='
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Martin Merz, ich bin 32 Jahre alt und arbeite im Projektmanagement einer Unternehmensberatung.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Meinen ersten Amiga habe ich 1990 gekauft. Es handelte sich dabei um einen Amiga 500.
Später folgte dann ein A600,ein A2000,ein A4000 Desktop und ein A4000T im Designergehäuse.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Zur Zeit leider nur noch einen A600, ich arbeite aber hauptsächlich auf einem Asus 8400L Laptop unter WinUAE.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

OpusMagellan unter AmigaOS 3.9 mit WinUAE auf WindowsXP gehostet.

Was hat Dich auf die Idee gebracht Toolbars im Glow Icon Stil zu entwerfen?

Ich bin ein grosser Fan von OpusMagellan und es gab für dieses Programm noch keine Toolbar Sets im GlowIcons Design.
Vorher hatte ich bereits ein Paket namens MasIcons im MagicWorkbench Stil veröffentlicht,
das aber leider nicht so gut ankam. ;-)

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Die Entwicklung von OpusMI begann im Januar 2000, zur ersten Veröffentlichung kam dann einige Monate später.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Hauptsächlich verwende ich PPaint und IconEdit, sowie gelegentlich DiamondBox.

Was können wir in Zukunft noch erwarten?

Auf Grund der hohen Nachfrage wird es ein Set für YAM geben. Dieses wird jedoch erst mit bzw. unmittelbar nach dem
offiziellen Release von YAM 2.4 veröffentlicht werden.
Weiter bin ich am AmigaOffice (Open-/Star-Office für den Amiga)
beteiligt und evtl. könnte es auch einen kleinen Beitrag zu AmigaOS4 geben.

*Ist Dir der Gedanke schoneinmal gekommen eine "Mason Icons" CD zu erstellen bzw.
mit dem GlowIcon Team zusammenzuarbeiten?

Ja, das Angebot eine CD zu erstellen gab und gibt es immer wieder. Andreas Magerl von der Amiga Future hat mich
beispielsweise erst letzte Woche darauf angesprochen, aber ich musste,
obwohl ich mich natürlich sehr geehrt fühhlte,leider absagen.
Mit dem GlowIcons Team stehe ich gelegentlich in Kontakt, aber zu einem gemeinsammen Projekt kam es bisher noch nicht.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Hauptsächlich für das AmigaOS, aber es steht nichts dagegen auch für MorphOS oder AmigaDE zu entwickeln.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

So ziemlich alle, die eine graphische Benutzeroberfläche besitzen. Ich hatte bereits einige Anfragen bezüglich einer
Portierung auf Linux und Atari. Aus zeitlichen Gründen ist es aber bisher noch nicht dazu gekommen, da mir meine
Amiga Projekte irgendwie wichtiger sind.

*Welche Möglichkeiten vermisst Du am AmigaOS für die Entwicklung?

Nicht sehr viele, aber ich brauche auch nur ein Malprogramm. ;-)

*Welche Möglichkeiten wünschst Du Dir für die Entwicklung am Amiga?

Den einen oder anderen zusätzlichen Effekt für PPaint, aber ansonsten bin ich eigentlich sehr zufrieden.

Erhältst Du genug Rückmeldungen für Deine GlowIcons?

Ja, da kann ich mich wirklich nicht beklagen. Ich möchte hier auch die Möglichkeit nutzen mich bei meinen
Betatestern und allen die mich mit konstruktiver Kritik unterstützen zu bedanken.

Welche Software hast Du zuletzt fÃ¼r Deinen Amiga gekauft?

AmigaForever und AmigaOS 3.9

Welche Software verwendest Du noch?

Eigentlich so gut wie keine...

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Ich werde mir die Entwicklung in den nächsten Monaten anschauen und mich erst dann für eine der Lösungen entscheiden.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ja, daran glaube ich, schliessich hat es beispielsweise auch in der Automobilwelt eine Retrowelle gegeben (Beatle,
AustinMini, PT Cruiser usw.) und vielleicht ist eine Parallele auf dem Computersektor möglich.

Deine letzten Worte an die Leser?

Amiga Forever!

.... __ -- © Amiga Arena 05/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
(·· AMIGA · ARENA ··)

.----------------------------------.
| I · N · T · E · R ·V · I · E · W |
`----------------------------------'

¸=========================================¸
|                                         |
| Developer: Mark Reynolds                |
|                                         |
| Software: Roketz!                       |
|                                         |
| Homepage: www.mreyn.currantbun.com      |
|                                         |
| Email: mreyn@currantbun.com             |
|                                         |
`=========================================`
```

Please introduce yourself to the readers!

Hello everyone.

When did you start working with the Amiga?

Well, I had my first A500 when I was about 7, but didn't start programming anything seriously until about 2 years ago. Most of i t has been for my degree and so on.

Which Amiga model do you own

A4000/060, A4000/030 x2, A1200/020, A600. The 1200 and 600 are really just for games.

Which version of the operating system is running on your computer?

The A4000/060 runs OS3.5 - I've been meaning to upgrade to 3.9 for ages.

*Now "Roketz" is for free avaiable and i think it is a big surprise,how did you make it possible?

Well, I wondered quite a while ago if I could track someone down to persuade them to release a full version to Aminet. This was about a year ago, and nothing came of it. Then, about a month ago, I was talking to a friend of mine (Paul) about our faveourite games. It was then I decided to try again. After a few weeks, I found Nicholas Sallin, who was the member of Taskers who was going to develop Roketz until MorphOS got in the way. Together we managed to find Ott M. Aaloe, one of the original authors. He kindly gave permission to allow us to continue develpoment. I thought it would be worthwhile doing a release of the Blitz version, so that everyone could see the whole thing.

Can you tell us what is "Roketz"?

Roketz is a game like Gravity Force, or Turboraketti, but IMHO is the best one. :)

*Do you know why the orginal developers stop it?

Not really. What I do know is that there was a period when The Farm became part of Bluemoon, and wrote a PC version of Roketz. Then Taskers took up the development, but after a year of research, the guy who was doing it (Nicholas) went over to doing MorphOS. This is when development really stopped, in about '98-99.

What has created the idea in you to continue developing "Roketz"?

I just thought it was a great game, and that everyone should be able to enjoy it. That's why I've released it virtually unchanged so far. I didn't want to get to the stage where the C version got halfway through, and then stop and not release anything.

*What is new in this free release?

Very little - I basically wanted to release the whole thing as it was when The FARM finished development. I changed some of the text around to remove the spelling errors and make changes to some of the grammar in places. Also, there was a small bug with the music on my machine when loading one of the levels. I managed to remove this, but have introduced another one in doing so - sometimes the menus have no music. :(Still, it is slightly less annoying than music playing at double speed.

How long has the development taken so far?

About a month, mainly because University coursework got in the way. Otherwise 1.39 would have been up about 4 days after I got the source.

What can we expect of future versions?

Possibly a complete re-write in C, along with a go at RTG and some network play. It depends on whether or not we can pick the Blitz source apart and understand it fully. Also we need to get a team together to do so.

*What kind of Games do you like and play on the Amiga?

Well, there's this one game called Roketz... ;)
I kind of like open-ended games, like The Settlers and Frontier.
I also play UFO:Enemy Unknown, and Hired Guns. They're all great games that you can go back to over and over, without getting tired of them. Most games for more than one player are good, because there's a human element that you can't predict.

Which software are you using for developing?

Well, ATM Blitz Basic 2. I'm currently in the process of finding myself a good C compiler.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

We haven't decided much yet. It's early days. Currently only AmigaOS, because that's what the Blitz source is for. :)

Which OS will you support in the future?

Well, probably AmigaOS. We have had offers for MorphOS, and I'd like to do AmigaDE, but it's very early days - no serious desisions have been made.

*What is the reason to Support this OS?

Well, I think AmigaOS would be supported because it is
official, DE would be really cool, although how Roketz would
play on a PDA without a keybord or joystick I'd have no idea,
and MorphOS would hopefully be a case of giving the source to
someone else.

*What features do you miss on the AmigaOS for developing?

It would have been nice to see all the tools for developing for
the OS on the install CDs, but I don't normally use big development
environments - I use Notepad on my PC for C code.

*What features do you wish for the AmigaOS?

Not really sure. I think it's pretty good now. A really good,
official Java implimentation would be nice, but that's coming
with DE anyway.

*Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount
of feedback you get from the small Amiga market?*

Well, in the first 2 days of Roketz 1.39 being up on Aminet,
I got back 10 e-mails. If I'd gotten one back it would have
been worth it. Maybe I'll feel different after writing loads of
code though. :)

Do you receive enough feedback for your software?

Yes. I decided that when I got Roketz, I'd develop because I
wanted to do something with the source that I'd find fun.
E-mailing me might help it get done quicker, of course. :)

Which software did you last buy for your Amiga?

Probably IBrowse. Sadly it's been quite a while since I bought any
software. The evil PC and Uni keep me too busy.

Which software do you still use?

Most of the stuff I've bought, has been bought because I know
I'll get a lot of serious use out of it. So pretty much all of the
utils, and the games mentioned earlier when coursework deadlines aren't
too close.

Which hard/software are you planning to buy?

Well, I've just bought 2 40GB HDs. Also thinking
about getting a laptop for Uni - it's easier to download
to your own HD than burn to CD every 5 minutes.
On the software side, OS3.9 and an Amiga C compiler.

Do you believe in a comeback of Amiga?

I would love to see it. I think the ideas are good, and the
people behind it are working hard. It's another thing entirely

to advertise it correctly - and this is what Commodore really
had problems with. When they did do it, it worked (who remembers
the CD32 advert ouside Sega's HQ - "To be this good will take
Sega ages?"), but there wasn't enough awareness of what the machines
could really do. Commodore relied too much on the users to tell everyone.

Your final words for the readers?

Quite a few people have asked if I could distribute Roketz so that they could
dig old machines out of the attic and play it off floppy.
http://www.mreyn.currantbun.com now has DMS images for that purpose. They'll
probably never get uploaded to Aminet, because it's a lot harder to check a
DMS archive for viruses, and so Aminet don't really accept them.

.... __ -- © Amiga Arena 05/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'
```


```
ø=========================================ø
|                                         |
| Developer: Mark Reynolds                |
|                                         |
| Software:  Roketz!                      |
|                                         |
| Homepage:  www.mreyn.currantbun.com     |
|                                         |
| Email:     mreyn@currantbun.com         |
|                                         |
`=========================================='
```


Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Hallo, alle zusammen.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Also, ich hatte meinen ersten A500 als ich etwa 7 war, habe aber bis vor ungefähr zwei Jahren nicht mit ernsthafter Programmierung begonnen. Das meiste davon war für meinen Abschluß uns so weiter.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

A4000/060, A4000/030 x2, A1200/020, A600.
Der 1200 und 600 sind wirklich nur für Spiele.

Welche Betriebssystem-Version läuft auf Deinem Computer?

Auf dem A4000/060 läuft OS3.5 - ich habe schon seit Ewigkeiten vor, auf 3.9 aufzurüsten.

"Roketz" ist jetzt frei erhältlich und ich denke, es ist eine große Überraschung, wie hast Du das möglich gemacht?

Tja, ich habe mich schon eine ganze Weile gefragt, ob ich jemanden ausfindig machen kann, und sie zu überreden eine Vollversion im Aminet zu veröffentlichen. Das war vor etwa einem Jahr, und daraus ist nichts geworden. Dann, vor etwa einem Monat, sprach ich mit einem meiner Freunde (Paul) über unsere Lieblingsspiele. Damals beschloß ich, es erneut zu versuchen. Nach ein paar Wochen fand ich Nicholas Sallin, der das Mitglied der Taskers war, das Roketz entwickeln sollte, bis MorphOS dazwischen kam. Zusammen waren wir in der Lage, Ott M. Aaloe zu finden, einen der ursprünglichen Autoren. Er gab uns netterweise die Erlaubnis, die Entwicklung fortzuführen. Ich dachte, daß es lohnend wäre, die Blitz-Version zu veröffentlichen, so daß jeder das ganze Ding sehen könnte.

Kannst Du uns erzählen, was "Roketz" ist?

Roketz ist ein Spiel wie Gravity Force oder Turboraketti, aber nach meiner bescheidenen Meinung ist es das beste. :)

Weißt Du, warum es die ursprünglichen Entwickler einstellten?

Nicht wirklich. Was ich allerdings weiß, ist, daß es eine Zeit gab, in der The Farm Teil von Bluemoon wurde, und eine PC-Version von Roketz schrieben. Das übernahmen Taskers die Entwicklung, aber nach einem Jahr Forschung, ging der Typ, der es machen sollte (Nicholas) dazu über, MorphOS zu machen. Das war, als die Entwicklung wirklich stoppte, so etwa in '98-99.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, "Roketz" weiter zu entwickeln?

Ich dachte einfach, daß es ein tolles Spiel sei, und daß jeder in seinen Genuß kommen können sollte. Darum habe ich es erst mal praktisch unverändert veröffentlicht. Ich wollte nicht an den Punkt kommen, wo die C-Version halbwegs durch ist, und dann aufhören und gar nichts veröffentlichen.

Was ist neu in diesem freien Release?

Sehr wenig - ich wollte im Grunde die ganze Sache so veröffentlichen wie sie war als The FARM die Entwicklung einstellten. Ich habe am Text ein bißchen herumgeändert um die Rechtschreibfehler zu entfernen und an einzelnen Stellen Änderungen an der Grammatik vorzunehmen. Es gab auf meiner Maschine beim Laden eines der Levels auch einen kleinen Bug bei der Musik. Diesen konnte ich entfernen, habe dabei aber einen anderen eingebaut - manchmal haben die Menüs keine Musik. :(Das ist aber immer noch etwas weniger nervend als wenn die Musik mit doppelter Geschwindigkeit läuft.

Wie lange hat die Entwicklung bislang gebraucht?

Ungefähr einen Monat, hauptsächlich weil Universitäts-Studienarbeit dazwischen kamen. Ansonsten wäre 1.39 etwa 4 Tage, nachdem ich den Sourcecode bekam, upgeloadet gewesen.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Möglicherweise eine komplett in C umgeschriebene Version, zusammen mit einem Versuch in RTG und etwas Netzwerk-Spiel. Es hängt davon ab, ob wir den Blitz-Sourcecode auseinandernehmen und vollständig verstehen können werden. Dafür müssen wir auch ein Team zusammen bekommen.

Welche Art von Spielen magst Du uns spielst sie auf dem Amiga?

Tja, da ist dieses eine Spiel namens Roketz... ;)
Ich mag irgendwie Spiel mit offenem Ende, wie Die Siedler und Frontier. Ich spiele auch UFO:Enemy Unknown und Hired Guns. Das sind alles tolle Spiele, zu denen man immer und immer wieder zurückkommen kann ohne daß sie langweilig werden. Die meisten Spiele für mehr als einen Spieler sind gut, weil es da ein menschliches Element gibt, das man nicht vorhersagen kann.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Also, ATM Blitz Basic 2. Ich im Moment dabei, einen guten C-Compiler für mich zu finden.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Wir haben noch nicht viel entschieden. Es ist noch die Anfangszeit. Momentan nur AmigaOS, weil der Blitz-Sourcecode dafür ist. :)

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Tja, wahrscheinlich AMigaOS. Wir haben Angebote für MorphOS gehabt, und ich würde gern AmigaDE machen, aber es ist noch ganz am Anfang - es sind keine ernsthaften Entscheidungen gefällt worden.

Was ist der Grund dafür, dieses Betriebssystem zu unterstützen?

Also, ich denke, daß AmigaOS unterstütz würde, weil es offiziell ist, DE wäre auch wirklich cool, obwohl ich keine Ahnung habe, wie sich Roketz ohne Tastatur oder Joystick auf einem PDA spielen würde, und MophOS wäre hoffentlich ein Fall davon, den Sourcecode an jemand anderen weiter zu geben.

Welche Merkmale vermißt Du am AmigaOS für das Entwickeln?

Es wäre nett gewesen, alle Werkzeuge zum Entwickeln für das Betriebssystem auf der Installations-CD zu sehen, aber ich verwende normalerweise keine großen Entwicklungsumgebungen - auf meinem PC verwende ich den Editor für C-Code.

Welche Merkmale wünscht Du Dir für das AmigaOS?

Nicht ganz sicher. Ich denke, es ist ziemlich gut, wie es jetzt ist. Eine wirklich gute, offizielle Java-Implementierung wäre nett, aber die kommt sowieso mit DE.

Verlierst DU nicht den Spaß und das INteresse am Programmieren, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen AMiga-Markt erhältst?

Also, in den ersten 2 Tagen, nachdem Roketz 1.39 ins AMInet gestellt wurde, habe ich 10 E-mails zurückbekommen. Hätte ich eins zurück gekriegt, wäre es das wert gewesen. Vielleicht werde ich aber etwas anders fühlen, nachdem ich Berge von Code geschrieben habe. :)

Erhältst Du genug Resonanz für Deine Software?

Ja. Ich beschloß, daß wenn ich Roketz kriegte, ich entwickeln würde, weil ich etwas mit dem Sourcecode machen wollte, daß mir Spaß macht. Natürlich könnte eine E-mail an mich helfen, daß es schneller gemacht wird. :)

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Wahrscheinlich IBrowse. Es ist traurigerweise eine ganze Weile her, daß ich irgendwelche Software gekauft habe. Der böse PC und die Uni halten mich zu sehr auf Trab.

Welche Software verwendest Du noch?

Die meisten Sachen, die ich gekauft habe, wurden gekauft, weil ich weiß, daß ich eine Menge ernsthaften Nutzen davon haben werde. also so ziemlich alle Werkzeuge und die zuvor genannten Spiele, wenn die Hausarbeits-Fristen nicht zu nah sind.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Tja, ich habe gerade 2 40GB Festplatten gekauft. Ich überlege auch, einen Laptop für die Uni zu besorgen - es ist einfacher, auf Deine eigene Festplatte herunter zu laden, als alle 5 Minuten auf CD zu brennen.
Auf der Software-Seite OS3.9 und einen Amiga C-Compiler.

Glaubst Du an ein Comback von Amiga?

Ich würde es gern sehen. Ich glaube, daß die Ideen gut sind und die Leute dahinter hart arbeiten. Es ist eine gänzlich andere Sache, dafür korrekt Reklame zu machen - und das ist, womit Commodore wirklich Probleme hatte. Als sie es taten, funktionierte es (wer erinnert sich an die CD32-Anzeige vor dem Sega-Hauptsitz - "Um so gut zu sein wird Sega Ewigkeiten brauchen?"), aber es war nicht hinreichend bewußt gemacht worden, was die Maschine wirklich konnte. Commodore verließ sich zu sehr darauf, daß die User es allen erzählten.

Deine letzten Worte an die Leser?

Ziemlich viele Leute haben angefragt, ob ich Roketz veröffentlichen könnte, damit sie alte Maschinen vom Dachboden auskramen und es von Floppy spielen könnten.
http://www.mreyn.currantbun.com hat nun DMS-Images für diesen Zweck. Sie werden wahrscehinlich nie ins Aminet hochgeladen werden, weil es viel schwerer ist, ein DMS-Archiv auf Viren zu überprüfen, und deshalb nimmt Aminet sie eigentlich nicht an.

.... __ -- © Amiga Arena 05/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    Ã=========================================¸
    |                                         |
    |  Entwickler: Cyborg                     |
    |                                         |
    |  Software:   BenderIRC                  |
    |                                         |
    |  Homepage:   www.benderirc.de           |
    |                                         |
    |  Email:      cyborg@benderirc.de        |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Ja, mein Name ist Marius Schwarz , Nickname Cyborg. Ich bin 29 Jahre alt und hauptberuflich Softwareentwickler und NetAdmin bei einem Internet Provider. Am Amiga befasse ich mich neben Programmierung mit digital Videos und Netzwerktechnik.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Das war 1989 , damals hab ich mir mit meinem ersten Azubi-Gehalt einen A500 geleistet. Eigentlich nur zum Spielen, weil ich ja noch meinen C64 programmiert hab, aber das hat sich sehr schnell gegeben ;-) . Den A500 hab ich damals noch mit dem SEKA Assembler programmiert und dann irgendwann 92 hab ich dann angefangen den A1200 zu benutzen und hab ne zeitlang paralell gearbeitet bis ich mir ne 68030 für den A1200 geleistet habe.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Also aktuell einen Amiga 1200 68040/33 603e/233 128 MB BVISION und einen A1200 060 16 MB .

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

Also bei mir läuft das gute alte OS 3.0 und die nächste Frage kann ich schon ahnen, warum? Naja, ich hab alles was ich brauche mit 3.0 :)

Welche Software entwickelst Du?

Aktuell hab ich zwei Projekte auf dem Amiga, zunächst mal BenderIRC, ein IRC Client und langfristig OOP4A , Objekt Orientiertes Programmieren für Alle.

Kannst Du uns sagen, worum es bei BenderIRC geht?

BenderIRC ist ein IRC Client wie z.b. AmIRC und BlackIRC. Bender ist allerdings insofern anders, als das es auf MUI verzichtet und dem Benutzer eine wirklich frei gestaltbare Oberfläche gibt und ein PluginSystem, das Programmerweiterungen

ermöglicht.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, BenderIRC zu entwickeln?

Am Anfang stand interessanterweise ein Arexx BOT-Script für BlackIRC, das dann schnell zu einem eigenen IRC Bot wurde. Irgendwer aus #AmigaFun hat den Bot dann Bender genannt. Da man schon damals , so vor 9 Wochen damit chatten konnte, hab ich noch ein Window System, also eine Oberfläche,programmiert und BenderIRC war geboren. Dazu kamen dann motivationsfördernd die ganzen Bugs von BlackIRC und das allgemein langweilige Aussehen von MUI Programmen hinzu ;-)

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Also abgesehen von dem ArexxScript sinds jetzt 3 Monate.

*Worin unterscheidet sich BenderIRC von anderen vergleichbaren Programmen?

Es verbraucht extrem wenig Resourcen und hat wie schon gesagt eine Themefähige Oberfläche. Dazu hat es einen IRC Bot inclusive der auch ohne eine Eingabezeile, Userliste, Buttons usw. funktioniert und die Beispiel plugins zeigen deutlich wie Leistugsstark das ganze werden kann.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Weniger Bugs? *G* Es gibt viele Baustellen an Bender die noch fertig gestellt werden müssen, z.b. ein KonfigProgramm, eine Serverliste schnellerer Programmstart und haufenweise Plugins.

*Eignet sich BenderIRC auch für Einsteiger?

Ein deutliches JA. Eines kann man einem Einsteiger aber nicht abnehmen. Das IRC Netz, den Kanal und den NICK aussuchen, das muss er selbst machen. Ein guter Einstiegspunkt ist www.irc.de & www.irchelp.org, da es einige Regeln im IRC gibt die man kennen sollte. BenderIRC ist auch für kleine CPUs geeignet, da es nach dem Start Äusserst wenig CPU Leistung benötigt.

*Welche Kanäle kannst Du empfehlen?

also mein HomeChannel ist #AmigaFun im irc.phat-net.de , einen grösseren deutschen Kanal gibt via irc.uni-stuttgart.de #AmigaGER . Da sollte man aber mal vorher die Kanalregeln lesen sonst platzt man da während der Siesta rein ;-) Dann kann man sich in den grossen Netzen praktisch zu jedem Thema einen Kanal suchen. Im EFNet waren z.b. bei der letzten Zählung >13000 Kanäle in Betrieb. Wer also Buffy Fan oder die Lindenstrasse mag, findet da immer Leute zum Quatschen.

*Worin liegt der Reitz beim IRC?

Man muss sich nicht unter Raucher in einer lauten Kneipe mischen, um sich mit netten Menschen zu unterhalten und man kann es von Überall auf der Welt betreiben. Und wenn man keine Lust mehr hat, ein QUIT und ist wieder allein. Ausserdem erleichtert das die Kommunikation mit meiner Freundin am anderen Ende der Wohnung :-)

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Ich hab `94 angefangen meinen eigenen Compiler zuschreiben und den verwende ich bei meinen Projekten meistens, wenn nicht zwingend eine andere Sprache nötig ist. Dazu kommt dann noch der ASM-One von Remco Weg (NL).

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

AOS only. aber nicht weil ich Morphos bzw. AmigaDE nicht mag, sondern weil ich keine Zeit habe mich um andere Systeme zu kümmern, da ich beruflich voll ausgelastet bin.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Ehrlich gesagt warte ich ab, was denn nun wirklich und wahrhaftig kommt. Dabei ist mir eigentlich egal obs von Amiga oder Bplan oder sonst wem kommt. Es muss genauso viel Spass machen wie das AmigaOS Classic , dann hat es eine Chance.

*Welche Möglichkeiten vermisst Du am AmigaOS für die Entwicklung?

Das AmigaOS ist gut zu benutzen, leider wurde es zunächst mal sehr Hardware nah geschreiben, was damals mit AGA auch nötig war, aber heute ebend zu diversen Problemen führt. Ansatzweise haben P96 , CGX und AHI das zu lösen versucht, aber was fehlt ist ein Redesign des OS . Das konzept ist gut. Man könnte einen neuen Kern programmieren und alte Programme, die ohne Hacks und Patche auskommen, würden den Unterschied nicht mal merken, aber dazu bräuchte man die Unterstützung von Amiga und die kann man wohl vergessen. Geschäftsmässig kann ich die Entscheidung von AInc verstehen, als eingefleischter AmigaUser seh ich das natürlich anders.

Verlierst Du nicht den Spass und das Interesse am Programmieren wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

So gering war die gar nicht. Ich hab mehr Echo bekommen als bei OOP4A obwohl das Projekt für den Amiga von wesentlich grösserer Bedeutung ist. Aber ein praktisches Programm brauchen halt mehr Benutzer ;-) .
Leider haben sich viele Kommentare als wenige hilfreich zur Programmverbesserung herrausgestellt. Scheinbar prollt man lieber in Kommentaren auf Newsseiten , als einen Bugreport per Mail zuschicken, das ist ja so uncool..

Erhältst Du genug Rückmeldungen für Deine Software?

Es könnten mehr sein, aber aus #AmigaFun kommen immer wieder so abstruse Forderungen , das es mich mit Genugtuung erfüllt, dann doch was sinnvolleres eingebaut zu haben *G*

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Earth2140 , Arteffekt und CandyFactory

Welche Software verwendest Du noch?

Uff.. Meistens Software die sich selbst geschrieben habe, z.b. DirectDos, Layouter (Buchdruck) oder so nette Sachen wie AmigaAMP , Frogger und Softcinema oder kommerziell Wordworth, was für mich zum Anfertigen von Illustrationen und Schaubildern einfach das Beste ist, trotz kleiner Fehler.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Ich möchte noch einen 060er in meine Turbokarte einbauen, aber ansonsten hab ich da grad keine Wünsche, ich hätte ja auch gar keine Zeit neue Hardware auszuprobieren. Naja, vielleicht nochmal ne Voodoo Karte + PCI Board, aber dann platzt mein Tower aus allen Nähten :)

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Von Amiga nicht, vom Amiga schon eher. Ich weiss von einem OS das AmigaLike ist und allen AmigaUsern sofort gefallen würde, leider ist es nicht auf einer schnellen Hardware zu haben :-(

Deine letzten Worte an die Leser?

Ich weiss warum ich einen Amiga habe und dafür Programme schreibe, obwohl die Hardware alt ist, und jeden Tag ausfallen könnte. Aber ich liebe meinen Amiga und auch eine Emulation kann das nicht ändern. Daher werde ich auch in Zukunft meine Freizeit in Amigaprogramme stecken und PC`s als Rechensklaven benutzen. Ich hab festgestellt, dass es eigentlich nur ein einziges Programm auf dem Amiga nicht gibt, auf das man nicht verzichten sollte : TmpegEnc . Wer das kennt weiss wieso :) . Aber ansonsten bin ich so froh mir diesen Windowskram nur berufsbedingt anzutun und am Wochenende M$-frei zu sein. Ich vermisse nur die Programmiererzusammenarbeit. Wer heute auf dem Amiga Software entwickelt steht meistens alleine dar. Wenn man Glück hat findet man noch einen Grafiker der die Oberflächen macht. Daher dauert es unheimlich lange etwas zuende zu bringen. Daher lieber Bendernutzer, hab etwas Geduld, wenn Dein Lieblingsfeature noch nicht eingebaut sein sollte, oder mach doch selbst ein Plugin :) Achja, und lest die Anleitung bitte vorher ;-)

.... __ -- © Amiga Arena 05/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

Amiga Arena Interview

Developer: Marcin 'MisterQ' Kielesinski (known as MinisterQ on IrcNet)
Software: Mungmem, Sherman Blanker (aminet)
Homepage: not exists
Mail: misterq@canpol.pl

Please introduce yourself to the readers!

My name is Marcin Kielesinski, i'm 25 years old, i come from Poland, my job is a electronic in TV-Cable.

When did you start working with the Amiga?

Some about... 5 years?

Which Amiga model do you own

A1200 with BlizzardPPC 603/225Mhz + 68040/40Mhz, BVision, 48MB RAM, HD, CD, CDRW, Cable-TV internet connection with cabel-modem Motorola SB4100, PCMCIA ethernet card.

Which version of the operating system is running on your computer?

AmigaOS3.9 and MorphOS.

Which software are you developing?

Currently? It's a secret ;-)

Can you tell us what your software is about?

Mungmem is a system-patch on exec.library Alloc/FreeMem().
Sherman is a funny system commodity based blanker.

What has created the idea in you to continue developing your software?

I like programming, AmigaOS API.

How long has the development taken so far?

I started work with Sherman AFAIR in 1999/2000, but the idea was blocked for long time because of the lack of proper graphics...

Which software are you using for developing?

Asm-Pro, VBCC, GCC, E.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

Currently - AmigaOS. But i think about MorphOS, and i will support this system in future.

Which OS will you support in the future?

MorphOS.

What can we expect of future versions?

Sherman, and some new... ;)

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

No. i like programming, it's a pleasure to me. Simple :)

Do you receive enough feedback for your software?

Yes :)

When did you last use your Amiga?

Today? :) Now i write this words with Ced and my Amiga.

Which software did you last buy for your Amiga?

A RTS game named "Exodus - the last war".

Which software do you still use?

Yam, AmiIRC, Miami, Aweb, Asm-PRO, GCC, VBCC, Prayer, TheMPEGEncGui, Frogger, SoftCinema, Taski SMS, CED... And more, more... ;-)

Which hard/software are you planning to buy?

Pegasos.

Do you believe in a comeback of Amiga?

Hmmm... Not really. But i will support any interesting idea.

Your final words for the readers?

Thanks for your positive feedback :)

© Amiga Arena 2/2002

Amiga Arena Interview

Entwickler: Marcin 'MisterQ' Kielesinski (im IrcNet bekannt als MinisterQ)
Software: Mungmem, Sherman Blanker (Aminet)
Homepage: keine
Email: misterq@canpol.pl

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Marcin Kielesinski, ich bin 25 Jahre alt, ich komme aus Polen, ich arbeite als Elektroniker beim Kabelfernsehen.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

So ungefähr vor... 5 Jahren?

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

A1200 mit BlizzardPPC 603/225MHz und 68040/40MHz, BVision, 48MB RAM, Festplatte, CD, CD-RW, Kabelfernseh-Internetanbindung mit Motorola SB4100 Kabelmodem, PCMCIA-Ethernetkarte.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

AmigaOS 3.9 und MorphOS.

Welche Software entwickelst Du?

Momentan? Das ist ein Geheimnis :-)

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Mungmem ist ein System-Patch für Alloc/FreeMem( ) aus der exec.library. Sherman ist ein lustiger System-Commodity-basierter Bildschirmschoner.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Ich mag es, mit dem AmigaOS API zu programmieren.

Wie lange hat die Entwicklung bislang gedauert?

I begann mit der Arbeit an Sherman so weit ich mich erinnere 1999/2000, aber die Idee war lange Zeit blockiert, da die richtigen Grafiken fehlten...

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Asm-Pro, VBCC, GCC, E.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Momentan - AmigaOS. Aber ich denke über MorphOS nach, und ich werde das System zukünftig unterstützen.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

MorphOS.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Sherman, und etwas neues... ;)

Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Nein. Ich mag die Programmierung, sie macht mir Spaß. So einfach :)

Erhältst Du genug Rückmeldungen für Deine Software?

Ja :)

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Heute? :) Ich schreibe diese Worte im Moment mit Ced und meinem Amiga.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Ein RTS-Spiel namens "Exodus - the last war".

Welche Software verwendest Du noch?

YAM, AmIRC, Miami, AWeb, Asm-PRO, GCC, VBCC, Prayer, TheMPEGEncGUI, Frogger, SoftCinema, TaskiSMS, CED... und viel mehr... ;-)

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Pegasos.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Hmmm... Nicht wirklich. Aber ich werde jede interessante Idee unterstützen.

Deine letzten Worte an die Leser?

Danke für Eure positive Resonanz :)

© Amiga Arena 2/2002

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
            (·· AMIGA · ARENA ··)

      .----------------------------------.
      | I · N · T · E · R ·V · I · E · W |
      `----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    |  Developer: Lukas Stehlik               |
    |                                         |
    |  Software:  AmiGOD                      |
    |                                         |
    |  Homepage:  http://akf.artcenter.cz     |
    |                                         |
    |  Email:     luky-amiga@volny.cz         |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Hello Lukas, can you please tell a bit about yourself and your Amiga background?

Yes, of course. My name is Lukas Stehlik and I am from Czech Republic.
I am member of czech active group AKF (http://akf.artcenter.cz).
I am 19 and I have Amiga since 12 (1995), it was A500 and then A1200
- both were owned by me and my 2 brothers. In 1997 my brothers sold both Amigas.
I stayed without Amiga. I saved money and got into debt to be able to buy
my own Amiga. On 30th March 1998 I bought A1200, 540MB hdd and C1084S.
It was my first developing machine, I upgraded it to 030/50, 040/40
and 603e/160+040/25. Early in year 2002 I sold A1200 and bought A4k PPC 060.
Now I am accepted to study software engeneering at Charles University in Prague.
I am now sure that new Amiga and AmigaOS4 will released, so I sold A4k to my
friend and waiting for new Amiga. I am very interested in developing for it.

Can you tell us please something about your new Benchmark Programm "AmiGOD"?

AmiGOD is OS friendly benchmark programm, it works on all Amigas (all chipsets
and graphics cards). It recognised your configuration and tested it.
AmiGOD 1.x is finished - only 2d gfx tests, 11 languages and big database (about 80 modules).
I am developing new AmiGOD2 and for the present there are 68k math and 2d gfx tests.
In the future I want to add intuition, PPC, 3D gfx tests and better database than AmiGOD1.

How long has the development taken so far?

AmiGOD 1.x - took about 2 years in BlitzBasic.
AmiGOD 2 was from the beginning developed in C, but month ago I decided to make it in PowerD.

What has created the idea in you to developing "AmiGOD"?

I wanted some program who show me my configuration after finished boot. At first, there
was written by hand my config - only for me. AmiGOD 1.00 finally recognised config by itself.
Then I added some 2d gfx tests (1.10), so it became benchmark program.

*What do you think is the different between "AmiGOD" and Programs like "SysInfo" or "Sysspeed"?

SysInfo is very old and supports only old hardware and PAL resolution - it doesnt tests

your graphics ets. Sysspeed is very good, but developement was finished in 1998.
At this time AmiGOD2 is not competitive to Sysspeed, but I would like to improve it.
It will be small, fast and easy to use benchmark program, which tests your modern hardware.

*Do you think it makes any sense to develop a Benchmark Programm for the Classic Hardware?

Yes, but I am ready to support new Amigas.

Which software are you using for developing?

I started programming in BlitzBasic2. After years I found out that BB2 isn't powerful language for developing larger projects. There is no support for PowerPC, Warp3D etc.
Now I am using (learning) PowerD v0.20 alpha, also AmigaOS 3.9 BB2 and Editpad of course.

*Can you please tell us a little about "PowerD"?

PowerD is very powerful language by my czech friend Martin Kuchinka.
It is still under ACTIVE developement. It is very similar to C, but
it has much better syntax and is faster (like E). For more information
see PowerD homepage http://www.volny.cz/kuchinka

*What is the reason to use this new language?

As I said, very good syntax and also PPC, CGX and Warp3D support.

*Is is for beginners possible to use/learn "PowerD" too?

Absolutely!

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

Only for AmigaOS and I am looking forward to AmigaOS 4.

What is the reason to Support this OS?

It is the most expanded OS for Amiga and runs on all Amigas.

*What features do you miss on the AmigaOS for developing?

I am satisfied with AmigaOS 3.9.

*What features do you wish for the AmigaOS?

Full PPC and more hardware support (mainly graphics cards and sound cards).

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

I made more projects (WB games - for example Workbench Army and LukyNoid),
where I expected much more feedback. When wrote me 10 people, I was very
disapointed. For my friend and his brother I improved WB Army and created
WB Army 2 (something like Scorched Tanks in WB window) - they told me that
it is the best workbench game, but no feedback signified the end of this project.
AmiGOD has very good feedback and I concentrate on it.
Now when I published AmiGOD2 BETA, I was very satisfied
with number of visitors on AmiGOD 2 Homepage (250 visitors on first day).

Do you receive enough feedback for your software?

I think, for AmiGOD yes.

Which hard/software are you planning to buy?

100% AmigaOS 4 with new Amiga - Pegasos or AmigaONE.
Maybe for EU inhabitants it is simply, but in the Czech Republic, there is one official Amiga dealer, it very hard. He wanted to be also AmigaONE dealer, but he failed (Eyetech don't except our Czech Republic).

Do you believe in a comeback of Amiga?

I believe in comeback, but I am afraid that not on the 1st place like in early 90's.

Your final words for the readers?

Please, if you are using some software, write an e-mail to it's author, because feedback is VERY IMPORTANT to him. Please reduce using of piracy software and support new Amigas with new OS, it is the last chance for Amiga and for us!

Lukas Stehlik, Amiga software developer

.... __ -- © Amiga Arena 08/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE pOWER wE dEFEND!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    | Entwickler: Lukas Stehlik               |
    |                                         |
    | Software:   AmiGOD                      |
    |                                         |
    | Homepage:   http://akf.artcenter.cz     |
    |                                         |
    | E-Mail:     luky-amiga@volny.cz         |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Hallo Lukas, kannst Du bitte ein wenig über Dich und Deinen Amiga-Hintergrund erzählen?

Ja, natürlich. Mein Name ist Lukas Stehlik und ich komme aus der Tschechischen Republik.
Ich bin Mitglied der tschechischen aktiven Gruppe AFK (http://akf.artcenter.cz).
Ich bin 19 und habe einen Amiga seit ich 12 war (1995), es war ein A500 und
dann ein A1200 - beide gehörten mir und meinen 2 Brüdern.
1997 verkauften meine Brüder beide Amigas.
Ich blieb Amiga-los. Ich sparte Geld zusammen und verschuldete mich, um
meinen eigenen Amiga kaufen zu können. Am 30. März 1998 kaufte ich einen
A1200, 540MB Festplatte und C1084S.
Es war meine erste Entwicklungsmaschine, die ich auf 030/50, 040/40 und
603e/160+040/25 aufrüstete. Anfang 2002 verkaufte ich den A1200 und kaufte einen A4000 PPC 060.
Nun bin ich zum Studium der Softwareentwicklung an der Charles-Universität in Prag zugelassen.
Ich bin jetzt sicher, dass der neue Amiga und AmigaOS4 herauskommen werden,
also verkaufte ich den A4000 meinem Freund und warte auf den neuen Amiga.
Ich habe grosses Interesse, dafür zu entwickeln.

Kannst Du uns bitte etwas Ã¼ber Dein neues Benchmark-Programm "AmiGOD" erzählen?

AmigGOD ist ein Betriebssystem-freundliches Benchmark-Programm, es läuft auf
allen Amigas (alle Chipsets und Grafikkarten). Es erkennt Deine Konfiguration
und testet sie.
AmiGOD 1.x ist fertig - nur 2D-Grafiktests, 11 Sprachen und eine grosse Datenbank (etwa 80 Module).
Ich entwickle das neue AmigGOD2 und momentan gibt es 68K-Rechen- und 2D-
Grafiktests. Später will ich noch Intuition-, PPC-, 3D-Grafik-Tests und eine
bessere Datenbank als AmiGOD1 hinzufügen.

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

AmiGOD 1.x - hat ungefähr 2 Jahre in BlitzBasic gebraucht.
AmigGOD 2 wurde von Anfang an in C entwickelt, aber vor einem Monat beschloss
ich, es in PowerD zu machen.

Was brachte Dich auf die Idee, "AmiGOD" zu entwickeln?

Ich wollte ein Programm, das mir nach dem Bootvorgang meine Konfiguration

zeigt. Zunächst schrieb ich meine Konfiguration von Hand - nur für mich. AmiGOD 1.00 schliessich erkannte die Konfiguration allein. Dann fügte ich ein paar 2D-Grafiktests hinzu, so wurde es zu einem Benchmark-Programm.

Was ist Deiner Meinung nach der Unterschied zwischen "AmiGOD" und Programmen wie "SysInfo" oder "SysSpeed"?

SysInfo ist sehr alt und unterstützt nur alte Hardware und PAL-Auflösung - es prüft nicht Deine Grafikkarte usw. SysSpeed ist sehr gut, aber die Entwicklung hörte 1998 auf. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt ist AmiGOD keine Konkurrenz für SysSpeed, aber ich würde es gern verbessern. Es wird ein kleines, schnelles und einfach zu benutzendes Benchmark-Programm sein, das moderne Hardware testet.

Hältst Du es für sinnvoll, ein Benchmark-Programm fÃ¼r die Classic-Hardware zu entwickeln?

Ja, aber ich bereit, neue Amigas zu unterstützen.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Ich begann mit dem Programmieren in BlitzBasic2. Nach Jahren fand ich heraus, dass BB2 keine mächtige Sprache ist, mit der man grössere Projekte entwickeln kann. Es gibt keine Unterstützung für PowerPC, Warp3D usw.
Jetzt verwende (lerne) ich PowerD v0.20 alpha, ausserdem AmigaOS 3.9 und natürlich Editpad.

Kannst Du uns bitte ein wenig über "PowerD" erzählen?

PowerD ist eine mächtige Sprache von meinem tschechischen Freund Martin Kuchinka. Es ist noch unter AKTIVER Entwicklung. Es ist C sehr änlich, hat aber eine bessere Syntax und ist schneller (wie E). Fü mehr Informationen schaut auf die PowerD-Homepage http://www.volny.cz/kuchinka

Was ist der Grund dafü, diese neue Sprache zu verwenden?

Wie ich bereits sagte, eine sehr gute Syntax und auch PPC-, CGX- und Warp3D-Unterstüzung.

Ist auch für Anfäger mölich, "PowerD" zu lernen/verwenden?

Absolut!

Fü welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Nur fü AmigaOS, und ich freue mich auf AmigaOS 4.

Was ist der Grund dafü, dieses Betriebssystem zu unterstüzen?

Es ist das umfangreichste Betriebssystem für den Amiga und lüft auf allen Amigas.

Welche Merkmale fehlen Dir beim AmigaOS zum Entwickeln?

Ich bin zufrieden mit AmigaOS 3.9.

Welche Merkmale wüscht Du Dir fü das AmigaOS?

Volle PPC- und mehr Hardware-Unterstüzung (hauptsählich Grafik- und Soundkarten).

Verlierst Du nicht manchmal den Spass u das Interesse am Entwickeln, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-markt erhätst?

Ich habe noch mehr Projekte gemacht (WB-Spiele - z.B. Workbench Army und LukyNoid), bei denen ich viel mehr Resonanz erwartete. Als mir 10 Leute schrieben, war ich sehr enttäscht. Fü meinen Freund und seinen Bruder verbesserte ich WB Army und machte WB Army 2 (etwas wie Scorched Tanks in einem Workbench-Fenster) - sie sagten mir, dass es das beste WB-Spiel sei, aber null Resonanz bedeutete das Ende dieses Projekts.
AmiGOD hat eine sehr gute Resonanz, und ich konzentriere mich darauf.
Nun, als ich AmiGOD2 BETA veröfentlichte, war ich sehr zufrieden mit der Anzahl der Besucher auf der AmiGOD2-Homepage (250 Besucher am ersten Tag).

Erhätst Du genug Resonanz auf Deine Software?

Fü AmiGOD, denke ich, ja.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

100% AmigaOS 4 mit dem neuen Amiga - Pegasos oder AmigaONE.
Fü EU-Bewohner ist es vielleicht einfach, aber in der Tschechischen Republik gibt es einen offiziellen Amiga-Hädler, das ist sehr schwer. Er wollte auch AmigaONE-Hädler werden, scheiterte aber (Eyetech akzeptieren unsere Tschechische Republik nicht).

Glaubst Du an ein Amiga-Comeback?

Ich glaube an ein Comeback, aber ich füchte nicht auf den ersten Platz wie in den früen 90ern.

Dein Schlusswort an die Leser?

Bitte, wenn Ihr Software verwendet, schreibt ihrem Autor eine E-Mail, weil Resonanz für ihn SEHR WICHTIG ist. Schränkt bitte die Verwendung von raubkopierter Sofwtare ein und unterstüzt die neuen Amigas mit dem neuen Betriebssystem, das ist die letzte Chance für den Amiga und für uns!

Lukas Stehlik, Amiga Software-Entwickler

.... __ -- © Amiga Arena 08/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE pOWER wE dEFEND!

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
            (·· AMIGA · ARENA ··)


      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R ·V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    |  Developer: Laszlo Török                |
    |                                         |
    |  Software: MOOVId                       |
    |                                         |
    |  Homepage: www.dfmk.hu/~torokl/         |
    |                                         |
    |  Email: torokl@alpha.dfmk.hu            |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Please Introduce yourself for the Readers!

Im system-administrator in our county library at Zalaegerszeg (west side of Hungary, close to the Austrian border) and im the leader of the local H-Bone (Hungarian Internet-Bone) network local HQ. I like write programs for fun, mostly for a bit special computers. My second favourite stuff is collecting (and using) oldie or special computers. (like old Unix machines, such Digital Alphas, Siemens Risc servers, SGI stuffs and so on).
Ohh... and i almost forgot: i like special cars too ;) (my dream is to buy a Citroen XM 3.0 V6 finally - it is my old car love...)

Since did you start to work with the Amiga?

I bought my first Amiga in 1992. (sept. 9. :) and after i played a bit with (with Pinball Dreams, Super CarsII and some Sierra stuffs) it, i started to write own programs for. (on 1992. sept. 10. ;)

What Amiga Modell do you own?

I have a (realative) big Amiga collection:
My main computer is an A4000 with PicassoIV/Paloma/Pablo/Concierto, Cyberstorm MK2 060/50 w. SCSI, CD-R, 21' monitor, etc etc.

My other Amigas are:
2x A1000 (yepp, i have 2 A1000s ;)
A2000 with 030, PicassoII
CDTV (with some extra stuffs)
CD32 (sadly i was not able to find an MPEG module for it :/
A1200 with ec030/40
2x A500
(and a lot of spare parts)

What Version of the OS is running on your Computer?

AmigaOS 3.1 (A4000/A1200/A2000)

Which Software Develope you?

My first public progam was the 'Savage' videodriver for ShapeShifter. (it was an MMU accelerated c2p converter), and i did some programs for the PicassoIV/Paloma combo: PIV-MooVId (MooVId's special version with overlay support), PalomAVI (realtime AVI capture program with sound support), PalomaPEG (realtime MPEG1 video capture for the Paloma AV module), and of course the AVI/MOV player 'MooVId'. (and i did an AVI player for PalmOS called 'PalMooVId')

Can you tell us what MooVid is about?

It is an assembly coded AVI/MOV player for AmigaOS, with 68k and PPC support. (and the next version support the famous Divx codecs too! :)

What created the idea in you to continue developing the Player?

I always intrested for digital video/audio playback, i think it was one of the most creative/innovative part of computers. In the middle of 90's there was just some AVI/QT players for Amiga, and most of them was really slow, and not really Amiga-like, so i wanted to write a better program.

How long took the development up to now?

Huu... i started the development in 1996, and in the first 2-3 years i used ALL of my spare time. Just to imagine the program's size: the main file (68k) source code is ATM 861370 bytes long, and without macros it is 49402 lines long. (the PPC add-on code, and external libs are about same size, so ~2MB of assembly source-code)

What software are you using?

For my programming? Mostly Asm-One/Asm-Pro (for 68k coding), PASM (PPC asm parts), VBCC (PPC C parts, like library headers) and sometimes CED for source code editing, and Pila/PilRC (Amiga port of the freeware PalmOS assembler) for Palm projects.

For what system are you developing?

Mostly (90%) for AmigaOS, and 8% for PalmOS, and 2% for other. (Win, Unix). AND 0% for MacOS :) (Grr, MacOS...)

What can we expect from future versions?

More codecs (MPEG4 based codecs (Divx, other MPEG4 variants)), more fileformat support (MPEG1/MPEG2, ASF, WMV) and better sound support (AC3/MPEG audio) and higher playback-speed.

Don't you lose the fun and interest in developing when you see the small amount of feedback and money you get from the small Amiga market?

Good question.... I wanted to finish my AmigaOS coding work sometimes... mostly due money related reasons (i was very unlucky with my first publisher...), but i always continued... I simply like Amiga, and i like to write programs for Amiga: AmigaOS is till one of the best OS around, just need to add some features to keep it in it's best position.
About the feedbacks: lucikly i got/get enought... Thanks for that to the Amiga community!

Get you enough Feedback for you Software?

Yepp... when i release a new version i get really big email 'attack' ;)
(Thanks guys! :)

When did you use your Amiga for the last time?

Hm? I using it right now! :) (chatting on irc, playing oldie mods and typing this text in CED)

What software have you bought for your Amiga last time?

Hmmm.... it was a game... AFAIR 'WET' :) Usually i use free stuffs for my development. (or i write one, if i do not found a suitable one)

What software do you use till today?

Mostly free developer stuffs, like Asm-one/Pro, PASM, VBCC, Pila.

What soft/-hardware are you planning to buy?

I would like to buy a PPC board (oldie dual CPU stuff) or a new AmigaOne board.

Do you believe in a comeback of Amiga?

YEPP! :)

.... __ -- © Amiga Arena 04/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R ·V · I · E · W |
`-----------------------------------'
```


```
ø=========================================ø
|                                         |
| Developer: Laszlo Török                 |
|                                         |
| Software: MOOVId                        |
|                                         |
| Homepage: www.dfmk.hu/~torokl/          |
|                                         |
| Email: torokl@alpha.dfmk.hu             |
|                                         |
`=========================================='
```


Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Ich bin Systemadministrator in unserer Landesbibliothek in Zalaegerszeg (im Westen Ungarns, nah der Österreichischen Grenze) und bin der Anführer des örtlichen H-Bone (Ungarischer Internet-Bone) Netzwerk-Hauptquartiers. Ich schreibe Programme zum Spaß, hauptsächlich für etwas besondere Computer. Meine zweitliebste Beschäftigung ist das Sammeln (und benutzen) von Oldie- oder besonderen Computern (wie alte Unix-Maschinen, die Digital Alphas, Siemens RISC-Server, SGI-Sachen usw.).
Oh, und fast hätte ich's vergessen: Ich mag auch besondere Autos ;) (mein Traum ist es, endlich einen Citroen XM 3.0 V6 zu kaufen - das ist meine alte Auto-Liebe...)

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich kaufte meinen ersten Amiga 1992 (9. September :) und nachdem ich etwas damit gespielt hatte (mit Pinball Dreams, Super Cars II und ein paar Sachen von Sierra), habe ich angefangen, Programme dafür zu schreiben (am 10. September 1992 ;)

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Ich habe eine (relativ) große Amiga-Sammlung:
Mein Hauptcomputer ist ein A4000 mit Picasso IV/Paloma/Pablo/Concierto, Cyberstorm MKII 060/50 mit SCSI, CD-R, 21"-Monitor usw. usw.

Meine anderen Amigas sind:
2x A1000 (jawoll, ich habe 2 A1000er ;)
A2000 mit 030, Picasso II
CDTV (mit ein paar Extras)
CD32 (leider konnte ich dafür kein MPEG-Modul finden :/
A1200 mit EC030/40
2x A500
(und eine Menge Ersatzteile)

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

AmigaOS 3.1 (A4000/A1200/A2000)

Welche Software entwickelst Du?

Mein erstes öffentliches Programm war der 'Savage'-Videotreiber für Shape-Shifter (das war ein MMU-beschleunigter C2P-Wandler), und ich habe ein paar Programme für die Picasso IV/Paloma-Kombination gemacht: PIV-MooVId (MooVIds Spezialversion mit Overlay-Unterstützung), PalomAVI (Echtzeit AVI-Capture-Programm mit Soundunterstützung), PalomaPEG (Echtzeit MPEG1 Video-Capture für das Paloma AV-Modul), und natürlich den AVI/MOV-Abspieler 'MooVId' (und ich habe einen AVI-Abspieler für PalmOS namens 'PalMooVId' gemacht).

Kannst Du uns sagen, worum es bei MooVId geht?

Es ist ein in Assembler programmierter AVI/MOV-Abspieler für AmigaOS mit 68K- und PPC-Unterstützung (und die nächste Version unterstützt auch die berühmten DivX-Codecs! :).

Was brachte Dich auf die Idee, den Abspieler weiter zu entwickeln?

Ich habe mich schon immer für digitales Audio/Video-Playback interessiert, ich denke das war einer der kreativsten/innovativsten Bereiche von Computern. Mitte der 90er gab es für Amiga nur ein paar AVI/QT-Abspieler, und davon waren die meisten wirklich langsam und nicht wirklich Amiga-like, also wollte ich ein besseres Programm schreiben.

Wie lang hat die Entwicklung bis jetzt gedauert?

Hmm... ich habe mit der Entwicklung 1996 begonnen, und in den ersten 2-3 Jahren hat sie meine GESAMTE Freizeit in Anspruch genommen. Nur mal damit Ihr Euch die Größe des Programms vorstellen könnt: Die Hauptdatei (68K) des Quellcodes ist z.Z. 861.370 Byte lang, und ohne Makros ist sie 49.402 Zeilen lang (der zusätzliche PPC-Code und externe Bibliotheken sind nochmal etwa genau so groß, insgesamt also ca. 2MB Assembler-Quellcode).

Welche Software verwendest Du?

Für meine Programmierung? Hauptsächlich Asm-One/Asm-Pro (für 68K-Programmierung), PASM (PPC-Assembler-Teile), VBCC (PPC-C-Teile wie Bibliotheks-Header) und manchmal CED für Quellcode-Editierung und Pila/PilRC (Amiga-Portierung des Freeware-PalmOS-Assemblers) für Palm-Projekte.

Für welches System entwickelst Du?

Hauptsächlich (90%) für AmigaOS, 8% für PalmOS und 2% für andere (Win, Unix). UND 0% für MacOS :) (Grr, MacOS...)

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Mehr Codecs (MPEG4-basierte Codecs (DivX, andere MPEG4-Varianten)), Unterstützung für mehr Dateiformate (MPEG1/MPEG2, ASF, WMV) und bessere Sound-Unterstützung (AC3/MPEG audio) und höhere Abspielgeschwindigkeit.

Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Gute Frage... Manchmal wollte ich meine Amiga-Programmierarbeit schon aufgeben... hauptsächlich aus finanziellen Gründen (mit meinem ersten Verleger war ich sehr unglücklich...), aber ich habe immer weiter gemacht...
Ich mag Amiga einfach, und ich schreibe gern Programme für Amiga: AmigaOS ist immer noch eines der besten Betriebssysteme die es gibt, man muß nur ein paar Features hinzufügen, um es in bester Form zu halten.
Über die Resonanz: Glücklicherweise bekam/bekomme ich genug... Danke dafür an

die Amiga-Community!

Bekommst Du genug Resonanz für Deine Software?

Ja... wenn ich eine neue Version rausbringe bekomme ich eine richtig
große Email-'Attacke' ;)
(Danke Leute! :)

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Hm? Ich benutze ihn jetzt gerade! :) (auf IRC chatten, Oldie-MODs abspielen
und diesen Text in CED tippen).

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Hmmm... es war ein Spiel... AFAIR 'WET' :) Gewöhnlich verwende ich freie
Sachen für meine Entwicklung (oder ich schreibe eine, wenn ich nichts
passendes finde).

Welche Software verwendest Du heute noch?

Hauptsächlich freie Entwicklungs-Sachen wie Asm-One/Pro, PASM, VBCC, Pila.

Welche Soft-/Hardware hast Du vor zu kaufen?

Ich würde gern eine PPC-Karte (Oldie-Dual-CPU-Zeug) oder ein neues AmigaOne-
Board kaufen.

Glaubst Du an ein Comback von Amiga?

JA! :)

.... __ -- © Amiga Arena 04/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R Â V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    | Entwickler: Lars "Ghandy" Sobiraj       |
    |             Marc "Zito" Oberst          |
    |                                         |
    | Software: Diskmags, Websites, Asciis.. |
    |                                         |
    |                                         |
    | Homepage: www.Diskmag.de                |
    |           www.JurassicPack.de.vu        |
    |           www.SINNsitiv.de.vu           |
    |                                         |
    | Email: ghandy@vantage.ch                |
    |        zito@uni.de                      |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Über Euch:

Bitte stellt Euch den Lesern vor!

Ghandy:
Mein Name ist Lars Sobiraj, ich bin 36 Jahre alt und arbeite hauptberuflich in der ambulanten Krankenpflege. Nebenberuflich mache ich ab und zu den Szenereport für die Zeitschrift MacLife, das ist aber mehr ein Hobby als alles andere... ;-)

Zito:
Also mein Name ist Marc Oberst, bin gebürtiger Leipziger und Philosophiestudent. 22 Jahre verweile ich nun schon als solcher auf diesem Planeten, aber ich denke du willst noch etwas anderes wissen, Olaf... Ich nutze den Amiga - neben allem möglichen, was man eben mit einem Computer macht (will sagen, dies ist mein einziger Computer, habe keinen PC nebenher) - hauptsächlich um meiner Kreativitä¤t Ausdruck zu verleihen. Ich schreibe darauf nicht nur Kurzgeschichten usw. sondern bin auch in der legalen Amiga Demo Szene tÃ¤tig als Ascii-Künstler und als Artikelschreiber, einem Freund Lars "Ghandy" Sobiraj.

Wann habt Ihr begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ghandy:
Oha, gute Frage, ist schon lange her. Ich habe vor vielen Jahren mit dem C=128 angefangen und mir dann nach einem halben Jahr den Amiga 500 gekauft. Zunächst habe ich, wie vermutlich jeder andere Anfänger

damals auch, meine Zeit nur mit Zocken verbracht. Wenn ich mir im Vergleich die heutigen Spiele betrachte, egal auf welchem Computersystem, oder Spieleconsole, kommt häufiger Wehmut auf. Die damaligen Softwarehäuser waren unglaublich innovativ, sie hatten tolle Ideen. Viele Games sprühten auch vor Selbstironie, war eine tolle Zeit mit klasse Spielen damals.

Zito:
Hmh, bei mir war das auch 1991 (ein Weihnachtsgeschenk für mich und meine Schwester), allerdings war es damals weniger Arbeiten und mehr Spielen wie auch bei Ghandy. Ich bin dann 1992 in die lokale Demoszene reingerutscht und noch immer begeistert dabei. Um diese Zeit habe ich natürlich auch alle meine Hausaufsätze mit dem Amiga geschrieben, aber richtig arbeite ich sowieso nicht (bin ja Student, hehe), insofern...

Welches Amiga-Modell besitzt Ihr?

Zito:
Mein HauptAmiga ist mein A1200 (Elbox) mit Blizzard060/50mhz und 2/64mb Ram, 2 Festplatten (40gb, 5gb), HD-Floppy, CD-Brenner, CD-Rom-Laufwerk, Flickerfixer, IDE-FixEXPRESS und solchem Schnickschnack, Hardwarepatching eben. Daneben steht ein A4000 mit 030/40mhz ohne grosse Extras. Meinen alten A1200 habe ich an meine Schwester verliehen, die ebenfalls noch unseren ersten A500 von 1991 benutzt, weshalb ich mir einen neueren 500er zugelegt habe.

Ghandy:
Amiga 4000/060 inklusive Cybervision64, CD-Rom etc., ich arbeite noch immer sehr gerne damit. Daneben fristet ein PC sein Dasein, mit ihm, bzw. mit dessen Betriebssystem zu arbeiten, ist aber alles andere als ein Vergnügen. Beide Rechner sind per Router mit der DSL-Flatline verbunden, aber in der heutigen Zeit macht es extrem viel Sinn mit Yam weiter als Mailer zu arbeiten. In den letzten Monaten habe ich alleine 40-50 Viren erhalten, einige davon hätten sich sicher selbstständig gemacht, wenn ich Outlook benutzt hätte.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Eurem Computer?

Ghandy:
Um ehrlich zu sein, noch immer mit OS 3.5. Ich bin irgendwie zu blöd Picasso96 davon zu Überzeugen zu funktionieren, wenn ich OS 3.9 installiert habe. Nach diversen Versuchen habe ich es dann gelassen und wieder mein altes Backup aufgespielt. Weltbewegende Veränderungen konnte ich im 3.9er sowieso nicht entdecken, es sah für mich eher wie eine Toolsammlung aus dem Aminet aus, die man mal eben auf einer CD zusammengestellt hat (und die dafür sehr viel Geld kostet, auch heute noch)!

Zito: Das stimmt, so viele Unterschiede sind oberflächlich nicht festzustellen. Trotzdem läuft auf meinem 1200er OS3.9, auf dem A4000 OS3.0 und auf dem A1200 den meine Schwester ein nacktes OS3.1.

Welche Software habt Ihr zuletzt für Den Amiga gekauft?

Ghandy:
Amiga OS 3.9 ;-))) Die meisten Programme, die ich benutze, sind

Freeware.

Zito:
...oder total veraltet, aber gut! :-) Bei mir war das OS3.9 mit
einem Freund zusammen.

Welche Software verwendet Ihr noch?

Ghandy:
Ich liebe Yam! Verglichen mit mail clients auf Wintel Maschinen
ist es einfach fantastisch. Bei Yam muss man keine Anleitung lesen,
alles geht völlig intuitiv und automatisch, quasi learning by
doing. Keine Überzogene graphische Oberfläche, kein Schnickschnack,
keine Sicherheitsprobleme, wie die von Outlook Express etc. Ich
brauchte mich nie in eine neue Version einzuarbeiten, das ging ganz
von alleine. Directory Opus ist auch absolut genial, ich bevorzuge
allerdings eine ältere Version. Ansonsten habe ich mir damals den
Cygnus Editor gekauft und egal auf welchem System ich danach
suchte, ich habe nie etwas Vergleichbares gefunden.

Zito:
Ich benutze auch hauptsächlich den CygnusEd, Yam, Eagleplayer und natürlich DOpus
Magellan. Ohne letzteres wäre die Bedienung des Amiga nicht halb so
komfortabel! (Ich kann nicht verstehen wie einige Amiganer immer
noch auf die nackte Workbench schwören!)

Welche Hard-/Software hab Ihr vor zu kaufen?

Zito:
Unbedingt ein GFX-Card und einen neuen Monitor. Auch eine neue
Version von MakeCD würde ich kaufen (ich habe nur 3.2c gebraucht
erworben) wenn sie die ganzen neuen handelsüblich Brenner direkt
unterstützen würden wie Acer oder Creative, das neue OS wenn es sich
lohnt und demnächst vielleicht WHDLoad, weil die Jungs sich ehrlich
viel Mühe geben und gute Arbeit leisten.

Ghandy:
Im Moment keine, wenn ich ehrlich bin. Ein Freund hat mir vor ein paar
Monaten eine PPC Karte zum Kauf angeboten, bei den üblichen Preisen für
dieses "Teil" ist mir echt schlecht geworden. Warum soll ich in tote
Hardware investieren? Wenn ich Raytracing Fan wäre oder aufwendige
Bildbearbeitung auf dem Amiga machen würde, wäre das vielleicht etwas
anderes.

Und die Demoszene benutzt diese Prozessoren glücklicherweise bisher
nicht so viel. Auf der Mekka&Symposium Party vor ein paar Wochen sind
aber ein paar echt geniale Sachen für PPC rausgekommen. Speziell die
polnischen Programmierer beginnen sich darauf "einzuschiessen".

Glaubst Ihr an ein Comeback von Amiga?

Zito:
Naa, nicht wirklich! Die haben uns 5 Jahre hingehalten und mit ihrer
MS Unterstürtzung wird der neue Amiga einfach nicht mehr das sein, was
der Classic war. Ich werde auf dem A1200/A4000 bleiben und weiter
aufrüsten bis die Machinchen ihren Geist aufgeben. Was dann kommt weiss
ich nicht, aber Amiga Inc. will sich meiner Meinung nach nur an uns

Fans bereichern (siehe meine Artikel in Jurassic Pack #8 und #9 und NoCover97 und 96).

Ghandy:
Genau! Wenn ich sehe was die Herren jenseits des grossen Teiches machen, nein! Natürlich wäre es mein Traum wenn es doch dazu kommen würde. Irgendwann vor ein paar Jahren habe ich aufgehört zu hoffen, es hatte ja doch keinen Zweck.

Aber: Amiga Besitzer sind stur, sie wissen was ihnen ihr System wert ist, auch wenn die ganze Welt etwas anderes tut. Lasst den anderen ihre Gigaherz, wir sind mit dem glücklich, was wir haben. Uns bietet unser Rechner auch mit 50mhz mehr als genug. Ich mag diese Klarheit und Geradlinigkeit.

Seit ca. drei Monaten arbeite ich auch mit einem PC. Es ist nicht alles so schlecht, wie man es sich in Amiga Kreisen erzählt. In Windows wurden auch echt gute Ideen verwirklicht, allerdings habe ich das Gefühl die Kontrolle über die Maschine verloren zu haben. Win macht was es will, schwer nachzuvollziehen, womit die Kiste gerade wirklich bechäftigt ist. Auch kann ich nicht mehr von Hand in Systemdateien "rumfummeln", das würde mir Bill spätestens beim nä¤chsten Bootvorgang nicht verzeihen.

Der Einstieg:

Wie seid Ihr selber in die "Scene" gelangt?

Ghandy:
Mich hat im Jahr 1991 ein Typ mit dem Pseudonym Brainy in die damalige illegale Crackerszene eingeführt. Ich habe dann im Düsseldorfer Umkreis die lokalen Boards gecalled und Warez getraded, wie jeder andere Depp auch. Kurz nach Weihnachten '93 war ich in Herning in Dänemark auf "The Party", das hat alles für mich verändert. Ich war total von der Kreativität und Power der Demoszene begeistert, irgendwie habe ich dann zwar die Crackerszene am Rande mitverfolgt, aber mein Herz hatte ich schon an die Demoszene verloren. Demos wie "Arte" von Sanity oder "Motion" von Bomb auf der grossen Leinwand der Party zu sehen, zu verfolgen wie viel die Programmierer aus dieser kleinen Kiste, damals einem A1200/020 rausgeholt haben, das hat mich total gefesselt. Bei dieser Faszination ist es bis heute geblieben...

Zito:
Bei mir war das 1992 über einen Schulfreund. Ich hatte schon einen A500 zu Weihnachten bekommen, aber nachdem ich 1992 die Schule gewechselt hatte, habe ich Friedhelm (aka The Edicather) kennengelernt, der mich in die legale Szene einführte. Wir haben damals nächtelang zugebracht Disks zu kopieren und uns alle Demos und Intros, die wir bekommen konnten, immer wieder reinzuziehen. Das war eine tolle Jugend! Wir haben auch versucht (im Tracken waren wir beide ganz gut für damalige Verhältnisse und er konnte auch ganz gut Pixeln) eigene Demos mit dem Demomaker von Red Sector zu machen und haben es geschaft 8 Intros und eine Musikdisk zu herauszubringen!

Trotzdem hat uns das nicht sonderlich zu Ruhm verholfen, weil Demomaker damals als äussrst "Lame" galten.

International aktiv geworden bin ich nach einer kurzen Computerpause erst 1997. Da habe ich angefangen zu swappen, d.h. auf Disketten und postalischem Weg Demos, Intros und Dergleichen an andere Scener zu verschicken und so viele gute Freunde zu finden und auch anders kreativ zu werden. So habe ich auch sofort angefangen Asciis zu machen und später (ab 1998) zu schreiben, da ich zwischen 1991 und 1996 feststellen musste, dass mir Coden zu hoch und Pixeln zu schwierig war. Das Tracken habe ich inzwischen aufgegeben, da ich was Musikmachen betrifft auf dem Stand von 1990 hängengeblieben bin! :-)

Was unterscheidet einen "Scener" von einem nicht "Scener"?

Zito:
Ich würde sagen, dass er aktiv an der Szene teilnimmt. Ist dasselbe wie ein Arbeitnehmer und ein Arbeitsloser! ;)

Ghandy:
Es gibt viele Leute, die sich ab und zu mal ein Demo anschauen ohne selber am Geschehen teilzunehmen. Wenn einer dieser Betrachter dann anfängt selber kreativ zu werden und sich an der Szene zu beteiligen, wird er automatisch zum Mitglied. Tja, davon abgesehen kann ich keine Unterschiede zwischen "normalen Menschen" und Szenern erkennen.

Wie kam es dazu JP ins Leben zu rufen?

Zito:
Oh, da musst du Ghandy fragen! Der hat damals mit Sixpack das Ding ins Leben gerufen. Ich mache es als sein Nachfolger seitdem wir beide es letztes Jahr wieder aus der Mottenkiste geholt haben! (Es gibt in der aktuellen Ausgabe übrigens einen ellenlangen Artikel von Ghandy darüber. Sehr interessant!)

Ghandy:
Ja... Jurassic Pack war damals tatsächlich als Pack gedacht. Pal Inge Johannson aka Sixpack of Gods hatte vor vielen Jahren den Auftrag im Namen seiner Gruppe ein Pack zu machen. Ein Pack ist nichts anderes als eine Sammlung von Intros auf Diskette, plus ein ausführbares Menü, welches die Intros automatisch startet. Anfang der 90er spielte der Austausch von Software per Post noch eine grosse Rolle. Pal-Inge war einer dieser Mailswapper, der die Produktionen seiner Gruppe per Post in die ganze Welt versendet hat. Unser damaliger Programmierer hat ihm, und später mir aber noch viel mehr angeboten, nämlich eine für damalige Verhältnisse gute Diskmag-Engine für ein komplettes Magazin. Jurassic Pack war nie ein Pack, es wurde vor einigen Jahren zu einem guten, aber eher am Rande stehenden Diskettenmagazin. Die führende Rolle haben damals andere Magazine inne gehabt, wie z.B. ROM, RAW, Generation, Seenpoint etc.

Heutzutage benutzen wir eine andere Engine, und wir haben diese Führungsposition inne, wir sind inhaltlich sehr viel besser geworden und, ehrlich gesagt, die Konkurrenz hat insgesamt sehr, sehr abgenommen. Trotzdem können sich die szenebezogenen Mags auf dem Amiga im Vergleich zu den Publikationen auf dem PC noch immer gut sehen lassen.

Im Gegenteil: PC Mags wie Hugi oder PAiN beinhalten sehr viel weniger Artikel, ihre Engines bieten trotz des hardwaremässig bedingten Unterschiedes nicht mehr als die unsrigen. Die Hauptverantwortlichen der Mags in der Welt der Wintels haben grosse Probleme ihre Magazine mit Inhalt gefüllt zu bekommen, wollen sie nicht alles selber schreiben. Der Zusammenhalt ist dort einfach viel weniger gegeben,

auch gibt es verglichen mit unserer Szene, sehr viel weniger Leute,
die Lust haben Artikel zu schreiben.

Zito:
Obwohl uns die Schreiber auch nicht unbedingt die Türen einrennen...

Ghandy: Stimmt auch, okay!

Könnt Ihr mir sagen, worum es sich bei JP handelt?

Zito:
Um ein Diskmag! Also um ein Magazin mit Artikel über alles was die
Zielgruppe interessiert (wie jedes andere in der realen Welt auch),
aber eben für Scener. Und es ist ausführbar und hat deshalb ein paar
Features, die gedruckte Magazine nicht bieten können, wie z.B. Lese-
begleitende Musik, besondere Titelbilder.

Wie lange gibt es JP schon?

Ghandy:
Seit 1995, also 7 Jahre. Am besten wirklich mal den von Zito oben
erwähnten Artikel lesen!

Welche Software verwendet Ihr zum Entwickeln von JP?

Zito:
Hauptsächlich den CygnusEditor, denn Artikel sind der Dreh- und
Angelpunkt eines jeden Magazins, und natürlich die Diskmagengine
selbst. Aber die hat uns ein britischer Freund und Programmierer zur
Verfügung gestellt, da das wirklich nicht unser Fachgebiet ist.
Ausserdem muss ich die Cliparts und Titelbilder konvertieren und male
selbst die Hintergründe. Dazu benutze ich PPaint6.4.

Wie ensteht JP im einzelnen?

Zito:
Also einen richtigen Anfang gibt es eigentlich nicht... Aber man
kann sagen, dass es damit losgeht, dass wir uns um die Titelbilder
und die Musiken kü¼mmern, d.h. wir machen e-Klingelputzen z.B. bei
befreundeten Musikern und fragen nach ob sie nicht Lust haben, ein
3-7 Minuten langes Protracker Lied zu schreiben. Am Ende sollten es
immer 6 Stück sein (5 für das Magazin, damit dem Leser nicht
langweilig wird, und eines für die Gallery). Titelbilder brauche wir
pro Ausgabe 3 Stück und wenn eine Gruppe Zeit und Lust hat bekommen
wir auch noch ein Intro dazu. Nebenbei schreiben wir Artikel, machen
Interviews und betreiben Recherche im Internet zu verschiedenen
Themen. Am Ende muss das ganze gelayoutet und korrigiert werden.
Dann wird es in die Engine eingebaut und die Graphiken und Musiken
dürfen auch nicht vergessen werden.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) erscheint JP?

Zito:
Für jeden Classic Amiga ab OS3.0 mit 4mb Ram. That's all you need! :)
(Läuft sogar superstabil auf WinUAE.)

Ghandy:
Und nur für AmigaOS, alles andere hätte keinen Zweck, da die Zahl der Benutzer anderer Betriebssysteme, oder anderer Hardware-erweiterungen viel zu gering ist, geschweige denn die Zahl der an einer Szene interessierten User.

Zito:
Das schlechteste Beispiel dafür ist der Mac.

Ghandy:
Genau, der hat ja leider auch eine minimale Szene, die sich bei weitem noch lange nicht zu ihren Grenzen hin entwickelt hat, leider. Viele aktuelle Mac Produktionen erinnern an ur-uralte Demos auf dem Amiga vor 8-10 Jahren, so hat die PC Szene auch mal angefangen...

Zito:
Aber für ein Diskmag braucht man auch nicht 1,5ghz oder Unmengen an Ram!

Verliert Ihr nicht den Spass und das Interesse am herrausgeben von JP wenn Ihr die geringe Resonanz seht, die Ihr aus dem kleinen Amiga-Markt erhaltet?

Zito:
Manchmal zweifelt man schon, aber es macht einfach Spass. Dann schreibt man lieber für 500 wirklich interessiert, die eine besondere Leidenschaft mit einem selbst teilen, anstatt für 10.000, die das eh nur mal überfliegen und sich nicht wirklich interessieren.

Ghandy:
Und aussdem lebt die Amigascene auch auf dem PC. Man mag es kaum glauben, aber eine Vielzahl unserer Leser haben NUR einen PC und schauen sich aktuelle und alte Amigademos usw. auf WinUAE an. Der Spirit ist einfach nicht zu toppen, und das hält auch uns motiviert. Viele ziehen sich auch mpegs oder divx Versionen von aktuellen Demos, um sich diese zumindest als Video auf dem PC anschauen zu können.

Was die Resonanz angeht, ich habe so manche Freunde, die mir ganz ausführlich und konkret mitteilen, was ihnen gefallen oder auch nicht so gefallen hat. Das bringt mir schon einiges...

Gibt die "Scene" noch genügent "Input" um ein Mag wie JP mit Artikeln zu füllen?

Zito:
Auf jeden Fall, keine Frage. Sicher wäre es schön wenn wir dreimal so viele Leser hätten, aber mit 400 Downloads der letzten Ausgabe von unserer Website www.JurassicPack.de.vu sind wir sehr zufrieden!

Ghandy:
Ich habe noch immer viele Ideen für Artikel, selbst wenn die Szene an sich weniger an Themen anbietet als noch vor einigen Jahren. Naja, was solls...

Seid Ihr dem Druck unterlegt nicht "Lame" zu sein d.h. müst Ihr hochwertige Artikel von Scenern haben um angenommen zu werden?

Zito:

Also angenommen sind wir schon, liegt am Namen und Ghandy, hehe... ;)
Aber gut sollten die Artikel schon sein, sonst liest uns ja
keiner mehr. Ein bischen Konkurenz herrscht auch noch in der Amiga
Diskmag Szene, da ja die EuroChart noch immer rauskommen und
D.I.S.C. (D.igital I.nformation S.ervice for C.omputerfreaks) mit
Ausgabe #11 letztes Jahr ebenso sein Revival feiern konnte!
(Ausserdem hallt noch immer der gute Ruf von Devotion #2 nach,
das leider das letzte Mal im Sommer 2001 erschienen ist.)
Aber um als Scener generell "lame" zu sein, muss man heute schon
sehr "lame" sein, denn die Scene ist - bedingt durch den Rückgang
ihrer Mitglieder - nicht mehr so elitär wie früher und viel
freundlicher, besonders Neulingen gegenüber! Trotzdem geben wir
natürlich unser Bestes!

Können auch nicht "Scener" Artikel für Euch schreiben?

Zito:
Ja! Wir haben in "Jurassic Pack" eine Science Fiction Ecke (mit
Kurzgeschichten und Essays), eine poetische Ecke und Vermischtes, wo
ich mich ab und an z.B. über Amiga Inc. auslasse und wo man
Allerweltsthemen finden kann. Aber generell sollte man schon irgenwie
in der Szene aktiv sein oder sie zumindest länger als Zuschauer
kennen, sonst kann so ein Artikel ins Auge gehen. Englisch muss man
auf jedenfall können!

Ghandy:
Trotzdem wollen wir betonen, dass uns jeder Schreiber willkommen ist
und sich nicht scheuen sollte uns Artikel anzubieten! Wir beantworten
auch gerne Fragen von NichtSzenern, kein Problem!

Über die "Scene"

Wie hat sich die Amiga "Scene" geändert?

Zito:
Sie ist viel kleiner geworden. Aber auch sehr viel freundlicher.
Früher waren Newcommer wie vor den Kopf gestossen bei dem ganzen
elitären Gehabe einiger Scener. Heute gilt das Motto "Friendship
rules!" und nur wenige Idioten halten sich für unersetzbar und total
Elite. Naja, lustigerweise machen diese am wenigsten für die Scene
oder sogar gar nichts. (Darüber habe ich mit meinem dänischen Freund
Adonis einen Artikel geschrieben, der in Jurassic Pack #10 erschienen
ist. Also rundum eine recht interessante Ausgabe um dieses Interview
zu erweitern...) :-)

Ghandy:
Mach mal hier nicht soviel Eigenwerbung. Aber es stimmt, dass Diskmags
generell ein guter Einstieg in die Szene sind. Kann ich also wirklich
jedem Interessierten nur wärmstens empfehlen!

Gibt es immer noch das "Elite" denken unter "Scene" Members?

Zito:
Ja, wie erwähnt gibt es da ein paar, aber die hängen hauptsächlich im
IRC (#amigascne) rum und machen nix, haben also keinen wirklichen Grund
mehr sich Elite zu nennen. Und die "neue Elite", also die, die wirklich

was für die Scene tun, die sind eigentlich alles recht freundlich und nicht eingebildet.

Ghandy:
Also, ich sehe von dem früheren Elitedenken nichts mehr, wir sind vielmehr heute eine kleine Familie von Leuten, die ein gemeinsames Hobby teilen, da bleibt für solche Dinge kein Raum, ist auch besser so!

Für wie "aktiv" haltet Ihr die "Scene"?

Zito:
Also im Vergleich zu früher ist sie natürlich gesunken, die Aktivität. Aber wie man z.B. an den Releases auf der Mekka, der grössten deutschen Szeneparty, dieses Jahr erkennen kann, ist immernoch ordentlich was los. Muss ja auch sein, sonst hätten wir ja nichts weiter worüber wir in JP schreiben könnten.

Ghandy:
Die Amiga DemoSzene lebt, natürlich muss man heutzutage in anderen Dimensionen denken, es kommt nicht wie früher täglich etwas Neues raus. Trotzdem kann sich die Szene was die Qualität und Quantität ihrer Produktionen angeht, noch heute sehen lassen.

*Lebt die Amiga "Scene" nur noch aus Ihrer Vergangenheit oder enstehen neue Gruppen mit Nachwuchs Künstlern?

Zito:
Nein, denn dann wäre sie nicht mehr so gut (qualitativ) und so aktiv (was man z.B. an den Demoparties wie der MekkaSymposium sehen kann) und auch wenn es weniger neue Namen sind die auftauchen, so kann man doch behaupten, dass es Nachwuchs gibt und auch weiterhin geben wird. Selbst einer veralteten Technologie kann man die Kreativität nicht mit schnelleren CPUs und 3D-Graphikkarten wegnehmen. Das ist es auch, was die C64- und die Atari-Scene am Leben erhält, so viele Jahre nachdem man sie definitiv für tot erklärt hat.

Ghandy:
Interessierte sollten mal die Homepage der Mekka unter http://ms.demo.org anschauen oder sich eine Auswahl der besten mehr oder weniger aktuellen Releases in der "Download Area" von http://diskmag.de ziehen.

Ist es für nicht "Scener" überhaupt möglich sich in diesem Teil der Amiga Kultur zurechtzufinden?

Zito:
Ich denke schon. Die Szene hat zwar ihre eigene Regeln, aber sie ist kein Buch mit 7 Siegeln. Jeder kann ins Aminet gehen und sich die neuesten Produktionen ziehen und geniessen oder sich auf unserer eigens dafür eingerichteten Website www.diskmag.de darüber informieren was gerade abgeht. Wenn jemand genaueres wissen will, was gerade passiert oder wie man selbst in der Szene aktiv werden kann, dann sollte er eines der aktuellen Diskmags (Showtime, D.I.S.C., EuroChart oder Jurassic Pack) lesen.

Ghandy:
Wir werden auch eine Schritt-für-Schritt Anleitung für die Erstinstallation von WinUae einbauen damit auch ehemalige Amiga

Besitzer nachvollziehen können was so passiert.

Gelten noch parolen wie "Friendship rules"? Sprich hält man noch Kontakt per Post (Swappen) miteinander?

Ghandy:
Gerade der freundschaftliche Kontakt untereinander macht die spezielle Atmosphäre der Szene aus, bei Problemen kann man sich auf die Unterstützung anderer Szener verlassen. Swappen hat nicht mehr die Bedeutung wie noch vor 3-4 Jahren, Hauptkommunikationsmedium ist und bleibt das Internet - dies ist wegen seiner Geschwindigkeit und dem niedrigen Preis.

Zito:
Aber es gibt noch eine sehr kleine Sub-Szene, die mit Disketten swappt und sich ellenlange Briefe schreibt. Aber diese stirbt langsam wirklich aus! Einige ehemalige Disk-Swapper wollen aber genau diese Brieffreundschaften nicht aufgeben und setzten sie "in aller Freundschaft" über e-Mail fort oder swappen mit CDs stattdessen, wie ich.

Was glaubt Ihr wie wird sich die Amiga "Scene" in Zukunft entwickeln?

Zito:
Also ich denke es wird sich ein fester Kern aktiver und passiver Scener bilden, die noch einige Jahre am Ball bleiben werden. Dazu werden sicher mehr neue Leute kommen. Unabhängig ob der AmigaOne kommt oder nicht wird die Classic Amiga Szene weiter bestehen und ich glaube, dass selbst wenn jegliche kompatible Hardware einst den Geist aufgegeben haben wird, selbst dann wird es zumindest eine passive Scene geben die mindestens einmal am Tag einen Amigaemulator auf einem Mac oder PC oder ganz anderen System anwirft um sich Demos und Intros anzusehen, denn was die AmigaScene (zusammen mit der C64 Scene) geschaffen hat ist besonders aus künstlerischer Sicht einzigartig und wird deshalb nicht in Vergessenheit geraten!

Ghandy:
Die heutige Szene besteht zumeist aus alten Hasen, die sind verrückt genug, dieses Spiel noch eine lange Zeit weiter zu spielen. Ich sehe keine Gefahr, dass unsere Szene untergehen könnte, noch vor ein bis zwei Jahren sah die Situation weitaus kritischer aus als heute.

Eure letzten Worte an die Leser?

Zito:
Hmh, bitte mal auf www.jurassicpack.de.vu gehen (wen es interessiert) und sich die letzte Ausgabe ziehen. Und wer gerne mitmachen möchte (in welcher Form auch immer) sollte keine Angst haben mit uns Kontakt aufzunehmen! Wer sich noch nicht in der Szene auskennt und mal schnuppern möchte, der ist herzlich eingeladen von www.diskmag.de seine Erkundungen zu starten!

Ghandy:
So, das war aber jetzt genug Eigenwerbung! Schreibt uns einfach mal unter Ghandy@vantage.ch an, wir antworten 100%ig!
Herzliche Grüsse an alle Amigafreaks!!

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    | Entwickler:  Kuno Naumann               |
    |                                         |
    | Software:    Bekuna                     |
    |                                         |
    | Homepage:    ---                        |
    |                                         |
    | Email:       kuno-n@freenet.de          |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Kuno Naumann, bin 41 Jahre alt, habe 3 Kinder und bin Maurer.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Nach meinem ersten, völligem Eigenbau-Computer (von 1983) habe ich mir 1992 einen Amiga 2000 zugelegt.
994 folgte ein A1200 und 1997 ein A4000.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Amiga 4000/040 25MHz
2 MB Chip RAM
16 MB Fast RAM
Cybervision 64
Framemachine

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

Amiga OS 3.9 + BB1 + BB2

Kannst Du uns sagen, worum es bei Bekuna geht?

Bekuna ist ein Begrüssungsprogramm, dass ausserdem noch vieles mehr kann.
Es ist in ARexx programmiert und benutzt AWNPipe zum erstellen der ReAction-Oberfläche.

Folgendes kann das Programm:

- Begrüssung abhängig von der Tageszeit.
- Aktuelle Anzeige von Datum, Uhrzeit, Sommerzeit, Sternzeichen und die Mondphase als Grafik.
- Automatische Umschaltung auf Sommerzeit und zurück.
- Meldung von Geburtstagen.
- Meldung von vergangenen Ereignissen (z.B. Hochzeitstag).
- Meldung von kommenden Ereignissen (z.B. Volksfest, Termine).
- Meldung von wiederkehrenden Ereignissen (z.B. MÃ¼llabfuhr).
- Berechnung und Meldung aller Feiertage und vieler Gedenktage für Deutschland,Österreich und

Schweiz.
- Tonmeldungen bei bestimmten Ereignissen.
- Start von Programmen, beim Auftreten von bestimmten Ereignissen.
- Einstellbarer Vorrausmeldezeitraum.
- Sprechblasenhilfe im Haupt- und Einstellfenster.
- Bei allen Fenstern kann die Grösse und/oder die Position fixiert werden.
- Kalender zur Information und für die Datumseingabe von Ereignissen.
- Anzeige aller Wochentage.
- Überwachung des letzten Systemstarts.
- Fröhlischer und trauriger Smily.
- Anzeige von Alter und Sternzeichen in der Geburtstagsliste.
- Das Programm liest die Einstellungen aus Locale-Prefs.
- Ausdrucken aller Daten
- Daten Vorschau
- Fortschrittanzeige

Extra enthalten:
- Installation
- Systemtest
- Beispielbild
- Ausführliche Anleitung
- Termine -> Ein Programm zum Übertragen von Daten.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Bekuna zu entwickeln?

1994 entdeckte ich, in einer damals schon alten Zeitschrift, ein kleines, abgedrucktes ARexx-Programm.
Zu der Zeit hatte ich von ARexx noch keine Ahnung.
Ich tippte es ab und startete es. Es funktionierte. Ich nannte es DATUM (Welch blöder Name:-)).
Es öffnete nur ein einfaches Ausgabefenster, begrüsste mich und zeigte das Datum und die Uhrzeit.
Zwei Jahre später baute ich dann auch eine Geburtstagsmeldung mit ein.
So habe ich es dann bis zum Februar 2002 benutzt.
Mit der ARexx-Programmierung habe ich mich erst im Jahre 2001 genauer beschäftigt,
als ich entdeckte, dass man mit ARexx nun auch ReAction-Oberflächen erstellen kann..
Am 3.Feb.2002 wollte mein Sohn DATUM, für seinen Amiga 1200, auch haben.
Nun kam das 1. Problem. Ich musste alle Texte ändern und an sein System anpassen.
Am 6.Feb. kam mir dann die Idee das Programm doch einstellbar zu machen
und auch gleich eine ReAction-Oberfläche zu benutzen.
So entstand noch am gleichen Tag BEKUNA V1.0.
Am 10.02.2002 hatte ich dann die Idee es zu veröffentlichen.
Es wurden mir viele Wünsche geschrieben, die ich dann auch Umgesetzt habe.

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Bis Heute sind es etwa 4 Monate.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Kommt darauf an, welche Ideen mir noch einfallen und welche Wünsche die User mir schreiben.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

nur OS3.9

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

AmigaOS

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

nichts geplant

*Was sind die Gründe um dieses OS zu unterstüzen?

Ich arbeite sehr gerne mit dem AmigaOS und habe auch noch kein anderes kennengelernt.

*Welche möglichkeiten vermisst Du am AmigaOS für die Entwicklung?

Ein fehlerfreies Arexx und deutsche Anleitungen.

Erhältst Du genug Rückmeldungen für Deine Software?

Bisher haben 21 User geschrieben.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

OS3.9

Welche Software verwendest Du noch?

(Soll ich jetzt alle 2000 Programme aufzählen?)

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Noch nichts geplant.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ja, es ist schon ein tolles System mit vielen Möglichkeiten.
Es wird noch viel Arbeit nötig sein um mit der Konkurenz mitzuhalten.

Deine letzten Worte an die Leser?

Bleibt dem Amiga treu!

.... __ -- © Amiga Arena 06/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

Amiga Arena Interview

Developer: Jürgen Reinert
Software: TTime Deluxe,Dragon Tools
Homepage: home.t-online.de/home/ac-techno/
Mail: ac-techno@t-online.de

Translation by Kai Stegemann

*Would you please introduce yourself to our readers?
My name is Jürgen Reinert. In 2001 I became 40 years old.
I am living outside of the cities and I am working for the Telecom.
My knowledge about computers was gained by reading or watching others while they were coding.

*When did you start working with the Amiga?
Some time ago in 1988. It was definetly an Amiga 1000.

*Which Amiga model do you own?
An Amiga 4000/040 in the livingroom and an Amiga 2000/030. Both are connected with each other.

*What version of the OS is running on your Computer?
The big one runs 3.9 the small one just the plain 3.1.

*What kind of Software are you developing?
Mainly small helpers that are not really necessary in everyday-life.
A special programme is an tool to coordinate and measure soapbox-races.
The actual one is "TTime-Deluxe" and "DragonTools".
Especially fun makes working on "TechnoIO" an a weatherstation under C-Control.

*Can you tell us what your Software is about?
"TTime" should in 1996 be just a telephone-timer, that helps controlling the costs of telephone and BTX.
The project grew rapidly and became - with all the providers today -
very oldaged so I have some difficulties in keeping it up todate.
With "DragonTools" the analogue ports of the databoxes "Speeddragon", "Power Dragon" and "Surf M.A.X."
could be configured. There is a very nice guide for this ("DragonDaemon").

*What awakened the idea in you to continue developing your software?
The fact that there was a lack of Software I wanted to use with my Amiga.

*How long took the development?
It is not expressable in hours.
"TTime" exists since Janury 1996 and was kept uptodate very often and constantly.
"DragonTools" are developed since 1998. Because of a lack of time there was not that much effort the last 1.5 years.

*What Software do you use?

For programming mainly BlitzBasic for the programme and StormWizard for the GUI.
Sometimes also MaxonASM for timedepending parts. As a User I use everything I can affort except games.

*For what system are you developing (AmigaOS,AmigaDE,MorphOS)?
With BlitzBasic I am limited to AmigaOS.

*What OS will you support in the future?

A change will be difficult. As long as nothing earthshaking happens I will stay at AmigaOS.

* What can we expect from future versions?
"TTime-Deluxe" could be limited to log the online time, the different payrates are just to complex, while "DragonTools" could be optimised a little bit,
but as the hardware is not developed anymore the software needs no updates as well.

*Don't you lose your fun in developing concerning the fact that there is not that much feedback in the small Amiga market?
That is the reason why I not start something I need for myself.
"TTime-Deluxe" became Freeware due to that fact, the same could happen to my other tools.

*Do you gain enough feedback?
As my software is very special I wonder about that much feedback.
More would become work and not fun. And that should not be.

*When used you your Amiga at last?
Just now to answer the questions. :-)

*Which Software bought you last time?
I think that was AmigaOS 3.9.

*Which Software are you using still today?
MIAMI, IBrowse, YAM, TurboCalc, Final Writer, Final Data, MultiTerm,
GoldED, BlitzBASIC, StormWizard, Opus5 and other small tools.

*What Hard-/Software are you planning to buy next?
In the near future nothing. Nothing for Amiga.

*Do you believe in a comeback of Amiga?
Not really but I hope so!

*Your last words to the readers?
Keep your Amigas alive. On my mind , as small "hacker" the Amiga is one of the last good computers, that is able to control cheap hardwareinterfaces.
At the time of the good old C64 it was, as if all users were able and wanted to use the computer to do something with the hardware and not play some games and leave it like that.
Maybe tommorow the industry will deliver a computer that is not capable of RS232 and Centronics.
So far... Ciao.

© Amiga Arena 1/2002

Amiga Arena Interview

Developer: Jürgen Reinert
Software: TTime Deluxe,Dragon Tools
Homepage: home.t-online.de/home/ac-techno/
Mail: ac-techno@t-online.de

*Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Ich heiße Jürgen Reinert, habe in 2001 meine ersten 40 Lebensjahre hinter mich gebracht, wohne auf dem Lande und arbeite - trotz abgeschlossener Ausbildung zum Elektroinstallatuer - beim großen "T" in Hannover im Bereich Lager/Versand. Meine Computerkenntnisse habe ich alle irgendwo aufgeschnappt oder mir durch lesen angeeignet.

*Wann hast Du angefangen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ist schon ein wenig länger her. Ich glaube 1988. Es war auf jeden Fall ein Amiga 1000.

*Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Einen Amiga 4000/040 im Wohnzimmer und einen Amiga 2000/030 im Bastelkeller. Beide miteinander vernetzt.

*Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

Auf dem "Großen" Amiga-OS 3.9, der "Kleine" muss sich mit 3.1 begnügen

*Welche Software entwickelst Du?

Bei meinen Programmen handelt es sich meist um kleine Helferlein, die man im täglichen Leben nicht unbedingt benötigt. Auch Spezial-Anwendungen wie Ablaufsteuerung bei Seifenkistenrennen habe ich schon gemacht. Die aktuellen Projekte sind "TTime-Deluxe" und "DragonTools". Besonderen Spaß bereiten mir auch kleine Hardware-Basteleien wie meine "TechnoIO" und der Aufbau einer kleinen Wetterstation unter C-Control.

*Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

"TTime" sollte 1996 nur ein kleiner Telefontimer sein, der die Kosten beim telefonieren und BTXen anzeigt. Schnell wurde das Programm recht umfangreich und jetzt - bei den vielen Anbietern und Tarifen - scheint fast alles im Programm veraltet zu sein und ich habe Schwierigkeiten, den Anschluss zu bekommen.

Mit "DragonTools" können die analogen Ports der DataBoxen "Speed Dragon", "Power Dragon" und "Surf M.A.X." konfiguriert werden. Eine umfangreiche Wahlhilfe gibt es auch dafür ("DragonDaemon").

*Was hat in Dir die Idee geweckt, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Die Tatsache, das ich diese Software haben wollte und es sie für Amiga nicht gab.

*Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

In Stunden nicht auszudrücken. "TTime" gibt es seit Januar 1996 und wurde ständig aktuell gehalten. "DragonTools" habe ich seit 1998 in der Mache. Wegen Zeitmangel konnte ich beide Projekte in den letzten 1,5 Jahren nur wenig pflegen.

*Welche Software verwendest Du?

Zum programmieren hauptsächlich "BlitzBASIC" für's Grundgerüst und "StormWizard" für die Bediener-Schnittstelle (GUI). Manchmal auch "MaxonASM" (Assembler) für zeitkritische Dinge.
Als Anwender nutze ich alles was ich brauche und mir leisten kann. Nur keine Spiele. Dafür ist mir die "Maschine" zu schade.

*Für welches System (AmigaOS,AmigaDE,MorphOS)entwickelst Du?

Da ich z.Z. nur unter BlitzBASIC entwickele, bin ich an Amiga-OS gebunden.

*Welches Os wirst Du in Zukunft unterstüzen?

Ein Wechsel wird schwer. So lange sich nichts weltbewegendes bei Amiga tut, bleibe ich bei Amiga-OS.

*Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

"TTime-Deluxe" könnte zum reinen Online-Timer degradiert werden, weil die Telefon-Tarife zu umfangreich und kompliziert geworden sind.
"DragonTools" wird wohl noch ein wenig optimiert. Ansonsten läuft es ja recht stabil. Und da die Hardware nicht weiterentwickelt wird, muss ich meine Software auch nicht weiter anpassen :-)

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln, wenn Du siehst, wie wenig Resonanz Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Aus diesem Grund fange ich nichts mehr an, was ich nicht selbst am besten brauchen könnte :-)
Auch ist dies ein Grund, weswegen TTime-Deluxe jetzt Freeware ist.
Die Wahlhilfe ("DragonDaemon") für "DragonTools" werde ich wohl auch noch komplett "frei" machen.

*Erhältst Du genug Resonanz für Deine Software?

Da es sehr spezielle Software ist war die Resonanz eigentlich schon besser als ich zu hoffen wagte. Mehr würde in Arbeit ausarten. Und das soll es nicht.

*Wann hast Du Deinen Amiga das letzte Mal benutzt?

Eben gerade zum beantworten Deiner Fragen :)

*Welche Software hast Du zuletzt für den Amiga gekauft?

Ich glaube, das war Amiga-OS 3.9

*Welche Software nutzt Du heute noch?

MIAMI, IBrowse, YAM, TurboCalc, Final Writer, Final Data, MultiTerm, GoldED, BlitzBASIC, StormWizard, Opus5 und weitere kleinere Utilities

*Welche Hard/Software hast Du vor zu kaufen?

Vorerst nichts. Jedenfalls nichts für Amiga

*Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Nicht wirklich. Obwohl ich es im Stillen hoffe

*Deine letzten Worte an die Leser?

Haltet Euren alten Amiga am "Leben". Aus meiner Sicht als kleiner Bastler ist der Amiga vielleicht einer der letzten guten Computer, mit dem man einfach und günstig kleine Hardwarebasteleien ansteuern kann. Früher, zu Zeiten des VC20 und C-64 war es fast so, als ob jeder Computer-Interessierte auch mit dem Lötkolben umgehen konnte und wollte. Morgen vielleicht schon setzt uns die Industrie einen Computer vor die Nase, welcher nur noch für den Consumer gedacht ist und nicht einmal mehr RS232 und Centronics kennt. In diesem Sinne... Tschüs

© Amiga Arena 01/2002

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.----------------------------------.
| I · N · T · E · R ·V · I · E · W |
`----------------------------------'
```

```
¸==========================================¸
|                                          |
| Developer: James Jacobs                  |
|                                          |
| Software:  Saga, Worm Wars, Report+      |
|                                          |
| Homepage:  http://www.users.bigpond.     |
|            com/james.jacobs/amigan.html  |
| Email:     amigansoftware@abime.net      |
|                                          |
`==========================================='
```

Hello James, can you please tell a bit about yourself and your Amiga background?

Yes, I am lead programmer of Amigan Software, and have already created two previous programs, the game "Worm Wars" and the utility "Report+". A500 since 1988 and A1200 since 1993.

Can you tell us please something about your new Freeware Game "Saga"?

This is a computer conversion of the TSR boardgame "Saga: Age of Heroes", it needs OS3.0+ and AGA/RTG. It is the only version of Saga available on any platform.

How long has the development taken so far?

Several months.

What has created the idea in you to developing "Saga"?

It was decided to do a conversion of Saga because many board games have been converted endlessly, eg. Monopoly, Risk, etc.; however there has never been a computer version of Saga, for any platform. Therefore the creation of Saga for the Amiga would give credence to the saying that "only Amiga makes it possible" :-)
Also the game itself is very enjoyable and there are a variety of different strategies which can be employed by the players. It is quite unknown to most people and therefore the conversion and release was important for the preservation of the game.

Can you tell us something about the Story behind "Saga"?

"In Saga: Age of Heroes, players defeat evil monsters, win fabulous treasures and rule great kingdoms in their quest to gain glory and be the one hero whose memory will live on forever in the songs and stories of the age."

Which software are you using for developing?

The compiler is SAS/C 6.58, the text editor is CygnusEd, OS is AmigaOS 3.9, paint program is Deluxe Paint 5, IFF-C conversions with IFF2Source, reference and developer tools from Amiga Developer CD 2.1.

*Would it be possible to make a German Version too?

Yes,I have been asked this and it would certainly be feasible. However to do the best possible translation I would require the help of a German speaker.

What can we expect of future versions?

The future direction of development is mainly dictated by what the users request. It seems that the user interface is an area where improvements are possible, but the appropriate style of interface is still undecided.
The computer AI is also quite poor at the moment, this will be improved in the next version (1.02).

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

AmigaOS.

What is the reason to Support this OS?

It is the best of course. :-)

*What features do you miss on the AmigaOS for developing?

OS4.0 ROM Kernel Manuals to properly document the advances since OS2.04.

*What features do you wish for the AmigaOS?

Resource tracking.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

Yes to some extent.

Do you receive enough feedback for your software?

No not really.

Which hard/software are you planning to buy?

Probably an AmigaOne at some point in the future.

Do you believe in a comeback of Amiga?

Yes.

Your final words for the readers?

Keep the momentum going :-)

.... __ -- © Amiga Arena 08/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE pOWER wE dEFEND!

```
            (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

   ¸=========================================¸
   |                                         |
   |  Entwickler: James Jacobs               |
   |                                         |
   |  Software:  Saga, Worm Wars, Report+     |
   |                                         |
   |  Homepage:  http://www.users.bigpond.    |
   |            com/james.jacobs/amigan.html |
   |  E-Mail:    amigansoftware@abime.net     |
   |                                         |
   `=========================================='
```

Hallo James, kannst Du bitte etwas über Dich und Deinen Amiga-hintergrund erzählen?

Ja, ich bin Hauptprogrammierer von Amigan Software und habe bereits früher zwei Programme kreiert, das Spiel "Worm Wars" und das Dienstprogramm "Report+". A500 seit 1988 und A1200 seit 1993.

Kannst Du uns bitte etwas über Dein neues Freeware-Spiel "Saga" erzählen?

Das ist eine Computerumsetzung des TSR-Brettspiels "Saga: Age of Heroes", es benötigt OS3.0+ und AGA/RTG. Es ist die einzige Saga-Version, die auf irgendeiner Plattform existiert.

Wie lang hat die Entwicklung bisher gebraucht?

Mehrere Monate.

Was brachte Dich auf die Idee, "Saga" zu entwickeln?

Es wurde beschlossen, eine Konvertierung von Saga vorzunehmen, weil viele Brettspiele endlos convertiert werden, z.B. Monopoly, Risiko usw.; es hat aber nie eine Computerversion von Saga gegeben, egal für welche Plattform. Deshalb würde die Erschaffung von Saga für den Amiga dem Slogan "only Amiga makes it possible" neue Berechtigung verschaffen :-)
Auch ist das Spiel selbst sehr unterhaltsam, und es gibt eine Vielfalt verschiedener Strategien, die von den Spielern eingesetzt werden können. Es ist den meisten Leuten ziemlich unbekannt, und deshalb war die Konvertierung und Veröffentlichung wichtig für die Erhaltung des Spiels.

Kannst Du uns etwas über die Hintergrundgeschichte von "Saga" erzählen?

"In Saga: Age of Heroes besiegen Spieler böse Monster, gewinnen sagenhafte Schätze und regieren grosse Königreiche in ihrem Bestreben nach Ruhm und der eine Held zu sein, dessen Andenken auf ewig in den Liedern und Geschichten des Zeitalters fortleben wird."

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Der Compiler ist SAS/C 6.58, der Texteditor ist CygnusEd, Betriebssystem ist AmigaOS 3.9, Malprogramm ist Deluxe Paint 5, IFF-C-Konvertierung mit IFF2Source, Referenz- und Entwicklungstools von der Amiga Developer CD 2.1.

Wäre es möglich, auch eine deutsche Version zu machen?

Ja, ich bin danach gefragt worden, und es wäre sicher machbar.
Für die bestmögliche Übersetzung bräuchte ich jedoch die Hilfe eines deutschen Muttersprachlers.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Die zukünftige Entwicklungsrichtung wird hauptsächlich von den Wünschen der User diktiert. Es scheint, dass die Benutzerschnittstelle ein Bereich ist, in dem Verbesserungen möglich sind, aber der angemessene Stil der Schnittstelle ist noch nicht entschieden.
Die künstliche Intelligenz des Computers ist momentan auch ziemlich schwach, dies wird in der nächsten Version (1.02) verbessert werden.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

AmigaOS.

Was ist der Grund dafür, dieses Betriebssystem zu unterstützen?

Es ist natürlich das Beste. :-)

Welche Merkmale vermisst Du bei AmigaOS für das Entwickeln?

OS4.0 ROM Kernel Manuals, um die Fortschritte seit OS2.04 richtig zu dokumentieren.

Welche Merkmale wünscht Du Dir für das AmigaOS?

Ressourcen-Tracking.

Verlierst Du nicht den Spass und das Interesse am Programmieren wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Ja, bis zu einem gewissen Grad.

Erhältst Du genug Resonanz auf Deine Software?

Nein, nicht wirklich.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Wahrscheinlich einen AmigaOne irgendwann in der Zukunft.

Glaubst Du an eine Comeback von Amiga?

Ja.

Deine Schlussworte an die Leser?

Keep the momentum going :-)

aMIGA aRENA - tHE pOWER wE dEFEND!

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
                    (·· AMIGA · ARENA ··)

              .----------------------------------.
              | I · N · T · E · R ·V · I · E · W |
              `----------------------------------'

 ¸=====================================================================¸
 |                                                                     |
 | Developer: Team Chaos                                               |
 |                                                                     |
 | Software: Total Chaos: Battle at the Edge of Yesteryear             |
 |                                                                     |
 | Version: 4.03                                                       |
 |                                                                     |
 | Homepage: http://users2.ev1.net/~jconwell/TotalChaosAGA/chaos.html |
 |                                                                     |
 |                                                                     |
 | Email:  JamesConwell@Yahoo.com                                      |
 |                                                                     |
 `====================================================================='
```

Please introduce yourself to the readers!

My name is James Conwell. I am the leader of Team Chaos. My sole purpose in life is to make the world's best strategy game. This requires using an Amiga for obvious reasons. I am building an army of elite Grafix Mages, Code Wizards, Audio Engineers, Animationographers and Fantasy Artists for this purpose. We have some very talented people on our team but we need more, particularly we could use some talented 3D renderer-animators and others. Our goal is to conquer the strategy gaming world, subjugate it and rule it with an Iron Fist. We can (and will) do it with you or without you, but it would make things faster and more fun if you helped us out. :) Drop me a mail if you are interested in becoming a Holy Warrior in the Army of Chaos.

When did you start working with the Amiga?

In September 1985 when the A1000 was first released. I immediately began demoing them at the local computer store, showing off the amazing music and graphics capabilites. Before the Amiga's release I bought every single magazine I could find about the amiga and read them voraciously.

Amiga saved me from the tortuous limitations of the C64!
Jay Miner rules 4-eva!

Which Amiga model do you own

I currently own an A1200T, A3000, A1200, A2000 and 2 A500s. I also own 1 broken A4000 :(I had another A3000 and another A2000 but I sold them long ago. I gave away my A1000 and my 3rd A500 many years ago.

Which version of the operating system is running on your computer?

I use OS 3.9 on the A1200T and OS 3.1 on the A3000.

Which software are you developing?

Total Chaos: Battle at the Edge of Yesteryear. The Ultimate strategy game.
Ultimate in fun, not complicatedness. :)

What languages does your game support?

It is fully playable in English, Deutsch, FranÃ§ais, Magyar,
Polski and Italiano thanks to the huge support of the game in those
countries and the hard work of the translators who translated the
150K of texts.

How many players does your game support?

1 to 8 players. Any of the players can be human or cpu controlled.
You can play on teams or every man for himself.

Can you tell us what your game is about?

Total Chaos is a strategy game about the eternal unending battle
between good and evil, light and dark, life and death. It is about
power and dominance, death and destruction, monsters and mayhem. It
is about the forces of magic and the rulers of darkness in high
places.
If you want more detailed info you should read the aminet readme file. :)
Or you can visit our website, go to the downloads section and click the
readme link. http://users2.ev1.net/~jconwell/TotalChaosAGA/chaos.html
Don't forget to check out the screenshots.

How do you create the graphics for your game?

Mostly *I* don't create the graphics. I have a small army of powerful
GrafixWarriors who do that for me. They hunt down and kill the blocky
pixels, they seek out and destroy the jerky animations! They march out
to battle chanting "Death to lores graphics"! They are quite lethal and
effective in their job but there is so much work to be done that I am not
sure it will ever really be finished. The main trouble is that Total
Chaos features hundreds of monsters and hundreds of inanimate objects and
hundreds of magic spells + special fx gfx.

In the rare instances where I personally make gfx for the game, such as
the Points Spell, I use Deluxe Paint 5.

What has created the idea in you to develop this game?

The desire to create the best strategy game ever produced by human
civilization.
Plus I have always wanted to make a game that actually made decent
use of the AGA chipset. Most AGA strategy games have been in super
lores mode 320x256 such as Civilization AGA or they ran in hires mode
and were megaridiculously slow such as Sim City 2000 AGA or A-Train
AGA.

Total Chaos is quadruple the resolution of Civilization AGA and
a lot faster too.

How long has the development taken so far?

I have worked on it continuously since January 1997. I have added many
new monsters, magic spells, features and capabilities during that time.
My prgramming partner (now retired) worked on it for years before that.

What can we expect of future versions?

You cannot expect anything of future versions unless someone registers
the game and asks that new versions be produced.

*What kind of Games do you like and play on the Amiga?

Well in the olden days I loved all the hot games like Turrican 2,
Superfrog, Hired Guns, Stunt Car Racer, Dune II, Pinball Dreams, Another
World and countless others. I could write a large book about all the
great amiga games I have played since 1985!!!!! I remember when Amigas
were used in arcade machines playing Sidewinder and Space Ranger and many
others! YEAH!!! Amiga Rules!
As I got older I yearned for more strategy and less action. But there
are precious few really good strategy games for computers in my opinion.
Admittedly I am very picky about what I like and don't like in games and
I'm a very tough person to please. Since 1996 the main game I play is
Total Chaos. I have played many other games during 1996-2002 on many
different systems but none of them hold my attention the way Total Chaos
does.
I get many emails from Amiga users (and many non amiga users) who tell me
more or less the same thing.
A typical "really fantasitically great game" holds my interest for a
solid month, maybe 2 at max. Then its time to move on. Yet for some
reason I never get bored of Total Chaos. It must be that secret magic
ingredient I cooked into the coding recipe. ;)

Which software are you using for developing?

My primary development software is:
SASC 6.58, Cygnus Ed Professional, YAM 2.0, Ibrowse 2.2, Deluxe Paint 5,
SampleZ, GfxConv, DevPac Assembler and probably lots of other great
Amiga software that I have forgotten to mention.

My Gfx-Battalion utilizes a wide range of high-powered Amiga software
artillery in the Chaosian Battles such as PPaint 7.1, Photogenics and
many others as well as custom designed gfx software.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

AmigaOS. I am a 100% AmigaOS coder. Total Chaos: Battle at the Edge of
Yesteryear is a 100% AmigaOS game. Intuition(tm) Rocks! Exec Rules!

Which OS will you support in the future?

AmigaOS. 100% 32-bit multitasking since 1985! Wahoo!

*What is the reason to Support this OS?

1. It works.
2. It is fast.

3. I have it on my computer.
4. Every piece of software I own is compatible with it.
5. What is wrong with it?

*What features do you miss on the AmigaOS for developing?

Oh I miss that feature that Windows 95, 98 and 2000 have where your system mysteriously crashes every month and you have to reinstall your entire OS, lose some of your pograms and a bunch of your settings and waste a jillion hours each month trying to rebuild and reconfigure your system back to where it was and ... WAIT! AUGH! What am I saying!?!?!? I don't miss that feature at all!!! << Hitting self upside the head >>

*What features do you wish for the AmigaOS?

Any and all features imaginable as long as:
1. They actually work.
2. They are fast.
3. They are usefull.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

There is no such thing as "small amount of feedback" from the Amiga market. Several million Amigas have been sold. Obviously at least several 100,000s of them are still in use. I get lots of feedback. Perhaps I only get so much feedback because the game is so popular.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of registrations you get from the small Amiga market?

Unfortunately the answer is sometimes "yes". :(

Do you receive enough feedback for your software?

I receive tons of feedback from many Total Chaos players around the world. More is always welcome though. :) It is not uncommon for me to receive 20 emails about the game per day. Sometimes it is as high as 40. (!)

Feedback is not the problem. Registrations are the problem. I have spent well over $150,000.00 developing this game. It would be nice if some people registered the game every once in a while instead of just playing it for free.

Which software did you last buy for your Amiga?

Amiga OS 3.9 + Developer CD.

Which software do you still use?

Mainly the programs I listed earlier.

Which hard/software are you planning to buy?

I have no $. I am broke. I cannot "plan to buy" anything.

If someone would like to buy _me_ some hardware then I could really use a PCI Voodoo 3 2000 or better, or 2 megs of ram chips for an old PCI S3 Virge DX or if you have an old S3 Virge DX or Voodoo 3 laying around in your closet you could donate it to me and it would be very much appreciated and then maybe I could start work on a gfx card version for 2004.

Do you believe in a comeback of Amiga?

Hopefully. :)

Your final words for the readers?

Amiga Rules! Total Chaos Rules! Amiga Users Rule!

.... __ -- © Amiga Arena 04/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'
```

```
¸=====================================================================¸
|                                                                     |
| Developer: Team Chaos                                               |
|                                                                     |
| Software: Total Chaos: Battle at the Edge of Yesteryear             |
|                                                                     |
| Version: 4.03                                                       |
|                                                                     |
| Homepage: http://users2.ev1.net/~jconwell/TotalChaosAGA/chaos.html |
|                                                                     |
|                                                                     |
| Email:  JamesConwell@Yahoo.com                                      |
|                                                                     |
`======================================================================'
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist James Conwell. Ich bin der Anführer von Team Chaos. Mein einziger Lebenszweck ist, das beste Strategiespiel der Welt zu machen. Dafür müssen aus offensichtlichen Gründen ein Amiga benutzt werden. Für diesen Zweck baue ich eine Armee aus Grafik-Magiern, Code-Zauberern, Toningenieuren, Animationsgrafikern und Fantasy-Künstlern auf. Wir haben einige sehr talentierte Leute in unserem Team, aber wir brauchen noch mehr, insbesondere könnten wir einige talentierte 3D Renderer-Animatoren und andere gebrauchen. Unser Ziel ist, die Welt der Strategiespiele zu erobern, sie zu unterwerfen und mit eiserner Faust zu regieren. Wir können (und werden) das mit oder ohne Dich machen, aber es würde die Sache beschleunigen und mehr Spass machen, wenn Du uns aushelfen würdest. :) Schick mir eine Mail wenn Du Interesse hast, ein Heiliger Krieger in der Armee des Chaos zu werden.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Im September 1985, als der erste Amiga 1000 herauskam. I fing sofort an, ihn in einem Örtlichen Computerladen zu demonstrieren und mit den unglaublichen musikalischen und grafischen Fähhigkeiten zu protzen. Bevor der Amiga herauskam, kaufte ich jedes einzelne Magazin, das ich über den Amiga finden konnte und verschlang sie.

Amiga rettete mich vor den quälenden Beschränkungen des C64!
Jam Miner rules für imma!

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Momentan besitze ich einen A1200T, A3000, A1200, A2000 und 2 A500er. Ich besitze auch einen kaputten A4000 :(Ich hatte noch einen A3000 und einen

weiteren A2000, aber die habe ich vor langer Zeit verkauft. Meinen A1000 und meinen dritten A500 abe ich vor langer Zeit verschenkt.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

Ich verwende OS 3.9 auf dem A1200T und OS 3.1 auf dem A3000.

Welche Software entwickelst Du?

Total Chaos: Battle at the Edge of Yesteryear. Das ultimative Strategiespiel. Ultimativ im Spass, aber nicht der Kompliziertheit. :)

Welche Sprachen unterstützt Dein Spiel?

Es ist vollständig spielbar in Englisch, Deutsch, Französisch, Ungarisch, Polisch und Italienisch dank der riesigen Unterstützung für das Spiel in diesen Ländern und der harten Arbeit der Übersetzer, die die 150KB an Texten übersetzt haben.

Wie viele Spieler unterstütz Dein Spiel?

1 bis 8 Spieler. Jeder der Spieler kann menschlich oder vom Computer gesteuert werden. Ihr könnt in Teams oder jeder für sich selbst spielen.

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deinem Spiel geht?

Total Chaos ist ein Strategiespiel Über die ewige endlose Schlacht zwischen Gut und Böse, Licht und Dunkelheit, Leben und Tod. Es geht um macht und Vorherrschaft, Tod und Zerstörung, Monster und Chaos. Es geht um die Kräfte der Magie und die Herrscher der Dunkelheit in hohen Posten.
Wenn Ihr detaillierter Informationen wollte, solltet Ihr die Readme-Datei im Aminet lesen. :) Oder Ihr könnt unsere Website besuchen, zum Downloadsbereich gehen und den Readme-Link klicken.
http://users2.ev1.net/~jconwell/TotalChaosAGA/chaos.html
Vergeässt nicht, die Screenshots abzuchecken.

Wie erstellst Du die Grafiken für Dein Spiel?

Meistens erstelle *ich* die Grafiken nicht. Ich habe eine kleine Armee mächtiger GrafikKrieger, die das für mich machen. Sie bringen die klotzigen Pixel zur Strecke, sie stöbern ruckelige Aminationen auf und zerstören sie! Sie marschieren hinaus zur Schlacht und singen "Tod den LoRes-Grafiken"! Sie sind ziemlich tödlich und effektiv bei ihrer Arbeit, aber es gibt so viel zu tun, dass ich nicht sicher bin, dass es jemals fertig wird. Das Hauptproblem ist, dass Total Chaos hunderte Monster und hunderte seelenlose Gegenstände und hunderte Zaubersprüche und Spezialeffektgrafiken enthält.

In den seltenen Fällen, in denen ich persönlich Grafiken für das Spiel mache, wie z.B. dem Punkte-Spruch, verwende ich Deluxe Paint 5.

Was brachte Dich auf die Idee, dieses Spiel zu entwickeln?

Das Verlangen, das beste je von menschlicher Zivilation erstellte Strategie-spiel zu kreieren.

Aussderdem wollte ich schon immer ein Spiel machen, das den AGA-Chipsatz anständig ausnutzt. Die meisten AGA-Strategiespiele waren im Super LoRes-Modus 320x256 wie Civilization AGA oder liefen im HiRes-Modus und waren megalächerlich langsam wie z.B. Sim City 2000 AGA oder A-Train AGA. Thotal Chaos hat die vierfache Auflösung von Cibilization AGA und ist auch noch viel schneller.

Wie lange hat die Entwicklung bislang gebraucht?

Ich habe seit Januar 1997 ständig daran gearbeitet. Ich habe in der Zeit viele neue Monster, Zaubersprüche, Merkmale und Fähigkeiten hinzugefügt. Mein Programmierpartner (mittlerweile im Ruhestand) hat davor jahrelang daran gearbeitet.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Ihr könnt gar nichts von zukünftigen Versionen erwarten, solange nicht jemand das Spiel registriert und fordert, dass neue Versionen produziert werden.

Welche Art Spiele magst Du und spielst sie auf dem Amiga?

Also, in der alten Zeit liebte ich all die heissen Spiele wie Turrican 2, Superfrog, Hired Guns, Stunt Car Racer, Dune II, Pinball Dreams, Another World und zahllose andere. Ich könnte ein grosses Buch über all die tollen Amiga-Spiele schreiben, die ich seit 1985 gespielt habe!!!!! Ich erinnere mich an die Zeit als Amigas in Videospielautomaten verwendet wurden für Sidewinder und Space Ranger und viele andere! YEAH!! Amiga Rules!
Als ich älter wurde sehnte ich mich nach mehr Strategie und weniger Action. Aber es gibt meiner Meinung nach sehr wenige wirklich gute Strategiespiele für Computer. Zugegeben, ich bin sehr wählerisch in was ich mag und was nicht in Spielen und bin eine sehr schwer zufriedenzustellende Person. Seit 1996 ist Total Chaos das Spiel, das ich hauptsächlich spiele. Ich habe von 1996 bis 2002 viele andere Spiele auf vielen verschiedenen Systemen gespielt, aber keins konnte meine Aufmerksamkeit so halten, wie es Total Chaos tut.
Ich bekomme Emails von Amiga-Usern (und vielen nicht-Amigausern), die mir mehr oder weniger dasselbe sagen.
Ein typisches "wirklich fantastisch tolles Spiel" hält mein Interesse für einen vollen Monat, vielleicht maximal 2. Das wird es Zeit, weiter zu ziehen. Aus irgend einem Grund aber wird mir Total Chaos nie langweilig. Es muss diese geheime Zutat sein, die in das Programmierungsrezept hineingekocht habe. ;)

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Meine Haupt-Entwicklungssoftware ist:
SAS/C 6.58, CygnusEd Professional, YAM 2.0, IBrowse 2.2, Deluxe Paint 5, SampleZ, GfxConv, DevPac Assembler und wahrscheinlich jede Mange sonstige grossartige Amiga-Software, die zu erwähnen ich vergessen habe.

Meine Grafik-Kompanie nutzt einen weiten Bereich hochgezüchteter Amiga-Software-Artillerie in den Chaosischen Schlachten wie PPaint 7.1, Photogenics und viele andere sowie spezialangefertigte Grafiksoftware.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

AmigaOS. Ich bin zu 100% AmigaOS-Coder. Total Chaos: Battle at the Edge of Yesteryear ist ein 100%iges AmigaOS-Spiel. Intuition(tm) rockt! Exec rules!

Welches OS wirst Du zukünftig unterstützen?

AmigaOS. 100% 32-bit Multitasking seit 1985! Wahoo!

Was ist der Grund für die Unterstützung dieses OS?

1. Es funktioniert.
2. Es ist schnell.
3. Ich habe es auf meinem Computer.
4. Jedes Stück software, das ich besitze, ist dazu kompatibel.
5. Was ist daran falsch?

*Welche Merkmale vermisst Du am AmigaOS für das Entwickeln?

Oh, ich vermisse das Merkmal, dass Windows 95, 98 und 2000 haben, wo Dein System jeden Monat rätselhafterweise abstürzt und Du Dein komplettes OS neu installieren musst, ein paar Deiner Programme und einen Haufen Einstellungen verlierst und jeden Monat eine Million Stunden dafür verschwendest, Dein System neu aufzubauen und neu dahin zu konfigurieren, wo es vorher war und... MOMENT! AUA! Was sage ich da!?!?!? Das Merkmal vermisse ich gar nicht!!! << Haut sich selbst vor den Kopf >>

Welche Markmale wünscht Du Dir für das AmigaOS?

Alles und jedes vorstellbare, so lange wie:
1. Sie tatsächlich funktionieren.
2. Sie schnell sind.
3. Sie nützlich sind.

Verlierst Du nicht den Spass und das Interesse am Programmieren, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

So etwas wie "geringe Resonanz" aus dem Amiga-Markt gibt es nicht. Mehrere Millionen Amigas wurden verkauft. Offensichtlich sind mindestens einige 100.000e von ihnen noch in Gebrauch. Ich erhalte jede Menge Resonanz. Vielleicht bekomme ich nur so viele Rückmeldungen, weil das Spiel so beliebt ist.

Verlierst Du nicht den Spass und das Interesse am Programmieren, wenn Du die geringe Anzahl an Registrierungen siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Unglücklicherweise ist die Antwort manchmal "ja". :(

Erhältst Du genug Resonanz für Deine Software?

Ich bekomme tonnenweise Rückmeldungen von vielen Total Chaos-Spielern weltweit. Mehr ist allerdings immer willkommen. :) Es ist nicht ungewöhnlich, dass ich pro Tag 20 Emails wegen des Spiels erhalte. Manchmal sind es sogar 40. (!)

Resonanz ist nicht das Problem. Registrierungen sind das Problem. Ich habe gut über $150.000,00 für die Entwicklung dieses Spiels ausgegeben. Es wäre

nett, wenn hin und wieder ein paar Leute das Spiel das Spiel registrieren würden, anstatt es einfach nur gratis zu spielen.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Amiga OS 3.9 + Developer CD.

Welche Software verwendest Du noch?

Hauptsächlich die Programme, die ich bereits aufgeführt habe.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Ich habe kein Geld. Ich bin pleite. Ich kann nicht "planen", irgendwas zu kaufen.

Falls jemand _mir_ etwas Hardware kaufen möchte, könnte ich wirklich eine PCI Voodoo 3 2000 oder besser gebrauchen, oder 2 MB RAM Chips für meine alte PCI S3 Virge DX, oder falls Du eine alte S3 Virge DV oder Voodoo 3 im Schrank rumliegen hast, kö¶nntest Du sie mir spenden, und das wäre sehr willkommen, und dann könnte ich vielleicht beginnen, an einer Grafikkarten-Version für 2004 zu arbeiten.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Hoffentlich. :)

Deine abschliessenden Worte an die Leser?

Amiga Rules! Total Chaos Rules! Amiga Users Rule!

.... __ -- © Amiga Arena 04/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
        (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-------------------------------.
      | I · N · T · E · V · I · E · W |
      `-------------------------------'
   ø=========================================ø
   |                                         |
   | Developer: Jakub Brzezniak              |
   |                                         |
   | Software: Swapper                       |
   |                                         |
   | Homepage: www.magicsoftware.prv.pl      |
   |                                         |
   | Email: email@magicsoftware.prv.pl       |
   |                                         |
   `=========================================='
```

Please introduce yourself to the readers!

My name is Jakub Brzezniak, I'm 18 years old and live in Poland.

When did you start working with the Amiga?

It was about 10 years ago but I can't remember exactly.

Which Amiga model do you own

I used to own Amiga 1200/030 but now I use PC with WinUAE.

Which version of the operating system is running on your computer?

Still Workbench 3.1

Which software are you developing?

Currently I'm working on Magic Numbers 2 (but this will be avalaible only for PC) and after finishing it I'm going to improve Swapper a bit (mainly computer intelligence).

Can you tell us what your software is about?

It's a mind game for 1-4 players similar to "Ooze".

What has created the idea in you to continue developing your software?

I guess that, as usual, a need to make it better :).

How long has the development taken so far?

Quite long...

Which software are you using for developing?

GoldED and SAS C.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

AmigaOS.

Which OS will you support in the future?

Swapper is propably my last program for Amiga (at least for Classic Amiga).
My next programs will be avalaible only for PC.

What can we expect of future versions?

As I said, mainly better CPU intelligence, and maybe some other small improvements.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

Well, I do. Nothing makes you feel better and willing to work then emails from happy users :).
And nothing makes you feel worse then when you don't know if there are any people who use your programs...

Do you receive enough feedback for your software?

Rather not.

When did you last use your Amiga?

About few days ago. I don't use it too often recently cause as I said I'm working on a PC game.

Which software did you last buy for your Amiga?

As I remember Aminet Set 10.

Which software do you still use?

Mainly Golded and SAS C for the development. I also play some freeware games from time to time.

Which hard/software are you planning to buy?

Currently none.

Do you believe in a comeback of Amiga?

Not as a completly new computer. I think it might come back as a new system for already existing computers
(I'm sure there would be a lot of people who would like to try it, and not only old Amiga users)
but since Amiga owners don't want to go this way - I really don't think it has a big change.
But, who knows...

Your final words for the readers?

Send me more emails if you like my game :))). Bye.

.... __ -- © Amiga Arena 04/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
            (·· AMIGA · ARENA ··)


      .----------------------------------.
      | I · N · T · E · R ·V · I · E · W |
      `----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    |  Developer:   jah                       |
    |                                         |
    |  Software:    AmiSAT                    |
    |                                         |
    |  Homepage:    http://jahjah.free.fr     |
    |                                         |
    |  Email:       jahjah@free.fr            |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Please introduce yourself to the readers!

I'm 24 years old,i live in Bordeaux(France),
the first thing i do on wake up is to light the miggi on.
my last job was building dynamic parts of web sites with php and mysql for a french firm,
now i'm unemployed

When did you start working with the Amiga?

I got my first miggi (an a500) in 1988 , i became an amiga addict very young
i would say that i really started to program when i learned C at school in 1999

Which Amiga model do you own

a towered A4K desktop with a CyberstormPPC 060/50 604/233

Which version of the operating system is running on your computer?

3.5

What was the reason to port OpenAG to the AmigaOS?

Napster died, i discovered audiogalaxy at work and i found it very good despite the fact that
it was running only on peecees and powermac.
I was looking for a mac 68k audiogalaxy satellite when i discovered OpenAG which i decided
to port to miggi.

Can you tell us what AmiSAT is about?

AmiSAT is the amiga port of OpenAG which is an open source Audiogalaxy client

*Is it a officially port?

dunno, "official" is confusing word nowadays (see Morphos)
refering to OpenAG: i was in touch with Eric Seidel(the author) when the firsts versions appeared on the web, he gave me advices for the port. The amiga specific changes growed very quickly, and i decided to rename the project to AmiSAT. so i dunno if everything is very official
refering to the original Audiogalaxy satellite: dunno too ... the protocol can be found everywhere around the web and now there are clients for lots of platforms. People from audiogalaxy staff are dumb for answering to emails and they dont complain about all the ports. I guess it's interristing for them since it make more people using their services and registering gold accounts.

How long has the development taken so far?

dunno... i'm experimenting to much things at time with my miggi that i cant say how much time i really spent on porting AmiSAT ...

What can we expect of future versions?

- 100% amiga native(no more ixemul)
- the same evolution as OpenAG but it will be hard cause the differences between AMiSAT and OpenAG are growing everyday
- everything interresting requested by users

Which software are you using for developing?

gcc and ced

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

AmigaOS,
never for DE cause its a peecee product only :(
MorphOS as soon as i get a Pegasos and a full version of Morphos, but AmiSAT already run on it since MorphOS is ppc amigaos able to run 68k apps too

Which OS will you support in the future?

Morphos of course !

*What is the reason to Support this OS?

- It exists ;) !
- I ran it on my miggi and was very impressed
- its a very serious project with already lots of developpers
- it respond exactly to my years of dreaming about a ppc amigaos

*What features do you miss on the AmigaOS for developing?

none : its only the developper(me) who has limitted knowledge and time

*What features do you wish for the AmigaOS?

really dunno, i think amigaos is the most perfect os from all os around
if i could make a wish, then i would wish a soft&hard to manage an hydroponic system ;)

Do you receive enough feedback for your software?

I got feedback, it will be never enough, but it's enough to make me happy from my work
I'm not programming for the money or the glory, i'm doing it for the miggi:
During long time, i though that if my 4k went to die and i couldnt find another one,
then i would stop using computers at all...
As long as i have one in front of me everything is ok :)

Which software did you last buy for your Amiga?

frogger&softcinema, makecd

Which software do you still use?

gcc,tvpaint,imagine,ppaint... everything ... i spend all the time i can in front of my miggi, so ...

Which hard/software are you planning to buy?

Pegasos&Morphos&DualG4 module
Imagine ACUP if they do a version for Morphos
a ps2 mouse adaptator when my wizard mouse will die
perhaps an highway usb board

Do you believe in a comeback of Amiga?

For me amiga is still here and still the best
I hope the amiga market will grow but i fear it wont cause of amiga inc

Your final words for the readers?

please dont forget to thank Eric Seidel for OpenAG
AMIGA RULES!

.... __ -- © Amiga Arena 05/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
            (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    |  Entwickler:  jah                       |
    |                                         |
    |  Software:    AmiSAT                    |
    |                                         |
    |  Homepage:    http://jahjah.free.fr     |
    |                                         |
    |  E-mail:      jahjah@free.fr            |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Ich bin 24 Jahre alt, ich lebe in Bordeaux (Frankreich), das erst was ich mache, wenn ich aufwache, ist, den Miggy anzuschalten. Meinletzter Job war, für eine französische Firma dynamische Teile von Web-Sites mit PHP und MySql zu erstellen, jetzt bin ich arbeitslos.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich bekam meinen ersten Miggy (einen A500) 1988, ich bin in sehr jungen Jahren Amiga-süchtig geworden. Ich würde sagen, dass ich wirklich angefangen habe zu programmieren, als ich 1999 C in der Schule lernte.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Einen A4000 Desktop im Towergeghäuse mit einer CyberStorm 060/50 604/233.

*Welche Betriebssystem-Version läuft auf Deinem Computer?

3.5

Was war der Grund, OpenAG auf das AmigaOS zu portieren?

Napster starb, auf der Arbeit entdeckte ich Audiogalaxy und fand es trotz der Tatsache, dasses nur auf PCs und PowerMac lief, sehr gut.
Ich suchte nach einem Mac 68K Audiogalaxy-Satellite als ich OpenAG entdeckte und beschloss, es auf den Miggy zu portieren.

Kannst Du uns sagen, worum es bei AmigSAT geht?

AmiSAT ist die Amiga-Portierung von OpenAG, welches ein Open Source Audiogalaxy-Client ist.

Ist es eine offizielle Portierung?

Weiss nicht, "offiziell" ist heutzutage ein verwirrendes Wort (siehe Morphos).
In Bezug auf OpenAG: Ich stand in Kontakt mit Eric Seidel (dem Autor), als

die ersten Versionen im Web erschienen, er gab mir Ratschläge für die Portierung. Die Amiga-spezifischen Änderungen wuchsen sehr schnell, und ich beschloss, das Projekt in AmiSAT umzubenennen. Also weiss ich nicht, ob alles sehr offiziell ist.
In Bezug auf den originalen Audiogalaxy-Satellite: Weiss auch nicht... Das Protokoll kann Überall im Web gefunden werden, und es gibt heute Clients für viele Plattformen. Die Leute von der Audiogalaxy-Truppe antworten auf keine E-Mails und sie beschweren sich nicht über all die Portierungen. Ich nehme an, dass es für sie interessant ist, weil dadurch mehr Leute ihren Dienst nutzen und Gold-Accounts anmelden.

Wie lange hat die Entwicklung bislang gedauert?

Weiss nicht... Ich experimentiere mit so vielen Sachen gleichzeitig mit meinem Miggy, dass ich nicht sagen kann, wieviel Zeit ich tatsächlich für die Portierung von AmiSAT verwendet habe...

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

- 100% Amiga-nativ (keine ixemul mehr)
- die selbe Evolution wie OpenAG, aber das wird schwer werden, weil die Unterschiede zwischen AmiSAT und OpenAG täglich wachsen
- alles interessante, was von Benutzern angefordert wird

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

GCC und CED

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

AmigaOS,
niemals für DE, weil das ein reines PC-Produkt ist :(
MophOS sobals ich einen Pegasos und eine Vollversion von MorphOS kriege, aber AmiSAT läuft jetzt schon darauf, weil MorphOS ein PPC AmigaOS ist, auf dem auch 68K-Anwendungen laufen.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

MorphOS natürlich!

Was ist der Grund dafÃ¼r, dieses OS zu unterstützen?

- es existiert ;) !
- ich habe es auf meinem Miggy laufen lassen und war sehr beeindruckt
- es ist ein sehr seriöses Projekt mit jetzt schon einer Menge Entwickler
- es entspricht exakt meinen jahrelangen Träumen von einem PPC-AmigaOS

Welche Merkmale vermisst Du beim Amiga für das Entwickeln?

Keine: Es ist nur der Entwickler (ich), der begrenztes Wisses und Zeit hat.

Welche Merkmale wünscht Du Dir für das AmigaOS?

Weiss wirklich nicht, ich denke AmigaOS ist das perfekteste OS von allen.
Wenn ich mir etwas wünschen könnte, würde ich mir eine Soft- & Hardware zur Verwaltung eines hydroponischen Systems wünschen ;)

Verlierst Du nicht den Spass und das Interesse am Programmieren, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Ich bekomme Resonanz, es wird nie genug sein, aber es ist genug, um mit meiner Arbeit glücklich zu sein.
Ich programmiere nicht für Geld oder Ruhm, ich tu es für den Miggy: Lange Zeit dachte ich, wenn mein 4K den Geist aufgibt und ich keinen anderen finden könnte, würde ich Überhaupt aufhören, Computer zu verwenden...
So lange ich einen vor mir habe, ist alles ok :)

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Frogger & SoftCinema, MakeCD

Welche Software verwendest Du noch?

GCC, TVPaint, Inagine, PPaint... alles... ich verbringe soviel Zeit wie ich kann vor meinem Miggy, also...

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Pegasos & MorphOS & Dual G4-Modul
Imagine ACUP wenn sie eine Version für MophOS machen
Ein PS/2-Mouseadapter, wenn meine Wizard-Mouse den Geist aufgibt
Vielleicht eine Highway USB-Karte

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Für mich ist Amiga immer noch hier und immer noch das beste.
Ich hoffe, der Amiga-Markt wird wachsen, aber ich fürchte, er wird es wegen Amiga, Inc. nicht tun.

Deine letzten Worte an die Leser?

Bitte vergesst nicht, Eric Seidel für OpenAG zu danken
AMIGA RULES!

.... __ -- © Amiga Arena 05/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(aus dem Englischen von Christian Busse)

Amiga Arena Interview

Entwickler: Helmut Hoffmann
Software : PhotoAlbum / CyberShow
Homepage : home.arcor.de/helmuthoffmann/photoalbum/index.html
EMail : helmuthoffmann@arcor.de

*Please introduce yourself to the readers!

My name is Helmut Hoffmann and I was born in 1968. A couple of years ago I ourse of studies I began to develop shareware programs for the Amiga.

*When did you start working with the Amiga?

That must have been about 1989.

*Which Amiga model do you own?

My final "real" Amiga is an Amiga 3000 (with an aged 25 MHz 68030 CPU), but I actually use "UAE" on a Windows PC with 1 GHz nearly exclusively, as this runs orders of magnitude faster (thanks to the Just-In-Time compiler which has recently been incorporated into UAE).

*Which version of the operating system is running on your computer?

Currently still OS3.1.

*Which software are you developing?

My shareware programs are mostly from the domain of graphics programs (PhotoAlbum, CyberShow; in the past also EGS-TV and EGSPhotoAlbum) or add-ons for other graphics programs (modules for ImageFX, Photogenics and XiPaint).

It's hardly known that I even developed a game once ("Supertrail", to be found on Aminet). But this has been a long time ago (and is rather a "juvenile sin", at least insofar as programming quality in respect to system conformity is concerned).

For the rest, at times I have done remittance work for business programs on the Amiga.

*Can you tell us what your software is about?

My current software (in the graphics area) is aimed at facilitating the handling of graphics of all kind in a very fast, comfortable and particularly also reliable and stable manner. A thing that aggravates me with many (even commercial) programs from that domain is sluggish response and most of all frequent crashes. I have tried to avoid that with my programs.

*What gave you the idea of (further) developing your software?

I mentioned some of the reasons above, but my impulse for developing graphics programs was the lack of good programs especially with support for graphics boards in the starting time of Amiga graphics boards (in the year

1994). Back then I was using a VLab frame grabber and had an EGS graphics board. Regrettably there wasn't a decent way to use both together, as the makers of VLab supported only their own graphics boards in the software. That was the reason for me to develop EGS-TV. Unfortunately the market for this product was pretty small, for only few users owned an EGS board as well as a VLab board in combination.

The idea for making a digital photo album then arose from separating the load and save functions integrated in EGS-TV. There was already some kind of picture manager for EGS, but that was very slow and cumbersome to use (I had received a demo version of that at one time or another). That resulted in EGS-PhotoAlbum.

After a little while though, the EGS graphic boards (resp. the EGS graphics Software) vanished from the Amiga market, and CyberGraphX began to establish itself. As I had written only user interfaces für EGS, my first program for this market was "CyberShow", that makes do with only menus, keyboard commands and shell parameters. But soon the pressure rose to also offer EGS-PhotoAlbum for CyberGraphX. In order have a larger user group, I constructed it so it doesn't only run in 24bit with CyberGraphX, but also on all AGA Amigas (from OS3.x), even if it is faster and more high grade for graphics boards.

Further developments emerged either at the request of users or my own wishes, like lately the rotation functions I have integrated for using my digital camera.

*How long has development taken so far?

The first program fragments of my current graphics programs emerged already in EGS-TV in 1994.
The first version of CyberShow arrived in June 1995, that of PhotoAlbum in May 1996. Since then, both programs have been continuously developed further (albeit with gaps).

*Which software do you use?

I use "OMA" for an assembler. Ecept for the JPEG routines, all my graphics programs have been developed and highly optimized in Assembler. For the translation of the JPEG code (C++) I use Maxon C++.

*For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

For the classical AmigaOS.

*Which OS will you support in the future?

Currently I'm not planning to switch. As I mainly use the UAE simulator on a cheap PC as development environment, the other systems also don't come into question.
Furthermore, the money for a new Amiga hardware with PowerPC or similar cannot be earned with shareware anyway, so it probably will remain AmigaOS. My hopes are that though modern Just-In-Time compilers (as they're already available in the UAE simulator), also users of PowerPC Amigas will be able to execute my 68K assembler programs with lightning speed in the future. At least on the PC I don't perceive a notable difference in speed between my Amiga programs under UAE and similar PC programs anymore.

*What can we expect of future versions?

In any case a function for renaming pictures in PhotoAlbum; further planned innovations are (possibly) PNG loading functions and finer scaling in CyberShow. Of course this depends on user interest...

*Don't you lose the fun and the interest in developing if you see the little amount of feedback you get from the small Amiga market?

That, alas, clouds the mood considerably.

*Do you receive anough feedback for your software?

In recent years, regrettably, no.

*When did you last use your Amiga?

The real one a couple of days ago; I use the UAE simulator on the PC nearly every day.

*Which software did you last buy for the Amiga?

If that counts: The AmigaForever CD with the UAE simulator a couple of years ago, but strictly speaking this is a PC software, even if it emulates an Amiga.

*Do you believe in a comeback of Amiga?

Yes, in some way, but what will finally be is totally in the dark. For me even a fast simulator is eventually a successful comeback. I don't necessarily connect Amiga with a specific hardware.

*Your last words to the readers?

A quote from my shareware manuals:

The future of Amiga software development lies in your hands...

So, in this sense I hope for the support of all graphics enthusiastic Amiga users so I may realize my planned extensions and maybe receive further helpful suggestions, too.

Best regards,Helmut Hoffmann

© Amiga Arena 1/2002

(translated from German by Christian Busse)

Amiga Arena Interview

Entwickler: Helmut Hoffmann
Software : PhotoAlbum / CyberShow
Homepage : home.arcor.de/helmuthoffmann/photoalbum/index.html
EMail : helmuthoffmann@arcor.de

*Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Helmut Hoffmann und ich bin vom Jahrgang 1968.
Vor einigen Jahren habe ich mein Informatik Studium an der RWTH in Aachen abgeschlossen.
Während der Studienzeit habe ich begonnen, Shareware Programme für den Amiga zu entwickeln.

*Wann hast Du angefangen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Das dürfte so ca. 1989 gewesen sein.

*Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Mein letzter "echter" Amiga ist ein Amiga 3000 (mit einer betagten 25MHz 68030-CPU).
Tatsächlich nutze ich aber fast nur noch den "UAE" auf einem Windows-PC mit 1Ghz,
da dieser (dank des seit kurzem im UAE enthaltenen Just-in-time-Compilers)
um ein Vielfaches schneller ist.

*Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

Zur Zeit noch OS3.1

*Welche Software entwickelst Du?

Meine Shareware-Programme sind überwiegend aus dem Bereich Grafik-Programme (PhotoAlbum, CyberShow; früher auch EGS-TV und EGSPhotoAlbum) oder Zusatzprodukte für andere Grafik-Programme (Module für ImageFX, Photogenics und XiPaint).

Kaum bekannt ist, daß ich auch einmal ein Spiel entwickelt habe ("supertrail", zu finden im Aminet). Dies ist aber sehr lange her (und eher eine "Jugendsünde", zumindest was die Programmierqualität angeht in Bezug auf Systemkonformität).
Im übrigen habe ich auch zeitweise Auftragsarbeiten für Geschäftsprogramme am Amiga durchgeführt.

*Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Meine aktuelle Software (im Bereich Grafik) hat das Ziel, den Umgang mit Grafiken aller Art auf eine sehr schnelle, komfortable und vor allem auch zuverlässige und stabile Art zu ermöglichen. Was mich bei vielen (auch kommerziellen) Produkten aus diesem Bereich sehr ärgert, ist träge Bedienung und vor allem häufige Abstürze. Dies habe ich versucht, bei meinen Programmen zu vermeiden.

*Was hat in Dir die Idee geweckt, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Einige Gründe habe ich oben gerade genannt. Der Ausgangspunkt für mich, Grafikprogramme zu entwickeln, war aber der Mangel an guten Programmen mit Unterstützung speziell von Grafikkarten in der Anfangszeit der Amiga-Grafikkarten (im Jahr 1994). Ich benutzte damals einen VLab-Frame-grabber und hatte eine EGS-Grafikkarte. Leider gab es keine vernünftige Möglichkeit, beides zusammen zu benutzen, da der Hersteller der VLab nur seine eigenen Grafikkarten in der Software

unterstützte. Das war für mich der Anlass, EGS-TV zu entwickeln. Leider war der Markt für dieses Produkt recht klein, da nur wenige Anwender sowohl eine EGS-Karte als auch eine VLab-Karte in Kombination besaßen.

Die Idee, ein digitales PhotoAlbum zu machen ergab sich dann als Abspaltung aus den in EGS-TV integrierten Lade- und Speicherfunktionen. Es gab damals zwar für EGS schon eine Art Bildverwaltung, die war aber sehr langsam und umständlich zu benutzen (ich hatte mal eine Demo-Version davon bekommen).
Daraus entstand dann EGS-PhotoAlbum.

Nach kurzer Zeit verschwanden dann allerdings die EGS-Grafikkarten (bzw. die EGS-Grafiksoftware) vom Amiga-Markt und CyberGraphX begann sich zu etablieren. Da ich bis dahin nur Oberflächen für EGS geschrieben hatte, war mein erstes Produkt für diesen Markt mein "CyberShow", welches nur mit Menüs, Tastenbedienung und Shell-Parametern auskommt. Doch recht schnell wurde der Druck groß, auch EGS-PhotoAlbum für CyberGraphX anzubieten. Damit der Nutzerkreis noch größer war, habe ich es so ausgelegt, daß es nicht nur auf 24Bit mit CyberGraphX läuft, sondern auch auf allen AGA-Amigas (ab OS3.x), wenn es auch für Grafikkarten schneller und qualitativ hochwertiger ist.

Weiterentwicklungen entstanden entweder auf Wunsch von Benutzern oder aufgrund eigener Wünsche, wie zuletzt die Rotationsfunktionen, die ich für die Nutzung meines digitalen Fotoapparates eingebaut habe.

*Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Die ersten Programmteile meiner aktuellen Grafik-Programme sind bereits in EGS-TV im Juni 1994 entstanden.
Die erste Version von CyberShow erschien Juni 1995, die von PhotoAlbum erschien Mai 1996. Seitdem sind
die beiden Programme kontinuierlich weiterentwickelt worden (wenn auch mit Lücken).

*Welche Software verwendest Du?

Als Assembler kommt der "OMA" zum Einsatz. Bis auf die JPeg-Routinen sind alle meine Grafikprogramme in
Assembler entwickelt und hochoptimiert worden. Für die Übersetzung des JPeg-Codes (C++) verwende ich
Maxon C++.

*Für welches System (AmigaOS,AmigaDE,MorphOS)entwickelst Du?

Für das klassische AmigaOS

*Welches Os wirst Du in Zukunft unterstüzen?

Ein Wechsel ist bei mir im Moment nicht geplant. Da ich als Entwicklungsumgebung mittlerweile vornehmlich
den UAE-Simulator auf einem billigen PC einsetze, kommen die anderen Systeme wohl auch nicht in Frage.
Und das Geld für eine neue Amiga-Hardware mit PowerPC oder ähnliches kann durch Shareware sowieso nicht erwirtschaftet werden, daher wird es wohl bei AmigaOS bleiben. Meine Hoffnung ist, daß durch moderne
Just-In-Time-Compiler (wie es sie im UAE-Simulator schon gibt) künftig auch Nutzer von PowerPC-Amigas
meine 68k-Assembler-Programme blitzschnell ausführen können. Auf dem PC bemerke ich jedenfalls von der
Geschwindigkeit keinen nennenswerten Unterschied mehr zwischen meinen Amiga-Programmen unter UAE und
ähnlichen PC-Programmen.

*Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Auf jeden Fall eine Funktion zum Umbenennen von Bildern in PhotoAlbum; weitere geplante Neuerungen sind (möglicherweise) PNG-Ladefunktionen und eine feinere Skalierung in CyberShow. Dies hängt natürlich vom Interesse der Benutzer ab...

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln, wenn Du siehst, wie wenig Resonanz Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Dies trübt leider schon ziemlich die Stimmung.

*Erhältst Du genug Resonanz für Deine Software?

In den letzten Jahren leider nein.

*Wann hast Du Deinen Amiga das letzte Mal benutzt?

Den richtigen vor einigen Tagen; den UAE-Simulator auf dem PC benutze ich fast täglich.

*Welche Software hast Du zuletzt für den Amiga gekauft?

Falls das zählt: Vor einigen Jahren die Amiga-Forever-CD mit dem UAE-Simulator, aber strenggenommen ist dies ja eine PC-Software, auch wenn sie einen Amiga simuliert.

*Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Irgendwie schon, aber was das letztendlich sein wird, ist völlig unklar. Für mich ist schon ein schneller Simulator letztendlich ein gelungenes Comeback. Ich verbinde Amiga nicht zwingend mit einer speziellen Hardware.

*Deine letzten Worte an die Leser?

Ein Zitat aus meinen Shareware-Anleitungen:

Die Zukunft der Amiga-Software-Entwicklung liegt in Ihren Händen...

Also in diesem Sinne hoffe ich auf die Unterstützung aller grafik-begeisterten Amiga-Nutzer, damit ich meine geplanten Erweiterungen realisieren kann und vielleicht auch weitere Anregungen bekomme.

Mit freundlichen Grüßen Helmut Hoffmann

© Amiga Arena 1/2002

Amiga Arena Interview

Developer: Grzegorz Tanski
Software: Kray
Homepage: home.elka.pw.edu.pl/~gtanski
Mail: gtanski@elka.pw.edu.pl

Please introduce yourself to the readers!
My name is Grzegorz Tanski. I study Computer Engeneering on Warsaw University of Technology.

When did you start working with the Amiga?
I started working with Amiga in 1992. My first Amiga was A500.

Which Amiga model do you own
Now, I have A1200 with 68030 50 Mhz no PPC even no FPU only 420MB HDD 16MB RAM. I'm thinking about an big upgrade as soon as Amiga situation will be clear.

Which version of the operating system is running on your computer?
I'm running AmigaOS 3.0.

Which software are you developing?
Now I'm developing Kray.

Can you tell us what your software is about?
Kray is a freeware raytracer with a text interface. You have to create scene in a textfile using Kray's own scene describing language. Now Kray can render only static pictures (no animations). Since version 0.91 Kray can generate pictures using energetic method (not only raytracing).

What has created the idea in you to continue developing your software?
I was always interested in programming and computer graphics. Before Kray all my graphics programs was runing real-time (3d engines,some demo-like effects), often written in assembler. When you are writing a time critical program such these you have to make a compromise between speed and quality. I always wanted to make a program without compromises. A program that generates maximus quality. I started to write Kray. It was very exciting for me to look at early pictures made with Kray so I developed it.

How long has the development taken so far?
I have no idea when Kray will look like I want him to look like. It goes like this: I have an idea of something add to Kray, I find the time (it's sometimes hard) and it's done. The speed of development depends mainly on how much spare time I have and how many ideas.

Which software are you using for developing?
StormC 4 is the compiler I use. Kray is object-oriented. It's written in C++.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?
Only debug version of Kray uses some system routines such opening a window or screen. Pure Kray is system independent. It means that it can be recompiled on any platform without modifications. There are only versions

for AmigaOS (and Windoze :-( ) but porting in this case is very easy. I like the idea of AmigaDE. I think it's the best way Amiga can go.

Which OS will you support in the future?
It depends of course on situation. As I said I like AmigeDE. I think Amiga OS needs something new and fresh without loosing big Amiga advantages (fast light-weight multitasking, reasonable resources consumtion, and many many very good things in AmigaOS that are missing in other OS'es) I hope there will be such OS. If so I will of course support it.

What can we expect of future versions?
It's a big "?". I don't know what will come to my mind. If you have any ideas write to me.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?
I don't do it for many or fame. I do it for pleasure of programming, creating something new, checking my own posibilities. I also learn a lot doing this. When I decide to do something comercial I will worry about the size of market. Of course an e-mail form someone in the world with opinion about my work is something very nice and motivating.

Do you receive enough feedback for your software?
Yes. Even zero feedback is enough for me now becouse doing this is a pleasure for me, but feedback of any kind is a very glad to see.

When did you last use your Amiga?
Today.

Which software did you last buy for your Amiga?
StormC 4.

Which software do you still use?
I mailnly use StormC. Rest are programs utilities useful for development. I use FileMaster, Personal Paint, CED and many small utilities I don't remember now.

Which hard/software are you planning to buy?
Whole new computer on which I will be able to run new AmigaOS.

Do you believe in a comeback of Amiga?
I belive it will be alive as a coputer for specific people. I hope Amiga will survive becouse I don't want to change platform.

Your final words for the readers?
Greetings to all Amiga Arena readers. Sorry for my poor english.

© Amiga Arena

Amiga Arena Interview

Entwickler: Grzegorz Tanski
Software : Kray
Homepage : home.elka.pw.edu.pl/~gtanski
EMail : gtanski@elka.pw.edu.pl

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Grzegorz Tanski. Ich studiere Informatik an der Technischen Universität Warschau.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich haben 1992 begonne, mit dem Amiga zu arbeiten. Mein erster Amiga war ein A500.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Ich habe jetzt einen A1200 mit 68030/50MHz, kein PPC, nicht mal eine FPU, nur eine 420 MB Festplatte und 16 MB RAM. Ich denke an ein großes Upgrade, sobald sich die Amiga-Situation geklärt hat.

Welche Betriebssystem-Version läuft auf Deinem Computer?

Bei mir läuft AmigaOS 3.0.

Welches Software entwickelst Du?

Kray ist ein Freeware-Raytracer mit einer Text-Schnittstelle. Man muß eine "Szene" unter Verwendung der Kray-eigenen Beschreibungssprache in einer Textdatei erstellen. Momentan kann Kray nur statische Bilder rendern (keine Animationen). Seit Version 0.91 kann Kray Bilder unter Verwendung der "energetischen Methode" generieren (nicht nur Raytracing).

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Ich war immer an Programmierung und Computergrafik interessiert. Vor Kray liefen alle meine Programme (3D-Engines, einige demoartige Effekte) in Echtzeit, oft in Assembler geschrieben. Wenn Du ein zeitkritisches Programm wie diese schreibst, mußt Du einen Kompromiß zwischen Geschwindigkeit und Qualität eingehen. Ich wollte immer ein Programm ohne diese Kompromisse machen. Ein Programm, daß maximale Qualität erzeugt. Ich begann, Kray zu schreiben. Es war sehr aufregend für mich, die frühen mit Kray erzeugten Bilder anzusehen, also entwickelte ich es weiter.

Wie lange hat die Entwicklung bislang gedauert?

Ich habe keine Ahnung, wann Kray so aussehen wird, wie ich es gern hätte. Es geht so: Ich habe eine Idee von etwas, um das ich Kray erweitern könnte, ich finde die Zeit (das ist manchmal schwer) und es ist getan. Die Entwicklungsgeschwindigkeit hängt hauptsächlich davon ab, wieviel freie Zeit und wieviele Ideen ich habe.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

StormC 4 ist der Compiler, den ich verwende. Kray ist objektorientiert. Es wurde in C++ geschrieben.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Nur die Debugversionen von Kray verwenden ein paar Systemroutinen, wie z.B. das Öffnen eines Fensters auf einem Screen. Das reine Kray ist systemunabhängig. Das heißt, daß es ohne Modifikationen auf jeder Plattform rekompiliert werden kann. Es gibt nur Versionen für AmigaOS (und Windoze :-( ), aber das Portiern ist in diesem Fall sehr leicht. Ich mag die Idee von AmigaDE. Ich glaube, es ist der beste Weg, den Amiga gehen kann.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Das hängt natürlich von der Situation ab. Wie ich bereits sagte, mag ich AmigaDE. Ich denke, das Amiga-Betriebssystem braucht etwas neues und frisches, ohne die großen Amiga-Vorzüge (schnelles leichtgewichtiges Multitasking, vernünftiger Ressourcenverbrauch, und viele viele sehr gute Dinge im AmigaOS, die in anderen Betriebssystemen fehlen) zu verlieren. Ich hoffe, daß es ein solches Betriebssystem geben wird. Falls ja, dann werde ich es selbstverständlich unterstützen.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Das ist ein großes Fragezeichen. Ich weiß nicht, was mir einfallen wird. Falls Ihr irgendwelche Ideen habt, schreibt mir.

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Ich mache das nicht für Ruhm oder Geld. Ich mache es aus Freude am Programmieren, etwas neues zu erschaffen, meine eigenen Möglichkeiten auszuloten. Ich lerne auch eine Menge dabei. Wenn ich mich entscheide, etwas kommerzielles zu machen, werde ich mich um die Größe meines Marktes sorgen. Natürlich ist eine Email von irgendjemandem in der Welt mit einer Meinung über meine Arbeit sehr nett und motivierend.

Erhältst Du genug Resonanz auf Deine Software?

Ja. Selbst null Resonsnz ist momentan genug für mich, weil es ein Vergnügen für mich ist, das zu tun, aber ich freue mich sehr über jede Resonanz.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt verwendet?

Heute.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

StormC 4.

Welche Software verwendest Du noch?

Ich verwende hauptsächlich StormC. Der Rest sind Dienstprogramme, die für die Entwicklung nützlich sind. Ich verwende FileMaster, Personal Paint, CED und viele andere kleine Dienstprogramme, an die ich mich im Moment nicht erinnern kann.

Welche Hard/Software hast Du vor zu kaufen?

Einen ganzen neuen Computer, auf dem ich das neue AmigaOS laufen lassen kann.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ich glaube er wird als ein Computer für bestimmte Leute weiterleben. Ich hoffe, Amiga wird überleben, da ich die Plattform nicht wechseln will.

Deine abschließenden Worte an die Leser?

Grüße an alle Amiga Arena-Leser. Sorry für mein schlechtes Englisch.

© Amiga Arena

aus dem Englischen von Christian Busse

Amiga Arena Interview

Entwickler: Gerd Frank
Software : AmiATLAS 6
Homepage : go.to/amiatla
EMail : AmiATLAS@gmx.net

*Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Gerd Frank und ich bin 28 Jahre jung, sehe aber angeblich viel älter aus was ich für ein stark übertriebenes Gerücht halte... ;)
Diese Angaben sollten reichen, da mich im Amiga-Sektor doch einige Leute kennen... Oder ?! ;)

*Wann hast Du angefangen, mit dem Amiga zu arbeiten?

War Ende 1986 soweit ich mich erinnere, und somit war es ein A1000 mit den üblichen Erweiterungen.
Um 1990 wurde dieser durch einen A3000 ersetzt, später A3000T und zuletzt ein A4000T. Dazwischen kam immer mal wieder der eine oder andere Amiga mit diverser Ausstattung dazu oder auch wieder weg, außer A500 wohlgemerkt. Obiges stellt aber die Hauptsysteme dar.
Vor mittlerweile rund drei Jahren hab ich mit der Abrüstung angefangen und die vorhandene Hardware sehr stark reduziert. Da waren HW-Schätzchen wie GVP ImpactVision24, DPS PAR oder Broadcaster Elite dabei, wonach sich auch heute noch mancher Amiga-Freak die Finger lecken würde!

*Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Für die Entwicklung ist ein A3000UX mit CyberStorm Mk2-040, CyberVision64/4, Ariadne2 und ISDN-Master im Einsatz, inkl. 128+2 MByte RAM, 4GByte Platte, 32x SlotIn CD und 12x CD-R. Mehr fällt mir jetzt gar nicht ein.
Zu Testzwecken steht noch ein A4000D mit Mk2-060, Flickerfixer, 32MByte RAM 1GByte Platte und 16x CD zur Verfügung.
Gelegentlich wird auch mein Apple PowerBook mit UAE benutzt, und der meist nur umherstehende Athlon 1400 mit Amithlon zur schnellen Compilierung eingesetzt.
Ne alte SGI ist auch noch in Gebrauch...
Und natürlich der übliche Kram wie Laserdrucker, diverse Monitore (CRT und TFT) und anderer Kram.

*Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

A3000UX: AmigaOS3.9, ShapeShifter mit MacOS8, NetBSD 1.5
A4000D: AmigaOS3.1
Athlon-PC: Win2k, Linux 2.4.x, Amithlon/AmigaOS XL mit AmigaOS3.9
PowerBook: MacOS 9, MacOS X, UAE mit AmigaOS3.1
SGI: IRIX 6.x

Die Rechner sind allesamt vernetzt.

*Welche Software entwickelst Du?

Aktuell und offiziell nur AmiATLAS 6. Ist auch mehr als genug Arbeit...
Ansonsten kümmere ich mich um diverse Auftragsarbeiten, hauptsächlich unter anderen Betriebssystemen und speziell im Bereich Video/Grafik.

*Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Wenn ich das wüsste! ;)

Nun ja, ist halt ein Routenplaner inkl. Reise-/Hotelführer für diverse Länder Europas. Mittlerweile auf diesem Sektor das einzige Produkt für den Amiga. War auch der Grund, wieso ich überhaupt damit angefangen hab!

*Was hat in Dir die Idee geweckt, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Langeweile?! Mangelnde Auslastung?! Ich wollte einfach mal wieder etwas für den Amiga machen, das letzte veröffentlichte Projekt ist bestimmt gut fünf Jahre her. Kennt noch jemand diese ominöse CD-ROM "Amiga FD Inside" ? Außerdem ist AmiATLAS marktwirtschaftlich gesehen das sinnvollste Projekt. Hätte hier noch gut ein Dutzend Sources anderer ehemaliger kommerzieller Software, aber die Entwicklung ist einfach unrentabel und vor allem zeitlich bring ich das gar nicht unter, nicht mal ansatzweise. Davon abgesehen gibt es im ShareWare-Bereich oft bereits bessere Alternativen.

*Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Der Kontakt mit Andreas Regul zur Übernahme von AmiATLAS kam circa März 2001 zustande. Allerdings fand ich da die allgemeine Amiga-Situation noch ein ganzes Stück schlechter als momentan, weswegen nichts gemacht wurde. Wenigstens gingen die Sources schon mal nicht ganz unter.
Die Weiterentwicklung wurde letztlich erst sehr kurzfristig im Oktober 2001 gestartet als ich kurzentschlossen einige Umfragen startete und auch über diverse News-Dienste eine Ankündigung zu AmiATLAS erschien. Die Resonanz war sehr gut, also fing ich an gute 16h/Tag an AmiATLAS zu arbeiten, eben bis zur geplanten Amiga-Messe Anfang November in Köln. Dummerweise gabs ein paar hässliche Systemcrashes, wodurch zur Messe nur eine stark eingeschränkte bzw. äußerlich relativ wenig erweiterte Version veröffentlicht werden musste.

Nichtsdestotrotz wurden gut 15.000 Files unter die Lupe genommen und bei Bedarf fehlerbereinigt! Hiervon hatte ich zum Glück ne Menge funktionierender Backups! Am Source wurde ja tagtäglich gearbeitet, nach Murphy aber nicht tagtäglich ein Backup gemacht! Deswegen konnte ich rund eine Woche vor der Messe nochmal neu starten, darüber war ich natürlich total begeistert... ;(((

*Welche Software verwendest Du?

Originale (zu 99% Anwender) hab ich hier weitaus mehr als ich einsetze, teils auch um nur den maroden Amiga-Markt etwas zu unterstützen, teils weil es sich um gute alte Schätzchen aus der glorreicheren Amiga-Vergangenheit handelt. Zeiten in denen es noch richtige große Verpackungen inkl. viel Zubehör und nicht nur DVD-Hüllen gab... ;)

Im Einsatz sind z.B. SAS C, StormC, CygnusEd, DOpus4 (v5 gefällt mir nicht), Miami3, YAM, IBrowse2 und natürlich AmiATLAS. Gelegentlich auch MasterISO, FinalWriter, FinalData, TurboCalc, PageStream, SuperView und TVPaint.
Als ich noch mehr Amigas im Einsatz hatte waren es natürlich noch weitaus mehr Programme. Die liegen aber bestenfalls brach auf der Platte oder sind gut in den Schränken verstaut.

*Für welches System (AmigaOS,AmigaDE,MorphOS)entwickelst Du?

Speziell für den Amiga nur AmigaOS. MorphOS auf jeden Fall sobald die Entwicklungssysteme veröffentlicht wurden.
Ansonsten Linux bzw. IRIX. BeOS stand mal zur Debatte, ging ja leider den Bach runter. Hat mir von allen aktuellen Betriebssystemen mit Abstand am

besten gefallen, wohl auch weil viele Parallelen zum AmigaOS vorhanden sind.

*Welches OS wirst Du in Zukunft unterstützen?

Sicherlich weiterhin das AmigaOS 3.x bzw. später MorphOS, möglich wäre zukünftig natürlich auch AmigaOS 4.

*Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

In Sachen AmiATLAS? Ich möchte keinerlei Versprechungen abgeben, die ich nicht einhalten kann, deswegen wird das hier nicht verraten, sorry! Amiga-User wurden die letzten Jahre genug verarscht durch die vielen Ankündigungen.

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln, wenn Du siehst, wie wenig Resonanz Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Reich wird man bei dem kleinen Markt sicherlich nicht, aber unter solchen Gesichtspunkten wird auch kaum jemand mit irgendeiner Entwicklung beginnen. Die noch aktiven Leute sehen das wohl mehr als Spaß am Amiga an. Davon leben kann man ja noch ganz gut, aber eben nicht reich werden.
Für diesen besonderen Markt sind die Verkaufszahlen aber wirklich sehr gut, liegen allerdings noch im unteren dreistelligen Bereich, wobei größere (4/5-stellige) Stückzahlen kaum zu erreichen sein dürften. Mir fehlt einfach der Verkauf bei einem bekannten Discounter in Millionenauflagen! ;)

*Erhältst Du genug Resonanz für Deine Software?

Bin ehrlich sehr zufrieden, alles nette User mit sehr konstruktiver Kritik! Und vorhandene Probleme versuche ich umgehend zu lösen, teils erhalten die User sogar speziell angepasste Versionen.

Etwas ärgerlich finde ich manchmal solche Kommentare wie "AmiATLAS ist absolut überteuert", "taugt nix" usw. Aber das sind nun mal Leute die wenig bis gar keine Ahnung vom bestehenden Markt haben. Und deswegen ist eben vieles finanziell gesehen schon gar nicht möglich was z.B. vergleichbare günstigere Programme am PC bieten. Würden die Verkaufszahlen um ein vielfaches höher ausfallen liese sich dieser Zustand vielleicht ändern...

*Wann hast Du Deinen Amiga das letzte Mal benutzt?

Genau jetzt! Und wohl auch noch die nächsten Stunden, gerade erst wurde ein kompletter Compilerlauf gestartet, und das dauert wirklich...
Und nach dem Interview werde ich an AmiATLAS weiterarbeiten, möchte gegen Ende Januar ein neues umfangreiches Update rausbringen können.

*Welche Software hast Du zuletzt für den Amiga gekauft?

Gute Frage, glaube es war Amithlon/AmigaOS XL und davor OS3.9, keine Ahnung. Kommt ja leider so selten neues raus!

*Welche Hard/Software hast Du vor zu kaufen?

Bei Hardware nur ein PEGASOS System. An Software dürfte ich versorgt sein, wobei mir ein wirklich gutes Entwicklungssystem allerdings schon gefallen würde... Bin sicherlich durch die Arbeit mit anderen Systemen etwas verwöhnt in diesen Dingen.

*Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Vergleichbar früheren Zeiten ganz sicher nicht, der Nischenmarkt wird aber weiterhin auf die eine oder andere Art bestehen. Ich hoffe aber sehr auf einen Erfolg von PEGASOS !!!

*Deine letzten Worte an die Leser?

Bleibt dem Amiga treu! Es gibt wirklich keinen Grund für einen PC mit Windoze... ;) Zum Spielen taugt auch ne billige PlayStation, und macht noch dazu keinen Ärger!

© Amiga Arena 01/2002

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

     .-----------------------------------.
     | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
     `-----------------------------------'

   ø=========================================ø
   |                                         |
   | <«  Entwickler: Georg Hörmann           |
   |                                         |
   | <«  Software: VirusZ, xvs.library       |
   |                                         |
   | <«  Homepage: ---                       |
   |                                         |
   | <«  Email: ghoermann@gmx.de             |
   |                                         |
   `=========================================='
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Also gut, mein Name ist Georg Hörmann, ich bin mittlerweile 28 Jahre alt, wohne in Garmisch-Partenkirchen unter der schönen Zugspitze (höchster Berg Deutschlands) und nutze dies für alle anderen Hobbies außer Computer auch sehr gut aus (Mountainbike, Bergsteigen, Langlauf, Rennrad usw.). Im richtigen Leben arbeite ich für Vater Staat, nicht aus Überzeugung, aber aus Bequemlichkeit...

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Das war bereits 1986, auf dem A1000 eines Freundes, bevor ich mir 1988 einen eigenen leisten konnte (natürlich auch A1000, den einzig wahren Amiga!)

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

A1000 (zu Nostalgie- und Testzwecken) und A3000 (damit arbeite ich immer noch), 68030/68882 25MHz, 10MB RAM, 2GB HD, Picasso 96 usw.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

AmigaOS 3.9

Welche Software entwickelst Du?

VirusZ, den altbekannten Virenkiller und xvs.library, die alle Virenkennungen enthält. xfdmaster.library (Entpacker-Standard) war auch von mir, macht aber jetzt Dirk Stöcker, weil mir einfach die Zeit fehlt.
Außerdem noch ein paar kleinere Sachen, die z.T. auch nie released wurden.

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Eigentlich immer um das Thema Computerviren und deren Bekämpfung.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Als ich 1991 damit begonnen habe, gab es keinen Virenkiller, der mir gefallen hat oder alles konnte, was ich für wichtig hielt. Und dann wird es halt ein

Selbstläufer, man hat ja auch eine gewisse Verantwortung.

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

1991-2002, mit Unterbrechung von 1999-2001, weil ich keine Zeit hatte.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Recht altmodisch, aber immer noch gut: OMA Assembler 3.0, HiTex Editor. Außerdem einige Debug-Tools, z.T. auch selbstentwickelt, und natürlich ReSource, den genialsten Disassembler der Welt (wenn auch leider nicht mehr auf dem neuesten Stand).

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

AmigaOS

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

AmigaOS

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

z.Zt. fehlende Funktionen ergänzen, und was mir/Euch noch so einfällt.

Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren wenn Du die geringe Resonanz siehst, die aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Deshalb habe ich eine ziemlich lange Pause gemacht, aber 68k-Assembler ist nun mal die schönste Maschinensprache, und irgendwann packt es einen dann wieder... ich muß ja nicht davon leben, es ist ein Hobby.

Erhältst Du genug Rückmeldungen für Deine Software?

Ja, es gibt immer noch einige engagierte User und Programmierer-Kollegen, die sich da ziemlich reinhängen.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Gerade eben läuft er!

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

AmigaOS 3.9

Welche Software verwendest Du noch?

Alle meine Entwickler-Programme und auch viele andere sind natürlich Originale, und die verwende ich auch regelmäßig.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Momentan nichts.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

In irgendeiner Form sicherlich, aber wohl leider nicht mehr als eigenständige Plattform, der Zug der frühen 90er Jahre ist leider abgefahren...

Deine letzten Worte an die Leser?

Danke fürs Durchhalten ohne einzuschlafen :-)

.... __ -- © Amiga Arena 03/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
        (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-------------------------------.
      | I · N · T · E · V · I · E · W |
      `-------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    | <«  Developer: Halvadjian Georges      |
    |                                         |
    | <«  Software: PerfectPaint             |
    |                                         |
    | <«  Homepage:                          |
    |                                         |
    | <«  Email:                             |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Please introduce yourself to the readers!

Hi, I'm Halvadjian Georges, I'm the author of PerfectPaint.

When did you start working with the Amiga?

I'm on Amiga since 1990.
After using ZX81, Oric Atmos and Amstrad.

Which Amiga model do you own

A460 HD 4Go, 60 Mo of Ram,Cybervision under cybergraphics
(That's why it's not so easy for me to test PfPaint under Picasso96).

Which version of the operating system is running on your computer?

Always 3.1, It's enough for me.

Which software are you developing?

On Amiga... PerfectPaint, and it take all my free time.

Can you tell us what your software is about?

It's a painter, but not only that, With PfPaint, you can animate,
and manipulate your pictures.
PerfectPaint was born on 1998.

What has created the idea in you to continue developing your software?

The pleasure. The pleasure to be on Amiga, and the pleasure
to do the painter I wanted to have.
It's magic, you wanted this feature, you do it, and you can use it.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

For the moment AmigaOS. I'm waiting to see the future.
The Future will be compatible with AmigaOs.

Which OS will you support in the future?

My preference will go to MorphOS.

What can we expect of future versions?

A Lot of New features, the ToDo list is too big.

- A tool to make automaticaly arexx script.
- Asynchron window with load/save history, undo/Redo History.
- AnimBrush
- New Powerful tool: Tube (like in Paint Shop Pro)
- .....

Do you receive enough feedback for your software?

I receive a lot of FeedBack, just look at my golden book on my webpage.
Some are good.

When did you last use your Amiga?

I'm always on my Amiga, even now...

Which software did you last buy for your Amiga?

Aweb (the devlopment has stoped :-(, thanks to the devlopper)
PFS
TurboPrint (very very good)
Cybergraphics V4

Which software do you still use?

Aweb, NewsCoaster (Good), Yam, TurboPrint, Graphic publisher and PerfectPaint.

Which hard/software are you planning to buy?

Pegasos.
A card with USB port.

Do you believe in a comeback of Amiga?

Not really a ComeBack, but i Believe.

Your final words for the readers?

Keep using your Amiga.

.... __ -- © Amiga Arena 03/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    | <«  Developer: Halvadjian Georges      |
    |                                         |
    | <«  Software:  PerfectPaint            |
    |                                         |
    | <«  Homepage:                          |
    |                                         |
    | <«  Email:                             |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Hi, ich bin Halvadjian Georges, ich bin der Autor von PerfectPaint.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich bin seit 1990 auf Amiga, nach ZX81, Oric Atmos und Amstrad.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

A460 HD 4Go, 60MB RAM, Cybervision unter CyberGraphX (deshalb ist es nicht so leicht für mich, PfPaint unter Picasso zu testen).

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

Immer 3.1, das reicht mir.

Welche Software entwickelst Du?

Auf dem Amiga... PerfectPaint, und das benötigt meine gesamte Freizeit.

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Es ist ein Malprogramm, aber nicht nur das. Mit PfPaint kannst Du animieren und Deiner Bilder manipulieren.
PerfectPaint wurde 1995 geboren.

Was brachte Dich auf die Idee, Deine Software (weiter) zu entwicklen?

Der Spaß. Der Spaß, auf dem Amiga zu sein, und der Spaß, das Malprogramm zu machen, das ich haben wollte.
Es ist Magie, du willst ein Feature, du machst es, und du kannst es benutzen.

*Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Im Moment AmigaOS. Ich warte ab, was die Zukunft bringt.
Die Zukunft wird zu AmigaOS kompatibel sein.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Meine Präferenz wird MorphOS sein.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Eine Menge neuer Features, die ToDo-Liste ist zu lang.

- Ein Werkzeug, um automatisch ARexx-Skripten zu erzeugen.
- Asynchrone Fenster mit Laden/Speichern-Historie, Undo/Redo-Historie.
- AnimBrush
- Neues mächtiges Werkzeug: Tube (Röhre?) (wie in PaintShop Pro)
- .....

Erhältst Du genug Resonanz für Deine Softawre?

Ich erhalte eine Menge Rückmeldungen, schaut euch nur mein Goldenes Buch auf meiner Website an.
Manche sind gut.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Ich bin immer auf meinem Amiga, selbst jetzt...

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

AWeb (die Entwicklung wurde eingestellt :-(, Danke an den Entwickler)
PFS
TurboPrint (sehr sehr gut)
CyberGraphX V4

Welche Sofwtare verwendest Du noch?

AWeb, NewsCoaster (got), YAM, TurboPrint, Graphic Publisher und PerfectPaint.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Pegasos.
Eine Karte mit USB-Schnittstelle.

*Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Nicht wirklich an ein Comeback, aber ich Glaube.

Deine letzten Worte an die Leser?

Benutzt weiter Euren Amiga.

(aus dem Englischen von Christian Busse)

.... __ -- © Amiga Arena 03/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
        (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-------------------------------.
      | I · N · T · E · V · I · E · W |
      `-------------------------------'
   ø=========================================ø
   |                                         |
   | <«  Developer: Gareth Griffiths         |
   |                                         |
   | <«  Software:  MP3-2-HTML               |
   |                                         |
   | <«  Homepage:  http://www.gazchap.com   |
   |                                         |
   | <«  Email:                              |
   |                                         |
   `=========================================='
```

Please introduce yourself to the readers!

Hi, my name is Gareth Griffiths, also known as GazChap. I'm an 18 year old lad from the United Kingdom, and I'm a bit of a computer obsessive :)

When did you start working with the Amiga?

I first got an Amiga in 1994. Its kinda the same one as I've got today, but I've been swapping the motherboard and all sorts of bits about to improve it over the years.

I've been programming on the Amiga since 1995, when I discovered AMOS. I've moved away from AMOS now though!

Which Amiga model do you own

I've got a Commodore A1200, which I've since put into a tower. I've upgraded it a helluva lot over the years, and its now powered by an '060/50MHz, with 64MB RAM, and a Mediator/Voodoo3 combination.

Which version of the operating system is running on your computer?

OS3.9, I like to stay up to date :)

Which software are you developing?

I'm currently developing two things on the Amiga, MP3-2-HTML and Shoot Out. I'm also writing software for the PC, including (eventually) a Windows version of MP3-2-HTML.

Can you tell us what your software is about?

Well, MP3-2-HTML is a tool for music enthusiasts, really. What it does is takes all of the ID3 information from your MP3 collection and makes a HTML listing of all of them! Great for showing off to your friends about your MP3 collection :)

Shoot Out is an updated version of a game of mine of the same name. A PC version is being developed at the same time as the Amiga version, and its basically a cat-and-mouse kinda game where you have to blow up your opponent's ship whilst trying to avoid his shots yourself!

What has created the idea in you to continue developing your software?

I've only continued the development of MP3-2-HTML because of the feedback I've received from those who use it. I've been fed a lot of good ideas by the users of the program, some of which have made it into recent versions. Some of the other ideas probably never will make it (I had somebody suggest that I made a fully featured MP3 player out of the program, but that would go against the idea of the program) and some of the other ideas will end up implemented in future versions!

How long has the development taken so far?

MP3-2-HTML has been in development for over a year and a half now, although there was a long gap in between for me to concentrate on my studies, and my personal life!

Which software are you using for developing?

Blitz Basic 2.1 from ACID Software, as well as AmiBlitz2, the updated version of Blitz Basic by Bernd Roesch.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

I've not looked at the AmigaDE or MorphOS yet (although I do have the AmigaDE Player software that Amiga, Inc. put out a while back. It looks good) so I'm just developing for straight AmigaOS.

Which OS will you support in the future?

Money is tight, so its unlikely that I'll ever be able to afford an AmigaDE environment, or a PPC to open up MorphOS. So, for the foreseeable future at least, its gonna just be the Amiga and the Windows platform.

What can we expect of future versions?

Future versions of MP3-2-HTML will have support for multiple directory roots, extensive playlist exportation plugins, and lots of other cool things that I'm yet to investigate.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

Bizarrely, no. I do still lose the fun and interest in programming, but that isn't anything to do with the state of the Amiga market, I've always been like that. There was a year-long gap between version 2.93 and version 2.96 of MP3-2-HTML because I couldn't find the motivation to carry on. Somehow I managed it though :)

Do you receive enough feedback for your software?

Not really :(I know there are over 100 people using MP3-2-HTML, but only a small portion of those have actually contacted me with feedback. So if any of you out there reading this use MP3-2-HTML and haven't e-mailed me yet, please do so! It only helps to make future versions better, and it only takes a few minutes of your time!

When did you last use your Amiga?

Yesterday, I was testing a new design for my website in Voyager 3.

Which software did you last buy for your Amiga?

OS3.9, as I said above, money is tight so I don't get to buy too much stuff.

Which software do you still use?

Ooh, lots. Directory Opus Magellan 2 is something I couldn't do without, as is Blitz Basic 2 (and the new updated version of it called AmiBlitz2, available on Aminet) and Personal Paint is also something I use quite a lot as well.

Which hard/software are you planning to buy?

I'm dying to get a TV tuner card for my Mediator so that I can play older games in a window on my Workbench :) I also should get the Mediator Multimedia CD so that I have the drivers for it!

Do you believe in a comeback of Amiga?

To be honest, I did, but now the belief is fading. It'd be great if Amiga made a huge comeback, but unless something happens soon, I can't see it happening. The PC market is competitive enough as it is, and Amiga have got their work cut out to get a viable product on to the market and actually get the sales. To be fair, I didn't even expect them to get as far as they have, so who knows?

Your final words for the readers?

If you haven't already, go and download MP3-2-HTML from http://mp32html.gazchap.com It does everything you could possibly want - it even makes your tea! :)

.... __ -- © Amiga Arena 02/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    | <«  Entwickler: Gareth Griffiths       |
    |                                         |
    | <«  Software:  MP3-2-HTML              |
    |                                         |
    | <«  Homepage:  http://www.gazchap.com  |
    |                                         |
    | <«  Email:                             |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Hi, mein Name ist Gareth Griffiths, auch bekannt als GazChap. Ich bin ein 18 Jahre alter Kerl aus dem Vereinigten Königreich, und ich bin ein bißchen ein Computerbesessener :)

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

1994 bekam ich zuerst einen Amiga. Er ist in etwa derselbe den ich heute habe, aber ich habe über die Jahre die Hauptplatine und alle möglichen Teile hin und her getauscht um ihn zu verbessern.

Ich programmiere den Amiga seit 1995, als ich AMOS entdeckte. Ich bin jetzt aber von AMOS abgegangen!

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Ich habe einen Commodore A1200, den ich seither in einen Tower gesteckt habe. Ich habe ihn im Laufe der Jahre verdammt viel aufgerüstet, und jetzt wird er von einem '060/50MHz mit 64MB RAM und einer Mediator/Voodoo3-Kombination angetrieben.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

OS3.9, ich bin gern auf dem neuesten Stand :)

Welche Software entwickelst Du?

Momentan entwickle ich zwei Sachen auf dem Amiga, MP3-2-HTML und Shoot Out. Ich scheibe auch Software für den PC, einschließlich (irgendwann) einer Windows-Version von MP3-2-HTML.

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Also, MP3-2-HTML ist wirklich ein Werkzeug für Musik-Enthusiasten. Was es tut ist, daß es die gesamte ID3-Information aus deiner MP3-Sammlung nimmt und aus allen eine HTML-Liste macht! Großartig, um vor deinen Freunden mit deiner

MP3-Sammlung anzugeben :)

Shoot Out ist eine aktualisierte Version eines Spieles von mir mit demselben Namen. Gleichzeitig zur Amiga-Version wird eine PC-Version entwickelt, und es ist im Grunde eine Art Katz-und-Maus-Spiel, in dem du das Schiff deines Gegners in die Luft jagen mußt, während du versuchst, selbst seinen Schüssen auszuweichen!

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Die Entwicklung von MP3-2-HTML habe ich nur wegen der Rückmeldungen von denjenigen, die es verwenden, fortgesetzt. Ich habe ein paar gute Ideen von den Benutzern des Programms erhalten, von denen es ein paar in die letzten Versionen geschafft haben. Manche der anderen Idee werden es wahrscheinlich nie schaffen (jemand hatte vorgeschlagen, einen vollausgestattetetn MP3-Player aus dem Programm zu machen, aber das liefe der Idee des Programms entgegen), und manche der anderen werden in zukünftigen Versionen implementiert werden!

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

MP3-2-HTML ist nun seit über anderthalb Jahren in Entwicklung, obwohl es eine lange Pause zwischendurch gab, um mich auf mein Studium und mein persönliches Leben zu konzentrieren!

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

BlitzBasic 2.1 von ACID Software sowie AmiBlitz2, die aktualisierte Version von Blitz Basic von Bern Roesch.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Ich habe mir AmigaDE oder MorphOS noch nicht angeschaut (obwohl ich die AmigaDE Player-Software habe, die Amiga, Inc. vor einer Weile veröffentlicht hat. Sieht gut aus), also entwickle ich nur für das einfache AmigaOS.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Das Geld ist knapp, also ist es unwahrscheinlich, daß mir jemals eine AmigaDE Umgebung leisten können werde, oder einen PPC, um mir MorphOS zu eröffnen. Also wird es für die absehbare Zukunft nur die Amiga- und die Windows-Plattform bleiben.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Zukünftige Versionen von MP3-2-HTML werden mehrere Verzeichnisstämme unterstützen, ausgiebige Playlist-Export-Plugins und jede Menge andere coole Sachen, die ich noch untersuche.

Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren wenn Du die geringe Resonanz siehst, die aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Bizarrerweise nein. Ich verliere schon den Spaß und das Interesse am Programmieren, aber das hat nichts mit dem Zustand des Amiga-Marktes zu tun, ich war immer so. Es gab eine Pause von einem Jahr zwischen Version 2.93 und Version 2.96 von MP3-2-HTML weil ich die Motivation weiter zu machen nicht aufbringen konnte. Das habe ich dann aber doch irgendwie geschafft :)

Erhältst Du genug Rückmeldungen für Deine Software?

Nicht wirklich :(Ich weiß, daß es über 100 Leute gibt, die MP3-2-HTML

benutzen, aber nur ein kleiner Teil davon hat tatsächlich mit Rückmeldungen Kontakt mit mir aufgenommen. Also, falls irgendwelche von Euch die das hier lesen MP3-2-HTML benutzen und mir noch nicht gemailt haben, bitte tut es! Es hilft bloß, zukünftige Versionen besser zu machen, und es braucht bloß ein paar Minuten eurer Zeit!

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Gestern - ich testete ein neues Design für meine Website in Voyager 3.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

OS3.9 - wie ich bereits oben sagte ist das Geld knapp, so daß ich nicht zu viel Zeug kaufen kann.

Welche Software verwendest Du noch?

Ooh, jede Menge. Directory Opus Magellan II ist etwas, ohne daß ich nicht auskommen könnte, Blitz Basic 2 (und die neue aktualisierte Version davon namens AmiBlitz2, erhältlich im Aminet) ebenso, und Personal Paint ist auch etwas, das ich ebenfalls ziemlich oft benutze.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Ich brenne darauf, eine TV-Tuner-Karte für meinen Mediator zu kriegen damit ich ältere Spiele in einem Fenster auf meiner Workbench spielen kann :) Ich sollte mir auch die Mediator Multimedia CD holen, damit ich die Treiber dafür habe!

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ehrlich gesagt, ich tat es, aber nun schwindet der Glaube. Es wäre toll wenn Amiga ein riesiges Comback machen würde, aber wenn nicht bald etwas geschieht, kann ich nicht sehen, daß das passiert. Im PC-Markt herrscht jetzt schon genug Wettbewerb, und Amiga haben alle Hände voll zu tun ein lebensfähiges Produkt auf den Markt zu bringen und tatsächlich den Umsatz zu erzielen. Um fair zu bleiben, ich hatte nicht einmal erwartet, daß sie es so weit schaffen würden wie sie es geschafft haben, also wer weiß?

Deine letzten Worte an die Leser?

Falls ihr es noch nicht getan habt, geht hin und ladet MP3-2-HTML von http://mp32html.gazchap.com herunter. Es macht alles, was auch immer ihr wollen könntet - es macht sogar euren Tee! :)

.... __ -- © Amiga Arena 02/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
        (·· AMIGA · ARENA ··)

    .-----------------------------------.
    | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
    `-----------------------------------'

     ¸================================¸
     |                                |
     | Developer: Gods & IRIS         |
     |                                |
     | Software/Mag: D.I.S.C.         |
     |                                |
     | Homepage: www.idf.net/gods     |
     |                                |
     | Email: zerox@post.com          |
     |                                |
     `================================'
```

Hello Frode, can you please tell a bit about yourself and your Amiga background?

Hello Olaf, of course I can.I'm 28 years old and live in the south-west of Norway in a city called Stavanger.My education got nothing to do with the Amiga nor other computers,as I'm a "lawyer" (jura-studium) and these days I work with tax-affairs.

After having an old Commodore 64 for some years, I finally bought an Amiga 500 in 1987.And well... I loved the machine and after some time as a game-maniac,I started to get a bit creative and joined the "scene". The rest is history really... in the scene I'm called Zerox.

The entry:

How did you get into the "Scene"?

When playing some fantastic games on the Amiga, I started to swap with some friends and others, inside and outside of Norway.Then I got in touch with the crack scene, as some people sent me games which weren't originals, but cracked by certain groups.They had inserted their own intro at the beginning. Between the games,some people also sent me demos.
I found them interesting and got curious,so I contacted some sceners that had inserted their addresses in those productions.I began to exchange demos, intros,mags etc, and then joined my first internationl amiga group called Argon back in January 1989.Some more groups followed, like Beastie Boys, Mega Menace, IRIS, and since 1994 I've been a member of Gods.

What distinguishes a "Scener" from a non "Scener"?

The difference isn't necessarily that big, but a scener is usually a part of a group and makes certain contributions in form of creative work, like demos, intros, mags,slideshows, musicdisks etc.He is more interested in making something,instead of being a plain user of games or utilities for

instance.Butthen again, sceners also play games and use various software. And also non-sceners can be creative and make things, but normally not demos and intros etc. for the small community called the scene. Both groups have in common that they love the Amiga...

How came the birth of D.I.S.C about?

The D.I.S.C. project got started in the middle of 1989 by a bunch of dedicated sceners often refered to as the 'salad team'.The intention was to 'make a mag for every computer-freak, not just those who think to be great,as the creators told us.Personally I didn't join the team before 1992/93,when I took over the project and became main-editor.That was quite hard as most of the old team members had left the scene, and we were without code, graphics and music, in addition to articles.

Can you tell me what D.I.S.C is about?

D.I.S.C. stands for Digital Information Service for Computerfreaks, and our aim is to be very informative about what's going on in the Amiga scene. We tryto cover the latest scene news, the latest amiga news,the most active groups and persons, productions and much more.

Since when has D.I.S.C been in existence?

The first issue got released the 10/1-90 after an internal meeting held the 3-7th of January.The unique thing about D.I.S.C.was that the mag got created by so many different people and groups.D.I.S.C.didn't have one main-editor nor one group behind the production, and this was actually the strength of his legendary diskmag.Of course some persons were more importantthan others and were working very hard to keep this team together.Anyway,D.I.S.C. has been released as a digital mag for more than 12 years now...

Which software do you use for developing D.I.S.C?

Normally you should think that we need alot of various software to create D.I.S.C,and that'salso true.But we don't need to assemble the source for instance every time we release it, so for me it's no longer necessary to use Asm-Pro.Instead I use a special made editor-tool made by the coder of D.I.S.C.Naturally I also need a normal text-editor program, and most programs will dothe work. need a gfx-program also, but not all will work out, as I need one which can convert different formats,especially to gif. Then I need a music converter,I use TrackerPacker.I also need a cruncher, and I use Stone Cruncher.

How, in detail, is D.I.S.C created?

First of all, enough people have to torment me with questions about another issue.Then I ask the other person in the main-team, Darkhawk,if he also wants to do a new edition. Then we start getting some ideas, and ask a few of the others in our editorial team to write as well.We ask the coder for an updated source,some graphicians for more pictures and cliparts, and a few musicians for a few new songs.Then we do research and write our articles and I try to insert everything into D.I.S.C. with the special-editor.I adjust and convertthe new gfx and music, and start inserting the articles.Those articles I dont need to format, as the source fix it all.But I have to do alot of things with the editor tool. I have to adjust one page after another into the mag.If have to insert the text where I want it, and then add the gfx where I want it also, page for page.So it's a very timeconsuming business as I like to illustrate each article with lots of pictures of certain productions and persons. NaturallyI also have to colourize everything.Usually I also insert alot

of hidden links to various stuff.

*Is there still enough "input" from the "Scene" to fill a mag like D.I.S.C
with articles?*

Not really.The scene is getting quite small these days,and we have no
more than 4 mags left.In contents,D.I.S.C. is usually the biggest
(except from party-editions),and there are simply not enough
freelance-editors anymore to support us,as most sceners are getting quite
lazy nowadays.Therefore the DISC team have to fill the mag ourselves, and
find interesting things to write about.Still there are enough productions
and incidents to cover...

*Are you under the pressure of not being allowed to be "Lame", e.g. do you
have to have high quality articles from Sceners for acceptance?*

I cant say that.The quality ofthe Amiga mags have fallen alot the latest
years,as I would say they were much better around 1995.Nowadays it seems
like the sceners dont really care that much about what's written,they are
more interested in the layout and code.Therefore I dont feel the pressure
of doing my very best when it comes to article performance anymore.

Are non "Sceners", too, allowed to write articles for you?

Yes,of course.The important thing iswhat they write about.
The articles should be of some interest to the usual reader.So naturally we
prefer strictly scene articles (about groups, persons, parties etc), but
also allkind of amiga related issues are very welcome.About games,
software,hardware and more... nd occasionally some pure entertainment.
But we try to not include pure fillers,and stuff you can easily find
thousands of places on internet... about films,books,cds, normal
incidents etc. as D.I.S.C.is about the amiga and the amiga scene.

About the "Scene"

In what way has the Amiga "Scene" changed?

Its obvious that the scene has gotten alot smaller the last 5 years or so,
or actually it began to get alot smaller already back in 1994/95 when AGA
took over.Many people never upgraded to AGA, and less and less sceners
have continued to upgrade.When they can't watch the productions anymore,
then most people simply quit.Naturally here are also alot less productions
released,but these days you don't find hat many "bad" productions...
and most productions are released at the various parties these days.
Especially at the big parties.Its also a fact that the sceners
are alot older these days,and most have been sceners for quite some
time as there arent many newcomers.

Is there still the "Elite" way of thinking among "Scene" members?

Not as much as in the past, ut there are still some that think they are
much better than the rest.I guess you'll never get rid of these people,
but generally there are alot less arrogant people nowadays.

How "active" do you think the "Scene" is?

If we look at the numbers there were alot more productions released earlier.
But these days the groups that are still alive,are quite active.
So you could say we get more productions pr.scener today compared to earlier... ;-)
Anyway,many people begin to tire and get less and less active...

Does the Amiga "Scene" live only from its past, or are there new groups forming, with junior artists?

Sadly there are not many newcomers in the scene.Most people you've heard about quite some time, but now and then a few more appear.Some new groups are being formed,but mainly from sceners that have been around for a while.

Is it at all possible for a non "Scener" to find his/her way in this part of the Amiga culture?

Yes,it's of course possible to join the scene.Infact,I would say it's easier now than in the past as I'm sure there are enough friendly people to help you into the scene.And as the scene desperately need new faces, I would urge everyone to give it a try... :-)

Do slogans like "Friendship rules" still apply? I mean, are people still keeping in touch via mail (swapping)?

The swapping scene is nearly dead.There are still a few people doing some slow-swapping though,but emailing/internet is so much faster.
Anyway,friendship is more important these days in the scene than it ever was before.
And yes,there are still groups having "friendship" in their slogans.
IRIS for instance have the slogan "When It Comes To Friendship!",hehe...

How do you think the Amiga "Scene" will develop in the future?

Thats very hard to predict, but I'm not too optimistic really.
The scene has somewhat stabilized now, but we're getting older and older, and therefore our productivity is falling as most people have jobs, girlfriends etc. too.
For each and everytime we upgrade our equipment,more sceners leave the scene too.
Normally you need a 060 to watch the various classic amiga productions, and now with PPC boards that's not enough.At this years Mekka-Symposium party almost half of the contributions needed PPC to run for instance.
And with the new AmigaONE,I think the scene will get even more divided, and therefore less sceners.
Hopefully I'm wrong, and that more sceners will get attracted tothe amiga scene because of this new hardware and software though.

Your final words to the readers?

Do support the Amiga community,as you know there can't be any better community to be a part of.Wheter you're a user or a scener, doesnt really matter.
But if you dont know what the scene is all about, then check it out as I'm sure you'll like it.There are lots of amiga productions available for you to download everywhere.
You could of course download an issue or two of D.I.S.C...
If you're not really into the scene,but understand German and love the Amiga, then get your hands on the papermag AMIGAplus!
At the end I just want to wish you all a great summer...

.... __ -- © Amiga Arena 07/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILl bURNZ!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

     .-----------------------------------.
     | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
     `-----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    | <«  Entwickler: Gods & IRIS             |
    |                                         |
    | <«  Software/Mag: D.I.S.C.              |
    |                                         |
    | <«  Homepage: www.idf.net/gods          |
    |                                         |
    | <«  Email: zerox@post.com               |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Hallo Frode, kannst Du uns bitte etwas über Dich und Deinen Amiga-Hintergrund erzählen?

Hallo Olaf, natürlich kann ich. Ich bin 28 Jahre alt und lebe im Südwesten Norwegens in einer Stadt namens Stavanger. Meine Ausbildung hat nichts mit dem Amiga noch anderen Computern zu tun, da ich ein "Anwalt" bin (Jura-Studium) und heutzutage an Steuerangelegenheiten arbeite.

Nachdem ich einige Jahre einen alten Commodore 64 hatte, kaufte ich 1987 schließlich einen Amiga 500. Und tja... Ich liebte die Maschine und nach einiger Zeit als Spiele-Verrückter, begann ich etwas kreativ zu werden und trat der "Szene" bei. Der Rest ist wirklich Geschichte... In der Szene werde ich Zerox genannt.

Der Einstieg:

Wie kamst Du in die "Szene"?

Als ich einige fantastische Spiele auf dem Amiga spielte, begann ich mit einigen Freunden und anderen innerhalb und außerhalb Norwegens zu tauschen. Dann kam ich mit der Cracker-Szene in Berührung, da mir manche Leute Spiele schickten, die keine Originale sondern von bestimmten Gruppen gecrackt waren. Die hatten am Anfang ihr eigenes Intro eingefügt. Zwischen den Spielen schickten mir manche Leute auch Demos. Ich fand sie interessant und wurde neugierig, also nahm ich mit einigen Szenern Kontakt auf, die ihre Adressen in diese Produktionen eingefügt hatten. Ich begann Demos, Intros, Mags usw. zu tauschen und schloss mich damals im Januar 1989 meiner ersten internationalen Amiga-Gruppe namens Argon an. Mehr Gruppen folgten, wie Beastie Boys, Mega Menace, IRIS, und seit 1994 bin ich Mitglied von Gods.

Was unterscheidet einen "Szener" von einem nicht-"Szener"?

Der Unterschied ist nicht unbedingt so groß, aber ein Szener ist gewöhnlich Teil einer Gruppe und leistet bestimmte Beiträge in Form von kreativer Arbeit wie Demos, Intros, Mags, Slideshows, Musikdiscs usw. Er ist z.B. mehr daran

interessiert etwas zu schaffen statt einfach nur Benutzer von Spielen oder Utilities zu sein. Dann widerum spielen auch Szener Spiele und nutzen verschiedene Software. Und auch nicht-Szener können kreativ sein und Dinge machen, aber normalerweise keine Demos und Intros usw. für die kleine Gemeinschaft namens Szene. Bede Gruppen haben die Liebe zum Amiga gemeinsam...

Wie kam es zur Geburt von D.I.S.C.?

Das D.I.S.C.-Projekt wurde mitte 1989 von einem Haufen engagierter Szener begonnen, von denen oft als dem 'Salat-Team' gesprochen wird. Die Absicht war, 'ein Magazin für jeden Computerfreak zu machen, nicht nur die, die sich selbst großartig finden', wie die Schöpfer uns erzählten. Ich persönlich trat dem Team nicht vor 1992/93 bei, als ich das Projekt übernahm und Hauptredakteur wurde. Das war ziemlich schwer, da die meisten alten Team-Mitglieder die Szene verlassen hatten, und wir außer Artikeln auch weder Code noch Grafik und Musik hatten.

Kannst Du mir sagen, worum es bei D.I.S.C. geht?

D.I.S.C. steht für Digitaler Informations-Service für Computerfrekas, und unser Ziel ist, sehr informativ über was in der Amiga-Szene vor sich geht zu sein. Wir versuchen, die neuesten Szene-Nachrichten abzudecken, die neuesten Amiga-Nachrichten, die aktivsten Gruppen und Personen, Produktionen und mehr.

Seit wann existiert D.I.S.C.?

Die erste Ausgabe wurde am 10.01.90 nach einer internen Sitzung, die vom 3.-7. Januar gehalten wurde, veröffentlicht. Das Einzigartige an D.I.S.C. war, dass das Magazin von so vielen verschiedenen Leuten und Gruppen kreiert wurde. D.I.S.C. hatte weder einen Hauptredakteur noch eine Gruppe hinter der Produktion, und das war tatsächlich die Stärke dieses legendären Diskmags. Natürlich waren manche Leute wichtiger als andere, und wir arbeiteten hart daran, dieses Team zusammen zu halten. Jedenfalls wird D.I.S.C. als digitales Magazin jetzt schon seit über 12 Jahren veröffentlicht...

Welche Software verwendet Ihr für die Entwicklung von D.I.S.C.?

Normalerweise sollte man denken, dass wir eine Menge verschiedener Software bräuchten, um D.I.S.C. herzustellen, und das ist auch wahr. Aber wir müssen z.B. den Code nicht für jede Ausgabe assemblieren, darum ist für mich nicht länger notwendig, Asm-Pro zu verwenden. Stattdessen verwende ich ein speziell gemachtes Editor-Tool vom Coder von D.I.S.C.. Natürlich brauche ich auch ein normales Texteditor-Programm, und die meisten Programme sind dafür geeignet. Ich brauche auch ein Grafikprogramm, aber nicht alle sind geeignet, da ich eins brauche, das verschiedene Formate konvertieren kann, besonders nach GIF. Dann brauche ich einen Musik-Konverter, ich verwende da TrackerPacker. Ich brauche auch einen Komprimierer, da verwende ich Stone Cruncher.

Wie im Einzelnen wird D.I.S.C. hergestellt?

Zuallererst müssen mich genug Leute mit Fragen nach einer neuen Ausgabe quälen. Dann frage ich die andere Person im Hapt-Team, Darkhawk, ob er auch eine neue Ausgabe machen möchte. Dann fangen wir an, nach ein paar Ideen zu suchen und bitten ein paar der anderen in unserem Redaktionsteam, auch zu schreiben. Wir bitten den Coder um einen aktualisierten Quellcode, ein paar Grafiker um mehr Bilder und Cliparts und ein paar Musiker um ein paar neue Songs. Dann recherchieren wir und schreiben unsere Artikel, und ich versuche, alles mit dem Spezial-Editor in D.I.S.C. einzubauen.
Ich mache die Anpassungen und Konvertierungen der neuen Grafiken und Musik und beginne mit dem Einfügen der Artikel.
Ich brauche diese Artikel nicht zu formatieren, weil die Source das alles fixt.

Aber ich muss eine Menge Sachen mit dem Editortool machen.
Ich muss eine Seite nach der anderen in das Magazin einpassen.
Ich muss den Text dort einfügen, wo ich ihn haben will, und dann auch noch die Grafiken, Seite für Seite. So ist das ein sehr zeitraubendes Geschäft, da ich jeden Artikel gern mit jeder Menge Bildern bestimmter Produktionen und Leute illustriere. Gewöhnlich füge ich auch noch eine Menge versteckter Links auf verschiedene Sachen ein.

Gibt es noch genug "Input" aus der "Szene", um ein Magazin wie D.I.S.C. mit Artikeln zu füllen?

Nicht wirklich. Die Szene wird heutzutage ziemlich klein, und wir haben nicht mehr als 4 Magazine übrig. Vom Inhalt her ist D.I.S.C. normalerweise das Größte (mit Ausnahem von Party-Ausgaben), und es gibt einfach nicht mehr genug freischaffende Redaktuere um uns zu unterstützen, und die meinsten Szener werden heutzutage ziemlich faul. Darum muss das DISC-Team das Magazin selbst füllen und interessante Sachen finden, über die man schreiben kann. Trotzdem gibt es noch über genügend Produktionen und Ereignisse zu berichten...

Steht Ihr unter dem Druck, nicht "Lame" sein zu dürfen, d.h. müsst Ihr qualitativ hochwertige Artikel von Szenern haben, um akzeptiert zu werden?

Das kann ich nicht sagen. Die Qualität der Amiga-Magazine hat in den letzten Jahren sehr nachgelassen, will sagen sie waren um 1995 herum viel besser. Heutzutage scheint es den Szenern ziemlich egal zu sein was geschrieben wird, sie sind mehr am Layout und Code interessiert. Darum fühle ich mich nicht mehr unter Druck, mein allerbestes zu geben, wenn es um Artikelleistung geht.

Dürfen auch nicht-"Szener" Artikel für Euch schreiben?

Ja, natürlich. Das Wichtige ist, worüber sie schreiben. Die Artikel sollten für den normalen Leser etwas von Interesse sein. Also natürlich bevorzugen wir strikte Szene-Artikel (über Gruppen, Leute, Parties usw.), aber auch jede Art von Amiga-bezogenen Themen ist seht willkommen. Über Spiele, Software, Hardware und mehr... und gelegentlich etwas reine Unterhaltung. Aber wir versuchen, keine reinen Füller aufzunehmen, und Zeug, das man leicht an tausend Orten im Internet findet... über Filme, Bücher, CDs, normale Ereignisse usw., da es in D.I.S.C. um den Amiga und die Amiga-Szene geht.

Über die "Szene"

Inwieweit hat sich die Amiga-"Szene" geändert?

Es ist offensichtlich, dass die Szene in den letzten 5 Jahren oder so sehr geschrumpft ist, oder tatsächlich begann das bereits damals 1994/95 als AGA übernahm. Viele Leute habe nie auf AGA aufgerüstet, und immer weniger Szener haben weiter aufgerüstet. Wenn sie die Produktionen nicht mehr ansehen können, hören die meisten Leute einfach auf. Natürlich werden auch viel weniger Produktionen veröffentlicht, aber heutzutage findet man nicht so viele "schlechte" Produktionen... und die meisten Produktionen werden heutzutage auf den verschiedenen Parties veröffentlicht. Besonders auf den großen Parties. Es ist auch eine Tatsache, dass die Szener heutzutage viel älter sind, und die meisten sind schon eine ganze Weile Szener, da es nicht viele Newcomer gibt.

Gibt es noch das "Elite"-Denken unter den "Szene"-Mitgliedern?

Nicht so sehr wie in der Vergangenheit, aber es gibt immer noch ein paar die denken sie seien viel besser als der Rest. Ich glaube man wird diese Leute nie los, aber im allgemeinen sind sie heutzutage viel weniger arrogant.

Was glaubst Du, wie "aktiv" die "Szene" ist?

Wenn wir uns die Zahlen ansehen, sind früher viel mehr Produktionen veröffentlicht worden. Aber heutzutage sind die Gruppen, die noch am Leben sind, ziemlich aktiv. Also könnte man sagen, dass wir im Vergleich zu früher mehr Produktionen pro Szener kriegen... ;-) Trotzdem, viele Leute werden müde und werden immer weniger aktiv...

Lebt die Amiga-"Szene" nur von ihrer Vergangenheit, oder bilden sich neue Gruppen mit Nachwuchskünstlern?

Traurigerweise gibt es in der Szene nicht viele Newcomer. Von den meisten Leuten hat man schon eine ganze Weile gehört, aber hin und wieder tauchen ein paar neue auf. Ein paar neue Gruppen bilden sich, aber hauptsächlich von Szenern, die schon eine Weile da sind.

Ist es für einen nicht-"Szener" überhaupt möglich, sich in diesem Teil der Amiga-Kultur zurecht zu finden?

Ja, es ist natürlich möglich, der "Szene" beizutreten. Tatsächlich würde ich sogar sagen, dass es heute einfacher ist als früher, da ich sicher bin, dass es genug freundliche Leute gibt, einem in die Szene hinein zu helfen. Und da die Szene verzweifelt neue Gesichter braucht, würde ich jedem raten, es zu versuchen... :-)

*Haben Slogans wie "Friendship rules" noch Geltung?
Ich meine, stehen die Leute noch per Post in Kontakt (Swapping)?*

Die Swapping-Szene ist praktisch tot. Es gibt aber noch ein paar Leute, die Slow-Swapping betreiben, aber E-Mailen/Internet sind so viel schneller. Auf jeden Fall ist Freundschaft heutzutage in der Szene viel wichtiger als je zuvor. Und ja, es gibt noch Gruppen, die "Friendship" in ihren Slogans haben. IRIS z.B. haben den Slogan "When It Comes To Friendship!", hihi...

Wie, glaubst Du, wird sich die Amiga-Szene in Zukunft entwickeln?

Das ist sehr schwer vorherzusagen, aber ich bin wirklich nicht zu optimistisch. Die Szene hat sich jetzt etwas stabilisiert, aber wir werden immer älter und darum sinkt unsere Produktivität, da die meisten Leute auch Beruf, Freundin usw. haben. Jedes Mal, wenn wir unsere Sachen aufrüsten, verlassen mehr Szener die Szene. Normalerweise brauchst Du einen 060, um die verschiedenen Classic Amiga-Produktionen anzusehen, un nun mit den PPC-Boards reicht das nicht mehr. Auf der diesjährigen Mekka-Symposium-Party z.B. brauchte fast die Hälfte der Beiträge zum Ausführen einen PPC. Und ich denke, mit dem neuen AmigaOne wird die Szene noch mehr gespalten, und deshalb weniger Szener. Aber hoffentlich irre ich mich, und durch die neue Hard- und Software werden mehr Szener von der Amiga-Szene angezogen.

Deine letzten Worte an die Leser?

Unterstützt die Amiga-Gemeinschaft, weil Ihr wisst, man kann keiner besseren Gemeinschaft angehören. Ob Ihr User oder Szener seid ist nicht wichtig. Aber wenn Ihr nicht wisst, worum es in der Szene überhaupt geht, dann schnuppert mal rein, ich bin sicher, es wird Euch gefallen. Es gibt überall jede Menge Amiga-Prduktionen zum Herunterladen. Ihr könnt natürlich auch ein oder zwei Ausgaben von D.I.S.C. herunterladen... Falls Ihr Euch nicht wirklich für die Szene begeistern könnt, aber Deutsch könnt und den Amiga liebt, seht zu, dass Ihr das Printmagazin AMIGAplus in die Finger bekommt! Zuguterletzt möchte ich Euch nur noch einen großartigen Sommer wünschen...

.... __ -- © Amiga Arena 07/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS!

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
(·· AMIGA · ARENA ··)

.-------------------------------.
| I · N · T · E · V · I · E · W |
`-------------------------------'


ø===================================ø
|                                   |
| <«  Entwickler: Frank Pagels »>   |
|                                   |
| <«  Software: ArtPro, Ripley »>   |
|                                   |
| <«  Homepage: www.coplabs.org »>  |
|                                   |
| <«  Email: copper@coplabs.org »>  |
|                                   |
`===================================='
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Frank Pagels. wohne in Rostock und bin 30 Jahre alt. Zur Zeit studiere ich Informatik an der Uni Rostock. Habe damit aber auch erst mit 27 angefangen :)

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Dass muss so 1991 mit einem A500 begonnen haben.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

A4000 im RBM Tower mit PPC Karte. Bei der allerdings der PPC verreckt ist. Ein A500 steht hier auch noch rum.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

AmigaOS 3.1

Welche Software entwickelst Du?

Den Grafikconverter ArtPRO und den Video Mpeg Player Ripley. Die Entwicklung wurde allerdings eingestellt.

Kannst Du uns erzählen, worum es bei Deiner Software geht?

ArtPRO ist ein kleiner netter Grafikconverter mit kleinen Bildbearbeitungs-funktionen. Tja und Ripley spielt Video Mpegs ab.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

ArtPRO wurde entwickelt, weil ich einen Converter benötigte der Bilder in Sprites oder ins Raw Format, wie man es für Demos braucht, umwandeln konnte. Es gab zwar jede Menge Tools die das konnten, aber die gefielen mir alle nicht 100%ig. Mit der Zeit ist ArtPRO dann grösser geworden als es gedacht war. Ripley wurde geschrieben weil es keinen guten Player für den PPC gab. Mittlerweile

gibt es ja Frogger, der seinen Job sehr gut tut.

Wie lang hat die Entwicklung bisher gebraucht?

Die Entwicklung von ArtPRO wurde 1993 begonnen. Zwischendruch das Konzept nochmal über den Haufen geworfen. Im Oktober 1994 gewann ArtPRO dann den ersten Platz bei einer Tool Competition einer Demoparty. 1999 wurde die Entwicklung dann eingestellt.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Asm-Pro, ArtPRO ist komplett in Assembler geschrieben. Für kleinere Tools und Demos für die Teklib von http://www.neoscientists.org wurde dann C verwendet. Hier wurde mit dem Editor Edge und dem SAS Compiler gearbeitet.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Zur Zeit eigentlich nur noch für Linux.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Mal sehen was so kommt :-)

Erhältst Du genügend Resonanz auf Deine Software?

Ich habe für ArtPRO ca. 80 Registrierungen bekommen. Das ist zwar nicht überwältigend aber mehr als ich je gedacht hatte. Die weiteste kam aus Neuseeland. Also es kam schon ein Feedback zurück.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Jetzt gerade. Aber nur in der Funktion eines DSL Routers.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Frogger, SoftCinema

Welche Software verwendest Du noch?

Dopus5.5, MysticView, Edge

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Im moment keine.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Es wird wohl immer eine Fangemeinde geben. Aber an einen grossen Durchbruch glaube ich ehrlich gesagt nicht mehr.

Deine abschließenden Worte an die Leser?

Dick Laurent ist tot! (Lost Highway)

.... __ -- © Amiga Arena 2/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    |  Entwickler: Felix Schwarz (IOSPIRIT)  |
    |                                         |
    |  Software: fxPAINT, fxSCAN, VHI Studio |
    |                                         |
    |  Homepage: http://www.IOSPIRIT.de/     |
    |                                         |
    |  Email: info@IOSPIRIT.de               |
    |                                         |
    `=========================================='
```

*Hallo Felix,kannst Du bitte einwenig über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Hallo Olaf! Nun, angefangen hat damals alles im Alter von 6 oder 7 Jahren mit einem ZX Spectrum, an dem ich meine ersten Zeilen Basic schrieb. Mit der Zeit wurde der Leistungshunger und Umfang meiner Programme grösser und ein Sinclair QL trat die Nachfolge des ZX Spectrum an. Nachdem Sinclair Pleite gegangen war und keine Ersatzteile mehr für den QL zu bekommen waren, stieg ich letzten Endes auf einen Amiga 2000 um, dessen Multitasking- und Grafikfähigkeiten mich faszinierten. Vor allem Deluxe Paint hatte mich zu dem Zeitpunkt fasziniert. Niemals hätte ich damals geglaubt, dass ich später selbst einmal mit Grafik meine Brötchen verdienen würde ;). Dem Amiga 2000 folgten ein A1200, ein A4000, und vor wenigen Wochen ein A4000T.

*Nachdem Du in der Vergangenheit mit Programmen wie Ultraconv oder BlackIRC auf Dich Aufmerksam gemacht hast,denke ich kam der Durchbruch mit fxPAINT. Wie sieht es heute mit der Weiterentwicklung des Programmes aus?

fxPAINT wurde die ganze Zeit kontinuierlich weiterentwickelt und derzeit arbeite ich an der Version 2.0. Dort sind bereits jetzt viele echte Knaller enthalten, die es bisher weder auf dem AMIGA noch auf anderen Plattformen gibt. Da ich diese aber nicht vorweg nehmen möchte und das finale Featureset noch nicht feststeht, bitte ich noch um ein wenig Geduld bis ich hierzu eine ausführliche Ankündigung mache.

*Siehst Du oder gibt es Überhaupt noch eine Nachfrage an Mal/Bildbearbeitungs Programmen für den Amiga?

AMIGA-User sind traditionellerweise sehr stark an Computergrafik, und allem was mit deren Erstellung und Bearbeitung zu tun hat, interessiert. Nachdem fxPAINT ein sehr leistungsstarkes Produkt ist, dass Möglichkeiten weit über die üblichen Bildbearbeitungs- und Malfunktionen anderer Programme hinaus bietet, die breiteste Unterstützung moderner Hardware am Markt anbietet,

mit jeder Version seinen Vorsprung ausbaut und eine treue Fangemeinde besitzt, sehe ich hier durchaus einen Markt.

*Worin hat Deiner Meinung nach der Amiga noch Vorzüge um Grafiken/Bilder zu erstellen?

Der AMIGA ist zunächst als Plattform gut geeignet: er arbeitet schnell, effizient und macht in der Regel das, was man von ihm will. Ausserdem gibt es keine andere Plattform, die (softwareseitig) für so wenig Geld so viel Grafikpower bietet wie der AMIGA. Und zumindest bei meinen Produkten ist die Benutzung trotz mächtigem Funktionsumfang auch noch sehr einfach. Wenn ich mir z.B. ansehe, welche Kopfstände Freunde machen müssen bis sie an ihrem Windows PC aus einem gescannten Bild eine PDF-Datei machen .. mit fxSCAN braucht man nach dem Scannen noch genau 3 Klicks und die Eingabe eines Dateinamens bis zur fertigen PDF-Datei.

*Kannst Du uns jetzt schon was über geplante Features, Programmversion etc. von fxPAINT erzählen?

Die nächste Version wird 2.0 sein. Zu den Features nur soviel: Auf der Liste meiner Änderungen sind bereits 53 Einträge und darunter einige echte Knaller und umfangreiche Änderungen und Erweiterungen. Eine Ankündigung mit Details zu fxPAINT 2.0 wird kommen, ich bitte hier aber noch um ein wenig Geduld.

*Nachdem es eigentlich im Jahr 2000/01 etwas ruhig um Dich geworden war,überraschte es mich umso mehr als Du im April diesen Jahres mit der Gründung von IOSPIRIT wiedergekehrt bist. Was hat Dich dazu bewegt A) Weitherin für den Amiga zu entwickeln?
B) Dies mit einer Gründung eines Unternehmens zu bekräftigen?

Neben der Tatsache, dass es einfach Spass macht, glaube ich auch, dass im AMIGA immer noch genug Leben ist, um Entwicklungen (auch finanziell) zu rechtfertigen. Die ewige (und oftmals unnötige) Schwarzmalerei auch vieler AMIGA Firmen haben dem AMIGA zwar sehr geschadet und sind sicherlich zu einem guten Anteil daran Schuld, dass Viele den AMIGA verlassen haben.

Ich bin aber der Überzeugung, dass man durch die richtigen Impulse dem AMIGA durchaus eine Zukunft geben kann. Hier gilt, wie im ganzen Leben, das Prinzip von Ursache und Wirkung (cause and effect): Negative Signale, negativer Effekt - positives Denken und gute Produkte, positives Echo. Packen wirs an!

*Amiga Produkte liegen zur Zeit wie "Blei" in den Regalen, kannst Du hier von einer Trendwende sprechen oder siehst Du ein positives Signal am Amiga Markt für den Verkauf Deiner Produkte?

Die Verkäufe laufen freilich nicht mehr so gut wie früher, aber die HÄndler hatten eigentlich nie Probleme mit dem Verkauf meiner Produkte. Dafür, dass es so lange absolut still um mich und meine Produkte war, liefen die Verkäufe während dieser Zeit sogar erstaunlich gut (aber auch nur dafür).

Eine echte Trendwende und ein Ende der Kaufzurückhaltung sehe ich aber frühestens mit Erscheinen von Pegasos/MorphOS oder AmigaONE/AmigaOS 4.0. Viele sind verunsichert, ob die Software denn auch auf den neuen Rechnern laufen wird und scheuen daher jeden Kauf. Das schadet dem AMIGA-Markt, da natürlich jeder HÄndler und Entwickler weiterhin laufende Kosten hat, die eher mehr als weniger werden. Es wird also endlich Zeit, dass den Ankündigungen endlich Taten folgen.

Ich kann aber jedem User versichern, dass ich meinen Sourcecode entsprechend anpassen und einen kostenlosen Patch übers Internet zur Verfügung stellen werde, sollten Inkompatiblitäten mit fxSCAN 4.0, fxPAINT 2.0 oder VHI Studio auftreten. Es gibt also keinen Grund, diese Produkte nicht zu ordern und schon jetzt in den Genuss ihrer vielen Möglichkeiten zu kommen.

*Deinen Lebesunterhalt dürftest Du aber wohl nicht damit bestreiten oder?

Sagen wir einmal: Ich versuche es. Ob es klappt, wird sich in den nächsten Monaten zeigen.

Sollte es nicht klappen, werde ich zukünftig wohl auch andere Plattformen unterstützen müssen. Den AMIGA würde ich aber selbst dann sicher nicht fallen lassen!

Umso mehr schmerzt natürlich die Einstellung Vieler, die lieber Raubkopien ziehen anstatt meine Arbeit ehrlich zu bezahlen. Den Schaden in den vergangenen Jahren durch gecrackte Raubkopien schätze ich (vorsichtig und realistisch anhand von verschiedenen Downloadzahlen von Updates über einen kurzen Zeitraum) auf einen fünfstelligen EURO-Betrag.

Gegen die Ersteller der mir bekannten, gecrackten Versionen und deren Verteiler (auch im Ausland) wird in Kürze Anzeige gestellt. Einige Realnames sind mir durch Nachforschungen mittlerweile bekannt. Ich werde mir dieses schädliche, kriminelle Treiben nicht mehr länger ansehen. Wer vorsätzlich meine Existenz (und die vieler Anderer!) bedroht und meinem Unternehmen nachhaltig schadet, darf nicht auf Milde hoffen, hier ist Schluss mit lustig!

*fxSCAN scheint zur Zeit Dein "Zugpferd" zu sein und diesen Monat gab es zahlreiche Neuigkeiten aus dem Haus IOSPIRIT, was mach fxSCAN zur Zeit einzigartig für den Amiga?

Kurzes Brainstorming:

- eine sehr leistungsstarke und schnelle Texterkennung
- ein PDF-Export der schneller ist als die Anzeige der erzeugten Datei in APDF
- die Unterstützung von USB-Scannern
- die beste Kopierfunktion auf dem AMIGA
- schnelle und gute Nachbearbeitungsfunktionen
- integrierte Lösung rund ums Scannen, minimale Wege und Zeiten bis zum Ziel
- umfangreiche PPC-Unterstützung

*Besteht Überhaupt ein ausreichender Markt an z.b Amiga Usern die USB haben um solche Treiber zu ermöglichen bzw. die Kosten dafür zu decken?

Michael Böhmer und Chris Hodges sind sehr engagierte Menschen und haben viel Geld und Zeit investiert, um USB am AMIGA zu ermöglichen. Durch meine ergänzende Unterstützung mit Scanner- und Digitalkameratreibern hoffe ich weitere gute Argumente für den Kauf der USB-Karten liefern zu können und hier einen Markt zu schaffen. Ich verwende HIGHWAY-Karte und Poseidon-Stack jetzt schon eine ganze Weile und kann sie eigentlich nur jedem ans Herz legen, hier liefert jemand ein durch-und-durch rundes und gutes Produkt ab.

Ausserdem unterstütze ich über meine Zwischenschicht IOUSB auch Konkurrenzprodukte wie den AmigaOS 4.0 Stack und hoffe so eine Aufsplittung des Marktes von Anfang an vermeiden zu können.

*Mit fxSCAN dürfte somit auch für das kommende AmigaOS 4.0 die erste professonelle Software zur verfügung stehen.
Wird sich die OS 4.0 Version zur jetzigen unterscheiden?
Wenn ja in welchen Punkten?

fxSCAN 4.0 sollte ohne Änderungen unter OS 4.0 laufen. Sollten dennoch Inkompatiblitäten auftreten und diese durch Änderungen in meinem Sourcecode gelöst werden können, wird es einen kostenlosen Patch geben.

*Werden weitere Software Programme für AmigaOS 4.0 von Dir angepasst?

Soweit nötig natürlich auch fxPAINT und VHI Studio.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

GoldED, SAS/C, gcc und vbcc.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

AmigaOS 3.1 und höher, AmigaOS 4.0, MorphOS und Amithlon.

*Was sind die Gründe um dieses OS zu unterstüzen?

Es war schon immer meine Philosophie, so viele Ansätze wie möglich zu unterstützen und meine Entwicklungen so einer möglichst breiten Anwenderschaft zugänglich zu machen. Anstatt laut "ppc.lib rulez! WarpOS sucks!" oder "WarpOS rulez! ppc.lib sucks!" zu schreien und meine Zeit mit ewigen und vor allem sinnlosen Diskussionen zu verschwenden, habe ich mir einmal ein Konzept überlegt wie meine Software mit minimalem Aufwand auf möglichst vielen Ansätzen optimal läuft, bin dadurch überaus flexibel geworden:

ppc.lib oder WarpOS? egal!
MorphOS oder AmigaOS 4.0? egal!
Picasso96 oder CGX? egal!
68K, Amithlon oder PPC? egal!

Herausgekommen ist ein 68K-Kern mit einem PPC-Servertask, der im Prinzip alle rechenintensiven Funktionen des 68K-Kerns in PPC-nativer Form enthält, bei Verwendung eines PPC hinzugeschaltet wird und die 68K-Funktionen ersetzt. Der Kunde gewinnt ein hohes Mass an Flexibilität und ich habe mehr Kunden, was will man mehr?

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Das wird ganz von den Usern, dem Erscheinen der angekündigten Hardwareprodukte und Betriebssysteme abhängen. Genügend Expertenwissen und Talent ist vorhanden, es ist nur die Frage, was daraus gemacht wird.

Deine letzten Worte an die Leser?

Unterstützt den AMIGA-Markt auch jetzt mit dem Kauf von Produkten. Nur mit Einnahmen können Firmen Überleben und den AMIGA weiter unterstützen und das kommt letzten Endes vor allem euch wieder zu Gute!

Think positive und stoppt die Flamewars!

.... __ -- © Amiga Arena 05/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    | Entwickler: Dennis Gronewold            |
    |                                         |
    | Software: SoftCinemaRA-GUI              |
    |                                         |
    | Homepage: home.arcor.de/dgronewold      |
    |                                         |
    | Email: buzzy@smartvia.de                |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Also, mein Name ist Dennis Gronewold, ich bin 20 Jahre alt und studiere Wirtschafts- und Sozialwissenschaften in Dortmund.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Seit knapp neun Jahren.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Einen A1200 im Infinitiv I Tower mit Blizzard603e+25/210Mhz, BVisionPPC, 96 MB Ram, Silversurfer, 10GB HD.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

AmigaOS 3.9

Welche Software entwickelst Du?

Zur Zeit eine ReActionGUI für den Movieplayer SoftCinema.

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

s.o.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Ich fands immer ziemlich umständlich die Tooltypes von SoftCinema im Icon zu ändern. Die Argue-GUI die es für SoftCinema gab fand ich auch recht unansehnlich und hab sie deshalb nie benutzt. Da hab mir gedacht, ich wende mal meine frisch erworbenen Programmierkenntnisse an und machs besser :-)

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Schwer zu sagen. Ich hab im Dezember angefangen, hatte dazwischen aber hin und wieder längere Pausen, wo ich gar nichts daran getan habe.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

StormC V3.0 von der DeveloperCD V2.1

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

AmigaOS.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Natürlich auch AmigaOS. Aber dann hoffentlich OS4.0.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Just wait and see :-)

Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren wenn Du die geringe Resonanz siehst, die aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Den Spass am Programmieren auf gar keinen Fall. Auch meine Motivation die GUI fortzuführen ist zur Zeit noch sehr groß.

Erhältst Du genug Rückmeldungen für Deine Software?

Wie mans nimmt. E-Mails habe ich bis jetzt erst drei erhalten, inklusive dieser Interviewanfrage. Aber wenn ich die Hits meiner Homepage betrachte, bin ich mehr als zufrieden. Innerhalb der ersten drei Tage 500 Hits zu haben ist schon cool :-)

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Jetzt, um dieses Interview zu tippen :-)

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Oh. Das ist schon länger her. Ich glaub` das war Shogo.

Welche Software verwendest Du noch?

Soll ich die alle aufzählen!? Na gut, ein kleiner Auszug: Voyager, Yam, SoftCinema, AMP, AmigaAMP, AmigaAIM und noch viel mehr...

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Auf jeden Fall OS4.0 und die passende Hardware dazu. Also entweder den AmigaOne von Eyetech oder das Pegasos-Board.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Kommt drauf an was man unter Comeback versteht. Windows werden wir wohl nicht verdrängen. In nächster Zeit jedenfalls nicht ;-) Ich denke, wenn Amiga es schafft jemals die Stellung zu erreichen die Apple jetzt inne hat, können wir sehr zufrieden sein. Aber auch das ist z. Zt. leider sehr unrealistisch. Ich wäre jedenfalls zufrieden, wenn die OS-Entwicklung kontinuierlich fortgeführt wird und wieder mehr zeitgemäße Software verfügbar ist.

Deine letzten Worte an die Leser?

Vertragt Euch :-)

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
            (·· AMIGA · ARENA ··)

      .----------------------------------.
      | I · N · T · E · R ·V · I · E · W |
      `----------------------------------'

   ¸=========================================¸
   |                                         |
   |  Developer: Davy Wentzler               |
   |                                         |
   |  Software: Audio Evolution              |
   |                                         |
   |  Homepage: www.audio-evolution.com      |
   |                                         |
   |  Email: info@audio-evolution.com        |
   |                                         |
   `=========================================='
```

Hello David, can you please tell a bit about yourself and your Amiga background?

Hello Olaf! Thanks for asking me for an interview (twice!) :-)
I'm 28 years old, live in The Netherlands and work as a project leader / software engineer for a medical company that makes treatment planning systems for treatment of cancer with radio-active sources.
In my spare time I develop on the Amiga, watch DVD's, listen to music (jazz/fusion, Satriani, Vai, Dream Theater, Toto, etc.) and sometimes do some live mixing for a band.

I've been using the Amiga for more than 10 years now and started developing 'PlayHD' about 5 or 6 years ago as I needed to have a multitrack audio recorder, since I was playing a lot of guitar those days.
Since then I never stopped developing it and I changed the name to the more professional sounding 'Audio Evolution'. In August of '99 I suddenly got heavy RSI (Repetitive Strain Injury, alias 'mouse-arm') in both my arms, so I couldn't play instruments or use a computer anymore for a long time. So I want to take this opportunity to warn all the computer users out there: if your hands/arms/shoulders/neck hurt, take it seriously before it gets worse and life-changing!!
Ok now, don't turn your computer off yet, you've got to finish reading this interview! :-) So, relax your shoulders, sit straight and we're moving to the next question!

Can you tell us please something about your software "Audio Evolution" (Ex "playHD")?

Audio Evolution is an audio harddisk recording, arranging and editing system similar to programs like CubaseSX, Logic and ProTools on the PC/Mac. It allows you to record audio while playing back a number of other audio tracks. Besides that it offers realtime effects, automation, editing, synchronization to other apps and MIDI sequencers, etc.

How long has the development taken so far?

About 5 or 6 years.

What has created the idea in you to continue developing your software?

Well, OS4 can only be a true success if there are any applications for it.
So, to do my share in helping the Amiga community on track again, I started working on AE again. I hope others will do the same with their apps!

The last Version from "Audio Evolution" was released in May 2001 what was the reason that more than one year no new updates where released?

Actually, the release in May 2001 was also a very small update. The bigger release before that was around june 2000. In August 2000 I joined the Amiga Inc. audio team and, next to my regular job, I just didn't have time to program on AE.
I stopped working for Amiga Inc. around September 2001 and started working on AE again. I decided that the next release would be for OS4 on PPC only to guarantee quality, because I had lots of troubles before using the PowerUP stuff. I actually ported back all the PPC related code to 68k, so I can recompile just everything in one go for PPC when OS4 is out.
To move OS4 and the Amiga forwards, it is not a good decision (and too much work) to keep developing for OS3/68k. We need to move on! :-)

What do you think is the different between "Audio Evolution" and comparable Software?

Its ease of use, it's cheaper and AE4 will have more features unseen on the Amiga before!

On your Website you wrote that "Audio Evolution 4" is in develop and will released only for "AmigaOS 4.x",means that it will be 100% support PPC?

Yes, it will be natively compiled for OS4/PCC.

Can you please tell us some more forthcomming features about "Audio Evolution 4"?

Ok, I'm not going to tell everything, but I'll name a few:

- Non-linear, non-destructive editing on the time line including cut, copy, paste, move, split, trim and crossfade actions.
- Unlimited undo.
- Realtime effects with realtime parameter control. Parameters can also be remotely controlled by MIDI controllers and can be fully automated.
  More info will be released later...

Do you have a Developer Board or how can you develop "Audio Evolution 4" for "AmigaOS 4.x"?

I'm on the A1 dev list, but choose not to get my board yet as there's still work being done on the firmware and I didn't want to run yet another incarnation of Linux. As it is said before, the best way to develop for OS4 is to develop now on OS3, which is what I'm still doing. It has its advantages because if it runs fluently on OS3/68k, it will rock on OS4/PPC! :-)
For example, I completely rewrote the playing and buffering routines in AE4 which already shows a major speed and response improvement compared to AE3. No doubt you'll be able to run more than 40 tracks on the A1 with a lot of reverb and compressor plug-ins!

What do you think can we see the first Demo Version from "Audio Evolution 4"?

Probably when OS4 is close to release, which is ahemm.. "when it's done!".
There will be a limited OS3/68k demo downloadable from the website and a demo version that can be upgraded easily to a lite version by registration will be available on the OS4 CD.

So what will happend to the "Audio Evolution 3" Version for the Classic OS?

It's what they call "end of life" for software. There will be no more development on AE3.

The new "Audio Evolution 4" will be published by "Computer City" too?

Definately.

Do you know how much would be the sales price?

Yes, we have a price in mind which will be higher than the price of AE3 but still cheaper than any comparable software available for the Amiga, PC or Mac. It does not make sense to tell the exact price now as I haven't told you about all the features, so you wouldn't know what you get for it, but this will come later. People who have sent in their registration cards for AE3 will get a discount.

Which software are you using for developing?

SAS/C, MuForce, PPaint and StormC4 for a small part.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

AmigaOS4.

What is the reason to Support this OS?

Well, see above, and it's the only logical choice from a business standpoint. The Amiga market is already small and who wants to develop for look-alike products like MorphOS? That's even a smaller market! Don't get me wrong, I thought MorphOS was very cool when I first tried it, but with OS4 coming, there is no need for it anymore.

*What features do you miss on the AmigaOS for developing?

An IDE and a component architecture.

*What features do you wish for the AmigaOS?

Memory protection and a good responsive scheduler.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

It's difficult sometimes, yes. I had 0 sales this year! I hope OS4 with AE4 will change that.

Do you receive enough feedback for your software?

Not from customers these days. I am working with Don Cox who gives me a lot of useful feedback, has tested AE4 for many months now and is writing a new manual in HTML and PDF.

Which hard/software are you planning to buy?

The AmigaONE obviously and IBrowse for OS4.

Do you believe in a comeback of Amiga?

I sure hope so, otherwise all my work is lost! ;-)

Your final words for the readers?

Hang in there! I hate the phrase "When it's done!" as much as you do!
And regarding Audio Evolution 4, if you want to be kept up-to-date with news, please feel free to subscribe to the news letter on my website or drop me an email for any questions, suggestions or just to let me know you're out there and you're interested in the product!

.... __ -- © Amiga Arena 07/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE pOWER wE dEFEND!

```
              (·· AMIGA · ARENA ··)

        .----------------------------------.
        | I · N · T · E · R ·V · I · E · W |
        `----------------------------------'

     ¸=========================================¸
     |                                         |
     |  Entwickler: Davy Wentzler              |
     |                                         |
     |  Software: Audio Evolution              |
     |                                         |
     |  Homepage: www.audio-evolution.com      |
     |                                         |
     |  E-Mail: info@audio-evolution.com       |
     |                                         |
     `=========================================='
```

*Hallo David, kannst Du bitte ein bisschen über Dich und Deinen Amiga-
Hintergrund erzählen?*

Hallo Olaf! Danke, dass Du mich um ein Interview gebeten hast :-)
Ich bin 28 Jahre alt, lebe in den Niederlanden und arbeite als Projektleiter/
Software-Ingenieur für eine medizine Firma, die Behandlungsplan-Systeme für
die Behandlung von Krebs mit radioaktiven Quellen herstellt.
In meiner Freizeit entwickle ich auf dem Amiga, schaue DVDs, höre Musik (Jazz/
Fusion, Satriani, Vai, Dream Theater, Toto usw.) und manchmal mache ich die
Live-Abmischung für eine Band.

Ich benutze den Amiga jetzt seit mehr als 10 Jahren und begann vor etwa 5 oder
6 Jahren, 'PlayHD' zu entwickeln, da ich einen Multitrack-Audiorekorder
brauchte, weil ich damals eine Menge Gitarre spielte.
Seitdem habe ich nie aufgehört, es zu entwickeln, und ich änderte den Namen in
das professioneller klingende 'Audio Evolution'. Im August '99 bekam ich
plötzlich schwere RSI (Repetitive Strain Injury, alias 'Maus-Arm') in beiden
Armen, weshalb ich lange Zeit weder Instrumente spielen noch einen Computer
benutzen konnte. Ich möchte darum diese Gelegenheit nutzen um alle Computer-
Benutzer da draussen zu warnen: Wenn Eure Hände/Arme/Schultern/Nacken
schmerzen, nehmt es ernst bevor es schlimmer und lebensverändernd wird!!
Ok jetzt, schaltet Euren Computer noch nicht ab, Ihr müsst noch dieses
Interview fertig lesen! :-) Also, entspannt Eure Schultern, setzt Euch grade
hin und wir gehen zur nächsten Frage!

*Kannst Du und bitte etwas über Deine Software "Audio Evolution" (ex-"playHD")
erzählen?*

Audio Evolution ist ein Audio Harddiskrecording-, Arrangier- und Editiersystem
ähnlich Programmen wie CubaseSX, Logic und ProTools auf dem PC/Mac. Es erlaubt
Euch Tonaufnahmen, während des Abspielens mehrerer anderer Tonspuren. Daneben
bietet es Echtzeiteffekte, Automatisierung, Editieren, Synchronisierung mit
anderen Anwendungen und MIDI-Sequenzern usw.

Wie lang hat die Entwicklung bisher gedauert?

Etwa 5 oder 6 Jahre.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Tja, OS4 kann nur zu einem wirklichen Erfolg werden wenn es Anwendungen dafür gibt. Also um meinen Teil zu tun, der Amiga-Gemeinschaft wieder auf den rechten Weg zu helfen, begann ich wieder, an AE zu arbeiten. Ich hoffe, andere werden dasselbe mit ihren Anwendungen tun!

Die letzte Version von "Audio Evolution" wurde im Mai 2001 veröffentlicht. Warum wurden über ein Jahr keine neuen Updates veröffentlicht?

Tatstächlich war das Release im Mai 2001 auch ein sehr kleines Update. Das grössere Release davor war gegen Juni 2000. Im August 2000 trat ich dem Amiga Inc. Ausio-Team bei und hatte, neben meinem normalen Job, einfach keine Zeit mehr, um an AE zu programmieren.
Gegen September 2001 hörte ich auf, für Amiga Inc. zu arbeiten und begann wieder an AE zu arbeiten. Ich beschloss, dass das nächste Release nur für OS4 und PPC sein würde, um Qualität zu garantieren, da ich zuvor jede Menge ärger mit dem PowerUP-Zeug hatte. Ich portierte tatsächlich den ganzen PPC-bezogenen Code zurück nach 68k, damit ich einfach alles auf einmal für PPC rekompilieren kann wenn OS4 veröffentlicht ist.
Um OS4 und den Amiga vorwärts zu bringen ist es keine gute Entscheidung (und zu viel Arbeit), weiter für OS3/68k zu entwickeln. Wir müssen uns vorwärts bewegen! :-)

Was meinst Du ist der Unterschied zwischen "Audio Evolution" und vergleichbarer Software?

Seine einfache Bedienbarkeit, es ist billiger, und AE4 wird mehr Features haben, die es zuvor auf dem Amiga einfach nicht gab!

Auf Deiner Website schreibst Du, dass "Audio Evolution 4" in Entwicklung ist und nur für "AmigaOS 4.x" veröffentlicht wird, heisst das, dass es zu 100% PPC unterstützt?

Ja, es wird nativ für OS4/PPC kompiliert sein.

Kannst Du uns bitte einige kommende Features von "Audio Evolution 4" sagen?

OK, ich werde nicht alles ausplaudern, aber ich nenne mal ein paar:

- Non-lineares, non-destruktives Editieren auf der Zeitschiene mit Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Verschieben, Splitten, Trimmen und Crossfade-Aktionen.
- Unbegrenztes Undo.
- Echtzeiteffekte mit Echtzeit-Parameterkontrolle. Parameter können auch durch MIDI-Controller ferngesteuert und voll automatisiert werden.

Mehr Informationen werden später veröffentlicht werden...

Hast Du ein Entwickler-Board oder wie kannst Du "Audio Evolution 4" für "AmigaOS 4.x" entwickeln?

Ich stehe auf der A1-Entwicklerliste, habe mich aber dagegen entschieden, mein Board jetzt schon zu bekommen, da an der Firmware noch gearbeitet wird und ich nicht noch eine Linux-Inkarnation laufen lassen wollte. Wie bereits zuvor gesagt, ist es für die Entwicklung für OS4 am besten, jetzt unter OS3 zu

entwickeln, was ich noch tue. Es hat seine Vorteile, weil wenn es auf OS3/68k flüssig läuft, wird es auf OS4/PPC abrocken! :-)
Ein Beispiel, ich habe die Abspiel- und Pufferungs-Routinen in AE4 komplett neu geschrieben, was bereits eine ziemliche Geschwindigkeits- und Reaktions-Steigerung verglichen mit AE3 zeigt. Zweifellos werdet Ihr auf dem A1 über 40 Spuren mit einer Menge Hall- und Compressor-Plugins fahren können!

Wann denkst Du werden wir die erste Demoversion von "Audio Avolution 4" sehen können?

Wahrscheinlich wenn OS4 kurz vor der Veröffentlichung steht, was ahem... sein wird, "wenn es fertig ist!".
Es wird eine eingeschränkte OS3/68k-Demo zum Download von der Website geben, und auf der OS4-CD wird eine Demo-Version verfügbar sein, die durch Registrierung leicht zu einer Lite-Version upgegradet werden kann.

So, was wird aus der "Audio Evolution 3"- Version für das Classic OS?

Es ist das sogenannte "Lebensende" für Software. Es wird keine weitere Entwicklung an AE3 mehr geben.

Wird das neue "Audio Evolution 4" ebenfalls von "Computer City" herausgegeben?

Definitiv.

Weisst Du, was der Verkaufspreis sein wird?

Ja, wir denken an einen Preis, der höher als der von AE3 aber immer noch billiger als jede vergleichbare Software, die für Amiga, PC oder Mac erhältlich ist.
Es macht keinen Sinn, den genauen Preis zu nennen, da ich auch nicht alle Features genannt habe, also würdet Ihr gar nicht wissen, was Ihr dafür bekommt, aber das bringe ich später.
Leute, die ihre Registrierungskarten für AE3 eingeschickt haben, werden einen Rabatt bekommen.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

SAS/C, MuForce, PPaint und StormC4 für einen kleinen Teil.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

AmigaOS4.

Was ist der Grund, dieses OS zu unterstützen?

Tja, siehe oben, und vom geschäftlichen Standpunkt ist es die einzig logische Wahl. Der Amiga-Markt ist bereits klein, und wer will schon für Doppelgänger-Produkte wie MorphOS entwickeln? Das ist ein noch kleinerer Markt! Versteht mich nicht falsch, ich fand MorphOS sehr cool als ich es das erst Mal probierte, aber mit OS4 vor der Tür besteht dafür kein Bedarf mehr.

Welche Features zum Entwickeln vermisst Du beim AmigaOS?

Eine IDE und eine Komponentenarchitektur.

Welche Features wünscht Du Dir für AmigaOS?

Speicherschutz und einen guten schnell reagierenden Scheduler.

Verlierst Du nicht den Spass und das Interesse am Programmieren wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Es ist manchmal schwer, ja. Dieses Jahr hatte ich 0 Verkäufe! Ich hoffe, dass OS4 mit AE4 das andern wird.

Erhältst Du genug Resonanz auf Deine Software?

Heutzutage nicht von Kunden. Ich arbeite mit Don Cox, der mir eine Menge nützlicher Rückmeldungen gibt, AE4 jetzt seit vielen Monaten getestet hat und nun ein neues Handbuch in HTML und PDF schreibt.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Den AmigaONE offensichtlich, und IBrowse für OS4.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ich hoffe es natürlich, ansonsten wäre all meine Arbeit verloren! ;-)

Deine letzten Wore an die Leser?

Bleibt am Ball! Ich hasse die Phrase "wenn es fertig ist" genau so sehr wie Ihr! Und bezüglich Audio Evolution 4, falls Ihr mit aktuellen Nachrichten versorgt werden wollt, abonniert einfach den Newsletter auf meiner Website oder schickt mir ein E-Mail mit Fragen, Vorschlägen oder einfach nur um mich wissen zu lassen, dass es Euch gibt und Ihr Interesse an dem Produkt habt!

.... __ -- Â© Amiga Arena 07/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE pOWER wE dEFEND!

(aus dem Englischen von Christian Busse)

Amiga Arena Interview

Developer: Daniel Westerberg
Software: TheMPegEncGUI, MultiRen, Detris, DRemind, 8SVXtoXXX, BackUp,
AmigaAMP-Prefs, Cathedral, JoinSplitter and more..
Homepage: http://www.onyxsoft.nu
Mail: daniel@onyxsoft.nu

Please introduce yourself to the readers!

Hi!
I'm a 24 years old student who live in Karstad, Sweden.
I'm currently studying to be a software engineer.
My main interests are programming on Amiga and music. I am singing in two choirs as a tenor and I like to listen to music alot, mainly trance or eurodance :)

When did you start working with the Amiga?

I got my first Amiga in 1992, it was an A500. In 1995 I upgraded to an Amiga1200 which I'm still using today.
I got my A500 mainly to make music on as a friend recently hade got one and I saw the very neat way to make music using a tracker. I have made about 80 modules mainly using NoiseTracker, 30 are my own creations and the rest are covers of demo's, games etc.
In 1995 programming got my interest and I dropped the music making.

Which Amiga model do you own

An Amiga1200/BlizzardPPC/BVisionPPC and an Amiga2000 which I never use except for the keyboard as the A1200 is towered :)

Which version of the operating system is running on your computer?

AmigaOS 3.9 ofcourse, what else?! :)

Which software are you developing?

There has been quite alot of programs over the years. TheMPegEncGUI, MultiRen, Detris, DRemind, 8SVXtoXXX, BackUp, AmigaAMP-Prefs, Cathedral and JoinSplitter are perhaps the most recognized programs. I have made a number of small more or less useful tools aswell.

Currently I'm working on a new version of Detris and my newest tool QuickSketch which is something like Stefan Blixth's QuickNote - a computerized Post-It thing. In QuickSketch however, you can not only write text but also paint with your mouse.

Can you tell us what your software is about?

Oh, this is going to be a long one ;)
Well, I just explained QuickSketch above.
TheMPegEncGUI - This is a GUI for a couple of MP3-encoder like Lame, MusicIn,

Ncode, BladeEnc and more.
MultiRen - This is, I dare to say, the most advanced file renaming program in the world. You can rename files in many ways, automatically, manually or by advanced patterns or using plugins.
Detris - A tetris clone using MUI and therefor totally RTG compatible.
DRemind - A reminder program so that you wouldn't miss appointments, birthdays, tv-programs and such.
8SVXtoXXX - This is a sample converter which you can use to convert samples from IFF-8SVX to 8SVX, AIFF, WAV, VOC or raw format. You can also resample while converting.
BackUp - This is a backup tool. It copies a whole directory structure to another location. The nice thing about this, IMO, is that it doesn't archive and/or compress the backup but just copy it so that you don't need the BackUp program to read the backup.
AmigaAMP-Prefs - This is the "official" prefs editor that comes with AmigaAMP.
Cathedral - An experimental program to put reverb-effects on AIFF-samples.
JoinSplitter - A program for splitting and joining large files if you need to carry them on f.ex floppy disks.

Hope I got it all. More info can be found on the homepage.

What has created the idea in you to continue developing your software?

Well, it can be different causes. Usually I just want a new feature in a program or just want a new program. Take MultiRen f.ex. I had all these MP3's with really bad, funny or too long names and I needed a simple and fast way to rename these so I made MultiRen. Sometimes a user requests a feature in a program so I implement that feature.

How long has the development taken so far?

As I have made many programs and updates them in parallell it's hard to say, but once I made a timertool to keep track of how much time I spent with my Amiga. In one year I spent 1700 hours, that's 1/5 of the year! Most of that time was developing time. This was a couple of years ago, but now I think I spend even more time with the computer but less time is effective developing time.

Which software are you using for developing?

As I program in Amiga-E I use EC by Wouter van Oortmerssen. As a GUI frontend for this CLI-based compiler I use my DECH. And the text-editor I use is Annotate v2.0 by Doug Bakewell.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

So far it has only been for AmigaOS. AmigaDE is not in any interest for me as I have no PDA and not even a PC or any other computer at all. I've been thinking about MorphOS but then I need to write in C instead and porting from E is alot of work. Also I can't get MorphOS to work on my computer.

Which OS will you support in the future?

AmigaOS 4.0! Maybe MorphOS, maybe Linux, maybe AmigaDE too, it's hard to say at this point. Maybe I'll port some programs like MultiRen to windows too, just for the finacial sake, who knows. But that's years into the future.

What can we expect of future versions?

Detris: 2-player mode over TCP/IP.
MultiRen: Probably some new plugin(s).

I have nothing else planned except for fixing bugs and implementing new features if I or someone would come to think of any.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

Sometimes I stop and wonder about what I doing, making programs and spend so much time in this very small market. But then I think that it is really mainly for my own entertainment I program, not for anyone else. So I just keep on! :-)

Do you receive enough feedback for your software?

Yes, but surely not more than enough.

When did you last use your Amiga?

The last time I was awake and at home, which is now :) It's power on 24 hours/day 360days/year (sometimes I let it rest for a few days if I'm away for some days..).

Which software did you last buy for your Amiga?

Hmm, that must have been TaskiSMS, I think, or was it OS3.9..? Can't remember.

Which software do you still use?

Of the programs I've bought?!
Well, that would be DirOpus Magellan-II, IBrowse, AmIRC, Miami, TaskiSMS, PFS-3.

Which hard/software are you planning to buy?

Hardware: AmigaOne, or maybe Pegasos.
Software: I would like to get a professional audio-tool like ProStationAudio or something, but I have no working sound card, no PFU and they are too expensive.

Do you believe in a comeback of Amiga?

Not like in 1985, no. I don't think people will go and by themselves and AmigaOne or something because people have forgotten about Amiga. Some ex-amigans will probably get themselves an AmigaOne or alike but unless Amiga make an advertising campaign about 10 times stronger than Microsoft and keep it that way for a year, no major Amiga-rush will happen IMO. And that is sad.

Your final words for the readers?

Keep the momentum going!
Even though I don't think Amiga will be market-leading it is still a good computer that deserves to live and with new hardware around the corner people no long have to buy a PC just to be able to do certain things that an Amiga of today simply can't do because the hardware is unsufficient, but they can still use their Amiga.

© Amiga Arena 2/2002

Amiga Arena Interview

Entwickler: Daniel Westerberg
Software : TheMPegEncGUI, MultiRen, Detris, DRemind, 8SVXtoXXX, BackUp, AmigaAMP-Prefs, Cathedral, JoinSplitter and more..
Homepage : http://www.onyxsoft.nu
Email : daniel@onyxsoft.nu

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Hi!
Ich bin ein 24 Jahre alter Student, der in Karstad in Schweden lebt.
Momentan studiere ich, um ein Software-Ingenieur zu werden.
Meine Hauptinteressen sind Amiga programmieren und Musik. Ich singe in zwei Chören als Tenor und mag es sehr, Musik zu hören, hauptsächlich Trance und Eurodance :)

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich holte mir meinen ersten Amiga 1992, das war ein A500. 1995 habe ich auf einen A1200 aufgerüstet, den ich heute noch verwende.
Ich besorgte mir meinen A500 hauptsächlich, um Musik darauf zu machen, da sich ein Freund kurz vorher einen geholt hatte und ich die sehr ordentliche Art sah, Musik mit einem Tracker zu machen. Ich habe etwa 80 Module gamacht, wobei ich hauptsächlich NoiseTracker verwendet habe, 30 sind meine eigenen Schöpfungen, und der Rest sind Coverversionen von Demos, Spielen usw.
1995 hat die Programmierung mein Interesse geweckt, und ich gab das Musik machen auf.

Welchen Amiga besitzt Du?

Einen Amiga 1200/BlizzardPPC/BVisionPPC und einen Amiga 2000, den ich nie nutze, abgesehen von der Tastatur da der A1200 getowert ist :)

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

AmigaOS 3.9 natürlich, was sonst?! :)

Welche Software entwickelst Du?

Im Laufe der Jahre hat es eine Menge Programme gegeben. TheMPegEncGUI, MultiRen, Detris, DRemind, 8SVXtoXXX, BackUp, AmigaAMP-Prefs, Cathedral und JoinSplitter sind vielleicht die bekannstesten Programme. Ich habe außerdem eine Anzahl kleiner mehr oder weniger nützlicher Tools gemacht.

Momentan arbeite ich an einer neuen Version von Detris, und meinem neuesten Tool QuickSketch, das etwas wie Stefan Blixths QuickNote ist - ein computerisiertes Post-It-Ding. In QuickSketch kannst du aber nicht nur Text schreiben sondern auch mit deiner Maus malen.

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Oh, das wird jetzt ein Langer :)

Also, QuickSkecth habe ich gerade erläutert.
TheMPegEncGUI - Das ist ein GUI für ein paar MP3-Encoder wie Lame, MusicIn, NCode, BladeEnc und andere mehr.
MultiRen - Das, wage ich zu behaupten, ist das fortgeschrittenste Datei-Umbenennungs-Programm der Welt. Du kannst Dateien auf viele Arten umbenennen, automatisch, manuell oder mit fortgeschrittenen Mustern oder unter Verwendung von Plugins.
Detris - Ein Tetris-Klon unter Verwendung von MUI und deshalb vollkommen RTG-kompatibel.
DRemind - Ein Erinnerungsprogramm, damit du keine Verabredungen, Geburtstage, Fernsehsendungen und so verpaßt.
8SVXtoXXX - Das ist ein Sample-Konvertierer, den du verwenden kannst, um Samples von IFF-8SVX nach 8SVX, AIFF, WAV, VOC oder RAW-Format zu umzuwandeln. Du kannst während der Konvertierung auch resamplen.
BackUp - Das ist ein Datensicherungs-Tool. Es kopiert eine vollständige Verzeichnis-Struktur an einen anderen Ort. Das nette daran ist, meiner Meinung nach, daß es die Sicherung nicht archiviert oder komprimiert, sondern einfach nur kopiert, so daß du das BackUp-Programm nicht brauchst, um die Sicherung zu lesen.
AmigaAMP-Prefs - Das ist der "offizielle" Prefs-Editor, der mit AmigaAMP ausgeliefert wird.
Cathedral - Ein experimentelles Programm, um AIFF-Samples mit Hall-Effekten zu versehen.
JoinSplitter - Ein Programm zum Splitten und Zusammenfügen großer Dateien, falls du sie z.B. auf Floppy-Disk transportieren mußt.

Ich hoffe ich habe alle. Mehr Information gibt es auf der Homepage.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Tja, das kann verschiedene Urachen haben. Gewöhnlich will ich nur eine neue Funktion in einem Programm oder will nur ein neues Programm. Nimm z.B. MultiRen. Ich hatte all diese MP3s mit wirklich schlechetn, komischen oder zu langen Namen und brauchte eine einfache und schnelle Methode, sie umzubenennen, also machte ich MultiRen. Manchmal wünscht ein Benutzer eine Funktion in einem Programm, also implementiere ich diese Funktion.

Wie lange hat die Entwicklung bisher gebraucht?

Da ich viele Programme gemacht habe und sie gleichzeitig aktualisiere ist das schwer zu sagen, aber ich habe mal ein Timertool gemacht, um die Übersicht zu zu behalten, wie viel Zeit ich mit meinem Amiga verbracht habe. In einem Jahr habe ich 1700 Stunden verbraucht, das ist 1/5 des Jahres! Das meiste dieser Zeit war Entwicklungszeit. Das ist ein paar Jahre her, aber heute, denke ich, verbringe ich noch mehr Zeit mit dem Computer, aber weniger Zeit ist tatsächliche Entwicklungszeit.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Da ich in Amiga-E programmiere, verwende ich EC von Wouter van Oortmerssen. Als GUI-Frontend für diesen CLI-basierten Compiler verwende ich mein DECH. Und der Texteditor, den ich verwende, ist Annotate 2.0 von Doug Bakewell.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Bisher was es nur für AmigaOS. AmigaDE ist für mich nicht von Interesse da ich keinen PDA oder gar PC oder sonst einen anderen Computer habe. Ich habe über MorphOS nachgedacht, aber dann muß ich stattdessen in C schreiben, und Portieren von E ist eine Menge Arbeit. Außerdem kriege ich MorphOS auf meinem Computer nicht ans Laufen.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

AmigaOS 4.0! Vielleicht MorphOS, vielleicht Linux, vielleicht auch AmigaDE, das ist zu diesem Zeitpunkt schwer zu sagen. Vielleicht portiere ich manche Progamme wie MultiRen auch auf Windows, nur aus finanziellen Gründen, wer weiß? Aber das ist noch Jahre hin.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Detris: 2-Spieler-Modus über TCP/IP.
MultiRen: Wahrscheinlich das eine oder andere neue Plugin.

Ich habe sonst außer Fehlerbehebungen und Implementierung neuer Funktionen, falls ich oder sonst jemand sich welche ausdenken sollte, nichts geplant.

Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt bekommst?

Manchmal halte ich inne und frage mich, was ich da eigentlich mache, Programme zu entwickeln und so viel Zeit in diesen äußerst kleinen Markt zu investieren. Aber dann denke ich, daß ich in Wirklichkeit hauptsächlich zu meiner eigenen Unterhaltung programmiere, nicht für jemand anderes. Also mache ich einfach weiter! :-)

Erhältst Du genug Rückmeldungen für Deine Software?

Ja, aber sicherlich nicht mehr als genug.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Als ich zuletzt wach und zu Hause war, nämlich jetzt :) Er ist 24 Stunden am Tag/360 Tage im Jahr eingeschaltet (manchmal lasse ich ihn ein paar Tage ausrugen, wenn ich ein paar Tage fort bin..).

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Hmm, das müßte TaskiSMS gewesen sein, denke ic, oder was es AmigaOS 3.9..? Kann mich nicht erinnern.

Welche Software verwendest Du noch?

Von den Programmen, die ich gekauft habe?
Also, daß wäre DirOpus Magellan-II, IBrowse, AmIRC, Miami, TaskiSMS, PFS-3.

Welche Hard-/Software hat Du vor zu kaufen?

Hardware: AmigaOne, oder vielleicht Pegasos.
Software: Ich würde mir gern ein professionelles Audiowerkzeug wie ProStationAudio oder so etwas besorgen, aber ich habe keine funktionierende Soundkarte, keine PFU und sie sind zu teuer.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Nicht wie 1985, nein. Ich glaube nicht, daß die Leute von sich aus hingehen und einen AmigaOne oder so etwas kaufen, weil die Leute den Amiga vergessen haben. Einige Ex-Amiganer werden sich wahrscheinlich einen AmigaOne oder ähnlich besorgen, aber solange Amiga nicht eine Werbekampagne macht, die etwa 10 mal so stark ist wie Microsofts und das ein Jahr lang durchhält, wird meiner Meinung nach kein größerer Amiga-Rausch passieren. Und das ist traurig.

Deine letzten Worte an die Leser?

Keep the momentum going!
Selbst obwohl ich nicht glaube, daß Amiga marktführend wird, ist es doch ein guter Computer, der es verdient zu leben. Mit neuer Hardware um die Ecke müssen die Leute nicht länger einen PC kaufen, um bestimmte Sachen machen zu können, die ein heutiger Amiga einfach nicht kann, weil die Hardware nicht ausreicht, aber sie können immer noch ihren Amiga verwenden.

© Amiga Arena 2/2002

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
        (·· AMIGA · ARENA ··)

    .-----------------------------------.
    | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
    `-----------------------------------'

   ø=======================================ø
   |                                       |
   | Entwickler: Costel Mincea             |
   |                                       |
   | Software: AmiDynDNS                   |
   |                                       |
   | Homepage: www.remedysystems.de        |
   |                                       |
   | Email:costel.mincea@remedysystems.de |
   |                                       |
   `=======================================`
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Ich heiße Costel Mincea, bin 23 Jahre alt und wohne in Landshut.
Ich bin jetzt im 6. Semester Informatik-Student und habe die
Firma Remedy Systems zusammen mit zwei Kommilitonen in Sommer
letzten Jahres gegründet.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Hmm... gute Frage.. Ich würde sagen, so zwischen 1989 und 1990
habe ich angefangen, meinen Amiga auch "vernünftig" zu nutzen.
Allerdings hat mich die Programmierung damals noch nicht wirklich
interessiert.. dazu kam ich erst später.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Im Moment einen A4000 im Mikronik Tower mit einer CyberstormPPC,
CVisionPPC, Netzwerkkarte, Soundkarte, und so weiter..
Daneben besitze ich noch einen A4000 Desktop, einen A1200 Desktop,
ein CD32, ein CDTV und meinen guten alten A500. Alle mehr oder
weniger mit Erweiterungen vollgestopft.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

OS3.9 auf den 4000ern, OS3.1 auf dem 1200er, der Rest ist noch
original... also 3.0 und 1.3.

Welche Software entwickelst Du?

Im Moment bin ich am fertigstellen von AmiDynDNS. Danach kommt
wahrscheinlich noch ein FTP-Client und andere nützliche Tools.
Größere Anwendungen sind auch geplant, aber da ist noch nichts
Genaues entschieden.

Kannst Du uns erzählen, worum es bei Deiner Software geht?

AmiDynDNS ist ein CLI Client für die Services von DynDNS.org. Man kann damit seine aktuelle IP einem Hostnamen zuweisen, den man kostenlos einrichten kann.
Zum FTP-Client muß ich wohl nicht viel sagen ;-)

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Naja, ich brauchte eben so ein Tool, um meinen DynDNS-Host updaten zu können, ohne auf die Website von DynDNS gehen zu müssen. Nachdem ich alle möglichen Tools ausprobiert hatte, mußte ich feststellen, daß viele (wenn nicht sogar die meisten) nicht mehr mit dem DynDNS-Protokoll kompatibel sind. Das einzige, was ich fand, war ein ARexx-Skript.
ARexx ist zwar eine gute Skript-Sprache, aber ich mag richtige Programme ganz einfach lieber. Also hab ich begonnen, AmiDynDNS zu programmieren.

Wie lang hat die Entwicklung bisher gebraucht?

Schwer zu sagen, da ich meistens in der Freizeit daran programmiert habe. Ich würde sagen, insgesammt vielleicht 1 1/2 Wochen.. ist ja nur ein kleines Programm.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

StormC 4, CygnusEd und - das wichtigste - die Shell ;)

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Derzeit nur AmigaOS.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Wir werden sehr wahrscheinlich nur das AmigaOS unterstützen. Schließlich ist es die Mutter aller Dinge auf dem Amiga und was man so über AmigaOS4 gehört hat, wird es wohl auch nicht nötig sein, auf ein anderes System umzuschwenken.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Zuerstmal Bugfixes ;) Es ist zwar nur ein kleines Programm, aber einige schlaflose Nächte vor dem Computer fordern nunmal ihren Tribut. Ich denke zwar, daß die jetzige Version 0.9 schon recht stabil läuft, aber wer weiß, Fehler können immer passieren.
Zum anderen möchte ich AmiDynDNS bis zur Version 1.0 gerne in ein Commodity verwandeln, sodaß man sich nicht mehr um das Update selbst kümmern oder sich ein Skript bauen muß. Es soll dann eigenständig im Hintergrund prüfen, ob sich die IP verändert hat und wenn ja, den Host updaten.

Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt bekommst?

Eigentlich nicht. Es macht mir Spaß zu programmieren - und wenn außer mir meine Tools auch niemand gebrauchen kann, ICH kann sie auf jeden Fall gebrauchen ;)

Erhältst Du genügend Resonanz auf Deine Software?

Es könnte, wie immer, mehr sein. Aber bis jetzt war das Feedback durchweg positiv, was die geringe Menge wieder relativiert.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Heute. Und sollte mir die Frage irgendwann wieder gestellt werden, wird die Antwort die gleiche sein ;-)

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Frogger und SoftCinema.

Welche Software verwendest Du noch?

Hauptsächlich MiamiDx, AmiTCP, IBrowse, AWeb und YAM. Und ganz wichtig: EaglePlayer. Mit einem guten Mod im Hintergrund läßt sich einfach besser programmieren.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Mein Tower bekommt auf jeden Fall eine Highway USB Karte. Und dann mal sehen, wie sich Pegasos und AmigaOne bewähren. Interessiert wäre ich daran sehr.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Wieso?? War er jemals weg?
Im Ernst, für mich war und ist der Amiga der beste Rechner mit dem besten Betriebssystem aller Zeiten. Die derzeitige Entwicklung in Richtung PowerPC halte ich für sehr positiv. Allerdings wäre das schon vor Jahren möglich und nötig gewesen. Jetzt ist es aber ersteinmal wichtig, daß die neue Hardware und das neue OS für die Enduser verfügbar werden, weil wir alle schon lange genug darauf gewartet haben. Und wenn es soweit ist und die Verantwortlichen keine Dummheiten machen, könnte der Amiga wieder einen festen Platz in der Computerwelt bekommen.

Deine abschließenden Worte an die Leser?

Was soll ich Euch großartig sagen? Ich denke, die Menschen, die das hier lesen und denen immernoch etwas am Amiga liegt, der harte Kern der übergebliebenen Amiga-Gemeinde ist und sie deswegen nicht viele Worte, sondern Taten brauchen - egal ob von Amiga, Inc., von uns oder von den Usern selbst.

.... __ -- © Amiga Arena 3/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(·· AMIGA · ARENA ··)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'
```


```
¸=========================================¸
|                                         |
| Entwickler: Christian Rosentreter       |
|                                         |
| Software:   Shanghai Dragon             |
|                                         |
| Homepage:   http://www.taniquetil.de    |
|            (noch nicht fertig)          |
|                                         |
| E-Mail:     karibu@gmx.net              |
|                                         |
`=========================================='
```


Hallo,kannst Du bitte etwas über Dich und Deinen Amiga Werdegang erzählen?

Na klar doch. Dies ist zwar die erste Frage hier im Interview, aber die Letzte die ich beantworte. Jetzt habe ich nämlich - frecherweise - das Interview rückwärts (die letzte Frage zuerst) beantwortet. Vielleicht ist es d.h. auch sinnvoller bei der letzten Frage/Antwort mit dem Lesen anzufangen. Weil nach oben hin wird der Text immer wirrer! ;)

Mein erster Amiga war der 600er, den hatte ich zum Geburtstag bekommen, kurz nachdem er herausgekommen war. Davor hatte ich eigentlich nur Kontakt mit C64er bei Freunden und dem legendärem KC85 (meine ersten "Programmier-erfahrungen" habe ich mit diesem Gerät gesammelt: "10 LINE 10,10,20,20" :) Das erste Amigaprogramm, welches man seinerzeit beherrschen musste, war das berüchtigte X-Copy... und das ganze Taschengeld wurde für leere Disketten ausgegeben. So war das damals. Rückblickend sehe ich das heute natürlich anders, aber damals - in dem Alter - hatte man noch nicht den nötigen Durchblick.

Später kaufte ich mir dann einen 1200er, der ordentlich aufgerüstet lange Jahre treue Dienste leistete. Jetzt wohnt er neben dem 600er im Schrank, weil der 4000er ordentlich Platz auf dem Schreibtisch benötigt.

Die ersten richtigen Programmiererfahrungen - mal von den KC85-Experimenten abgesehen - sammelte ich mit AmigaBASIC. Später bastelte ich erste brauchbare Programme mit BlitzBasic, vorwiegen Grafikdemos/Intros, kleinere Spiele(engines) u.ä. Wer Glück hat findet vielleicht einige dieser Experimente im Aminet. :)

Später wurde ich dann Grafiker bei Seasons, einem verrückten Haufen Amigauser aus halb Europa. Unser Ziel war es immer ein gutes Spiel auf die Beine zu stellen. Aber irgendwie ist nie was daraus geworden. Nach 3 Jahren (Ende 2000) hat sich die Gruppe mehr oder weniger selbst auf-gelöst. Trotzdem war es eine sehr lustige Zeit.

Das war dann auch die Zeit, in der ich zum erstenmal die "Shanghai Dragon"-Idee in Angriff nahm. :)

Mit "Shanghai Dragon" hast Du ein neues Brettspiel in Entwicklung,kannst Du uns bitte erzählen um was handelt es sich bei "Shanghai Dragon"

Bei "Shanghai Dragon" handelt es sich um ein solitäreartiges Brettspiel aus Asien. Auf dem "Brett" befindet sich eine - aus den Spielsteinen - gebildete Figur, der sogenannte Dragon (Drachen). Ziel des Spieles ist es, alle Steine vom Board abzubauen, wobei man dazu immer zwei gleiche Steine finden muss, diese aber nur von den Aussenkanten weggenommen werden dürfen.

In wie fern wird es sich von anderen "Majong" Clones unterscheiden?

Es gibt zwar eine Menge guter Mahjon/Shanghai-Clone für den Amiga, aber das sind alles mehr oder weniger Anwenderprogramme statt Spiele.

Genau darin soll sich "Shanghai Dragon" von anderen Titeln dieser Art unterscheiden. Es wird diverse Spielziele geben, die gelösst werden können. So müssen z.B.: unterschiedliche Boards, Modi erst freigespielt werden. Desweiteren wird es noch ein interessantes FortuneCookie-Feature geben, dort soll der Sammeltrieb der Spieler geweckt werden: es werden nämlich 100 Stück dieser Cookies im Spiel versteckt sein. Ich denke das sollte für ordentliche Langzeitmotivation sorgen. :)

Was brachte Dich auf die Idee, "Shanghai Dragon" zu entwickeln?

Ich habe einfach ein Spielprinzip gesucht, von dem ich dachte, dass es sich relativ leicht realisieren liese. Da hatte ich mich geirrt. :)

Wie lang hat die Entwicklung bisher gedauert bez. wann hast Du damit angefangen?

Also angefangen hat's im Herbst 2002, dann habe ich so ca. einen Monat daran herumgewerkelt, bis ich keine Zeit mehr hatte. Die allererste Version ist noch mit BlitzBasic2 entstanden. Leider war die BB2-Version einfach nur langsam. Eine SAS/C Portierung habe ich dann innerhalb einer Woche fertiggestellt. Danach lag das Projekt sehr lange Zeit auf Eis. Die (teilweise) funktionstüchte AGA-Version zeugt von dieser Zeit. Ein Grund für das Unterlassen der Weiterentwicklung lag sicherlich auch darin, dass ich zwischendurch von AGA-only auf CGX umgestiegen bin und die AGA-Version sich nicht so ohne weiteres auf einen CGX-Screen umlenken lies.

Vor einigen Wochen habe ich dann mal wieder einen Blick auf die Quelltexte geworfen und mich dazu entschlossen, das Spiel nochmal von Grund auf neu zu programmieren. Eigene portable Grafikroutinen für 24bit-Blitting sind mittlerweile fertiggestellt. Die Gamelogik kann ich ohne grössere Probleme aus dem alten Quelltext übernehmen. D.h. kann man schon sagen, dass gut 25% des endgültigen Spieles fertiggestellt sind (in nur 2 Wochen :)

Welche features hast du geplant oder sind schon umgesetzt?

Das Spiel wird nur auf Grafikkarten (CGX, P96 oder UAE mit P96)

laufen, AGA wird nicht unterstützt. Wahlweise kann auf einem eigenen Screen oder in einem Workbenchfenster gespielt werden. Standards wie "locale.library"-Support werden ebenfalls implementiert. Dass das Spiel 100% multitaskingtauglich ist versteht sich von selbst, daher kann man ohne Probleme während eines grösseren Downloads mal schnell eine Runde Shanghai Dragon spielen. Für den reibungslosen Betrieb wird mind. ein 68040 und 4MB FastRAM vorrausgesetzt, aber das sollte ja wohl mittlerweile jeder haben. Eine schnellere CPU oder mehr RAM können von Nutzen sein.

Sound/Musik ist vorerst nicht geplant (ich bin einfach ein zu schlechter Komponist). Aber wenn sich ein entsprechendes Musikstück einfinden sollte, wird die Soundunterstützung über AHI implementiert.

PPC, MOS oder AOS4-Version sollten ohne Probleme möglich sein, wenn sich nach Fertigstellung der Amiga68k-Version jemand bereit erklÃ¤rt die entsprechenden Versionen zu compilieren.
Windows-, GNU- oder MacOS-Varianten sind ebenfalls möglich.
Der Quelltext ist möglichst nahe am ANSI-C-Standard gehalten, was eine leichte Portierung auf andere Systeme unterstützen sollte.

Wie wird das Spiel vertrieben? (PD,Sharware etc.)

Ich werde Shanghai Dragon wohl als Free- oder eMailware vertreiben. Die aktuelle Version kann man dann über's Aminet bzw. meine Homepage beziehen. Wenn ich mich dazu entscheide Shanghai Dragon als eMailware zu vertreiben - was sehr wahrscheinlich ist - dann kann sich jeder kostenlose registrieren. Neben der Personalisierung des Spieles können durch das Keyfile weitere Extras freigeschaltet werden.

Wann können wir mit einer Demo oder der ersten spielbaren Version rechnen?

Eine Demo wird es nicht geben, aber vielleicht eine frühe Beta. Die eingestellte AGA-Version werde ich bei Gelegenheit auf meine Homepage packen.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

SAS/C 6.58, GoldED 5, PPaint 7, TVPaint 3.2.

Glaubst Du das es noch aussreichend "Spieler" am Amiga gibt?

FÃ¼r ein gutes Freewarespiel lassen sich bestimmt eine Menge Leute begeistern. Auch wenn dann nicht mehr jeder vor einem echten Amiga sitzt. Die Nutzerzahl von WinUAE übertrifft bestimmt die der richtigen Amiganutzer. Und soweit ich das beurteilen kann, nutzen die meisten WinUAE nur um die alten Klassiker wieder zum Leben zu erwecken...

... also gibt's noch Spieler wie Sand am Meer. :)

Was glaubst Du ist der Grund,das es immer weniger Entwickler gibt die Interesse haben Freeware Spiele zu entwickeln?

Ich glaube das liegt weniger am fehlendem Interesse, eher am Profil der Nutzer. Die meissten Amigauser sind im Durchschitt auch schon etwas älter (so über 20 :) und irgendwann hat man leider nicht mehr soviel Zeit für ambitionierte Gameprojekte, weil es da oftmals ein anstengendes Arbeitsleben (oder auch Studium) gibt, welches viel Zeit raubt. Das geht mir allerdings nicht viel anders. Die Jüngeren - die noch richtig Zeit haben - werkeln heute vorwiegend mit weniger antiquierter Technik.

Welche Spiele bevorzugst Du noch heute am Amiga?

Was hier öfters mal läut sind die ganzen alten Pinballklassiker von 21th Century, da habe ich die komplette Reihe von Dreams, Fantasies, Illusion über Mania bis Slamtilt. Das waren noch richtige Suchtspiele!

Weiteren Favourites sind LotusIII, Superfrog, Zool, Desert Strike, Humans, Chaos Engine, The Addams Family, 1869 und eigentlich alle Thalionspiele wie Tangram, Amberstar oder Ambermoon. Aber technisch und grafisch ungeschlagen bleibt immernoch Lionheart - das ist das beste ECS-Spiel was jemals entwickelt wurde. Alleine schon die Grafik von Henk Nieborg oder der Sound von Matthias Steinwachs... alles perfekt!

Können Wir mit weiteren Spielen bez.Programme von Dir rechnen in Zukunft?

Im Moment ist noch nichts geplant. Aber Ideen habe ich genug.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Momentan nur für AmigaOS.

Was ist der Grund dafür, dieses Betriebssystem zu unterstützen?

Das lässt sich leider nur schwer in Worte fassen. Vielleicht ist es ein "Hier bin ich zu Hause"-Gefähl. Anders kann ich das leider nicht ausdrücken - aber ich bin sicher, dass jeder Amigauser da drausen versteht was ich sagen möchte. :)

Welche Merkmale vermisst Du bei AmigaOS für das Entwickeln?

Darüber habe ich noch nicht nachgedacht.
Momentan ist alles da, was ich benötige.

Welche Merkmale wünscht Du Dir für das AmigaOS?

FÃ¼r das OS selbst? Alle wichtigen Merkmale sind da: Datatypes, Locale, Exec, DOS, Intuition, etc. Sicherlich müssen hier und da ein paar Altlasten entfernt werden und hier und dort ein paar modernere Features rein. Aber so prinzipiell ist's perfekt. Was ich mir vielleicht gewünscht hÃ¤tte, dass eine odentlich

strukturierte MUI-Variante in's Intuition eingeflossen wäre.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Für "Classic"-Amiga vorerst nichts, nur wenn etwas kaputt geht, müsste ich mich um Ersatz kümmern.

Ansonsten liebäugle ich ja mit dem Pegasos(board). Das Hardwaredesign erscheint mir einfach um ein vielfaches besser, als das des AmigaONE. Aber ohne offizielles AmigaOS kommt mir das Pegasos auch nicht in's Haus.

Glaubst Du an eine Comeback von Amiga?

Wenn sich die Leute in den höhren Chefetagen bei Amiga Inc. und BPlan, H&P, Hyperion usw. mal alle an einen Tisch setzen und gemeinsam an einer Zukunft für das Amigasystem arbeiten würden, dann sehe ich da eine reelle Chanse. Aber so wie das jetzt läuft... ich weiss nicht recht...

Deine Schlussworte an die Leser?

Konfuzius sagt: "Sei nicht besorgt, dass du zu langsam gehst! Sei nur besorgt, dass du nicht gänzlich stehst!".

Das ist meine Philosophie. Sicherlich wird's noch dauern, bis ich das Spiel fertig habe, aber es wird fertig! Spätestens Weihnachten. Verlasst Euch darauf!

.... __ -- © Amiga Arena 08/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE pOWER wE dEFEND!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    |  Developer: Chris Hodges                |
    |                                         |
    |  Software: Poseidon etc.                |
    |                                         |
    |  Homepage: http://www.platon42.de       |
    |                                         |
    |  Email: chrisly@platon42.de             |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Hi Chris, can you please tell us a few words about yourself and your amiga history?

Being brought up in a suburb of Munich, Germany, next to lots of computers and slightly insane people, a rollercoaster of ups and downs, the Amiga offered a more or less constantly pleasant time (4844 of about 9418 days so far). Obviously, and with determination, I'm studying computer science at the Munich University of Technology in Munich. I like fries with vanilla ice.I can clap using only one hand.And with the Amiga I'm doing everything I want to do: That's freedom I need.

People visiting your homepage will notice, that there's a large track record on software written for the Amiga, including a lot of PD games. Do you have plans to write a new game or rework some of your classics like "Tubes" or "F.T.C"?

For some years now about 20MB of graphics and data is waiting on my harddisk for me to be revived.It's from a game I once started with Andreas Lindinger in my dark days of my youth for the Wintel boxes, but it was never completed. And then, there are some ideas for Tubes II. However, the older you get, the less time you've got for such kinds of projects. Anyway, writing games always has been a lot of fun.

Let's get to your current software project "Poseidon USB", which has been developed for the USB boards "Highway" and "Subway". Which duties does "Poseidon" cover for these or other USB cards?

Well, Poseidon is a so-called USB stack. The software can be roughly divided into three parts: The low-level hardware drivers, that map the actual USB host controllers to the Amiga system, then there's the main library, that does the management (and other services). Finally the class drivers add the functionality of the USB devices to the system, such as mouse or keyboard handling, or mounting partitions of a flash card reader, so that it can be accessed by the user.

What made you develop "Poseidon USB"?

Michael Böhmer, who built the Highway and Subway cards a long time ago, of

course wanted to sell them. However,the software wasn't ready. In march, still nothing working was present, so Ijumped in as backup.I actually would have written my own stack anyway as I reckoned, that neither AmigaOS4 stack nor the original solution would be available to MorphOS.I didn't want the market to split again and I thought, that blue butter flies much further than just to Sirion. Well, three weeks later I had a pretty usable design and a working USB mouse driver.

How is the decision made, if a driver for hardware XY is going to be written or ported?

The hardware has to support the USB standards or if not, the user base must be large enough.Obviously, I need to have access to the hardware itself and the amount of work needed must be somewhat sensible.It doesn't make any sense to write a driver for Winmodems for example.

Will "Poseidon USB" support other host controller boards in future, or, which boards does it support right now?

Generally speaking, anyone can write a hardware driver for an USB host controller, no matter,if this for zorro boards, PCMCIA or PCI chipsets. Hence, I do not have the time nor the required hardware to development these myself.

Currently,there are drivers for the Highway/Subway, Thylacine (beta), GRex and Pegasos,Spider USB (PCI/Mediator).A driver for OpenPCI (Prometheus, GRex, MorphOS,Berniethlon) is currently in development, but doesn't yet run.

How long did you take to develop this software until now?

Development startedin march and I've been working on it with a few breaks due to my studies.However,I cannottell you how much time I spent exactly.

Which software are you using for development?

GoldED as editor, SAS/C for the 68k version, GCC for the MorphOS version, CyberGuard, BDebug, SmartCrash, MungWall, MuForce, PatchWork, Sashimi. And lots of lovely music by Aimee Mann.

How long do you think you will stick to writing new drivers?

Programming is like sex: one mistake and you have to support it for your whole life. Well, I guess this means until Poseidon is an adult.

Which are the features for "Poseidon USB" that you would emphasize on?

It's stable,has a clean design and easy to use for both users and developers.And,its programmer has a very subtle kind of humor. There a long manual,which nobody ever reads.And people have found million ways to misspell "Poseidon" or "Trident" (maybe I should setup a contest?). Uhm, it can be made reset resident.

What can we expect of future versions?

The HID class for magic carpets,fire alarms and refrigerators.Ethernet drivers (however, I still recommend the Norway over USB ethernet). Scanner drivers (when I get one eventually). And of course, satisfying the never ending wishes of the users.

*"Poseidon USB" can be used by other vendors as well, as the users have to

register for the corresponding USB host controller (except for Highway/Subway users). Although this a good idea to make "Poseidon USB" available to more people (users/developers), aren't you afraid of more cracked keyfiles popping up and Poseidon being used illegally, compromising your work?*

Good luck to these sad people trying to create cracked keyfiles.I've spend several weeks getting into new and safe cryptography algorithms.I know, this doesn't help against manipulated versions of the software package. Therefore,I try to keep as much updates coming as possible. Giving away legally obtained keyfiles would be plain stupid, as the complete name and address is stored in each keyfile and is displayed in Trident.

Though I haven't written Poseidon to make a killing,it is utterly devastating to find out that cracked copies are floating somewhere on the net (just like it happened with Deli14BitGenie, which was uncripped postcardware:I stopped its development right afterI was told about it). It's a bit depressing to see, how much money people are spending on hardware, but aren't willing to pay the ridiculous small fees of software.

Does the work and the effort pay off for the actually non-existing Amiga market?

Does it pay to paint a picture? To write a poem? I'm having much fun with my Amiga and it allows me to put my creativity into something. And whenever a mail arrives from a happy and content user, or when you meet people like the ones at O.A.S.E. in Graz, Austria, the answer is definately: Yes! It pays off!

"Poseidon USB" is now available through "IOSpirit" by Felix Schwarz, what do you expect from this co-operation?

That's simple: So that the users, who *want* to register, have the *possibility* to register. Prior to this contract, buying a licence was rather slow via snail mail and not that straight forward.

Given the eagerly awaited new generation computer systems, USB for the classic Amiga computers seems to be a dead horse, concerning development and costs, isn't it?

First of all, Poseidon is not limited to the 'classics'. But you are right: All these announcements (and delaying the release further and further) keep the users from spending their money in existing and available hardware for their old Amigas. That's killing the market and the dealers are suffering from this, too. People still believing that they could get back more than the costs for development, or even make a living with an Amiga product, well, these guys probably have read too much of Platon's "Ideal state" ;)

Is it still worth to invest in new hardware for the Amiga in your opinion?

In fact, with USB you can still use your hardware (except for the controller) on your next machine (whatever that might be, maybe even a Wintel box or MAC?). Even Michael BÃ¶hmer doesn't use floppy disks anymore, but instead copies the data onto a compact flash card and just connects the reader to another machine to get the data off it very quickly.
And moreover, your old machine doesn't vanish in haze, just because you bought a Pegasos, does it?

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

I never got curious on AmigaDE, even if the idea sounds nice. Same thing with x86, don't expect to see anything from me in this direction, I think

it's a cul-de-sac. Poseidon has been developed for 68K AmigaOS and MorphOS PPC native.

*Which operation system are you going to support in future?
What are the reasons for you to do so?*

Certainly, my old Amiga will be supported until it breaks down into pieces. However, my future path will be definately MorphOS, as the atmosphere is more than plain oxygen there. There're many chances for a good, new operating system. Many people just don't know, how many benefits the AmigaOS has,that you cannot find on any other system. Obviously, large parts need to be designed from scratch To my opinion, the MorphOS team are the ones, who can recapture and reignitethe spirit (I'm sure there are some of the best developers in the AmigaOS4 team aswell). In this team, people are emphasizing more on personal contact and human communcation than on exclusive and commercial contracts. It's not so important to me, what the box is labeled. And the A-Box is just the beginning.

What features do you miss on the AmigaOS for developing?

Hm. Good question. Except for memory protection, which can be added already partly by Guardian Angel,I can only think of a "make what-I-have-in-mind" target.

What features would you wish for the development on the Amiga?

A second monitor and an automatically self-cleaning (non-virtual) desk.

Which hardware or software do you plan buying?

If I ever will have some spare time again, I'd really like to guy a few games. The demo version of Payback was quite impressing and I'd like to see Simon I & II, too. Concerning hardware, I guess some USB stuff (having to write the drivers for it then ;)) and of course, a Pegasos machine.

Do you believe in a comeback of Amiga?

es this even really matter? The question is:Am I pleased with my computer system? Can I be proud of it? Do I prefer it to these anonymous wintel boxes or one-button-MACs? What do I really want? That's what matters and nothing else.I'm an Amiga user, because I'm enjoying it (and because I like my student colleagues making fun out of me, still being a poor Amiga guy). Moreover, I do know exactly, why I do love this machine.

Your final words for the readers?

Things fall down. People look up. And when it rains, it pours.

.... __ -- © Amiga Arena 10/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ¸=========================================¸
    |                                         |
    |  Entwickler: Chris Hodges               |
    |                                         |
    |  Software: Poseidon etc.                |
    |                                         |
    |  Homepage: http://www.platon42.de       |
    |                                         |
    |  Email: chrisly@platon42.de             |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Hallo Chris, kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Aufgewachsen in einem Vorort von München mit allerlei Rechnern und verrückten Leuten, mit diversen Hochs und Tiefs, gab mir der Amiga relativ konstant eine schöne Zeit (4844 von bisher etwa 9418 Tagen). Offensichtlich deterministisch studiere ich noch Informatik an der TU München. Ich mag Pommes mit Vanilleeis. Ich kann mit einer Hand klatschen. Und mit dem Amiga mache ich alles, was ich will: Die Freiheit nehm ich mir.

Wer Deine Homepage besucht, wird feststellen, dass Du schon etliche Programme für den Amiga geschrieben hast. Darunter auch viele PD Spiele. Kann man in Zukunft vielleicht mit einem neuen Spiel rechnen oder einer überarbeiteten Version einiger Klassiker wie "Tubes" oder "F.T.C"?

Ich hab hier seit einigen Jahren noch die Grafiken und Daten zu einem Spiel herumliegen (knapp 20MB), dass ich zusammen mit Andreas Lindinger mal im Zuge dunkler Jugendsünden für Wintelkisten geschrieben habe, leider aber nie fertig wurde. Mich reizt es schon seit langem, eine Umsetzung für eine Amiga Plattform zu schreiben. Und dann gibt es da noch Ideen für Tubes II. Aber je älter man wird, desto weniger Zeit hat man für derartige Projekte. Trotzdem hat das Spieleschreiben wahnsinnig viel Spass gemacht.

Kommen Wir zur Deiner aktuellen Softwareentwicklung "Poseidon USB", die ja bekanntlich für die USB Karten "Highway" und "Subway" entwickelt wurde. Welche Aufgabe übernimmt "Poseidon" für diese und andere Karten?

Nunja, Poseidon ist ein sog. USB Stack. Die Software besteht aus grob drei Teilen: Den Hardwaretreibern, die den eigentlichen USB Controller auf die Amiga-Seite abbilden (low-level), der Hauptlibrary, die die Verwaltung der Geräte am Bus betreibt (und diverse andere Dienste beinhaltet) und schliesslich den Klassentreibern, die die Funktionalität der Geräte bereitstellen -- sprich, die USB Maus abfragen, oder das Keyboard einbinden oder eben Flashkartenleser usw. ins System zu integrieren.

Wie bist Du dazu gekommen "Poseidon USB" zu entwickeln?

Michael Böhmer wollte seine seit langer Zeit entwickelten Karten (Highway/Subway) verkaufen.Leider liess die Software auf sich warten.

Als im März immer noch nichts Lauffähiges vorhanden war, sprang ich kurzer Hand ein -- ich wollte sowieso einen Stack schreiben, da ich annahm, dass der AmigaOS4 Stack (und die ursprünglich geplante Stack) wohl kaum für MorphOS verfügbar sein würde. Ich hatte (blaue) Schmetterlinge im Bauch und wollte ein Produkt für alle User haben.Tja nach drei Wochen hatte ich ein grundliegendes Design und eine funktionierende USB Maus.

Wie oder was ist entscheidend, dass ein Treiber für Hardware XY geschrieben wird bzw. umgesetzt wird?

Es muss sich um Hardware handeln, die sich an einen USB Standard hält oder die Userbasis muss gross genug sein. Natürlich muss ich auch Zugriff auf die Hardware haben und der Aufwand sich in einem sinnvollen Rahmen bewegen. So macht es z.B. keinen Sinn, Treiber für Winmodems zu entwickeln.

Wird "Poseidon USB" in Zukunft auch andere Karten unterstützen bzw. welche Karten werden zur Zeit unterstützt?

Es steht grundsätzlich jedem frei, einen Hardwaretreiber für USB Kontroller zu schreiben -- sei es nun für Zorrokarten, PCMCIA oder PCI-Chipsätze. Natürlich kann ich mich selbst nicht um die ganzen Hardwarekonstellationen kümmern -- dazu habe ich weder die Zeit, noch die nötige Hardware.

Es gibt bereits Treiber für Highway/Subway,Thylacine (beta), GRex & Pegasos,Spider USB (PCI/Mediator). Ein Treiber für OpenPCI (Prometheus, GRex, MorphOS, Berniethlon) befindet auch in Entwicklung,ist aber noch nicht ganz lauffähig.

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Seit März diesen Jahres mit einigen Unterbrechungen aufgrund meines Studiums. Genaue Angaben in Mannjahren kann ich Dir jetzt nicht nennen :)

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

GoldED als Editor, SAS/C für die 68k-Version, GCC für die MorphOS-Version, CyberGuard, BDebug, SmartCrash, MungWall, MuForce, PatchWork, Sashimi. Und vieeeel Musik von Aimee Mann.

Was denkst Du, wie lange wirst Du noch damit verbringen, neue Treiber zu ermöglichen?

Programmieren ist wie Sex: Ein Fehler, und Du musst ihn Dein Leben lang ausbaden.Mindestens so lange, bis Poseidon volljährig ist (was auch immer das bedeuten mag).

Welche Features würdest Du besonders hervorheben, die "Poseidon USB" bietet?

Es ist stabil, sauber designed, einfach für Anwender als auch Entwickler. Und dessen Programmierer hat einen subtilen Sinn für Humor. Es gibt eine lange Anleitung, in die keiner schaut.Und die Leute haben unglaublich viele Möglichkeiten gefunden, "Poseidon" oder "Trident" falsch zu schreiben (vielleicht sollte ich einen Contest machen?).Uhm, es lässt sich resetfest einbinden.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Die HID-Klasse für fliegende Teppiche,Alarmanlagen und Kühlschränke. Ethernet-Treiber (wobei ich immer noch empfehle,lieber die Norway zu kaufen). Scannertreiber (wenn ich denn mal einen habe). Und natürlich die ErfÃ¼llung der nie endenwollenden Wünsche der User.

*"Poseidon USB" kann ja auch von anderen Herstellern in Anspruch genommen werden, da

sich die User der jeweiligen USB Karte (ausgenommen "Highway"/ "Subway" Kunden) registrieren lassen müssen.An sich eine gute Idee, um "Poseidon USB" so vielen wie möglich zugänglich zu machen (Entwicklern/Anwendern). Allerdings befürchtest Du nicht, dass mit gecrackten Keyfiles der Anteil derer steigt, die "Poseidon USB" illegal nutzen und somit Deine Arbeit gefährden?*

Ich wünsche allen Crackern viel Spass mit gecrackten Keyfiles.
Ich habe einige Wochen damit verbracht, mich in entsprechend neue kryptographische Verfahren einzuarbeiten,die entsprechend sicher sind -- das hilft natürlich nichts gegen Cracker die das Softwarepaket manipulieren.
Darum wird es entsprechend häufig Updates geben. Und legal registrierte Keyfiles weiterzugeben ist keine gute Idee,da die kompletten Daten der User im Keyfile gespeichert sind und in Trident angezeigt werden.

Grundsätzlich habe ich Poseidon nicht geschrieben,um damit das grosse Geld zu machen.Aber wenn man erfährt,dass von seiner uneingeschränkten Postcard-Version Raubkopien kursieren (Deli14BitGenie),dann ist das ungeheuer demotivierend (was auch zum Entwicklungsstopp damals geführt hatte).
Es ist deprimierend, wieviel Geld die Leute für Hardware ausgeben, nicht jedoch bereit sind, die wirklich lächerlichen Gebühren für Software zu zahlen.

Lohnt sich die Arbeit und der Aufwand überhaupt noch für den eigentlich nicht mehr vorhandenen Amiga Markt?

Lohnt es sich, ein Bild zu malen? Ein Gedicht zu schreiben? Der Amiga macht mir Spass und ermöglicht es mir, mich selbst zu verwirklichen. Und wenn man wieder eine Mail von einem zufriedenen User bekommt oder Menschen kennenlernt,wie die auf der O.A.S.E. in Graz, dann definitiv: Ja, es lohnt sich.

"Poseidon USB" ist ab sofort über "IOSpirit" von Felix Schwarz erhältlich, was versprichst oder erwartest Du von dieser Kooperation?

Ganz einfach:Dass die User, die sich registrieren *wollen*, dies auch ganz einfach tun *können*.Vorher war das ja mit dem Postweg doch etwas umständlich und langsam.

Angesichts der zu erwartenden neuen Rechnergeneration dürfte USB für Classic Amiga Computer doch eigentlich ein totes Geschäft sein, was die Entwicklung und Kosten betrifft, oder?

Ersteinmal ist Poseidon nicht auf die 'Classics' beschränkt. Doch Du hast Recht: Durch diese ganzen Ankündigungen (die dann aber immer und immer wieder um Monate verschoben werden) sparen sich die User Investitionen in verfügbare Hardware für die alten Amigas. Das ist dem Markt sehr abträglich und auch die Händler leiden darunter. Aber wer heute noch denkt, man könnte mehr als Entwicklungskosten für ein Amigaprodukt wieder hereinholen, vielleicht sogar davon leben, tja, der hat wohl zu viel Platon "Der ideale Staat" gelesen :)

Lohnt es sich Deiner Meinung nach, heute noch in neue Hardware für den Amiga zu investieren als User?

Gerade bei USB kann man ja seine Hardware (bis auf den Controller) dann problemlos von einem Rechner zum nächsten schleppen -- auch wenn es vielleicht nicht einmal mehr ein Amiga ist. Selbst Michael Böhmer verwendet keine Disketten mehr, sondern kopiert seine Daten nur noch auf ein Flash-Medium, wenn er diese schnell mal von einem Rechner zum anderen transportieren will. Nur weil man sich einen Pegasos kauft, läst sich der alte Rechner doch nicht plötzlich in Luft auf?

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

An AmigaDE habe ich einfach keinerlei Interesse,auch wenn die Idee

dahinter ganz nett ist.Ebenso wird es von mir nichts in Richtung x86 geben, da ich das einfach für eine Sackgasse halte. Poseidon ist für das 68K AmigaOS und MorphOS PPC native entwickelt.

*Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?
Was sind die Gründe, um dieses OS zu unterstützen?*

Natürlich wird mein alter Amiga noch so lange unterstützt, bis er in seine Einzelteile zerfällt. Mein zukünftiger Weg wird aber MorphOS sein, da dort einfach die Atmosphäre stimmt. Dort steckt das Potential für ein neues Betriebssystem.Vielen ist einfach nicht klar, wieviel tolle Ansätze das AmigaOS hat, die man nirgendwo anders findet. Andererseits ist das AmigaOS in einigen Teilen einfach so überholt, dass es ohne ein komplett neues Design nicht mehr geht. Im MorphOS-Team sind meines Erachtens die Leute, die den Geist des Amigas weitertragen können (was nicht heissen soll, dass beim AmigaOS4-Team nicht auch sehr fähige Entwickler dabei sind).
Es basiert mehr auf einem guten menschlichen Kontakt als auf exklusiven, kommerziellen Verträgen.Mir ist nicht so wichtig, was auf der Schachtel steht. Und die A-Box ist ja nur der Anfang.

*Welche Möglichkeiten vermisst Du am AmigaOS fü¼r die Entwicklung?

Hm. Gute Frage. Bis auf Speicherschutz, der ja teilweise auch durch Guardian Angel aktiviert werden kann und einem "make what-I-have-in-mind" Target eigentlich nichts.

*Welche Möglichkeiten wünschst Du Dir für die Entwicklung am Amiga?

zweiten Monitor und einen sich automatisch aufräumenden Schreibtisch.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Wenn ich mal wieder viel Zeit haben sollte, würde ich mir gerne mal ein paar Spiele kaufen.Die Demoversion von Payback hat mir gut gefallen und Simon I & II würde auch gerne mal sehen. Hardware? Etwas USB Hardware (für die ich dann die Treiber schreiben darf ;)) und natürlich einen Pegasos.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Spielt das wirklich eine Rolle? Die Frage ist: Bin ich selbst mit meinem Rechnersystem glücklich? Kann ich stolz darauf sein? Ist es mir lieber als die anonymen Wintel-Maschinen oder DAU-Macs? Was will ich wirklich? Darauf kommt es an und nichts anderes. Ich bin ein Amiga User, weil ich Spass daran habe (und mich gerne vor meinen Kommilitionen aufziehen lasse), und weil ich ganz genau weiss, warum ich diese Maschine so gerne hab.

Deine letzten Worte an die Leser?

Esst mal wieder einen Apfel.

.... __ -- © Amiga Arena 10/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS!

Amiga Arena Interview

Developer: Andrija Antonijevic
Software: Charon, AmiSSL, HTTPResume
Homepage: http://www.bigfoot.com/~TheAntony/
Mail: TheAntony@bigfoot.com

Please introduce yourself to the readers!

My name is Andrija Antonijevic, I'm 23 years old student of Mathematical University in Belgrade.

When did you start working with the Amiga?

I bought my Amiga at the end of 1995, but I used every opportunity I had to work on my friends Amiga 500+ before that :)

Which Amiga model do you own

A1200 with Blizzard060/50 MHz and a network card, but I'm considering buying a PPC board and putting everything into a tower in the near future.

Which version of the operating system is running on your computer?

OS3.9

Which software are you developing?

I'm currently mostly working on Charon and AmiSSL, I've dropped support for HTTPResume (since Charon is something like HTTPResume - new generation).

Can you tell us what your software is about?

Well it's mostly networking software, way or the other.

What has created the idea in you to continue developing your software?

I like programming, if can be very fulfilling and that keeps me going.

How long has the development taken so far?

It depends how you look at it. I started working on HTTPResume AFAIR in 1997 and it slowly evolved to Charon in 2000, and now in 2002 it's at version 1.98. So it has taken either 5 or 2 years of on and off development.

Which software are you using for developing?

SAS/C as compiler and some GNU tools.

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

Currently for AmigaOS, if I buy that PPC board, I might be doing some

programming for a PPC OS.

Which OS will you support in the future?

I cannot say. It's very hard to predict anything when Amiga development is in question, so I'll just wait and see how things are going.

What can we expect of future versions?

I have a large number of things planned, but I wouldn't want to give them away, I prefer to surprise the users :)

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

Not really. It's a fact that you can't make much money from the small Amiga market, but if you like what you do and you get even minimal positive feedback from the users, it's enough to keep you going.

Do you receive enough feedback for your software?

People write about things that they like and what they would like added or improved just about enough :)

When did you last use your Amiga?

Today. There was a 6-12 months period when I was too busy to use it regularly (and Charon development suffered because of that) but fortunately, that has changed.

Which software did you last buy for your Amiga?

Let me see... Currently, there's almost no new software out there, mostly updates. And I'm either translating or betatesting most of the software that I'm using so I already have registered versions. The last thing I can remember buying is SAS/C. So much about the size of the Amiga market :(

Which software do you still use?

DOpus 4.12, programming tools, Ibrowse/AWeb, Thor and Charon :)

Which hard/software are you planning to buy?

Currently, I'm planning to buy a PPC board and a tower.

Do you believe in a comeback of Amiga?

I can only hope... There are some interesting projects that might do the trick, but you can never tell.

Your final words for the readers?

Well, let's just hope that this year we'll all see some Amiga projects that will make a difference.

© Amiga Arena 1/2002

Amiga Arena Interview

Entwickler: Andrija Antonijevic
Software: Charon, AmiSSL, HTTPResume
Homepage: http://www.bigfoot.com/~TheAntony/
Email: TheAntony@bigfoot.com

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Andrija Antonijevic, ich bin ein 23 Jahre alter Student an der Mathematischen Universität in Belgrad.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich kaufte meinen ersten Amiga ende 1995, aber davor nutzte ich jede Gelegenheit, die ich hatte, um am Amiga 500+ meines Freundes zu arbeiten.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

A1200 mit Blizzard060/50 MHz und Netzwerk-Karte, aber ich überlege, eine PPC-karte zu kaufen und alles in der nahen Zukunft in einen Tower zu stecken.

Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

OS3.9

Welche Software entwickelst Du?

Momentan arbeite ich hauptsächlich an Charon und AmiSSL, den Support für HTTPResume habe ich aufgegeben (da Charon so etwas wie die nächste Generation von HTTPResume ist).

Kannst Du uns erzählen, worum es bei Deiner Software geht?

Tja, es ist hauptsächlich Netzwerk-Software auf die eine oder andere Art.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Ich mag das Programmieren, es kann sehr erfüllend sein, und das läßt mich weitermachen.

Wie lang hat die Entwicklung bisher gebraucht?

Das kommt darauf an, wie man es sieht. Soweit ich mich erinnere, habe ich mit der Arbeit an HTTPResume 1997 begonnen, und 2000 hat sich das langsam zu Charon weiterentwickelt, und jetzt in 2002 ist es bei Version 1.98. Also hat es entweder 5 oder 2 Jahre gelegentliche Programmierung gebraucht.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

SAS/C als Compiler und ein paar GNU-Tools.

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Momentan für AmigaOS, falls ich die PPC-Karte kaufe, könnte ich etwas Programmierung für ein PPC-Betriebssystem machen.

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Das kann ich nicht sagen. Es sehr schwer irgendwas vorherzusagen, wenn es um die Amiga-Entwicklung geht, also werde ich einfach abwarten und sehen, wie die Dinge laufen.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Ich habe eine Menge Sahcne geplant, aber die würde ich nicht verraten wollen, ich ziehe es vor, die User zu überraschen :)

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt bekommst?

Nicht wirklich. Es ist eine Tatsache, daß man imn dem kleinen Amiga-Markt nicht viel Geld verdienen kann, aber wenn du magst, was du tust und selbst eine minimale Resonanz von den Usern bekommst, ist es genug um dich bei der Stange zu halten.

Erhältst Du genügend Resonanz auf Deine Software?

Die Leute schreiben gerade genug über Sachen, die sie mögen und was sie gern hinzugefügt oder verbessert haben würden :)

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Heute. Es gab eine 6-12 Monate lange Zeit, in der ich zu beschäftigt war, ihn regelmäßig zu verwenden (und die Entwicklung von Charon hat darunter gelitten), aber das hat sich glücklicherweise geändert.

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Laß mich mal sehen... Momentan gibt es da draußen fast keine neue Software, hauptsächlich Updates. Und ich übersetze oder betateste die meiste Software, die ich verwende, also habe ich bereits registrierte Versionen. Das letzte, das ich mich erinnern kann gekauft zu haben, ist SAS/C. Soviel zur Größe des Amiga-Marktes :(

Welche Software verwendest Du noch?

DOpus 4.12, Progrmmierwerkzeuge, IBrowse/AWeb, Thor und Charon :)

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Momentan habe ich vor, eine PPC-Karte und einen Tower zu kaufen.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ich kann's nur hoffen... Es gibt ein paar interessante Projekte, die das vollbringen könnten, aber man weiß ja nie.

Deine abschließenden Worte an die Leser?

Tja, laßt uns einfach hoffen, daß wir alle dieses Jahr einige Amiga-Projekte sehen werden, die etwas ausmachen.

© Amiga Arena 1/2002

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'
```


```
,=========================================,
|                                         |
| Entwickler: Andreas Kleinert            |
|                                         |
| Software:   SView, SBase, Datatypes     |
|                                         |
| Homepage:   http://www.ar-kleinert.de   |
|                                         |
| Email:      info@ar-kleinert.de         |
|                                         |
`=========================================`
```


*Hallo Andreas,kannst Du bitte einwenig über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Ich weiss nicht genau, was ich in den letzten Interviews so geschrieben habe, aber eine Kurzfassung der Stationen würde in etwa wie folgt aussehen:

- Amiga seit 1988
- Programmierung des Amiga (bevorzugt in C) seit 1989
- in 1993 (nach kleineren Tools) Beginn der Arbeit an SView und -Library
- diverse Kooperationen mit den Entwicklern von Picture Manager und ImageEngineer folgten
- später Plugins für ArtEffect
- parallel dazu div. weitere Entwicklungen, sowie die erste (zweite) PPC-Software für die phase5-Boards (die erste kam von Cloanto, lief dann aber nach einer LastMinute-Änderung der ppc.library nicht mehr)
- Y2K-Anpassung von SBase professional
- diverse andere Programme, wie akMPEG oder die akDatatypes (68k, PPC und WarpOS)
- uvm.

Anfang 2000 war ich eigentlich im AmigaDE-Kernteam von Amiga Inc. dabei (siehe das damalige Executive Update), wollte mich dann allerdings doch erst einmal wieder auf mein Studium konzentrieren und habe dann "was anderes" gemacht (ebenfalls eine bekannte Firma mit Amiga-Bezug, aber mehr wird nicht verraten).

*Nachdem Du Dich ja eigentlich vom AMIGA Markt verabschiedet hattest,erschien vor kurzem ein Update Deiner Dataypes,wie kam es dazu?

Ich hatte schon länger geplant meinen A4000/PPC durch etwas neues,frisches zu ersetzen.

Einerseits weil die Hardware sicher nicht ewig halten wird, andererseits wegen der immensen Kosten wegen der limitierten Auflagen existierender Hardware (Aufrüstung, Ersatz).

Wo bekommt man heute noch genau die UW-Festplatten, die man für phase5-Boards braucht? Oder PS/2-Speicher? Wie packe ich einen zweiten IDE-Controller in einen Desktop-Rechner, wo der CD-Brenner am internen Port sonst nur regelrecht dahinschleicht? etc.

Aus der Sicht eines Software-Entwicklers hat Amithlon den Vorteil, dass die Plattform wieder recht einheitlich ist:

- 800x600 in 24 Bit mit Picasso96 ist praktisch Minimum
- weniger als 128 MB RAM hat keiner

- OS 3.9 mit Boingbag 1/2 ist vorhanden
- die 68k-CPU ist ausreichend schnell für alles
- nervige (PPC) Dual-CPU-Programmierung und viele Spezialfälle haben sich erledigt

*Wirst Du wieder verstärkt für den Amiga entwickeln oder handel es sich hier um eine "Entwickler Laune"?

Ich sehe da keinen Widerspruch. Die Entwicklung von (Hobby-)Software muss auch - und sogar in erster Linie - Spass machen. Die Uneinheitlichkeit der Amiga-Plattform, die 1000 zu berücksichtigenden Konfigurationen, Hacks und Patches haben den Spass verdorben.

Amithlon - oder auch PPC-Systeme, wenn sie denn mal kommen - machen hier wieder einen längst fäligen Schnitt. Ich möchte gerne bei Software sagen können "läuft erst ab OS 3.9 mit 128 MB RAM und 5x 060-Power".

Solange ich Spass daran habe - und entsprechend Zeit übrig - werde ich div. Sachen für OS 3.9-Amithlon anpassen.

*Bereust Du es Deinen Amiga verkauft zu haben und hat es Dich nicht einwenig verletzt nachdem Du so "unschön" von den Amiga Usern Kritisiert wurdest?

Es gab keine zeitliche Pause zwischen meinem A4k und dem Amithlon-Amiga, insofern auch keine Zeit irgendetwas zu bereuen. Den Amiga habe ich stets verwendet, allerdings ein paar Monate lang praktisch nur noch, um meine eMail zu beantworten (was in Zeiten div. eMail-Viren und -Würmer recht praktisch ist).

Was die Kritik angeht: man kann es ohnehin nicht allen recht machen, und die meiste Kritik disqualifiziert sich bereits durch die Anonymität der jeweiligen Schreiber in irgendwelchen Foren - würde mich nicht Überraschen, wenn da anonym der eine oder andere hetzt, der einem in eMails dann wieder den sprichwörtlichen Honig um's Maul schmiert...

Sachliche Kritik ist immer in Ordnung. Aber im Amiga-Bereich herrscht meist eher Fandom (Fan kommt bekanntlich von Fanatic) vor.

*Desweiteren wurden die Datatypes nicht nur für "Amithlon" angepast sonder Du hast Sie auch als "Freeware"freigeben,sind die User nicht mehr bereit "Shareware" Datatypes zu akzeptieren oder was war der Grund für eine Freigabe?

Die Einschränkungen der Datatypes waren in der 68k-Version eigentlich schon länger kaum noch vorhanden - da die PPC-Version jetzt weggefallen ist, erschien es nur logisch, auch das Keyfilesystem fallenzulassen.

Wer eine PPC-Version braucht, kann inzwischen relativ günstig z.B. bei Schatztruhe die "SViewIV Productivity Suite" erwerben - da sind dann u.a. sogar noch SViewIV und akMPEG dabei.

Ausserdem ist es natürlich richtig, dass niemand mehr für (PPC-)Datatypes extra bezahlen will. Ich bin auch sicher, dass in OS 4.0 weitere dabei sein werden.

*Worin siehst Du die Vorteile zu Deinen Datatypes im vergleich zu anderen?

Ich weiss nicht, wieso von mir überwiegend nur die Datatypes wahrgenommen werden und wurden. Vermutlich, weil jeder welche braucht, und mir es nie richtig gelungen ist, die Vorteile von z.B. SViewIV so richtig rauszustellen - es ist oft ja auch eher im Hintergrund aktiv (Picture Manager, ImageEngineer).

Die Vorteile der Datatypes... nunja. Für mich ist natürlich sehr wichtig, zu wissen, was innendrin passiert ;-) Für den Anwender würde ich dementsprechend

als Vorteil die gute Konfigurierbarkeit und die Möglichkeit, auf Per-Task-Basis unterschiedliche Konfigurationen anzulegen, nennen.

*Kannst Du uns jetzt schon was über weitere geplante Features, Programmversion etc. erzählen?

Nein. -- Was ich mir demnächst nochmal anschauen werde, ist akMPEG.

Bei der PPC-Version wusste man nie, wo man nach Bugs suchen soll - irgendwelche Cache-Überlappungen in irgendeinem Systemodul (akMPEG? AHI? mpegaPPC?) fallen nun in der emulierten 68k-Umgebung von Amithlon endlich weg, so dass ich vielleicht die Audioausgabe endlich einmal richtig zum Laufen bekomme...

Ich hätte gerne Software für MorphOS entwickelt - aber einerseits sind mir die PPC-Karten zu leistungsschwach, andererseits gab es am Anfang keinen wirklich leicht zu benutzenden Compiler. Wenn man Entwickler-Support möchte, sollten gerade diese Hürden recht gering sein. Deshalb habe ich mich von der MOS-Entwicklung relativ früh abgekoppelt - wenn sowohl die Pegasos-Boards als auch eine komplette Entwicklungsumgebung (am Besten als Beilage auf CD, mit Installer) *wirklich* verfügbar sind, werde ich mir das System noch einmal genauer ansehen. Das gilt ggf. auch für AmigaOS 4.0 & Co. - auch wenn ich garantiert keinen Coupon für $50 darauf "verwetten" wollen würde. Erst die Ware, dann das Geld...

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

SAS/C und StormWizard. Vielleicht demnächst Reaction oder MUI. Mal sehen.

*Wirst Du Deine anderen Amiga Programme weiter entwickeln oder für "Amithlon" anpassen?

Ich denke daran, den jetzigen PPC-Support komplett zu entfernen, und einige Programme mit Blick auf Amithlon weiter zu entwickeln. Später könnte man dann ja immer noch wieder für PPC recompilieren - wenn das wirklich so einfach ist, wie immer gesagt wird...

*Werden diese auch "Feeware"?

Nein.

*Können Wir in Zukunft auf neue Versionen von "SVievIV", "akMPEG" oder "JPEG-Box" hoffen?

Hope dies at last ;-)

*Wie gefällt Dir das AmigaOS unter "Amithlon"?

Super. Alleine schon die Möglichkeit, billige Netzwerkkarten verwenden und endlich den Amiga mit dem PC (Samba) vernetzen zu können. Oder DSL-Anbindung.

*Siehst Du hier die Zukunft für das AmigaOS?

Das hängt davon ab, wieviele ihrer Versprechen die PPC-Fraktion (und vor allen Dingen: wann) halten kann.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Das ist schwer zu sagen. Wie definiert man Comeback?
Wäre es ein Comeback, wenn AmigaOS 4.0 auf einer SetTopBox laufen würde?

Sicher ist der Zug für Betriebssysteme ohne Speicherschutz abgefahren.

Andererseits soll AmigaOS 4.0 Speicherschutz bekommen. Desweiteren hat

Java ebenfalls keinen Speicherschutz, und wenn .NET Applikationen über das Internet laufen, dann reicht bereits ein verlorenes Packet oder eine "lost connection", um zu verdeutlichen, dass das WWW eben per se ein "grosser, ungeschützer Speicher" ist.

Man wird sehen. Jeder Anwendung ihre Nische. DVD-Player und Handies haben schliesslich auch keinen Speicherschutz.

Deine letzten Worte an die Leser?

Den Spass nicht vergessen. Es ist schliesslich nur ein Hobby.

.... __ -- © Amiga Arena 07/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    |  Entwickler: Andreas Falkenhahn         |
    |                                         |
    |  Software: Hollywood                    |
    |                                         |
    |  Homepage: www.airsoftsoftwair.de/      |
    |                                         |
    |  Email:                                 |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Hallo Andreas,kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Ich bin eigentlich ein Amiga-User der letzten Stunde; soll heißen: Meinen A500 habe ich erst 1993 bekommen als eigentlich Commodore schon erledigt war. Ich hatte zwar davor schon täglichen Umgang mit Amigas (bei Freunden), aber meinen eigenen habe ich erst 1993 geholt und aus finanziellen Gründen war damals auch nur ein A500 drin, der mich immerhin noch 570 DM gekostet hat. Am Anfang wurde natürlich nur gespielt, doch dann gingen die Spiele aus und ich habe angefangen zu programmieren. Das ging dann über Amiga Basic, AMOS, Blitz Basic, Assembler, AmigaE bis hinauf zu C.

Vielen bist Du bekannt durch Deine Entwicklungen von Programmen wie das "CD32 Games Install Kit" oder "Rainboot" auf dem Amiga,mit "Akiko" dem CD 32 Emulator für Windows sah es in der Vergangenheit so aus als hättest Du Deine Amiga Entwicklungen eingestellt. Werden diese Programme noch weiterhin gepflegt oder weiter entwickelt?

Das mag so ausgesehen haben, aber ich habe sicherlich keines meiner größeren Programme eingestellt. Auch wenn viele Programme in einem recht finalen Zustand sind, gibt es doch immer wieder Sachen, die noch geändert oder eingebaut werden müssen. Die Sache mit Hollywood habe ich extra streng geheim gehalten, da ich die Amiga-Community nicht mit großen Ankündigungen nerven wollte. Es wurde über die Jahre so viel angekündigt und nur ein Bruchteil davon ist überhaupt erschienen. Ich habe mir mit Hollywood viel Zeit gelassen, um es stabil und systemfreundlich hinzubekommen und dann habe ich halt die Bombe platzen lassen ;-) Das hat doch auch mal was...so aus heiterem Himmel ein neues Hammer-Programm anzukündigen :)

Das Du weiterhin den Amiga unterstützt beweist Dein neues Programm "Hollywood", das den Amiga wieder zurück an die Multimedia Spitze bringen soll. Kannst Du uns einige Anwendungsbeispiele nennen,wie und wozu man "Hollywood" verwenden kann?

Hollywood ist extrem flexibel, da es durch eine Skriptsprache gesteuert wird. Dadurch sind die Anwendungsgebiete quasi unbegrenzt. Man kann eine einfache Präsentation damit erstellen, aber auch ein vollwertiges Anwendungsprogramm.

*Braucht man bestimmte Vorkenntnisse um eigene Präsentationen erstellen zu können oder sogar

Programme damit zu entwickeln?*

Generell braucht man keine Vorkenntnisse, da alles in der Dokumentation ausführlich erklärt wird. Höchstens für komplexe Programme können Programmierkenntnisse von Nutzem sein. Wer aber hauptsächlich Präsentationen erstellen will, kommt ohne Vorkenntnisse gut zurecht.

Wie bediener freundlich ist "Hollywood",um erste Ergebnisse zu sehen ist es notwendig sich duch die Komplette Anleitung zu lesen oder ist das Programm so aufgebaut das vieles selbst erklärend ist?

Es gibt in der Dokumentation eine kleine Einführung. Wenn man die gelesen hat, kann es eigentlich schon losgehen. Man kann ja zwischendurch immer die Referenz der Dokumentation bereit halten, falls eine Frage auftaucht. Diese gibt garantiert immer Auskunft und man findet sich schnell in dem riesigen Dokument zurecht.

Gibt es schon Beispiel Programme die mit "Hollywood" erstellt wurden,wenn ja wann kann man sich ein "Bild" über die möglichkeiten von "Hollywood" machen?

Auf der Hollywood CD gibt es über 20 Beispiel-Programme, die eigentlich alle Funktionen von Hollywood demonstrieren. Diese Beispiele reichen von Slideshows, Präsentationen, Spielen bis hin zu Programmen.

Du ziehst mit "Hollywood" einen direkten vergleich zu dem wohl bekanntesten Multimedia Programm auf dem Amiga "Scala",worin unterscheidet sich oder hebt sich "Hollywood" von diesem Klassiker ab?

Hollywood ist ein modernes Multimedia-Autorensystem. Im Gegensatz zu Scala läuft Hollywood komplett im 24bit Modus und vor allem Betriebssystem kompatibel. Daher ist es kein Problem, Hollywood z.B. für MorphOS, AmigaOS4 oder auch AROS zu kompilieren solange diese Betriebssysteme API-kompatibel zum AmigaOS3.x sind. Scala dagegen ist voll auf die Customchips des Amigas programmiert, was heutzutage weder zeitgemäß noch sinnvoll ist. Hollywood läuft im Fenster auf der Workbench, auf einem eigenen Bildschirm und immer systemkompatibel. Außerdem ist Hollywood vom Funktionsumfang um Welten mächtiger als Scala und kann durch Plugins noch extrem erweitert werden.

Die feature Liste ist beeindruckend und für alle Leser die diese noch nicht kennen, welche würdest Du besonders hervor heben?

Über 50 Überblendeffekte (darunter auch anspruchsvolle Crossfades & Blends), transparente Workbenchfenster, Unterstützung für True Type, Color und Bitmap Schriften, Datatypes-Unterstützung und viel viel mehr, um es hier zu nennen. Die Feature Liste auf meiner Homepage gibt da deutlich mehr Aufschluss, was Hollywood alles kann.

Kommen wir zur Entwicklungs Geschichte von "Hollywood" wann kam Dir der Gedanke ein Programm zu entwickeln,das dem altmeister "Scala" gleichkommt?

Der kam mir schon früh. Während der Rainboot-Entwicklung dachte ich mir immer, dass es schön wäre, mal ein modernes Scala zu habe. Irgendwann habe ich dann angefangen gezielt in diese Richtung zu entwickeln und die Features wurden immer besser und vielfältiger. Dann habe ich das ganze in eine Skriptsprache gepackt und Hollywood war geboren.

Ist der Name "Hollywood" nicht rechtlich geschütz oder must Du damit rechnen das Du das Programm nicht unter diesen Namen vertreiben darfst?

Nach meinen Recherchen ist der Name Hollywood für sich nicht geschützt. Es handelt sich dabei ja auch lediglich um einen Stadtteil von Los Angeles.

Wäre ein andere Name nicht Vorteilhafter gewesen?

Ich denke Hollywood trifft den Kern des Programmes sehr gut. Es geht hier schließlich um "Show". Ist sicherlich besser als irgendetwas mit einem"Ami"-Präfix.

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert und wie schafft man es, solch ein Umfangreiches Programm alleine zu entwickeln?

Grundbausteine von Hollywood gehen auf Rainboot zurück, welches ich seit 1998 entwickle. Die Programmierung hin zum Multimediaautorensystem hat ungefähr 9 Monate in Anspruch genommen, aber die Vorarbeit und die Kenntnisse, die man dafür erstmal braucht, sind natürlich wesentlich zeitaufwendiger gewesen.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Erste Beta-Versionen von Hollywood waren noch in AmigaE, aber mittlerweile bin ich völlig bei C gelandet, da die Portabilität für mich sehr wichtig ist.

Für welches Betriebssystem entwickelst Du in Zukunft?

Ich lege mich da ungern fest, da ich für fast jedes Betriebssystem schon das eine oder andere Programm geschrieben habe. Den Amiga werde ich auf jeden Fall so schnell nicht verlassen.
Wie auch, man kommt jaeinfach nicht davon los :)

*Was sind die Gründe um das AmigaOS zu unterstüzen?

Bei Hollywood muss ich dazu sagen, dass ich es aus reiner Neugier begonnen habe. Mich hat einfach brennend interessiert, wie es wohl aussähe, wenn man im Workbench-Fenster grafische Präsentationen und Programme laufen lassen könnte, die einfach erstellt werden können, wie z.B. mit Flash unter Windows. Außerdem war ich neugierig, wie Crossfades und alle möglichen Überblendeffekte im Workbenchfenster oder auf Intuition Screens aussehen würden. Diese Neugierde hat mich ehrgeizig gemacht und ich habe die Sache durchgezogen und ich muss sagen, dass ich sehr zufrieden bin mit dem Programm.

*Welche möglichkeiten vermisst Du am AmigaOS für die Entwicklung?

Eine modernere API wäre schön, auch wenn ich daran nicht so recht glaube. Gerade jetzt, wo verschiedene Wege eingeschlagen werden (AmigaOS4, MorphOS ...). Es ist vieles noch sehr sehr kompliziert und umständlich am Amiga (besonders in Sachen Multimedia).
Aber was soll's, man kommt schon irgendwie zurecht :-)

*Welche möglichkeiten wünschst Du Dir für die Entwicklung am Amiga?

siehe oben ;-)

"Hollywood" wird als "Shareware" vertrieben,was ist der Grund es nicht Kommerziell vertreiben zu lasen?

Mir ist es wichtig, dass jede CD über mich den Käufer erreicht.
Somit kann ich die CD-ROM nämlich auf den Käufer personalisieren und so Raubkopien verhindern.

Glaubst Du das Du mit "Hollywood" den Amiga wieder einwenig als Multimedia und Präsentations Computer zurück bringen kannst?

Auf jeden Fall.

Wäre es nicht von Vorteil gewesen "Hollywood" zeitgleich auch für AmigaOS 4.x zu veröffentlichen oder als Bundle für den AmigaOne/AmigaOS 4.x ?

Dazu müsste AmigaOS 4.x erstmal erscheinen ;-) Wenn es da ist, sollte eine Hollywood-Portierung keine große Arbeit sein.

Sollte "Hollywood" wirklich solch ein mächtiges Programm sein müste es doch Interesse seitens Amiga Inc. oder eventuell Thendic sein dies für Ihre Betriebssysteme umzusetzten oder?

Da will ich mal lieber nicht zu viel verraten außer das beide Seiten schon ihr Interesse bekundet haben ;-)

Hast Du im Vorfeld versucht einmal Kontakt mit den jeweiligen Firmen aufzunehmen, wenn nicht was sind die Gründe?

Ich hatte vorher keinen Kontakt mit irgendwelchen Firmen aufgenommen, da ich nicht so richtig an den Erfolg von Hollywood glauben wollte. Ich war mir zwar sicher, dass ich ein tolles Programm geschaffen hatte, aber ich habe noch daran gezweifelt, ob es genügend Leute gibt, die solch ein professionelles Programm gebrauchen können. Ich hätte eher gedacht, dass jeder der in Sachen Präsentation Power braucht schon längst einen PC hat. Da wurde ich aber eines besseren belehrt!

Glaubst Du das es noch ausreichend Amiga Anwender gibt die Interesse an solch einem Programm wie "Hollywood" haben,zumal ja bekannt ist das der Amiga Markt Wirtschaftlich am Ende ist.

Hättest du mich vor das vor einigen Wochen gefragt, wäre ich hier auch ins Zweifeln gekommen, aber jetzt sehe ich das anders. Das Interesse anHollywood hat mich positiv überrascht und der Amiga-Markt scheint mir längst nicht so tot wie er von manchen geredet wird.

Eine Demoversion wird es zur Zeit nicht geben,glaubst Du das Screenshots alleine ausreichen um ein Produkt wie "Hollywood" zu verkaufen?,wie soll man sich ein Bild über die Bedienung machen?

Ich finde die Screenshots schon ziemlich aussagekräftig, denn man sieht, was man kriegt. Ansonsten kann man ja auch Testberichte lesen. Möglicherweise veröffentliche ich in Zukunft auch noch ein kleines Video von Hollywood inAction.

Vor Raupkopien wirst Du Dich nicht schüzten können,sollte man nicht lieber auf das vertrauen der Amiga User bauen und eine eingeschränkte Demo veröffentlchen anstatt das Programm aufgrund mangelnder möglichkeiten zum Testen nicht zum Kauf überzeugen kann?

Ich denke es ist im Interesse der ehrlichen Amiga-User, wenn ich versuche, Raubkopien zu unterbinden und durch die Personalisierung von Hollywood wird es Raubkopierern schon mal richtig schwer gemacht. Ich glaube nicht, dass es in naher Zukunft Raubkopien von Hollywood geben wird. Eine eingeschränkte Demo mag ich auch nicht veröffentlichen, da ich dann ja die Features beschneiden müsste.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

AmigaOS 4.0 und MorphOS stehen bei mir als nächstes an, wenn sie denn auf meinem A1200 mit Blizzard PPC laufen.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Keine Ahnung. Wer will schon wissen was die Zukunft bringt?

Der Amiga lebt solange seine User leben.

Deine letzten Worte an die Leser?

Kopf hoch, immerhin haben wir bald PPC-native Betriebssysteme, die API-kompatibel zum AmigaOS 3.x sind. Das gibt dann mal richtig Speed! Also, ich freu mich drauf. Ganz ehrlich. Und wenn ihr noch ein Weihnachtsgeschenk braucht, ich kenn da so ein Multimedia-Autorensystem namens Hollywood.... ;-)

.... __ -- © Amiga Arena 11/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .----------------------------------.
      | I · N · T · E · R ·V · I · E · W |
      `----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    |  Developer: Álmos Rajnai                |
    |                                         |
    |  Software: Petunia - 68k emulator       |
    |                                         |
    |  Homepage: HTTP://amigos.amiga.hu/rachy |
    |                                         |
    |  Email: racs@fs2.bdtf.hu                |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Please introduce yourself to the readers!

I am a programmer and teacher in a college in western part of Hungary. I started my coder-carrier when I was about 8-9 years old, first on a Commodore Plus/4. Now, after almost 20 years of coding I work on mostly web-based and multimedia applications in my full time job, and teach multimedia programming to the students.
Amiga programming is only my hobby, I really love this computer, unfortunately I have not enough time for coding.
My dream was becoming to a great Amiga coder, to do something important for the Amiga community, hopefully now I will success this dream... :)
I am mostly interested in low level coding, in assembly and in C, especially the emulators.

When did you start working with the Amiga?

It was about 10 years ago, around 1992. For a long time I was "only" a demo coder, but after a few years of passive working I found out that I prefer application and tool development rather than effect coding.

Which Amiga model do you own

I have an Amiga 1200 in a huge (and hacky) server case, with BlizzardPPC 603e-160/680LC40-25, 64 megs of Fast Ram, Mediator PCI board with a Voodoo3-2000. (And of course the rest, like hard disk, monitor, etc. :)

Which version of the operating system is running on your computer?

AmigaOS3.1

Which software are you developing?

It is a Just In Time compiling based Motorola 68040 emulator for the PowerPC processors (codename: Petunia).

Can you tell us what your software is about?

It will be used in AmigaOS4 for emulating the 68k processor for the legacy applications, tools, system parts and drivers on an acceptable speed.

What has created the idea in you to continue developing your software?

As I mentioned I really intend to the emulators. After creation of my Commodore Plus/4 emulator I started to think on the possibility of implementing modern technologies in a 68k emulator.
I saw 68k emulators in MorphOS and MacOS and I was quite disappointed of the performance. I could not believe that this is all what a PowerPC can do. So, after a long time of thinking and planning I started an experimental project. After 3 months of working it seemed that the JIT technology fulfill my expectations, and the emulator started working. I just couldn't stop coding since then... ;)

How long has the development taken so far?

I started the project on 27 December 2000. It is not yet finished, but the final version is close.

Which software are you using for developing?

I use pasm from Frank Wille, and the VBCC package for C codes. (95% of the code is PowerPC assembly because of speed. I love optimizing my code by hand, I don't thrust in compilers' optimalization methods.)

For which system (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) are you developing?

AmigaOS only, I don't plan to support MorphOS. AmigaDE is a bit far from my profile, maybe once in my full time job...

Which OS will you support in the future?

AmigaOS only, as it is the only one official way to go on the Amiga.

What can we expect of future versions?

It is hard to forecast, the recent version has no MMU support, I plan to implement once. And I want more specific optimalizations for the different PowerPC versions, eg. by using AltiVec on G4 PPCs.

Don't you lose the fun and the interest in programming if you see the small amount of feedback you get from the small Amiga market?

No. It is true, that I can count all the feedbacks on my ten fingers (okay, maybe I have to drop down my shoes too ;), but I created most of my software for myself, just to have fun with them. There is a huge advantage in own software development: you can implement whatever you figure out, so you don't have to wait for somebody... :)

Do you receive enough feedback for your software?

Actually yes. Petunia is not ready, so I did not count on any feedback, the only public information is on my web page. Some of my friends tried the betas, they are always asking about newer versions.
Last summer on a great meeting (Fyanica) here, in Hungary I presented Petunia to the public (around 500 Amigans), after this "showcase" I got enough feedback to keep me pushing on the way.

When did you last use your Amiga?

I use it right now, of course... :)
(What a question... Let's say 0.1 secs ago, I can type quite fast... ;)

Which software did you last buy for your Amiga?

Phew! That was a bit long ago, an Aminet-set. I got a few software for my work on the Amiga (eg. I did some translation projects for ATO).

Which software do you still use?

I use free softwares mostly. As a coder, the most used program on my Amiga is the VBCC package.

Which hard/software are you planning to buy?

Hardware: AmigaOne developer board. Software: hmm... I don' know, maybe a good browser once.

Do you believe in a comeback of Amiga?

Definitely. :)
I feel that after a long and painful silence Amiga is alive again.

Your final words for the readers?

Please don't lose your faith in Amiga, keep on supporting the developers! A small feedback, only an e-mail about the program you like, not to mention shareware fees, encourage developers a lot. (And don't destroy the rain forests... :)

.... __ -- © Amiga Arena 03/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ø=========================================ø
    |                                         |
    | Entwickler: Álmos Rajnai                |
    |                                         |
    | Software: Petunia - 68k Emulator        |
    |                                         |
    | Homepage: http://amigos.amiga.hu/rachy  |
    |                                         |
    | Email: racs@fs2.bdtf.hu                 |
    |                                         |
    `=========================================='
```

Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Ich bin Programmierer und Lehrer an einer Hochschule im Westen Ungarns. Ich begann meine Coder-Karriere als ich etwa 8-9 Jahre alt war, zunächst auf einem Commodore Plus/4. Heute, nach fast 20 Jahren Programmieren arbeite ich hauptsächlich an Web-basierten und Multimedia-Anwendungen in meinem Vollzeit-Job und bringe den Studenten Multimedia-Programmierung bei.
Amiga-Progrmamierung ist nur mein Hobby, ich liebe diesen Computer wirklich, habe aber leider nicht genug Zeit zum Programmieren.
Mein Traum war, ein großer Amiga-Coder zu werden, etwas wichtiges für die Amiga-Community zu machen, nun werde ich diesen Traum hoffentlich wahr machen... :)
Ich bin hauptsächlich an Low-Level-Programmierung interessiert, in Assembler und in C, besonders Emulatoren.

Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Das war vor etwa 10 Jahren, um 1992. Lange Zeit war ich "nur" ein Demo-Coder, aber nach ein paar Jahren passiver Arbeit fand ich heraus, daß ich eigentlich Anwendungs- und Toolentwicklung dem Effekt-Coden vorziehe.

Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Ich habe einen Amiga 1200 in einem riesigen (und hackigen) Server-Gehäuse mit BlizzardPPC 603e-160/680LC40-25, 64MB Fast RAM, Mediator PCI-Karte mit einer Voodoo3-2000. (Und natürlich dem Rest, wie Festplatte, Monitor usw. :)

Welche Betriebssystem-Version läuft auf Deinem Computer?

AmigaOS 3.1

Welche Software entwickelst Du?

Es ist ein Just In Time-Kompilierungs-basierter Motorola 68040-Emulator für die PowerPC-Prozessoren (Codename: Petunia).

Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Sie wird im AmigaOS4 verwendet werden, um den 68K-Prozessor für Altlast-Anwendungen, -Tools, -Systemteile und -Treiber in akzeptabler Geschwindigkeit zu emulieren.

Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Wie ich bereits sagte, mache ich gerne Emulatoren. Nachdem ich meinen Commodore Plus/4-Emulator gemacht hatte, dachte ich an die Möglichkeit, moderne Techniken in einem 68k-Emulator zu implementieren.
Ich sah 68k-Emulatoren in MorphOS und MacOS und war über deren Leistung ziemlich enttäuscht. Ich konnte einfach nicht glauben, daß das alles war, wozu ein PowerPC in der Lage sein sollte. Also begann ich, nach einer langen Denk- und Planungsphase, ein experimentelles Projekt.
Nach 3 Monaten Arbeit schien es, daß die JIT-Technik meine Erwartungen erfüllen würde, und der Emulator begann zu funktionieren. Seitdem konnte ich einfach nicht mehr mit dem Programmieren aufhören... ;)

Wie lang hat die Entwicklung bisher gedauert?

Ich begann das Projekt am 27. Dezember 2000. Es ist noch nicht fertig, aber die endgültige Version steht kurz bevor.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Ich verwende pasm von Frank Wille und das VBCC-Paket für C-Code. (95% des Codes ist PowerPC-Assembler wegen der Geschwindigkeit. Ich liebe es, meinen Code von Hand zu optimieren, ich traue den Optimierungsmethoden der Compiler nicht.)

Für welches System (AmigaOS, AmigaDE, MorphOS) entwickelst Du?

Nur AmigaOS, ich habe nicht vor, MorphOS zu unterstützen. AmigaDE ist von meinem Profil etwas zu weit entfernt, vielleicht einmal in meinem Vollzeit-Job...

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Nur AmigaOS, da es der einzige offizielle Weg ist, den man auf dem Amiga gehen kann.

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Das ist schwer vorherzusagen, die aktuelle Version hat keine MMU-Unterstützung, die will ich implementieren. Und ich möchte mehr spezifische Optimierungen für die verschiedenen PowerPC-Versionen, z.B. durch AltiVec-Nutzung auf G4-PPCs.

Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Programmieren, wenn Du die geringe Resonanz siehst, die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Nein. Es ist wahr, daß ich alle Rückmeldungen an meinen zehn Fingern abzählen kann (ok, vielleicht muß ich auch noch meine Schuhe ausziehen ;), aber ich habe die meiste meiner Software für mich selbst geschrieben, einfach nur um Spaß damit zu haben. Die eigene Software-Entwicklung hat einen riesigen Vorteil: Du kannst implementiern, was auch immer Dir einfällt, also mußt Du nie auf jemanden warten... :)

Erhältst Du genug Resonanz für Deine Software?

Eigentlich schon. Petunia ist nicht fertig, also rechnete ich mit keiner

Resonanz, die einzige öffentlich Information gibt es auf meiner Webseite. Ein paar meiner Freunde probierten die Betas aus, die fragen immer nach neuen Versionen.
Auf dem großen Treffen (Fyanica) letzten Sommer hier in Ungarn stellte ich Petunia der Öffentlichkeit (ungefähr 500 Amiganer) vor, nach dieser "Schau" bekam ich genug Rückmeldungen, um mich auf dem Weg voran zu treiben.

Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Ich benutze ihn natürlich gerade jetzt... :)
(Was für eine Frage... Sagen wir vor 0,1 Sekunden, ich kann ziemlich schnell tippen... ;)

Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Puh! Das ist ziemlich lange her, ein Aminet-Set. Ich bekam ein paar Programme für meine Arbeit auf dem Amiga (z.B. machte ich ein paar Übersetzungen für ATO).

Welche Sofwtare verwendest Du noch?

Ich verwende größtenteils freie Software. Als Programmierer ist das VBCC-Paket das meistgenutzte Programm auf meinem Amiga.

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Hardware: AmigaOne Entwickler-Board. Software: Hmm... Ich weiß nicht, vielleicht mal einen guten Browser.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Definitiv. :)
Ich habe das Gefühl, daß Amiga nach langer und schmerzhafter Stille wieder am Leben ist.

Deine letzten Worte an die Leser?

Bitte verliert nicht den Glauben an Amiga, unterstützt weiterhin Eure Entwickler! Eine kleine Rückmeldung, nur eine Email über das Programm, das Ihr mögt, ganz zu schweigen von Shareware-Gebühren, ermutigen Entwickler sehr. (Und zerstört die Regenwälder nicht... :)

.... __ -- © Amiga Arena 03/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(aus dem Englischen von Christian Busse)

```
.-----------------------------------.
| I · N · T · E · R · V · I · E · W |
`-----------------------------------'

,=========================================,
|                                         |
| Entwickler: Alfred Faust                |
|                                         |
| Software: BarsnPipes New 1. ...         |
|                                         |
| Homepage: www.alfred-j-faust.de         |
|                                         |
| Email: alfred.j.faustgmx.de             |
|   oder alfredfaustonlinehome.de         |
|                                         |
`=========================================='
```

Hallo Alfred,kannst Du bitte ein wenig über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Angefangen habe ich im Dezember 1990 mit einem AMIGA 500. Da ich im Osten aufgewachsen bin, war das mein erster Computer überhaupt. Entschieden habe ich mich für einen AMIGA (nicht PC oder Atari), weil AMIGAs von Haus aus einen vollwertigen (damals) Chip (PAULA) für die Soundausgabe haben,der auch noch Stereo-Ausgabe hatte.
Bald habe ich gemerkt, was der AMIGA für eine fantastische Maschine ist, deren Möglichkeiten alles überstieg, was ich mir damals von einem Computer vorgestellt hatte. Wegen der netten Spiele, waren bald auch meine Kinder von der Maschine begeistert.
Dann kamen die ersten, für mich erschwinglichen Beschleuniger. Meine Wahl fiel auf einen Apollo-Beschleuniger mit einem 68020, der auf 28Mhz übertaktet war, und einen beeindruckenden Leistungsschub brachte.
Danach kam ein Festplattenkontroller (Combicontroller AT und SCSI) mit einer AT-Festplatte 170MB. Die Verblüffung war riesig, als der AMIGA zum ersten mal von der Festplatte bootete in 5(!) Sekunden ("nacktes" OS2.1).
Bald reichte der Platz auf dem Tisch nicht mehr aus, so kam die Entscheidung das ganze in einen Tower zu bauen. Früher hatte ich über viele Jahre schon duch elektronische Basteleien den Umgang mit Leiterplatten und Lötkolben gelernt.
Der Umbau war nicht einfach, da es für den AMIGA vorgefertigte Gehäuse nicht gab. Letztendlich hat dann aber doch alles funktioniert.
Bald war ich dann auch im Netz. Anfangs noch Mailbox-User mit einem Modem 1200 Bit/s (Telefonkosten je Minute 25 Pf). Sobald das Internet über T-Online zugänglich war, war ich dabei. Ich habe so das Werden dieses Netzes aller Netze in Deutschland für "Otto Normalverbraucher" vom Anfang an miterlebt.
Sehr bald hatte ich mit dem AMIGA angefangenm Musik zu machen. Programme, wie MED - Tracker also - haben mir sehr dabei geholfen. MIDI hat mich sehr interessiert, aber ich war zu arm, um mir ein solches Programm zu leisten.
Die haben damals sehr viel Geld gekostet (Bars&Pipes1 z.B. 480,-DM).
Ich konnte mir aber dann doch ein gebrauchtes MIDI-Programm irgendwann leisten. Zu meiner riesigen Freude bekam ich auch einen Synthesizer (DX11 von YAMAHA) von Freunden geschenkt(!).
Auch hatte ich mir das Geld zusammengespart, um Bars&Pipes 1.3 zu kaufen (inzwischen war der Preis auf 390,-DM gesunken).

Nun konnte es richtig losgehen.
In den Jahren dazwischen hat einer meiner Söhne sich einen AMIGA1200 gekauft, später auch mit 68040/40er BlizzardII und einer Festplatte und CD-ROM.
Er fing bald an, selbst (meist in E) zu programmieren. Bald hatte er sich entschlossen Informatiker zu werden. Nun studiert er an der Technischen Uni in Ilmenau. Da er zum "normalen" PC-ler wurde, hat er mir seinen Computer zur Nutzung überlassen.

Du entwickelst das Program "Bars&Pipes" seit Juli 2001 weiter,kannst Du uns bitte erzählen wobei handelt es sich um "Bars&Pipes"?

Bars&Pipes Professional ist der meineserachtens beste Multimedia-MIDI-Sequencer, der jemals für ein Computersystem geschrieben wurde.
Ich wage mir diese Einschätzung,weil ich dieses sagenhafte Programm nun von außen und von innen sehr gut kenne.
Es ist selbst für nicht so erfahrene Nutzer sehr schnell zu begreifen, wie man mit diesem Programm arbeitet.

MIDI: Musical Integrated Digital Interface

Bei MIDI-Musik werden keine Töne übertragen, sondern nur Steuerbefehle für einen Tonerzeuger, der Klänge intern gespeichert hat.
z.B.
Note an - Note aus
Anschlagstärke (wie beim Klavier)
Programmnummer (welches Instrument soll gespielt werden)
und ..... viel .....mehr
Es gab in den 80er und 90er Jahren (und gibt heute noch) auch noch andere Geräte, die über MIDI gesteurt werden konnten.

z.B.: Diaprojektoren,Tonbandmaschinen,Video-Recorder, Bühnen Lichtanlagen und noch mehr.

Bars&Pipes ist in der Lage alle diese Geräte zu synchronisieren und so eine Multimedia-Show zu steuern.

z.B.: einen Dia-Ton-Vortrag, bei dem der Vorführer nur Bars&Pipes bedienen muß. Das geht auch ferngesteuert, z.B. von der Tonbandmaschine aus. Das Zusammenspiel übernimmt dann Bars&Pipes, das im richtigen Moment das Dia wechselt, die Bandmaschine stoppt und startet, den Tonerzeuger für die Musik steuert.
Und nicht zuletzt (vorausgesetzt die Technik ist vorhanden) das Licht im Raum steuert. (Wie gesagt, das ist "nur" ein Beispiel.)

Was hat Dich auf die Idee gebracht "Bars&Pipes" weiterzuentwickeln?

Da muß ich etwas weiter ausholen:

1993/94 kam ja Bars&Pipes Professional 2.0 später 2.5 heraus.

Mitten in der Zeit, in der zwischen AMIGA und Win-PC ein erbitterter ideologischer "Grabenkampf" tobte erschreckte im Oktober 1995 die Bars&Pipes-Nutzergemeinde die Nachricht, daß Blue Ribbon Inc. von Microsoft Inc. aufgekauft wurde. Zum Trost für alle Nutzer wurden aber alle Programme als Freeware ins Netz gestellt.

Freeware heißt hier NICHT Public Domain - logisch - die Rechte lagen ja nun bei Microsoft. Außerdem mußte man Mitglied bei Compuserve werden, um überhaupt an die Programme zu kommen. Außerdem gab es keine Anleitung dazu.

Ich selbst habe mir damals die Programme von Werner Gusset (in Biel/Schweiz) besorgt, der bis dahin der offizielle Vertreiber von Blue Ribbon Inc. Produkten in Europa war, und auch selbst die deutschen Übersetzungen der Handbücher verfasst hatte. Die Programme waren zwar jetzt kostenfrei, aber die Handbücher nicht.

Mit der Übernahme von Blue Ribbon Inc. stoppte natürlich Microsoft die Weiterentwicklung von BarsnPipes.SuperJAM! (die elektronische Begleitband) wurde für den PC (Win 3.1) umgesetzt.

Immer wieder haben es die Anwender (ich selbstverständlich auch) bedauert, daß es keine Weiterentwicklung (somit auch keine Fehlerbereinigung) von Bars&Pipes gab.

NB: Es ist mir KEIN Computerprogramm bekannt, daß 100% fehlerfrei ist.

Es hatte ein Freund aus England bei Microsoft angefragt, ob der Quellcode zu Bar&Pipes zu kaufen sei. Die Antwort war JA (!) für 1.000.000 (eine Million) US$. Damit war selbst AMIGA International überfordert.

So war die Zukunft von Bars&Pipes hoffnungslos ...

Doch das konnte und durfte doch nicht sein, daß so ein geniales Programm einfach im "Nirwana" verschwindet.

Inzwischen hatte ich gelernt in C zu programmieren, und hatte ein Toolset für die hervorragende Soundkarte DB-50XG von YAMAHA geschrieben. So bin ich durch und über Bars&Pipes zum (Hobby)-Programmierer geworden.

Wie bist Du an den Source Code gekommen bez. wie kam der Kontakt zu "Todor Fay" zustande?

Da ich mit viel Mühe eine eigene Homepage aufgebaut hatte (die sich ganz um das Thema "Bars&Pipes" und Blue Ribbon Inc. rankte), wollte ich die Erlaubnis einholen, alle Blue Ribbon Inc. Produkte zum Download auf meiner Seite zur Verfügung zu stellen. Inzwischen hatte ich alles mir erreichbare Material im Netz aufgesammelt.

Die e-mail Adresse von Todor Fay hatte ich dann rein zufällig bei einem meiner Streifzüge im Netz gefunden. Auf meine Anfrage um die oben genannte Erlaubnis, hat er mir sehr freundlich und umfassend geantwortet.

Doch der Quelltext blieb mir (uns) versagt.... :-((

Wie groß war dann die Freude, als Todor Fay uns (die Newsgroup "barsnpipes" bei groups.yahoo.com) Ende November 2000 ganz überraschend mitteilte:
(sinngemäß)

"... also Freunde, so kann das nicht weitergehen.Gibt es unter Euch Freiwillige,die bereit wären, an einer Veröffentlichung des Quelltextes von Bars&Pipes mitzuarbeiten?"

Da war ich einer der ersten, die eine Rückmeldung machten. Insgesamt sind es wohl 8 Programmierer auf der ganzen Welt gewesen, denen Todor Fay am 4.12.2000 dann den Quelltext von Bars&Pipes2.5cbeta (nicht die letzte offizielle Ausgabe von Bars&Pipes Pro 2.5b) schickte.

Ich war erstaunt; der gesamte Quelltext war nicht größer als 2,5 MB und bestand aus 136 Dateien.

Damals war die Freude darüber bei mir so groß, daß ich mich sofort in die Arbeit stürtzte.

Inzwischen war ich Invalidenrentner geworden, und habe dadurch relativ viel Zeit, ja ich möchte sagen, die Arbeit an Bars&Pipes ist nun mein Lebensinhalt geworden.

Ich hatte (damals) keine Ahnung, worauf ich mich eingelassen hatte.

Erst ca. 6 Monate später war der teilweise unvollständige, teilweise fehlerhafte Code dieser Ausgabe dann soweit gebracht (inclusive der Quelltexte der Tools, Accessories und Libraries), daß man sofort ohne Probleme ein lauffähiges Bars&Pipes daraus kompilieren konnte.

Mitte Mai 2001 hat dann Todor Fay die offizielle Ausgabe des Quelltextes authorisiert.

Liegt das Copyright jetzt bei Dir?

Dazu muß man zweierlei sagen:

1. Das Copyright des veröffentlichten Quellcodes, so wie er auf meiner Homepage zum Download bereit steht, liegt bei Microsoft. Inc. . D.h. wenn jemand diesen Quellcode irgendwo herausgibt, MUSS der Copyright-Vermerk in den unveränderten Dateien enthalten sein.

   JEDER (der möchte) kann den Quelltext (ganz oder teilweise) frei für eigene (FREEWARE!!!)-Projekte verwenden.

2. Sobald man den Quelltext für eigene Projekte nutzt (verändert) kann auch der Copyright-Vermerk wegfallen, dann kann man seinen eigenen Copyright-Vermerk einfügen.

Für die Nutzung des Quellcodes hat Microsoft Einschränkungen gemacht:

1. Der Quelltext ist Freeware aber kein Public Domain, d.h. er kann NICHT im AMINET veröffentlicht werden.
2. Niemand darf damit Geld verdienen.
3. Niemand darf sein Copyright vor Gericht einklagen,wenn er den Quelltext benutzt.
   Was soll das heißen?
   Microsoft will damit vermeiden,daß sie indirekt in Schadenersatzforderungen Dritter hineingezogen werden.Wer das amerikanische Rechtssystem ein klein wenig kennt, weiß weshalb diese Einschränkung gemacht worden ist.
   Dort gehen Schadensersatzforderungen meist in die Millionen.

Ich meine dies alles hat seine Berechtigung. Denn mit diesem Quelltext gibt Blue Ribbon Inc. seine (berechtigt) lang gehüteten Geheimnisse preis.

Die Programmierer von Blue Ribbon Inc. (vor allem Todor Fay) haben mit Bars&Pipes ein unglaublich geniales Programmierkonzept entworfen. Ein Programm mit dieser Funktionsvielfalt,seiner genialen PlugIn-Schnittstelle (mit der es beinahe beliebig erweiterbar ist) würdeauf einem Win98-PC ganz sicher 8-10MB groß sein, und würde Unmengen an Resourcen benutzen.

Zeitweise war ich der einzige Programmierer auf der ganzen Welt,der effektiv an Bars&Pipes weitergearbeitet hat.

Um die Nähe zu dem originalen Bars&Pipes zu zeigen und doch klarzustellen, daß die Weiterentwicklung eine neue "Entwicklungslinie" ist,

habe ich den Namen zu: BarsnPipes New geändert.
Ich hatte auch ein eigenes Copyright angebracht.

Nun hat sich aber gezeigt, daß durch mein "Vorpreschen" einige von denen, die auch den Quelltext bekommen haben, sich nicht mehr trauten irgend etwas selbst anzugreifen, damit am Ende nicht 7 verschiedene Bars&Pipes auf dem Markt sind.

Besonders Richard Hagen aus Australien ist es zu verdanken, der seinen eigenen Computer als Server zur Verfügung stellte, daß nun ein zentraler "Software-Sammelpunkt" weltweit existiert, wo alle Entwickler mitarbeiten können.

Nach dem Aufbau dieses "CVS"-Systems, habe ich mein Copyright wieder entfernt,arbeite aber kontinuierlich weiter. Das Tempo hängt immer ein wenig davon ab, was ich zu leisten imstande bin, und was die Nutzer für Wünsche haben.

Was zeichnet den Amiga heute noch aus um mit Ihm Musik zu erstellen?

Nachdem ich auch einige Jahre (man kommt einfach nicht darum herum) einen Win98-PC benutze, möchte ich dazu folgendes sagen:

1. Es gibt auf beiden Systemen hervorragende Musikprogramme.

2. Inzwischen sind aber auf dem AMIGA fast alle Profi-Musik-Programme Freeware geworden, z.B. (nicht vollständig)

   Bars&Pipes
   Camouflage
   OctaMED Soundstudio
   Samplitude Plus

Der AMIGA braucht im Gegensatz zum PC wesentlich weniger Resourcen (Speicher, Festplattenplatz).

Ich selbst arbeite mit 32 MB Fast-Ram un einer 3,2 GB Festplatte. Beides wird im Normalfall nur zu 50% genutzt.

(NB: Win98 fängt bei 32 MB RAM gerade erst an, vernünftig zu arbeiten,da läuft aber noch kein anderes Programm.)

Ich habe Kontakt zu BarsnPipes Nutzern auf der ganzen Welt.Viele haben mir schon geschrieben, daß BarsnPipes für sie der einzige Grund ist, beim AMIGA zu bleiben.

Amiga und MIDI ist meines Erachtens eine der wenigen bekannten Stärken des Amigas, was denkst Du wieso konnte sich der Amiga bei Musikern nicht gegenüber dem Atari,trotz des damals besseren Soundchips behaupten?

Der Grund war eindeutig, daß der Atari mit einem eingebauten MIDI-Interface ausgeliefert wurde, daß man sich (damals) beim AMIGA erst für teures Geld extra kaufen mußte. So haben die MIDI-Programmierer (z.B. Steinberg) den Atari als Ziel ausgeguckt.

Wer nutzt heute noch den Amiga für Musik bzw. worin siehts Du den Vorteil von Amiga und "Bars&Pipes"?

Einiges ist ja schon gesagt worden.

Die einfache Bedienungs-Oberfläche von Bars&Pipes und der geniale Track-Editor sind die Stärken des Programmes.

Beispiele:

Das Konzept "Bars" (Takte) & "Pipes" (Röhren) ist auf Anhieb von JEDEM zu verstehen.

Ein Track ist wie eine Spur in einer Mehrspurbandmaschine. Jeder Track hat einen Eingang (links) einen Sequencerteil (in der Mitte wo sich die aufgenommenen Daten befinden) und einen Ausgang (rechts).

```
    Pipeline                          Pipeline

 -          ---------------------------          -
|O| --------- |                      | ------------- |O|
 -          ---------------------------          -


Eingang            Sequencer                    Ausgang
```

Links fließen die "Events" hinein, in der Mitte werden sie aufgenommen, und rechts fließen sie wieder heraus.

Um Events zu verändern (z.B. alle sollen lauter werden) nimmt man ein entsprechendes Werkzeug (Tool) aus der Werzeugkiste (Toolbox) mit der Maus und läßt es auf der entsprechenden Pipeline fallen. Alle Events die durch die Pipeline fließen, müssen durch das Tool hindurch und werden nach Wusch (einstellbar) verändert.

Dies ist nur ein ganz kleines Beispiel der gigantischen Funktionsfülle von Bars&Pipes.

Ich habe eine eigene Anleitung für Bars&Pipes Professional 2.5b geschrieben.Dazu habe ich ALLE(!) Funktionen des Programmes getestet. Insgesamt hat es etwa ein ganzes Jahr gedauert, diese Anleitung fertig zu stellen.

Gibt es noch Alternative Programme zu "Bars&Pipes"?

Ja es gibt noch einige MIDI-Sequencer für AMIGA. Z.B. ist Camouflage ein ganz hervorragendes Programm. Es ist aber, selbst für mich, nur schwer zu durchschauen.

Der "Normal"-Anwender, dürfte das Programm kaum längere Zeit benutzen. Besonders schwer ist es, direkt an die Daten ("Events") heranzukommen.

Dafür hat Bars&Pipes einen ganz hervorragenden Editor,der nach dem WYSIWYG Prinzip arbeitet. Da ist ein Stift zum Einzeichnen neuer Events, ein Zauberstab zum Verändern, ein Radierer zum Löschen, eine Hand zum Verschieben und und und ...

Würdest Du "Bars&Pipes" auch Einsteigern empfehlen oder richtet es sich mehr an Profis?

Gerade Einsteigern empfehle ich Bars&Pipes. In meiner Anleitung habe ich geschrieben, daß (vorausgesetzt die erforderlichen Geräte sind vorhanden und korrekt verkabelt) die Erstellung eines (einfachen) Songs selbst für einen Neueinsteiger in maximal einer Stunde erledigt sein dürfte.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Da ist zuerst der unvergleichliche GoldED6 von Dietmar Eilert. Bisher habe ich PC-Bereich keinen vergleichbaren Editor gefunden.

Als Kompiler dient mir SAS/C V.6.68

Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Ich selbst wünsche mir noch eine Verbesserung des Notenausdruckes. Seit einiger Zeit arbeite ich an dem Problem.Die wichtigste Hürde ist eine sogenannte Render-Engine zu finden, die schnell ist, und einfach in der Bedienung.

Sehr erfolgversprechend ist die ttrender.library V.3.1 von Grzegorz Kraszewski (krashan@matay.pl)

Wird es möglich sein ein "Glow Icon" Design zu erstellen?

Ein Glow Icon ... Freiwillige vor ... ;-))

Welches Betriebssystem wirst Du zukünftig unterstützen?

Interessant dürfte sein, daß ich zwei Versionen compiliere.

1. eine mit der von Bars&Pipes Pro gewohnten Oberfläche in 8 Farben für OS 2.1 / ECS / 68000 mit mindestens 1MB Chip- und 2MB Fast-RAM,

2. eine mit einer von mir (optisch) erneuerten Oberfläche in 32 Farben für OS 3.0 (und höher) / AGA / 68020 (und höher).

OS 1.3 wird nicht mehr unterstützt, da die meisten Requester die Gadtools.library benötigen.

Was sind die Gründe um dieses OS zu unterstüzen?

In Australien ist ein Freund, der Bars&Pipes für seine Musikproduktion benutzt,der hat einen erweiterten AMIGA 1000. Mit seiner Hilfe habe ich die "abgerüstete" Version erstellt, die außer der Oberfläche die selben Funktionen hat wie die "Normale". Er benutzt OS2.1.

So kann man sagen BarsnPipes New läuft auf allen AMIGAS ab OS2.1, mit ECS, AGA oder Grafikkarte.

Welche Möglichkeiten vermisst Du am AmigaOS für die Entwicklung?

Im wesentlichen nur die Geschwindigkeit. "Unser aller Petro" hat ja mal gesagt, er wünscht sich einen 68060 mit 200Mhz ... das wäre es.

Welche Möglichkeiten wünschst Du Dir für die Entwicklung am Amiga?

Fast bin ich geneigt "Keine" zu sagen, weil es ja doch so viele tolle Nachrüstungen gibt.

Am AMIGA ein Programm zu entwickeln, ist reine Freude, will man es vergleichen mit der Entwicklung am PC (wo ich mal reingeschnuppert habe).

Die Sprache C ist zwar dieselbe, aber die Möglichkeiten für Entwickler sind auf dem AMIGA einfacher und überschaubarer. Am Ende kommen gute, schnelle und kleine(!) Programme heraus.

Verlierst Du nicht den Spass und das Interesse am Programmieren wenn Du die geringe Resonanz siehst, die aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Das spielt für mich eigentlich überhaupt keine Rolle. Ich schreibe auch schon mal ein kleines Tool für BarsnPipes, wenn es einer der Nutzer möchte.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Bei dem heutigen Konkurenzdruck auf dem Computermarkt ... ehrlich gesagt nein.
Das ist kein Pessimismus, sondern Realismus. Die Zeiten sind halt vorbei, als der AMIGA DER Computer war.
Seien wir mal ehrlich, wie müßte denn ein AMIGA aussehen,der mithalten könnte?

Prozessor: schneller als G4
RAM : mindestens DDR-RAM
Schnittstellen:alles, was heute verfügbar ist (von USB2 bis Firewire)
Grafik: kaum mehr zu überbieten.

Doch die Frage ist, muß ein neuer AMIGA sein? Ich meine, die guten "alten" Maschinen sind in ihren Möglichkeiten doch nicht erschöpflich.

So dürfte es wohl am sinnvollsten sein selbstbewußt eine (wenn auch kleine) Marktlücke zu füllen. Es dürfte nur für Leute, die damit ihren Lebensunterhalt bestreiten müssen, nicht möglich sein,allein für den AMIGA zu arbeiten.

Deine letzten Worte an die Leser?

Langsam aber sicher bekommt unser guter alter AMIGA Oldtimer-Status.Und das ist wie bei den Freunden alter Autos. Wer seinen AMIGA liebt, sollte ihn auf keinen Fall ausmustern. Ich garantiere, es kommt die Zeit, da ist man für jedes dieser guten Stücke dankbar, wenn man einen hat.

Ich bleibe dabei .... ;-))

.... __ -- © Amiga Arena 07/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - tHE fIRE sTILL bURNS!

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ¸=============================================¸
    |                                             |
    | Developer: Achim Stegemann                  |
    |                                             |
    | Software: Digital Almanac + others          |
    |                                             |
    | Homepage: http://mitglied.lycos.de/achimste |
    |                                             |
    | eMail: achim.stegemann@onlinehome.de        |
    |                                             |
    `=============================================='
```

Hello Achim, could you please tell something about you and your Amiga development?

It all started with the good old PET by Commodore.
At school we had a few of these computers.
Then I got a present of a C64 in 1983, and from then on I was hooked.
A C128 was added in 1985, and in 1988 (finally!) an A500.
Since 1992 I've been going with an A4000, which however "passed on" and was replaced by an A4000T by RBM.
I started programming early on the C64.

The release of a new chess program for the Amiga going by the name of "AmiChess" has been announced on your homepage, what is the current status of the program, after it was to be presented on the party of Amiga Freunde Pfalz at the beginning of October?

Not just was to be... it was presented briefly.
I will put the program on Aminet in the near future.
It is played on the Workbench.
What's special about AmiChess is the exchangeable pieces (skins).
The playing strenght is comparable to UChess.

You have already developed a very specialised program with "Digital Almanac", what gave you the idea to develop a chess program for the Amiga, as a chess game would appeal only to a certain user base?

Well.. "develop" seems a bit much.
I have only looked for a chess engine which could be easily ported to the Amiga and does also work outside a Unix environment, so an interface might be programmed around the engine.
At that time I came across GNUChess.
It was the only program that was portable in a short time.

Can you reveal some more information about "AmiChess"?

As already said, the core is the GNUChess engine in version 5.0.4.
Playing strenght is comparable to UChess.
I'd reckon its strength at about 1900-2000 ELO on a 060/50, on Amithlon or UAE accordingly higher (up to 2100 ELO).
The specialty of AmiChess is exchangeable pieces (skins).
Unfortunately, AmiChess (because of the GNU engine) is not capable of "advanced thinking" as UChess is.
Also, the board can't (yet) be freely configured, and currently it's English only.
On the other hand, it has a good playing strength and a nice design.
Apart from AmiChess I have ported another chess engine: Crafty 18.15.
Crafty is currently the strongest freeware engine available.
Unfortunately the source code is so GNU heavy that it can run exclusively in text mode inside a shell under Unix emulation.
But for that it is also about 200 points stronger than GNUChess.

With "Digital Almanac III" you belong to the last remaining developers who maintain and further develop such a high-grade and unrivalled product. Version 4.9 is currently in development, can you already tell us a little about the current state of development?

The program itself is already finished.
The only thing missing is the changes of the documentation.
But that, alas, is the most time-consuming part.
Due to occupational reasons I have only little time to deal with that.
Thus a realease can only expected mid December or even later.

Not only is "Digital Almanac III" the only astronomy program on the Amiga that is being further developed, but it is also the most extensive of its kind. How do you manage to constantly update such an extensive program with current data?

That is no problem.
The Internet is a gigantic collection of data and algorithms.
You just have to search for something.
When I find a database which is adaptable to the Amiga, I integrate it. It just has to fit into the program's concept and should be manageable with the Amiga's processing power.
Such databases can often be updated by the user.
The program loads the respective data directly from the Internet and adapts them to the Amiga.
Thus the user has always access to the most current data.

Which of "Digital Almanac III"'s features would you point out in particular?

The large databases, the display of textured planets, the various Internet features as well as the darkness calculations and displays.
Many of the aforementioned features have been greatly improved in the new version 4.9, especially the graphical display of solar eclipses!

How long has the development taken so far?

That depends on where I start.
As soon as 1984 I had written a virtual planetarium on the C128.
Back then with a mere 200 stars. So the whole thing was dragging along as a purely private program till 1996.
Only with the help of my (then) university's Internet connection could I

improve the program through large databases.
In 1997 I jumped in at the deep end and offered the program, first as shareware, later as commercial software.

Which software do you use for developing?

For DA III I use StormC V3 exclusively.
There the integration of PPC modules is the easiest, and the project can be easily maintained and monitored.

What connects you to astronomy?

Even as a little boy I was fascinated by the universe.
Then space travel and astronomy became by hobbies.
Only those who know the vast dimensions of the universe know that we on our earth are living on but a pure nothing.
And this little speck is ever more destroyed by man.
Though there is no other place in the universe where we can live, or even survive.

A keyfile for "Digital Almanac II", the predecessor version, has been available for a short while, what has moved you to unclassify the program, after it has been distributed commercially by "Schatztruhe GmbH"?

As you remarked earlier, Digital Almanac is a very specialised program, addressing only few users.
Already after half a year as a commercial program, the market was saturated.
Since the beginning of 2000, no further copies of DA II have sold.
Furthermore I don't want to create competition in my own house with DA III.
And DA II has long since vanished from the offerings of Schatztruhe and other distributors.
StormC 3 - to name but one example - has been freely available on various CDs as well.

"Digital Almanac III" will not be distributed commercially - have you had bad experiences with commercial distributors, or is the user base simply too small for it?

The latter is correct. I don't make a secret out of it.
It is customary that a program's author gets only about a sixth(!) of the retail price when he sells a program through a distributor. That was also how it was with me and Schatztruhe. All in all, about 300 copies were sold through Schatztruhe.
Anyone can easily calculate what I got from that.
When I released DA III in the summer of 2000 I knew that due to the worsening situation of the Amiga, DA III would not sell the quantities DA II did, although DA III has improved much compared to its predecessor.
Thus I decided to sell DA III exclusively myself and keep 100% instead of 16% of the retail price.
But to avoid any misunderstanding - I got on very well with Stefan Ossowski!
The fact that DA III hasn't been distributed though Schatztruhe is solely due to the small user base.

Are you happy with "Digital Almanac III"'s current user base?

Yes, very much so. At DA III's beginning I had set myself a goal of about 80

sold copies.
Some readers may smile at this.
But please note that this is a very special program!
DA III is simply not a game or utility. It has been written towards a very special clientele.
Meanwhile I have reached about 120 copies.
This may sound not very much, but I am perfectly happy with it.
I had expected a maximum of 100.

Surely you could sell more units on other systems, what attaches you still with the Amiga that you have kept up development despite lots of downs and a dwindling user base?

It is just the love for my hobby.
If DA III wasn't my hobby but a big scale project it would have been discontinued shortly after its release in 1997.
As I don't have to earn my livelyhood with it, I'm able to maintain and improve it as a hobby that I enjoy very much.

The odds are that AmigaOS 4.x should be available at the end of the year, what about the development of "Digital Almanac IV" which you have stopped?

Careful! I didn't say "stopped"!
We all know what to think of announcements in the Amiga sector.
Namely nothing! AOS 4.0 should have been out already in May.
The date has been postponed again and again.
I will only deal with DA IV again when I can hold AOS 4 in my hands.
Before that I won't spare a thought about it.
Anyway, I wouldn't be surprised if in the end AOS 4 wouldn't be available because all participants bale out of the project for cost reasons.
Phase 5 is a good example for that.
That company had been long bankrupt when they announced a G3/G4 board for the Amiga. That was a tactical move to persuade the customers to stick with it.
I don't actually believe Hyperion to be bankrupt, yet in my eyes development of AOS 4 is a suicide mission for there is no indication whether it will flop or not. The fact is that AOS 4 is at least 4 years too late.
How many Amigans are there still who want to buy the new OS?

For which oeprating system will you develop in the future?

I will stay with the Amiga.
As I pursue programming as a hobby I don't need to think about the future.
AmigaOS is easy to understand and offers me as a programmer all I need.
Furthermore, since the release of Amithlon (but also WinUAE and AmigaXL!) is speed not a matter for discussion anymore.
So there is no reason for me to switch to Windows or Linux.

What are the reasons to support this OS?

It may sound funny, but the AmigaOS has a clarity and simplicity which doesn't occur anywhere else.
The AmigaOS' paradigma is something unique.
I have already written small programs under Windows.
But the effort was immense and out of all proportion to the end result.
With the Amiga this is different.
A couple of commands, and you immediately have a window with buttons (thanks to MUI).

The fact is that without MUI, Digital Almanac had probably never found its way into the great wide world.
At this point thanks to Stefan Stuntz who in my eyes, at least from a programmer's point of view, has written the best tool ever for the Amiga.

Which features for developing do you miss in AmigaOS?

It is mainly the multimedia interfaces that I miss.
Unfortunately, AmigaOS' Datatypes system (which in itself is a work of genius!) has remained with still pictures and sound samples.
There is no chance to create AVIs or MPEGs without reinventing the wheel.
The IFF-ANIM format still hails from the Amiga's primeval times and ist but unusable today.
Unfortunately, this looks much better with Windows (even though I don't like Windows otherwise).
There these things are integrated into the OS and every programmer can create animations with a few commands.

Which features do you wish for developing on the Amiga?

If the new AOS 4 is meanth with that question, then I wish for full OS 3.9 compatibility on RTG level. AGA doesn't have to be supported anymore.
On the other hand I wish for the OS offering precisely those multimedia interfaces.
It would also be desirable to have a Datatypes system with the ability to play Quicktime, AVIs, MPEGs and Multiview, and also able to create such animations!

Which hard/software are you planning to buy?

Hardware for the Amiga actually not anymore, except for consumables like various external standard devices.
My 4K tower has been upgraded enough, with PPC, gfx board, ethernet and sound card.
I personally consider further upgrades with, e.g., USB or PCI unnecessary, as I - like most of us - also work with a PC.
Amiga and PC at my place are networked, so I can access the PC's USB interface.
Speaking of other hardware, at the moment I'm very much fascinated by the new "table lamp" Mac.
Regarding software, I'm likewise saturated in the Amiga domain.
I think I'll in any case obtain the new AOS 4 if it is released at all and will run on the CyberstormPPC board.
An AmigaOne or Pegasos board is out of the question as the hardware is already now outdated and too expensive.

Do you believe in a comeback of Amiga?

No. Amiga was and is unique in the computer domain.
Unfortunately, the name "Amiga" is only misused as a drag horse for completely different products anymore.
This reproach is directed at Amiga Inc.
For me, the name "Amiga" stands not as much for a certain hardware but rather for a paradigm, an attitude which is characterised by openness and simplicity.
There won't be a comeback like in the 80s.
One should have switched to PowerPC already in 1995 (like the Macintosh).
But - as always - at Amiga they are behind by years.

The chance for a true comeback would have to mean a radical break.
Even AmigaOne and Pegasos can't save the Amiga.

Your final words to the readers?

Yes, there is something I set great store by.
I think that we all who are still faithfully holding the Amiga's hand should finally admit to ourselves that the Amiga has been long dead.
Alas, time and again I get worked up about so-called "Amiga purists" who still refuse to accept that the computing world is shaped by Windows, Linux and Mac.
These purists are taking everything much too seriously, especially when I look at the hot debates in the Amithlon mailing list and other boards.
I personally compare the Amiga with an Opel Manta.
At first it was hip and cool, and everybody was a lone fighter.
Now there are only a few left, and out of necessity one organises in clubs to maintain one's "antique car".
And honestly... we all have been driving a Golf (or PC!) in everyday life.
We Amigans should see our status in very much the same way.
We are lavishing care on an antique car.
We should have fun driving this antique car, and not worry about things we don't have any influence on.
For the VW Beetle has not been built for a long time, either!
To this effect: Just wait for things to come.
And... don't take everything concerning the Amiga so seriously.
There are more important things in life!

.... __ -- © Amiga Arena 10/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

(Translation by Christian Busse)

```
          (·· AMIGA · ARENA ··)

      .-----------------------------------.
      | I · N · T · E · R · V · I · E · W |
      `-----------------------------------'

    ¸==============================================¸
    |                                              |
    | Entwickler: Achim Stegemann                  |
    |                                              |
    | Software: Digital Almanac + diverses         |
    |                                              |
    | Homepage: http://mitglied.lycos.de/achimste |
    |                                              |
    | Email: achim.stegemann@onlinehome.de         |
    |                                              |
    `==============================================='
```

Hallo Achim,kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

Angefangen hat alles mit dem guten alten PET von Commodore.
In der Schule hatten wir ein paar solcher Rechner.
Dann bekam ich 1983 einen C64 geschenkt und von da an war es um mich geschehen.
1985 kam dann ein C128 dazu und 1988 dann (endlich!) ein A500.
Seit 1992 bin ich mit einem A4000 dabei, der allerdings vor kurzem das Zeitliche segnete
und durch einen A400T von RBM ersetzt wurde.
Mit dem Programmieren habe ich schon früh unter dem C64 angefangen.

*Auf Deiner Homepage wurde im September die bekanntgabe eines neuen
Schachprogramms mit dem Namen "AmiChess" für den Amiga bekanntgegeben,nun
wie ist der aktuelle Status des Programmes,nachdem es ja auf der Party der
Amiga Freunde Pfalz anfang Oktober präsentiert werden sollte?*

Nicht nur sollte.. es wurde kurz präsentiert.
Ich werde das Programm in nächster Zeit ins Aminet stellen.
Es wird auf der Workbench gespielt.
Das Besondere an AmiChess sind die auswechselbaren Spiefiguren (Skins).
Die Spielstärke ist vergleichbar mit UChess.

*Mit "Digital Almanac" hast Du schon ein sehr spezielles Programm entwickelt,
was hat Dich auf die Idee gebracht,ein Schachprogramm für den Amiga zu entwickeln?
Wobei ein Schachspiel auch nur eine Gewisse Userbasis ansprechen dürfte oder?*

Naja.. "entwickeln" ist hier zu hoch gegriffen.
Ich habe lediglich eine Schach-Engine gesucht, die man gut auf den Amiga portieren kann und
die auch ausserhalb einer Unix-Umgebung lauffähig ist, damit man eine Oberfläche um die Engine
herum programmieren kann.
Da ist mir GNUChess in die Hände gefallen.
Es war das einzige Programm, das sich innerhalb kurzer Zeit mit portieren liess.

Kannst Du uns noch einige weitere Informationen zu "AmiChess" verraten?

Wie gesagt, der Kern ist die GNUChess-Engine in der Version 5.0.4.
Die Spielstärke ist mit der von UChess vergleichbar.

Auf einem 060/50 schätze ich die Stärke auf ca. 1900 - 2000 ELO ein, unter Amithlon bzw. UAE entsprechend höher (bis 2100 ELO).
Besondere an AmiChess sind die auswechselbaren Figuren (Skins).
Leider ist AmiChess (wegen der GNU-Engine) nicht in der Lage "im vorraus zu denken", so wie es UChess kann.
Auch kann das Spielbrett (noch) nicht frei konfiguriert werden und es ist momentan nur in Englisch gehalten.
Dafür ist es spielstark und besitzt ein nettes Design.
Neben AmiChess habe ich noch eine weitere Schach-Engine portiert: Crafty 18.15
Crafty ist die stärkste Freeware-Engine, die es im moment gibt.
Leider ist der Sourcecode derart GNU-lastig, dass er ausschliesslich im Text-Modus in einer Shell unter Unix-Emulation lauffähig ist.
Dafür ist Crafty um ca. 200 Punkte spielstärker, als GNUChess.

Mit "Digital Almanac III" gehörst Du noch zu den letzten verbliebenden Entwicklern die solch ein hochwertiges und Konkurenzlosen Produkt pflegen und stetig weiterentwickeln. Version 4.9 ist zur zeit in Entwicklung,kannst Du uns schon einwenig vom derzeitigen Entwicklungsstand erzählen?

Das Programm selbst ist bereits fertig gestellt.
Alles was fehlt sind die Änderungen in der Dokumentation.
Aber das ist leider der aufwendigste Teil.
Aus beruflichen Gründen habe ich nur noch wenig Zeit, mich darum zu kümmern.
Daher ist mit einer Veröffentlichung erst Mitte Dezember oder noch später zu rechnen.

Mit "Digital Almanac III" gibt es auf dem Amiga nicht nur das einzige Astronomieprogramm das weiterentwickelt wird sondern auch das wohl umfangreichste seiner Art. Wie schafst Du es alleine solch ein umfangreiches Programm stetig mit Daten zu aktualiseren?

Das ist kein Problem.
Das Internet ist eine riesige Sammlung an Daten und Algorithmen.
Man muss nur etwas suchen.
Wenn ich eine Datenbank finde, die sich auch entsprechend an den Amiga anpassen lässt, so baue ich sie ein. Sie muss nur in das Programm-Konzept passen und sollte von der Rechenleistung des Amigas zu bewältigen sein.
Oft lassen sich solche Datenbanken vom Benutzer aus selbst aktualisieren.
Das Programm lädt die entsprechenden Daten direkt aus dem Internet und passt sie an den Amiga an.
Damit stehen dem Benutzer immer die aktuellsten Daten zur Verfügung.

Welche Features würdest Du besonders hervorheben die "Digital Almanac III" bietet?

Die grossen Datenbanken, die Darstellung texturierter Planeten, die versch. Internet-Features, sowie die Finsternis-Berechnungen und -Anzeigen.
Besonders in der neuen Version 4.9 sind viele der eben genannten Features stark verbessert worden, insbesondere die grafische Anzeige von Sonnenfinsternissen!

Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Das kommt darauf an, wo ich anfange.
Bereits 1984 hatte ich auf dem C128 ein virt. Planetarium geschrieben.
Damals noch mit gerade mal 200 Sternen. So schleppte sich das Ganze bis 1996 als rein privates Programm herum.
Erst durch den Internetzugang an meiner damaligen Uni konnte ich das Programm mittels grosser Datenbänke verbessern.
1997 dann habe ich den Sprung ins kalte Wasser gewagt, und das Programm zuerst als Shareware und dann als kommerzielle Software angeboten.

Welche Software verwendest Du zum Entwickeln?

Für DA III verwende ich ausschliesslich StormC V3.
Dort ist der Einbau von PPC-Modulen am einfachsten,
und das Projekt lässt sich am leichtesten pflegen und überwachen.

Was verbindet Dich mit der Astronomie?

Ich war schon als kleiner Junge vom Weltall fasziniert.
Raumfahrt und Astronomie wurden dann meine Steckenpferde.
Erst wer diese gewaltigen Dimensionen des Universums kennt,
weiss,dass wir auf unserer Erde auf einem schieren Nichts wohnen.
Und dieses kleine Fleckchen zerstört der Mensch immer weiter.
Dabei gibt es im Moment keinen anderen Ort im Universum, wo wir leben, geschweige denn überleben können.

*Ein Keyfile für "Digital Almanac II" der Vorgänger Version ist seit kurzem erhältlich,
was hat Dich dazu bewegt das Programm,nachdem es ja Kommerziell von der "Schatztruhe GmbH"
vertrieben wurde frei zu geben?*

Wie du ja am Anfang schon bemerkt hast, ist Digital Almanac ein sehr spezielles Programm,
was nur wenige User anspricht.
Schon nach einem halben Jahr als kommerzielles Programm war der Markt gesättigt.
Seit Anfang 2000 sind keine weiteren Kopien von DA II mehr verkauft worden.
Ausserdem möchte ich mir DA III mir keine Konkurrenz im eigenen Hause schaffen.
Und bei Schatztruhe und anderen Vertrieben ist DA II ebenfalls schon seit längerer Zeit aus dem Angebot verschwunden.
So ist mittlerweile ja auch StormC 3 - um ein Beispiel zu nennen, auf diversen CDs frei erhältlich.

*"Digital Almanac III" wird nicht mehr Kommerziell vertrieben,hast Du keine guten Erfahrungen
mit Kommerziellen Vertrieben gemacht oder ist die Userbasis einfach zu klein dafür?*

Das Zweite ist zutreffend. Ich mache auch kein Geheimnis daraus.
Es ist üblich, dass der Autor eines Programmes nur etwa ein Sechstel(!) des Verkaufspreises bekommt,
wenn er ein Programm über einen Vertrieb verkaufen lässt. So war das auch bei mir mit DA II und der Schatztruhe.
Insgesamt wurden etwa 300 Exemplare über die Schatztruhe verkauft.
Es kann sich jeder leicht ausrechnen, was da bei mir hängenblieb.
Als ich dann DA III im Sommer 2000 herausbrachte, war mir klar, dass DA III aufgrund der sich
verschlechternden Lage des Amigas nicht in den Stückzahlen zu verkaufen sein wird, wie DA II,
obwohl DA III gebenüber seinem Vorgänger erheblich an Stärken zugelegt hat.
Deshalb beschloss ich, DA III nur noch selbst zu verkaufen und
dafür anstatt 16% des Verkaufspreises eben 100% zu behalten.
Um hier keine Missverständnisse aufkommen zu lassen.
Ich habe mich mit Stefan Ossowski blended verstanden!
Dass ich DA III nicht mehr über die Schatztruhe vertrieben habe,lag allein an der kleinen Userbasis.

Bist Du mit der jetzigen Userbasis von "Digital Almanac III" zufrieden?

Ja, sehr sogar.Ich hatte mir zu Beginn von DA III eine Marke von etwa 80 zu verkaufenden Exemplaren gestellt.
So mancher Leser dieser Zeilen mag hier vielleicht schmunzeln.
Aber ich bitte zu beachten, dass es sich hier um ein sehr spezielles Programm handelt!
DA III ist nun mal kein Spiel oder Utility. Es ist eben für ein sehr spezielles Klientel geschrieben.
Mittlerweile bin ich bei ca. 120 Stück angelangt.
Das mag zwar wenig klingen, aber ich bin damit voll auf zufrieden.
Ich selbst habe mit höchstens 100 Exemplaren gerechnet.

*Sicherlich könntest Du auf anderen Systemen mehr Einheiten verkaufen,was verbindet
Dich heute noch mit dem Amiga das Du die Entwicklung trotz vieler tiefs und sinkender
Userschaft beibehalten hast?*

Es ist einfach die Liebe zu meinen Hobby.
Wenn DA III nicht mein Hobby wäre, sondern es wäre ein Projekt in grossem Stil gewesen,
dann wäre es bereits kurze Zeit nach dem Erscheinen 1997 eingestellt worden.
Da ich mir damit aber nicht meinen Lebensunterhalt verdienen muss, kann ich es als Hobby,
was mir grossen Spass macht, weiter pflegen und verbessern.

*Die wahrscheinlichkeit ist recht gross das AmigaOS 4.x Ende des Jahres erhältlich sein soll,
wie sieht es um die Entwicklung von "Digital Almanac IV" aus,die Du ja eingestellt hast?*

Vorsicht! Ich habe nicht gesagt "eingestellt"!
Wir alle wissen doch, was wir von Ankündigungen im Bereich des Amiga halten können.
Nämlich nichts! AOS 4.0 sollte ja bereits im Mai erscheinen.
Der Termin wurde immer wieder weiter nach vorne verlegt.
Ich werde mich mit DA IV erst dann beschäftigen, wenn ich AOS 4 in der Hand halten kann.
Vorher werde ich mir darüber keine Gedanken verschwenden.
Es würde mich jedenfalls nicht wundern, wenn AOS 4 dann doch nicht erhältlich sein wird,
weil alle Beteiligten vom Projekt aus Kostengründen abspringen.
Phase 5 ist dafür ein gutes Beispiel.
Die Firma war ja schon längst pleite gewesen, als sie eine G3/G4-Karte für den Amiga ankündigten.
Das war ein Schachzug gewesen, um die Kundschaft noch bei der Stange zu halten.
Ich glaube zwar nicht, dass Hyperion pleite ist, aber die Entwicklung von AOS 4 ist
in meinen Augen ein Himmelfahrtskommando, weil nicht abzusehen ist,
ob es ein Flop wird oder nicht. Tatsache ist, dass AOS 4 um mind.
4 Jahre zu spät kommt.
Wieviele Amiganer gibt es denn noch, der sich das neue OS kaufen möchten?

Für welches Betriebssystem entwickelst Du in Zukunft?

Ich werde beim Amiga bleiben.
Da ich die Programmiererei ja nur als Hobby betreibe,
muss ich mir also um die Zukunft keine Gedanken machen.
Das Amiga-OS ist einfach zu verstehen und es bietet mir als Programmierer alles,
was ich benötige.
Ausserdem ist Geschwindigkeit seit dem Erscheinen von Amithlon (aber auch WinUAE und AmigaXL!)
kein Thema mehr.
Daher gibt es für mich keinen Grund auf Windows oder Linux umzusteigen.

*Was sind die Gründe um dieses OS zu unterstüzen?

Es mag vielleicht komisch klingen, aber das AmigaOS besitzt eine Klarheit und Einfachheit,
wie es nirgenwo sonst vorkommt.
Das Paradigma des AmigaOS ist etwas einzigartiges.
Ich habe schon kleine Programme unter Windows geschrieben.
Aber der Aufwand dafür ist immens und steht in keinem Verhälnis zum Endergebnis.
Beim Amiga ist das anders.
Ein paar Befehle und man hat sofort ein Fenster mit Schaltern (dank MUI).
Tatsache ist, dass ohne MUI Digital Almanac wohl nie seinen Weg in die weite Welt gefunden hätte.
An dieser Stelle Dank an Stefan Stuntz, der in meinen Augen das
Beste Tool für den Amiga aller Zeiten geschrieben hat, zumindest aus der Sicht eines Programmierers.

*Welche möglichkeiten vermisst Du am AmigaOS fü¼r die entwicklung?

Es sind vor allem die Multimedia-Schnittstellen, die ich vermisse.
Leider ist das AmigaOS mit seinem Datatypes-System (was ansich genial ist!)
bei Standbildern und Soundsamples stehengeblieben.
Es gibt keine Möglichkeit, ohne das Rad noch mal erfinden zu müssen, AVIs oder MPEGs zu erzeugen.
Das IFF-ANIM-Format stammt noch aus den Urzeiten des Amigas und ist heute nicht mehr zu
verwenden.
Da sieht das bei Windows (auch wenn ich Windows sonst nicht mag) leider viel besser aus.

Hier sind solche Dinge bereits im OS integriert und jeder Programmierer kann hier mit wenigen Befehlen Animationen erzeugen.

Welche möglichkeiten wünschst Du Dir für die entwicklung am Amiga?

Wenn mit der Frage das neue AOS 4 gemeint ist, dann wünsche ich mir zum einen volle Kompatibilität zu OS 3.9
auf RTG-Ebene. AGA muss da nicht mehr unterstützt werden.
Zum anderen wünsche ich mir, dass das OS eben solche Multimedia-Schnittstellen bietet.
Wünschenswert für mich wäre ein Datatypes-System, welches Quicktime, AVIs, MPEGs und DivX unter Multiview abspielen kann und auch in der Lage ist, solche Animationen zu erzeugen!

Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Hardware für den Amiga eigentlich nichts mehr, ausser Verschleissmaterialen wie diverse externe Standardgeräte.
Mein 4000er-Tower ist mit PPC, Graka, Ethernet- und Soundkarte genug hochgerüstet.
Eine weitere Aufstockung mit z.B: USB oder PCI halte ich persönlich für unnötig,
da ich - wie die meisten von uns - auch mit einem PC arbeite.
Amiga und PC sind bei mir vernetzt, so dass ich vom Amiga aus auf die USB-Schnittstelle des PCs zugreifen kann.
An anderer Hardware bin ich im Moment sehr vom neuen Stehlampen-Mac fasziniert.
Was die Software betrifft, so bin ich im Bereich des Amigas ebenfalls gesättigt.
Ich denke, dass ich mir auf jeden Fall das neue AOS 4 zulegen werde,
wenn es denn je erscheint und auf der CyberstormPPC-Karte lauffähig sein wird.
Ein AmigaOne- oder Pegasos-Board kommt für mich nicht in Frage,
da die Hardware jetzt schon veraltet und zu teuer ist.

Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Nein. Amiga war und ist etwas einzigartiges im Computer-Bereich.
Leider wird der Name "Amiga" nur noch als Zugpferd für völlig andere Produkte "missbraucht".
Diesen Vorwurf richte ich in Richtung Amiga Inc.
Für mich steht der Name "Amiga" weniger für eine bestimmte Hardware sondern vielmehr für ein Paradigma,
eine Einstellung, die geprägt ist von Offenheit und Einfachheit.
Ein Comeback wie in den 80ern kann es nicht mehr geben.
Man hätte bereits 1995 auf den PowerPC (wie bei Macintosh) umsteigen müssen.
Aber - wie immer - hinkt man beim Amiga um Jahre hinterher.
Die Chance auf ein echtes Comeback müsste eine radikale Zensur bedeuten.
Selbst AmigaOne und Pegasos können den Amiga nicht mehr retten.

Deine letzten Worte an die Leser?

Ja, da liegt mir doch sehr etwas am Herzen.
Ich finde, dass wir alle, die dem Amiga immer noch treu die Hand halten,
uns endlich eingestehen sollten, dass der Amiga schon lange tot ist.
Leider ärgere ich mich immer wieder über sog. "Amiga-Puristen" auf,
die immer noch nicht wahr haben wollen, dass die Computer-Welt von Windows, Linux und Mac geprägt ist.
Diese Puristen nehmen alles viel zu ernst, besonders wenn ich mir die heissen Debatten in der Amithlon-Mailingliste und anderen Foren ansehe.
Ich selbst vergleiche den Amiga mit einem Opel Manta.
Zuerst war es hip und cool und jeder war ein Einzelkämpfer.
Jetzt gibt es nur noch wenige, die übrig sind und aus der Not organisiert man sich in Klubs
um seinen "Oldtimer" zu pflegen.
Und ehrlich... wir alle fahren doch schon längst einen Golf (oder PC!) im Alltag.
Genau so sollten wir Amiganer unseren Status sehen.
Wir hegen und pflegen einen Oldtimer.
Es sollte uns Spass machen, diesen Oldtimer zu fahren und nicht uns über Dinge Geanken machen,
auf die wir ohnehin keinen Einfluss haben.

Denn der VW Käfer wird ja auch schon lange nicht mehr gebaut!
In diesem Sinne: Warten wir auf die Dinge, die da kommen sollen.
Und... nehmt das alles was mit dem Amiga zu tun hat, nicht mehr so ernst.
Es gibt wichtigeres im Leben!

.... __ -- © Amiga Arena 10/2002 -- __ ....

aMIGA aRENA - fEEL tHE fIRE!

Amiga Arena Interview

mit Shades Production
(13.01.2001)

Wunder gibt es immer wieder!

Nach langer Zeit (06.01.01) wurde im Aminet die Rubrik Games mal wieder mit einem durchaus sehr gelungen Release verwöhnt!
(Den Heiligen drei Königen und Shades Production sei Dank!)

"Rags" ein Mann gegen Mann Kampfspiel das sich an dem letzten Level des beliebten und indizierten C 64 Spiels "Beach Head II" orientiert.

Als ich dies im ReadMe File lass war mir klar das muss ich haben!
Alleine der Name "Beach Head II" erweckte in mir wieder alte Erinnerungen an die gute alte C64 Zeit und an den beiden Kämpfern im letzten level die sich auf Bootsstegen gegenüber mit Messern bewarfen um ein Ende im Fluss zu finden!
Also die 2,4 MegaByte gesaugt,entpackt, einfach die Schublade auf die HD verschoben, Rags Icon angeklickt und schon wurde ich in die Vorgeschichte in form eines Scrolleenden Textes eingeführt!
Im darauffolgendem Hauptmenü lassen sich Schwierigkeitsgrad,Anzahl der Spieler, Sound etc. einfach einstellen!
Der erste Level erinnert direkt an Beach Head II mit der Grundwaffe Messer versucht man jetzt den Gegner auf der anderen Seite ins reich der Toten zu bekommen!
Wird man am Beckenrand "zerlegt" fällt man genau in Beach Head II manier vorne über ins Wasser!
Natürlich versüssen einem hier noch weitere Waffen,Extras,Medipacks etc. den Spielspass!

Für mich eines der Besten Action PD Spiele seit langem!
Grafik für PD Verhältnisse wirklich Detail verliebt gemalt
(Chaos Engine like!)
Der Sound past 100% zum düsternen Deathmatch!
Das Spiel läuft auf meinem 060er sauber und stabil!
Hier erkennt man das dieses Spiel 1995 Kommerziell vertrieben werden sollte!
Spielspass pur!
Alleine ist es schon nicht einfach den Gegner zu Vernichten aber zu zweit kommt erst recht Freude auf,so wie es bei Beach Head II auch der Fall war.
Nun wieso frage ich mich kommt das Spiel von Shades Production erst jetzt 2001 auf meine HD??

Liest selbst im Amiga Arena Interview!

*Bitte stellt Euch zuersteinmal kurz vor?

Shades Prouctions besteht momentan aus 3 Mitgliedern. Wir kennen uns schon seit der Schulzeit und waren schon vor dem Projekt gute Freunde.

Sascha Jungnickel : 27, unser Grafiker

Sascha hat schon sehr früh Computergrafiken erstellt. Er war unter anderem für die Grafik des Attic-Spiels "The Oath" und für Teile von "Das schwarze Auge" zuständig. Momentan arbeitet er als Art Director für Powderworks und studiert außerdem noch Kunst in Hamburg.

Boris Bauer : 26, Programmierer, Musiker, Leveldesigner

Tilman Mehler : 26, Programmierer, Leveldesigner

Boris und ich waren schon seit frühster Jugend begeisterte Amiga-User. Obwohl wir zu Anfang fast nur gespielt haben, machten wir bald unsere ersten Programmierer-fahrungen auf dem Amiga. Damals noch mit AMOS. Nach einigen gescheiterten Projekten wurden wir langsam professioneller und lernten Assembler.
Momentan studieren wir Informatik in Freiburg im 11. bzw 9. Semester.

*Wie ist es dazu gekommen das Spiel erst jetzt zu Veröffentlichen?

Nun, wer das README zu Rags aufmerksam gelesen hat, kennt die Antwort vermutlich schon. 1996 wurden wir durch unsere Studiengänge auseinandergerissen. Durch die Entfernung zwischen unseren Studienorten sowie dem erheblichen Zeitaufwand für unsere Studiengänge gab es kaum noch Gelegenheit an unserem Spiel zu arbeiten.
Daß Rags überhaupt noch veröffentlicht wurde, ist eigentlich nur einem spontanen Anflug von Nostalgie zu verdanken, den wir hatten, als Sascha uns kurz vor Silvester besuchen kam.

*Wie lange habt Ihr letztendlich daran Entwickelt?

Schwer zu sagen. Die Entwicklung begann eigentlich schon 1995. Dazwischen hatten wir aber immer wieder lange Pausen. An den Computer gekettet hätten wir das Projekt vielleicht schon in 3-4 Monaten durchziehen können ;-) .

*Warum wurde die Entwicklung anfangs eingestellt?

s.o.

*Auf welchen Rechner und mit welcher Software habt Ihr gearbeitet?

Das Projekt begann ursprünglich auf meinem 1200'er 030. Damal programmierte ich noch alleine in AMOS. Als mir diese Sprache langsam zuwieder wurde, stieg ich auf Assembler um und bekam Verstärkung durch Boris.
Die Grafik wurde von Sascha mit Deluxe-Paint 4.0 gepixelt. Die Musik hat Boris mit Protracker komponiert. Für das Sampling haben wir allerdings schon damals den PC benutzt. Selbiges gilt für die Titelbilder, die übrigens erst 2 Tage vor Veröffentlichung geschaffen wurden.
AMOS wurde nur noch benutzt um den Leveleditor und einige Hilfsprogramme zu erstellen. Das spiel selbst, sowie die Intro und das Menü wurden in 100% Assembler geschrieben. Als Assembler benutzten wir den inzwischen 8 Jahre alten, aber dennoch hervorragenden OMA (Optimierender Macro Assembler) v2.0.

*Erzählt uns zur Idee und Entwicklungsgeschichte von Rags!

Ursprünglich hatten wir geplant, Beach-Head II auf dem Amiga umzusetzen (in AMOS). Dann gefiel uns der Messerwerfer-Level auf einmal so gut, daß wir daraus ein separates Spiel (natürlich mit mehr Features) zu machen.

*Habt Ihr noch andere Software entwickelt und Released?

Nein.

*Seit wann seid Ihr aktiv auf dem Amiga?

So etwa seit 1988.

*Seid Ihr es heute noch?

Naja, wir machen nicht mehr allzu viel damit. Kommt mit dem Studium....

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Am Samstag, da haben wir nämlich das Spiel zu Ende programmiert ;-)

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Auch recht lange her. Bei Boris war es das Spiel "Watchtower", bei mir das (recht coole) "Strangers".

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Ab und zu klimpert Boris noch auf dem Protracker. Ich selbst beziehe noch regelmäßig die Aminet-CDs und stöbere ganz gerne noch darin herum (besonders bei Spielen und Szenedemos). Bisweilen spiele auch noch solche Klassiker wie "Wings of Fury".

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Da ist momentan nichts geplant.

*Was werdet Ihr in Zukunft für Projekte veröffentlichen?

Nun, wenn wir noch weiter Spiele entwickeln wollen, werden wir uns zuerst einmal auf den PC konzentrieren müssen, falls wir diesen Berufsweg einschlagen wollen. Danach kann man einen Amiga-Port in Erwägung ziehen.
Wir glauben nicht, daß Kreativität und originelles Spieledesign an einen bestimmten Hardware-standart gebunden sind.

*Werdet Ihr auf dem Amiga One umsteigen,entwickeln etc??

Das kommt ganz darauf an, wie sich der Markt auf diesem System entwickelt. Wenn ein hinreichend großer Userkreis vorhanden ist, warum nicht .....

Anbei wollten wir noch die persönliche Anmerkung machen, daß wir uns sehr über das große Feedback gefreut haben, das wir bereits in den ersten paar Tagen nach der Veröffentlichung erhalten haben.
Da bekommt man richtig Lust wieder Spiele zu entwickeln !

machts gut .....

Amiga Rulez !!!! ;-)

(c) Amiga Arena 2001

Amiga Arena Interview mit Thilo Köhler!

(26.02.2001)

(c) Amiga Arena

*Hallo Thilo stell Dich bitte einmal den Lesern der Amiga Arena vor?
Mein Name ist Thilo Köhler, der düfte aber den meisten Amigianern unbekannt sein,
da ich mich bis jetzt eher zurück gehalten habe, was Veröffentlichen von Software angeht.
Trotzdem entwickle ich schon seit Jahren Software für den Amiga,
aber eben zum größten Teil zum Eigengebrauch. Ausserdem studiere
ich Informatik an der Universität Karlsruhe und bin selbstständig als Musikproduzent tätig.

*Wie bist Du zum Amiga gekommen?
Ich stieg 1988 von einem Commodore Plus4 auf dem Amiga 500 um.
Ich hatte "Defender Of The Crown" in einem Schaufenster gesehen und musste ihn einfach haben.

*Seit wann bist du Amiga User?
Seit 1988 ;-)

*Welchen Amiga Besitzt Du?
Ich besitze einen A1200 im Micronik Tower mit Zorro II Daughterboard.
Da ist allerlei drin wie ...
- Blizzard 1260/50Mhz / 1230 IV SCSI Controller
- 96 MB Fast Ram, 2MB Chip
- 30 GB IDE, 20 GB IDE, 10 GB SCSI
- Cybervision 64 3D
- CD Brenner / CD Rom
- Maestro Pro Soundkarte
- X-Surf Ethernet (für LAN / DSL)

und noch ein paar andere Sachen.

*Welches OS Version läuft bei Dir?
Ich hab mir vor kurzen Amiga OS3.9 gegönnt.
Seitdem ist es das erste mal seit Jahren, dass mein Amiga (relativ) stabil läuft.

*Welche Software entwickelst Du?
Eigentlich bin ich (neben meinem Studium) Musikproduzent und habe hauptsächlich Software entwickelt,
die ich in meinem Tonstudio einsetze. Das war leider nötig,da es auf dem Amiga nichts Vernünftiges gibt.
Mein wichtigstes Projekt ist daher "HD-Rec", ein professioneller MIDI/audio Sequencer.
Da steckt allerdings so viel Arbeit drin, dass ich ihn erst mal nur als Demo Version anbiete
und wahrscheinlich kommerziell vertreiben werde.
Zum Spass habe ich auch verschiede Spiele geschrieben, die aber größten Teils nicht ausgereift genug sind,
um sie zu veröffentlichen.
Auf meiner Homepage möchte ich nun nach und nach alles mögliche zum Download anbieten.

*Wie kamst Du auf die Idee Toadies zu entwickeln?
Während meines Studiums habe ich oft mit Freunden auf Klausuren gelernt.
Zur Entspannung haben wir oft Worms auf dem PC gespielt,
was allerdings bei mir zuhause nicht möglich war,
da ich keinen PC hatte (und noch immer nicht habe !).
Auf dem Amiga gab es damals keine solchen Spiele, also habe ich "Toadies" geschrieben.
Für die technische Umsetzung habe ich immer Worms auf dem PC als Masstab genommen.
Den Worms Port für den Amiga kenne ich bis heute nicht.

*Erzähle uns worum es bei Toadies geht?
Toadies ist ein Worms Clone. Wer Worms kennt, weiss worum es geht.

Ansonsten: 4 kleine Würmchen, die "Toadies", treten im Team gegen ein oder mehrere gegnerische Teams an.
Sie werden auf einer seitlich scrollenden Landschaft zufällig platziert.
Nun geht es darum, alle gegnerischen Würmchen ins Jenseits zu befördern, bevor man selbst alle Würmchen verliert.
Dazu stehen den "Toadies" allerlei Waffen und Tools zur Verfügung.
Es ist also ein rundenorientiertes Deathmatch Spiel, ähnlich wie das alte "Tanks", ist aber viel gemeiner und actionlastiger.

*Wie lange hat die Entwicklung gedauert?
Schwer zu schätzen. Etwa 2-3 Montate, allerdings habe ich später immer wieder Veränderungen an den Waffen vorgenommen.
Einmal hat z.B. ein Freund im Waffen-Menu herumgesucht und gefragt: "... wo ist denn der Flammenwerfer !?"
also musste ein Flammerwerfer her. ;-)

*Welche Software hast du dafür verwendet?
Geschrieben habe ich Toadies in Blitz Basic 2 und Assembler.
Die Grafiken habe ich hauptsächlich in Deluxe Paint und später in PPaint 7.1 gemalt.
Die Toadies und Waffen bestehen immerhin aus ungefähr 700 Einzelbildern, Menu und Landschaften nicht mitgerechnet.
Die Sounds habe ich natürlich mit meiner eigenen Studiosoftware "Samplemanager" bearbeitet.

*Wird es Updates etc. geben?
Die unerwartet große Resonanz auf meinen Upload ins Aminet hat mich motiviert, ein Update zu machen.
Ich denke, es wird daher noch zwei oder drei weitere Updates geben, dann ist aber Schluss.
Die aktuelle Version ist 7.4. Es lohnt sich immer, ab und zu auf der Homepage (http://hd-rec.online.de/toadies) vorbei zu schauen. Wenn ich die Entwicklung beende, werde ich das dort bekannt geben.
Immer wieder werde ich nach Computer Gegnern gefragt. Die wird es in absehbarer Zeit nicht geben.
Dazu fehlt mir die Zeit, obwohl ich zugeben muss, dass es eine Herausforderung wäre.

*Was sind Deine Amiga Lieblings-Spiele?
Heute spiele ich eigentlich nicht mehr auf dem Amiga, aber früher waren meine Highlights (in chronologischer Reihenfolge):
- The Fary Tale Adventure (Urvater von Diablo II)
- Emerald Mine (Nachfolger des legendären Boulderdash)
- Giana Sisters (Jump & Run)
- Turrican II (Jump & Run)
- Monkey Island I & II (Point & Click Adventure)
- DOOM-Attack (schneller 3D Shooter für den 68K)

*Verliert man nicht den Spass am Entwickeln, wenn man sieht wie wenig am Amiga Markt dies honoriert wird?
Die meisten Programme habe ich entwickelt, weil ich sie brauchte und nicht damit sie honoriert werden.
Für Geld würde ich auf dem PC Markt entwickeln.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal benutzt?
Gerade eben ;-)

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?
Ich habe mir OS3.9 und die Developer CD zugelegt, die wollte ich schon immer mal haben.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?
Ich arbeite viel mit Perfect Paint, ein recht gutes und kostenloses 24 Bit Grafikprogramm.
Wenn es um IFF Grafiken geht bevorzuge ich allerdings PPaint 7.1,
obwohl das schon sehr in die Jahre gekommen ist und sehr langsam ist.
Ansonsten benutze ich AWeb/IBrowse, Miami, Webplug, YAM, Blitz Basic 2 und meine eigene Software.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?
Für den Amiga werde ich mir wohl nichts mehr kaufen,

da ich eigentlich alles habe und es auch nichts neues mehr gibt. Vielleicht ein OS Update.
Sollte es eine Hardware Lösung geben, die schneller ist als ein 68060er und kompatibel zum AmigaOS, dann würde ich mir diese wahrscheinlich zulegen.
So wie es im Moment aussieht wird das wohl ein PC mit UAE sein (traurig aber wahr !).

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?
Ich hoffe darauf, aber es sieht nicht danach aus.
Früher gab es immer heftige Diskussionen zwischen Atari und Amiga Usern,
welcher Rechner nun mehr Farben könne und welcher den besseren Sound habe.
Wenn ich heute aber meinen 50 Mhz Amiga mit einem 1000 Mhz PC vergleiche,
kann ich zwar oft sagen: "Schau mal, das gleiche bekomme ich auf einem Amiga mit 8MB Ram und 50 Mhz auch hin",
werde aber als Antwort ein verdutztes Gesicht erhalten: "Amica ? Ist das nicht so eine Frauenzeitschrift ?".

Amiga Arena Interview mit - Sylvio Kurze

(Projektleiter von DeepSilence - The Secret of my Soul)

*Hallo stell Dich bitte einmal den Lesern der Amiga Arena vor?
Ja, hallo erstmal:) Sylvio Kurze mein Name. Ich bin der Projektleiter und Artdirector von dem Spiel DeepSilence - The Secret of my Soul kurz SOMS.

*Wie bist Du zum Amiga Gekommen?
Hmm das war zu der zeit wo der CD32 groß in der mode war und ich wohl einfach ne gute Spielekonsole suchte...Aber richtig user war ich erst seit dem ich wusste wie ich beim CD32 das RAD: Device nutzen konnte und so mir aus verschiedenen Game cds ne bootdisk basteln konnnte.

*Seit wann bist du Amiga User?
Soweit ich mich erinerre..93 bis 94..jedanfalls irgendwo dazuwischen.

*Welchen Amiga Besitzt Du?
Z.Z Dümpel ich hier mit einen A1200 Im RBM Bigtower einer 040/25 PPC 603@166 und 32MB Ram rum...Ja..keine grafikkarte:)

*Welches OS Version läuft bei Dir?
JA z.Z OS3.0 + DOPUS, und solange hier Blitzkick nicht anfängt zu laufen wird das
wohl auch noch ein weilchen so bleiben :(.

*Welche Software entwickelst Du?
Ich und 6 weiterre Entwickeln das Manga-Action-RPG The secret of My Soul.

*Wie kamst Du auf die Idee SOMS zu entwickeln?
Traum..Tatendrang..Lust mal etwas zu machen das auch anderre Menschen erfreut.

*Erzähle uns bitte einige besonderheiten von SOMS ?
* Ein Großteil der Backgroundgrafik ist gerendert.
* Support von CyberGFX, und somit allen gängigen Grafikkarten. Sowie PPC!!!!!
* Transparenteffekte wie Wolken, Sandstürme,seifenblasen eca.
* Parralax Scrooling in 4 dimensionen.
* Non linearer Handlungsablauf.
* Zoom und gloweffekte machen spezialwaffen zu einen genuss. Deine Freunde haben eine Eigenintelligenz! Das heißt, wenn sich jemand dir angeschlossen hat und das Spiel wieder wie gewohnt weitergeht, so begleitet er dich und greift selbstständig Gegner an, weicht Schüssen aus und verhält sich defensiv, sobald er schwerer verletzt wird.
* 2 Spieler-Tournament-option... Die Spieler können sich Monster oder Figuren aussuchen, sie mit Gegenständen aus dem riesigen Ausrüstungsarsenal des Spieles ausstatten und gegeneinander kämpfen.
* Das GANZE Spiel läuft realtime ab, also keine langweiligen,rundenbasierten Kämpfe. usw.. die komplette Liste kann man auf http://soms.fanhp.de bewundern :)

*Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?
Nun durch mehrere rückschläge und einen mehrmaligen neustart des Projektes schon gut 2 Jahre. Jetzt haben wir haber das richtige Team zusammen.

*Welche Software wird dafür verwendet
Nun ich benutze zum raytracen Cinema4dV4 und zum pixeln PPAINT7. Ansonsten

wird mit storm C und einer Sprache die ich jetzt nicht sagen will
geproggert.

*Wird es weiterhin Updates etc. geben?
Aber klar doch dazu haben wir ja unserren Newsletter eingerichtet der über
soetwas informiert.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?
Wenn wir einen Programmierer dafür finden auf jedenfall:)

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?
Wohl erst in weit ferner Zukunft. Also..zu dem Relasetermin :)

*Verliert man nicht den Spass am entwickeln,
wenn man sieht wie wenig am Amiga Markt dies noch Honoriert wird?
Nein auf keinen fall.
Wenn dies wirklich so extrem währe, würden wir hier nicht über ein
Amigaspiel diskutieren :)

*Wirst du weitere Amiga OS Versionen unterstüzen?
OS 3.5 hab ich schon (ja haben aber nicht benutzen :) aber ich warte nur noch
auf OS 4.0 weil das 100%tig gekauft wird.

*Wie siehst Du die Amiga Zukunft als Entwickler?
Ich sehe das AmigaInc. versucht alle Amigauser auf Intel/Athlon Platformen
zu locken um damit ihren weg für das neue OS frei zu machen und die alte
Hardware auszurotten dank der neuen emulatoren (amithlon eca) und weiterrer
dubioser ankündigungen (A1200 konstruktionspläne verschlammt? naja wers
glaubt).
Ich nehm das aber alles Positiver hin als es wohl aussehen mag... denn 68k
technik ist nichtmehr das wahre vom ei und wer träumt nicht von einen Amiga
mit 1.4 GZH?:).

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?
Grade jetzt im dem Zeitpunkt und jetzt mach ichs schon wieder :) Pc/Windows
kommt mir nicht unters Dach.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?
Das war DirOpus 5 Mallegan2.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?
C4d,PPaint,Amirc,Voyager,Aweb,Diropus,Stricq und games zock ich nur noch Doom
und Heretic :)

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?
Naja eine neue Festplatte muss her und für OS4.0 muss auch Geld da sein.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?
(ironie)Aber klaro wer tuht das nicht?(/ironie)
Nein jetzt mal im ernst..Die Chancen um den Amiga haben sich in den letzten
Jahren erheblich verbessert..ich bin jedanfalls Optimistisch.

(c) Amiga Arena 9/2001

Amiga Arena Interview mit Sven Dröge - Bonds!

*Hallo stell Dich bitte einmal den Lesern der Amiga Arena vor?
Mein name ist Sven Mark Dröge.
Ich bin zur Zeit 25 Jahre alt, seit ziemlich genau einem Jahr verheiratet
und bin Marineoffizier.
Außerdem habe ich an der Bundeswehrhochschule in Hamburg Betriebswirtschaftslehre
mit dem Schwerpunkt Informatik studiert.
Zu Hause steht ein Window PC, ein Linux-PC, zwei Amigas (4000 und 600),
ein Macintosh sowie ein Notebook, welches ich auf diverse Lehrgänge stets mitnehme,
um dort WinUAE laufen zu lassen (ist kein Scherz!).
Neben dem Amiga interessiere ich mich für Musik (machen und hören),
lese gerne Wirtschaftsthriller und Fantasy-Bücher (Pratchett)
und meine Frau ist sowieso ganz wichtig.

*Wie bist Du zum Amiga Gekommen?
Ich habe bei Freunden den Amiga gesehen und gerne damit gespielt
(Klassiker wie R-Type, California Games, Rick Dangerous waren genau in meiner Spiele-Phase aktuell!),
und zur Konfirmation habe ich dann einen gebraucht gekauft.
Und eine Weile habe ich dann AmigaBasic entdeckt...

*Seit wann bist du Amiga User?
Warte mal...seit 1991.

*Welchen Amiga Besitzt Du?
Ich hatte folge Amiga-Typen: Amiga 500, dann Amiga 1200,
dann Amiga 4000 und bei Ebay dann noch einen A600 gekauft.

*Welches OS Version läuft bei Dir?
Im Augenblick läuft OS3.5, ich möchte aber noch 3.9 haben.

*Welche Software entwickelst Du?
Also angefangen habe ich mit allen möglichen Tools, eine Soundeditor, einen Hexeditor,
ein Malprogramm und so gar ein Point'n'Click-Adventure.
Diese Dinge habe ich aber nie veröffentlicht, weil ich dachte, sie seien zu schlecht.
Vielleicht biete ich die mal auf der Homepage unter Nostalgie an.
Momentan wichtig ist natürlich das Börsenprogramm "Bonds" und demnächst
das Ahnenforschungsprogramm "Dynastie".

*Wie kamst Du auf die Idee Bonds zu entwickeln?
Nun, ich habe micht während meines Studiums immer für Aktien interessiert
und viel n-tv gesehen (praktisch den ganzen Tag).
Irgendwann wollte ich auch solche Charts haben und meine eigenen Aktien gut verfolgen können.
Da habe ich eine Programm geschrieben, welches Charts anzeigen konnte.
Irgendwann habe ich dann das Internet entdeckt und schon wahr Bonds im Grunde fertig...

*Erzähle uns bitte einige Besonderheiten von Bonds ?
Besonderheiten ? Es läuft auf dem Amiga ! Hm, zugegeben, etwas dürftig...
Also, Bonds ist wohl die einzige (halbwegs aktuelle!) Software auf dem Amiga,
die sich überhaupt mit der Thematik "Aktien" geschäftigt.
Zudem ist die kostenlose Kursaktualisierung über das Internet ziemlich gut.
Das Konkurrenzprodukt "AmiBroker", welches es ja auch für den PC gibt ist zwar noch um längen besser,
allerdings bietet es eben nicht den Update und
ist auch nicht so ohne weiteres für den deutschen Markt zu verwenden...

*Wie lange hat die Entwicklung gedauert?

Angefangen habe ich 1997, dann ein Jahr Pause bis ich die Routinen für den I-Zugang entwickelt hatte.
Und dann viel mir Bonds wieder ein...

*Welche Software hast du dafür verwendet?
Ich nutze zu Beginn eine Projektes eigentlich immer BlitzBasicII,
weil damit am schnellsten Resultate zu erzielen sind.
Anschließend konvertiere ich den Quellcode nach Storm-C++.
Das ist enorm umständlich, aber als Programmierer ist man faul. Habe ich gehört...

*Wird es weiterhin Updates etc. geben?
Na immer doch. Es ist schließlch ein Hobby von mir, eine Gewinnerzielungsabsicht
steht nicht in erster Linie dahinter.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?
Wenn der C-Quellcode fertig ist, dürfte das kein großes Problem sein,
ist doch die Gelegenheit, das neue System gleich kennenzulernen, oder?

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?
Das kann ich erst sagen, wenn ich das Ding vor mir sehe.

*Verliert man nicht den Spass am entwickeln,
wenn man sieht wie wenig am Amiga Markt dies noch Honoriert wird?
Ist schon schade. Aber wir, die wird dem Amiga noch verbunden sind, müssen damit leben,
ob wir wollen oder nicht. Es gibt ja nur eine Alternative...

*Wirst du weitere Amiga OS Versionen unterstüzen?
Natürlich, ich meine, OS3.5 setze ich zwar noch nicht voraus,
aber mit den Möglichkeiten, die OS3.9 endlich bietet,
werde ich wohl über kurz oder lang ausschließlich dafür entwicklen.
Schließlich haben wir alle darauf gewartet und warum soll man das dann nicht nutzen ??

*Wie siehst Du die Amiga Zukunft als Entwickler?
Kann ich nicht so richtig einschätzen, aber ich glaube,
Amiga wird nicht auf Desktops weiterleben, sondern auf diesen kleinen Handhelds,
den PDAs oder Pocket-PCs.
Da ändern sich die Marktanteile noch schnell (siehe PalmOS und WindowsCE).

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?
Heute !

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?
Was heist gekauft ? Ich habe micht letzte Woche für den NewInstaller von Andreas Falkenhahn
registrieren lassen. Ansonsten... das Problem ist, daß wenn man sich mal was gekauft hat,
die Software seinen Dienst tut, und man gar nicht neues mehr braucht...

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?
WordWorth, dann natürlich BlitzBasicII, Storm-C, Miami
und als Spiel "Der Reeder" von Software 2000.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?
Ich hätte gerne einen schnelleren Prozessor,
ich habe nämlich noch einen 68040-25.
Aber i.A. weiß ich nicht, ob sich das lohnt,
denn die Entwicklungen gehen ja in verschiedene Richtgungen.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?
Ich bin zwar Wirtschaftler, aber ich glaube trotzdem an ein Comeback des Amigas.
Wenn wir nicht daran glauben, wer soll es sonst tun ?

(c) Amiga Arena 9/2001

Amiga Arena Interview
---
mit Stefan Kost Entwickler von SoundFX
(18.06.2001)

*Hallo Stefan stell Dich bitte einmal den Lesern der Amiga Arena vor?

Ich bin 27 Jahre alt, noch nicht verheiratet und studierter Informatiker. Wenn ich nicht an SoundFX rumbastele, verbringe ich meine Freizeit mit Musik machen, Inline-Skates/Ice-Skates fahren, Rock'n'Roll tanzen, im Club Villa in Leizig schwarze Musik auflegen (DarkWave/Electro/Industrial) usw.
Ich kann mich also nicht über Langeweile beklagen ;-)

*Wie bist Du zum Amiga Gekommen?

Auf der vor der "Wende" in Leizig zweimal jährlich stattfindenden Messe habe ich den Amiga auf einem Commodore Stand das erste mal live gesehen. Bekannte hatten mir zum Kauf eines seriösen PC-10 geraten. Mein hauptinteresse damal galt fraktalen Grafiken. Das Messepersonal konnte mich dann ganz leicht davon überzeugen, das da ein Amiga um Welten besser dafür geeignet ist.

*Seit wann bist du Amiga User?

Ich habe mir dann nach der Wende sofort einen A2000 mit Phillips Monitor gekauft.

*Welchen Amiga Besitzt Du?

Noch immer den selben A2000 - jetzt allerdings im Tower mit P5 2060 Turbo, VT PicassoIV, Repulse und Prelude Soundkarten, Ariadne II, Hypercom und 21" Monitor

*Welches OS Version läuft bei Dir?

OS 3.5

*Welche Software entwickelst Du?

Haupfsächlich arbeute ich an SoundFX. Ab und zu aber auch mal an anderen kleinen Tools. Ich muss mir mal etwas Zeit nehmen die mit READMEs zu versehen und ins AMINet zu packen.

*Wie kamst Du auf die SoundFX zu entwickeln?

Ich mache seit über 10 Jahren selbst Musik. Mich reitzt es vorallem auch selbst Sounds zu basteln.
Nach einigen ersten (klärglichen) Versuchen erschien 1984 in der Zeitschrift "KEYS" ein Artikel wie ein digitaler Signalprocessor arbeiten. Den Artikel begleiteten Basic-Programme für den Atari.
Damit war der Grundstein für SoundFX 1.0 gelegt. Bis zur Version 3.0 habe ich das Programm relativ abgeschlossen entwickelt. Mit der Version 3.0 gabs es die ersten Veröffentlichungen im Aminet.
Durch viel Feedback der Nutzerschaar (dafuer tausend Dank an Euch) hat sich das Programm seit dem konstant weiterentwickelt.

*Erzähle uns bitte einige Besonderheiten von SoundFX ?

Für mich sind die Effekte mit ihren umfangreichen Variationen die Stärke des Programms. Bei SoundFX schränke ich Parameter möglichst nicht von vorneherein ein um den Nutzer zum experimentieren anzuregen. Das Modulatorkonzept (das Effekt-Parameter über die Zeit hinweg automatisch variiert) ist etwas, was man bei keiner mir bekannten Software in dieser Art findet.

*Wie lange hat die Entwicklung gedauert?

Wie gesagt mit den ersten Experimenten habe ich im Sommer 1983 angefangen. So richtig ging es im Sommer 1984 los. Seit dem versuche ich in meiner Freizeit so oft wie möglich daran zu arbeiten.

*Welche Software hast du dafür verwendet?

Ich verwende den SAS C/C++ Compiler. Als Editor kommt bei mir der Shareware editor ProgEd zum Einsatzt 9der leider nicht weiterrentwickelt wird).

*Wird es weiterhin Updates etc. geben?

Auf alle Fälle. Ich bin bereits am Arbeiten der Version 4.2. Meine Ideenlist gibt noch genug her ...

*Verliert man nicht den Spass am entwickeln, wenn man sieht wie wenig am

Amiga Markt dies noch Honoriert wird?
Manchmal ist das schon etwas deprimierend. Andernseits macht das Entwicklen auf dem Amiga wirklich Spass und da mein Amiga noch einwandfrei läuft, gibts fuer mich keinen Grund das Handtuch zu werfen.

*Wirst du weitere Amiga OS Versionen unterstüzen?

Sobald ich die Möglichkeit habe, diese OS-Versionen bei mir zu nutzen, ja.

*Wie siehst Du die Amiga Zukunft als Entwickler?

Es liegt vieles in den Händen von Amiga Inc.. Bei mir haben sie noch alle Chancen offen. Wenn sie die Stärken des Amiga OS ausbauen und konsequent weiterentwickeln sehe ich schon eine Zukunft.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Eigentlich benutze ich den Amiga täglich.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

AmigaOS 3.5. Ausserdem cross-registriere ich oft Shareware.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Ich spiele eigentlich recht wenig. Vor zwei Wochen habe ich mal wieder extensiv Pinball Fantasies gespielt. Ansonst benutze ich den Amiga hauptsächlich zum programmieren und gelegentlich mal FinalWriter um ein paar Briefchen zu schreiben. Ausserdem nutze ich den Amiga zu CD brennen.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

neue OS-Versionen. USB-Karte/Modul währe nicht schlecht. Ein neuer Rechner mit moderner Hardware währe natürlich richtig was.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Sagen wir mal so, ich würde mich darüber sehr freuen.

(c) Amiga Arena

Amiga Arena Interview with Sigbjørn Skjæret,developer from the mpega.library clone!

*Please Introduce yourself for the Readers!

Hi, my name is Sigbjørn Skjæret, but as you probably can't even type that, much less pronounce it, just call me CISC. ;)

*Since did you start to work with the Amiga?

Since the A500 was released (90/91?) and I just *had* to get one. ;)

*What Amiga Modell do you own?

I own 2 A500's (sadly no longer in use), 2 A4000's (1 is dead and stripped for parts) and 1 A1200 .. The A4k and A1200 both have PPC cards, and the A4k also has a CVPPC, IOBlix, Peggy+ and CV64. ;)

*What Version of the OS is running on your Computer?

3.1 and MorphOS

*Which Software Develope you?

Several through the times:
- Lots of ARexx scripts for various things...
- StreamMP3/RA
- RAPlay
- LAME (various Amiga compatabilities and porting)
- sndfile.library
- VCDGear port
- vpeg (a player for my Peggy+)
- clip
- waitx
- various ports
- MorphOS
- prolly lots of other things I've forgotten... ;)

*Can you tell us what your software is about?

Well, as you can see, my range is wide-spread, but my most recent release which is a mpega.library clone, deals with some of the shortcomings of the no-longer updated original...

*What created the idea in you to continue developing your software?

I will continue developing as long as I find it interesting (forever? ;)) and/or useful (to me is enough. ;))...

*How long took the development up to now?

Well, the mpega.library clone didn't really take that long .. it was an idea I'd harboured for a long time, and finally started working on, and it was pretty much whipped out in a matter of days (though, widespread due to having a real life as well and all)... ;)

*What software are you using?

Heh, well, alot of stuff really, but I'd say I mostly use MorphOS, CEd, DOpus4 Frogger, SoftCinema, AmigaAMP, THOR, AmIRC and IBrowse...

*For what system are you developing?

AmigaOS/PowerUP/MorphOS, which are the systems I have devtools for.

*Would you support the "Amiga One"?

As I don't see it as likely that I will get one, it's more a question if they will support me. ;)

*What can we expect from future versions?

Uhm, bugfixes (as if there are any bugs?! ;))), and ofcos updates when libmad is updated...

There's also a couple of other projects that might resurface soon. ;)

BTW, I've gotten some reports indicating there's a problem with the 68k library and certain programs (like AMPlifier and Prayer), I thought I fixed this, but obviously only for PPC, I'm currently trying to work out the problem, so expect (yet another) update soon...

*Don't you lose the fun and interest in developing when you see the small amount of feedback and money you get from the small Amiga market?

No way, never .. I don't even ask for money .. for me money is not an object .. I do what I do because I like to do it .. what does put me off sometimes though are ppl who whine about things they obviously have no clue about, and expect you to listen to them, but I try to ignore those.

*Get you enough Feedback for you Software?

It varies, for some I get none, others I get alot .. many feedbacks say this and this doesn't work etc (some not even elaborating on that), but sometimes there's the really nice ones congratulating me on a job well done .. I like the latter best... ;)

*When did you use your Amiga for the last time?

I use my Amiga(s) daily.

* What software have you bought for your Amiga last time?

Humm, I think that was Shogo.

* What software do you use till today?

The same as mentioned earlier...

* What soft/-hardware are you planning to buy?

Well, the bplan Pegasos board seems a likely candidate. ;)

* Do you believe in a comeback of Amiga?

Not really per se .. not as many envision it .. I believe in the prolonged life of "Amiga", through projects like MorphOS and AROS and similar...

(c) 11/2001 AMiga Arena

Amiga Arena Interview mit Sigbjørn Skjæret,entwickler der mpega.library - Klon!

Übersetzt für die Amiga Arena von Christian B.

*Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Hi, mein Name ist Sigbjørn Skjæret,
aber da Ihr das wahrscheinlich nicht mal tippen
und noch weniger aussprechen könnt,
nennt mich einfach CISC. ;)

*Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Seit der A500 veröffentlicht wurde (90/91?)
und ich einfach einen besorgen *mußte*. ;)

*Welches Amiga-Modell besitzt Du?

I besitze 2 A500er (leider nicht mehr in Gebrauch),
2 A4000er (einer ist tot und wird für Ersatzteile ausgeschlachtet)
und 1 A1200... Der A4000 und A1200 haben beide PPC-Karten,
und der A4000 hat auch eine CVPPC, IOBlix, Peggy+ und CV64. ;)

*Welche Betriebssystem-Version läuft auf Deinem Computer?

3.1 und MorphOS

*Welche Software entwickelst Du?

Mehrere im Laufe der Zeit:
- einen Haufen ARexx-Skripten für diverse Sachen...
- StreamMP3/RA
- RAPlay
- LAME (diverse Amiga-Kompatibilitäten und Portierung)
- sndfile.library
- VCDGear-Portierung
- vpeg (ein Abspieler für meine Peggy+)
- clip
- waitx
- diverse Portierungen
- MorphOS
- wahrscheinlich einen Haufen andere Sachen, die ich vergessen habe... ;)

*Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Tja, wie Ihr sehen könnt, habe ich einen weiten Bereich,
aber meine aktuellste Veröffentlichung, die ein mpega.library-Klon ist,
behandelt einige der Unzulänglichkeiten des nicht mehr aktualisierten Originals.

*Was brachte Dich auf die Idee, Deine Software weiter zu entwickeln?

Ich werde weiter entwickeln solange ich es interessant (für immer? ;))
und/oder nützlich (für mich reicht schon ;)) finde...

*Wie lange hat die Entwicklung bis jetzt gedauert?

Nun, der mpega.library-Klon brauchte wirklich nicht so lange...

es war eine Idee, die ich lange mit mir rumgetragen habe,
und schließlich begann ich, daran zu arbeiten,
und es war so ziemlich in ein paar Tagen rausgeprügelt
(obwohl verteilt, da ich auch noch ein echtes Leben und das alles habe)... ;)

*Welche Software verwendest Du?

He, also, wirklich eine Menge Zeug, aber ich würde sagen,
daß ich hauptsächlich MorphOS, CEd, DOpus4, Frogger, SoftCinema,
AmigaAMP, THOR, AmIRC und IBrowse verwende...

*Für welches System entwickelst Du?

AmigaOS/PowerUp/MorphOS, was die Systeme sind,
für die ich Entwicklungswerkzeuge habe.

*Würdest Du den "Amiga One" unterstützen?

Da ich es nicht für wahrscheinlich halte,
daß ich einen bekommen werde,
ist es mehr eine Frage ob die michh unterstützen werden. ;)

*Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Ähm, Bugfixes (als wenn es da Bugs gäbe?! ;))),
und natürlich Updates wenn libmad aktualisiert wird...
Es gibt da auch noch ein paar andere Projekte, die bald wieder auftauchen könnten. ;)
Übrigens, Ich habe ein paar Berichte erhalten, daß es ein Problem mit
der 68000er-Libary und bestimmten Programmen (wie AMPlifier und Prayer) gäbe.
Ich dachte ich hätte das behoben, aber offensichtlich nur für PPC.
Ich versuche im Moment, das Problem herauszufinden,
also könnt Ihr bald (schon wieder) ein Update erwarten...

*Verliest Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln,
wenn Du die geringe Resonanz und das wenige Geld siehst,
das Du aus dem kleinen Amiga-Markt bekommst?

Keineswegs, niemals... ich verlange nicht mal Geld...
für mich ist Geld nicht der Zweck... ich tu was ich tu weil ich mag,
es zu tun... was mich aber manchmal abschreckt sind Leute,
die sich über Sachen ausheulen, von denen sie offensichtlich keine Ahnung haben,
und erwarten, daß du ihnen zuhörst, aber ich versuche sie zu ignorieren.

*Erhältst Du genug Resonanz für Deine Software?

Das ist unterschiedlich, für manche bekomme ich gar keine,
für andere eine Menge... viele Rückmeldungen sagen,
daß dies und das nicht funktioniert usw.
(manche führen es nicht mal weiter aus),
aber manchmal gibt es ein paar nette,
die mir zu einer gut ausgeführten Arbeit gratulieren
... die letzten mag ich am liebsten... ;)

*Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

I benutze meine/n Amiga/s täglich.

*Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Hmmm, ich denke das war Shogo.

*Welche Software verwendest Du heute noch?

Dieselbe wie bereits oben aufgeführt.

*Welche Soft-/Hardware hast Du vor zu kaufen?

Nun, das bplan Pegasos-Board scheint ein wahrscheinlicher Kandidat zu sein. ;)

*Glaubst Du an ein Comeback des Amiga?

Nicht wirklich als solches... nicht wie viele es sich vorstellen...
ich glaube an das verlängerte Leben des "Amiga",
durch Projekte wie MorphOS und AROS und dergleichen...

(c) 11/2001 Amiga Arena

Amiga Arena Interview with Sebastian Jedruszkiewicz - Frogger/Softcinema
---

*Please Introduce yourself for the Readers!

Hi, my name is Sebastian Jedruszkiewicz, I am 27 years old male,
single, living in Szczecin,Poland.
2 years ago Ive finished Technical University in Szczecin,
since then I am working as Java/C++ programmer in BellStream.

*Since did you start to work with the Amiga?

I bought my first a500 back in 1993, then I had an a1200, and now...

*What Amiga Modell do you own?

...now I got a4k desktop, csppc 604/200 and 060/50, cvppc, delfina,
prometheus (currently not filled with any cards)
plus some additional goodies.

*What Version of the OS is running on your Computer?

W98. Ah, on Amiga? ;) 3.0.

*Which Software Develope you?

Currently I spent most of my free time developing Frogger,
I am also doing some additional
programming for SoftCinema.
I am working also on some other projects for Amiga,
but I can not tell you what
is it, thats a secret ;)

*Can you tell us what your software is about?

It is an mpeg video player. It can also play str movies,
that can be found on cds with psx games.

*What created the idea in you to continue developing your software?

Well, It is my profession ;) and a hobby, quite amusing.

*How long took the development up to now?

2 years. I picked frogger sources from Miloslaw Smyk in August 1999.

*What software are you using?

For development? ced, gcc, sometimes SAS/C,
plus bunch of tools for debugging (mungwall, enforcer, stuff like that).

*For what system are you developing?

AmigaOS. Thats my private development, at work, I do stuff for windows/linux.

*What can we expect from future versions?

Dont know, really. It mostly depends on user requests.
Of course I got some cool ideas about possible enhancements, but thats a secret ;)

*Don't you lose the fun and interest in developing when
you see the small amount of feedback and money you get
from the small Amiga market?

fun? never. and even if there wont be any interest at all,
I consider writting this software as "self training",
Ive learned a lot about video/audio compression during last 2 years...

*Get you enough Feedback for you Software?

I think so, considering small amiga market and piracy.

*When did you use your Amiga for the last time?

Today. Its actually turned on all day long,

* What software have you bought for your Amiga last time?

voyager, I belive. but it was couple months ago, I may be wrong...

* What software do you use till today?

Compilers, editors, programming tools. Sometimes irc client, web browser.
I am using my Amiga for programming, mostly.

* What soft/-hardware are you planning to buy?

HW - none. got everything I need.
Maybe Ill buy pegasos motherboard, when it become available.
SW - dont know, there isn't much software I really need
(as all I do on Amiga is programming).

* Would you support the Amiga One?

Probably. Right now,
I dont even know what OS will run on that, what API will it use, etc.

* Do you believe in a comeback of Amiga?

To be honest - no. Even with new hardware, Amiga still needs software,
and considering small number of active amiga developers,
I dont belive we can get decent software,
which will bring new users to amiga
(or even old users, which sold their amigas).

Thank you for your Answer!

You welcome.

(c) 9/2001 Amiga Arena

Amiga Arena Interview mit Sebastian Jedruszkiewicz - Frogger/SoftCinema
---
Übersetzt von Christian Busse für die Amiga Arena

*Bitte stelle Dich unseren Lesern vor!

Hi, mein Name ist Sebastian Jedruszkiewicz,
ich bin 27 Jahre alt, männlich, solo, und lebe in Szczecin in Polen.
Vor 2 Jahren habe ich die Technische Universität in Szczecin abgeschlossen,
seitdem arbeite ich als Java/C++-Programmierer bei BellStream.

*Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich kaufte meinen ersten A500 1993, dann hatte ich einen A1200, und jetzt...

*Welches Amiga-Modell besitzt Du?

...jetzt habe ich einen A4000 Desktop, CSPPC 604/200 und 060/50,
CVPPC, Delfina, Prometheus (momentan nicht mit Karten bestückt)
und ein paar zusätzliche Bonbons.

*Welche OS-Version läuft auf Deinem Computer?

W98. Ach, auf dem Amiga? ;) 3.0.

*Welche Software entwickelst Du?

Momentan verbringe ich den größten Teil meiner Freizeit mit der Entwicklung von Frogger,
ich mache auch etwas zusätzliche Programmierung für SoftCinema
Ich arbeite auch an ein paar anderen Projekten für Amiga, aber ich kann nicht verraten,
was es ist, das ist ein Geheimnis ;)

*Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Es ist ein MPEG Video-Player.
Es kann auch STR-Filme abspielen, die auf CDs mit PSX-Spielen zu finden sind.

*Was hat in Dir die Idee ausgelöst, Deine Software weiter zu entwickeln?

Tja, es ist mein Beruf ;) und ein Hobby, ziemlich unterhaltsam.

*Wie lange hat die Entwicklung bis heute gedauert?

2 Jahre. Ich habe mir Frogger-Sourcen im August 1999 von Miloslaw Smyk geholt.

*Welche Software verwendest Du?

Für die Entwicklung? CED, GCC, manchmal SAS/C, dazu einen Haufen Tools zum Debuggen
(Mungwall, Enforcer, solche Sachen).

*Für welches System entwickelst Du?

AmigaOS. Das sind meine privaten Entwicklungen, beruflich mache ich Sachen für Windows/Linux.

*Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Weiß ich wirklich nicht. Das hängt hauptsächlich von Benutzeranforderungen ab.

Natürlich habe ich ein paar coole Ideen für mögliche Verbesserungen, aber das ist ein Geheimnis ;)

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln wenn Du das
geringe Feedback und Geld siehst, das Du von dem kleinen Amiga-Markt bekommen kannst?

Spaß? Niemals. Und selbst wenn es überhaupt kein Interesse gäbe,
sehe ich das Schreiben dieser Software als "Selbstschulung" an.
Ich habe in den letzten 2 Jahren eine Menge über Video/Audio-Kompression gelernt...

*Bekommst Du genug Feedback für Deine Software?

Ich denke schon, berücksichtigt man den kleinen Amiga-Markt und die Raubkopiererei.

*Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Heute. Tatsächlich ist er den ganzen Tag an.

*Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Voyager, glaube ich, aber das ist schon ein paar Monate her,
ich könnte mich irren...

*Welche Software benutzt Du heute noch?

Compiler, Editoren, Programmierwerkzeuge.
Manchmal IRC-Client, Web Browser.
Ich benutze meinen Amiga hauptsächlich fürs Programmieren.

*Welche Soft-/Hardware hast Du vor zu kaufen?

HW - keine, habe alles was ich brauche. Vielleicht kaufe ich ein Pegasos-Motherboard wenn es verfügbar wird.
SW - weiß nicht, es gibt nicht viel Software, die ich wirklich brauche
(weil Programmieren alles ist, was ich auf dem Amiga mache).

*Würdest Du den AmigaOne unterstützen?

Wahrscheinlich. Im Moment weiß ich nicht mal welches OS darauf laufen wird,
welches API es verwenden wird, usw.

*Glaubst Du an ein Comeback des Amiga?

Um ehrlich zu sein - nein. Selbst mit neuer Hardware braucht Amiga immer noch Software,
und berücksichtigt man die geringe Zahl aktiver Amiga-Programmierer, glaube ich nicht,
daß wir anständige Software bekommen können, die neue User zum Amiga bringt
(oder auch nur alte User, die ihre Amigas verkauft haben).

*Danke für Deine Antworten!

Keine Ursache!

(c) 9/2001 Amiga Arena

Amiga Arena Interview mit:

Sebastian Bauer - Freeciv,SimpleMail...

11.08.2001

*Hallo Sebastian stell Dich bitte einmal den Lesern der Amiga Arena vor?

Hallo Liebe Leser,
Also ich bin ein 21 jähriger Informatikstudent der dieses Studium in versucht Ilmenau zu absolvieren. Richtig zu Hause bin ich in Kahla, das ist eine kleine Stadt in der Nähe von Jena.

*Wie bist Du zum Amiga Gekommen?

Daran kann ich mich nicht mehr richtig erinnern. Mein erster Amiga Rechner war ein Amiga 500, davor wars ein Atari 800XL, den ich immer noch im Schrank stehen hab. Damals hatte von meimen Freundeskreis kaum einer einen Amiga, deshalb weiss ich auch nicht so richtig warum ich mich für diesen Computer entschieden hatte. Das hat sich ja dann aber geändert. Jetzt ist es aber wieder so, dass ich fast der einzigste (von den, die ich persönlich kenne) bin der den Amiga noch benutzt oder gar dafür Programme schreibt.

*Seit wann bist du Amiga User?

Also den Amiga 500 bekam ich wohl um 1991. Da hab ich auch gleich damit angefangen mich fürs Programmieren des Amigas zu beschäftigen. Ihm lag ja Basic dabei und den Dialekt kannte ich natürlich schon vom Atari auf dem ich meine ersten Programmiergehversuche gemacht hatte.

*Welchen Amiga Besitzt Du?

Nach dem Amiga 500 kam ein 2000er und schließlich ein 4000er. Bis auf ner Grafikkarte konnte ich ihn aber nicht weiter aufrüsten können.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

Da ich ein paar Programme mit fürs OS3.9 programmiert hab ist es natürlich OS3.9.

*Welche Software entwickelst Du?

Mein momentaner Hauptaugenmerk richtet sich auf SimpleMail, ein Open Source Projekt das Hynek Schlawack (bekannt durch DirScanner) und ich ins Leben gerufen haben. Wir veruchen damit eine Alternative zu YAM zu schaffen, der unserer Meinung nach der beste benutzbare Mailer auf allen Platformen ist. Aber nichts ist perfekt. Was uns besonders wichtig an SimpleMail ist, das wi r es versuchen SimpleMail möglichst portabel zu schreiben und so leicht auf andere Platformen anpassen können (es kompiliert momentan problemlos under Linux, es fehlt nur eine Oberfläche). Es ist ja auch so das sich viele zumindest Amiga Anwender einen YAM ähnlichen e-Mailer für andere Platformen wünschen. Das wollen wir mit SimpleMail möglich machen (denn wir haben den Anspruch, dass SimpleMail YAM in nichts nachsteht). Der Amiga wird aber erstmal die Hauptplatform sein in der die Entwicklung stattfindet.
Neben SimpleMail natürlich viele andere Projekte von mir. SimpleFind bzw. SimpleFind3 war mein erstes veröffentlichtes Programm. Dann gibt es noch SimpleHTML, das in die Entwicklung von SimpleMail eingegangen ist, SimplePac

einem PacMan spiel für die Workbench, SimplePost einen Postscriptanzeiger und diverse andere kleinere Tools.

*Wie kamst Du auf die Idee Freeciv zu entwickeln bez. zu portieren?

Ich hab früher sehr gerne Civilisation gespielt und als dann klar war das es Civilisation II nicht auf den Amiga gebracht werden würde, suchte ich mal nach Alternativen und hab im Aminet Freeciv gefunden. Das hab ich zwar nie richtig zum Laufen bekommen, doch las ich dann das das eine Portierung war. Der Amiga Port war nicht mehr UptoDate und schien nicht mehr weiterentwickelt zu werden. Ich entschloss mich dann Freeciv einfach mal fürn Amiga unter zuhilfename von xGeek zu kompilieren. Und das hat auch alles auf Anhieb geklappt und das Ergebnis wurde ersteinmal veröffentlicht. Mir reichte jedoch die Geschwindigkeit überhaupt nicht da das X System alles ausbremste, dann war nur eine Frage der Zeit bis die erste richtige Amiga Version fertig war.

*Erzähle uns bitte einige besonderheiten von Freeciv?

Hmm...erstmal ist Freeciv ist OpenSource und kostet somit nix. Und man kann somit, sofern man programmieren kann, seine eigene Ideen verwirklichen. Ausserdem steht die Entwicklung nicht still (auch wenn die Entwicklung von neuen Ideen insgesamt aber recht langsam voran geht)
Eine weitere Besonderheit (zumindest für Amiga Spiele) ist sicherlich, das man es mit mehreren Leuten übers Internet spielen kann. Ich selbst hab das auch mal probiert und es macht ziemlich viel Spass. Leider komm ich aber nicht mehr dazu. Natürlich lässt es sich auch alleine gegen den Computer spielen.
Man kann sich auch eigene Grafiken malen und einbinden oder die Regeln ziemlich stark nach seinen Wünschen ändern (andere Einheiten, andere Technologies usw.).

*Wie lange hat die Entwicklung gedauert?

Also bis zur Fertigstellung der MUI Clienten und des angepassten Server vergingen insgesamt zwei Monate. Bis zur ersten Aminet veröffentlichung noch ein weiterer Monat. Das war im Oktober 1999. Freeciv und auch der MUI client ist natürlich noch viel länger weiterentwickelt worden und das wird es auch noch.

*Welche Software hast du dafür verwendet?

Einen Editor und und einen Compiler (SAS)

*Wird es weiterhin Updates etc. geben?

Natürlich. In welchen Abständen die kommen ist aber ungewiss. Die letzte richtige Version (d.h. nicht beta) ist mittlerweile schon über ein Jahr her.
Die nächste richtige wird dann aber hoffentlich Anfang August kommen.
Die Amiga Version wird auch ständig auf dem Laufenden gehalten, Dirk Stöcker unterstützt mich dabei seit einiger Zeit, wofür ich mich an dieser Stelle sehr bedanken will. Ohne ihn gäbe es sicher die Lokalisierung der Amiga Version nicht.

*Wann kann man mit Sound rechnen?

Das weiss ich leider nicht. Ich beschränke mich zur Zeit nur darauf das die Amiga Version läuft und alle Features der Unix Variante besitzt. Sobald jemand dort den Sound einbaut ist er auch in der Amiga Version dabei.

*Verliert man nicht den Spass am entwickeln,

wenn man sieht wie wenig am Amiga Markt dies noch Honoriert wird?

Die meisten meiner AmigaProjekte sind Freeware oder gar OpenSource. Finanzielle Honorierungen kann und will ich gar nicht deswegen erwarten. Es gibt aber immer Leute die sehr dankbar und die das einen auch mitteilen. Oder was man vielleicht anders machen kann, oder...Über sowas freu ich mich natürlich und motiviert einen. Klar ist natürlich wenn es keine Leute geben würde, die mir das zeigen, würde ich wahrscheinlich nichts mehr für den Amiga veröffentlichen. Ich denke jeder Programmierer, der schon längere Zeit programmiert, ist daran interesiert das seine Programme von jemand benutzt wird.
Aber momentan gibt es noch genug Leute die das tun.
Allgemein werd ich sicher nie den Spass am Entwicklen verlieren, schliesslich studiere ich Informatik.

*Wirst du weitere Amiga OS Versionen unterstüzen?

Wenn sie auf meinen Rechnern laufen oder wenn ich mir die neuen Rechner leisten kann.

*Wie siehst Du die Amiga Zukunft als Entwickler?

Wenn ich das wüsste...

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Momentan sind Semesterferien und da ich die meiste Zeit auf dem Amiga entwickle mach ich den Amiga kaum noch an, obwohl der gerade dicht neben meinen PC steht. Will heissen das ich UAE benutze, weil das einfach schneller ist und mehr Speicher besitzt als mein Amiga. Zum testen der Programme mach ich den richtigen Amiga schon nochmal an. Den PC besitz ich seit März.
Während des Studiums starte ich den Amiga öfters, da der PC dann in Ilmenau ist.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Simon the Sorcerer II

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Vornehmlich die Entwicklungstools.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Kommt darauf an was noch auf dem Markt kommt. Ich würde mir gerne einen neuen Amiga kaufen. Das was momentan auf dem Markt ist, ist mir zu riskant, ich glaube nicht, das ich mein Amiga je so benutzbar machen kann wie es unter UAE der Fall ist, leider. Ich muss zu sehr auf meinen Geldbeutel aufpassen.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

So wie die Verbreitung im Desktopmarkt einmal war wird es wohl kaum werden können. Langfristig seh ich nur im AmigaDE eine wirkliche Chance; erstmal können damit andere Märkte erschlossen werden. Allerdings find ich die Idee eines PPC Amigas mit neuerm Amiga Betriebssystem auch nicht schlecht für Leute die den Amiga immer noch treu sind (ich werd mir so einen Rechner bestimmt kaufen). Das AmigaDE ja auch darauf laufen soll. Ich glaube aber kaum, das man neue oder alte Amiga User gewinnen kann. Trotzdem bin ich recht optimitsch für die Amiga Zukunft, gerade wegen des AmigaDEs. Naja, und

wenns nicht klappt, dann isses ja auch nicht so schlimm ;)

(c) Amiga Arena 2001

Amiga Arena Interview
---

with Rüdiger Hanke Developer from Excult,Filters for Pagestream..

(29.07.2001)

Special Thanks to Christian B. for the translation!

*Hello Rüdiger, would you plase introduce yourself to the readers of Amiga Arena

I'm 25 years old and study informatics at the university of Paderborn.
Besides developing for the Amiga I like to be creative, mainly I'm a writer.
The Amiga's creative potential is unique, but attracts much too little attention,
unfortunately even in the plans of Amiga. Amongst other things,
I write as a "guest editor" for an english e-zine and
am currently producing a "pencil & paper" role play book,
b.t.w. completely on the Amiga (mainly using AmigaWriter and Pagestream,
even the cover will be made using ArtEffect).

Apart from that I love music and go to many concerts.
I rather spend my money for concert journeys across
Germany, Europe, and America than buying a PC.

*How did you get to the Amiga?

I got to like computers relively late.
When friends showed me proudly their C64s and Plus/4s I wasn't absolutely thrilled.
Even my father had a computer before me, an Atari ST.
As that was already there, I wanted to play with it,
but there were hardly any games for monochrome monitors,
so I grabbed the included Basic and wrote my own.
I got my own computer a bit later - when a friend showed me his Amiga.
That was love at first sight.

*Since when have you been an Amiga user?

Since summer 1988.

*Which Amiga do you own?

My main computer is an Amiga 4000 in a tower case with CyberStormPPC,
CyberVision 64/3D, and 146MB RAM.
At the place where I study my trusty old Amiga 2000 is still chugging away,
still in its original state with Kickstart 1.3, 4MB RAM,
and 40MB hard disk. That one won't get upgraded, a bit of nostalgia is necessary,
and UAE doesn't have enough Amiga feeling for that.

*Which OS version are you running?

OS 3.9 on the A4000.

*Which software are you developing?

My software can be roughly divided into two areas.
One is software for word processing/DTP, this includes

for example several filters for SoftLogik's DTP program PageStream,
and taking on the porting of Ghostscript. Ghostscript 7.00 is upcoming,
which will have many Amiga specific improvements (display with antialiasing,
support of the new OS3.5 printer.device, the PPC version now renders about 800-1400%
faster with antialiasing than before without). Furthermore
I am developing a utility that has approximately the function of AmiDiction,
but works offline. There are all sorts of databases imaginable for that,
besides the included dictionary and thesaurus one could also realize language translation lexica.
Alas, german language data are currently missing.

The second area is entertainment, primarily role playing games and adventures.
Probably because a good game story is very important to me.
Instead of porting, I'd rather write my own role playing adventure.
Best of all would be a mixture of the best elements of the Ultima series and Ambermoon,
but where would I get (good) illustrators and musicians?
The problem with visual games is that they get devaluated by mediocre graphics.

*How did you get the idea of developing respectively port Excult?

I am a big fan of role playing games,
but this genre in particular has recently been missing out on the Amiga
I encountered Exult when I was in search of open source role playing projects
that are portable with justifiable effort, fairly playable, and are being advanced actively.

*Please tell us a few particulars of Excult.

Using Exult, Ultima 7, which is generally regarded as the best game of the Ulima series,
can be played on the Amiga. Though Ultima 7 is already 11 years old,
there's more accuracy in its world than in most of today's PC role playing games.
For example there's a cat sitting on the wayside and disappearing behind a fence when you approach;
the people you meet are pursuing their own daily tasks,
and for baking bread you can manually grind flour and get water from the well...

Exult has some improvements compared to Ultima 7,
amongst them an improved save dialog which allows saving more game scores.
Furthermore you can move through the world even if additional
windows (chests, backpack, character statistics) are open.
In the original you first had to close these windows.
Furthermore the computer controlled characers of your own group move a bit more sensibly than in the original.

In order to utilize the better resolution of modern computers,
Exult possesses several scaling engines to be able to double the original resolution in high quality.
The game screen can thus be as large as graphics board and processor performance allow for.
However, Exult doesn't try to be Ultima 7 for modern computers
but a "role playing game engine for Ultima 7 data files".
Using "Exult Studio", which is currently being developed for Linux,
it will be possible to write your own role plays using the Ultima 7 engine.
Whether or not there will be an Amiga version hasn't been decided yet.
I would like to undertake that task, but there are other things with higher priority.
Up to now nobody has inquired if there will be Exult Studio for the Amiga.

*Which software have you used for that?

Exult was developed with StormC 4 and the AmigaSDL port by Gabriele Greco.
As Exult uses many modern C++ features, a port would probably have been
impossible with most other Amiga compilers. Even with StormC it was enough of a pain in the neck.

*Will there be further updates etc.?

I inquired with Jeff Freedman, Exult's project manager,

and he wants to integrate the changes to the Amiga version into the CVS tree.
I tried to make all necessary changes and workarounds as central
as possible rather than spreading them across the source files.
That means as long as there aren't any big changes to Exult,
I just need to get a current CVS snapshot and compile.
Particular to the Amiga version, there first has to be a version
running trouble-free with Picasso96.
After that there will be versions for WarpOS and AmigaOS 4.

*Don't you lose the fun in developing when you see how little
this is still honoured in the Amiga marketplace?

You rather lose the fun if you read the featherbrained comments
that appear everywhere in various forums and news pages and lack
all sense of reality and competence.

The resonance to freeware ports and developments is ok if you see the Amiga's user base,
I get a couple of "thank you" emails which I'm of course very pelased with.
Some people are thankful if you still do anything for the Amiga.
As soon as you leave the freeware sector, it's looking bleak again.
There it goes to extremes. My AmigaWriter filter for Pagestream was postcardware.
I thought that would create more resonance than shareware.
I believe, for postcard postage the filter is practically a giveaway,
if you compare that to the price of the official document filter for Wordworth.
Here the (postal) resonance has been crushing - but those who made the effort
of writing also sent little presents or didn't use the filter at all and just wanted to support Amiga developers.

*Will you support further Amiga OS versions?

On all accounts! It might even be good that the next ports will only appear
for AmigaOS 4 if necessary. Unfortunately it looks much like that at the moment.
Next I'd like to port a role games again, but this time one of the kind we've
never had on the Amiga. If everything works out, it might be the biggest
freeware game the Amiga has ever seen.

I don't know yet whether or not I will support AmigaDE in private projects.
That will depend on how important the DE will become for the desktop market.
I'm not interested in embedded systems like mobile phones or PDAs.
I'm also not very happy about the "Software Distribution Agreement"
for the DE in its current form. Nonetheless, I own the SDK and did a
couple of small things with that, so at least I'm familiar with it.
If and when DE services are integrated into AmigaOS I will utilize them, though.

*How do you as a developer see the Amiga's future?

The commercial Amiga market is in a conceivably bad state.
This has absolutely got to change if the Amiga is to have a chance.
But I believe we have reached rock bottom.
Maybe things will not change overnight with the AmigaOne and AmigaOS 4,
but software companies developing specialized software for areas like audio
and video would have a chance to offer complete solutions consisting of soft- and (modern) hardware.

Besides, the DE might provide some boost to the AmigaOS.
Amiga partners who want to use the DE will probably have a
potential interest in a wide distribution of the AmigaOS.
It can only benefit those companies if data can be exchanged between PDA and desktop
in the easiest way, and the same applications can be used in transit and at home.

*When did you last use your Amiga?

I'm using my Amigas daily. I don't have a PC or Mac.

When the new Macs were introduced I was on the verge of buying one.
But then it wasn't really my world - that is and will be the Amiga.

*Which was the software you last bought for the Amiga?

I bought Drawstudio and Payback last.
Drawstudio has payed off several times by now,
I don't even know how I got by so long without it...

*Which applications/games software do you still use?

Most frequently I use word processors (Final Writer, Amigawriter),
Pagestream, and of course StormC. I also use ArtEffect quite often.
However, as I have widespread interests and no other computer,
I use a lot of Amiga programs: IBrowse, YAM, NewsRog, GoldED,
MUIBase, SoundFX, ... all registered!

*Which soft/hardware do you still plan to buy?

The most important for me would be the Pagestream table editor and Papyrus.
Both, alas, not yet available.
Concerning hardware, I want to be one of the first to own an AmigaOne with OS 4.
I'm also interested in the PPC system announced by Merlancia and based
on the bPlan board, not least of all because the keyboard layout
is said to correspond to the Amiga keyboard.
After 13 years of constant typing on the Amiga keyboard
I have grave difficulties with all keyboards that have another layout :-).

*Do you believe in a comeback of Amiga?

Let's say it this way: I wish it on Amiga.
It's unusual enough for the business that this computer
is still there, after all it's been through.
However, it probably won't be able to become
again what it once was. But maybe that is a good
thing if you see how corrupt you have to be to become market leader.
After all, there isn't just "dead" or "market leader".
A computer with a philisophy and perspective is enough for me.

Generally I'm a firm believer that sometime there will emerge
something that has the philosophy of an Amiga. Currently,
bloatware is in. In many Windows and Linux programmers
the self-esteem seems to increase with the number of
megabytes of their executables. But sometime there will
be a bang, and then there'll be something simple, slim,
and elegant in demand - sooner or later.

(c) Amiga Arena 2001

Amiga Arena Interview
---

mit Rüdinger Hanke Entwickler von Excult,Filter für PageStream...

(29.07.2001)

*Hallo Rüdiger stell Dich bitte einmal den Lesern der Amiga Arena vor?

Ich bin 25 Jahre alt und studiere Informatik an der Universität Paderborn. Neben der Entwicklung für den Amiga bin ich gern kreativ tätig, hauptsächlich schreibe ich. Das kreative Potential im Amiga ist einzigartig, findet aber viel zu wenig Beachtung, leider auch in den Plänen von Amiga. Unter anderem schreibe ich als "guest editor" für ein englisches E-Zine und produziere gerade ein "Stift und Papier"-Rollenspielbuch, übrigens komplett auf dem Amiga (größtenteils mit Amigawriter und Pagestream, selbst das Cover wird mit ArtEffect gemacht).

Ansonsten liebe ich Musik und gehe viel auf Konzerte. Ich gebe mein Geld lieber für Konzertreisen quer durch Deutschland, Europa und nach Amerika aus als mir einen PC dafür zu kaufen.

*Wie bist Du zum Amiga Gekommen?

Ich habe erst relativ spät Gefallen an Computern gefunden. Als mir damals Freunde ganz stolz ihre C64 und Plus/4 zeigten, war ich nicht unbedingt begeistert. Mein Vater hatte sogar eher einen Computer als ich, einen Atari ST. Wo der schon mal da war wollte ich auch darauf spielen, nur gab es kaum ein Spiel für Monochrommonitore, also schnappte ich mir das beiligende Basic und schrieb mir eigene. So habe ich angefangen zu programmieren. Einen eigenen Computer bekam ich erst etwas später - als mir mein Freund seinen Amiga zeigte. Das war Liebe auf den ersten Blick.

*Seit wann bist du Amiga User?

Seit Sommer 1988.

*Welchen Amiga Besitzt Du?

Mein Hauptrechner ist ein Amiga 4000 im Towergehäuse mit CyberstormPPC, CyberVision 64/3D und 146 MByte RAM. An meinem Studienort werkelt noch immer mein treuer, alter Amiga 2000, noch original mit Kickstart 1.3, 4 MByte RAM und 40 MByte Festplatte. Der wird auch nicht aufgerüstet, ein bißchen Nostalgie muß sein und UAE hat dafür nicht genug Amiga-Feeling.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

Auf dem A4000 läuft OS3.9.

*Welche Software entwickelst Du?

Meine Software kann man grob in zwei Bereiche einteilen. Das eine ist Software für Textverarbeitung/DTP, dazu zählen zum Beispiel einige

Filter für SoftLogiks DTP-Programm PageStream und die Übernahme der Portierung von Ghostscript. Demnächst kommt Ghostscript 7.00, das viele Amiga-spezifische Verbesserungen haben wird (Anzeige mit Kantenglättung, Unterstützung des neuen OS3.5 printer.device, die PPC-Version rendert nun mit Kantenglättung um 800-1400% schneller als vorher ohne). Außerdem habe ich ein Utility in Entwicklung, das in etwa die Funktion von AmiDiction hat, aber offline arbeitet. Alle möglichen Arten von Datenbanken dafür sind denkbar, neben dem mitgelieferten Wörterbuch und Thesaurus könnte man auch Sprachübersetzungslexika damit realisieren. Leider fehlt es derzeit an deutschen Sprachdaten.

Der zweite Bereich ist Unterhaltung, in erster Linie Rollenspiele und Adventures. Vermutlich, weil mir ist eine gute Spielstory sehr wichtig ist. Statt zu portieren würde ich viel lieber mein eigenes Rollenspieladventure schreiben. Am besten eine Mischung der besten Elemente aus der Ultima-Reihe und Ambermoon, nur woher (gute) Grafiker und Musiker nehmen? Das Problem bei visuellen Spielen ist ja, daß sie durch mittelmäßige Optik gleich abgewertet werden.

*Wie kamst Du auf die Idee Excult zu entwickeln bez. zu portieren?

Ich bin ein großer Rollenspielfan, aber gerade dieses Genre ist auf dem Amiga in letzter Zeit viel zu kurz gekommen. Auf der Suche nach Open-Source-Rollenspielprojekten, die mit vertretbarem Aufwand portierbar, ordentlich spielbar sind und aktiv weiterentwickelt werden, bin ich auf Exult gestoßen.

*Erzähle uns bitte einige besonderheiten von Excult?

Mit Exult läßt sich jetzt Ultima 7 am Amiga spielen, das allgemein als das beste Spiel der Ultima-Reihe angesehen wird. Ultima 7 ist zwar schon 11 Jahre alt, aber in seiner Welt steckt mehr Detailtreue als in den meisten aktuellen PC-Rollenspielen. Da sitzt zum Beispiel eine Katze am Wegrand und verschwindet hinter einem Zaun, wenn man sich nähert; die Leute, die man trifft, gehen ihrem eigenen Tageswerk nach, und um Brot zu backen kann man Mehl von Hand mahlen und Wasser aus dem Brunnen holen ...

Exult hat einige Verbesserungen gegenüber dem ursprünglichen Ultima 7, darunter einen besseren Speicherdialog, der es erlaubt, mehr Spielstände zu speichern. Ferner kann sich weiterhin durch die Welt bewegen, selbst wenn zusätzliche Fenster (Truhen, Rucksack, Charakterstatistik) offen sind. Im Original mußte man die Fenster erst schließen. Dazu bewegen sich die vom Computer gesteuerten Charaktere der eingenen Gruppe etwas sinnvoller als im Original.

Um die bessere Auflösung moderner Computer zu nutzen, verfügt Exult über verschiedene Skalierengines, mit denen sich die originale Auflösung qualitativ hochwertig verdoppeln läßt. Der Spielbildschirm kann dabei so groß sein, wie Grafikkarte und Prozessorleistung es zulassen.

Aber Exult versteht sich nicht als Ultima 7 für moderne Computer, sondern als "Rollenspiel-Engine für Ultima 7 Datenfiles". Mit dem "Exult Studio", das derzeit für Linux entwickelt wird, soll es möglich sein, eigene Rollenspiele mit der Ultima 7-Engine zu schreiben. Ob es davon eine Amiga-Version geben wird, steht noch nicht fest. Ich möchte es gern machen, aber andere Dinge haben zunächst Vorrang. Bislang hat noch niemand nachgefragt, ob es das Exult Studio für den Amiga geben wird.

*Welche Software hast du dafür verwendet?

Exult ist mit StormC 4 und dem AmigaSDL-Port von Gabriele Greco entstanden. Da Exult viele moderne C++-Features benutzt wäre eine Portierung mit den meisten anderen Amiga-Compilern wahrscheinlich nicht möglich gewesen. Selbst mit StormC hat es schon Nerven genug gekostet.

*Wird es weiterhin Updates etc. geben?

Ich habe bei Jeff Freedman, dem Projektleiter des Exult-Projektes, angefragt, und er will die Änderungen für die Amiga-Version im CVS-Baum integrieren. Ich habe mich bemüht, alle notwendigen Änderungen und Workarounds möglichst zentral zu machen statt sie quer durch die Quelldateien zu verstreuen. Das heißt, sofern sich nicht große interne Änderungen an Exult ergeben, brauche ich mir für zukünftige Exult-Versionen nur einen aktuellen CVS-Snapshot zu holen und kompilieren.

Speziell auf den Amiga bezogen muß es zunächst einmal eine Version geben, die mit Picasso96 problemlos funktioniert. Danach gibt es dann Versionen für WarpOS und AmigaOS 4.

*Verliert man nicht den Spass am entwickeln,
wenn man sieht wie wenig am Amiga Markt dies noch Honoriert wird?

Die Lust verliert man vielmehr durch die dümmlichen Kommentare, die überall auf diversen Foren und Newsseiten erscheinen und jeglichen Realitätssinn und Kompetenz vermissen lassen.

Auf Freewareportierungen und -entwicklungen ist die Resonanz eigentlich ganz in Ordnung gemessen an der Amiga-Anwenderbasis, da kommen schon noch einige "Dankeschön"-E-Mails, über die man sich natürlich sehr freut. Viele sind schon sehr dankbar, wenn man noch etwas für den Amiga macht.

Sobald man den Freeware-Bereich verläßt, sieht es allerdings wieder düster aus. Dort geht es dann in die Extreme. Mein Amigawriter-Filter für Pagestream war Postcardware. Ich dachte das würde auf mehr Resonanz stoßen als Shareware. Postkartenporto ist für den Filter eigentlich geschenkt, denke ich, wenn man schaut, wieviel der offizielle Dokumentfilter für Wordworth kostet. Hier ist die (postalische) Resonanz vernichtend gewesen - diejenigen, die sich zum Schreiben durchgerungen haben, schickten aber gleich kleine Geschenke oder nutzten den Filter noch gar nicht und wollten nur Amiga-Entwickler unterstützen.

*Wirst du weitere Amiga OS Versionen unterstützen?

Auf alle Fälle! Es kann sogar gut sein, daß die nächsten Portierungen nur für AmigaOS 4 erscheinen werden, wenn dies nötig ist. Leider sieht es derzeit ganz danach aus. Ich möchte als nächstes gern wieder ein Rollenspiel portieren, allerdings diesmal eins von der Art, die wir noch nie auf dem Amiga hatten. Wenn alles klappt, dürfte es das größte Freeware-Spiel werden, das der Amiga bislang gesehen hat.

Ob ich das AmigaDE in Privatprojekten unterstützen werde, weiß ich noch nicht. Das wird davon abhängen, wie wichtig das DE für den Desktop-Markt wird. An Embedded-Systemen wie Mobiltelefonen oder PDAs habe ich kein Interesse. Auch mit dem "Software Distribution Agreement" für das DE bin ich in seiner jetzigen Form gar nicht so glücklich. Allerdings besitze ich das SDK und habe einige kleine Dinge damit gemacht, so daß ich zumindest schon damit vertraut bin. Wenn DE-Dienste im AmigaOS integriert werden, werde ich sie allerdings nutzen.

*Wie siehst Du die Amiga Zukunft als Entwickler?

Mit der Lage im kommerziellen Amiga-Markt sieht es derzeit denkbar schlecht aus. Das muß sich unbedingt ändern, wenn der Amiga eine Chance haben will. Aber ich denke, die Talsohle ist erreicht. Mit dem AmigaOne und AmigaOS 4 wird sich vielleicht nicht sofort von heute auf morgen etwas ändern, aber Softwarefirmen, die spezialisierte Software für Bereiche wie Audio oder Video entwickeln, hätten eine Chance, Komplettlösungen aus Soft- und (zeitgemäßer) Hardware anzubieten.

Ansonsten könnte aber auch das DE dem AmigaOS Aufschwung verschaffen. Partner von Amiga, die das DE nutzen wollen, dürften auch potentielles Interesse an einer weiten Verbreitung des AmigaOS haben. Wenn sich Daten zwischen PDA und Desktoprechner auf einfachste Art und Weise austauschen und dieselben Applikationen wie unterwegs nutzen lassen, kann das den Firmen nur nützen.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Ich benutze täglich meine Amigas. Ich habe keinen PC oder Mac. Als die neuen Macs vorgestellt wurden war ich kurz davor, mir einen zu kaufen. Aber das war dann doch nicht meine Welt, die ist und bleibt der Amiga.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Zuletzt habe ich mir Drawstudio und Payback gekauft. Drawstudio hat sich inzwischen vielfach ausgezahlt, ich weiß gar nicht mehr wie ich so lange ohne ausgekommen bin ...

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Am häufigsten benutze ich Textverarbeitungen (Final Writer, Amigawriter), Pagestream und natürlich StormC. ArtEffect ist auch oft im Einsatz. Aber da ich breitgefächerte Interessen und keinen anderen Computer habe nutze ich eigentlich eine ganze Vielzahl an Amigaprogrammen: IBrowse, YAM, NewsRog, GoldED, MUIBase, SoundFX, ... alles registriert.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Am wichtigsten wären für mich der Pagestream Tabelleneditor und Papyrus. Beides ist leider noch nicht erhältlich.

Was Hardware betrifft möchte ich zu den ersten gehören, die einen AmigaOne mit OS 4 besitzen. Mich interessiert auch sehr das von Merlancia angekündigte, auf dem bPlan-Board basierende PPC-System, nicht zuletzt weil das Tastatur-Layout dem der Amiga-Tastatur entsprechen soll. Nach 13 Jahren Dauertippen auf der Amigatastatur habe ich große Probleme mit allen Tastaturen, die ein anderes Layout haben :-).

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Sagen wir so: ich wünsche es Amiga. Es ist ungewöhnlich genug für die Branche, daß dieser Computer nach alldem, was er durchgemacht hat, immer noch da ist. Das, was er einmal war, wird er aber wohl nicht mehr werden können. Vielleicht ist das aber auch ganz gut so, wenn man sieht wie korrupt man sein muß, um Marktführer zu werden. Schließlich gibt es nicht nur "tot" oder "Marktführer". Ein Computer mit Philosophie und Perspektive reicht mir schon.

Ganz allgemein glaube ich aber fest, daß irgendwann einmal wieder etwas aufkommen wird, das die Philosophie eines Amiga hat. Momentan ist Bloatware ja in. Bei vielen Windows- und Linux-Programmierern scheint das Selbstwertgefühl mit der Anzahl von Megabytes ihrer Executables zu steigen. Aber irgendwann kommt es zum Knall, und dann ist wieder etwas einfaches, schlankes, elegantes gefragt - früher oder später.

(c) Amiga 2001

Amiga Arena Interview
---

mit Richard Fhager - BabeAnoid
(18.07.2001)

*Bitte stelle dich unseren Lesern vor!

Mein Name ist Richard Fhager, mein Handle seit '89 ist DawnBringer.
Ich lebe auf Donsö, einer Insel vor Göteborg in Schweden.
Diesen Juni bin ich 30 geworden.

*Wann hast du angefangen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Herbst 1990.

*Welches Amiga-Modell besitzt du?

A1200, Blizzard060, 16MB RAM, 2,1GB Festplatte

*Welche Betriebssystem-Version läuft auf deinem Computer?

3.0, ich habe meine 3.1-ROMs aus Versehen "gehimmelt".

*Welche Software entwickelst du?

BabeAnoid - Breakout-Klon
DawnVideoPoker - Pokermaschinen-Simulation
SpaceBall2000 - Kreuzung aus Pong/Arkanoid/Speedball
Fnurr2000 - Weiche sich nähernden Feinen aus, ein 26 Pixel-Spiel!
Simon2001 - Remake des klassischen "wiederhole die Abfolgen"-Spiel.
SeaHaven2001 - Patience-Spiel, inspiriert von der SGI-Version.
D-Flip - Spielstein-Umdreh-Puzzle

*Kannst du uns sagen, worum es bei BabeAnoid geht?

Es ist ein Breakout-ähnliches Spiel, aber mit jeder Menge Effekte
und Features, wovon die meisten gleichzeitig oder in jeder
Kombination ablaufen können -- Das ist, was es so fortschrittlich macht.

*Was hat in dir die Idee erzeugt, das Spiel weiterzuentwickeln?

BabeAnoid begann wie viele andere meiner Projekte, durch das Testen
einiger Routinen, in diesem Fall einer Ballwinkel- und Bereichserfassungs-
Routine -- und was gibt es dafür besseres als ein einfaches BreakOut-Spiel?

Es fans alles statt auf der Virtual Reality-Schuldung, an der ich '95 teilnahm.
Ich brachte meinen Amiga 1200 in die Klasse mit, weil die Silicon Graphics, die
wir verwendeten, keine guten Raytracing- oder Grafikprogramme hatten.
Ich hockte mit ein paar coolen Game-Codern zusammen und wir waren beim Ideensammeln
... und in 4 Tagen schrieb ich das Rückgrat von BabeAnoid...

*Wie lange hat die Entwicklung bis heute gedauert?

6 Jahre! Aber ich arbeitete auch nicht jeden Monat daran, und ich schrieb viele
andere Spiele und Programme während dieser Jahre.

*Welche Software verwendest du?

AMOS 2.0, Brilliance, ADPro, ProTracker und AudioMaster

*Für welches System entwickelst du?

Amiga Classic

* Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Ich werden die endgültige Version von BabeAnoid fertigstellen. Ich habe auch ein Update von DawnVideoPoker in der Röhre.

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln wenn du die geringe Resonanz und das wenige Geld siehst, die du von dem kleinen Amiga-Markt bekommst?

Es ist wahr, daß die Amiga-Benutzerbasis geschrumpft ist und daß die Resonanz langsam sein kann, aber ich würde es nicht tun, würde ich das Programmieren und den Amiga nicht lieben.
Geld ist kein Problem - ich habe nie einen Pfennig! ;)

*Erhältst du genügend Resonanz für deine Software?

Nein! Du kannst nie genug kriegen. Zu BabeAnoid habe ich fast 30 Mails erhalten - alle SEHR positiv, aber trotzdem ist es nicht viel!
(mein Haupt-Mailkonto ist kurz nach Veröffentlich des Demos abgestürzt, darum nehme ich an, daß dort auch noch ein paar Mails warten).
Zu manchen Spielen habe ich so gut wie gar keine Resonanz erhalten. Ich nehme an viele Leute denken, daß es der nächste Typ schon machen wird!

*Wann hast Du deinen Amiga zuletzt benutzt?

Für dieses Interview!

*Welche Software hast du zuletzt für deinen Amiga gekauft?

Ich glaube, es war das Spiel Colonization.

*Welche Software benutzt du heute noch?

YAM, DOpus 4.12, MCP und ungefähr eine Million Patches usw., die ich im Aminet gefunden habe. Ich habe früher etwas Raytracing mit Imagine betrieben, aber jetzt nicht mehr so viel.

* Welche Soft/Hardware hast du vor zu kaufen?

Ich könnte einen neuen A1200 kaufen, und eine neue Festplatte. Dann, wenn ich 3.1-ROMs habe, könnte ich mein OS aufrüsten.

* Glaubst du an ein Comeback des Amiga?

Tja, es sieht heute besser aus als vor 5 Jahren.
Er könnte ein Comeback machen, aber nicht so, wie wir Amiga bisher kannten.
Ich bin ein ausschließlicher Amiga Classic-Benutzer, darum denke ich, daß da für mich nicht viel drin ist. Aber falls as AmigaOS Windows oder Linux usw. etwas Marktanteil abnehmen könnte, das wäre schon toll.
Ein Amiga in egal welcher Form ist besser als gar kein Amiga!

(c) Amiga Arena 2001

Amiga Arena Interview
---

with Rafal Kaczmarczyk, developer from Xbaze!

*Please Introduce yourself for the Readers!

My name is Rafal Kaczmarczyk. I'm 22 years old, and I'm living and working in Wroclaw. My hobbies: Amiga, music (rock and harder music) and film. Right now I'm working in software service.

*Since did you start to work with the Amiga?

I've got Amiga since 1991 year. It was "naked" (that means unexpanded) A500.

*What Amiga Modell do you own?

Since 1994 I use A1200.

*What Version of the OS is running on your Computer?

Right now this is AmigaOS 3.0.

*Which Software Develope you?

Only XBaze to this time.

*Can you tell us what your software is about?

XBaze is a simple databases editor.

*How long took the development up to now?

I develop XBaze since 1995.

*What software are you using?

AmiTekst Pro, XBaze:), YAM. DOpus 4 and many others.

*For what system are you developing?

As I said before, actually I develop only XBaze for AmigaOS.

*Would you support the "Amiga One"?

That depends what new possibilities AmigaOS 4.0 will offers.

*What can we expect from future versions?

Less bugs:) And implementation of more features suggested by users.

*Don't you lose the fun and interest in developing when
you see the small amount of feedback and money you get
from the small Amiga market?

Development of XBaze is my hobby, so this is really not important to me

that now amount of Amiga users is small. XBaze is cardware, so I don't risk that I don't earn enough amount of money on that programme.

*Get you enough Feedback for you Software?

I've got enough feedback to further development of XBaze, but if more users will be interested with this programme, frequency of new versions will be higher:)))

*When did you use your Amiga for the last time?

I use my Amiga during writing answer to this question:)

* What software have you bought for your Amiga last time?

Amilopedia, but this was long time ago:(.

* What software do you use till today?

Text editors, compilers.

* What soft/-hardware are you planning to buy?

Amithlon, and next will be MorphOS working on Pegasos from BPlan.

* Do you believe in a comeback of Amiga?

Amiga is probably sentence to being nicheable system, but I don't see anything wrong in that.

Thank you for your Answer!

(c) 10/2001 Amiga Arena

Amiga Arena Interview

Mit Rafael Kaczmarczyk,Entwickler von XBaze
Übersetzt von Christian B. für die Amiga Arena

*Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Rafael Kaczmarczyk. Ich bin 22 Jahre alt, und ich lebe und arbeite in Wroclaw.
Meine Hobbies: Amiga, Musik (Rock und härtere Musik) und Film.
Im Moment arbeite ich im Softwareservice.

*Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Seit dem Jahr 1991 habe ich einen Amiga.
Er war ein "nackter" (das heißt unaufgerüsteter) A500.

*Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Seit 1994 verwende ich eien A1200.

*Welche Betriebssystem-Version läuft auf Deinem Computer?

Momentan ist das AmigaOS 3.0.

*Welche Software entwickelst Du?

Bisher nur XBaze.

*Kannst Du uns erzählen, worum es bei Deiner Software geht?

XBaze ist ein einfacher Datenbank-Editor.

*Wie lang hat die Entwicklung bisher gedauert?

Ich entwickler XBaze seit 1995.

*Welche Software verwendest Du?

AmiTekst Pro, XBaze:), YAM, DOpus 4 und viele andere.

*Für welches System entwickelst Du?

Wie ich bereits sagte, ich entwickle nur XBaze für AmigaOS.

*Würdest Du den "AmigaOne" unterstützen?

Das hängt davon ab, welche neuen Möglichkeiten AmigaOS 4.0 bieten wird.

*Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Weniger Bugs:) Und die Implementierung von mehr Features,
die von Benutzern vorgeschlagen wurden.

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln,

wenn Du die geringe Resonanz und das wenige Geld siehst,
daß Du aus dem kleinen Amiga-Markt bekommst?

Die Entwicklung von XBaze ist mein Hobby, drum ist es für mich nicht wirklich von Bedeutung,
daß es nur eine geringe Anzahl Amiga-User gibt.
XBaze ist Cardware, ich riskiere also nicht, zu wenig Geld an dem Programm zu verdienen.

*Bekommst Du genügend Resonanz für Deine Software?

Ich habe genügend Resonanz erhalten, um XBaze weiter zu entwickeln,
aber falls mehr Benutzer an diesem Programm Interesse zeigen,
wird es öfter neue Versionen geben:)))

*Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Ich verwende meinen Amiga, um die Antworten auf diese Fragen zu beantworten:)

*Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Amilopedia, aber das ist lange her:(.

*Welche Software nutzt Du heute noch?

Text-Editoren, Compiler.

*Welche Aoft-/Hardware hast Du vor zu kaufen?

Amithlon, und als Nächste wird MorphOS auf dem Pegasos von BPlan sein.

*Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Amiga ist wahrscheinlich zu einem Dasein als Nischensystem verurteilt,
aber ich kann darin nicht falsches sehen.

10/2001 (c) Amiga Arena

Amiga Arena Interview with Rady Marusa from Ablaze Entertainment
---

*Please Introduce yourself for the Readers!

OK. I'm Rady Marusa (27), programmer of Ablaze group.
I work in PC company as programmer/graphician, but
my main interest is game-developing. I already
programmed 7 commercial titles:
1. (SPECTRUM+) 1992 - Prva Akcia (First Action)
2. (SPECTRUM+) 1992 - Phantom F4
3. (SPECTRUM+) 1993 - Phantom F4 II
4. (SPECTRUM+) 1993 - Kommando 2
5. (SPECTRUM+) 1994 - Kliatba Noci (Curse of the night)
6. (AMIGA/AGA) 1997 - Strangers
7. (AMIGA/RTG) 1999 - Well known realtime strategy (developed for clickboom).

All my spectrum games are available on some ZX Emulator-sites.

*Since did you start to work with the Amiga?

Deep in 1994. I was very impressed with quality and
simplicity of Amiga computer.

*What Amiga Modell do you own?

A1200/060/50MHz. Thanks to clickboom for 060 turboboard!

*What Version of the OS is running on your Computer?

OS3.0.

*Which Software Develope you?

Except games, I developed freeware file manager
for new AmigaDE/SDK called ACommander2. Screenshot
is available at www.ablaze.sk.

*Can you tell us what your software is about?

Hope, about fan... :)

*How long took the development up to now?

It depends on project under development.
As example, realtime strategy was completed after
14 months of work.

*What software are you using?

Assembler! :)

*For what system are you developing?

Now, only for AmigaDE.

*Would you support the "Amiga One"?

Sure, it is one of my targets!

*Don't you lose the fun and interest in developing when
you see the small amount of feedback and money you get
from the small Amiga market?

No. We get enough feedback and money too.
Try to ask clickboom... :)

*Get you enough Feedback for you Software?

As I said, yes.

*When did you use your Amiga for the last time?

My Amiga is currently transformed into my AmigaSDK,
which I use daily.

* What software have you bought for your Amiga last time?

AmigaSDK.

* What software do you use till today?

AmigaSDK.

* What soft/-hardware are you planning to buy?

New AmigaOS and any new and good Amiga hardware.

* Do you believe in a comeback of Amiga?

In some form, YES!

Rady Marusa
Ablaze Entertainment.
www.ablaze.sk

(c) Amiga Arena 9/2001

Amiga Arena Interview with Nemeth Miklos
Developer from LangTools!

12.06.2001

*Please Introduce yourself for the Readers!
I am 27 years old amiga fan from Budapest
(the Capital of Hungary).

*Since did you start to work with the Amiga?
Maybe 2 years ago, I started to make my first program.
This is Language Tools.
In my other free time, I like to make music.

*What Amiga Modell do you own?
An A1200 with Blizzard 1240/40 card,
16 mega fast RAM, Sony CDU-701 CD-ROM.

*What Version of the OS is running on your Computer?
AmigaOS 3.5. OS3.9 doesn't contains many new things,
that's what I didn't buy it.

*Which Software Develope you?
First, I started to work on Language Tools and DicHandle.
These are my full version softwares.
I made an AmigaE Project Manager, a GUI for AmigaE
programming language. And I have some other started projects.
These are in very alpha version. :)

*Can you tell us what Lang Tools is about?
Language Tools is multifunctional dictionary program.
Not only for document translators,
because it has a function to read simple texts,
and you can use as an AmigaGuide editor.
This software is for users who cannot speak other (english)
language and want to understand foreign languaged texts.

*What created the idea in you to continue developing the game?
LSDictionary. This is a simple dictionary program.
I'd like to see more features
in it, and that's why I start to develope LangTools.

*How long took the development up to now?
About 2 yeras, because I have many other thing to do.
And I started this work,as really beginner programmer.

*What software are you using?
For developing? AmigaE and VBCC.
I try to use freeware or cheap softwares,
because I have no much money to buy expensive stuffs.

*For what system are you developing?
Only on Amiga, but I'm thinking to buy a PC.
It depends on sales of Language Tools.

*What can we expect from future versions?

Wishes of users. Maybe I stop using TextEditor.mcc
and write an own customclass.

*Don't you lose the fun and interest in developing when
you see the small amount of feedback and money you get
from the small Amiga market?

Yes! But when I hear good things about my software, and someone buys,
it makes me strong and start again and again.

*Get you enough Feedback and Registration for you Software?
No! But I have to recognize, I didn't make enough advertisement.

*When did you use your Amiga for the last time?
When I'm developing and making some music.
I don't like to play with games.

* What software have you bought for your Amiga last time?
OS3.5. I try to use freeware softwares, like AmigaE, VBCC, YAM.

* What software do you use till today?
For the net: Miami, YAM, BlackIRC, AWeb.
For develope: AmigaE, VBCC, PowerD.

* What soft/-hardware are you planning to buy?
An AmigaOne. Software? Hm... I'm only develope and make music.
Really don't know.

* Do you believe in a comeback of Amiga?
It's a hard question. I hope Amiga will be

(c) Amiga Arena 2001

Amiga Arena Interview
---

with Massimo Tantignone,developer from VPrefs!

*Please Introduce yourself for the Readers!

Hello, I'm Massimo Tantignone. I became an Amiga user in 1986 when I bought an A1000, one of the very first that arrived in Italy. The machine impressed me deeply for its graphic and multitasking abilities. I began developing software for Amiga immediately, at first using the bundled AmigaBASIC interpreter, then (since 1987/88) exclusively in C.
I love programming my Amiga even more now than when I started, but unfortunately I can find less and less free time to do so; this is why, these days, my software gets updated so rarely.

*Since did you start to work with the Amiga?

As I said, in 1986. I wish I had one sooner, but they weren't available in Italy before that date...

*What Amiga Modell do you own?

An A3000 desktop, bought in 1990. Yes, this Christmas will mark its eleventh birthday! It still works splendidly as it did when it was new (actually better, since I upgraded it in many ways).

I also still have my original A1000, and even a spare A3000, just in case the unthinkable should happen :-)

Furthermore, I have a d'Amiga (development platform from Amiga Inc. - really just a PC) which I'll soon "upgrade" by installing AmigaOS XL on it.

*What Version of the OS is running on your Computer?

OS 3.1 and OS 3.9, on different partitions.

*Which Software Develope you?

My main project is VisualPrefs, a GUI enhancer. Whenever I can find the time, I also develop FullPalette, WindowToFront, the select.gadget, and other small utilities like TRAP.
The full list of my projects can be found on my web page.

In addition to the above, I also helped with some minor parts of OS 3.9 and its first Boing Bag (the 1:1 aspect ratio patch, some code contributions to ReAction classes, and the titlebar.image).

Lastly, I expect to develop software for AmigaOS 4.x once it is released, and for the AmigaDE running on top of it, as soon as time allows me to start new projects.

*Can you tell us what your software is about?

Well, I love doing GUI-related work, so most of my software is about enhancing the Amiga GUI, both functionally and aesthetically. I also like writing small system utilities which I usually don't release to the general public, because they're too fine-tuned to my own particular needs to be useful to anyone else.

*What created the idea in you to continue developing your software?

Nothing, that idea just came along all by itself ;-)

*How long took the development up to now?

VisualPrefs development: about 5 years now.
Amiga development in general: more than 15 years now.

*What software are you using?

SAS/C, and TurboText as a text editor.

*For what system are you developing?

Well, for the Amiga, of course. What else? ;-)

*Would you support the "Amiga One"?

Sure I would. In fact, I will...

*What can we expect from future versions?

Hmm, I'd like to know that, too :)

*Don't you lose the fun and interest in developing when you see the small amount of feedback and money you get from the small Amiga market?

No, because ultimately I'm not doing it for the feedback or for the money, but just because I like programming in general, and programming for AmigaOS in particular.

*Get you enough Feedback for you Software?

Let's put it this way, if I were to live on registration money alone, I'd be dead since a long time ;-)
My only shareware product is VisualPrefs and for it I got less than 400 registrations in 4 years, so you can see what I mean... but I don't really care as I don't do this for the money, but rather for the fun of programming the Amiga.
Feedback is good, although it is made up almost exclusively of bug reports or enhancement requests. But I guess this is normal, people tend to remain silent when they're already satisfied :)

*When did you use your Amiga for the last time?

Let's see... right about now, I'd say ;-)

* What software have you bought for your Amiga last time?

AmigaOS 3.5, Magellan II, CyberGraphX 4, and the latest Developer CD. I have also bought the Amiga SDK and the Amiga Party Pack for the AmigaDE, and registered a couple of shareware programs.

* What software do you use till today?

Other than the already mentioned SAS/C and TurboText, not much.
My favourite Internet applications are AWeb and Thor, although
I also bought IBrowse and Voyager. Then I have other programs
like Personal Paint, Wordworth, TurboCalc and TypeSmith, but
I rarely use them, as I simply lack the time.
The only games I played in the last six years: The Settlers
and Worms :)

* What soft/-hardware are you planning to buy?

I've just ordered AmigaOS XL, a new keyboard and a new mouse for
my A3000. I plan to buy the AmigaOne once it is available, and any
future release of AmigaOS.
If for any reasons the AmigaOne were not to happen (which I don't
think will be the case), I will consider other AmigaOS-compatible
solutions, since I'll need to buy a new machine eventually.
Furthermore, although I already got AmigaOS 3.9 for free as a
beta-tester, I intend to buy another copy as soon as I can, to
give some support to the Amiga market.

* Do you believe in a comeback of Amiga?

I have always believed in it, and I won't stop now for sure!
(... just like last year ;-)

* Thank you for your Answer!

You're welcome, again :)

Kind regards,

Massimo Tantignone (tanti@intercom.it)
[http://www.intercom.it/~amigaws]

(c) 11/2001 Amiga Arena

Amiga Arena Interview
---

mit Massimo Tantignone,Entwickler von VPrefs!

Übersetzt für die Amiga Arena von Christian B.

*Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Hallo, ich bin Massimo Tantignone. Ich wurde 1986 Amiga-User als ich einen A1000 kaufte,
einer der allerersten, die Italien erreichten.
Das Gerät beeindruckte mich tief wegen seiner Grafik- und Multitasking-Fähigkeiten.
Ich begann sofort, Software für Amiga zu entwickeln, zunächst mit dem beigelegten AmigaBASIC-Interpreter,
dann (seit 1987/88) ausschließlich in C.
Heute liebe ich meinen Amiga zu programmieren sogar mehr als wann ich anfing,
aber unglücklicherweise finde ich immer weniger freie Zeit, es zu tun;
darum wird meine Software heutzutage so selten aktualisiert.

*Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Wie gesagt, 1986. Ich wünschte ich hätte einen früher gehabt,
aber vor diesem Datum waren sie in Italien nicht erhältlich...

*Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Einen A3000 Desktop, 1990 gekauft. Ja, dieses Weihnachten hat er seinen 11. Geburtstag!
Er funktioniert immer noch so hervorragend wie damals, als er neu war
(eigentlich besser, weil ich ihn vielfältig aufgerüstet habe).
Ich habe auch noch meinen originalen A1000, und sogar einen Ersatz-A3000 für den Fall,
daß das Undenkbare passieren sollte :-)
Weiterhin habe ich einen d'Amiga (Entwicklungsplattform von Amiga Inc. -
in Wirklichkeit nur ein PC), den ich bald "upgraden" werde,
indem ich AmigaOS XL darauf installieren werde.

*Welche Betriebssystem-Version läuft auf Deinem Computer?

OS 3.1 und OS 3.9 auf verschiedenen Partitionen.

*Welche Software entwickelst Du?

Mein Hauptprojekt ist VisualPrefs, eine GUI-Erweiterung.
Wann immer ich die Zeit finde, entwickle ich auch FullPalette, WindowToFront, das select.gadget
und andere kleine Dienstprogramme wie TRAP.
Die komplette Liste meiner Projekte kann man auf meiner Web-Seite finden.
Zusätzlich zu den genannten habe ich auch bei ein paar kleineren Teilen von OS 3.9
und seiner ersten Boing Bag geholfen
(das 1:1 Seitenverhältnis Patch, einige Codebeiträge zu ReAction-Klassen und das titlebar.image).
Schließlich erwarte ich, Software für AmigaOS 4.x zu entwickeln, sobald das veröffentlicht wird,
und für das AmigaDE, das darauf läuft, sobald mir die Zeit erlaubt, neue Projekte zu beginnen.

*Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Tja, ich liebe GUI-bezogene Arbeit, also hat die meiste meiner Software mit der Erweiterung des Amiga GUI zu tun,
sowohl funktionell als auch ästhetisch.
Ich schreibe auch gerne kleien System-Dienstprogramme,
die ich gewöhnlich nicht für das breite Publikum veröffentliche,

weil sie zu sehr auf meine eigenen speziellen Bedürfnisse feinabgestimmt sind,
um für irgendjemand anders nützlich zu sein.

*Was hat Dich darauf gebracht, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Nichts, die Idee kam einfach von selbst ;-)

Wie lang hat die Entwicklung bis heute gedauert?

VisualPrefs-Entwicklung: jetzt ungefähr 5 Jahre.
Amiga-Entwiclung allgemein: jetzt mehr als 15 Jahre.

*Welche Software verwendest Du?

SAS/C, und TurboText als Texteditor.

*Für welches System entwickelst Du?

Tja, für den Amiga natürlich, Was sonst? ;-)

*Würdest Du den "Amiga One" unterstützen?

Sicher würde ich das. In der Tat werde ich es tun...

*Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Hmmm, das würde ich auch gerne wissen :)

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln,
wenn Du die geringe Resonanz und das wenige Geld siehst,
die Du aus dem kleinen Amiga-Markt bekommst?

Nein, weil ich es letztendlich nicht für die Resonanz oder das Geld mache,
sondern weil ich das Programmieren im Allgemeinen und für den Amiga im Speziellen mag.

*Bekommst Du genug Resonanz auf Deine Software?

Laß es mich so ausdrücken, wenn ich allein von Registrierungsgebühren leben müßte,
wäre ich schon lange tot ;-)
Mein einziges Shareware-Produkt ist VisualPrefs
und dafür habe ich in 4 Jahren weniger als 400 Registrierungen erhalten,
also kannst Du sehen, was ich meine... aber das kümmert mich nicht wirklich,
weil ich das nicht für's Geld mache, sondern für den Spaß, den Amiga zu programmieren.
Die Resonanz ist gut, obwohl sie sich fast ausschließlich aus Bugreports
und Verbesserungswünschen zusammensetzt.
Aber ich denke, das ist normal, die Leute neigen dazu,
still zu bleiben, wenn sie beretis zufrieden sind :)

*Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Laß mal sehen... so ziemlich genau jetzt, würde ich sagen ;-)

*Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

AmigaOS 3.5, Magellan II, CyberGrafX 4 und die letzte Developer-CD.
Ich habe auch das Amiga SDK und das Amiga Party Pack für das AmigaDE gekauft
und ein paar Shareware-Programme registriert.

*Welche Software verwendest Du heute noch?

Nicht viel außer den bereits erwähnten SAS/C und TurboText.

Meine liebsten Internet-Anwendungen sind AWeb und Thor, obwohl ich auch IBrowse und Voyager gekauft habe.
Dann habe ich noch andere Programme wie Personal Peint, Wordworth, TurboCalc und TypeSmith, aber die verwende ich kaum, weil mir einfach die Zeit fehlt.
Die einzigen Spiele, die ich in den letzten sechs Jahren gespielt habe: Die Siedler und Worms :)

*Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Ich habe gerade AmigaOS XL bestellt, eine neue Tastatur und eine neue Maus für meinen A3000.
Ich habe vor, den AmigaOne zu kaufen, wenn er verfügbar ist, und jede zukünftige Version des AmigaOS.
Falls aus irgend einem Grund aus dem AmigaOne nichts wird (und ich glaube nicht, daß das passieren wird),
werde ich andere AmigaOS-kompatible Lösungen in Erwägung ziehen,
da ich irgendwann ein neues Gerät kaufen werden muß.
Außerdem, obwohl ich AmigaOS 3.9 als Beta-Tester umsonst bekommen habe,
habe ich vor, mir sobald ich kann noch ein Exemplar zu kaufen,
um dem Amiga-Markt etwas Unterstützung zukommen zu lassen.

*Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Daran habe ich immer geglaubt, und ich werde jetzt sicher nicht damit aufhören!
(... genau wie letztes Jahr ;-)

*Danke für Deine Antworten!

Wieder mal keine Ursache :)

Liebe Grüße,

Massimo Tantignone (tanti@intercom.it)
[http://www.intercom.it/~amigaws]

(c) 11/2001 Amiga Arena

Amiga Arena Interview mit Marten dem Entwickler von Magic Island.

(c) Amiga Arena 2/2001

Hallo Marten stell Dich bitte einmal den Lesern der Amiga Arena vor?

Hi, meinen Namen kennt ihr nun ja schon. Also, ich bin 22Jahre alt und studiere z.Z. Informatik
in der FH-Rosenheim. Ich moechte auch gleich meinen Mitstreiter (Grafiker) Johann vorstellen (der leider jetzt nicht hier ist),
er ist fast so alt wie ich und studiert Kunstgeschichte in Berlin. Wir haben uns in Sachsen in der Schule kennen gelernt. (Also ich bin der Programmierer und Johann der Grafiker und Storieschreiber.)

*Wie bist Du zum Amiga Gekommen?
*Seit wann bist du Amiga User?

Das ist so 10 Jahre her, ich wollte damals unbedingt einen Computer, und stand nun vor der Wahl zwischen C64, PC und Amiga. Der PC konnte mich damals nicht begeistern, weil er eigentlich nichts besonderes hatte, den C64 sah ich nicht mehr als allzu Zukunftstauglich. Und der Einzige
Computer der wirklich etwas bot war der Amiga. Denn ich mir dann fuer in 12Jahren angesammeltes Taschengeld gekauft habe.

*Welche Amiga Besitzt Du?

Ich habe mehrere :), aber mein Hauptamiga ist mein Amiga 1200 der jetzt im Tower sitzt.
Er hat einen 040-33 und dies und das was das leben erleichtert.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

Ich benutzte noch OS3.1, habe noch keinen Grund gesehen eine anderes zu Installieren.
(Never touch a running System)

*Welche Software entwickelst Du?

Mystic Island, und einige Sachen fuer den Selbstgebrauch.

*Wie kamst Du auf die Idee Mystic Island zu entwickeln?

Ich selber wollte schon immer ein Spiel schreiben, und hatte selber auch einige kleine Spielchen
entwickelt. Doch leider war ich nicht so der Grafiker, doch Johann war es und so konnte man endlich etwas groessers angehen. Eigentich wollten wir erst ein Kampfspiel machen,
doch irgendwie sind wir dann zu einen Actionadventure gekommen.
Das Spiel selber koennte man schon als Version 5 oder 6 bezeichnen, denn wir hatten viel
herumgetestet und wieder verworfen, weil wir nicht mit den Ergebnissen zufrieden waren.
Zum Beispiel das Demo, ist mit den jetzigen Spiel kaum noch vergleichbar (bis auf den Textkasten :))

*Gibt es andere Vorbilder für Mystic Island?

Ja natuerlich viele der grossen Actionadventure von den Konsolen wie:
Terranigma, Secret of Mana, Zelda, Lufia, Illusion of Time, Mystic Quest Legends, Soulblazer,
Alundra, Wild Arms ....

*Erzähle uns worum es in MI geht?

Mystic Island handelt von einer Insel auf der sich seltsame Dinge ereignen. Alle 100 Jahre wird die Bevölkerung einer kleinen Siedlung durch das Auftauchen schrecklicher Kreaturen bedroht. Doch jedes Mal tut sich aus den Reihen der geplagten Menschen ein mutiger Streiter mit besonderen Kräften hervor, den Monstern Einhalt zu gebieten. Seit der letzten Begegnung mit den Horden des Grauens sind erneut 100 Jahre vergangen.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines 17-jährigen Jungen, um die Schattenwesen entgültig zu besiegen und die wahren Hintergründe ihres Erscheinens zu ergründen.

Dies ist die anfängliche Rahmenhandlung, doch bald wird der Spieler merken, das hinter allem viel mehr steckt, als es anfangs den Anschein hat. Es wird viele unerwartete Wendungen geben und Ereignisse, die das gesamte Spektrum der menschlichen Gefühle ansprechen werden, d.h. man wird mit dem Helden lachen und leiden.

Das Spiel handelt weder von einer mittelalterlichen Welt (d.h. keine Orks, Drachen oder Trolle) noch von einem Endzeitszenario (kein Cyberpunk). Die Geschichte spielt sich in einer Welt ab, die sich von der Erde absolut unterscheidet. Sie ist bevölkert von fantastischen Wesen (Monster wie Haustiere). Es ist eine Welt, in der Magie keine alltägliche, aber auch keine unbekannte Sache ist. Ebenso verhält es sich mit der Technik.

Das Spiel ist stark an japanischen Konsolen-ActionRPGs orientiert (grafisch, soundtechnisch und was die Regieführung betrifft). Es ein Spiel mit Echtzeitkämpfen(d.h. keine Befehlseingaben, wie bei einem reinrassigen RPG).

*Auf welchem System wird MI entwickelt und mit welcher Software?

Als Grafiksoftware wird Ppaint, PicCon, ArtPro und natuerlich der Mystic Island Leveleditor benutzt.
Als Programmiersoftware wird hauptsächlich der OMA Assembler benutzt (inkl. Tools),
dann kommen noch Sachen wie MuForce und diverse andere Tools zur geltung. Fuer den Editor habe ich auch Teile mit meinen alten MaxonC++ Compiler gemacht.

*Seit wann entwickelst Du MI?

Das sind schon 2.5 Jahre, wovon ich 1 davon beim Bund war, und auch ein Umzug von mir und Johann dazwischen kammen.

*Wie wird es vertrieben?

Ich glaube wie werden es in Teile vertreiben, um so nicht warten zu muessen bis es endgueltig fertig ist. Um Geld geht es mir eigentlich nicht, ein kleiner Betrag waere aber ganz nett, aber auch nicht notwendig.

*Wann ist mit einer weiteren Demo zurechnen?

Wenn wir uns anstregen wird es schon kurz vor dem Sommer den 1 Teil geben.

*Wann mit der Endversion?

Das kann ich nicht sagen, es kommt auf unsere Motivation an, als auf das Feadback der Leute die Mystic Island spielen.

*Weitere features, Systemvorrausetzung?

Ein 68030 mit ca 40 Mhz sollte reichen (etwas mehr wird evtl. unterstuezt durch mehr Effekte),
das AGA Chipset ist Grundvoraussetzung und natuerlich ein Joypad.

*Wird es Grafikkartenmodi unterstüzen?

Nein, es ist komplett auf AGA gechrieben. Denn AGA sollte eigentlich jeder haben.

*Das Demo macht einen guten Eindruck,jetzt schon Selbstbewust kündigt Ihr an das Mi sich nicht vor Konsolen Spiele gleichen Genres verstecken braucht,ist das nicht etwas überheblich?

Hmm, wir haben uns hohe Ziele gesteckt, und denken schon das wir in der Grafik im Sound
und im Gameplay anderen Actionadventuren nicht hinterher haengen werden.

*Was spornt Dich an ein derart komplexes Spiel zu entwickeln?

Etwas zu sehen und zu spielen, was man selber und mit anderen erschafft hat.

*Was sind Deine Amiga lieblings Spiele?

Turrican in alle 3 Teilen ist mein absoluter Favorit, eigentlich zaehle ich da alle guten Jump^en^runs auf dem Amiga dazu. Ich kann beim besten willen nicht alle aufzaehlen :)

*Verliert man nicht den Spass am entwickeln, wenn man sieht wie wenig am Amiga Markt dies Honoriert wird?

Ja natuerlich, die Raubkopierrei ist schon uebel aber auch nicht zu vermeiden, obwohl dadurch viele gute Projekt unter gehen. Aber fuer uns selber ist wohl das fehlende Feedback am schlimmsten, weil wir wollen das Spiel ja nicht nur allein Spielen wollen. Also schreibt mal eine Email oder irgendwas ins Gaestebuch!

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Gerade eben.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Die DarkageCD, Aminet Games ..., eigentlich nur PD CD's.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Also das MagicBundle ist wohl das was ich am meisten benutze, und dann viel Free & Shareware.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Erstmal wird wohl ein Mediator Board + Voodoo angeschafft, und dann vielleicht eine PPC Karte(wenn die nicht noch teurer werden).

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Sehr schwer, wenn ich logisch denke nein, wenn ich aber denke wie immer :) sag ich ja!

MFG Marten!

Amiga Arena Interview
mit Markus Pohlmann

(26.05.2001)

Die Amiga Arena interviewte Markus Pohlmann entwickler von dem Spiel
"Projekt Crashsite" ein Science Fiction Rollenspiel
über den derzeitigen Stand der Entwicklung!

*Hallo Markus stell Dich bitte einmal den Lesern der Amiga Arena vor?

Hallo zusammen! Mein Name ist Markus Pohlmann.
Ich bin 20 Jahre alt und wohne in Langenfeld.
Zu meinen "normalen" Hobbys gehöhren Schach, Lesen und Rollenspiele.
Ansonsten beschäftige ich mich sehr viel mit dem Amiga,
für den ich bis jetzt zwei drei kleine Arcadespiele programmiert habe
und nun mit Projekt Crashsite mein erstes großes Spiel auf die Beine stellen möchte.
Ansonsten nutze ich den Amiga aber auch gerne zum Rendern.
Beruflich mache ich gerade eine Ausbildung zum Fachinformatiker
Anwendungsentwicklung, damit ich auch irgendwann mal was seriöses auf die Beine stelle. ;)

*Wie bist Du zum Amiga Gekommen?

Der Commodore-weg! Mein erster Computer war ein C16. Irgendwann stand dann mal ein
C128 im Haus. Und als dann ein paar Schulfreunde begeistert von dem Commodore Amiga 500
sprachen, musste auch dieser her, ein Entschluss den ich nicht bereut habe.
Ich war begeistert vom Amiga und musste von da an einfach dabei bleiben.

*Seit wann bist du Amiga User?

Lang, lang ist`s her, so seit 1993 ungefähr.

*Welchen Amiga Besitzt Du?

Neben besagtem Amiga 500, den ich mir mit meinem Bruder teile, besitze ich
noch ein CD32 mit Shuttle, welches jedoch aufgrund von Hardwareproblemen meist
im Schrank vor sich hin vegetiert. Der Rechner mit dem ich arbeite, ist ein
Amiga 1200 mit Cyberstorm PPC 604e Board, Cybervision PPC 8MB Grafikkarte,
12xCDRom, 13 Gigabyteplatte, 128 MB Ram, ISDN-Karte, Scandoubler und natürlich
Drucker und Monitor.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

Ich habe OS3.9 installiert. Für Notfälle habe ich aber immer noch
eine Partition die den Rechner unter OS3.1 hochfahren kann.

*Welche Software entwickelst Du?

Ich programmiere, wozu ich gerade Lust habe, und da Spiele spaßiger sind, als
Anwendungen, habe ich mich bis jetzt mehr dem Arcadebereich zugewandt.
Oft nehme ich mir eine Spielidee, die mich begeistert, und versuche meine eigenen Ideen
einzubringen. Aber mir macht es auch Spaß, einfach nur knifflige Probleme anzugehen.
Meine Festplatte quillt über vor halbfertigem Sourcecode. Da ist einiges drunter, von
Mathematikprogrammen über einen Ubootsimulator bis hin zu 3d-Routinen. Sollte mir mal
langweilig werden, so habe ich noch einige Ideen auf Lager!

*Wie kamst Du auf die Idee Projekt Crashsite zu entwickeln?

Auch Projekt Crashsite entstand aus halbfertigen Ideen. Ich hatte mal ein Programm geschrieben, bei dem man Figuren in einer Iso3d-Ansicht umher schieben kann. Irgendwann kam ein Programm hinzu, mit dem man per Mausclick in einer Pseudo 3d-Welt umherlaufen konnte. Ich dachte, mit diesen Routinen hätte ich das Grundwerk für ein Rollenspiel zusammen und begann, die Programme auf einander abzustimmen und grübelte über ein Thema nach. Obwohl ich recht schnell merkte, das ich mir da wohl noch einiges mehr vorgenommen habe, war Projekt Crashsite geboren und ließ mich von da an nicht mehr los.

*Erzähle uns worum es bei Projekt Crashsite geht?

Projekt Crashsite wird ein Science Fiction Rollenspiel für den Classic Amiga.
Die Menschheit hat nach den Sternen gegriffen und nach einem ersten katastrophalen Fehlschlag ein zweites Sonnensystem kolonialisiert. Weit fernab von Sol entwickelt sich das System, liebevoll "Future II" genannt, nicht nur zu einer wirtschaftlich autarken Kolonie, sondern auch zu einem politischen Brennpunkt. Die Regierung des Systems fordert die Abspalltung von der Erdregierung, diese hat aber andere Pläne. Und dann gibt es da noch McJevl, die Firma, die interstellare Raumfahrt und Terraforming erst ermöglicht hat. Auch diese hat Pläne für "Future II" und bekommt eine noch nie dagewesene Chance, diese auch in die Tat umzusetzen.
Das Future Security Corps, die systeminterne Polizei, versucht in diesen wirren Zeiten für Recht und Ordnung auf den vier Planeten und zwei Monden zu sorgen, ist dabei aber hoffnungslos überlastet. Eine bis zu 6 Personen starke Gruppe eben dieses Corps wird nun vom Spieler gespielt und in einen Mordfall verwickelt. Offiziel hat es diesen Mord ebensowenig gegeben, wie einen Meteoreinschlag auf einem der Planeten und doch scheinen beide Ereignisse zusammenzuhängen. Die Ermittlungen führen das Team immer tiefer in ein erschreckendes Komplott, dessen finaler Ausgang ganz alleine vom Verhalten des Spielers abhängt.
Das Team wird Forschungseinrichtungen unter die Lupe nehmen, in Bergbauminen nach dem Rechten sehen, Soldaten, Robotern und Kreaturen aus dem Genlabor entgegentreten, dabei nicht nur auf dem Boden kämpfen, sondern ebenso zahlreiche Raumschiffgefechte führen und, je nach Geschmack, mehr oder weniger auf der Seite des Gesetzes bleiben.

*Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Das sind nun schon ungefähr 5 oder 6 Jahre. Es ist eine große Herausforderung für nur einen Programmierer, ein derartiges Projekt auf die Beine zu stellen. Ausserdem hat mich die Spieleindustrie schon mehr als einmal überrollt. Immer wenn eine Routine fertig war, wirkte eine andere dafür schon wieder antiquiert. Aber ich bin zuversichtlich meine jetzigen Pläne durchzuziehen und dank tatkräftiger Unterstützung von Denis Comtesse im Musikbereich und Alfred Knötig im Grafikbereich geht das Spiel seiner Fertigstellung entgegen. Der Plot steht, ebenso wie ein großer Teil der Routinen. Es ist nur noch eine Frage der Ausdauer und meiner leider limitierten Freizeit. Und ich habe noch immer zwei Probleme, die mich leider bremsen. Zum einen schaffe ich es noch immer nicht, mit C vernünftig Protracker Module abzuspielen und die Animationen bekomme ich auch noch nicht richtig auf Grafikkarte abgespielt. Dafür suche ich noch ein passendes Format und vor allem einen vernünftigen Viewer. Wenn hier jemand eine Lösung kennt, so könnte er die Entwicklung ein wenig beschleunigen! :)

*Welche Software hast du dafür verwendet?

Die Entwicklung begann mit Amos Pro. Um ehrlich zu sein, habe ich mit Amos bereits ein System fertiggestellt, mit dem das komplette Rollenspiel umzusetzen wäre. Wie aber vorhin erwähnt, sind viele Routinen nicht mehr auf dem neusten Stand und deswegen habe ich mir vor einiger Zeit Storm C zugelegt. Wenn ich nun nicht gerade den Sourcecode portiere, optimiere und weiterentwickle, bzw. versuche, mir einiges über Grafikkartenprogrammierung und Soundroutinen anzueignen, erstelle ich Grafiken und Zwischenanimationen mit Cinema4d und Vista Pro. Zusätzlich arbeite ich noch mit PPaint an den Grafiken.

*Was sind Deine Amiga lieblings Spiele?

Beide sind schon etwas älter und stellen den Grund für mich dar, mein CD32 NIEMALS zu verkaufen. Zum einen handelt es sich um Wing Commander.
Noch immer ist das für mich ein absolutes Kultspiel!
Zum anderen liebe ich Jetstrike für CD32. Dieses Spiel ist für mich der Inbegriff von guter Arcadeaction.
Was neuere Spiele angeht, so Spiele ich schon ganz gerne mal Wipeout und auch Payback, schließlich möchte man ja hin und wieder auch etwas Leistung aus seinem Amiga kitzeln.

*Verliert man nicht den Spass am entwickeln, wenn man sieht wie wenig am Amiga Markt dies Honoriert wird?

Oh ja, man kann sehr schnell auf den Gedanken kommen aufzugeben. Aber ich programmiere die Spiele ja zum Glück nicht hauptberuflich, sondern aus Spaß daran. Also, ob Projekt Crashsite ein finanzieller Erfolg wird oder nicht, wird mich nicht von der Fertigstellung abhalten. Trotzdem kann ich die vielen Raubkopierer nicht verstehen, die monate- wenn nicht sogar jahrelange Arbeit nicht im geringsten honorieren. Aber auf der anderen Seite ist die Amiga Gemeinschaft trotz ihrer leider arg geschrumpften Größe noch immer sehr motivierend und ich bin froh, dazugehöhren zu dürfen.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Ich benutze den Amiga täglich, den ich erledige zum Beispiel auch meinen ganzen Schriftverkehr mit dem Amiga, oder tummle mic im Internet.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Das letzte was ich mir für den Amiga gekauft habe, war Payback von Apex Designs.
Und ich hab`s nicht bereut... ;)

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Nun ich programmiere mit Storm C, schreibe aber noch immer kleine Programme mit Amos Pro, rendere mit Cinema4d und Vista Pro, schreibe meine Briefe mit Wordworth, drucke mit Turboprint und schlage mich mit AWeb und Genesis bis ins Aminet vor. Manchmal spiele ich ein wenig Heretic 2 online, oder drehe ein paar Runden mit Wipeout oder Payback.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Wenn sich für meine Rechnerkonfiguration irgendwann mal eine elegante Möglichkeit ergibt, eine schnellere 3d Grafikkarte als die Cybervision PPC einzusetzen, dann werde ich das tun. An Software werde ich mit Interesse den Spielemarkt im PPC Bereich verfolgen, hoffe aber nicht so mit PC-Konvertierungen zugeschüttet zu werden (auch wenn Wipeout, Heretic II und Shogo Klasse sind). Ich hoffe, in Zukunft mehr Amiga-Only Spiele zu sehen, denn ich will nicht die guten Spiele von Gestern, sondern die Besten von Heute!

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Eine schwere Frage. Ich drücke Amiga zwar alle Daumen und würde mich freuen wenn endlich mal etwas geschehen würde, aber ich freue mich nicht über die Pläne, einen neuen Rechner herauszubringen, der sich vom Classic Amiga wegbewegt. Neue PPC-Boards und Grafikkarten hätte ich drei mal lieber gesehen. Auch wenn der neue Rechner ein Erfolg wird, so wird mich das trotzdem nicht wirklich freuen, denn wenn ich vom Amiga spreche, so meine ich damit zuallererst den Rechner, der mich mein Leben lang begleitet hat, immer meinen Anforderungen gerecht wurde, jede Menge Spaß gemacht hat und trotzdem einfach zu bedienen war und all das auch jetzt noch tut bzw. ist. Ich würde mich über ein Comeback von Amiga freuen, aber da sich Amiga vom Classic Markt entfernt, wird es nicht das Comeback sein, auf das ich solange gewartet habe. Deshalb ist meine enttäuschte Antwort leider: Nein.

(c) Amiga Arena 2001

Aufruf!

Markus Pohlmann sucht noch dringend User die Ihm
beim Rendern unterstüzen!
Erfahrung mit MaxonCinema4D währe von vortei!

Kontakt:

Entwickler:
Markus Pohlmann
Email:Markus-Pohlmann@t-online.de

News sind zu finden unter:

http://www.alfs-corner.de

Amiga Arena

Amiga Arena - The Fire still burns!

Get into the Line of Fire - www.online-club.de/~ARENA/

- Sonderpreise für Shareware
- Vollversionen
- Interviews
- ausgewälte Linkssammlung

Amiga Arena Interview
(06.07.2001)

mit Mario Qualmann - Lotto

*Hallo stell Dich bitte einmal den Lesern der Amiga Arena vor?

Ja, ich heiße Mario Qualmann, werde demnächst 39 Jahre alt und beschäftige mich von Berufs wegen mit der Reparatur von Rundfunk- und Fernsehtechnik.

*Wie bist Du zum Amiga Gekommen?

Wie wohl so viele, es ging los mit dem C64 (ok, eigentlich mit dem KC85, einem DDR-Heimcomputer), und als mein Bruder einen A500 besaß, stand für mich fest: Ich mußte auch einen Amiga haben!

*Seit wann bist du Amiga User?

Seit 1994.

*Welchen Amiga Besitzt Du?

Ich habe nur einen, und zwar immer noch den gleichen: Einen A1200, der allerdings im Laufe der Jahre einige Aufrüstungen erlebt hat, in der Regel Turbokarten, Ram, und Festplatten. Momentan werkeln ein 68040/40 mit 32 MB und 3,2 GB Festplatte in ihm.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

Ich benutze Kick 3.1 und Scalos.

*Welche Software entwickelst Du?

Ich beschäftige mich ausschließlich mit der Entwicklung von Lotto.

*Wie kamst Du auf die Idee, Lotto zu entwickeln?

Das war nicht meine Idee. Das Programm stammt ursprünglich von Michael Gräber, ich hatte mich registrieren lassen, und dann den Autor mit Bugreports und Verbesserungsvorschlägen bombardiert. ;-) Ok, Michael hat dann die Entwicklung eingestellt (aber nicht wegen meiner Mails!), und mir freundlicherweise den Quelltext zur Verfügung gestellt.

*Erzähle uns bitte einige Besonderheiten von Lotto ?

Nun, es ist meines Wissens das einzige Programm seiner Art für den Amiga. Vor Jahren gab es da noch ein kommerziell vertriebenes Teil, aber aktuell gibts nichts mehr zum Thema Lotto für den Amiga. Auf dem PC gibt es etliche derartige Programme, die auch teilweise bedeutend mehr bieten. Nun, ich versuche nach und nach, weitere Funktionen einzubauen. Eine Gewähr für einen Sechser bekommt man natürlich weder mit den PC-Programmen, noch mit meinem.

Tja, weitere Besonderheiten: Ich denke, es ist relativ intuitiv zu bedienen, man kann eigene Tippscheingrafiken einbinden, es bietet

verschiedene Druckfunktionen, statistische Auswertungen...

*Wie lange hat die Entwicklung gedauert?

Da es ein reines Freizeitprojekt ist, recht lange. Ich selbst programmiere seit 1999 daran, Michael hat 1997 damit begonnen.

*Welche Software hast du dafür verwendet?

Hauptsächlich BlitzBasic.

*Wird es weiterhin Updates etc. geben?

Ja, ich beabsichtige durchaus, weiter zu machen, allerdings bin ich zeitlich arg beschnitten. Ich habe bereits weiterprogrammiert, bin aber noch etwas von einer releasefähigen Version entfernt. Nach der Veröffentlichung der letzten Version auf der Amiga Arena werden die folgenden als Freeware herauskommen.

*Verliert man nicht den Spass am entwickeln, wenn man sieht wie wenig am Amiga Markt dies noch Honoriert wird?

Das Entwickeln macht an sich Spaß, ich mache es in erster Linie für mich selbst. Ich glaube nicht, daß auf dem Amiga-Markt noch nennenswert verdient wird.

*Wirst du weitere Amiga OS Versionen unterstüzen?

Kommen denn noch welche? Nun, Lotto wird in dieser Form auf den Classic-Amiga beschränkt bleiben.

*Wie siehst Du die Amiga Zukunft als Entwickler?

Wenn ein neuer Amiga herauskommen sollte, wird er nicht mehr viel mit dem Classic-Amiga gemeinsam haben. Ob so eine Maschine eine Chance hätte, wage ich zu bezweifeln. Es reicht nicht, nur ein paar Freaks zu begeistern, man muß die Masse erreichen.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal benutzt?

Gestern, zum Austesten der Lotto-Vollversion für die Amiga-Arena.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Das war eine Amiga-Plus-CD.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Vor allem BlitzBasic und MegaEd fürs Programmieren, außerdem Wordworth und manchmal Cinema4D. An Spielen sind für mich die großen Favoriten die drei Turrican-Teile. Aber auch etliche PD-Games spiele ich gerne, z.B. Startrek von Frank Mathieson.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Ich bin im Moment gut eingedeckt mit allem, außerdem gibt es ja auch kaum Neues im Amiga-Markt.

*Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Nicht wirklich. Es sind zu viele Jahre vergangen, Amiga ist einfach nicht mehr präsent im Bewußtsein der Leute. Für mich hat sich der Erfolg von Amiga immer über die gute Spieletauglichkeit ergeben, also Diskette rein und los gehts. Dieser Markt wird heute von den Konsolen abgedeckt. Aber ich lasse mich trotzdem gerne von einem Comeback überraschen.

(c) Amiga Arena 2001

Amiga Arena Interview with Mario Esper - KidHTML
---

*Please Introduce yourself for the Readers!
My name is Marcio Esper, I'm from Brazil - South America.

*Since did you start to work with the Amiga?
I work with the Amiga since 1989, my first Amiga model was the
A2000/Toaster. But soon I got an A3000
(at the time, I used it mainly for BBS and programs development).

*What Amiga Modell do you own?
A1200, but it's broken now... :(
I'll try to fix soon...

*What Version of the OS is running on your Computer?
AmigaOS 3.9

*Which Software Develope you?
I developed a couple of Shareware programs,
found today on Aminet (IceHeX,IceMemo, IceBoot,
KidHTML, Shazzam, and some early game projects).

*Can you tell us what your software is about?
Mainly apps for use with the operation system, and HTML editing..and games
of course ;)

*What created the idea in you to continue developing your software?
The idea is to be a professional in the software business.

*How long took the development up to now?
Before Amiga development, I've done development on Tandy, TRS 80, Apple II
and other early computers. So, one can say it took around 20 years long. :)

*What software are you using?
I use ACE and Latice (on the Amiga);
on PC I use Flash, Visual Basic,
Borland C++ 3, etc.

*For what system are you developing?
For Amga and PC - Amiga specs are low.

*What can we expect from future versions?
More features and enhancements.

*Don't you lose the fun and interest in developing when
you see the small amount of feedback and money you get
from the small Amiga market?
Really, the Amiga market is small, but it's satisfying to develop for this
market because the end user demands more and you can achieve superior levels

in your work.

*Get you enough Feedback for you Software?
Sometimes I'm very happy when people comment about my work, so I know that I'm not working in a lost cause.

*When did you use your Amiga for the last time?
Unfortunately, my real Amiga is broken, but I'm currently using UAE until I fix the real one.

* What software have you bought for your Amiga last time?
Amiga OS 3.9.

* What software do you use till today?
Brilliance and ImageFX, and of course, KidHTML ;)

* What soft/-hardware are you planning to buy?
AmigaOS XL.

*Would you support the Amiga One?
Of course, if possible. I need to know the AmigaONE software development kits, to exactly know what will be possible.

* Do you believe in a comeback of Amiga?
I believe in a expansion of the Amiga in 'concept'.

(c) Amiga Arena 9/2001

Amiga Arena Interview mit Janne Jalkane developer from PPT!
---

*Hello, would you please introduce yourself to the readers of Amiga Arena?

I'm a 31-year old MSc in Physics and Licentiate of Technology in Computer Sciences. I'm currently working with Regex, a small company that provides Java consultancy to other companies. I like penguins.

*How did you get to the Amiga?

I've owned an Amiga since the first A500 came out. I even still have it - it was imported from Germany and had the QWERTZ keyboard, confusing me to no end =).

*Since when have you been an Amiga user?

Um. I believe that's what... 1987, I believe.

*Which Amiga do you own?

I currently still own the old A500 and an A4000, spiced up with a CyberStorm 060, and CyberVision 3D card.

*Which OS version is running on your Amiga?

OS 3.5 and AmigaDE (on my PC).

*Which software are you developing?

I have developed PPT, an image processing program, available at http://www.iki.fi/%7ejalkanen/PPT.html

*How did you first get the idea for developing PPT?

It was originally a school project. I studied signal processing, and I needed a tool to do some experimenting with. PPT grew out of that. I started the development a few weeks before ImageStudio came out.

*Please tell us some peculiarities of PPT!

Multi-tasking, plugin-based... All the usual buzzwords.

*How long did the development take?

Probably around five years.

*Which software did you use for that?

SAS/C, some GNU C. As an editor I used GoldED first, GNU Emacs later on. Project management through RCS and SMake.

*Will there be further updates etc.?

The development of PPT has been pretty much halted since early 2000, when I turned "pro", so to say. When you program during the day, you sort of lose some of the drive that is needed to write PD software.
Also, the user community seemed to die down around that same time.

The only questions about PPT I seem to receive these days are people who have received Powerpoint attachments and they have no clue how to open them...

*Will you port your software to "AmigaOne"?

Perhaps. Or if someone else wanted to do it, I'd be happy to help. PPT could use a serious rewrite, though =).

*Will you switch to the "AmigaOne"?

I already have a laptop, a PDA, two desktop computers (one Amiga, one Linux) and a firewall 486. I'm already too confused =).

*Don't you lose the fun developing when you see how little this is still being honoured in the Amiga marketplace?

That is a hard question. I believe a part of the answer is that most people who developed actively for the Amiga ten years ago, have now real jobs, families, etc. and have thus difficulty finding the time to do software development. And the user base is already very small, so developing new applications is like shouting inside an empty hall: nobody really cares.

*Will you support further Amiga OS versions?

If AmigaDE counts as a new version of AmigaOS, then yes. I believe the AmigaDE has a very strong concept, and it is an interesting environment to develop for. Though the documentation could be a lot better :-)

*How do you as a developer see Amiga's future?

AmigaOS Classic is not likely to gain the foothold it had in previous times. It just does not have the niche to live in anymore. It'll live on as the "native" OS of the AmigaDE, though, but the real value of AmigaDE is in its ability to provide a small footprint, horizontal multimedia platform, that can be easily ported to different platforms. The value of AmigaOS as middleware is obvious =).

*When did you last use your Amiga?

A couple of weeks ago.

*What was the last software you bought for the Amiga?

Myst, a few years back. A good game! I've also purchased the AmigaDE, and the Amiga Forever package from Cloanto.

*Which applications/games software do you still use today?

In my Amiga? Pretty much nothing - my Linux box can unfortunately to practically everything better now.

*Which soft/hardware are you planning to buy?

Nothing.

*Do you believe in a comeback of Amiga?

AmigaDE yes. It'll be there, but it'll be invisible. So there won't

be a desktop revolution with Amiga, but the Amiga will be in your phone, in your PDA, in your set-top box, on your desktop, invisible, hiding, but always providing the interesting stuff. It's like the web: most people don't care what it runs on, whether it's Linux or Windows, Java or Visual Basic, WebSphere or IIS, IBM or Sun. But all those previous names are big and important. Even if your average person does not know what they are.

(c) By Amiga Arena 9/2001

Amiga Arena Interview mit Janne Jalkane Entwickler von PPT

Übersetzt von Christian B. für die Amiga Arena.

*Hallo, stell Dich bitte einmal den Lesern der Amiga Arena vor!

Ich bin ein 31 Jahre alter Magister in Physik und habe ein Diplom in Computerwissenschaft.
Ich arbeite momentan bei Regex, einer kleinen Firma,
die anderen Firmen Java-Beratung bietet.
Ich mag Pinguine.

*Wie bist Du zum Amiga gekommen?

Seit der erste A500 herauskam habe ich einen Amiga besessen.
Ich habe ihn sogar noch - er war aus Deutschland importiert
und hatte die QWERTZ-Tastatur, die mich maßlos verwirrt hat =).

*Seit wann bist du Amiga User?

Äh. Ich denke, das war... 1987, glaube ich.

*Welchen Amiga besitzt Du?

Ich besitzte momentan immer noch den alten A500 und einen A4000,
der mit einer CyberStorm 060 and CyberVision 3D Karte aufgerüstet ist.

*Welche OS-Version läuft bei Dir?

OS 3.5 und AmigaDE (auf meinem PC).

*Welche Software entwickelst Du?

Ich habe PPT entwickelt, ein Bildverarbeitungsprogramm, das auf
http://www.iki.fi/~jalkanen/PPT.html verfügbar ist.

*Wie kamst Du auf die Idee, PPT zu entwickeln?

Es war ursprünglich ein Schulprojekt.
Ich studierte Signalverarbeitung, und ich brauchte ein Werkzeug zum Herumexperimentieren.
Daraus ist PPT gewachsen.
Ich begann die Entwicklung ein paar Wochen bevor ImageStudio herauskam.

*Erzähle uns bitte einige Besonderheiten von PPT?

Multitasking, Plugin-basiert... All die üblichen Modewörter.

*Wie lange hat die Entwicklung gedauert?

Wahrscheinlich um die fünf Jahre.

*Welche Software hast Du dafür verwendet?

SAS/C, etwas GNU C. Als Editor habe ich zunächst GoldED verwendet, später GNU Emacs.
Projektverwaltung durch RCS und SMake.

*Wird es weiterhin Updates etc. geben?

Die Entwicklung von PPT steht seit Anfang 2000, als ich quasi "Profi" geworden bin, so ziemlich still.
Wenn du tagsüber programmierst, verlierst du einiges des Antriebs,
der für das Schreiben von PD Software nötig ist.
Außerdem schien die Nutzergemeinschaft um die selbe Zeit auszusterben.
Die einzigen Fragen, die ich heute noch zu PPT erhalte, scheinen Leute zu sein,
die Powerpoint-Anlagen erhalten haben und keine Ahnung haben, wie man die öffnet...

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzen?

Vielleicht. Oder, falls jemand anders das machen will, würde ich gern helfen.
PPT könnte allerdings ein ernsthaftes Umschreiben gebrauchen =).

*Wirst Du auf den "AmigaOne" umsteigen?

Ich habe schon ein Laptop, einen PDA, zwei Desktop-Computer
(einer Amiga, einer Linux) und einen Firewall-486er. Ich bin jetzt schon zu verwirrt =).

*Verliert man nicht den Spass am Entwickeln,
wenn man sieht, wie wenig dies am Amiga Markt noch honoriert wird?

Das ist eine schwere Frage. Ich glaube, ein Teil der Antwort ist, daß die meisten Leute,
die vor zehn Jahren aktiv für den Amiga entwickelt haben,
jetzt richtige Jobs, Familien usw. haben, und deshalb Schwierigkeiten haben,
Zeit für die Software-Entwicklung zu finden. Und die Nutzerbasis ist bereits sehr klein,
darum ist das Entwickeln neuer Anwendungen wie Rufen in einem leeren Saal:
Es kümmert eigentlich niemanden.

*Wirst du weitere Amiga OS Versionen unterstüzen?

Falls AmigaDE als neue Version des AmigaOS zählt, dann ja.
Ich glaube, das AmigaDE hat ein sehr starkes Konzept, und es ist eine interessante Umgebung,
um dafür zu entwickeln. Obwohl die Dokumentation viel besser sein könnte :-)

*Wie siehst Du die Amiga-Zukunft als Entwickler?

AmigaOS Classic wird kaum den Halt erlangen, den es in früheren Zeiten hatte.
Es hat einfach nicht mehr die Nische, in der es leben kann.
Es wird aber als das "native" OS des AmigaDE weiterleben, aber der wahre Wert des AmigaDE
liegt in seiner Fähigkeit, eine horizontale Multimedia-Plattform mit
geringem Ressourcenbedarf zu bieten, die leicht auf verschiedene Plattformen portiert werden kann.
Der Wert des AmigaOS als Middleware ist offensichtlich =).

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten Mal Benutzt?

Vor ein paar Wochen.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zuletzt gekauft?

Myst, vor ein paar Jahren. Ein gutes Spiel!
Ich habe auch das AmigaDE und das Amiga Forever Paket von Cloanto gekauft.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

In meinem Amiga? So ziemlich gar nichts
- unglücklicherweise kann meine Linux-Kiste jetzt praktisch alles besser.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Keine.

*Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

AmigaDE ja. Es wird da sein, aber es wird unsichtbar sein.
Darum wird es keine Desktop-Revolution mit Amiga geben,
aber der Amiga wird in deinem Telefon sein, in deinem PDA, in deiner Set-Top Box,
auf deinem Desktop, unsichtbar, versteckt, aber es wird immer die interessanten Sachen bieten.
Es ist wie das Web: Die meisten Leute interessiert nicht, worauf es läuft,
ob es Linux oder Windows ist, Java oder Visual Basic, WebSphere oder IIS,
IBM oder Sun. Aber all die vorgenannten Namen sind groß und wichtig.
Selbst wenn ein Durchschnittsmensch nicht weiß, was sie sind.

(c) Amiga Arena 9/2001

Amiga Arena Interview
---

with James daniels the developer from Payback!

*Please Introduce yourself for the Readers!

Hi, I'm James Daniels, the founder of Apex Designs.
I'm 23 years old and live near Banbury, England.

*Since did you start to work with the Amiga?

I released my first game (6-Tris) on the Internet in 1996.
It was a fun 6 player public domain Tetris game written in AMOS.
I've also released other PD games such as Frontal Assault and Fire Power.
I actually started working on the Amiga several years before that
and wrote many more AMOS games but, to be honest,
they weren't very good so I haven't released them.
Payback, which I started in late 1998, was my first C project.

*What Amiga Modell do you own?

A1200T with a 603e/240, 040/25, BVision, 96 MB RAM and 45 GB HD space.

*What Version of the OS is running on your Computer?

OS3.5

*Which Software Develope you?

Payback, Frontal Assault, Fire Power, 6-Tris.

*Can you tell us what your software is about?

In Payback you play a criminal and your objective is to earn enough money
to impress your boss enough to move onto the next level.
The player has complete freedom of movement and so it is
possible to complete the game without finishing a single mission.
Of course, the missions are extremely varied
(everything from stealing experimental rocket cars to escaping from jail)
so there's no reason you'd want to avoid them,
but the option is there. There's also a large armory at your disposal
(flamethrowers, miniguns, grenades and more) and
you get bonuses for performing particularly malicious acts -
running someone over with their own car gives you the "Irony Bonus", for example.

*What created the idea in you to continue developing your software?

I'd always intended to add PPC support to the game which was the main reason for releasing the updates.
I had all sorts of problems getting hold of working PPC hardware so whilst
I was searching I added all sorts of new features to the game and released several updates.

*How long took the development up to now?

Roughly 3 years.

*What software are you using?

StormC 4 GCC, PhotogenicsNG, GoldED and PPaint mainly.

*For what system are you developing?

Amiga 68k and PPC.

*Would you support the "Amiga One"?

My understanding is that all existing WarpOS software will work fine on the AmigaOne
so I don't think there's any need for me to 'support' it.

*What can we expect from future versions?

Update 6 will include a few minor but useful features such as allowing the user
to add vehicles to custom maps in multiplayer and rampage mode,
as well as adding a scoreboard to rampage mode.

*Don't you lose the fun and interest in developing when
you see the small amount of feedback and money you get
from the small Amiga market?

I get plenty of feedback, but the lack of money is disheartening.
I simply cannot afford to continue to develop on the Amiga unless sales improve. :(

*Get you enough Feedback for you Software?

Yes, plenty.

*When did you use your Amiga for the last time?

I'm using it now!

* What software have you bought for your Amiga last time?

The software I bought most recently was StormC 4.

* What software do you use till today?

I couldn't possibly list every piece of software I've ever used - it's probably in the thousands!

* What soft/-hardware are you planning to buy?

I might buy an AmigaOne if it is successful.

* Do you believe in a comeback of Amiga?

I think AmigaDE will probably be successful, although I'm not so sure about the AmigaOne.
I certainly hope so though!

Thank you for your Answer!

(c) 10/2001 Amiga Arena

Amiga Arena Interview
---

mit James Daniels dem Entwickler von Payback!

Übersetzt für die Amiga Arena von Christian B.

*Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Hi, ich bin James Daniels, der Gründer von Apex Designs.
Ich bin 23 Jahre alt und lebe in der Nähe von Banbury in England.

*Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich habe mein erstes Spiel (6-Tris) 1996 im Internet veröffentlicht.
Es war ein lustiges Public Domain Tetis-Spiel für 6 Spieler,
das ich in AMOS geschrieben hatte.
Ich habe auch andere PD-Spiele wie Frontal Assault und Fire Power herausgegeben.
Tatsächlich hatte ich schon ein paar Jahre davor begonnen,
mit dem Amiga zu arbeiten und viele weitere AMOS-Spiele geschrieben,
aber ehrlich gesagt waren die nicht besonders gut, weshalb ich sie nicht veröffentlicht habe.
Payback, das ich Ende 1998 begonnen habe, war mein erstes C-Projekt.

*Welches Amiga-Modell besitzt Du?

A1200T mit 603e/240, 040/25, BVision, 96 MB RAM und 45 GB Festplattenplatz.

*Welche Betriebssystemversion läuft auf Deinem Computer?

OS 3.5

*Welche Software entwickelst Du?

Payback, Frontal Assault, Fire Power, 6-Tris.

*Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

In Payback spielst Du einen Verbrecher und Dein Ziel ist es,
genug Geld zu verdienen um Deinen Boss genügend zu beeindrucken,
damit Du in das nächste Level kommst.
Der Spieler hat komplette Bewegungsfreiheit und so ist es möglich,
das Spiel zu beenden, ohne eine einzige Mission erfüllt zu haben.
Natürlich unterscheiden sich die Missionen erheblich voneinander
(alles vom Diebstahl experimenteller Rakentenautos bis zur Flucht aus dem Gefängnis),
es gibt also keinen Grund, ihnen aus dem Weg gehen zu wollen, aber die Möglichkeit besteht.
Dir steht auch eine große Waffenkammer zur Verfügung (Flammenwerfer, Minikanonen, Granaten und mehr)
und Du bekommst Boni für die Durchführung besonders bösartiger Taten -
jemanden mit seinem eigenen Auto zu überfahren gibt Dir zum Beispiel den "Ironie-Bonus".

*Was hat in Dir die Idee geweckt, Deine Software weiter zu entwickeln?

Ich hatte immer vor, dem Spiel PPC-Unterstützung hinzuzufügen,
was der Hauptgrund war, die Updates zu veröffentlichen.
Ich hatte jede Menge Probleme, an funktionierende PPC-Hardware heranzukommen,
und so fügte ich dem Spiel während der Suche alle möglichen neuen Features

hinzu und veröffentlichte mehrere Updates.

*Wie lange hat die Entwicklung bis heute gedauert?

Grob 3 Jahre.

*Welche Software verwendest Du?

Hauptsächlich StormC 4 GCC, PhotogenicsNG, GoldED und PPaint.

*Für welches System entwickelst Du?

Amiga 68K und PPC.

*Würdest Du den "Amiga One" unterstützen?

Nach meinem Verständnis wird jede existierende WarpOS-Software auf dem AmigaOne problemlos laufen,
darum denke ich, daß es für mich keinen Grund gibt, ihn zu 'unterstützen'.

*Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Update 6 wird ein paar kleine aber nützliche Features enthalten,
wie z.B. die Möglichkeit für den User, Fahrzeuge zu Custom-Karten im Mehrspieler
und Randale-Modus sowie eine Punktetabelle im Randale-Modus hinzuzufügen.

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln,
wenn Du die geringe Resonanz und das wenige Geld siehst,
die Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Ich erhalte jede Menge Resonanz, aber der Geldmangel ist entmutigend.
Ich kann es mir einfach nicht leisten, weiter auf dem Amiga zu entwickeln,
wenn die Verkäufe nicht anziehen. :(

*Erhältst Du genug Resonanz auf Deine Software?

Ja, reichlich.

*Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Ich benutze ihn jetzt!

*Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Die Software, die ich zuletzt gekauft habe, war StormC 4.

*Welche Software nutzt Du heute noch?

Ich könnte unmöglich jedes Stück Software auflisten, das ich jemals benutzt habe
- das sind wahrscheinlich tausende!

*Welche Soft-/Hardware hast Du vor zu kaufen?

Ich könnte einen AmigaOne kaufen, falls er Erfolg hat.

*Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ich denke AmigaDE wird wahrscheinlich erfolgreich sein,
obwohl ich da beim AmigaOne nicht so sicher bin. Aber hoffe es doch sehr!

*Danke für Deine Antworten!

(c) 10/2001 Amiga Arena

Amiga Arena Interview mit Horst Diebel Webmaster der
neuen Homepage von Schlachtfeld.

(01.05.2001)

Schlachtfeld2 das runden basierende Strategiespiel wurde
von Peter Weigoldt in Amos entwickelt und als Sharware vertrieben.
Schlachtfeld2 machte spielerrich schon Spass doch verlor Ich persöhnlich
das Interesse aufgrund der weniger ansprechenden Grafik und der etwas
unübersichtlichen Handhabung was die Steuerung der Einheiten betrift!
Seit einiger Zeit hat ein neues Team die Entwicklung aufgenommen und es
scheint anhand der ersten Previews das Schlachtfeld ein wirklich gutes
Strategiespiel werden könnte!
Die Amiga Arena nahm dies zum Anlass und befragte Horst Diebel
zu weitern Einzelheiten!

Allgemeines!
---

*Hallo Horst stellst Du bitte Dich und das
Team von Schlachtfeld einmal kurz vor?

Wir sind ein recht bunt gemischter Haufen.
Zum Schlachtfeld-Team gehören mittlerweile mehr als zehn Leute und
ich bin immer noch am Suchen nach Usern, die Lust haben bei uns mitzumachen.
Mit von der Partie sind u.a. Peter Weigoldt - der Vater des Spiels.
Die Programmierung liegt in den Händen von Christian Beer, Sven Eden und Dominik Raddatz.
Um das Design der Einheiten kümmert sich in erster Linie Edgar Leidig.
Für Animationen ist Stefan Jurisch zuständig.
Die musikalische Untermalung kommt von Dennis "Psyria" Lohr und "SunSpire".
Michael Jurisch kümmert sich um die Homepage, für die Frank Rost die Navigationsleiste
entworfen hat.
Ich selbst bin sowas wie das Mädchen für alles.
Ich kümmer mich um die Organisation - wenn wir sowas haben - erweitere das Konzept
und was sonst so anfällt.
Mittlerweile ist das Team wieder am wachsen, aber dazu evtl.
später einmal mehr.

*Wie bis Du / Ihr zum Amiga gekommen?

Viele von uns hatten bereits vorher schon einen Commodore C64/128 und
sind über Freunde dann zum Amiga gekommen.
Der Einstiegsrechner war meist ein A500 oder bei den "Späteinsteigern" ein A1200.
Dennis kam z.B. über seinen Bruder zum Amiga. Bei mir war es mein Cousin,
der sich damals den A1000 gekauft hatte.
Ich kam zu ihm und sah eines der ersten Demos - gab ja damals fast nichts für die Kiste.
Das hat mich derart umgehauen, das ich heim gegangen bin, mir ne Freundin bestellt und
meinen C64 verklopft habe.
Danach bin ich ein Jahr lang in der Ferien nur für die Lady am jobben gewesen
- da sag einer ne Freundin kostet kein Geld! *g*

* Seit wann bist Du / Ihr Amiga User?

Tja, der Zeitpunkt des Einstiegs ist in unserem Team sehr unterschiedlich,
genauso wie das Alter - newa Jungs *g*
Ich dürfte einer der ersten gewesen sein - damals war eben der A1000 in Deutschland
auf den Markt gekommen (da bekam man noch nen Satz Aufkleber für seine Tastatur mit dazu

- mit deutschen Schriftzeichen.
Dann kamen die Leute die während des großen Hypes eingestiegen sind,
oder ihn ausgelöst haben wie etwas Edgar (Eddy) und Dominik (Dom) mit ihren 500ern.
Dennis und Michael sind dann eher die Nachzügler, die in den frühen 90ern eingestiegen sind.
Aber ich denke das gerade diese Mischung die richtige ist,
dadurch kommen auch sehr viele unterschiedliche Ideen zusammen,
weil jeder durch eine andere Phase geprägt ist.

*Welchen Amiga Besitzt Du?

Wie das bei den meisten noch aktiven Usern ist hab ich auch einen ganzen Satz daheim.
Meine Schmuckstücke sind zwei 1000er, aber die Zugpferde sind ein A4000 und ein sog. A1400 (Infinitiv I mit PPC).
Nebenbei dümpeln noch andere Amigas ihr Dasein. Wie es halt so ist - Jäger und Sammler *g*
Bei den anderen ist das teilweise ähnlich.
Ich denke die meisten von uns verwenden mittlerweile beim A1200 bzw.
A4000, wobei die Konfiguration sehr weit auseinander geht -
je nachdem was man mit seiner Freundin so macht.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

Unterschiedliche - das reicht von 1.2 - 3.5 je nach Rechner.
Hauptsächlich sind des aber die Versionen 2.05 und die 3.5
Beim Rest des Teams kommen meist die OS-Versionen 3.5 und 3.9 zum Einsatz.

*Welche Software entwickelst Du/Ihr?

Ich sülz ja nur rum und die andern entwickeln. *g*
Derzeit sind wir aktiv an der Umsetzung von Schlachtfeld und einem Projekt
das mit dem Arbeitsnamen "Sonnenblume"
mehr im Hintergrund läuft.
Wir arbeiten aber auch an einem Konzept für ein Action-Adventure.
Aber das wird noch etwas auf sich warten lassen, da wir für dieses Spiel
die Freigabe einer doch nicht ganz kleinen Firma brauchen -
auch wenn es im Gegensatz zu manch anderen Projekten
am Amiga KEINE KONVERTIERUNG ist!
Generell geht es bei uns um Spiele, zentral stehen Strategiespiele,
weil wir selbst gerne solche Sachen spielen und um es mit den Worten
von Dominik zu sagen Soll heißen:
Spiele sind da wohl ideal, zumal ich Computern auch gerne so eine Art Intelligenz beibringe.

Zu Schlachtfeld!
---

*Wie kamst Du/ Ihr auf die Idee Schlachtfeld weiter zu entwickeln?

Dankschreiben für die Weiterentwicklung bitte an Edgar Leidig! *g*
Er hatte die Idee auf der "World of Alternatives",
als wir über die Zukunft von Sonnenblume diskutierten.
Schlachtfeld hat von den geplanten Sachen noch den niedrigsten Schwierigkeitsgrad,
eignet sich aber prima als Plattform für die kommenden Aktionen.

*Erzähle uns worum es bei Schlachtfeld geht?

Das Spiel ist eine aktionenbasierende Schlachtsimulation.
Dabei stehen keine weiterführenden Strategien,
Geschichten oder ähnliches dahinter.
Das führt einen Peter mit seiner Introgeschichte eindruckvoll vor Augen....
"....Die Gegenstände zum Ärgern der Anderen sind mittlerweile
von weit gewaltigerer Zerstörungskraft als die der frühen Gebilde,

werden aber immernoch liebevoll hergestellt.
Bitte gehe sorgsam damit um!
Ende dieser galaktischen Story.
(PS: und wenn nun alles ganz anders war???)"

Man kann gegen bis zu drei Gegner kämpfen,
kann während der Schlacht Bündnisse eingehen und versuchen das
Ganze möglichst gut zu überstehen.
Wenn es ein Film wäre könnte man es als Anti-Kriegsfilm bezeichnen.
Es wäre also möglich aus dieser dürftigen Handlung eine ganze Philosophie zu machen.
Und es ist sicher nicht schlecht sich über unser Treiben mal Gedanken zu machen,
das wie im richtigen Leben abziehen.....
Anderseits macht es einfach Spaß es zu spielen und
es wird in nächster Zeit durch neue Features und Gimmicks
verbessert werden.

*Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Ich würde sagen die eigentliche Entwicklung begann im August/September letzten Jahres.
Bisher lag der Schwerpunkt auf der Modellierung der Einheiten und
der Ideensammlung für den Nachfolger.
Aber auch die Programmierung für den Classic hat bereits begonnen
und die Musik wird bereits komponiert.

*Was habt Ihr vor umzusetzten?

Die kommende Version ist nahezu eine 1zu1-Umsetzung des alten Spiels.
Es wird nur bessere Grafik, Sound und Zwischensequenzen bekommen.
Das hat folgenden Grund - fast alle arbeiten nebenbei an dem Projekt
und deshalb ist die Zeit etwas knapp.

Aber! Das soll nicht das Ende des Projekts sein.
Das Spiel wird Schritt für Schritt weiter entwickelt.
Und wir sind auch ständig auf der Suche nach neuen Ideen und neuen Leuten,
die diese Aktion unterstützen.
Leider ist das Feedback bisher relativ gering.
Was ich aber zum Teil auch verstehe
- wir haben ja auch noch keine neue Version und bisher ist viel Theorie und operative Hektik.

*Welche Software verwendet Ihr dafür?

Die Grafik entsteht bisher auf Monzoom, TV-Paint und PPaint.
Programmierung läuft über Storm C und der Sound wird bislang
mit dem Digibooster Pro gemacht.
Daneben kommen aber auch andere Programme aus der PC-Welt zum Einsatz.

*Für welches System entwickelt ihr? (68k,PPC...)

Zunächst wird die Umsetzung für den 68k erscheinen,
eine Optimierung für PPC ist bisher nicht in Sicht
(für Schlachtfeld auch erstmal nicht relevant).
Eine Umsetzung für Linux und Windows schwebt uns eigentlich auch vor,
aber dazu braucht man Zeit und Leute.
Von allein macht sich das leider noch nicht.
Sven Eden will auch eine reine DE-Umsetzung schreiben.

*Wird es weiterhin Shareware bleiben?

Schlachtfeld wird auf alle Fälle in der nächsten Version noch Shareware bleiben.
Wie es dann weiter geht wird sich zeigen.
Das hängt von verschiedenen Faktoren ab, wie z.B. der Anzahl der registrierten Benutzer.

Bisher waren die Reaktionen der User eher zurückhaltend,
was wohl auch an den vielen nicht realisierten Projekten rund um den Amiga liegen kann,
bzw. unserer relativen Unbekanntheit.

*Was wird uns noch alles erwarten?

Das hängt viel von den Wünschen und Reaktionen der User ab.
Wir wollen das Schlachtfeld gelebt wird und nicht einfach eine Hund-Knochen-Friss-Geschichte wird.
Die User können über alle möglichen Wege Vorschläge und Ideen einbringen.
Skizzen von Einheiten schicken und und und.

Es wird evtl. auch möglich werden eigene Einheiten und Hintergründe zu entwerfen
und selbst einzubinden,bzw. über unsere Seite einer breiteren Öffentlichkeit
zur Verfügung zu stellen.
Informationen und gerade auch Umfragen und Foren zu Schlachtfeld findet man auf
unserer Homepage (http://www.amiga-society.de/schlacht).
Dies sind wunderbare Mittel um mit uns in Verbindung zu treten und
Wünsche zu äußern.
Neben den Erweiterungen für Schlachtfeld haben wir einige Pläne,
die - wenn sie realisierbar sind - für einige Furore sorgen werden,
das kann ich versprechen....

*Wann kann man mit einer ersten Demoversion rechnen?

Das kann ich im Moment nicht beantworten. Das Einheitendesign für das Grundspiel ist abgeschlossen und
die Fertigstellung der Einheiten für das Spielfeld nur noch eine Fleißaufgabe.
Mit dem Hintergrund haben wir derzeit noch Probleme, die wir aber jetzt mit neuen Grafikern
und evtl. einem "Malwettbewerb" lösen wollen.
Den Flaschenhals stellt momentan die Programmierung dar - was auch klar ist, alles andere
könnten wir ja kurzfristig mit alten Sachen auffüllen.
Ich hoffe aber das im Sommer eine Demo verfügbar sein wird und
kurz darauf die erste fertige Version.

Allgemeines II
---

*Was sind Deine Amiga lieblings Spiele?

Hm, das ist schwer. Mein absoluter Favorit ist das Fary Tale Adventure -
man kann ewig spielen und
es gibt ne Menge Sachen zu entdecken.
Generell stehen bei uns Aufbau-, Strategie- und Rollenspiele hoch im Kurs.
Sachen wie Siedler, Foundation, Napalm, Earth 2140, ...
Und ich hoffe mal das es da auf dem Amiga auch in Zukunft noch einiges zu sehen sein wird!

*Verliert man nicht den Spass am entwickeln, wenn man sieht wie wenig am
Amiga Markt dies Honoriert wird?

Wir arbeiten gerne zusammen, weil es uns einfach Spaß macht.
Wir würden die Leute gerne in die Entwicklung einbeziehen,
aber wenn keine Reaktion kommt....
dann machen wir halt unseren Stiefel.
Naja, und weil ich seit Jahren einige Visionen hab, die ich umsetzen möchte,
ist es mir egal ob wir die Sache zum Schluß nur zu zehnt irgendwo im Netz spielen,
oder ob wir wie Command and Conquer mehrere 100Tausend Benutzer haben.
Im Prinzip müßte aber ohnehin eine Konvertierung, z.B. nach Linux oder Mac
(oder auch Win, wobei dort die Konkurrenz groß ist) her,
um das Spiel finanziell interessant zu machen..
Aber schaun wir mal was die Zeit bringt :)
Aber wenn wir es önnten, würde ich IMMER WIEDER Spiele für den Amiga entwickeln.

Der Amiga ist für uns nicht einfach nur ein Computer,sondern was besonderes.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Heute, wie die meisten aus unserem Team .-)

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Bei mir waren alles Spiele: Napalm, Myst, Foundation, Biing und Wet.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Meine Spiele ziehe ich hin und wieder alle mal wieder vor
- aber da sind wir uns alle ziemlich ähnlich.
Bei der Anwendersoftware steht für mich Personal Paint 7.1b im Rampenlicht.
Und jeder von uns setzt natürlich die Anwerdersoftware ein, die er für seine Rolle braucht.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Als nächstes steht erstmal das OS 3.9 auf meiner Liste.
Bei den Spielen hab ich großes Interesse an EXODUS.

Wenn die AmigaOne-Geschichte spruchreif ist werd ich mich da mal umschaun.
Bis dahin bin ich eingedeckt.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Wenn man es richtig macht schon!
Aber es ist in der Geschichte von Amiga schon soooo viel schief gegangen.
Außerdem müssen wir uns wohl vom bisherigen Hardwarekonzepts des Amiga verabschieden
- auch wenn es manchen schwer fällt.

(c) 2001 Amiga Arena

Amiga Arena
http://www.online-club.de/~ARENA

Schlachtfeld2 Homepage:
http://www.amiga-society.de/schlacht/index.html

Amiga Arena Interview with Fran Reibold
(29.07.2001)

Special thanks to Christian B. for the translation!

*Hello, please introduce yourself to the readers of Amiga Arena.

My name is Frank Reibold. I'm 30 years old and study commercial information technology.
Apart from the Amiga, I have a PC running Windows ME and Linux.
I need Windows for scanning and internet access.
I write my letters using Word Perfect 9. Under Red Hat Linux 7.1
I'm currently writing my diploma thesis using the typesetting program TeX.
I'm interested in astronomy, particle physics, historical novels, science fiction and fantasy.

*How have you come to the Amiga?

After having owned a C64 since 1987, I wanted a faster computer.
At that time a PC was out of the question as its graphical user interface,
windows, was then worse than the C64's (GEOS).
The Amiga had a similar processor to the C64 -
which facilitated programming in machine language-
a great operating system, and good multi media abilities.

*Since when have you been an Amiga user?

Since 1991.

*Which Amiga do you own?

Since 1993 I've been owning an Amiga 4000/040 with 16 MB Fast RAM,
SCSI controller and 500 MB IDE hard disk, beside an Amiga 500.

*Which OS version do you use?

OS 3.9; as a developer you always have to have the newest stuff.
The SDK for the planned operating system is too expensive for me;
then I'd rather take Linux in the first place (on which it is based).
For testing purposes I have OS 3.1 installed on one partition; since OS 3.5
the window management apparently has been changed,
so unfortunately MicroBase doesn't run anymore,
if the program "SetPatch" has been started in "S:Startup-Sequence".

*Which software are you developing?

On the Amiga - a painting program (MicroPaint) and a database (MicroBase).
The text program MicroWrite was cancelled as it was very cumbersome to operate.
MicroChart (public domain) creates diagrams.
Besides that, I'm developing tools for programmers, for example a dBase editor,
and extensions for various BASIC dialects. There were direct access files available
from me before they got available in the compiler.
CBSI is a system information tool which also determines the speed of the computer.
The package "Prog_Langs" is a comparison of various programming languages,
and contains sources which can be used to test the compatibility of a C++ compiler.
According to it, only GCC is a true C++ compiler.

*How did you get the idea of developing MicroWrite?

MicroWrite was developed for C64 compatibility reasons.
It was a word processor with built-in address management
and serial letter functionality. It sported in-text calculations formulas,
and an equation solver.

*How did you get the idea of developing MicroBase?

I developed MicroBase to be able to manage my diskettes, books, and an address list for a club.
The complexity of the program grew with my needs.

*How did you get the idea of developing MicroPaint?

MicroPaint was developed because I couldn't find a (cheap) paint program that fulfilled my needs.
The public domain program "FPaint" was ok, but it didn't support the AA chips.
Furthermore I needed image editing capabilities (e.g. load screen)
to be able to create my program documentations.

*Please tell us of a few special features of MicroBase!

MicroBase supports linked databases, calculations, scripts, encryption, and much more.
The maximum number of records is more than 2 billion and should suffice for everyone.
After crshes or electricity failures the database will be repaired automatically
thanks to the transaction concept. It reads the formats ASCII, dBase, HTML, XML,
TeX, SQL. Its speciality is the (symmetrical) encryption with a key length of 8 to 131072 bits.

*Please tell us of a few special features of MicroPaint!

MicroPaint is first of all a simple paint program.
In addition it offers image processing functions, e.g. load screen,
exchange colours, convolution filter.
Because of the support for BMP, PGM, PBM, PNM and XPM it's compatible to Windows and Linux / UNIX.

*How long did development take?

MicroBase has been developed since 1992, MicroPaint since 1995.
Development takes place mainly on weekends and during holidays.

*Which software did you utilize?

MicroBase was developed using GFA-Basic, Blitz Basic 2,
Maxon Basic, and Creative E (for the libraries).

For programming MicroPaint I used Blitz Basic 2
and Creative E (for the libraries).

*Will there still be updates etc.?

If find the time again, yes. New program versions are currently being tested.

*Don't you lose the fun in developing if you see how little this is honoured in the Amiga market?

No, because I need the programs myself.

*Will you support further Amiga OS versions?

Only if they won't be too expensive. I will not pay more than 100 DM for a CD.

*How do you as a developer see Amiga's future?

If I don't like the new operating system, or if it is too expensive,
or if my needs are fulfilled by the programs,

I will cease development -- except if I receive new requests by interested parties,
and shareware will be reasonably honoured.

*When have you last used your Amiga?

A couple of days ago I entered new books into my database,
and looked up an actor in the IMDB database.
Last spring I did a homework using TeX.

*Which software for the Amiga did you last buy?

FxPaint and Amiga OS 3.9.

*Which applications/game softare do you still use nowadays?

DOSControl, TeX. I have installed almost all GNU utilities, also Midnight Commander.

*Which soft/hardware are planning to buy?

Possibly the new operating system; certainly no new hardware.

*Do you believe in a comback of Amiga?

If powerful Amiga models are offered at reasonable prices, a comeback could succeed.

(c) Amiga Arena 2001

Amiga Arena Interview mit Frank Reibold

(29.07.2001)

*Hallo, stelle Dich bitte einmal den Lesern der Amiga Arena vor.

Mein Name ist Frank Reibold.
Ich bin 30 Jahre alt und studiere Wirtschaftsinformatik.
Neben dem Amiga habe ich einen PC, auf dem Windows ME und Linux laufen.
Windows benötige ich zum Scannen und für den Internetzugang.
Ich schreibe meine Briefe mit WordPerfect 9.
Unter Red Hat Linux 7.1 schreibe ich gerade mit dem Satzprogramm TeX meine Diplomarbeit.
Ich interessiere mich für Astronomie, Teilchenphysik, historische Romane,
Science Fiction und Fantasy.

*Wie bist Du zum Amiga gekommen?

Nachdem ich seit 1987 einen C64 hatte,
wollte ich einen schnelleren Computer haben.
Zu dieser Zeit kam ein PC nicht in Frage,
da dessen grafische Benutzeroberfläche Windows
damals schlechter als die des C64 war (GEOS).
Der Amiga hatte einen ähnlichen Prozessor wie der C64 -
was das Programmieren in Maschinensprache erleichterte -,
ein tolles Betriebssystem und gute Multimediafähigkeiten.

*Seit wann bist du Amiga User?

Seit 1991.

*Welchen Amiga besitzt Du?

Seit 1993 habe ich neben einem Amiga 500 einen
Amiga 4000/040 mit 16 MB Fast RAM,
SCSI-Controller und 500 MB IDE Festplatte.

*Welches OS-Version läuft bei Dir?

OS 3.9; man muss als Entwickler immer das Neueste haben.
Das SDK für das geplante Betriebssystem ist mir zu teuer;
da nehme ich lieber gleich Linux (auf dem es basiert).
Zu Testzwecken ist auf einer Partition OS 3.1 installiert;
ab OS 3.5 wurde offensichtlich die Verwaltung von Fenstern geändert,
sodass MicroBase leider nicht mehr läuft, wenn in der
"S:Startup-Sequence" das Programm "SetPatch" gestartet wurde.

*Welche Software entwickelst Du?

Auf dem Amiga ein Malprogramm (MicroPaint) und eine Datenbank (MicroBase).
Das Textprogramm MicroWrite wurde eingestellt,
weil es sehr umständlich zu bedienen war.
MicroChart (Public Domain) erstellt Diagramme.
Daneben entwickle ich Tools für Programmierer,
z. B. einen dBase-Editor
und Erweiterungen für verschiedene Basic-Dialekte.
Von mir gab es Direktzugriffsdateien für ACE Basic,
bevor sie im Compiler verfügbar waren.

CBSI ist ein Systeminformationstool, das auch die Geschwindigkeit des Rechners ermittelt.
Das Paket "Progr_Langs" ist ein Vergleich verschiedener Programmiersprachen und enthält Quelltexte, mit denen man die Kompatibilität eines C++-Compilers testen kann.
Demnach ist nur GNUs GCC ein echter C++-Compiler.

*Wie kamst Du auf die Idee, MicroWrite zu entwickeln?

MicroWrite wurde aus Kompatibilitätsgründen zum C64 entwickelt.
Es war eine Textverarbeitung mit eingebauter Adressverwaltung und Serienbrieffunktion.
Berechnungen im Text, Formeln und ein Gleichungslöser waren verfügbar.

*Wie kamst Du auf die Idee, MicroBase zu entwickeln?

MicroBase habe ich entwickelt, um meine Disketten, Bücher und eine Adressliste für einen Verein verwalten zu können.
Der Umfang des Programms wuchs mit meinen Anforderungen.

*Wie kamst Du auf die Idee, MicroPaint zu entwickeln?

MicroPaint wurde entwickelt, weil ich kein (billiges) Malprogramm finden konnte, das meine Bedürfnisse erfüllte.
Das Public-Domain-Programm "FPaint" war zwar ganz gut, unterstützte aber die AA-Chips nicht.
Zusätzlich benötigte ich Bildverarbeitungsfunktionen (z. B. Bildschirm laden), um meine Programmdokumentationen erstellen zu können.

*Erzähle uns bitte einige Besonderheiten von MicroBase!

MicroBase unterstützt verknüpfte Datenbanken, Berechnungen, Skripte, Verschlüsselung u. v. m. Die maximale Anzahl der Datensätze beträgt über zwei Milliarden und sollte für jeden ausreichen.
Bei Abstürzen oder Stromausfällen wird Dank des Transaktionskonzeptes die Datenbank automatisch repariert. Es liest die Formate ASCII, dBase, SuperBase, HTML, XML und speichert ASCII, dBase, HTML, XML, TeX, SQL.
Seine Besonderheit ist die (symmetrische) Verschlüsselung mit einer Schlüssellänge von 8 bis 131072 Bits.

*Erzähle uns bitte einige Besonderheiten von MicroPaint!

MicroPaint ist zunächst ein einfaches Malprogramm.
Zusätzlich bietet es Bildverarbeitungsfunktionen, z. B. Bildschirm laden, Farben tauschen, Konvolutionsfilter.
Durch die Unterstützung von BMP, PGM, PBM, PNM und XPM ist es kompatibel zu Windows und Linux / UNIX.

*Wie lange hat die Entwicklung gedauert?

MicroBase wird seit 1992 entwickelt, MicroPaint seit 1995.
Die Entwicklung findet hauptsächlich an Wochenenden und im Urlaub statt.

*Welche Software hast du dafür verwendet?

MicroBase wurde mit GFA-Basic, Blitz Basic 2, Maxon Basic und Creative E (für die Librarys) entwickelt.
Zur Programmierung von MicroPaint wurden Blitz Basic 2 und Creative E (für die Librarys) verwendet.

*Wird es weiterhin Updates etc. geben?

Wenn ich wieder Zeit finde, ja. Neue Programmversionen werden gerade getestet.

*Verliert man nicht den Spass am Entwickeln,
wenn man sieht, wie wenig dies am Amiga-Markt noch honoriert wird?

Nein, denn ich benötige die Programme selbst.

*Wirst du weitere Amiga OS Versionen unterstüzen?

Nur, wenn diese nicht zu teuer werden
Mehr als 100 DM für eine CD werde ich nicht bezahlen.

*Wie siehst Du die Amiga-Zukunft als Entwickler?

Wenn mir das neue Betriebssystem nicht gefällt oder zu teuer ist
bzw. meine Bedürfnisse an die Programme erüllt sind,
stelle ich die Entwicklung ein -- es sei denn,
ich bekomme neue Anforderungen von Interessenten
und Shareware wird vernünftig honoriert.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten Mal benutzt?

Vor ein paar Tagen habe ich neue Bücher in meine Datenbank eingetragen
und in der IMDB Filmdatenbank einen Schauspieler nachgeschlagen.
Im Frühjahr habe ich eine Hausarbeit mit TeX erstellt.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga beim letzten Mal gekauft?

FxPaint und Amiga OS 3.9.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

DOSControl, TeX. Ich habe fast alle GNU-Utilities installiert,
auch den Midnight Commander.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Möglicherweise das neue Betriebssystem; neue Hardware bestimmt nicht.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Wenn leistungsfähige Amiga-Modelle zu vernünftigen Preisen angeboten werden,
kann ein Comeback gelingen.

(c) Amiga Arena 2001

Amiga Arena Interview
---

with: Florac Roland developer from AmiCAD!

*Please Introduce yourself for the Readers!

I am a professor, in college, in a little town from France (Saintes).
I work in electronics, for students that are working to get their "Baccalauréat".
I am 46 years old now.

*Since did you start to work with the Amiga?

I don't remember exactly, about ten years now (a bit more, perhaps).

*What Amiga Modell do you own?

My first model was an Amiga 2000, with a single disk drive, no hard drive (1 Mo of chip RAM and 2 Mo of Fast RAM), the OS was the 1.2 or 1.3, I don't remember exactly... I learned to program programs that were using no much RAM !

*What Version of the OS is running on your Computer?

Now I have an Amiga 4000 (desktop), with the 3.9 system. I have two hard drives (1 GB and 4 GB), 16 MB of FAST RAM, a ZIP drive and a CDROM drive. I have also a 68060 card (Cyberstorm MKII).

*Which Software Develope you?

I'm working on several projects, from time to time : AmiCAD, AmiPCB, AmiTex, AmiLex, Conjuguer, QuickFile, ASCIITable, FetchRefs... For the moment I'm trying to work on AmiPCB (toolbar and components). I must say that all the work I do on these softwares is done on my free time, and I get no money for it.

*What created the idea in you to continue developing your software?

I hate Windows and many software that I have to use at work. And I like very much the Amiga and its system, so I prefer to develop for it.

*How long took the development up to now?

Several years... for sure.

*What software are you using?

I use Devpac and the old SAS-C compiler (always the best for me, because i have no PowerPC card).

*For what system are you developing?

I develop for the classic Amiga only (no PowerPC).

*Would you support the "Amiga One"?

Perhaps, if I can get one (the price will be the first criteria).

*What can we expect from future versions?

I'd like to add a project object to AmiCAD. Si it would be possible to create documents with several pages.

*Don't you lose the fun and interest in developing when you see the small amount of feedback and money you get from the small Amiga market?

I must say it's a problem. For example my last versions of AmiCAD and AmiPCB gave me only two mails in return... And I pay all the communications to send them on the net, I don't think it's a really interesting work.

*Get you enough Feedback for you Software?

No, I don't think.

*When did you use your Amiga for the last time?

Now, to send this mail !

* What software have you bought for your Amiga last time?

Really, I don't remember ! But I think it was Wordworth (an excellent program, very stable, but with some slight limitations).

* What software do you use till today?

Wordworth and Personal Paint.

* What soft/-hardware are you planning to buy?

Nothing for the moment, perhaps Amiga Forever if my current Amiga dies...

* Do you believe in a comeback of Amiga?

I hope (but just a little light)...

(c) 11/2001 Amiga Arena

Amiga Arena Interview
---

mit Florac Roland, entwickler von AmiCAD!

Übersetzt für die Amiga Arena von Christian Busse.

*Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Ich bin Professor and einer Hochschule in einem kleinen Ort in Frankreich (Saintes).
Ich arbeite im Bereich Elektronik, für Studenten, die an Ihrem "Baccalauréat" arbeiten.
Ich bin jetzt 46 Jahre alt.

*Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich kann mich nicht genau erinnern,
vor etwa zehn Jahren (vielleicht ein bißchen mehr).

*Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Mein erstes Modell war ein Amiga 2000 mit einem einzelnen Diskettenlaufwerk
ohne Festplatte (1 MB Chip-RAM und 2 MB Fast-RAM),
das Betriebssystem war 1.2 oder 1.3, ich weiß nicht mehr genau...
Ich lernte, Programme zu programmieren, die nicht viel RAM benötigten!

*Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

Ich have jetzt einen Amiga 4000 (Desktop) with dem 3.9er-System.
Ich habe zwei Festplatten (1 GB und 4 GB),
16 MB Fast-RAM, ein ZIP-Laufwerk und ein CDRAM-Laufwerk.
Ich habe auch eine 68060-Karte (Cyberstorm MK II).

*Welche Software entwickelst Du?

Ich arbeite vorn Zeit zu Zeit an mehreren Projekten:
AmiCAD, AmiPCB, AmiTex, AmiLex, Conjuguer, QuickFile, ASCIITable, FetchRefs...
Im Moment versuche ich, an AmiPCB (Werkzeugleiste und Komponenten) zu arbeiten.
Ich muß sagen, daß ich die gesamte Arbeit an dieser Software in meiner Freizeit mache
und kein Geld dafür bekomme.

*Was hat Dich auf die Idee gebracht, Deine Software weiter zu entwickeln?

Ich hasse Windows und viele Programme, die ich bei der Arbeit verwenden muß.
Und ich mag den Amiga und sein System sehr, also ziehe ich es vor, dafür zu entwickeln.

*Wie lange hat die Entwicklung bis heute gedauert?

Mehrere Jahre... sicherlich.

*Welche Software verwendest Du?

Ich verwendet DevPac und den alten SAS-C-Compiler
(immer noch das beste für mich, weil ich keine PowerPC-Karte habe).

*Für welches System entwickelst Du?

Ich entwickle nur für den Classic Amiga (kein PowerPC).

*Würdest Du den "Amiga One" unterstützen?

Vielleicht, falls ich einen kriegen kann (der Preis wäre das Hauptkriterium).

*Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Ich würde AmiCAD gern um ein Projekt-Objekt erweitern.
So wäre es möglich, Dokumente mit mehreren Seiten zu erzeugen.

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln,
wenn Du die geringe Resonsnz und das wenige Geld siehst,
das Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Ich muß sagen, daß das ein Problem ist.
Auf meine letzte Version von AmiCAD und AmiPCB habe zum Beispiel
nur zwei Antwortmails erhalten...
Und ich bezahle die ganze Kommunikation,
um sie ins Netz zu senden, ich glaube nicht,
daß das eine wirklich interessante Arbeit ist.

*Erhältst Du genug Resonanz auf Deine Software?

Nein, ich glaube nicht.

*Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Jetzt, um dieses Mail zu verschicken!

*Welche Software hast Du zuletzt für Deinen Amiga gekauft?

Wirklich, ich kann mich nicht erinnern!
Aber ich glaube, es war Wordworth
(ein ausgezeichnetes Programm, sehr stabil, aber mit ein paar leichten Einschränkungen).

*Welche Software benutzt Du heute noch?

Wordworth und Personal Paint.

*Welche Soft-/Hardware hast Du vor, zu kaufen?

Nichts im Moment, vielleicht AmigaForver, falls mein jetziger Amiga stirbt...

*Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ich hoffe (aber nur ein kleines Fünkchen)...

(c) 11/2001 Amiga Arena

Amiga Arena Interview mit Felix Schwarz Developer from FxPaint..

Transladet for the Amiga Arena by Christian B.

*Hello, would you please introduce yourself to the readers of Amiga Areana?

I reckon most know me already, but for those who don't yet know me a couple of lines about me:
I started programming in 1988, first on a ZX Spectrum, then a Sinclair QL.
The Amiga 2000 and Amiga 1200 were my next computers, and Ultraconv,
my first commercial project, was created on the latter,
but only matured to the first commercially distributed version 3.0 on an Amiga 4000.
At the end of 1998 I started developing fxPAINT,
and was able to present version 1.0 already at the end of 1999.
Apart from many small projects of various kinds,
titles like fxSCAN and VHI Studio have been added and are enjoying increasing popularity.

*How did you get to the Amiga?

The Amiga 2000 and his graphic abilities had convinced me and didn't let go again.
I have always loved niche computers, because mostly they're much clearer
and are going alternative, most of the time significantly more efficient
ways than the mainstream systems.

*Since when have you been an Amiga user?

That must have been since around 1990/91.

*Which Amigas do you own?

There's an Amiga 4000, an Amiga 1200, and an Amiga 3000,
all well spiced up, but only the A4000 has a PPC.

*Which OS version do you run?

I'm still developing under OS 3.1,
because all programs have to run optimally there.
Only the final tests are then done under OS 3.5 and OS 3.9.

*Which software are you developing?

fxPAINT, fxSCAN, VHI Studio, and Ultraconv.

*How did you get the idea for developing fxPAINT?

As it is usually the case with me before I start developing something,
I had a vision and a pretty good image of what the program should ultimately be able to do.
Once I have a vision that's fascinating me,
it doesn't let go of me until it's become reality.
In this case I wanted to write a graphics program that integrates as many functions as possible,
has a modern, intuitive user interface,
leads to fast results, supports the PPC, is able to tap into various picture sources,
is faster than anything else on the market etc. etc., and today that vision has become reality.

*Will there be further updates etc.?

Yes. I'm currently working on a number of updates,

esp. new versions of fxPAINT, fxSCAN, and VHI Studio.
The list of new features is already impressive and growing steadily.

*Will you port your software to the "AmigaOne"?

If it will ever become available, and the port will be worthwhile, yes.

*Will you switch to the "AmigaOne"?

I will most probably not buy the Eyetech board,
as I regard its concept as a complete mishap,
and can't imagine that this board will find enough buyers to justify support.
I will wait for a clean solution like the Pegasos board.

*Don't you lose the fun in developing
if you see how little this is still honoured in the Amiga marketplace?

The frustration level amongst users has by now become extremely high.
But I don't let myself put off by the abuse from a few people who can't control themselves.
For as long as there's a sufficient number of Amiga users who know how to
appreciate high-quality software, and are willing to honour this quality by
purchasing the software, I will keep on developing the software.
Anyway it's always fun. The results of the poll on our web sites show
clearly that the Amiga marketplace is consolidating, and there are only a few abandoning ship.
That leaves the hope that it will stay that way,
and that we don't fall below the necessary critical mass for me and my development.

*Will you support further Amiga OS versions?

If they will ever become available, and the port will be worthwhile, yes.
However, a port to AmigaDE isn't planned at this time.

*When did you last use your Amiga?

I'm currently writing these lines on it :-)

*Which software did you last buy for the Amiga?

Yikes, that has been a while, as I have the habit of writing my software myself :-)
I reckon it to have been STFax or PageStream.

*Which application/game software do you still use?

YAM, GoldEd, PageStream, Directory Opus, SAS/C as well as my whole palette of software :)
and many small tools and little helpers.

*Which software are you still planning to buy?

The Pegasos board at any rate.

*Do you believe in a comeback of Amiga?

It will probably not approach its old splendour,
but I don't rule out that the market may grow again,
reinvigorated by new hardware and operating system versions.
Though Amithlon alone, the AMIGA market will incerase a good deal.

(c) by Amiga Arena 9/2001

Amiga Arena Interview mit:

Felix Schwarz - Entwickler von fxPaint,fxScan und VHI Studio!

*Hallo stell Dich bitte einmal den Lesern der Amiga Arena vor?

Ich schätze mal die meisten kennen mich schon, aber für diejenigen die mich noch nicht kennen hier ein paar Zeilen zu mir: Mit dem Programmieren habe ich 1988 angefangen, zunächst auf einem ZX Spectrum, dann auf einem Sinclair QL. Der Amiga 2000 und Amiga 1200 waren die nachfolgenden Rechner, wobei auf letzterem mein erstes kommerzielles Projekt, Ultraconv, entstand, aber erst auf einem Amiga 4000 zur ersten kommerziell vertriebenen Version 3.0 reifte. Ende 1998 begann ich mit der Entwicklung von fxPAINT und konnte es bereits Ende 1999 in der Version 1.0 vorstellen. Neben vielen kleinen Projekten verschiedenster Art sind AMIGA-seitig noch Titel wie fxSCAN und VHI Studio hinzugekommen und erfreuen sich zunehmender Beliebtheit.

*Wie bist Du zum Amiga Gekommen?

Der Amiga 2000 und seine Grafikfähigkeiten haben mich überzeugt und nicht mehr losgelassen. Ich habe Nieschenrechner schon immer geliebt, weil sie meist viel übersichtlicher sind und alternative, meist wesentlich schlauere und effizientere Wege einschlagen als die Mainstream-Systeme.

*Seit wann bist du Amiga User?

Es muß so rund um 1990/91 gewesen sein.

*Welche Amigas Besitzt Du?

Als da wären ein Amiga 4000, ein Amiga 1200 und ein Amiga 3000, alle gut hochgerüstet, aber nur der A4000 hat einen PPC.

*Welche OS Version läuft bei Dir?

Ich entwickle noch unter OS 3.1, da alle Programme bereits dort optimal laufen müssen. Nur die finalen Tests werden dann unter OS 3.5 und OS 3.9 gemacht.

*Welche Software entwickelst Du?

fxPAINT, fxSCAN, VHI Studio und Ultraconv.

*Wie kamst Du auf die Idee fxPAINT zu entwickeln?

Wie das bei mir immer der Fall ist bevor ich etwas entwickle hatte ich eine Vision und ziemlich gute Vorstellung von dem was das Programm am Ende können sollte. Habe ich einmal eine Vision, die mich fasziniert, läßt mich diese nicht mehr los bis sie Realität geworden ist. In diesem Falle wollte ich ein Grafikprogramm schreiben, dass möglichst viele Funktionen in sich vereint, eine moderne, intuitive Oberfläche hat, schnell zum Ergebnis führt, den PPC unterstützt, verschiedenste Bildquellen anzapfen kann, schneller ist als alles andere auf dem Markt etc etc .. und die Vision ist heute Realität.

*Wird es weiterhin Updates etc. geben?

Ja. Ich arbeite derzeit an einer Reihe von Updates, v.a. an neuen Versionen von fxPAINT, fxSCAN und VHI Studio. Die Liste der neuen Features ist schon jetzt beeindruckend und wächst beständig.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Sollte es diesen jemals geben und sich eine Umsetzung finanziell rechnen, ja.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Das Eyetech-Board werde ich mir mit ziemlicher Sicherheit nicht kaufen, da ich dessen Konzept für gänzlich missglückt halte und mir nicht vorstellen kann dass dieses Board ausreichend Absatz findet um eine Unterstützung zu rechtfertigen. Ich warte auf eine saubere Lösung wie das Pegasos-Board.

*Verliert man nicht den Spass am entwickeln,
wenn man sieht wie wenig am Amiga Markt dies noch Honoriert wird?

Der Frustrationslevel unter den Anwendern ist mittlerweile extrem hoch. Von dem Gepöbel einiger weniger Leute die sich nicht unter Kontrolle haben lasse ich mich aber nicht abschrecken. Denn so lange es noch eine ausreichende Zahl an Amiga-Usern gibt, die qualitativ hochwertige Software zu schätzen wissen und auch bereit sind diese Qualität durch das Kaufen der Software zu honorieren werde ich die Software weiterentwickeln. Spass macht es allemal. Die Ergebnisse der Umfrage auf unseren Webseiten zeigen deutlich, dass sich der AMIGA-Markt festigt und es nur wenige Aussteiger gibt. Bleibt zu hoffen dass dies so bleibt und die für mich und meine Entwicklungen notwendige kritische Masse nicht unterschritten wird.

*Wirst du weitere Amiga OS Versionen unterstüzen?

Sollte es diese jemals geben und sich eine Umsetzung finanziell rechnen, ja. Eine Umsetzung auf Amiga DE ist zu diesem Zeitpunkt aber nicht geplant.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Ich schreibe gerade diesen Zeilen auf ihm :-)

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Huch, das ist schon eine Weile her, da ich die Angewohnheit habe meine Software selbst zu schreiben :-) Ich denke es wird STFax oder PageStream gewesen sein ..

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

YAM, GoldED, PageStream, Directory Opus, SAS/C sowie meine ganze Softwarepalette :) und viele kleine Tools und Helferlein.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Das Pegasosboard auf jeden Fall.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Zur alten Größe wird er wohl nicht mehr auflaufen, aber ich halte es nicht für ausgeschlossen dass der Markt, belebt durch neue Hardware und Betriebssystemversionen, wieder wachsen kann. Allein durch Amithlon wird sich der AMIGA-Markt um ein gutes Stück vergrößern.

(c) 9/2001 Amiga Arena

Amiga Interview with Dirk Stöcker
Developer of XAD

(15.05.2001)
translated: 22.05.2001 from Kai Stegemann

*Hello Dirk would you like to introduce yourself to our audience?

I am 25 years old and since the half of that time I own Amiga computer.
I am coding since the beginning of the 90ies and in the last fey years
I made projects (like XAD) that were greater and made more sense.

*What was your way to the Amiga computer?
*Since when do you use Amiga?

I got to the Amiga over the ordinary way of the C64.
I cannot answer the 2nd question accurately.
It must be around 1989.

*What types of Amiga computer do you own?

A A4000T with a PPC-Board and several extensions,
A1200, A2000 and 2 A500.

* What versions of AmigaOS is running on the machines?

On the A4000 it is OS3.9. On the A1200 V3.1. On the others 2.1 , 2.0 and 1.3.

*What kind of software do you develop?

At the moment mainly XAD and XFD.
Additionaly some developertools and apart that I am participating in some opensource-stuff.
Since I am no longer a student there is less sparetime for programming.

*What was the idea behind XadMaster?

I began to use the xfdmaster.library in 1996
(formerly the decrunch.library decruncher) with VirusZ.
One year later I began writing clients for that.
Beside that I wrote CheckX. It was the complicated handling of
the decrunching that disturbed me heavily, especially with VT.
So I created a concept at the end of 1997 and tryed to convince
Georg to make it come true. But he had no time and that was the reason
why I started the developing, with more experience trough XPK,
and in 1998 the first useable version was finished.
In the end of 1999 a nice tool was there.
How easy viruschecking became is visible trough CheckX.

*Can you please tell us something special about XADMaster?

There are many.
It can handle diskarchives as if they were e.g. lha.
Nowadays it recognises about 100 different types of archives.
The algorythm were created for high stability so that XAD can
decrunch some archives better than the original programme.
Some are even only decrunched with XAD. For others XAD is the only Amiga decruncher.
For that reason the system can be extended by everyone.
The website http://www.dstoecker.de/xadmaster.html gives detailed information about that.

*How long took the development?

Until now it were 3 years and there is still a lot to do (however noone believes me).
And without supporters like Stuart, Mikolaj, Andrew and Ronald it would last even longer.

*What software do you use for developing?

SAS-C 6.58 (what else?).
Inspire_II as editor (does anybody else no this one beside me?).
And then Mungwall, Enforcer, CyberGuard and all the other things.

*Will there be Updates in the future?

Yes for sure, XAD is not finished,
BUT if I had more time updates would come more fluently and
a finished unix-version would be there, too.

* How made XADMaster its way into AmigaOS3.9?

H&P had asked me and I had no problem with it.
I had never wrote XAD to earn money so the spreading
as a bundle with OS3.9 was a good idea.
I hoped honestly to find some new client-writers.

*What are the differences to the shareware-version?
(aare there any?)

There is no requester appearing if you dont have a keyfile but OS3.9.
Besides that the versions are identically.
On the one hand there are no updates available.
But on the other side you can register for half of the prize
(Amiga Arena makes it possible to do it without 3.9 ;-)
Many people dont register because they dont anything else
because the version included in 3.9 satisfies their needs.

* Dont you lose the interest in developing if you see
  how are honored in the Amiga market?

I am not developing to earn money,
but I need these programmes and developing makes fun.
As long as I recieve some stamps from all over the world,
some registrations or nice words I have no problems with it.

* Are you going to support future versions of the AmigaOs?

If my Amiga lives that long and if I dont
have to buy special hardware just to run the simple OS: YES!

* How do you, as a developre, see the future of Amiga?

The classic Amiga has and had sinvce 5 years no real future.
I hope that the new concepts will find their way because
I dislike modern PC-software (concepts and licensing).
If these concepts are realised by Amiga or others (years later)
cannot and wont be judged by me. I would like to be surprised.
I hope that I will be able to use a sytem
that makes fun as the Amiga (e.g. Linux does not belong to these systems).

* When did you use an Amiga the last time?

Sunday evening. Yesterday I was lazy. But this evening I will continue.
I have to finish the comtroling software for a small onechipbased hardware :-)

* What software did you buy last time for your Amiga?

An old diskpacker (RAP! TOP! COP!)
for 5DM because Stuart had written an COP! client
for XAD and he would like to have the programme for that client.
Besides that I dont buy software very often because
I am writing the software myself and I have everyrhing I need.

* What kind of software do you use until today?

Wordworth for writing texts, ArtEffects for imageprocessing and
several compiler, assembler (SAS, Storm, Maxon) and the software I need.
I dont play games very often,
but I would like to play modern versions of "The Settlers".

* What kind of soft-/ hardware are you planning to buy in the near future?

Maybe a sfx-board. Sometimes I think about buying
a modern PC but I dont know for what reason.
I have enough of them at work (okay only some of them are modern)

* Do you believe in a comeback of Amiga?

I dont expect anything I going to be surprised.

© Amiga Arena 2001

Amiga Arena Interview mit Dirk Stöcker
Entwickler von XAD

(15.05.2001)

*Hallo Dirk stell Dich bitte einmal den Lesern der Amiga Arena vor?

Ich bin ein Vierteljahrhundert alt und seit knapp der Haelfte dieser Zeit Amiga-Besitzer. Seit Anfang der 90er Jahre bin ich dann auch Amiga-Programmierer geworden und in den letzten Jahren habe ich auch Projekte (wie z.B. XAD) geschaffen, die etwas umfangreicher und sinnvoller sind.

*Wie bist Du zum Amiga Gekommen?
*Seit wann bist du Amiga User?

Zum Amiga bin ich wie es sich gehoert uber den C64 gekommen. Die zweite Frage kann ich nicht genau beantworten. Es muss kurz vor oder nach der Wende gewesen sein (also um 1989).

*Welchen Amiga Besitzt Du?

Einen Amiga4000T mit PPC-Board und allerlei Karten, einen A1200, einen A2000 und noch 2 A500.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

Auf dem 4000er laeuft OS3.9. Auf dem A1200 OS3.1. Auf den anderen 2.1, 2.0 und 1.3.

*Welche Software entwickelst Du?

Momentan hauptsaechlich die Entpackersysteme XAD und XFD. Ausserdem diverse Entwicklertools und nebenbei mache ich noch bei einigen OpenSource-Sachen mit. Seit ich meinen Studentenstatus aufgegeben habe, ist leider nicht mehr so viel Freizeit fuers Programmieren uebrig, so dass immer weniger wird.

*Wie kamst Du auf die Idee XadMaster zu entwickeln?

Ich habe 1996 angefangen die xfdmaster.library (der aus der decrunch.library hervorgegangene Fileentpacker) zu nutzen (mit VirusZ). Und ein Jahr spaeter habe ich dann auch erste Clients dafuer geschrieben. Ausserdem habe ich den einfachen Virenchecker CheckX entwickelt. Dabei stoerte mich schon immer die komplizierte Handhabung des Archive-Entpackens (besonders bei VT). Also habe ich Ende 1997 ein Konzept entwickelt und Georg vorgeschlagen es umzusetzen. Da der keine Zeit dafuer hatte, habe ich dann 1998 damit angefangen (mit etwas mehr Erfahrung durch XPK) und Ende 1998 war dann die erste nutzbare Version fertig. Ende 1999 war dann ein vernueftiges Tool daraus geworden .-) Wie einfach Virenchecken jetzt geworden ist, sieht man an CheckX.

*Erzähle uns bitte einige besonderheiten von XADMaster?

Tja, da gibt es viele. Es kann Diskettenarchive behandeln, als ob sie z.B. LhA-Archiv sind. Mittlerweile erkennt es fast 100 verschiedene Archiv-Typen. Die Algorithmen wurden auf hohe Stabilitaet ausgelegt,

so dass XAD teilweise Archive besser entpacken kann als die Original-programme :-) Einige Formate werden sogar nur von XAD entpackt. Fuer andere ist XAD der einzige Amiga-Entpacker.
Und das System kann von jedermann erweitert werden.
Ansonsten gibt die Seite http://www.dstoecker.de/xadmaster.html reichlich (englische) Auskunft ueber das System.

*Wie lange hat die Entwicklung gedauert?

Bis jetzt ueber 3 Jahre und es gibt noch viel zu tun (obwohl mir das keiner glauben will). Und ohne Helfer wie Stuart, Mikolaj, Andrew und Ronald wuerde es noch viel laenger dauern.

*Welche Software hast du dafür verwendet?

SAS-C 6.58 (was sonst?). Und Inspire_II als Editor (kennt den jemand ausser mir?) Und dann Mungwall, Enforcer, CyberGuard und wie die Tools alle heissen.

*Wird es weiterhin Updates etc. geben?

Ja. XAD ist noch lange nicht fertig. Und jetzt dass Wenn:
Wenn ich Zeit haette, gaebe es viel haeufiger Updates und wahrscheinlich auch schon eine fertige Unix-Version.

*Wie ist es dazu gekommen XADMaster in AmigaOS 3.9 einzubinden?

Haage&Partner hat gefragt und ich hatte keine Probleme damit. Da ich XAD nie zum Geldverdienen geschrieben habe, war die Verbreitung durch ein Bundle mit dem OS eine gute Idee. Ich hatte allerdings gehofft, dass sich vielleicht in paar neue Client-Schreiber finden wuerden.

*Was sind die unterschiede zur Sharewareversion?
(gibt es welche?)

Es kommt kein Shareware-Requester, wenn man kein Keyfile, aber OS3.9 hat.
Ansonsten sind die Versionen identisch, da ja auch die Shareware-Version nicht eingeschraenkt ist (bis auf den Requester).
Allerdings gibt es keine Updates. Dafuer kann man sich fuer den halben Preis registrieren lassen (was durch Amiga Arena auch ohne OS3.9 geht :-)

Viele Leute haben allerdings kaum Lust XAD zu registrieren, weil die im OS enthaltene Version auch schon alle Ansprueche befriedigt.

*Verliert man nicht den Spass am entwickeln, wenn man sieht wie wenig am Amiga Markt dies noch Honoriert wird?

Ich entwickle nicht, weil ich Geld verdienen will (das bekomme ich auf Arbeit), sondern weil ich die Programme selbst brauche und weil es Spass macht. Und solange ich wenigstens ein paar Registrierungen, ein paar lobende Worte oder schoene Briefmarken aus aller Welt bekomme, habe ich damit keine Probleme.

*Wirst du weitere Amiga OS Versionen unterstüzen?

Wenn mein Amiga solange lebt und ich mir keine besondere Hardware kaufen muss, mit der ich sonst nichts anfangen kann: Ja.

*Wie siehst Du die Amiga Zukunft als Entwickler?

Der klassische Amiga selbst hat und hatte seit mindestens 5 Jahren keine

Zukunft. Ich hoffe dass sich einige der von der momentanen Firma vorgestellten Konzepte durchsetzen werden, da mir die moderne PC-Software nicht gefaellt (Konzepte und Lizenzverhalten).
Ob sie allerdings von Amiga oder anderen (Jahre spaeter) realisiert werden kann und will ich nicht beurteilen. Ich lasse mich einfach ueberraschen.
Ich hoffe jedoch, dass ich bald ein System nutzen kann, was genausoviel Spass macht, wie der Amiga (Linux zaehle ich z.B. nicht dazu).

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Sonntag abend. Gestern war ich faul. Dafuer heute abend wieder. Ich muss noch dass Steuerprogramm fuer eine kleine Einchip-Prozessor-basierte Hardware fertigstellen :-)

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Ein alten Diskettenpacker (RAP! TOP! COP!) fuer 5DM, weil Stuart einen COP!-Client fuer XAD geschrieben hatte und gerne das Programm dazu haben wollte. Ansonsten kaufe ich selten Software, weil ich benoetigte Sachen alle schon habe oder selbst erstelle.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Wordworth zum Text schreiben, ArtEffect fuer Bildbearbeitung und verschiedene Compiler, Assembler (SAS, Storm, Maxon). Und was so eben gebraucht wird. Ich spiele sehr selten Computerspiele, obwohl ich gerne modernere Siedlerversionen spielen wuerde.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Vielleicht eine Soundkarte. Ansonsten denke ich manchmal darueber nach mir einen modernen PC zuzulegen. Aber so richtig weiss ich noch nicht wozu. Ich habe ja auf Arbeit genug von den Dingern (nagut, sind nur ein paar davon modern).

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Ich lasse mich ueberraschen.

(c) Amiga Arena 2001

Amiga Arena Interview
---

with Chris Perver,developer from Evenmore!

*Please Introduce yourself for the Readers!

Hi everybody! My name is Chris Perver from Bangor, N. Ireland.
I'm 20 years old, and work as an IT technician for
a double glazing company in Belfast.

*Since did you start to work with the Amiga?

I've had one Amiga or another since 1990 or there
abouts (not sure exactly what year). I owned an Amstrad 464
and my freind down the road had a Spectrum 48k. We would
often go to each others houses to play games. Then one
day he got an Amiga 500, and of course, I was blown away
by the graphics, the first game he showed me was Lemmings.
I can remember thinking, the pixels were so small you could
hardly even see them! The sound was excellent too, and
games like Pinball Dreams, Lotus and Sensible Soccer
convinced me to get an Amiga. So I put an ad in the paper,
Super Nintendo - part exchange for Amiga 500. Eventually
I got the Amiga, and loved every minute using it.

*What Amiga Modell do you own?

Since the Amiga 500, I have had an Amiga 600, 1200, and
3000, all which are no longer in use due to disrepair.
Currently I am emulating through the Cloanto package and
UAE, which is a good lot faster than even my 3000 was,
which is great. Also, Amiga parts are expensive, and due
to the fact that I work on PCs all day in my job, it is
easier and less costly for me to use a PC.

*What Version of the OS is running on your Computer?

I bought OS3.5 for my Birthday last year, and also
Opus Magellan II, which I am running.

*Which Software Develope you?

A little freeware textviewer called EvenMore.

*Can you tell us what your software is about?

Basically EvenMore displays text, with a nice
user-configurable interface.

*What created the idea in you to continue developing your software?

I develop EvenMore as a hobby, and the only benefit I
gain from it is the pleasure of having acheived something. Because
of that, I enjoy continuing to develop it.

*How long took the development up to now?

I have been developing EvenMore since 1996.

*What software are you using?

Firstly, Cloanto's AmigaForever package, which is excellent and
very good value for money.
WinUAE - I remember people boasting on Amiga IRC channels that
PC's couldn't emulate Amiga's because they were too good.
I'm sure glad we were wrong. I wouldn't know what to do without emulation!
OS 3.5 - I got this to see what all the fuss was about, to be honest
I wasn't impressed :/
Opus Magellan II - This is an excellent program, of which I still
don't use to it's full potential!
All the standard patching utilities, MCP, VisualPrefs, MagicMenu, etc,
all, which without, Workbench would look very plain indeed. Thanks!
TurboText - A good text editor, which I use to program EvenMore.
AmigaE - Of course, which is now freeware. A powerful Amiga language with
an easy learning curve, with which EvenMore is written. Thanks Wouter!

That is actually about all I use on the Amiga side of things, since
I only really use it for programming now.

*For what system are you developing?

Classic Amiga, OS3.0+

*Would you support the "Amiga One"?

That is a big question. We've had so many let-downs in the past with
Escom and so on, I would be relunctant to jump on to any passing
band-wagon now. A couple of years ago, I thought that I would never
ditch my Amiga for a PC, even while company after company were dropping
out. I think any new system would need to be at least a good competitor
against PC, not only hardware and cost wise, but also software wise.
We need companies who are willing to develop decent software that will
be competitive with their PC equivalent, because there simply isn't the
userbase anymore to support companies who develop for the Amiga, because
probably every other Amigan owns a PC, and would sooner buy software for
their PC, because they know it will be of a higher standard.
If all these queries were met, and AmigaOne is established as the next
generation Amiga (and you can buy it in the highstreet), then I would
gladly develop for it.

*What can we expect from future versions?

Because EvenMore is a hobby, this is a difficult
question to answer, as I have no real idea of what I want
EvenMore to do or be like.
But there are a few things I would like EvenMore to do, which
I may eventually do, unless someone else beats me to it!

An HTML > text conversion plugin.
The ability to display pictures in the EvenMore window.
A plugin-able GUI for EvenMore.

The last two are nice ideas but a long way off.

*Don't you lose the fun and interest in developing when
you see the small amount of feedback and money you get
from the small Amiga market?

It certainly helps to have feedback, and I love to hear
from people who enjoy using the program, and want to return
thanks, it does encourage me an awful lot.
But EvenMore is freeware because the only thing that keeps me
going is the satisfaction of having acheived something, and
so feedback or none, I still enjoy developing it.

*Get you enough Feedback for you Software?

I have had a good number of people who have emailed me about
the program over the years, and I would like to thank them for
that. I can't really complain. Because EvenMore is a hobby,
any feedback is a bonus for me.

*When did you use your Amiga for the last time?

Probably about 6 months ago.

* What software have you bought for your Amiga last time?

OS 3.5 & Magellan II.

* What software do you use till today?

As above.

* What soft/-hardware are you planning to buy?

I am considering whether to buy Amithlon to run on my PC.
Depends on the price, in relation to the performance against
WinUAE.

* Do you believe in a comeback of Amiga?

I think that depends on Amiga INC. Every Amiga owner has been
believing for a comeback, and if it were down to us, we would
have had one. We've been let down so many times, who can blame
us for giving up hope. But clearly things are moving, and time
will tell what the result of it is.

Thank you for your Answer!

Thankyou :)

(c) 10/2001 Amiga Arena

Amiga Arena Interview
---

mit Chris Perver,Entwickler von Evenmore!

Übersetzt für die Amiga Arena von Christian B.

*Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Hallo, alle miteinander! Mein Name ist Chris Perver aus Bangor in Nordirland.
Ich bin 20 Jahre alt und arbeite als EDV-Techniker für eine Isolierglasfirma in Belfast.

*Wann hast Du begonnen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Ich habe seit 1990 oder so (nicht sicher, welches Jahr genau)
den einen oder anderen Amiga gehabt.
Ich besaß einen Amstrad 464 und mein Freund die Straße runter hatte einen Spectrum 48k.
Wir haben uns oft gegenseitig besucht, um Spiele zu spielen.
Dann bekam er eines Tages einen Amiga 500, und natürlich war ich hin und weg von der Grafik.
Das erste Spiel, daß er mir zeigte, war Lemmings.
Ich kann mich noch erinnern, daß ich dachte, die Pixel sind so klein, daß man sie kaum sehen kann!
Der Ton war auch ausgezeichnet, und Spiele wie Pinball Dreams, Lotus und Sensible Soccer überzeugten mich,
mir ebenfalls einen Amiga zu besorgen.
Also setzte ich eine Anzeige in die Zeitung, gebe Super Nintendo in Zahlung für Amiga 500.
Schließlich bekam ich den Amiga, und genoß jede Minute, die ich ihn benutzte.

*Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Seit dem Amiga 500 habe ich einen Amiga 600, 1200 und 3000 gehabt,
die alle wegen Reparaturbedürftigkeit nicht mehr in Benutzung.
Im Moment emuliere ich mit dem Cloanto-Paket und UAE, was eine ganze Ecke schneller ist,
als es sogar mein 3000 war, was toll ist.
Außerdem sind Amiga-Ersatzteile teuer, und wegen der Tatsache,
daß ich den ganzen Tag bei meiner Arbeit an PCs arbeite,
ist es für mich einfacher und billiger, einen PC zu benutzen.

*Welche Betriebssystem-Version läuft auf Deinem Computer?

Ich habe mir zu meinem Gebutstag letztes Jahr OS3.5 gekauft
und auch Opus Magellan II, die bei mir laufen.

*Welche Software entwickelst Du?

Einen kleinen Freeware-Textanzeiger namens EvenMore.

*Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Im Grunde zeigt EvenMore Texte an, mit einem netten vom Benutzer konfigurierbaren GUI.

*Was brachte Dich darauf, Deine Sofware weiter zu entwickeln?

Ich entwickle EvenMore als Hobby, und der einzige Gewinn, den ich davon habe,
ist das Vergnügen, etwas zustande gebracht zu haben.
Deswegen genieße ich, es weiter zu entwickeln.

*Wie lange hat die Entwicklung bis jetzt gedauert?

Ich entwickle EvenMore seit 1996.

*Welche Software verwendest Du?

Zuerst Cloantos AmigaForever-Paket, welches ausgezeichnet ist und ein sehr gutes Preis/Leistungsverhältnis hat.
WinUAE - Ich erinnere mich an Leute, die auf Amiga IRC-Kanälen prahlten,
daß PCs keine Amigas emulieren könnten weil diese zu gut seien.
Ich bin sicher froh, daß sie nicht recht hatten.
Ich wüßte nicht, was ich ohne Emulation anfangen würde!
OS3.5 - Ich besorgte mir das um zu sehen, worum soviel Aufhebens gemacht wurde, und ehrlich gesagt, war ich nicht beeindruckt :/
Opus Magellan II - Das ist ein ausgezeichnetes Programm, das ich immer noch nicht voll ausnutze!
All die normalen Patching-Utilities, MCP, VisualPrefs, MagicMenu usw.,
ohne all die die Workbench wirklich ziemlich trist aussähe. Danke!
TurboText - Ein guter Text Editor, den ich verwende, um EvenMore zu programmieren.
AmigaE - Natürlich, welches jetzt Freeware ist.
Eine mächtige Amiga-Sprache mit einer leichten Lernkurve,
mit der EvenMore geschrieben wurde. Danke Wouter!
Das ist eigentlich zu ziemlich alles was ich auf der Amigaseite benutze,
da ich sie wirklich nur noch zum Programmieren verwende.

*Für welches System entwickelst Du?

CLassic Amiga, OS3.0 und höher.

*Würdest Du den "Amiga One" unterstützen?

Das ist eine große Frage. Wir haben in der Vergangenheit so viele Entäuschungen mit Escom und so weiter gehabt,
ich würde zögern, jetzt auf irgendeinen fahrenden Zug aufzuspringen.
Vor ein paar Jahren dachte ich, ich würde niemals meinen Amiga für einen PC den Laufpaß geben würde, selbst während Firma auf Firma ausstieg.
Ich denke ein neues System müßte zumindest ein guter Konkurrent für den PC sein,
nicht nur hardware- und kostenmäßig, sondern auch softwaremäßig.
Wir brauchen Firmen, die willens sind, vernünftige Software zu entwickeln,
die gegenüber ihrem PC-Äquivalent konkurrenzfähig ist, weil einfach die Nutzerbasis fehlt,
um Firmen zu tragen, die für den Amiga entwickeln,
weil wahrscheinlich jeder zweite Amiganer einen PC besitzt und eher Software für seinen PC kaufen würde,
weil er weiß, daß diese einen höheren Standard haben wird.
Falls all diese Anforderungen erfüllt würden, und
sich AmigaOne als die nächste Amiga-Generation etabliert hat
(und man ihn im Geschäft kaufen kann),dann würde ich mit Freude dafür entwickeln.

*Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Weil EvenMore ein Hobby ist, ist die Frage schwer zu beantworten, da ich keine wirkliche Vorstellung habe,
welche Funktionen oder Eigenschaften EvenMore haben soll.
Aber es gibt ein paar Sachen, die EvenMore meiner Meinung nach können sollte
und die ich vielleicht irgendwann umsetzen werde, es sei denn jemand kommt mir zuvor!
Ein HTML nach Text Konvertierungs-Plugin.
Die Fähigkeit, Bilder im EvenMore-Fenster anzuzeigen.
Ein Plugin-fähiges GUI für EvenMore.
Die letzten beiden sind nette Ideen aber noch lange hin.

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln,
wenn Du die geringe Resonanz und das wenige Geld siehst,

daß Du aus dem kleinen Amiga-Markt bekommst?

Sicherlich hilft es, Resonanz zu bekommen, und ich liebe es, von Leuten zu hören, die es mögen, mit dem Programm zu arbeiten, und ich möchte einen Dank zurückgeben, es ermutigt mich ungemein. Aber EvenMore ist Freeware weil das einzige, das mich weitermachen läßt, die Befriedigung ist, etwas geschafft zu haben, und deshalb genieße ich das Entwickeln mit oder ohne Resonanz.

*Bekommst Du genug Resonanz für Deine Software?

Über die Jahre mir eine ganze Menge Leute wegen des Programms gemailt, und denen möchte ich dafür danken. Ich kann mich wirklich nicht beschweren. Weil EvenMore ein Hobby ist, ist jede Resonanz für mich ein Bonus.

*Wann hast Du Deinen Amiga zuletzt benutzt?

Wahrscheinlich vor 6 Monaten.

*Welche Software hast Du zuletzt für Deien Amiga gekauft?

OS 3.5 und Opus Magellan II.

*Welche Software nutzt Du heute noch?

Siehe oben.

*Welche Hard-/Software hast Du vor zu kaufen?

Ich erwäge, Amithlon für meinen PC zu kaufen.
Hängt vom Preis ab verglichen mit der Leistung gegenüber WinUAE.

*Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Ich denke, daß hängt von Amiga Inc ab.
Jeder Amiga-Besitzer hat an ein Comeback geglaubt
und wenn es von uns abhinge, hätte wir eins gehabt.
Wir sind so oft enttäuscht worden, wer kann es uns verübeln,
wenn wir die Hoffnung verlieren?
Aber es ist klar, daß die Dinge in Bewegung sind
und die Zeit wird zeigen, was das Ergebnis davon sein wird.

*Danke für Deine Antworten!

Danke Dir :)

(c) 10/2001 Amiga Arena

Amiga Arena Interview
---

with Carl Svensson the developer from mp3Play

*Please Introduce yourself for the Readers!

My name is Carl Svensson. I was born in 1980. I'm a liberal socialst and I mostly listen to Pixies, VNV Nation and The Breeders for the moment. I like coffee, beer and the Swedish chewing tobacco variant called "snuff".

*Since did you start to work with the Amiga?

I started playing games on a friends A500 around 1987. In January 1991 I got my own A500 Plus.

*What Amiga Modell do you own?

I have one towered A1200, 060/50MHz with a CV64/3D and some other goodies, and a standard A1200 with a 040/40Mhz.

*What Version of the OS is running on your Computer?

AmigaOS 3.1

*Which Software Develope you?

I mostly concentrate on mp3Play right now, but I also code miscellaneous other utilities in ARexx. I write a lot of web stuff, too, mostly in PHP, ASP and My/MSSQL.

*Can you tell us what your software is about?

It's a minimalistic GUI for MPEGA.

*What created the idea in you to continue developing your software?

I love the Amiga and wanted to contribute something to the community. Of course, I like the fame, too :-)

*How long took the development up to now?

Err, not long. I'm not sure but it's a fairly simple script.

*What software are you using?

I use the DevPac text editor when developing. It's fast, small and simple.

*For what system are you developing?

AmigaOS.

*Would you support the "Amiga One"?

I don't think my software would have that big an impact on the new Amiga market since a G3 will eat all MP3s for

breakfast.

*What can we expect from future versions?

Hopefully and ID3 tag viewer. Any suggestions from users
are welcome, too.

*Don't you lose the fun and interest in developing when
you see the small amount of feedback and money you get
from the small Amiga market?

I think I get a fair amount of feedback for my development
actually. The ability to do this interview, for example.

*Get you enough Feedback for you Software?

See the previous answer.

*When did you use your Amiga for the last time?

Huh? I used it today, but I sure hope that wasn't the last time
I'll ever use it :-)

* What software have you bought for your Amiga last time?

My last shopping spree included ImageFX 4 and NetConnet 3.

* What software do you use till today?

DOpus 4, ImageFX, DevPac, Voyager, AmIRC, AmiTCP/Genesis,
MPEGA, KingCON, MCP and a bunch of other utilities and programs.

* What soft/-hardware are you planning to buy?

More memory and a bigger hard drive. Maybe an AmigaOne
if AmigaOS 4 becomes cool enough.

* Do you believe in a comeback of Amiga?

Not as we know it now. The A1 will probably have a different feel
to it than the current custom hardware with a tightly integrated
OS in ROM.

*Thank you for your Answer!

Thanks for asking the questions! :)

(c) 10/2001 Amiga Arena

Amiga Arena Interview
---

mit Carl Svensson,Entwickler von mp3Play

Übersetzt für die Amiga Arena von Christian B.

*Bitte stelle Dich den Lesern vor!

Mein Name ist Carl Svensson. Ich wurde 1980 geboren.
Ich bin ein liberaler Sozialist und höre momentan meistens Pixies,
VNV Nation und The Breeders.
Ich mag Kaffee, Bier und die schwedische Kautabak-Variante namens "snuff".

*Wann hast Du angefangen, mit dem Amiga zu arbeiten?

Um 1987 habe ich angefangen, Spiele auf dem A500 eines Freundes zu spielen.
Im Januar 1991 bekam ich meinen eigenen A500 Plus.

*Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Ich habe einen A1200 im Tower-Gehäuse, 060/50MHz mit einer CV64/3D
und ein paar anderen netten Kleinigkeiten und einen normalen A1200 mit einem 040/40MHz.

*Welche Version des Betriebssystems läuft auf Deinem Computer?

AmigaOS 3.1

*Welche Software entwickelst Du?

Ich konzentriere mich momentan hauptsächlich auf mp3Play,
aber ich code auch verschiedene andere Utilities in ARexx.
Ich schreibe auch eine Menge Zeug fürs Web, meist in PHP, ASP und My/MSSQL.

*Kannst Du uns sagen, worum es bei Deiner Software geht?

Es ist ein minimalistisches GUI für MPEGA.

*Was hat in Dir die Idee geweckt, Deine Software (weiter) zu entwickeln?

Ich liebe den Amiga und wollte etwas zur Community beitragen.
Natürlich mag ich auch den Ruhm :-)

*Wie lange hat die Entwicklung bisher gedauert?

Ähm, nicht lange.
Ich bin nicht sicher, aber es ist ein einigermaßen einfaches Script.

*Welche Software verwendest Du?

Beim Entwickeln verwende ich den DevPac Texteditor.
Er ist schnell, klein und einfach.

*Für welches System entwickelst Du?

AmigaOS.

*Würdest Du den "Amiga One" unterstützen?

Ich glaube nicht, daß meine Software einen so großen Einfluß auf den neuen Amiga-Markt haben würde, da ein G3 alle MP3s zum Frühstück essen wird.

*Was können wir von zukünftigen Versionen erwarten?

Hoffentlich einen ID3 Tag-Viewer.
Vorschläge von Usern sind auch willkommen.

*Verlierst Du nicht den Spaß und das Interesse am Entwickeln,
wenn Du siehst, wie wenig Resonanz und
Geld Du aus dem kleinen Amiga-Markt erhältst?

Ich denke ich bekomme eigentlich eine ordentliche Menge an Resonanz für meine Entwicklung.
Zum Beispiel die Möglichkeit, dieses Interview zu machen.

*Erhältst Du genug Resonanz für Deine Software?

Siehe vorige Antwort

*Wann hast Du Deinen Amiga das letzte Mal benutzt?

Hmm? Ich benutzte ihn heute, aber ich hoffe doch sehr,
daß das nicht das letzte Mal war, daß ich ihn jemals benutzen werde :-)

*Welche Software hast Du zuletzt für den Amiga gekauft?

Meine letzte Einkaufsorgie beinhaltete ImageFX 4 und NetConnect 3.

*Welche Software nutzt Du heute noch?

DOpus 4, ImageFX, DevPac, Voyager, AmIRC, AmiTCP/Genesis,
MPEGA, KingCON, MCP und einen Haufen anderen Utilities und Programme.

*Welche Hard/Software hast Du vor zu kaufen?

Mehr Speicher und eine größere Festplatte.
Vielleicht einen AmigaOne falls AmigaOS 4 cool genug wird.

*Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Nicht wie wir ihn heute kennen.
Der A1 wird sich wahrscheinlich anders anfühlen
als die jetzige Hardware mit einem fest integrierten OS im ROM.

*Danke für Deine Antworten!

Danke für das Stellen der Fragen! :)

(c) 10/2001 Amiga Arena

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Ich heiße Achim Stegemann und bin schreibe Software für den Amiga,
die nicht so Mainstream ist.

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Seit 1987. Ich habe mit einem A500 angefangen.

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Ein A4000 Desktop mit PPC604e/200 und einer 060 drin.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

OS 3.5

*Welche Software entwickelst Du?

Ich habe das Astronomieprogramm Digital Almanac geschrieben.
Desweiteren habe ich noch einige Freeware-Tools für das Aminet geschrieben:
Einige Datatypes, als auch WarpOS-Portierungen der asyncio.library und des
xpkGZIP-Moduls.

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Ja. Im Moment stehe ich kurz vor der Fertigstellung von Digital Almanac III,
welches WarpOS unterstützt.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Als ich Digital Almanac II 1998 veröffentlicht habe, war ich über die positive
Resonanz überrascht. Zwar gab es bis dato schon andere gute Astronomie-Programme,
doch war DA II das einzige, welches weiterentwickelt wurde. Augrund des guten
Echos der Amiga-Gemeinde habe ich beschlossen, das Programm weiterzuentwickeln.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?
*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Diese beiden Fragen kann ich zu einer Antwort zusammenfassen.
Ich warte noch ab, wie sich der AmigaOne verkauft. Im Moment habe ich
leider keine Zeit, mich damit auseinanderzusetzen, aber im Großen und Ganzen
stehe ich dem neuen Amiga sehr positiv gegenüber. Bei entsprechender Verbreitung
des neuen Amigas könnte ich Digital Almanac durchaus umsetzen.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Jeden Tag !

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Ich habe mir WipeOut in Neuss gekauft. Das Spiel ist zwar schon etwas älter,
aber es macht ne Menge Spaß.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Programmieren ist meine Leidenschaft,
daher sind meine Hauptanwendungsprogramme Amiga-Compiler
wie StormC oder auch GCC.
Leider habe ich zum Spielen kaum noch Zeit.
Aber WipeOut ist wirklich klasse.
Auch für eine Runde DOOM oder Quake bin ich gerne zu haben.
Seit einiger Zeit habe auch auch alte C64-Spiele
wieder ausgegraben (Emulator),
die auch heute noch sehr viel Spaß machen.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Im Moment weder noch. Von der Hardware-Seite bin ich gut eingedeckt
(CyberstormPPC, CybervisionPPC,Toccata und ein CD-Brenner).
Von der Software-Seite her gibt es auf dem Amiga-Markt im Moment nichts
interessantes für mich, was ich mir kaufen würde.
Aber ich beobachte mit Interesse die PD-Szene.
Ich finde es erstaunlich, was Hobby-Programmierer zu Stande bringen.
Tatsache ist, dass Freeware-Programme oft besser sind,
als kommerzielle (z.B. Lame, AmigaAMP, AmiTradeCenter, etc).
Daher ist der kommerzielle Markt für mich momentan uninteressant.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Auf jedenfall kein Comeback für den Classic-Amiga, auch mit PPC.
Das ist vorbei.
Aber ich denke dass die eingefleischten Amiganer (wie ich),
ihren Classic-Amiga bestimmt noch viele Jahre nutzen
werden, so dass hier eine gewisse konstante Zahl an Amigas der alten Garde
uns noch erhalten bleiben wird.
Leider hat der Classic-Amiga mit dem Scheitern
der G3/G4-Karten vollends jede Chance verloren.
Der neue Amiga (AmigaOne mit SDK) ist vom Konzept her eine tolle Maschine.
Man kann nur hoffen, dass das die DOSen-verwöhnte PC-Welt auch mitbekommt.
Er wird einen schweren Stand haben.
Ich denke, er ist nicht mit einem Windows-PC zu vergleichen,
aber er wird es schwer haben,sich mit Linux,
BeOS oder MacOS in eine Reihe zu stellen.
Ich wünsche jedenfalls dem neuen Amiga einen guten Start.

Vielen Dank für Deine Teilnahme!

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview!

Geführt von Olaf K.
(c) Amiga Arena 2000

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Unter dem Label PerSuaSiVe SoftWorX entwickele ich Software für den Amiga und habe auch mit diversen Firmen im Amiga-Sektor zusammengearbeitet - der eine oder andere dürfte auch in Zusammenhang mit Amiga Inc von mir gelesen haben.

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Seit Ende 1988.

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Derzeit einen A4000/040 mit PPC604-200.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

OS 3.1/WB 3.5.

*Welche Software entwickelst Du?

Grafiksoftware im weitesten Sinne und anwendungsspezische Software aus den unterschiedlichsten Bereichen.

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Der Nachfrage entsprechend. Momentan herrscht im Amiga-Bereich anscheinend eine sehr grosse Flaute - da fragt man sich natürlich, ob der Aufwand sich noch lohnt.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Genug ist eigentlich nie genug, aber momentan würde ich von einer absolut unbefriedigenden Situation sprechen.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Das ist sehr unwahrscheinlich.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Ich glaube die Zeiten, in denen man auf Systeme umsteigt, sind vorbei (Apple ist da vielleicht eine Ausnahme) - im wesentlichen spielen nur noch Betriebssysteme eine Rolle, und am PC als Basis kommt niemand vorbei.
Andererseits besitzen eine Menge Leute neben ihrem PC noch einen Amiga, einen Laptop und eine Spielekonsole.
Mal schauen, ob der Platz reicht ;-)

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Gerade beantworte ich ein paar Interview-Fragen damit...

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Es muss irgendeine CD von Schatztruhe gewesen sein.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Spiele so gut wie nie, die Anwendungsprogramme eigentlich alle
- insofern es mir sinnvoll erscheint.

*Wele Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Mein Bedarf an neuer Software für den Amiga ist nicht sehr gross -
wenn man einmal von kostenpflichtigen Updates absieht.

Was die Hardware angeht, habe ich beispielsweise seit Monaten
eine CyberVisionPPC-Grafikkarte (vor)bestellt, die allerdings nicht
geliefert wird - lediglich der Preis wurde zwischenzeitlich
um 100 DM erhöht.

Ich denke, das spricht für sich.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Da das wirklich eine Glaubensfrage zu sein scheint - wenn man die
unterschiedlichen Beiträge im Netz liest - möchte ich mich an diesem
Wettbewerb der Spekulationen, Träume, Wünsche und Hoffnungen momentan
eigentlich nicht beteiligen: man wird sehen!

*Vielen Dank für Deine Teilnahme!

Kein Problem.

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Also mein Name ist André Beer.
Ich bin 25 Jahre alt und arbeite hauptberuflich bei einer Krankenkasse.
Neben dem Amiga und der Entwicklung von GeoWorld
gehören zu meinen Hobbies sportliche Aktivitäten
(u.a. aktiv Tischtennis),Kino (zuletzt "Gladiator") und Reisen.

Zum GeoWorld-Team gehören ferner noch David McMinn,
ein Student und Amiga-Profi aus Aberdeen/Schottland
sowie Gary Goldberg aus den USA (überarbeitet meine
englischen Übersetzungen).
Mein Bruder Ronny mußte seine Mitarbeit an GeoWorld
aus Zeitmangel leider einstellen... :-(

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Das erste Mal hatte ich 1990 Kontakt mit dem Amiga.

Vom ersten umgetauschten DDR-Geld und dem in den Ferien erarbeiteten Geld
kaufte ich mir einen Amiga 500 mit 37"-Fernseher, ohne eigentlich zu
wissen was ein Amiga ist.
Ich stand im Kaufhaus vor der Entscheidung zwischen Amiga
(damals 850,- DM mit lediglich 512 KB Speicher, 25,- DM
für einen Pack DD-Disketten usw.) und einem Schneider CPC.
Der Amiga überzeugte mich (gottlob!)
bei gleichem Preis durch seine bessere Grafik,
besseren Sound und die (zu DOS-Zeiten) vergleichsweise geniale Workbench 1.3

Den Amiga 500 habe ich jedoch hauptsächlich zum Spielen genutzt,
mal abgesehen von etwas Textverarbeitung, Zeichnen usw.

Erste Programmierversuche (in AmigaBasic, AMOS, später in AmigaE) habe ich
1994/95 unternommen.
Seit 1996 arbeite ich kontinuierlich an der Entwicklung
von GeoWorld, das im Dezember 1997 das erste Mal veröffentlicht wurde.

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Neben dem bereits erwähnten Amiga 500 gehören noch zur Familie: ;-)

. ein CD 32 (beide gehören jetzt meinem Bruder)
. ein Amiga 1200 / OS 3.0 mit Blizzard 1230/50 Mhz + 16 MB FastRam
  sowie 340 MB Festplatte und 14" Microvitec-Monitor
. ein Amiga 1200 / OS 3.1 im Infinitiv-Tower mit.
  BlizzardPPC 603+/240 Mhz + 68040/25 Mhz (+ SCSI)
  BVisionPPC-Grafikkarte 8 MB
  2 MB ChipRam + 64 MB FastRam
  6,4 GB Seagate-Festplatte
  36x Slot-In Pioneer-CDRom
  6x/2x/2x SCSI-CD-Brenner
  HD-Diskettenlaufwerk

17"-Belinea-Monitor + Monitorumschalter

*Welches OS Version läuft bei Dir?

OS 3.5

*Welche Software entwickelst Du?

. GeoWorld - Erdkunde auf dem Amiga
(samt notwendiger Entwicklungs-Tools, wie einen Daten-Manager)

GeoWorld ist jedoch nicht einfach nur ein Programm - es ist auch eine
Sammlung von Landkarten und vielen Länder- und Städte-Informationen,
alles intelligent verknüpft.

. deutsche Übersetzung + Support für die neue PureBasic-Programmiersprache
und (falls ich mal die Zeit finde) hierfür eines visuellen GUI-Editors

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

JA!

Allerdings ist die derzeit laufende Erweiterung der Datenbestände sehr zeitaufwendig.
Parallel läuft noch die Übersetzung ins Englische,
wofür ich auch erst die Rohfassung erstellen muß
und diese dann von ATO überarbeiten lasse.

Könnte gut und gerne Hilfe gebrauchen, um mich wieder mehr der
Programmierung zuzuwenden...

Das nächste Update, soviel kann ich ja schonmal verraten, wird sich
mit der Geschichte der einzelnen Länder befassen...

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Könnte besser sein... ;-)

Registrierungen kommen oft sehr schubweise, mal zwei in der Woche,
mal wieder einen Monat gar keine. :-(

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Bei Verfügbarkeit entsprechender Entwicklungstools (PureBasic)
und wenn es meine knappe Freizeit zuläßt, sicherlich.

Daher werde ich mich die nächsten Monate auch erstmal ausschließlich
auf Updates der Datenbestände beschränken.
Denn diese können einfach in einer neuen Version
auf der neuen Plattform weiterverwendet werden.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Komplett umsteigen sicherlich nicht sofort.

Ich besitze ja einen recht gut ausgestatteten Amiga...

(und nebenher auch einen PIII-PC der neueren Generation)

Wenn die Hard- und Software des AmigaOne jedoch überzeugt
(und das hoffe und wünsche ich mir sehr),
werde ich mir sicherlich einen zulegen...

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Ich benutze ihn eigentlich täglich.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zuletzt gekauft?

AmigaOS 3.5, fxPaint, Aminet-Set

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Anwender: DirOpus, Wordworth 5, BlitzBasic, YAM 2.0, Miami u.v.a.

Spiele: Sensible World of Soccer (aus Zeitmangel leider nur ganz selten :-(

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Hardware: prinzipiell keine mehr, ich warte auf den AmigaOne

Software: jeweils die Aminet-Sets, und sonst mal sehen...

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Ich hoffte immer sehr und glaube nach den letzten Interviews und Statements
von Bill McEven auch tatsächlich daran.
Die letzten Ankündigungen über strategische Partnerschaften
(Corel, Sun, Matrox) stimmen da umso zuversichtlicher.

Fleecy und Bill und all die anderen, warum sollten die ihr Geld und ihre
Zeit nutzlos investieren, wenn sie nicht selbst an eine Wiederauferstehung
des Amiga glauben würden?!

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Please Introduce yourself for the Readers!

Hi, I'm Andrew Crowe of MantaSoft.
I have made many Amiga PD games and a small number of utilities.
Currently my most famous creation is 'James Bond: You Only Live Twice',
which was described in AF as 'the best game of the month' :)

I've now started to write commercial games,
my first one to be released was Pictris,
and I now have two other in the works:
Blast Squad, a really good version of the classic Super Bomberman
and Solar Conquest,
a space stratagy game like Civilisation,and with internet play support.

*Since did you Start to Work with the Amiga?

Must be since about '96

*Which Amiga Modell have you got?

A1200 with 040/25 and PPC 240.

*Which Amiga OS Version is used by you?

3.1

*Which Software Develope you?

I have made various freeware games including Wizards of Odd and James Bond.
I have also made a few utilities such as AsciiStudio and Serial Paint

*Would you continue Develope for your Software?

I am :)

*Get you enough Feedback and Registration for you Software?

Well, I got a little feedback from my games.
A didn't really get any registrations at all from my shareware stuff
but I don't mind ;)
Now I have started commercial development,
I should make a little more :)

*Would you Develope your Software for the AmigaOne?

I dont know how to yet

*Would you change to the New Amiga?

Probably

*When have you used your Amiga at last?

Um, to answer this questionnare? :)

*Which was your last Soft/Hardware Product you buy?

A replacement CD-Rom drive

*Which Software used you on you Amiga?

Mainly internet software.
I also play a few old games, and do development

*Which Soft/Hardware would you buy in the Future?

Maybe an SCSI harddrive,
maybe then that new PCI bus and a gfx card

*Do you belive on the Amiga comeback?

Hopefully, especially as it is a replacement opperating system now,
so existing PC users can use their decent hardware with a decent OS :)

Thank you for your Answer!

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Mein Name ist Christian Steiner,
wurde 1968 in Bad Bentheim geboren und wohne nun in Schüttorf, wo ich arbeite.
Meinen ersten Computer, einen Commodore C64 bekam ich mit 15 Jahren.
Auf diesem Computer lernte ich zunächst die Programmiersprache "BASIC"
und später auch Maschinensprache.
Meinen ersten "AMIGA" bekam ich dann 1986 -einen A1000.
Seit 1993 habe ich nun einen A1200,
den ich im Laufe der Zeit zu einem leistungsfähigen Computer aufgerüstet habe.
Im Winter 1998 hatte ich dann auch endlich etwas Zeit,
um auch auf dem AMIGA Programme zu schreiben.

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Ich bekam meinen ersten AMIGA 1000 im Sommer 1986
1993 habe ich mir einen A1200 zugelegt.

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Ich besitze einen A500, einen A1000 (mit2,5 MB RAM!),
ein CD32 und zwei A1200.
Von den A1200 ist einer aufgerüstet:
Micronik-Tower, ZII BUS, Blizzard1230II 50MHZ + FPU 50MHZ, 32MB RAM, Cybervision 64 3D,
TOCCATA Audiokarte, OKTAGON SCSI, CONNEXION Netzwerk-Karte.
Siamese-System von HIQ

*Welches OS Version läuft bei Dir?

In meinem A1200T läuft seit Nov.99 OS3.5

*Welche Software entwickelst Du?

Ich habe ein paar Spiele geschrieben:

To The Moon - ein Mondlander (es war mein erstes Spiel auf dem AMIGA)
Matrix Hunter - shoot'em up
SHARK! - Tauchspiel/Geschicklichkeit
CrazyCrystals- Denkspiel

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Bei Sharks! werden immer noch Kleinigkeiten verbessert.
Da ich vor kurzer Zeit eine CD32-Version von "SHARKS!" rausgebracht habe,
hatte ich leider nicht soviel Zeit für meine anderen Projekte.

CrazyCrystals ist zur Zeit noch in der beta-Phase,
läßt sich aber schon spielen (Demo ist auf meiner HP).

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Ich habe Registrierungen und auch einige nette Mails bekommen !
Allerdings ist es doch sehr wenig geworden....

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Hmm... ich bin mir noch nicht sicher, ob ich auf den AmigaOne umsteige !

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

s.O.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Oh.... Jeden Tag ...
Zu Zeit läuft er auch.
Da ich mit dem SiameseSystem meinen AMIGA mit meinem PC Vernetz habe,
laufen immer beide Computer, so kann ich mir immer den aussuchen,
der für eine Bestimmte Aufgabe am besten ist !

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

AMINET CD37, AMIGA ARENA CD

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Am wichtigsten sind für mich die Grafik/Druckprogramme ...
PPaint 7 und TurboPrint (und natürlich SIAMESE ! ;))

*Wele Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Bei der Hardware ist mein Amiga so, wie ich ihn brauche.
Softwaremäßig werde ich mir auch weiterhin die AMINET CDs zulegen.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Es steht nicht gerade gut um unseren AMIGA,
da von den Firmen nicht genug getan, bzw. zu langsam gehandelt wird.
Ein Comeback wird es wohl kaum geben,
wenn nicht endlich mal was richtig gemacht wird !

Vielen Dank für Deine Teilnahme!

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Please introduce yourself to the readers!

I am Damir Arh from Slovenia.
I study computer and information sience.
In my spare time I develop some software for the Amiga
and recently also for Java/Windows.

*When did you start to work with the Amiga?

I don't remember exactly anymore.
I got my first Amiga 500 in the early 1990's.

*Which Amiga modell have you got?

A1200 with 68030/50.

*Which Amiga OS version are you using?

OS 3.5

*Which software do you develop?

I publicly released BallMaster,
StopMenu (continued work from Tomasz Wojcik) and TV-Logo.

*Will you continue developing your software?

As long as I still receive registrations.
At the moment this means further development
for StopMenu and TV-Logo, but I've abandoned BallMaster.

*Do you get enough feedback and registrations for you software?

Not as much as I'd like.
But I guess I couldn't expect more in the current Amiga situation.

*Will you port your software to the AmigaOne?

My current programs certainly not.
Future programs yes, as long as I see it as a viable platform.

*Will you buy the new Amiga?

As a hardware device probably not,
as an operating environment yes if it brings what it promises.

*When was the last time you used your Amiga?

Just yesterday when I did some work on the TV-Logo and I'll turn it on
later today to continue that work.

*Which was your last software/hardware product you bought?

It must have been a game from Clickboom or an Aminet CD from Schatztruhe.

*Which applications/games do you use on your Amiga?

I mainly use things I need for development: text editors, compilers etc.
I don't use it for playing games anymore.

*Which software/hardware will you buy in the future?

For my current Amiga probably none.

*Do you belive in the Amiga comeback?

I'd like to see a comeback but after all that waiting I don't know
what to believe anymore.
We'll see what will happen.

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

Please Introduce yourself for the Readers!

Hi,I'm Davy Wentzler, author of the audio harddisk-recording program
'Audio Evolution' (http://www.audio-evolution.com).

Since did you Start to Work with the Amiga?

Well, I started with an A500 around 10 years ago and started to do
some coding in 1992.

Which Amiga Modell have you got?

Currently, I own an A4000 with CyberStormPPC 68060/604@233,
Prelude soundcard, Hypercom serial card, CyberVision64, etc.

Which Amiga OS Version is used by you?

OS3.5

Which Software Develope you?

Audio Evolution.

*Would you continue Develope for your Software? *

Definately!

Get you enough Feedback and Registration for you Software?

Well, unfortunately the Amiga market is small and the Amiga audio
market is even smaller!
So, I don't expect much, but sometimes I wish to get more feedback.

Would you Develope your Software for the AmigaOne?

I currently do some work on the audio part for the new Amiga
already, but unfortunately I can't tell you more because I'm under NDA!
At some stage I will definately port Audio Evolution to the new Amiga.

Would you change to the New Amiga?

At first, I think I'll use them both, but eventually, yes.

When have you used your Amiga at last?

I use it nearly every day for Internet and developing.
Besides that I use my DevBox to work on the new Amiga.

Which was your last Soft/Hardware Product you buy?

The DevBox, Amiga SDK, BurnIt, ...

Which Software used you on you Amiga?

IBrowse, BurnIt, SAS/C, YAM, DOpus4, Audio Evolution :-)

Which Soft/Hardware would you buy in the Future?

Probably an X-Surf and a CyberVisionPPC.

Do you belive on the Amiga comeback?

Of course, I'm on the team! :-)

Thank you for your Answer!

My pleasure! :-)

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Mein Name ist Denis Unger und wurde 1975 geboren.
Programmiere seit ca. 1992 auf dem Amiga
und bin ab 1996 systematisch auf den PC umgestiegen.
Arbeite seit ca. 2 Jahren (nach Studium zum Diplom-Informatiker)
in einem Systemhaus als Projektleiter und Programmierer.

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Seit ca. 1989 und seit 2000 mit UAE.

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Amiga 1200 mit Blizzard 1230 50MHz + FPU.
Nur 8 MB RAM und 500 MB Harddisk
und auf dem PC benutze ich den UAE,
welcher recht gut funktioniert.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

OS 3.1.

*Welche Software entwickelst Du?

Foreign Language Master - FLM (ein elektronisches Wörterbuch),
diverse Tools und beruflich programmiere ich mit an einer Internet-Cafe-Lösung
und mache Anpassungen an ERP-Systemen bis hin zum eCommerce.

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Prinzipiell ja.
Nur fehlt mir hauptsächlich die Zeit und Lust zum Programmieren.
Wenn es genug Feedback gäbe, würde ich sicherlich mehr Zeit investieren.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

eher nicht

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

vorerst nicht

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

vorerst nicht

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

vor ca. 2 Monaten wo ich meine Amiga-Platte auf den PC kopiert habe.
Dort versuche ich nun mit dem UAE zu arbeiten und auch zu programmieren.
(ist immerhin halb so schnell wie mein echter Amiga)
ansonsten starte ich manchmal den UAE um an FLM zu programmieren

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Kann mich nicht mehr genau daran erinnern, da es schon eine Ewigkeit her ist.
Ich glaube es war Worms.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

hauptsächlich Maxon C++ und div. Editoren

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

evtl. eine PCMCIA Netzwerkkarte und Miami

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

nicht mehr

Vielen Dank für Deine Teilnahme!

ok

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Wir sind eine Gruppe von Computer-Freaks,
die ihre spärliche Freizeit damit verbringen, Spiele, Tools und Demos zu schreiben.
Im einzelnen wären da Michael "The Diabolic" Schäfer (Grafiker und Coder),
Markus "Atroxis" Holler (Musiker), Hagen "Draconian" Hamann (Tester)
und Dennis "Hurrican" Pauler (Coder).

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Wir sind seit 1984 beim C64 dabei und sind 1990 dann auf den Amiga umgestiegen.

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Also, der A3000 und das CDTV fehlen uns noch... :-)

*Welches OS Version läuft bei Dir?

Natürlich OS 3.5!

*Welche Software entwickelst Du?

Wie oben erwähnt schreiben wir Tools, Demos und Spiele.
Zur Zeit arbeiten wir an einem Online-Spiel und planen zukünftige Projekte.

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Da unsere Spiele keine gravierenden Fehler mehr aufweisen,
ist eine Weiterentwicklung nicht geplant - wir arbeiten lieber an neuen Projekten.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Alles ist relativ - für die Verhältnisse des mittlerweile doch stark geschrumpften Amiga-Marktes
bekommen wir erstaunlich viel Resonanz,
über die wir jedoch immer wieder erfreut sind.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Ist geplant - vorausgesetzt der AmigaOne wird so gut, wie angekündigt...

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Siehe oben - wenn er wirklich gut wird (und auch wirklich kommt ;-)
und nicht überteuert ist und es gescheiten Support gibt...

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Gestern.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

EaSYS von Tom Neidhardt.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Wipeout.

*Wele Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Wahrsceinlich noch ein paar Adventures
(Simon2 und In Shadow of Time sind bereits vorbestellt)
zur Inspiration und Tales of Tamar.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Ähm, tja - sagen wir es mal so:
Es gibt nur zwei unverrückbare Erkenntnisse im Leben eines Amiganers:

1. Der Amiga kommt wieder.
2. Die Erde ist eine Scheibe.

Vielen Dank für Deine Teilnahme!

Kein Problem...

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Mein Name ist Elmar Plischke.
Ich bin mittlerweile Dipl. Math.
und in der Anfangsphase meiner Promotion an der Universität Bremen.
Während meines gesamten Studiums hat mich mein Amiga begleitet.
So entstand ein Großteil meiner Diplomarbeit auf dem Amiga.

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Das muß Anfang der 90er gewesen sein.
In der ersten Zeit habe ich meinen Bruder vom Spielen auf seinem A500
abgehalten, indem ich mit AmigaBasic herumexperimentiert habe.
(Hilfe, ich habe Programmieren mit einem Microsoft-Produkt gelernt
-- so etwas prägt fürs Leben.)

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Amiga 4000/040/25 PiccoSD64, FastLaneZ3, BuddhaIDE & Catweasel

*Welches OS Version läuft bei Dir?

OS 3.5

*Welche Software entwickelst Du?

Programme im Aminet:
Klotz -- Workbench Tetris
pio_icon -- Icon Loader/Saver Plugin für PPaint
BCDPlay -- better 'beta' CD-Player
rlab -- Portierung einer Mathe-Software

Unveröffentliche Sachen:
CoolAGA -- simpler Programm-Starter
Portierung diverser GNU-Programme
Bitmap-Schriften

Bei mir wird nach persönlichem Bedarf entwickelt.
BCDPlay entstand z.B. weil sich Mitsumi FX001(Doublespeed)
im VOBKit nicht mit vorhandenen Spielern
zum Musikmachen überreden ließ.

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Ja. Ab und an hat man doch einen Einfall.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Es gab nie genügend Feedback.
Ich habe eine (in Ziffern 1) Postkarte für BCDPlay erhalten.
Nun, BCDPlay hatte auch ein Beta-Test-Formular
(ähnlich wie dieser Interview-Bogen) auf den doch einige Leute
geantwortet haben.

Bei der Erstveröffentlichung von Klotz kam gerade eine
email, in der auch gleich um Soundeffekte gebeten wurde.
Der Schreiber erhielt eine Spezialversion, die ich jetzt
veröffentlicht habe.

Für pio_icon sieht die Bilanz noch schwärzer aus:
Obwohl dieses Programm als TOP-Download in den AMINET-Charts
geführt wurde, hat sich niemand dafür bedankt oder sich
über die vielen Fehler in diesem Programm beklagt.

Auch zu RLaB kam kein Feedback.
RLaB2 läuft deswegen nur bei mir daheim.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Ungewiss.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?
Ungewiss.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal benutzt?

Gestern.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Das war wohl die OS3.5 Developer CD.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Mein Bruder ersteigert fleissig alte Programme/Spiele bei eBay,
so dass ich Zugriff auf sehr viele gute Programme habe.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Ein Scanner steht noch auf der Wunschliste.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Ich würde den Zustand des Amigas als irgendwo
zwischen Koma und Zombie ansehen.
Ich weiss nicht ob es richtig ist von einem Comeback zu sprechen,
wenn man ein Alternativ-OS zu M$ präsentiert, das
den Namen "Amiga" trägt.

Tschuess,
Elmar

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Mein Name ist Felix Schwarz und ich bin Gründer und Hauptentwickler meiner
eigenen Softwareschmiede "Innovative",
die u.a. durch fxPAINT, fxSCAN, VHI Studio
und Ultraconv bekannt geworden ist.

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Es muss wohl 1992 gewesen sein,
als ich mich das erste Mal mit einem A2000 beschäftigt habe.

*Welche Amiga-Modelle besitzt Du?

Einen aufgerüsteten Amiga 4000 Desktop
mit CD-Brenner, PPC-Karte, CV PPC, VLab,
Framemachine, Schnittstellenkarten
von VMC und RBM, Buddha, Oktagon, ISDN-Modem,
insgesamt 90 GB Festplattenplatz, einen nahezu nackten, halbdefekten A1200
(die Turbokarte arbeitet nur auf gutes Zureden :)
und einen A3000/030 mit CV64/3D,
der sich beim Aufspüren von Bugs als Goldwert erwiesen hat.

*Welche OS Version läuft bei Dir?

Ich entwickle hauptsächlich unter OS 3.1,
teste aber ausgiebig unter OS 3.5.

*Welche Software entwickelst Du?

Derzeit aktuelle Titel sind fxPAINT, fxSCAN, VHI Studio, Ultraconv NG, MultiLiveCam
pro, VHI Treiber, etc.
Hinzu gesellen sich noch ältere Titel wie BlackIRC, AGM, FTS,
LiveCam, ModemDisplay uvm, die ich aber nicht mehr weiterentwickle.

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Solange ein Markt existiert, werde ich meine Software weiterentwickeln
und in regelmäßigen Abständen Updates herausbringen.
Das mangelnde Unrechtbewusstsein vieler Benutzer,
as sich in Form von weit verbreiteter Verharmlosung von Raubkopien äußert,
bereitet mir allerdings Kopfzerbrechen.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Die Lage ist nicht zu schlecht, aber die weiter zunehmende Piraterie und
der schrumpfende AMIGA-Markt machen sich spürbar bemerkbar.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Hierzu kann ich zum aktuellen Zeitpunkt noch keine verbindliche Aussage treffen.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Auch hierzu kann ich noch keine Aussage treffen.
Der Computermarkt wandelt sich derzeit zu schnell,

um überhaupt Vorhersagen für ein Jahr treffen zu können
und bei Produkten, die AMIGA ankündigt ist es bekanntlich noch schwieriger,
weiß man doch nicht, ob diese überhaupt je realisiert werden.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Ich beantworte gerade diese Fragen damit.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Ich bin mir nicht sicher,
aber es wird vermutlich Directory Opus Magellan gewesen sein.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Primär benutze ich meine eigene Software, da diese nahezu alle für mich wichtigen
Anwendungsgebiete umfasst.
Das geht von der Auftragsabwicklung bis zur grafischen Gestaltung
meiner Websites und Anzeigen. AMIGA-Anwendungen, die ich regelmäßig
benutze sind u.a. YAM, PageStream 4, ScanQuix (via fxPAINT oder fxSCAN) und STFax.
Zum Spielen benutze ich meinen AMIGA eigentlich nicht mehr, da mir die Zeit dazu
schlichtweg fehlt.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Im Moment wüsste ich nicht, was ich kaufen sollte, da mein
Amiga schon sehr gut ausgestattet ist.
Und was Software angeht habe ich schon immer meine eigenen Vorstellungen gehabt
und diese umgesetzt :-)

*Glaubst Du an ein Comeback von Amiga?

Bei der derzeit wütenden Piraterie und daraus resultierendem Wegsterben von
Firmen: nein. Und ob der "AmigaOne" sich wirklich als so gut verkäuflich er-
weisen wird, wie von Amiga Inc. propagiert, wage ich nach kurzer Durchsicht
des SDKs auch für mehr als fragwürdig.

Vielen Dank für Deine Teilnahme!

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Ich heiße Guido Mersmann, bin 29 und studiere Elektrotechnik an der Uni Münster.
Ich programmiere gerne,
schaue mir am liebsten Serien im O-Ton an und sammele Schlümpfe!
(für den Übersetzter die heißen im englischen Smurfs)

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

1987 (??)

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Mein erster Amiga war ein kleiner A500 mit externem Diskettenlaufwerk!
Dann kann ein A2000-030/25Mhz 32MB SCSI mit ZIP, CDROM, Videotextdecoder,
Trackdisplay und allem was man sonst braucht.
Ein CD32 und ein A1200-030 stehen hier auch noch für Betatests rum.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

OS3.5 auf dem A2000,
die Restlichen Systeme sind mindestens OS2 oder Originalzustand.

*Welche Software entwickelst Du?

Tools, Spiele.
Eigentlich alles, was ich für mich brauche.
Meistens gab es keine oder nur Software,
die mir nicht gefiel und ich habe eben meine eigenen Programme geschrieben.
Anders würde ich es auch nicht machen,
weil ich meinen persönlichen Nutzen daraus ziehen will.
Es macht mir außerdem einfach spaß ein Programm so zu schreiben,
wie ich es will und nicht komplizierte Dinge in kauf nehmen zu müssen.

Im einzelnen:

MCControl - Playstation MemoryCard leser
AView - Multiview aufsatz
AFind - AminetCD Suchmaschine
BoulderDäsh - 1:1 Konvertierung des C64 spiels.
GuideCheck - Syntaxprüfer für AmigaGuide Dateien
R - Erstellt eigenständig ein GUI für jeden DOS Befehl!!!
DVBControl - D-Box1 Settings Editor
Execute64 - Spiele von der Amigafestplatte/CD direkt in einem C64 laden starten.
TrackDisplayClock - Zeigt die Uhrzeit im Hardware Trackdisplay an!
AVailCPU - Zeigt die Systemauslastung über die PowerLED an!

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Einige Projekte habe ich eingestellt,
weil das Interesse zu klein und mein Interesse daran nicht mehr vorhanden war,
aber generell ja.
Alle genannten Programme werden noch gepflegt!
Ich arbeite viel mit den Leuten zusammen, die sich bei mir melden.
Es werden Betas und Infos via Mailinglist verschickt und Wünsche,

sofern sinnvoll und allgemein von Nutzen, werden eingebaut.
Da ich das in der Anleitung (History) vermerke,
kann sich da jeder selber ein Urteil bilden.
Jeder, der sich bei mir meldet, bekommt diese Möglichkeit des Betatests, egal ob Freeware, Mailware, Smurfware oder Shareware.
Es kommt natürlich auch auf meine Zeit an.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Die ersten Reaktionen auf MCControl z.B. sind überwältigend gewesen.
Noch heute bekomme ich fast täglich Informationen und neue User.
Bei den Shareware Geschichten sieht es leider meist sehr düster aus.
Ich denke die Bereitschaft für den Amiga Geld auszugeben ist stark gesunken
und meist wird dann eben der PC benutzt.
Daher habe ich bei neueren Projekten auf Shareware verzichtet.
Frei nach dem Motto, die Software ist da, warum sie also nicht veröffentlichen.
Ich verdiene da zwar nichts dran,
aber gerade die Smurfware kommt sehr gut an und einige Leute bedanken sich mit kleinen Geschenken, eigener Software und Keyfiles.
Da freud es einen schon, das nicht alles als selbstverständlich hingenommen wird.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Bevor es nix gescheites gibt, werde ich mich dazu nicht äußern.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

s.o.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Jetzt gerade!
Ich habe keinen PC und so wird es die nächste Zeit wohl auch bleiben.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Wenn die AminetCDs nicht mitzählen, dann AmigaOS3.5 und die neue DeveloperCD!
Dann kommt lange nix mehr.
Ich glaube dann kommen ein paar CD32/CDTV Titel: Lemmings, Lotus Trilogy
und Impossible Mission. 2025

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Anwendungen: Yam, GoldEd 4.72, DevPac, SAS-C, MultiFax, FinalWriter, AFiloFaxPro, PPaint
Spiele: Spy vs Spy, HitTitles2 und Dawnvideopoker
zzgl. meine Tools, die auch regelmäßig benutzt werden.

*Wele Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Das kommt darauf an! Hardware würde ich mir derzeit keine kaufen.
Bei der Software hat wohl nur gute Shareware eine Chance.
Speziell kann ich kein Programm nennen.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Also ehrlich glaube ich der Zug ist abgefahren
und die Rücklichter sind schon nicht mehr zu sehen.
Ein PowerPC übergang wie beim MAC wärs gewesen,
aber durch die "teuere und langsame zwei Prozessoren
auf eine Karte" Lösung, hat man es entgültig vergeigt.
Eine 68K Emulation hätte ich durch das Library system gerade zu angeboten.

Dann hätte man das System Schritt für Schritt umstellen können.

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Bin 23 Jahre, wohne und studiere Informatik/Mathematik in Halle.
Der Rest steht auf http://lemming.home.pages.de

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Seit dem 08.08.1990

*Welches Amiga-Modell besitzt Du?

Einen schwer aufgerüsteten Amiga 500, das ist noch der von 1990.

*Welche OS-Version läuft bei Dir?

OS3.1 und der SetPatch von OS3.5 :-)

*Welche Software entwickelst Du?

Das Klangsynthese-Programm Assampler, MUI-Klassen

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Yoop

*Gibt es noch genug Rückmeldungen / Registrationen für Deine Software?

Trotz daß man bei mir nix zu blechen braucht, meldet sich kaum einer von alleine und auf meine Mailingliste (was irgendwie einer kostenlosen Registrierung nahekommt) haben sich auch nur infinitesimal viele Leute eingetragen.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzen?

Ja.Wenn ich dafür meine geliebte Sprache Cluster verwenden kann.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Früher oder später schon.
Ein DSP, der auch von diesem virtuellen Prozessor unterstützt wird, würde mein Zögern radikal abkürzen.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal benutzt?

Benutze ich laufend, wie jetzt gerade den CygnusEd.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zuletzt gekauft?

BurnIt, AmigaOS3.5, GoldEd

*Welche Anwender/Spiele-Software nutzt Du noch heute?

Cluster+Debug-Tools, OctaMED, DirOpus4, MuiBase, Wordworth, Personal+DeluxePaint, AmiFig, CygnusEd+GoldEd, GeekGadgets, MUI, AHI

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Die Hardware und Software, die ich mir gerne kaufen würde (nämlich eine Ethernetkarte für SCSI und ein Computeralgebra-System für Amiga, also was in der Art von Laplace), gibt's leider nicht. :-(

*Glaubst Du an ein Comeback des Amigas?

Zumindest wünsche ich es mir, und das Konzept für das neue OS gefällt mir sehr gut. Ich werde jedenfalls meinen Teil zum Comeback beisteuern.

Amiga Arena Interview

*Please Introduce yourself for the Readers!

I'm Jean-François Fabre, I'm french and I'm 28 years old.
I live in the south of France and I work in a computers company as an engineer.

*Since did you Start to Work with the Amiga?

I began some small cracks in 1992 with my A500 + MKIII Action Replay, but
in 1995 I bought a A1200/030, and I began programming seriously.

*Which Amiga Model have you got?

A1200/Blizzard 060/64MB with USR56K modem, 17"" monitor and Pixel64 video
card.

*Which Amiga OS Version is used by you?

OS3.5. Much better than OS3.1!!

*Which Software Develope you?

JST, game starter/degrader/patcher for high spec Amigas.
Amoric, an Oric Atmos emulator (a 6502 based 8 bit machine):
 development stopped

*Would you continue Develope for your Software?

Yes.
If I've got enough support & feedback & motivation for the
remaining work to do (a lot!)

*Get you enough Feedback and Registration for you Software?

I think so. So many mails to answer to...

*Would you change to the New Amiga?

I tried but PPC were not avail, so I gave it up ATM.

*When have you used your Amiga at last?

yesterday :)

*Which was your last Soft/Hardware Product you buy?

OS3.5

*Which Software used you on you Amiga?

YAM
Miami
AmiTradeCenter
CED
Phxass

GNU shell tools
Toolmanager 3.0
MakeCD
RO
TurboCalc
HRTMon
XCopy/Cyclone
OctaMED

*Which Soft/Hardware would you buy in the Future?

Maybe a PPC card, and then the relevant software.

*Do you belive on the Amiga comeback?

Not really, because it's not present in the industry.
That's too bad when you think the Macs are not that powerful,
and there are lots of Macs in the industry.

Thank you for your Answer!

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Mein Name ist Henk Jonas.
Ich bin 29 Jahre alt und Diplom-Ingenieur für Energietechnik.
Zur Zeit arbeite ich als Programmierer in einer Firma für medizinische Software.

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Meinen ersten Amiga (A500) habe ich mir 1990 gekauft.

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Seit mehreren Jahren besitze ich einen A1200.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

OS 3.5

*Welche Software entwickelst Du?

MetaView,
ein Konvertier- und Anzeigeprogram für Vektorgrafiken
(z.B. Cliparts oder CAD-Zeichnungen)

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Ja, auch wenn ich seit dem Ende meines Studiums nicht mehr soviel Zeit dafür habe.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Haut mich nicht unbedingt um,
aber gibt einem zumindest ein kleines Feedback und den Anreiz weiterzuarbeiten.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Ist bisher nicht geplant,
erst mal schauen was das mit dem AmigaOne so wird.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Nicht so schnell,
erstmal rüste ich meinen bestehenden Rechner auf.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Gestern abend zum EMail checken.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Napalm und OS 3.5

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Programmieren: GoldED, AmigaE

Textverarbeitung: PasTex
Grafik: DrawStudio

*Wele Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Blizzard PPC, BVision und Heretic II
(schon bestellt und bezahlt, ob's wohl bald kommt?)

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Nicht mit dem Marktanteil, den er mal hatte.

Vielen Dank für Deine Teilnahme!

Gern geschehen,
Henk

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Ich bin Manfred Tremmel, im Oktober 1972 geboren und arbeite als Organisationsprogrammierer.

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Ich hab mir 1988 nach einem dreiwöchigen Ferienjob meinen Amiga 2000 zugelegt.

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Amiga 3000 mit CyberVision 64/4 MB, CyberStorm 060 MK II 44 MB, 730 MB Platte, ISDN-Master II und Aiadne II Netzwerkkarte

*Welches OS Version läuft bei Dir?

Amiga OS 3.1 unter ShapeShifter läuft dann noch MacOS System 7.5.5

*Welche Software entwickelst Du?

Aktuell nur noch MT-Rechnung III

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Jein, ich habe zwar noch eine Menge Ideen, würd auch gern noch weiterentwickeln, augenblicklich fehlt es allerdings massiv an Zeit. Leider kommt selbst im Urlaub ständig was dazwischen, so z.B. die Fußball-Tipprunde unter http://www.knightsoft-net.de, die mich die letzten vier Wochen beschäftigt hat.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Nein, gab es auch nie. Obwohl einige Interessierte freiwillig deutlich mehr gezahlt haben, als die ursprüngliche Registrier-summe betrug, liesen sich die Aufwendungen für Entwicklungstools und Literatur nur zu ca. 3/4 decken. Von Strom oder Arbeitszeit mal ganz zu schweigen. Geschäft wars keins, aber Spaß gemacht hat es in jedem Fall.
MT-Rechnung III steht inzwischen kostenlos zur Verfügung.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Ich denke über eine Java-Umsetzung nach, die sollte unter anderem auch auf dem AmigaOne laufen. Aber wie gesagt, die Zeit ist immer knapp.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Nein, ich habe anfang letzten Jahres eine Java-Entwicklungsumgebung benötigt, habe mir deshalb eine Linux-Workstation zugelegt und bin mittlerweile sehr zufrieden damit. Die User sind hilfsbereit wie in den besten Amiga-Zeiten und die Philosophie hinter OS finde ich phantastisch (deshalb steht MT-Rechnung III nun auch unter GPL).

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Heute, Webseiten testen.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Ein Update zu StormWizard, für MT-Echnung III

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Hauptsächlich ScanQuix, weil ich den Scanner hier unter Linux nicht ans laufen kriege.

*Wele Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Ich habe ehrlich gesagt nicht vor noch was in den Amiga zu investieren.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Nein, ein modernes, konkurrenzfähiges Betriebssystem auf die Beine zu stellen, erfordert heute viel zu viel Zeit und Geld, als dass ich mir vorstellen könnte, dass das noch was wird.

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Ich heisse Marcel Beck, bin 30 Jahre alt, Chemiker und lebe
in der Schweiz.

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Seit 1987.

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Einen Amiga 4000T/040 mit Picasso-II-Grafikkarte.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

AmigaOS 3.5.

*Welche Software entwickelst Du?

Den Amiga-Mailer YAM.

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Ja, wenn auch nur sehr langsam.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Da YAM Freeware ist, gibt es keine Registrationen, aber ich erhalte
täglich ca. 10 Mails zu YAM (Anfragen, Wünsche, Fehlerreports).

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Kann ich zur Zeit noch nicht sagen.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Ich werde mir den AmigaOne anschauen, wenn er fertig ist,
und dann entscheiden.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

In diesem Moment.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

IBrowse 2

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

IBrowse, Miami, YAM, ATC,
Turbocalc, FinalWriter,
diverse Grafikprogramme

*Wele Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Im Augenblick keine.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Ist zum jetztigen Zeitpunkt schwierig zu sagen, warten wir mal ab, ob der AmigaOne was wird...

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Ich heisse Marco Miljak, bin 22 Jahre alt und z.Zt. freischaffender Programmierer in einer Software-Firma hier in der Nähe. Demnächst werde ich wohl noch ein Studium im Bereich Witschaftsinformatik beginnen. Programmieren ist schon seit Ewigkeiten meine Leidenschaft. Angefangen habe ich auf einem Schneider CPC, dann kam der erste Amiga. Windows und Linux sind berufsbedingt auch Arbeitsbereiche von mir, aber der Amiga bleibt mein absoluter Favorit.

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Seit etwa 1991.

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Einen A2000, gut aufgerüstet im MicroniK Tower.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

3.5

*Welche Software entwickelst Du?

Hauptsächlich Tools und Utilities, gelegentlich auch Libraries.

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Wenn mir die Zeit dazu reicht und ausreichend Ideen vorhanden sind... klar :-)

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Nein, leider nicht. Das Feedback ist allgemein sehr mager :-(

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Sofern es solche Software auf diesem Amiga noch nicht gibt, auf jeden Fall, ja.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Wenn es wirklich einen neuen AMIGA geben wird (d.h. Hard- UND Software), dann ja, absolut.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Heute ;-)

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

AmigaOS 3.5

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Anwendersoftware: FinalWriter4, Fusion, TVPaint, OctaMED Soundstudio, MaxonC++ 3
Spiele : D**m, DeluxeGalaga.

*Wele Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Wenn es sie denn endlich mal geben würde, eine PPC für
den 2000er...

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Ja, wenn die Vermarktung richtig gemacht wird und eine möglichst
breite Palette von Endabnehmern angesprochen wird. Der Amiga muss
unbedingt raus aus seinem Nischendasein.

Vielen Dank für Deine Teilnahme!

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

MAQ: Ich heiße Mario Qualmann, bin 38 Jahre alt und von Beruf Rundfunk- und Fernsehtechniker.

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

MAQ: Seit 1994.

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

MAQ: Ich benutze einen A1200, mit einer 040er Turbokarte und 32 MB Fastram.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

MAQ: OS3.1. Ich besitze zwar auch das neue OS3.5, habe es aber wieder deinstalliert, weil mir die Kompatibilität nicht so gefällt. Mein System mit Scalos läuft besser.

*Welche Software entwickelst Du?

MAQ: Ich führe das von Michael Gräber angefangene Lottoprogramm weiter.

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

MAQ: Das habe ich vor. Da ich nur in der Freizeit zum programmieren komme, gehts nicht ganz so schnell voran, aber ich mache definitiv weiter. Als nächstes werden die Ausfüllfunktionen noch erweitert und ergänzt, Export der Statistikdaten u.ä. Dann kommt Mittwochslotto-Support an die Reihe, und dann Systemspiel.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

MAQ: Es könnte mehr sein. Aber ich bin Realist. Erstens ist der Amiga-Markt nicht mehr so groß, und zweitens ist so ein Lottoprogramm nicht unbedingt etwas, was die große Masse sucht.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

MAQ: Wenn er denn kommt - warum nicht?

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

MAQ: Wenn er denn kommt - .... wir haben der Ankündigungen schon viele gesehen... und dann muß es natürlich eine attraktive Maschine sein, ein "echter" Amiga eben.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

MAQ: Gerade eben! Ich schreibe die Antworten zu diesem Interview... Der Amiga ist bei mir täglich in Betrieb, ich benutze ihn sehr intensiv, für alles mögliche - Internet, programmieren, schreiben, Videos betiteln usw.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

MAQ: Die Amiga Developer CD 2.1.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

MAQ: Soll ich das wirklich alles aufzählen? Wie schon oben gesagt, ich benutze den Amiga sehr intensiv, und nutze von Wordworth über Scala bis hin zu PPaint (fast) alles, was es gibt. Und spielen tue ich natürlich auch gerne, vor allem Klassiker wie Turrican, aber auch neuere Sachen wie T-Zero oder Myst.

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

MAQ: Hardware brauche ich im Moment nicht, außer vielleicht den AmigaOne. Software kaufe ich nach Laune, z.B. die Aminet-Sets oder die APlus-CDs. Die Auswahl ist ja auch überschaubar. "Nightlong" will ich mir auch zulegen..

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

MAQ: Nicht so richtig. Wie definiert sich Comeback? Das er den PC verdrängt? Oder die Größe des MAC-Marktes erreicht? Letzteres wäre für mich schon ein Comeback. Ich hoffe natürlich, daß er den PC verdrängt! ;-)

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Please Introduce yourself for the Readers!

Yo, Readers! I'm Martin Blom, probably most known for the AHI sound system.

*Since did you Start to Work with the Amiga?

I bought my first Amiga in 1989. In March, I beleive.

*Which Amiga Modell have you got?

Today, I have an A4000 with a 060/604e processor card. My first Amiga was an Amiga 500.

*Which Amiga OS Version is used by you?

OS 3.5.

*Which Software Develope you?

AHI.

*Would you continue Develope for your Software?

When I began working on AHI, I studied computer science in Linköping, Sweden and thus had loads of spare time. Today, I work at a small software company in Linköping, have much less spare time and, unfortunately, even less time to spend on personal software development.

But I am committed to bringing a PPC accelerated version of AHI if it is technically possible, unless somebody else steps in hand does it before me. After that, it seems unlikely that I will keep enhancing it.

*Get you enough Feedback and Registration for you Software?

Yes, I am most satisfied. In 1998, when I needed a PowerPC card to develop on, the users and a Swedish company donated enough money to cover the cost.

If I was to wish for anything else, it would be for help with the development. AHI has been open source for one and a half year now, but so far, very few developers have offered to help.

*Would you Develope your Software for the AmigaOne?

Nope.

*Would you change to the New Amiga?

Probably not, but who knows... Maybe we'll all run AmigaOS NG instead of Windows in a couple of years. But I doubt it.

*When have you used your Amiga at last?

A couple of microseconds ago. The Amiga is still used for most of my internet usage, mainly because it is the only computer I have at my desk at home. The game and entertainment machines (a Win2k PC and a C-64) are in the living room.

*Which was your last Soft/Hardware Product you buy?

I think it was Photogenics 4.

*Which Software used you on you Amiga?

The number one application I use it actually Napsaterm, which I use to log in on a system where I read mail. The second most used application is AWeb. Third place is probably shared by Directory Opus, CED, make and gcc...

*Which Soft/Hardware would you buy in the Future?

I need a tower so I can fit a bigger fan on the 604e (it overheats) while still keeping the CD-ROM. As for software, I don't know... MorphOS, I guess. Future updates to classic AmigaOS, if there will ever be any.

*Do you belive on the Amiga comeback?

No, I can't say I do.

Thank you for your Answer!

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Please Introduce yourself for the Readers!

Hello, I'm Massimo Tantignone. I became an Amiga user in 1986
when I bought an A1000, one of the very first that arrived
in Italy. The machine impressed me deeply for its graphic and
multitasking abilities. I began developing software for Amiga
immediately, at first using the bundled AmigaBASIC interpreter,
then (since 1987/88) exclusively in C.
I love programming my Amiga even more now than when I started,
but unfortunately I can find less and less free time to do so;
this is why, these days, my software gets updated so rarely.

*Since did you Start to Work with the Amiga?

As I said, in 1986. I wish I had one sooner, but they weren't
available in Italy before that date...

*Which Amiga Modell have you got?

An A3000 desktop, bought in 1990. Yes, this Christmas will mark
its tenth birthday! It still works splendidly as it did when it
was new (actually better, since I upgraded it in many ways).

I also still have my original A1000, and even a spare A3000,
just in case the unthinkable should happen :-)

*Which Amiga OS Version is used by you?

OS 3.1 and OS 3.5, on different partitions.

*Which Software Develope you?

My main project is VisualPrefs, a GUI enhancer. Whenever I can
find the time, I also develop FullPalette, WindowToFront, the
select.gadget, and other minor utilities like the recent TRAP.
The full list of my projects can be found on my web page.

*Would you continue Develope for your Software?

Actually I'm already doing that :-)
If you mean "after the new Amiga will be out", I'll certainly
keep developing for the classic OS for some time after that,
although of course I'll eventually migrate to the new OS if
it's really as great as it promises to be.

*Get you enough Feedback and Registration for you Software?

Let's put it this way, if I were to live on registration money
alone, I'd be dead since a long time ;-)
My only shareware product is VisualPrefs and for it I got less
than 400 registrations in 3 years, so you can see what I mean...
but I don't really care as I don't do this for the money, but
rather for the fun of programming the Amiga.
Feedback is good, although it is made up almost exclusively of

bug reports or enhancement requests. But I guess this is normal, people tend to remain silent when they're already satisfied :)

*Would you Develope your Software for the AmigaOne?

Yes, although I don't think there's much of it which would make sense on the new system. I'd rather develop something completely new for the AmigaOne.

*Would you change to the New Amiga?

I will for sure unless it turns out to be a complete disappointment, which I doubt will happen (judging on what I've seen to date). But this doesn't mean I'll immediately leave the classic platform.

*When have you used your Amiga at last?

Let's see... right about now, I'd say ;-)

*Which was your last Soft/Hardware Product you buy?

Hmm... software: AmigaOS 3.5, Magellan II, CyberGraphX 4, the latest Developer CD and the new Amiga SDK; hardware: two Amiga Designer Mice, a 32 MB SIMM, a CD-RW writer and a 4.3 GB SCSI hard disk.

*Which Software used you on you Amiga?

SAS/C most of the time (and TurboText as a text editor). My favourite Internet applications are AWeb and Thor, although I also bought IBrowse and Voyager. Then I have other programs like Personal Paint, Wordworth, TurboCalc and TypeSmith, but I rarely use them, as I simply lack the time.
The only games I played in the last five years: The Settlers and Worms :)

OK> *Which Soft/Hardware would you buy in the Future?

I might buy more RAM and an even larger hard disk, but I don't foresee many Amiga-specific hardware purchases. Well, actually I would consider an A3000 version of the AmiJoe accelerator or of the Mediator PCI card, but I don't see these coming anytime soon. I would also have been very interested in the BoXeR, had it been available two years ago; now I care much less about it. Of course the AmigaOne is on my purchase list :-)

As for software, there's not much that I need right now, so it depends on what will come out. I'd gladly buy any new release of the classic AmigaOS (3.6, 4.0, whatever) as well as any updates to the software I'm already using. And then there's always the upcoming Worms: Armageddon ;-)

*Do you belive on the Amiga comeback?

I have always believed in it, and I won't stop now for sure!

At least from what I've been able to see so far, I'd say that Amiga Inc. is developing a product which appears to be not only new and exciting, but also rich of those concepts we love from the classic Amiga (thus being, I think, more than worthy of the name). If all goes well, I think the new Amiga has the potential to take

the world by storm just like its predecessor did 15 years ago.

Thank you for your Answer!

You're welcome :)

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Please Introduce yourself for the Readers!

I'm Maxime Gamboni, a 19 year old student in Computer Science at the EPFL Lausanne.
I like programming, Music, Maths, Physics, ..
And I write Amiga software for my pleasure :-)

*Since when did you Start to Work with the Amiga?
I've had an Amiga for around thirteen years, after a C64, and had my first
touch of programming around eleven years ago. Started "serious" programming
around six years ago.

*Which Amiga Model have you got?
A4000T, 68060, cgx 64/3d

*Which Amiga OS Version is used by you?
OS3.5

*Which Software do you develope?
Scientific related software (Convertor, picFX),
and a generic development environment (AlMuist's)
are my current projects.
There are some older stuff I'm not touching anymore, like Birdie Prefs or Circuit.
All can be acquired freely (with full source code) on Aminet.

*Would you continue Developing your Software?
Sure, as long as I find it interesting, and that there are some other users.
I do not do this hoping to get money, I just code on Amiga because I like it.

*Get you enough Feedback and Registration for you Software?
Not really. Some users sometimes discover a problem, and just wait hoping to see it corrected,
which will never happen if I don't see the problem myself and nobody tells me about.
Something that annoys me a little is also that I have sometimes coded something I was not at all
interested in, just because somebody asked me to do it, and once I am over with it, I usually
do not get a single thank you message or even an acknowledgment where they would say they got
my message...

*Would you Develope your Software for the AmigaOne?
It depends. What is pretty sure anyway is that I won't code software for a system I don't have.
For instance I don't want to code for ppc if it requires me work, as I don't have it.

*Would you change to the New Amiga?
Again, I can't tell. If it turns out that it is worth it, ie software is being written for it,
other users switch to it, it offers enough new features.

*When have you used your Amiga at last?
One week ago

*Which was your latest Soft/Hardware Product you bought?
os3.5 and T0 were the latest products I bought, not counting the Aminet cds.
The latest hardware I acquired was my cyberstorm '060, but this was quite a long time ago

*Which Software do you use on your Amiga?
Mainly texteditors [ged], wordprocessors [wordworth], and gfx packages [brillance, adpro (and picFX)]
Sometimes also studio16, the prog that allows me to record music from my

*Which Soft/Hardware would you buy in the Future?

I don't know. I might buy some accelerator card if one gets available.
Concerning software, I can't tell, but it will probably be some scientific/art/dev software.
And games, of course :-)

*Do you belive on the Amiga comeback?
I do not believe that the Amiga computer will get back the popularity it had before Commo's bankrupcy, but it might get some popular "alternative" system, although I doubt it.

*Thank you for your Answer!
Thanks for showing interest into my software

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Also, ich heisse Pascal Gisin und liebe das Arbeiten mit dem Amiga.
Ich komme aus der Schweiz und bin 23 Jahre alt.

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Naja, wenn man mich jetzt fragt, seit wann ich damit Arbeite. Ist
damit auch die Phase gemeint wo ich ihn zum Spielen genutzt habe?
Dann würde ich sagen ab 1985! Damit gross geworden.

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Heute einen legendären Amiga600! Man wirds kaum glauben, aber die
Homepage, die Programme die ich schrieb entstanden auf diesem Oldie!
Ich nutze noch heute nur den Amiga 600. Natürlich nicht mehr in der
Standard Konfig.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

OS 3.1

*Welche Software entwickelst Du?

Textloader Old, Biorhythmus, SuperLOTTO....

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Ja. Nur im Moment hat sich nicht so viel getan. Ich werde dieses
Projekt aber nicht Einschlafen lassen. Da es ein zu grosses Hobby
von mir ist. Aber die Resonanz von Euch, war bisher eher schwach
und daher sehe ich keine Aenderungen für nötig. Auch Bugreports, direkt
auf die Software habe ich praktisch überhaupt nicht bekommen.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Es geht so.
Dank dem Webauftritt, hat sich das Interesse mehr bekräftigt.
Obwohl die Resonanz leicht schwächer geworden ist. Manchmal kommt
auch wieder eine Postkarte rein. Ich hätte gerne etwas mehr
Feedback. Auch Jochen Grus, der sich Voll und Ganz dem TextloaderNG
widmet und Programmiert, würde sich sicher darüber freuen.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Das kommt ganz darauf an. Ob die Programmiersprache CanDo diese
Umsetzung zulässt und wie die Resonanz des AmigaOne ausfallen wird.
Natürlich versuchen wir die Systemanpassungen mitzukriegen und
versuchen möglichst allen die Software anbieten zu können.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Im Moment sage ich dazu noch NEIN!
Aber das ganze ist deshalb, weil ich mich noch gar nicht mit diesem neuen System beschäftigt habe. Das muss ich jetzt wohl mal dringend tun.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

hehe.... täglich benutze ich Ihn :-)
vor ca. 2 Stunden.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

hmmm..... ich lasse mich oft registrieren für Programme die mir gefallen.
Letzte waren....

Voyager NG 3.2 Webrowser von Oliver Wagner (Keyfile erhalten)
Miami, von Kruse (auch Registriert) Da ich es Super finde!
CI Cruncher Interface, auch registriert.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Wordworth, Voyager, Yam für Mail, Ppaint, TurboPrint, Diavolo,

Spiele, sehr selten...

*Wele Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Der Amiga600 ist schon voll. Da geht nichts mehr rein :-(

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Nachdem wir soviele Niederlagen erlebt haben. Würde ich es mir wünschen. Aber er hat es bestimmt schwerer als zu Anfangszeiten.

Vielen Dank für Deine Teilnahme!

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Please Introduce yourself for the Readers!
My name is Peter Armann,
I'm 20 years old and I'm a university student in England studying for a degree in Mathematics.

*Since did you Start to Work with the Amiga?
After owning a Commodore 128, I got my first Amiga in 1993 - an Amiga 500+.
I upgraded it by adding an Alfapower HD controller with 420Mb HD and 8Mb Fast RAM,
and used it to develop "The Legend of the Elves".

*Which Amiga Modell have you got?
I recently bought an Amiga 1200 in a Power Tower with an 040 processor and 16Mb RAM.
No PPC or graphics card yet though....

*Which Amiga OS Version is used by you?
I bought AmigaOS 3.5 along with my new A1200, but use OS3.1 on my A500+.

*Which Software Develope you?
So far, I have only developed, with Gary Walkden, one game: "The Legend of the Elves".
Unfortunately, even this wasn't finished completely,
and we ended up releasing only the first part of the game as freeware to the Amiga community.

*Would you continue Develope for your Software?
Since "The Legend of the Elves" initial release,
I have produced a number of updates and bug fixes to improve the game,
many of which have been suggested by the users.
The current version is 1.5, and this will probably be the last.
Unfortunately, the second part of the game will never be written,
but that doesn't mean to say that I won't write more games for the Amiga in the future.

*Get you enough Feedback and Registration for you Software?
I was amazed by the number of people registering "The Legend of the Elves"
and particularly those filling in the form on the website (www.ericelf.freeserve.co.uk) to download it.
The comments written on the registration form and in e-mails to me have been very gratefully received.
It's great to know that so many people have enjoyed playing TLOTE,
even though it was initially just a "fun" project giving us something to do in the summer holidays!

*Would you Develope your Software for the AmigaOne?
I don't think "The Legend of the Elves" warrants being ported to the AmigaOne.
If there was a demand for "retro-style" games, I might consider it,
although being written in AMOS, it might be quite difficult to do.
I think I'll leave TLOTE to the Classic Amiga line!

*Would you change to the New Amiga?
I am definitely looking forward to its release and, depending on its price,
will be buying one sooner-or-later.

*When have you used your Amiga at last?
I last used my Amiga today to play HBMonopoly after exploring the latest Amiga Active CD.

*Which was your last Soft/Hardware Product you buy?
The last hardware I bought was my new Amiga 1200, and along with it AmigaOS 3.5.

*Which Software used you on you Amiga?
I use AMOS Professional v2.0, along with Personal Paint 7 and Octamed to develop "The Legend of the Elves".
I also use Final Writer and Pagesetter 3 amongst many PD products.

*Which Soft/Hardware would you buy in the Future?
I would like to buy a PPC accelerator and graphics card,
although I cannot afford it at the moment.
After that, some games that take advantage of this hardware!
My first task, however, is to get my Amiga on the Internet (I currently use a Windoze PeeCee - sorry!)

*Do you belive on the Amiga comeback?
Definitely, although I'm very cautious after all the false starts that the Amiga has had over the past few years.
This time, it's looking much more promising, and I have every faith in Amiga to fulfil their Amiga dream.

Thank you for your Answer!
Thank you for asking me to take part!

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Mein Name ist Peter Weigoldt und ich bin 33 Jahre alt.
Wohnhaft bin ich in Freiberg in Sachsen.
Ich arbeite als Mechaniker in einem Betrieb, der elektronische Bauelemente (Elektrolytkondensatoren) herstellt.
Mein Haupthobby besteht darin, mit Tastatur und Maus rumzuhantieren.
Interviews zu geben mag ich weniger ;-)

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Seit ca. 1990, einem A500, vom ersten Westgeld gekauft.

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Original Commodore A4000/030. Ein echtes Museumsstück.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

3.0.

*Welche Software entwickelst Du?

Das Strategiespiel Schlachtfeld.

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Eine letzte angefangene Version (2.15), programmiert in AMOS, bringe ich noch heraus. Dann ist Schluß mit Schlachtfeld2.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Habe 10 Registrierungen. Ist eigentlich viel zu wenig für 2 Jahre Arbeit. Da ich das Spiel aber mehr aus Lust zum Programmieren geschrieben und weiterentwickelt habe stört mich das nicht ganz so sehr.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Schlachtfeld wird nicht sterben. Es wird etwas neues geben.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Oh ja doch!

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Er läuft gerade (und überhaupt ständig)!

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Oh, Schande über mich. Das ist lange her...
Von DOpus habe ich alle Updates mitgenommen.
PFS2.

Hmmm...
AWeb natürlich.
Die Shareware und Freeware ist für den Amiga qualitativ gut und noch recht zahlreich zu finden und manches dieser Programme stellt sogar komerzielle Produkte in den Schatten.

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

DOpus, AMOS, AMOS PRO, Wordworth, AWeb, Miami, Yam, ...
eigentlich mache ich alles am Amiga außer CDs brennen und scannen. Dafür ist er zu alt.

*Wele Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Im Moment nichts. Nichts für den Classic Amiga. Ich warte...

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Sieht im Moment doch ganz gut aus. Von einem Comeback würde ich aber erst reden wenn ich einen Amiga wieder in einem ganz normalen Ladengeschäft neben PCs und MACs stehen sehe (und eine staunende Menschenmenge davor) und er auch gekauft wird!
In den Läden müssen Amigas mit laufenden Animationen von überragender Qualität stehen. Das Betriebssystem muß an laufenden Rechnern zum Ausprobieren zur Verfügung stehen. Das Verkaufspersonal muß für eine kompetente Beratung zur Verfügung stehen. Die "ganz normalen" Computerkäufer müssen neugierig gemacht werden. Dies alles ist meiner Meinung nach für ein erfolgreiches Comeback sehr wichtig.

Vielen Dank für Deine Teilnahme!

Bitte, gern geschehen.

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!
Mein Name ist Roman Schaub, ich bin Mitglied von Ancor, einer Spielefirma aus der Schweiz,
die momentan gerade am Adventure "The Last Seal" arbeitet.
Neben dieser Beschäftigung gehe ich noch (weiter) zur Schule und programmiere natürlich auch div. tools
wenn ich merke, was mir fehlt, versuch ich halt, es selbst zu machen, meistens jedenfalls)

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?
uff...moment....ööh..das sind jetzt bestimmt gut und gerne 7-8 Jahre

*Welches Amiga Modell besitzt Du?
einen A500 und einen A4k Desktop mit PPC,CVPPC,etc. (ziemlich hochgezüchtet...)

*Welches OS Version läuft bei Dir?
OS 3.5, welches nach meiner Ansicht wirklich gut ist.
Diejenigen die es noch nicht haben, sollten unbedingt umsteigen!!

*Welche Software entwickelst Du?
wie gesagt, hauptsächlich arbeite ich an Spielen (an EINEM Spiel),
nebenbei programmier ich auch noch Tools, meistens WB-enhancements,
die nützliche Funktionen bereitstellen, die im OS noch fehlen

*Entwickelst Du Deine Software weiter?
die Tools manchmal (je nachdem ist das sinnvoll, manchmal aber auch nicht)

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?
über Feedback kann ich nicht klagen. Zwar gibt es für meine Tools grundsätzlich keine
Registrationsgebühr,
da die wirklich minimale Sachen verändern bzw. bereitstellen,
aber die Nachfrage nach Hilfe, weitere Ideen etc. ist ziemlich gross

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?
naja...da gibts nicht viel umzusetzen, aber falls ich einmal einen besitzen werde,
dann werde ich natürlich auch darauf weiter meine Tools entwickeln

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?
"Umsteigen" nicht, aber vielleicht werde ich mir einen als Zweitgerät zulegen,
parallel neben dem "classic" Amiga

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?
in diesem Moment, beim eintippen der Antworten zu diesem Interview ;-)

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?
falls diese Frage so gemeint ist, dass ich ein Nachfolgeprodukt nicht mehr kaufen werde,
dann ist das ...oooh...da fällt mir nichts ein.
Wenn ein Produkt gut ist, auch wenn es ein Update zu einem schlechten Programm ist,
dann ist es wert, gekauft zu werden...

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?
whoa...das sind viele: PPaint, Cinema4D, MaxonC++, BlitzBasic 2.1, ArtEffect, fxPAINT,
diverse InternetProgramme (Voyager, YAM, mFTP, amIRC, strICQ, Amster,...)
Spiele: Quake, HereticII, ADescent, WormsDC,...

*Wele Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?
wenn er dann endlich kommt, dann ein neuer Amiga, eine Netzwerkkarte, vielleicht noch ein Scanner

Software: vielleicht FusionPPC, ArtEffect 4, Spiele sind`s noch ne Menge

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?
aber natürlich!! ganz fest!!! vielleicht wird er nicht mehr so gross wie er mal war,
aber er gewinnt ganz sicher wieder an Bedeutung in der Branche

Vielen Dank für Deine Teilnahme!
Bitte

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Please Introduce yourself for the Readers!

Hello, my name is Sebastian Jedruszkiewicz, I am 26 male from Poland.
I have just finished Technical University in Szczecin and I am now
a specialist in computer graphics and multimedia. Currently I am
employed as Java programmer in Bellstream, small but growing fast
firm focused on Internet technologies.

*Since did you Start to Work with the Amiga?
1983 +- one year. I was in high school, and I've bought
A500, and a green monochrome monitor.

*Which Amiga Modell have you got?

A1200 BlizzardPPC (040/25+603/200) BVisionPPC.
All in a very nice PC big tower ;)

*Which Amiga OS Version is used by you?
3.0

*Which Software Develope you?
In a past I used to make demos. But this is a closed period of
my life. Right now I am mostly working on Frogger, an mpeg video
player. I am also working on VisionFX, a set of PPC modules for
ImageFX. Unfortunally I got not enough time to make new release
(last version was released almost a year ago). I am also helping
a bit my friend Jacek Cybularczyk with YaQuZa, a PSX emulator
for PPC amigas. This is actually very interesting project, as
we expect to have emulator which would be able to run psx games
at decent speed (80-90% of real psx).

*Would you continue Develope for your Software?
Yes, as long as I will have enough time for that.

*Get you enough Feedback and Registration for you Software?
Yes, I think the response was quite good. I know of course that
I wont make billion of dolars on Amiga programs. But there was
enough registration to keep my in front of screen for another couple
of months.

*Would you Develope your Software for the AmigaOne?
Maybe. I can not afford pc computer to install SDK on it.
I will maybe buy SDK, if there will be LinuxPPC version.
Right now I dont care about it.

*Would you change to the New Amiga?
I dont know. I will see how much it will cost.

*When have you used your Amiga at last?
I am using it right now. My Amiga is turned off almost
all day, I am using it also for work projects - I have
a LinuxPPC and Java environmwent installed on top of it.

*Which was your last Soft/Hardware Product you buy?
Amiga Developer CD. Hardware: new HardDisk, old one
refused to work after 4 years of extensive use.

*Which Software used you on you Amiga?
mostly CED and compilers (GCC and SASC), YAM for emails.
My whole HD is filled up with sources and docs, there is
no space left for other programs.

*Which Soft/Hardware would you buy in the Future?
Software - I have to buy a browser, because I do not have any
regged soft on amiga side. On the other hand Netscape on Linux
works just fine ;) Hardware - I was thinking of a4000 and CSPPC,
but I do not have enough money right now.

*Do you belive on the Amiga comeback?
I hope so.

(c) Amiga Arena 2000

Amiga Arena Interview

*Please Introduce yourself for the Readers!

My name is Stefan Blixth, I'm a 23 years old (born 1977) a student from Karlstad, Sweden. I'm currently studies electrical engineering at University of Karlstad (www.kau.se). At the moment I have a summer job as a JAVA-programmer at Telia Mobile AB.

I have been using Amiga computers exclusively for 9 years now (no PC in sight) :-) And before the Amiga days I was a huge Commodore 64 fanatic (87/88).

*Since did you Start to Work with the Amiga?

It all began 89/90, when I got so fascinated by a friends Amiga500 I just had to have one :-), but I didn't get an own one before 1991.

I still remember the great feeling I got when I first heard my Amiga speak through "say" and since that moment I'm totaly dedicated the Amiga.

*Which Amiga Modell have you got?

My primary machine is a Amiga4000T filled with a lot of stuff like CSPPC, CVPPC, CV3D+scandoubler, Emplant Deluxe, MultiFace III, X-Surf + a lot of memory and diskspace...

The second machine is a A1200T with a borrowed Apollo 040 card, this is just a spare machine, just in case my A4k would die.

And I have a really crappy A3000 which I have just in case the second machine would say "goodbye" :-)

I have had a lot of other Amigas before, but these are the current machines...

*Which Amiga OS Version is used by you?

I use AmigaOS 3.5 in conjunction with DirectoryOpus MagellanII (WBR), This is the best combination I found on any platform so faar :)

*Which Software Develope you?

I have developed many things, but not so much of it has been presented to the public. Some "highlights" are BookCon, OnyxBase and QuickNote but I have a lot more stuff going on right now which I intend to make public very soon (watch our homepage : www.onyxsoft.nu).

*Would you continue Develope for your Software?

Absolutely, as long as people seems to like my work I will continue and judgeing about the feedback I got from my work I have still alot to give :-) It's a pure hobby and I really like it so I will continue this for many many years if not any drastical happens.

*Get you enough Feedback and Registration for you Software?

Yes, lately I got a "wave" of letters concerning the latest release of QuickNote, lots of good suggestion that will be implemented when I find the time for it. I have got pretty much registrations for OnyxBase too considered that it's been a while since it was updated, but registrations keeps coming in :-) I'm more than pleased.

*Would you Develope your Software for the AmigaOne?

Only if I can get it to work on LinuxPPC or native under the Amiga.
(I won't buy a Peecee to be able to develop, that's for sure...)

*Would you change to the New Amiga?

I'm a die-hard (classic) Amigan to the heart so it would be very hard for me to change, I have to see the new system before I can make such decision.

*When have you used your Amiga at last?

Every day, I'm a real Amigaholic :-)

*Which was your last Soft/Hardware Product you buy?

The latest commercial software I bought must have been PhotoFolio 2 (great software BTW) and on the hardware side it's a tie between my CyberVisionPPC and X-Surf card...

*Which Software used you on you Amiga?

I use a lot of internet software and different development tools.
Very few games (I don't like games anymore).
I'm a fan of emulators so that is very frequently used on my computer.

*Which Soft/Hardware would you buy in the Future?

I can think of lots of stuff I want when it becomes available, such as MorpOS, FusionPPC (allready preordered) to name a few...
In the hardware section it might be nice to have a AmiJoe-card for my A1200 when it becomes available and a Mediator PCI-bridge, well we have to see what the future brings...

*Do you belive on the Amiga comeback?

Yes, if Amiga Inc. can realize their ideas and it gets a lot of support, sure...
I even think that the classic Amiga can make something of a comeback trough the BoXeR and all new exiting stuff that soon being available such as PCI-bridges and G3 cards. (But there must happen something quickly).

Thank you for your Answer!

(c) Amiga Arena 2000

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Mein Name ist Thomas Wenzel, ich bin 30 Jahre alt und arbeite zur Zeit als Entwicklungsingenieur für Daten/Videoprojektoren. Der Amiga ist mein Hobby und war für ca. 2 Jahre mein Nebenberuf. Meine bekanntesten Projekte für den Amiga sind Play16 und AmigaAMP im Freeware- und die Prelude Soundkarte samt Zubehör, sowie die Weiterentwicklung von Samplitude (ehemals SEK'D) im kommerziellen Bereich.

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Seit ein paar Monaten nach der Markteinführung des A1000.

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

A3000, 68060-50, 604e-200, 48MB RAM, CVPPC, AriadneII, Prelude

*Welches OS Version läuft bei Dir?

3.5

*Welche Software entwickelst Du?

AmigaAMP, Play16, Samplitude-Opus

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

AmigaAMP wird weiterentwickelt, Play16 noch langsam, SamOpus wurde eingestellt.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

AmigaAMP: Ja. Die Resonanz ist überwältigend, wahrscheinlich u.A. weil es Freeware ist.
Play16: Dito
SamOpus: Leider wurden viel zu wenig Exemplare verkauft um eine intensive Weiterentwicklung zu rechfertigen.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Kann ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Kann ich auch noch nicht sagen. Auf jeden Fall werde ich diesmal nicht einer der Pioniere sein, wie damals auf dem C64 und auf dem A1000.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Ich benutze ihn gerade zum ausfüllen dieses Interviews, ansonsten täglich :)

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

Zuletzt OS3.5, davor Shapeshifter, davor Samplitude SMPTE

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

YAM, AWeb, CygnusED, SAS/C, Samplitude

*Welche Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Für den Amiga erstmal gar keine.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Ich hoffe es, aber ich bezweifele es.

(c) Amiga arena 2000

Amiga Arena Interview

*Bitte stelle Dich den Lesern kurz vor!

Ich bin Diplom-Physiker und promoviere derzeit. Ich entwickle seit 1990 in meiner Freizeit die Tabellenkalkulation StarAm Plan.

*Seit wann arbeitest Du mit dem Amiga?

Seit Mai 1987

*Welches Amiga Modell besitzt Du?

Ich besitze einen Amiga 500 (derzeit ungenutzt) und einen Amiga 4000/040 mit Cybervision 64.

*Welches OS Version läuft bei Dir?

AmigaOS 3.5 (auf dem 4000er)

*Welche Software entwickelst Du?

Ich entwickle die Tabellenkalkulation StarAm Plan.

*Entwickelst Du Deine Software weiter?

Im Prinzip ja. Aufgrund von massivem Zeitmangel gab es zuletzt aber nur Fehlerbeseitigungen und kleinere Verbesserungen. Daran wird sich auch sobald nichts ändern.

*Gibt es noch genug Feedback (Registrationen) für Deine Software?

Es gab nie genug Feedback (Registrationen), um eine Weiterentwicklung von StarAm Plan attraktiv zu machen. StarAm Plan ist nur soweit gediehen, weil es mein Hobby war.
Seit einiger Zeit kann von Feedback eigentlich nicht mehr gesprochen werden.

*Wirst Du Deine Software für den "AmigaOne" umsetzten?

Nein. Der Quellcode ist dafür viel zu umfangreich.

*Wirst Du umsteigen auf den "AmigaOne" ?

Das werde ich entscheiden, wenn ich ihn gesehen habe.

*Wann hast Du Deinen Amiga zum letzten mal Benutzt?

Ich benutze ihn derzeit zum Beantworten dieser Frage. In der Regel benutze ich in ein paar mal pro Woche.

*Welche Software hast Du Dir für den Amiga zum letzten mal gekauft?

AmigaOS 3.5

*Welche Anwender/Spiele Software nutzt Du noch heute?

Spiele benutze ich keine mehr. An Anwendersoftware benutze ich Internetanwendungen (AWeb 3.3, Yam 2, AmFTP), Textverarbeitung (eigentlich Wordworth 5, aufgrund von Druckproblemen unter WB 3.5 zuletzt AmigaWriter), Tabellenkalkulation (StarAm Plan) und natürlich mein Programmiersystem. Diese Aufzählung hat sich seit Mitte der 90er Jahre nicht wesentlich geändert.

*Wele Soft/Hardware hast Du vor Dir noch zu kaufen?

Keine. Es gibt ja nichts neues mehr.

*Glaubst Du an einem Comeback von Amiga?

Ich glaube in dieser Hinsicht gar nichts mehr. Die Zeit wird die Zukunft von Amiga zeigen.

Vielen Dank für Deine Teilnahme!

Keine Ursache.

(c) Amiga Arena 2000