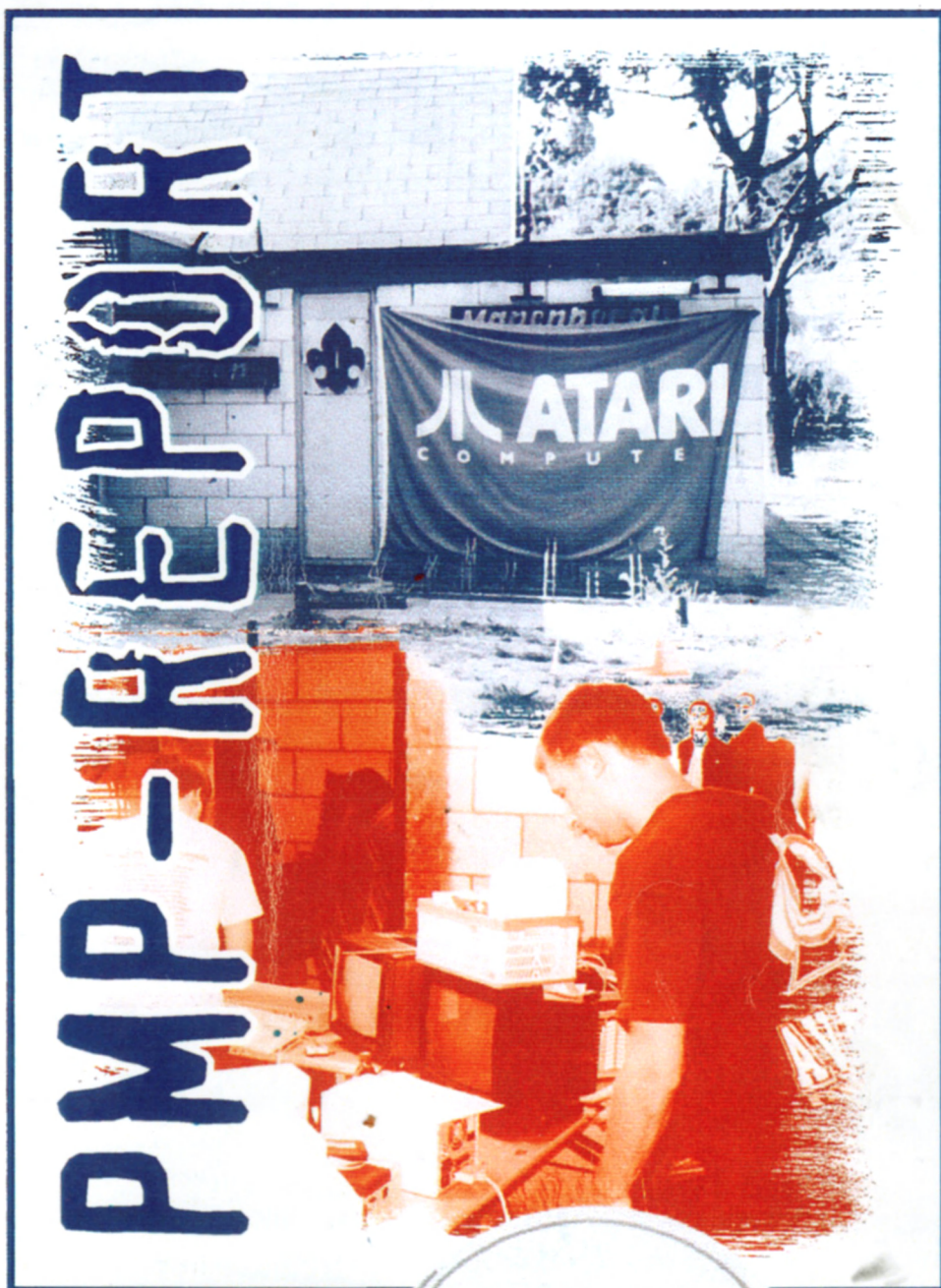


CLASSIC

Fanzine für 8-BIT • ST/E • Falcon • TT & Clones

ATARI**Shareware-
Games****Slay****Event-Bericht****ABZUG****JHV 1999****Letzter Stand****Milan** 060 USB**NEW STUFF:
DIE CD
ZUM HEFT****REPORT**

29,90 DM
Messepreis 25,00 DM

Messe-Highlights

bei AG Computertechnik ...

OLYMPIA die Software für Digitale

Kameras 89,- ... SMURF & PhotoLine:

Tips und Tricks zum Thema EBV ...

MILAN und MINT im Netzwerk ... das neue

Calamus Praxisbuch ... 100 MBIT für MiNT ... Mäuse für 10

... BIO-Net-Knoten für 25,- ... Sonderspostenverkauf ... Reichhaltiges

SCSI-Zubehör ... Logitechmäuse für Atari ... Alles für den Milan ...

Großes Angebot an Software ... E-Copy/BackUp-Paket 75,- ... Netzwerktechnik ... und weil Sie auch noch das ganz kleine

lesen, erfahren Sie vom Gewinnspiel: Kommen Sie zum Stand, sagen Sie das Codewort „Milan“ und nehmen Sie ein kleines Überraschungspaket in Empfang ...

... bis zum 19./20. November in Hannover!

! Alle Bestellungen auf der Messe werden Versandkostenfrei geliefert!



Computertechnik

Axel Gehringer • Schützenstraße 10 • D-87700 Memmingen

Telefon: 08 331/86 373

D1-Netz: 0171/8232017

Telefax: 08 331/86 346

e-mail: ag_comtech@t-online.de

ATARI
Fachhändler

Milan
Fachhändler



Calamus Service Center

Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen in DM inkl. Mehrwertsteuer und zzgl. Versandkosten. Druckfehler, Preisänderungen und Lieferbarkeit vorbehalten. Sonderposten sind vom Umtausch und Garantieleistung ausgeschlossen. Einige verwendete Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

Editorial

So - und wieder ist eine Ausgabe geschafft. Ich weiß, ich weiß, mit Verspätung, aber es hat sich ja auch wirklich viel getan. Aufgrund der vielen neuen Werbung mußten wir wie versprochen an Umfang zulegen und das braucht seine Zeit.

Neu ist auch das farbige Cover, von dem wir hoffen, das es sich finanziell halten läßt. Weitere farbige Innenseiten wären auch nicht schlecht, vor allem für stark bebilderte Artikel. Gnerell versuchen wir, dem Fanzine einen einheitlicheren Look zu verpassen, was uns bis auf einen Beitrag (Sacha hatte ihn mir bereits als Kopiervorlage geschickt) gelungen ist.

Um das Fanzine weiter optisch aufzuwerten ist ein Quickfinder (nach Themen sortierte Symbole als Seitenindex) geplant. Die von einigen gewünschten Seitenzahlen lassen noch etwas auf sich warten, da es derzeit bei der Einsendung und Verarbeitung von Artikeln noch drunter und drüber geht.

Das war es zunächst aus technischer Sicht. ÜberKritik freuen wir uns, vorausgesetzt, sie ist konstruktiver Natur - also fleißig Leserbriefe schreiben und an den UnderConstruction-Seiten mitwirken!

Nun zu dem Thema dieser Ausgabe (zumindest aus unserer Sicht) - Die Atari-Fachmesse in Hannover. Nicht nur, daß es seit langem wohl das Highlight schlechthin wird, nein, auch wir sind vertreten! An unserem Messestand werden wir unser Fanzine und unsere frisch fertiggestellte CD-ROM präsentieren. Eigens für die Veranstaltung haben wir einiges an Deko besorgt, um uns würdig zu verkaufen - seid gespannt. Eine Hälfte unseres Standes haben wir dem ABBUC kostenlos zur Verfügung gestellt, damit auch die 8-Bitter eine Anlaufstelle haben.

Claus arbeitet weiter fieberhaft an unserem Club. Es scheint, als könne es bald ein erstes Treffen aller Interessierten geben - näheres erfahrt ihr im Heft.

Mister Boomer läßt leider weiter auf sich warten. Für die nächste Vorschau spare ich mir die Ankündigung eines Tests - wir warten einfach drauf, bis es kommt ;)

Zum Thema Milan II gabs leider weniger News als erwartet. Dies deutet aber nicht darauf hin, daß das Projekt an Elan verloren hat, sondern hängt schlicht mit dem anscheinend gut getimten Marketing zusammen - nach der Messe sind wir alle schlauer. Was trotzdem zu erfahren war, gibts in einer kurzen Zusammenfassung.

Bis zur nächsten Ausgabe

Mo'ST (Bastian Moritz)



Wenn ihr dieses Heft in den Händen haltet, ist es schon fast soweit, die **Atari-Messe** in Hannover öffnet ihre Pforten. Diese Messe wird jedoch alles andere als ein schwacher Abklatsch der Messe in Neuss - es werden wesentlich mehr Aussteller kommen als zu den vorherigen Messen! Angeblich soll es sogar einen Stand von HP geben. Der wichtigste Stand wird jedoch der von Axro und Milan-Computer (vielleicht mit Unterstützung durch Motorola) sein, auf dem es die ersten Prototypen des Milan II zu sehen geben wird.

19. - 20.11.1999 Mehrzweckhalle am Großmarkt, Am Tönniesberg 16-18, 30453 Hannover



Ataris größter Erzrivale dürfte demnächst wohl einen großen Teil seiner Anhänger verlieren. Nach langem Hinhalten, immer neuen Versprechungen und einer Werbetasche nach der an-

deren ist es soweit, der **neue Amiga** ist da! Doch so haben sich die meisten Freaks das wohl nicht vorgestellt - laut Ankündigung bekommt der neue Hoffnungsträger ein abgespecktes Linux als Betriebssystem. Da stellen sich mir doch 2 Fragen:

1. Wer sollte sich wegen Linux einen Amiga zulegen?
2. Wo bleibt da das Flair des Besonderen?

Ende der „Atari-Computing“:

Joe Conner, der Herausgeber der englischen Zeitung, hat in der Ausgabe 14 angekündigt, daß Ende dieses Jahres Schluß

sein soll. Er begründet seinen Entschluß mit Zeitmangel und aus finanziellen Gründen. Leider endet damit auch der Interactive Service, den Joe ins Leben gerufen hatte. Das Team der Classic Atari wird darüber beraten, einen ähnlichen Service für Deutschland einzuführen, um das ein oder andere ausländische Shareware-Programm hier veröffentlichen zu können. Die Atari-Computing war in vielerlei Hinsicht unser Vorbild - schade !!! :(

Software News:

Didier Mequignon hat die Version 2.07 seines Aniplays veröffentlicht. Neu in Version 2.07 sind: - Sound configuration box - Display configuration box - Speichern von AVI/MOV/FLI/MPG Filmen im AVI/MOV Format möglich - Fehler bei JPEG, MPEG, etc... beseitigt

Dedier hat außerdem eine Bastelanleitung veröffentlicht, mit der man die CT2 Karte um den nichtvorhandenen DSP-IRQ erweitern kann.

<http://aniplay.atari.org>

Wer schon immer mit seiner XL-Tastatur zu kämpfen hatte, für den gibt es jetzt eine Alternative. **Andre Bertram** hat ein Interface entwickelt, mit dem man eine PC-Tastatur an den XL anschließen kann. Der ganze Spaß kostet nur 50,- DM und kommt mit ausführlicher (farbiger!) Anleitung. Sofern der Pokey gesockelt ist, braucht man nur noch 4 Kabel an diverse Widerstände zu löten - fertig! Da es sich um eine SMD-Platine mit sehr kompakten Maßen handelt, kann man das Ganze sogar unter dem Abschirmblech einbauen!

Die Anschrift von Andre lautet: Andre Bertram, Josef-Mähringer-Str.6, 91320 Ebermannstadt

<http://www.macfalkner.de>

CHAT Termine für www.atari.net:

Auf Anregung von Sascha Heit schlagen wir folgende Tage in der Woche zum Chatten vor:

Mitwoch: 10:00 und 15:00

Sa.+So.: 16:00 und 21:00

Wir hoffen, damit die Wahrscheinlichkeit zu vergrößern, auch wirklich mal jemanden im Chat anzutreffen. Falls es andere Termin-Vorstellungen gibt, laßt es uns wissen.

Prefessor Herbert Walz hat den Source-Code seines Notationsprogramms „Music Edit“ komplett neu organisiert und anschließend die aktuelle Version 5.04 veröffentlicht. Infos über die Vorzüge der neuen Version gibt es bei: Prof. Herbert Walz, Anton-Köck-Str. 8a, D-82049 Pullach b. München, Tel. 089 / 793 03 98, eMail: walz@fb06.fh-muenchen.de oder unter <http://www.atari-computer.de/profwalz>

Centek News:

Centek hat neue Versionen seiner Software herausgebracht: Hier die wichtigsten Neuerscheinungen:

- Centscreen 3.5.1
- Centboot 1.1.4
- Putflash 1.2.4
- deutsche Flash-Version 1.39 vom 17.10.99

Für alle **NVDI 5** User gibt es im Internet unter „www.nvdi.de“ ein kostenloses Update auf Version 5.03. Die aktuelle Version ist vom 31.08.99 und dürfte wieder mit einigen neuen Druckertreibern daher kommen.

Wie euch sicher schon aufgefallen ist, haben wir seit der letzten Ausgabe ein neues Logo und ein festes Titelbild-Layout (wir hoffen, dauerhaft in Farbe) - unser Dank hierfür gilt M.S.-Advertising, die auch unserer Homepage über kurz oder lang ein neues Gesicht geben werden.



Die ST-Computer gibt es nur noch im Abo!
Leider hat der Falke-Verlag das größte deutsche Atari-Magazin aus dem Bahnhofs-Buchhandel genommen. Die Gründe liegen in den enormen Kosten für diesen Vertriebsweg. Wir wünschen der ST-C, daß möglichst viele Leser zum Abo übergehen und das Magazin gestärkt aus dieser Umstellung hervorgeht. Eine Rückkehr zum alten Konzept schloß der Verlag bei einer Marktbelebung z. B. durch den Milan II nicht aus ;)

Neues aus der Whiteline-Serie: Es gibt gleich vier neue CD-ROM's:

'the essence' - 40 Vollversionen und ein best of 93-99 für DM 49,-

'Linux 68k Millenium Edition' für DM 49,-

'The complete MiNT 2000' für DM 39,-

'elements of web.design' für DM 29,-

Auch M.u.C.S. hat **drei neue CD's** aufgelegt

'MuCS-Disk 2000' - 5 Vollversionen u eine Megasammlung an PD & Shareware

'iFusion-Draconis' STiG/STiNG-Clients ter Draconis benutzen. DM 19,95

'Chatter-Draconis' zum Plaudern ur Draconis/Magic DM 29,95

Wie zu lesen war, steht eine **neue Pix/Version** ins Haus. Welche Features hin kommen, ist noch nicht bekannt. Fest steht daß jetzt auch arbeiten in True-Color möglich ist.

Für Mitte Dezember ist **Draconis 1.7** angekündigt. Das mittlerweile wohl umfangreichste Internet-Paket soll nun vor allem in Sachen Geschwindigkeit zulegen - wir sind gespannt. Passend dazu dürfte zum Erscheinen dieser Ausgabe die neueste Version von **HomePage Penguin 3.x** fertig sein, welche wir uns auf der Messe schon mal genauer anschauen.

Tja, das waren die Kurz-News. Was es sonst so neues gibt, lest ihr auf den folgenden Seiten!

Bastian

Milan II - Letzte Meldungen

So, nun ist es raus - die Firma, die demnächst zusammen mit Milan-Computer den Milan II veröffentlicht, ist die AXRO GmbH aus Hamburg. Von Seiten der Hardware gibt es wenig neues zu berichten. Es scheint so, als laufe es tatsächlich auf einen CPU-Takt von 100 MHz hinaus. Bedenkt man, wie schnell der Milan I mit gerade mal 25 MHz (bei einem 68040'er) war, dann dürfen wir alle gespannt sein. Bei den Schnittstellen bleibt wohl alles beim alten (da gibt es wohl auch kaum noch was zu verbessern: 2xUSB, 3xISA, 4 PCI ...) Neu ist die Meldung, daß ein 56K-Modem integriert sein soll. Ich halte diese Nachricht für zutreffend, da an anderer Stelle zu lesen war, daß derzeit mit einem Online-Dienst über ein kombiniertes Internet-Angebot verhandelt wird. Der Preis soll (wohl auch wegen des Modems) auf DM 1649,- angehoben werden, was a) immer noch sehr günstig und b) reine Spekulation ist ;)

Interessant ist auch, wer als Zulieferer für die Hardware genannt wird, den Motorola ist hier nicht die einzige namenhafte Firma: Maxtor, Creative Labs, ATI, Logitech, Cherry Was dran ist, wird man sehen. Was die Software angeht, so wird der Milan vom Start weg sehr gut ausgestattet sein. Neben Magic, NVDI, Draconis, Papyrus, PixArt, Photo Line usw. gibt es eine neue Version des legendären Omikron-Basic, sowie die Umsetzung zweier Game-Klassiker. Einer davon ist wohl Running. Beim zweiten wurde auf Crown Of Creation 3D spekuliert, was sich bisher jedoch noch nicht bestätigt hat. Wir bleiben am Ball und werden uns um ein Testgerät bemühen, um euch schon vor dem offiziellen Start mit Infos versorgen zu können.

Quickies - eure kostenlosen Kleinanzeigen

Verkaufe folgende Software: Kick off 2, Turrican 2 und Wings of Death.. Preis VHS Achim Schumacher, Tel: 02982 / 3064

Blum, **das** Run- & Jumpgame für den Falcon ! Begleiten Sie Blum auf seinen Abenteuern und helfen Sie ihm, seine Geliebte Flum aus den Klauen des bösen Dader zu befreien. Für 30,- DM (incl. Porto/Verpackung) zu beziehen bei Stephan Pollok, Morper Allee 3, 40699 Erkrath, Tel.: 0211 / 24 94 11

Atari 'Stammtisch' Hannover! Wer hat Interesse an solch einem Treffen (so 1-2 x im Monat) Meldet euch einfach bei M.u.C.S.-Hannover unter 0511-7100599.

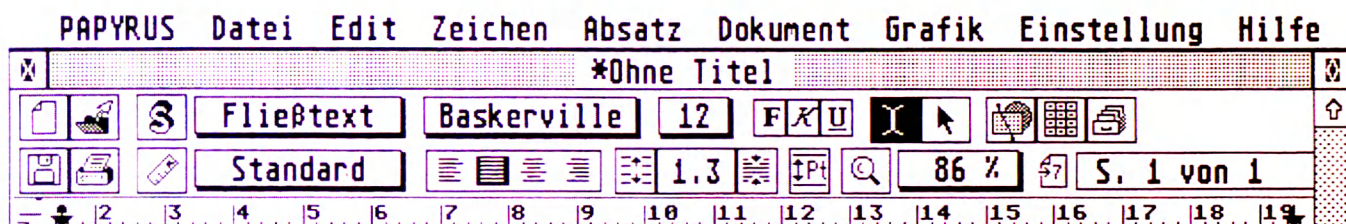
Ich suche ein Buch über Spiele-Programmierung in GFA. Hat jemand so etwas, gab es überhaupt je so ein Buch ??? Falls ja (zahle gut), schreibt mir. Bastian Moritz, Tübbingweg 41, 45307 Essen

Jetzt, wo der Computer-Flohmarkt eingestellt wird, haben wir uns gedacht, sei es an der Zeit, kostenlose Kleinanzeigen in der CA anzubieten. Ob diese Rubrik bestehen bleibt, machen wir vom Nutzungsgrad abhängig.

papyrus Office 7.5 Evo *Test Teil 11: Papyrus Word*

Kommen wir also zum Kern von Papyrus - die Textverarbeitung. Der Editor ist so übersichtlich aufgebaut und komplett in deutscher Sprache, daß man eigentlich sofort loslegen kann. Wer jedoch alle Vorzüge von Papyrus nutzen will, muß das beiliegende Handbuch lesen. Hier wird Schritt für Schritt erklärt, wie man in Papyrus seinen Seiten den letzten Schliff gibt oder seine Arbeit optimiert. Das Handbuch ist wirklich gut geschrieben und wird durch den ein oder anderen Spaß deutlich aufgelockert. Als Nachschlagewerk dient es jedoch nicht, da immer komplexe Schritte und nicht jede einzelne Funktion erläutert werden. Wer Informationen über einzelne Optionen braucht oder Features sucht, nimmt besser den ST-Guide zu Hilfe. Die vorhandene Datei ist sehr umfangreich und gut geschrieben.

Alle Funktionen hier aufzuzählen, würde die Dimension dieses Heftes annehmen. Papyrus kann zunächst erstmal alles, was von einer modernen Textverarbeitung erwartet wird. Seitenlayouts können einfach und schnell verändert werden, genauso einfach wie sich Fonts und Druckertreiber 'nachrüsten' lassen. Ansichten mit Hilfslinien oder wie im Druck sind natürlich genauso möglich wie das Setzen von Textmarken und Absatzabständen.



Herausheben tut sich Papyrus Word vor allem in folgenden Punkten - Die Benutzerfreundlichkeit steht bei diesem Programm an erster Stelle. Das Einfügen von Grafiken der verschiedensten Formate ist nicht nur kinderleicht, es werden noch einige Attribute bereitgestellt, die nicht in jeder Textverarbeitung zu finden sind! Textobjekte lassen sich genauso einfach einbinden und mit Grafiken verbinden. Einfache Grafikobjekte (Rechtecke, Kreise, Linien ...) können direkt im Programm erzeugt werden und mit Einstellungen zu Füllmustern und Liniestil, sowie Vorder- oder Hintergrund bearbeitet werden. Ebenfalls begeistert hat mich die Arbeit mit Tabellen. Das Einfügen derselben verläuft ähnlich wie in dem wohl jedem bekannten MS-Word. Stark sind jedoch die Rechenfeldoperationen, bei denen man auf einem PC schon mal auf Exel zurückgreifen müßte, um diese dann wieder ins Dokument einzufügen. Bei Papyrus lassen sich innerhalb der Textverarbeitung direkt komplexe Formeln verwenden. Zum guten Schluß wäre da noch das gute Zusammenspiel mit Papyrus Base, welches aber erst in der nächsten Ausgabe drankommt. Mit einem einfachen Button kommt man jederzeit in die Datenbank und kann von dort sehr komfortabel Daten in sein Textdokument importieren.

Fazit: Papyrus schlägt sogar Programme wie MS-Word. Zwar kann es nichts, was man auf einem PC mit MS-Office nicht auch könnte, doch weniger kann es auch nicht. Punkte macht es vor allem in Sachen Bedienung. Papyrus Base ist direkt in Papyrus Word enthalten, was den Datenaustausch sehr einfach macht. Die Grafikfunktionen sind ebenfalls grandios einfach. Für mich persönlich ist Papyrus DAS Programm auf dem Atari.

In der nächsten Ausgabe gibt es den dritten und letzten Teil - Papyrus Base im Test.



UNDER CONSTRUCTION

In der letzten Ausgabe haben wir eine Umfrage gestartet, die dann eine Art Atari-Charts ergeben sollte - die Teilnahme war überraschend gut. Diese 'Hitparade' soll den Händlern und Entwicklern zu höherer Motivation und uns zu mehr Lesernähe verhelfen. Damit eure Motivation erhalten bleibt, verlosen wir jedesmal zwei Softwarepakete.



Die ersten beiden Softwarepacks (je 1xAtari-Forever-CD, Verthor und Egon-CD Utilities) gehen an Markus Benker und Martin Holzwarth. (Vergesst nicht, eure Adresse mit auf den Voteshet zu schreiben !!!) Hier also die Ergebnisse der ersten Umfrage:

Favorisierte Systeme:

1. Falcon 030
2. ST/STE-Serie
3. TT
4. XL/XE
5. Milan

Beste neue Hardware:

1. Milan bzw. Milan II
2. Centurbo II
3. The Link

Beste Anwendung:

1. Papyrus
2. Draconis
3. Calamus
4. Texel
5. CD-Recorder 2

Anmerkung: Bei den Systemen ist der Falcon mit Abstand der Beliebteste. Der Milan bildet das Schlußlicht, wird aber von mehr als 85% der Befragten als beste neue Hardware bezeichnet. Wenn der Milan II kommt und so günstig bleibt, wie angekündigt, dann wird er in diesen Charts mit Sicherheit nach oben fliegen.

Bestes 16/32-Bit Game:

1. Running (Falc.)
2. Crown of Creation (Falc.)
3. Xenon II (ST)
4. Blum (Falc.)
5. Dragonflight

Bestes 8-Bit Game:

1. Ballblazer
2. Fiji
3. Draconis

Shareware-Charts:

1. Funpaint
2. Thing
3. Aniplayer
4. Gemview
5. Quincy

Anmerkung: Running und COC sind immer noch die Dauerbrenner. Auf dem 8-Bit könnten wir noch mehr Vorschläge vertragen. In der nächsten Ausgabe stellen wir ein neues 8-Bit-Game vor und für den Falcon gibt es auch mindestens eine Preview. Die Gerüchte, daß Running auf dem Milan kommt, halten sich hartnäckig - vielleicht die neue Nr.1 im Jahr 2000 ???

Demos/Intros:

1. Alive (Falc.)
2. Do things (ST)
3. Nostalgic-o-Mega (STE)
4. Union Demo (ST)
5. Dream Dimension (Falc.)

Firmen für Atari/TOS:

1. M.u.C.S.
2. R.O.M.-Logicware
3. ASH
4. AG-Computertechnik
5. Titan-Design

Atari-Medien:

1. Classic-Atari
2. ST-Computer
3. UCM
4. Atos
5. Maggie

Anmerkungen: Es freut uns natürlich, daß ihr unser Fanzine mögt, aber übermäßige Zustimmung verbessert eure Chancen bei der Verlosung nicht ;) Bei den Demos wird wohl Bewegung drin bleiben, da es aus diesem Bereich ständig neues zu verkünden gibt. Die Händler und Entwickler lagen alle (insgesamt wurden 9 verschiedene genannt) recht dicht beieinander. Es fehlt die Frage nach dem wichtigsten Event - diese Frage soll nur in unregelmäßigen Abständen gestellt werden, um für uns zu entscheiden, über was wir alles berichten. Unschlagbar war natürlich die Atari-Messe, auf der wir selbst mit einem Stand vertreten sein werden. Ebenfalls wichtig sind der Atari-Gemeinde die Demo-Veranstaltungen. Hier ist für dieses Jahr die Error in Line besonders hervorgehoben worden. Nächstes Jahr steigt ein weiteres großes Event unter unserer Beteiligung (siehe Demo-Seiten) Last but not least ist die ABBUC-JHV natürlich das Mekka der 8-Bitter.

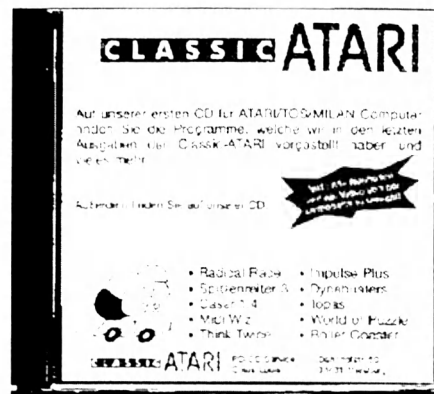
Füllt bitte auch das nächste Votesheet aus, um diese Rubrick lebendig zu halten.

Favorisiertes System :	
Beste neue Hardware :	
Beste Anwendung :	
Bestes 16/32 Bit-Game :	
Bestes 8 Bit-Game :	
Shareware-Hits :	
Bestes Demo/Intro :	
Firmen-Charts :	
Atari-Medien :	
kostenlose Kleinanzeige :	
Name und Adresse:	

Anmerkung: Bei Spielen und Demos bitte das System mit angeben. Kein Eintrag - Strich machen.

Classic-Atari CD 1

Nachdem Sie nun bereits unsere dritte Ausgabe in den Händen halten und wir mittlerweile über eine Stammleserschaft verfügen, von der wir nicht zu träumen gewagt hätten, gehen wir pünktlich zur Atari-Messe noch einen Schritt weiter. Ab sofort gibt es unsere erste CD-ROM!



Dafür haben wir uns etwas ganz besonderes ausgedacht. Es handelt sich um eine CD vorwiegend mit Spielen und Demos, die aber im Gegensatz zu den meisten anderen Spiele-CDs nicht nur hunderte von Sharewarespielen für ST/E-Falcon enthält, sondern zusätzlich eine große Anzahl an Vollversionen (wir hatten schon 10 auf das Cover gedruckt und sind mittlerweile bei **15 Vollversionen !!!**) Wir sind von einer Vielzahl Programmierern unterstützt worden, daß es richtig Spaß gemacht hat, sich für ein solches Produkt zu engagieren. Durch die uns entgegengebrachte Großzügigkeit macht es uns möglich, die CD-ROM zu einem Preis von DM 29.90 anzubieten. (Messe-Preis für Hannover: 25,-)

Unser Dank gilt den folgenden Personen:

THORSTEN BUTSCHKE - Er stellte uns die Vollversion "Spitzenreiter 3" zur Verfügung und legte gleich noch einen Editor und zusätzliche Wappen- und Spielerdaten obendrauf.

OLIVER HEUN spendierte uns sein Knobelspiel "Rollercoaster Experience", das absolutes Suchtpotential hat.

JOHANNES GRAF - Er erlaubte uns nicht nur die Benutzung seines genialen Breakout-Clones "Impulse", sondern kümmerte sich auch noch um eine Version mit nochmals verbesserter Grafik.

HEIKO HARTMANN ist zwar mittlerweile auf einen PowerMac umgestiegen, war aber sofort bereit, uns nicht nur sein Midiwiz als Vollversion zu überlassen, sondern legte mit Topas und Cäsar nochmal kräftig nach.

SACHA ROTH gab uns den von ihm vertriebenen Hirnzermarterer "Verthor" und investierte viel Freizeit ins Brennen der CDs, die er quasi zum Selbstkostenpreis für uns produzierte.

TSCC schickten uns ihren Bomberman-Clone "Dynybusters-Plus", an dem sich bis zu sechs Spieler gleichzeitig austoben können.

CraMA gab uns sein erst kürzlich fertiggestelltes Hascs-Rollenspiel "Dämon von Szaranor".

PENTAGON schickten "Radical Race" ins Rennen, das ab sofort ebenso PD ist wie "Pie Bill" von EXYL. Und von mir gab's die Vollversionen von "Think Twice" und "World of Puzzle" obendrauf.

Claus

Neben den Vollversionen gibt es natürlich jede Menge mehr. Alle Spiele sind entpackt und spielbar (keine Slideshows oder ähnliches !) Die Spiele sind nach ST, STE & Falcon sortiert. Zahlreichen Tipps und Cheats für ST/FALCON/Jaguar-Spiele

gibts auch. In dem riesigen Paket von ausgewählten Sharewarespielen - über 200 Titel, befinden sich Klassiker wie Anno 1700, Glücksrad, Tetris, Starball, usw. aber auch neuere Titel a la Alienbusters, Crackman, Bombaman, Capy usw.

Papyrus, Quincy und Draconis als Demoverversionen. Das brandneue Whip! und die Demoverversion des neuen Aniplayer. Dazu weitere nützliche Tools.

Als Bonus enthält die CD alle Veröffentlichungen der PreMillenium-Party in Utrecht, auf der wir auch anwesend waren und uns direkt mit den Topprogrammierern der Demoscene austauschen konnten. Dabei haben wir ein kleines Video erstellt, das Sie als AVI-File vorfinden.

FAZIT: Für einen fairen Preis gibt es ein umfangreiches Programmangebot, bei dem vor allem Spieler einfach zugreifen müssen !!!!!

Um eine Messe wie in Hannover zu finanzieren, mußten wir uns etwas einfallen lassen. Um Abonnenten zu gewinnen, gibt es z. B. ein Spiel zum Abo dazu, wir verkaufen die CA-CD usw. Zusätzlich sind uns zwei Softwarepakete über den Weg gelaufen, die wir auf der Messe anbieten wollen.

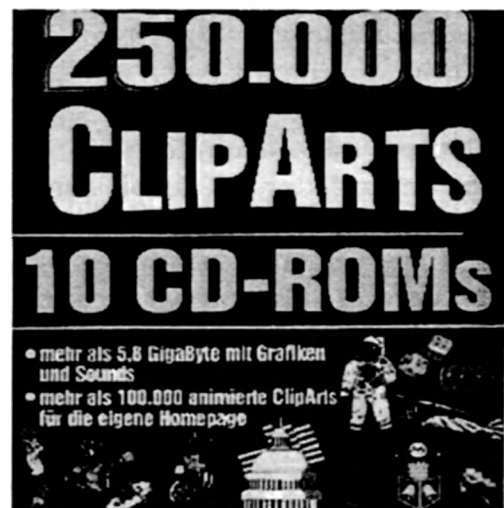
Das erste ist eine Sammlung von 250.000 ClipArts & Sounds auf 10 CD-ROM's.

CD 1 enthält animierte Gif-Dateien unterteilt in Büro, Computer, Flaggen, Waffen, ...

CD 2 weitere animierte Gifs - CD 3 statische Gifs, ebenfalls nach Themen sortiert. Design, Ferien, Geld, Hintergründe, Menschen, Musik, ... CD 4 Gestaltungselemente für Internetseiten (Formate Gif und AVI) - CD 5 Soundeffekte im WAV-Format. Explosionen, Glocken, Natur, Weltraum, ... CD 6 Sortierte Musik im WAV-Format - CD 7 Weitere Musik als WAV und MIDI - CD 8 Multimedia (JPG, AVI, GIF) CD 9 Grafiken und Fonts (WMF und JPG) - CD 10 WMF-Cliparts (Erotik, Humor, Horror, ...)

Ihr erhaltet insgesamt ca. 105000 animierte Gifs, 118000 statische Gifs, 1500 MIDI's, 5900 WAVE-Effekte, 4800 WAVE-Musiken, 11500 Buttons, 200 AVI's, 6400 Fotos, 12000 WMF's und 200 Fonts. Zum Preis von DM 39,90 (Messepreis 35,-).

Das zweite Angebot sind die DTP-Grafiken von X-Ware (Teile 1-3). Diese Teile kosteten jeweils DM 79,- !!! Zwar erhält man hier 'nur' 3 CD-ROM's mit wesentlich weniger Grafiken, diese liegen jedoch gleich in mehreren Formaten vor, so daß Konvertieren entfällt. Der Clou ist, daß alle ClipArts in einem beiliegendem Heft abgebildet sind, was den Einsatz von Vorschau-Programmen unnötig macht. Alle drei Teile gibt es zusammen für DM 39,90. (Messepreis 35,-)



Bei Interesse könnt ihr die CD-ROM und DTP-Pakete bei Bastian bestellen.

PreMilleniumParty

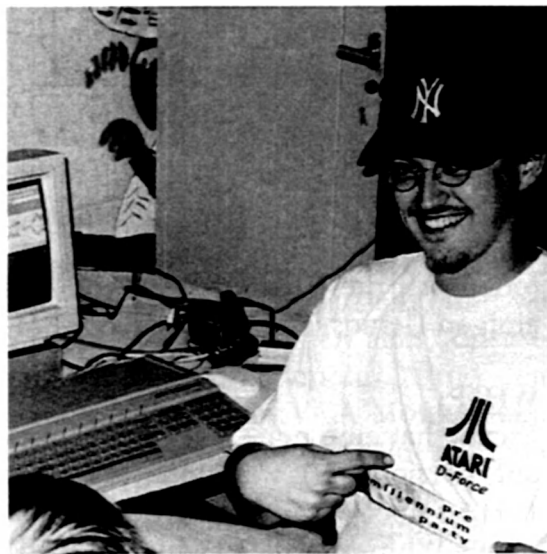
Der etwas andere Party-Report oder 'women at war'

Vom 30.07. bis zum 01.08.99 fand in Utrecht (NL) die o. g. Party statt. Wir (d. h. vier Leute) beschlossen, uns die Party für zumindest einen Tag anzuschauen. Unser Management war bis aufs Kleinste ausgereift. Tommes und meine Wenigkeit wollten uns um 8.00 Uhr in Essen am Bahnhof treffen und Claus um 8.10 Uhr vom Bahnsteig abholen, anschließend wollten wir Stephan samt seinem XL aus Erkrath abholen und direkt ins Land des Käses und der Klotschen düsen.

Das Unheil nahm um 7.45 Uhr seinen Anfang. Auf dem Weg zum HBF hörte ich meine Mailbox ab, auf der mir Claus erklärte, er habe total verpennt und werde erst im Zug - eine Stunde später sitzen. Soweit kein Problem - Thomas (Mr. Tokai) und ich suchten die nächste Filiale mit dem großen gelben 'M' auf und erkundeten das morgendliche Angebot. 2 McRib, 1 Fischmac und 2 Cola halfen uns, den Kummer einigermaßen zu vergessen. Bahnsteig die Zweite - alles verläuft planmäßig. Auch Stephans Haus ist schnell wiedergefunden und nach wenigen Minuten ist alles verstaut. Noch schnell die Wegbeschreibung aus dem Net gezogen und in die Karte geschaut => los gehts!

Die Stimmung hätte besser nicht sein können und unsere hochkarätige Runde fand schnell gute Antworten auf alle Fragen, die die Zukunft des Atari betreffen. Dortmund !?! Was is'n das fürn Scheiß ? Ich denk, ich muß immer nur geradeaus bis Nijmegen. Thomas: Hupps, ich glaub, um auf der A3 zu bleiben, hätten wir abfahren müssen. Kein Problem, das macht höchstens ne' halbe Stunde. (Anmerkung: Wir wollten gegen 19.00 Uhr zurück in Essen sein, damit Claus seinen Zug mitkriegt.) Nach präziser Reisefortsetzung erreichten wir die Grenze. Auch Utrecht fanden wir schnell. Die in der Wegbeschreibung aufgeführte Ausfahrt Utrecht-Süd gab es jedoch nicht!?! Und wieder zurück! Hhm, nimm mal die Ringstraße, vielleicht hat die ne' Ausfahrt Süd !? Gesagt, getan. Nach weiteren 30 Minuten, in denen wir versuchten, Parallelen zu unserem Ausdruck zu finden, beschlossen wir, jemanden nach dem Weg zu fragen. Aber wen? Das hübsche Mädchen - nett anzusehen, aber mit dem Fahrrad unterwegs, und in Schnellstraßen-Angelegenheiten wahrscheinlich inkompetent. Die ältere Dame dort - macht den Eindruck, als wisse sie selber nicht so recht, wo sie ist. Heh, der Typ im Anzug mit der Aktentasche macht einen seriösen Eindruck - und tatsächlich - wahrscheinlich aufgrund unseres ebenfalls seriösen Äußeren (Atari-Shirts) wird sich sofort abgehockt und die Lage inspiziert. Auf seinem argentinischen Rindslederkoffer breitet er unsere Computerausdrucke aus und beginnt, sofort wild mit seinem goldenen Mont-Blanc-Kulli herumzufucheln. Am Ende dieser Konferenz sind wir auch nicht viel schlauer, wissen aber grob die Himmelsrichtung, in die es gehen soll. Nach weiteren 30 Minuten - dezente Schweißflecken trüben ein wenig die optische Wirkung meines Lieblingsshirts - finden wir eine Straße, die auch auf unserer Skizze vermerkt ist. An Bord bricht Jubel aus, wie man ihn sonst nur an der Wall Street erlebt, wenn die Kurse explodieren. Von nun an verlief alles nach Plan. Wir fanden eine Straße nach der anderen und näherten uns dem Zielort. Ein Laut der Verwunderung (ich glaube, Claus hat ihn ausgestoßen) holt mich zurück in die Realität. Mitten auf der Straße stehen zwei Betonhindernisse mit dem freundlichen Hinweis 'Durgfaad nür vör Faarads' oder so ähnlich. Naja, keine Panik, erst mal parken, denn hier muß es unmittelbar sein. Wir fragen einen älteren Herrn nach dem Weg. Als er in eine völlig andere Richtung zeigt, als ich erwartet habe, keimt in mir Sorge auf - es könnte sich um einen durchgeknallten Amigafreak handeln, der uns wegen unserer T-Shirts verarscht. Einige hundert Meter weiter zeigt eine von uns angesprochene Frau in eine völlig andere Richtung. Wir holen erst mal das Auto und fragen an einer Tankstelle. Die Sandwichverkäuferin zeigt in eine weitere Himmelsrichtung, in der wir nach einigem Suchen tatsächlich einen Fußweg mit dem

von uns gesuchten Straßennamen finden. Außer einer Kleingartenkolonie und einem Tennisplatz gibt es hier jedoch rein garnichts. Mittlerweile über eine Stunde in Utrecht, besorgen wir uns eine Telefonkarte der niederländischen Post und rufen die Party-Hotline an. Am anderen Ende wird kurz gelacht, mit dem Hinweis darauf, daß bisher so ziemlich niemand den Weg allein gefunden habe. Das Routplanning auf der Homepage sei leider fehlerhaft.



Nachdem wir abgeholt wurden, ging es über Schleich- und Fahrradwege zum Bestimmungsort, einem Pfadfinder-Clubhaus. Uns wird schlagartig klar, daß die besagte Straße einmal um die Stadt herumführt und nur teilweise mit dem Auto befahrbar ist :(Die am Eingang aufgehängte Atari-Flagge läßt sofort alle Strapazen und Entbehrungen der vergangenen Stunden vergessen - endlich normale Menschen !!!

So gegen 14.00 Uhr - etwa 20 Freaks sind schon da und haben fast doppelt so viel Rechner aufgebaut. Anders als bei anderen Systemen ist es bei der Atari-Szene kein Problem, als Außenstehender ein solches Event zu besuchen, uns gegenüber waren alle Leute sehr aufgeschlossen. Nach und nach füllte sich der Raum. Stephan hat dann einige Demos auf einem XL gezeigt, wovon gerade einige der angereisten Franzosen sehr angetan waren. Ein ST-Book diente als Logbuch, in das jeder Anmerkungen zur Party schreiben konnte. Auch aus Deutschland waren einige Scene-Leute dort: 505, Mad Butcher, Creature XL, MC Laser etc. So gegen 20.30 Uhr mußten wir leider gehen. Die Odyssee nach Hause stand der Hinfahrt in nichts nach - nachdem ich Claus noch nach Marsberg gebracht hatte, gings nach Hause. (Angekommen bin ich so gegen 2.00 Uhr) Unsere Frauen/Freundinnen waren davon wenig begeistert.

Die Party hat einiges an Grafiken, Sounds und auch zwei Games (Pie Bill und Crackman) hervorgebracht. Alle Files gibt es zusammen mit einem Videofile auf der CA-CD-Rom. Was sollte nun dieser Text? Ganz einfach - er soll ermutigen, auch als Normal-User solche Events zu besuchen. Man kann viel lernen, Spaß haben und Kontakte knüpfen, Berührungsängste mit den 'Cracks' sind fehl am Platze. Im Sommer des kommenden Jahres plant unser noch in der Entstehung befindlicher Club zusammen mit dem ABBUC eine große Competition namens >>Unconventional<< in Lengenfeld. Ziel ist es, möglichst viele 8, 16 und 32 Bit-Freaks zusammen zu führen und das Ereignis (wahrscheinlich 3 Tage) allen Interessierten zugänglich zu machen. Näheres erfahrt ihr in den nächsten Ausgaben.

Stay cool, stay tuned, stay Atari

Bastian (Mo'ST)

Demo News:

Die **Dead Hackers Society** (D.H.S.) haben die Sommermonate gut genutzt und fleißig neue Sachen für den Atari gecodet. Als erstes haben sie aus der **Dspmod** Replay Routine einige Fehler entfernt, so daß alle Programmierer nur noch die aktuelle **Version 3.4** verwenden sollten. Um die neue Routine demonstrieren zu können, haben sie auch gleich einen neuen Modplayer drumherum gecodet. Der neue Player mit dem Namen **DUMP** (v1.6) eignet sich für 8-stimmige Mods und läuft natürlich auch ohne Probleme auf einer CT2. - Apropos CT2: In der Classic Atari Nr.1 war ja zu lesen, daß einige Programme der D.H.S. nicht mit der Centurbo 2 laufen. Das hat Evil dermaßen gestört, daß er angefangen hat, seine alten Demos CT2-compatibel zu machen. Bisher sind folgende Demos upgedated worden: **Dream Dimension, ATS, Liquid Sunshine, 4orce, 4mention and 4ever, X-MIX I, X-MIX II und X-MIX III** Wer Interesse an den neuen Versionen hat, sollte sich an die Redaktion wenden (oder sich die Classic Atari CD ROM zulegen :-)). Es soll nicht unerwähnt bleiben, daß bei einigen Demos jetzt ein schönes GEM Setup zur Monitor Einstellung dazugekommen ist.

WHIP:

Escape hat eine neue Version seiner Virtual Light Machine „**Whip**“ veröffentlicht. Ein Update auf Version 0.31 war nötig, da es beim Plasma-Modul Probleme gab. Zusätzlich hatten die D.H.S. eine Whip Online-Compo ins Leben gerufen, so daß vor kurzem nochmal ein Schub neuer Whip-Module erschienen ist. Wer jetzt schon den Überblick verloren hat, hier mal eine kurze Auflistung der bisherigen Whip-Module:

Name	Version	Programmierer	Datum
Frequency Analyser	1.0	No/Escape	März '99
Resonance Effekt	1.0	No/Escape	März '99
Kadleidoscope	1.0	No/Escape	Mai '99
Twin Pyramid	1.0	No/Escape	Mai'99
Wire	1.0	No/Escape	Mai'99
Flight	1.1	No/Escape	1.6.99
Julia Fractal	0.42	Nobrain/NoCrew	10.6.99
Tunnel Scroller	1.1	Evil	12.6.99
Bumpmapper	1.0	Evil	12.6.99
Nailspin	1.2	Earx/Fun	13.6.99
RGB Splitter	1.1	Evil	15.6.99
Cascade	0.42	Nobrain/NoCrew	17.6.99
DotBox	1.0	Earx/Fun	21.6.99
WhiPong	0.42	Nobrain/NoCrew	22.6.99
Blur Oscillo	1.0	Evil	22.6.99
Plasma	1.0	No/Escape	12.7.99
Free Spectral Tunnel	1.1	Earx/Fun	19.8.99
Sparkling Lines II	1.0	Nobrain & Earx	19.8.99
IFS Fractal	0.1	No/Escape	20.8.99
Lightning Disc	0.42	Nobrain/NoCrew	9.10.99
Flummer Dummer	1.0	Blind IO	12.10.99
Ripples	1.0	Evil	16.10.99
Drive	1.0	No/Escape	16.10.99
Plugg it Inn	1.0	???	17.10.99
Landblur	1.0	Earx/Fun	17.10.99
Cubes	1.0	No/Escape	17.10.99
Blur Effect	1.0	Earx	17.10.99

ST Survivor / Loud hat eine neue Ausgabe des **UCM Diskmags** herausgebracht ! Ausgabe 16 ist wie immer sehenswert, nicht zuletzt wegen des coolen Intros der D.H.S. Wie gnadenlos der Einsendeschluß beim UCM eingehalten wird, mußte Checkpoint am eigenen Leib erfahren. Der Artikel von 505 und Defjam kam 30 Minuten zu spät. Da Checkpoint die ganze Arbeit nicht umsonst gemacht haben wollte, haben sie kurzerhand eine eigene Shell um den Artikel gecodet und das Ganze als "**Aftercover Magascene #1**" released. **David Carre** war auf der PMP-Party so von dem XL-Sound begeistert, daß er beschlossen hat, einen Pokey-Player für den Falcon umzusetzen ! - Leider ist es für eine Vorab-Version noch viel zu früh... Außerdem versuchen Splash und ST Ghost, ein Programm zu schreiben, mit dem es möglich ist, HDI-Disks des XL's zu lesen (Mydos-formatierte HD Disks). Momentan versuchen sie, herauszubekommen, ob es überhaupt ohne Zusatzhardware möglich ist - ansonsten wird wohl nichts aus diesem Projekt... Neues auch von **Cream**: Nach ihrem Demo-Hit „...do things“ haben sie ein neues ST Demo mit dem Namen „**Madness**“ herausgebracht. Der erste Eindruck erinnert zwar ein wenig an „...do things“ - ist aber natürlich ein eigenständiges Demo und wie immer sehenswert ! Es scheint wohl in Mode geraten zu sein, neue Versionen alter Releases herauszubringen, denn Candyman hat sich noch einmal am Code von „Sonolu...“ und dem „Binliner-Preview“ Demo zu schaffen gemacht, um diese auch auf einem VGA Monitor zum Laufen zu bringen. Es sei aber hier ausdrücklich darauf hingewiesen, daß die beiden „updates“ einen 100 Hz Monitor verlangen!

Stephan

Und noch mal Club: Ein großes Anliegen bei unserer bevorstehenden Clubgründung ist die Bildung von Regionalgruppen. Auf der ABBUC-JHV haben mir die SWAT-Mitglieder mitgeteilt, daß alle ihre ST-, Falcon- und TT-Interessierten auch unserem Club beitreten werden und eine Regionalgruppe für den süddeutschen Raum bilden wollen. Die zweite Ankündigung einer Regio-Gruppe (NRW) kommt von Thomas Unger (Mr. Tokai) - aber lest selbst:

Das zweite christliche Jahrtausend ist fast rum und alle Menschen warten auf den mit dem Millenium unweigerlich verbundenen Untergang der uns bekannten Zivilisation. Naja, ich gehöre zwar nicht gerade zu den optimistischsten Menschen auf dieser Erde, aber so schlimm wirds schon nicht kommen. Sitzt der genormte PC-User vielleicht schon schweißgebadet vor seinem Discount-Rechner, so kann man sich im Atari-Lager endlich wieder freuen, denn der Atari-User wird nicht vom Millenium-Bug geplagt und im nächsten Jahrtausend stehen uns ja gleich zwei TOS- oder zumindest kompatible Rechner ins Haus. Ein neuer Rechner macht jedoch noch keinen Sommer. Zwar hoffe ich natürlich, daß sich dieser Computer möglichst gut verkauft und dem PC-Markt vielleicht einige kleine Anteile abjagen kann, aber das entscheiden letztendlich die Kunden allein. Trotzdem muß der Atari-Sektor generell belebt werden, egal, ob auf einem ST oder Milan 2. Der Kauf von neuer Hardware ist die eine Sache, gute und reichlich vorhandene Software eine andere. Und da liegt der Hase im Pfeffer. Gerade weil uns ein neues Gerät und damit eine neue Chance für die Zukunft bevorsteht, müssen wir alle etwas dafür tun. Es gibt viele Möglichkeiten, sich für sein Hobby zu engagieren! Mein Vorschlag ist es, am "Atari-Resistance-Project" (kurz ARP) mitzuwerkeln. ARP wird eine Regionalgruppe für den Raum NRW, die sich hoffentlich durch ihren Elan hervorheben wird. Derzeit sind wir schon 5 kommende Mitglieder. Zwar gilt das vornehmliche Interesse dem Thema *Programmierung*, einem Bierchen, einer Pizza und einer Runde Midi-Maze ist von uns aber niemand abgeneigt ;-) Auf den Punkt gebracht: gemeinsame Software-Projekte, gegenseitige Hilfestellungen und viel Spaß. Es ist natürlich egal, ob ihr schon Erfahrungen mit Programmierung habt oder Grafikguru bzw. Midi-Freak seid. Wenn ihr Interesse habt - meldet euch. (Adresse steht bei den Autoren)

Thomas (Mr. Tokai)



Im Interview mit der CA

Eine unserer neuen Rubriken ist das Interview. Hier sollen in regelmäßigen Abständen wichtige Personen aus der 'Atari-Szene' zu ihren Projekten befragt werden. Den Anfang macht Exyl von Sector One aus Frankreich.

Classic-Atari: Hi Exyl! Du bist Mitglied der französischen Demo-Gruppe „Sector One“. Erzähl uns ein bißchen, wie der aktuelle Mitglieder-Status aussieht und welches die momentanen Projekte sind, an denen die verschiedenen Leute von „Sector One“ arbeiten.

Exyl: Noch vor einigen Wochen hätte ich gesagt, daß SCT1 aus den gleichen Mitgliedern wie noch vor zwei Jahren besteht. Also hab' ich überlegt (nachdem ich mit anderen Leuten der Crew gesprochen hatte), ob es Leute gibt, die es Wert sind, in die Gruppe aufgenommen zu werden ;). Wir waren also 5 aktive Mitglieder... und eine Woche später waren wir 8! Die aktuellen Mitglieder sind:

DMA-SC : wohlbekannter Musiker (sidsound & soundtrack!) FROST : neuer Asm-coder (einige klasse Effekte, mach' so weiter !) EDO : Gfx-man (Amiga-style, guy ! ;) EXYL : Ich ! Coder Asm & GFA (und etwas raytracing) HELLO : Etwas arbeitsscheuer Coder (aber er will sich bessern) ST GHOST : Asm coder (hardware Spezialist) SPLASH : Asm-coder (dsp Spezialist, einer der neunten Mitglieder) & ZED : Asm-coder, der gerade erst angefangen hat - er ist aber hoch motiviert.

Unsere aktuellen Projekte sind:

Ein ST demo (coded by Frost und mir, gfx by Edo, zik by Dma Sc und etwas Hilfe von ST Ghost (netter Tropfen-Effekt), ST Survivor/Loud! (einige gfx) und 505/Checkpoint (zweite Musik)) - Ein MP3 player für den Falcon (coded by ST Ghost und Splash), der kurz vor der Fertigstellung steht ! (16 MHz Falcon User werden MP3's zumindestens hören können) Zed lernt noch und wird sich bald an einigen Projekten beteiligen. Wir haben noch einige andere Projekte, aber im Moment arbeiten wir nicht an ihnen.

Classic-Atari: Ist Sector One eine reine ATARI Gruppe oder gibt es auch eine Amiga/PC Abteilung ? Hast Du jemals auf einem Amiga/PC programmiert ?

Exyl: Wir sind eine reine ATARI Gruppe und das schon seit den letzten 7 oder 8 Jahren: SCT1 ist eine sehr alte Gruppe (kennt einer noch Jedi oder ODC ?), aber die aktuellen Mitglieder haben keinen Kontakt mehr zu den ehemaligen. Um ehrlich zu sein, ich hatte niemals Kontakt zu den ehemaligen Mitgliedern. Vor einigen Jahren gab es noch an die 30 Mitglieder ! Ich hab' mal versucht, auf einem PC zu programmieren, aber ich finde es nicht sehr spannend, da das System ziemlicher Müll ist und Demos auf solchen Rechnern zu coden, ist eigentlich zu einfach (Wo liegt schon der Reiz, Demos in C zu programmieren, bei denen eine 3D-FX Karte zum Rendern benutzt wird ?)

Classic-Atari: Erzähl uns ein bißchen über das System, auf dem Du Deine Programme codest. Besitzt Du auch noch andere Atari-Hardware (Lynx, Jaguar, etc.) ?

Exyl: Ich arbeite auf einem Falcon + CT2 (HD 1.7 MB, die immer voll ist :(CD Rom drive; 32 MB Ram), aber ich benutze immer noch meinen 1040 STf von Zeit zu Zeit (um zum Beispiel Demos oder meine Spiele zu testen). Ich habe auch noch einen Jaguar, aber ich bin sehr enttäuscht, daß bis jetzt noch keine richtig überragenden Spiele erschienen sind, und ich frag' mich, wie gut der Jaguar eigentlich wirklich ist, bzw. sein könnte...

Classic-Atari: Wie ist die französische Atari scene, verglichen mit der restlichen Atari scene ? Gab es jemals eine scene für die Atari 8-bit Serie ?

Exyl: Die französische Scene ist nicht so aktiv, wie ich es gerne hätte, aber es gibt schon einige motivierte Leute und wir versuchen unseren schlechten Ruf zu widerlegen... Ich denke, daß

Messe-Angebote

Im November liefern wir ab 200,- DM Bestellwert Versandkostenfrei!*

ATARI
Fachhändler



Calamus Service Center

Milan
Fachhändler



► Sonderposten

TT030, 4 MB Standard-Ausstattung mit TTM194/195	400,- 699,-
Batterie 3,6 V/6 V (MSTE/TT) als Recycling-Produkt	39,- 25,-
VME-Bus-Doppler (1 zu 2) für MSTE/TT	50,-
BioNet Netzwerkknoten (Abverkauf) für Atari* (ST, STE)	25,-
Riehl/PAMs/BioNet VME-Bus Karte	300,-
MATRIX M30 ATARI TT030 Design Gehäuse, 8 MB, HDD	599,-
SyQuest EZ135 Wechselaufwerk mit 19 Medien	200,-
SyQuest SQ2705 Wechselaufwerk mit zwei Medien	200,-
Diverse Mäuse	ab 10,-
CAB 2.7 (Sonderposten)	49,-
CD-Tools (Restposten)	30,-
Egon-CD Utilities	39,-
Chips 'n Chips 6.5 CD Update von 6.0	49,- 20,-
E-Copy	30,-
E-Backup im Paket	50,- 75,-

Preis-Sensation

Hades060, 2 GB HDD, 64 MB RAM,
ATI Mach64 Grafikkarte,
24fach CD-ROM, Midi-Tower,
Keyboard, Maus
Komplett (gebraucht) **2999,-**

ATARI Mega ST 1/2/4
mit SM124 und Megafiler HDD
im Paket **300,-**

Noch mehr Sonderposten
in unserer Infopost!

* Alle Geräte außer Falcon030

► Funkuhr

Anschlußfertig
für ATARI Seriell/Joystick*
inkl. Treiber **49,-**

* bei Bestellung angeben!

► Netzwerk

Mint '98 CD	99,-
BioNet Netzwerkknoten (Abverkauf) für Atari* (ST, STE)	25,-
inkl. MiNT '98 CD ROM	179,-
HADES PCI Karte inkl. Treiber	99,-
mit MiNT '98 CD	199,-

Varankündigung:

100 MBit PCI Karte
für HADES und MILAN.
Erst ab 100 Vorbestellungen wird es
diese Karte mit Treiber geben.
Bestellen Sie jetzt. **149,-**

* Alle Geräte außer Falcon030

► Software

STELLA	39,-
HDDriver 7.72	59,-
NovaScan	99,-
Bibel ST	129,-
NAES 2.0 Disk von Version 1.2	119,- 69,-
COMA 5.0	ab 69,-
MAXIDAT 5.4	59,-
Papillon 3.x	99,-
PixArt 4.5	149,-
PhotoLine 2.30	149,-
Smurf 1.05	69,-
EBV-Paket I: Smurf, PhotoLine & PixArt	269,-
EBV-Paket II: Smurf, PhotoLine & Papillon	229,-
Ergänzung von: Smurf auf EBV-Paket I	199,-
PhotoLine auf EBV-Paket I	179,-
PixArt auf EBV-Paket I	179,-
Smurf auf EBV-Paket II	189,-
PhotoLine auf EBV-Paket II	139,-
Papillon auf EBV-Paket II	149,-

► Calamus

MGI Calamus SL99, neu	699,-*
Update von SL98 von allen anderen Calamusversionen	199,- 399,-
SL99-Servicepack-1	10,-

* Preis gilt nur in Verbindung mit dem Kauf
eines Milan/Hades bei uns!

► Mausware

Der HIT:
Logitech Wheel Maus **79,-***
Logitech TrackMan Marble-FX **139,-***
Voll Atari-Kompatibel – Direkt ohne
Zusatzsoftware anschließbar!

Golden IMAGE,
rein optische Maus,
mit neuem Pad **30,-**

Standard/Champ Maus,
präziser Klick **30,-**

* In Vorbereitung, fragen Sie nach!

► STELLA

Die Multimedia Datenbank!
Ordnung, nicht nur
für Ihre vielen Bilder **39,-**
Als Ergänzung zu OLYMPIA **29,-**

► Scanner

EPSON GT-7000, 600x1200 DPI
inkl. GT LOOK 2* **599,-**
UMAX & MICROTEK SCANNER
mit ScanX **a.A.**

* Konzentrate Delege!

► Milan II*

Milan060 USB
Basis **1699,-**
Termin ca. zur CeBIT 2000.
Sichern Sie schon jetzt Ihr Gerät!

* Projektname

► Milan-Zubehör

Neu: MagiC Milan	199,-
MagiC-Crossgrade	99,-
Netzwerkkarte ISA, inkl. MiNT '98 CD	149,-
Netzwerkkarte PCI inkl. Treiber	99,-
inkl. Treiber/MiNT '98	199,-
ROM-PORT Karte (4 Ports)	150,-
MIDI-Karte	79,-
Milan DSP-Karte	a.A.
Milan Sound Karte	149,-/139,-*
VME-BUS Karte	279,-

* Preis gilt nur in Verbindung mit dem Kauf
eines Milan bei uns!

E-Backup

Das Tool für die Sicherheit
Ihrer Daten!

Durch Steuerdateien ist eine
(fast) vollautomatische indivi-
duelle Datensicherung möglich.



E-Copy 1.72	30,-
E-Backup 2.01	50,-
im Paket	75,-



OLYMPIA

Steuersoftware für Digital-
kameras der Marke Olympus
und dazu kompatibel.
(für Atari und Kompatibel)

99,-

Bitte schicken Sie mir die aktuelle
Infopost & Katalog zu. 3,- DM in
Briefmarken habe ich beigelegt.

Name

Straße

PLZ und Ort

Tel/Fax

Ausschneiden oder kopieren und
ab damit an AG Computertechnik.



Computertechnik

Axel Gehring • Schützenstraße 10 • D-87700 Memmingen

Telefon: 08331/86373

D1-Netz: 0171/8232017

Telefax: 08331/86346

e-mail: AG_Comtech@t-online.de

Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen in DM inkl. Mehrwertsteuer und zzgl. Versandkosten. Druckfehler, Preisänderungen und Lieferbarkeit vorbehalten. Sonderposten sind vom Umtausch und Garantieleistung ausgeschlossen. Einige verwendete Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

andere europäische Szenen aktiver sind als die französische, aber vielleicht schaffen wir es, dies zu ändern. Ich weiß nicht, ob es eine französische 8-Bit Szene gibt, aber in Osteuropa gibt es wirklich fähige Leute: Die schaffen auf einem 800 XL Effekte, die ebensogut sind wie auf einem ST !

Classic-Atari: Nun, Du hast auf der PMP-Party in Utrecht Dein neues Spiel „Pie Bill Gates“ veröffentlicht. Wie waren die Reaktionen auf das Spiel ? Hat Dir die Party gefallen ?

Exyl: Die Reaktionen über PBG waren wirklich fantastisch: Einige Leute hatten auf das Spiel schon gewartet. Als wir PBG auf der PMP präsentiert haben, waren die Leute sehr begeistert und haben viel gelacht, als sie die Grafiken gesehen haben. Es ist schon ein großartiges Gefühl, wenn man sieht, daß den Leuten deine Arbeit gefällt. Die PMP war eine coole Party, nur Atarianer und gute Stimmung. Das einzig Negative an der Party war der hohe Eintrittspreis.

Classic-Atari: Hast Du eigentlich irgendwelche Reaktionen auf Deine frühen Demo-Versionen von „Pie Bill Gates“ und „Mr.Boomer“ bekommen ?

Exyl: Ich habe keine Vorab-Versionen von PBG veröffentlicht, außer an einige ausgewählte Leute ;). Mr. Boomer wurde gut angenommen, aber ich denke, die Demo Version war zu schwer.

CA: Wo wir gerade bei „Mr.Boomer“ sind: Es dauert sehr lange von der ersten Demo-Version bis zur endgültigen Version. Hast Du jemals daran gedacht, das Projekt zu kippen ?

Exyl: Ich mache einen der schwersten Studiengänge in Frankreich, deswegen habe ich nicht allzuviel Zeit, daran zu arbeiten, aber ich werde das Spiel beenden ! Ich habe schon zu viele Projekte gesehen, die nicht zu Ende geführt worden sind - ich möchte soetwas nicht machen; ich werde dafür wohl noch etwas Zeit brauchen, aber ich werde das Spiel beenden. Ich versuche, an Mr.Boomer weiter zu arbeiten, wenn wir unser Demo fertig haben - vielleicht werde ich dann auch eine neue Demo-Version veröffentlichen.

Classic-Atari: Welches war die beste Demo-Party, die Du bis jetzt besucht hast ?

Exyl: Hum... schwer zu beantworten. Einige Atari Computer Parties sind wirklich cool und mir haben auch einige „All-computer“ parties gefallen. Ich denke, die beste Party, die in den letzten zwei Jahren stattgefunden hat, war die „Error In Line 1999“. Leider konnte ich dort nicht anwesend sein.

Classic-Atari: Was wird das nächste ST Programm werden, schon eine Idee ?

Exyl: Nach dem ST Demo werde ich Mr. Boomer zu Ende bringen, danach hab' ich noch keine Ahnung. Vielleicht werde ich danach an einem anderen alten Projekt weitermachen: Bars (ein Spiel vom PC) oder ich werde ein Falcon Demo machen. Ich denke da an viele Dinge, habe allerdings nicht genügend Zeit, um alles zu machen, deshalb werde ich auswählen müssen...

Classic-Atari: Weißt Du etwas über die zukünftigen Projekte der anderen Sector One Mitglieder ?

Exyl: Zed lernt im Moment noch. Hello wird irgendetwas coden, hoffe ich. Frost hat schon angefangen, ein Musik-Programm zu coden. ST Ghost und Splash haben viele Projekte auf Lager, es ist nur die Frage: Was werden sie zuerst tun ?

Classic-Atari: Plant Sector One irgendwelche Sachen für die neuen TOS-Clones Milan / Phenix ? Weißt Du, wann der Phenix erhältlich sein wird ?

Exyl: Wir haben noch keine Projekte für die Clones in Angriff genommen, aber ST Ghost ist ein offizieller Phenix Entwickler, er wird also wahrscheinlich etwas dafür machen (vielleicht einen multimedia player : AVI, MOV, WAV, MP3 etc.). Ich weiß nicht, wann genau der Phenix draußen sein wird, aber ich weiß, daß das Prototypen- mainboard produziert wurde und daß es eine öffentliche Vorführung gab - ich hoffe also, daß er bald erhältlich sein wird.

Classic-Atari: Gibt es irgendwelche Programme, die Du auf dem ST/Falcon vermißt ?

Exyl: Ich denke, einige Programme, wie ein guter web-browser und gute gfx soft fehlen immer noch auf dem Atari, aber es scheint, daß keiner wirklich motiviert genug ist, sich daran

zu setzen und so ein Programm zu coden.

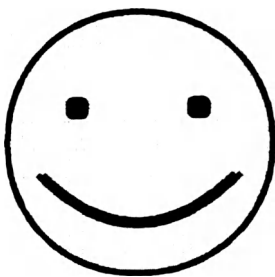
Classic-Atari: Denkst Du, daß die neuen TOS-Clones eine Chance auf dem Markt haben ?

Exyl: Ich denke, der größte Fehler der Clones (Hades, Milan) ist, daß sie nicht Falcon-kompatible sind. Ich hoffe, daß die soft-Falcon-Emulation auf dem Phenix gut genug sein wird, denn die meisten der Falcon-user werden ihn sonst nicht kaufen. Der Phenix hat einige Chancen auf dem professionellen Markt, in einigen speziellen Gebieten, aber dies wird für Centek nicht profitabel genug sein. Ich denke, es wird sehr von der Kompatibilität zum Falcon abhängen - laßt uns abwarten und wir werden sehen...

Classic-Atari: Danke, daß Du Dir die Zeit genommen hast, all die Fragen zu beantworten. Bleib' dem Atari auch weiterhin treu !!!

Exyl: Macht euch keine Sorgen, ich habe nicht die Absicht, die Szene zu verlassen ! C ya all !

*Das Interview wurde von **Stephan** geführt, der von uns den besten Draht nach Frankreich hat ;)*



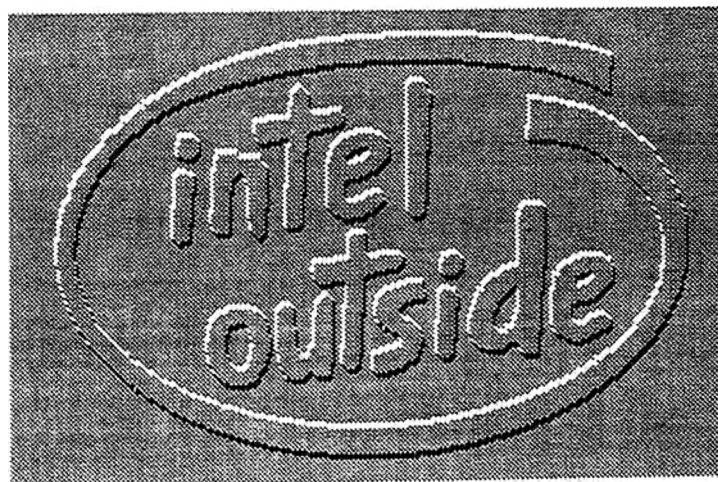
...just a Joke ...

Wie immer gibt es auch diesmal einige Anti-Bill-Späßchen.
Danke an Janosz Kettner, der uns diese beiden hier zugeschickt hat.

>> Neulich beim Booten eines DOS-PC<<
Keyboard not connected.
Press F1 to resume

Wieviele Microsoft-Mitarbeiter braucht man um eine defekte Glühbirne auszuwechseln?
- Keinen -
Bill Gates erklärt die Dunkelheit zum neuen Standart.

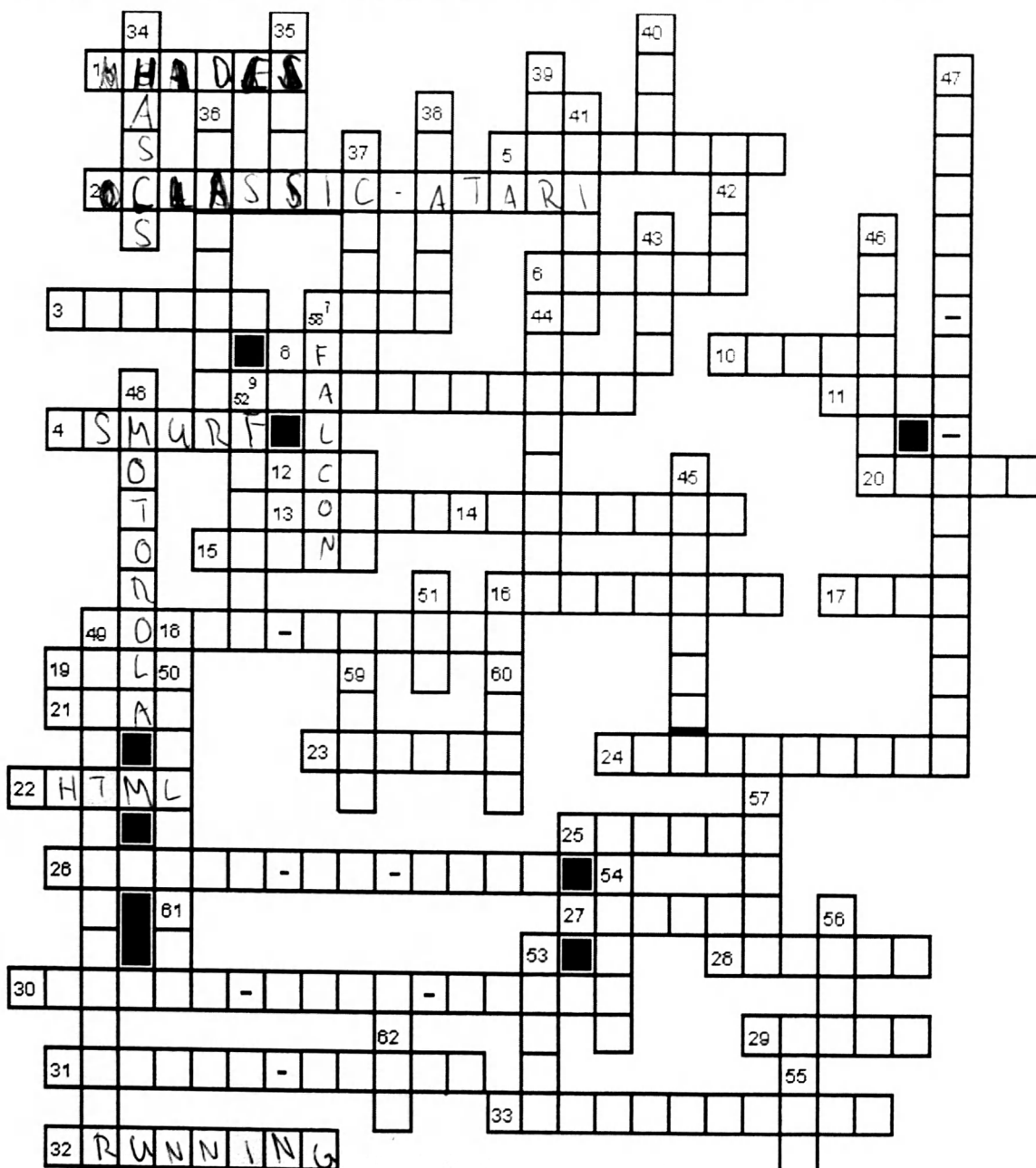
Macht mit:



Club-News

Wie Bastian in der letzten Ausgabe angekündigt hat, kümmere ich mich um den geplanten Atari-Club. Bis jetzt haben sich bereits einige von Euch bei mir gemeldet, so daß wir demnächst ein erstes Treffen planen. Alle, die bisher geschrieben haben, werden natürlich persönlich benachrichtigt, sobald Ort und Zeit feststehen. Alle weiteren Interessenten können sich bei mir melden. (kurzer Brief genügt).

Für alle Fans des 'Goldenen Blatt' und 'Echo der Frau' gibt es ein Rätsel - bei uns natürlich rund um den Atari. Die dunklen Felder, von oben nach unten gelesen, ergeben das Lösungswort, das Ihr auf einer Postkarte direkt an mich schicken könnt. Es winken zahlreiche Preise (Jahresabo, Games, CD's, PD-Disks,...) . Mitmachen lohnt sich also.



WAAGERECHT

1) Einer der schnellsten, aber auch wohl teuersten Atarikompatiblen 2) Neues Fanzine (Na, was könnte das sein ?) 3) Alte Programmiersprache, hauptsächlich für kaufmännische Progs 4) Der Grafikschlumpf 5) Firma, die das Basic für den Atari herstellte 6) Der Club für die kleinen Ataris 7) Großmonitor für den TT 8) Der ST ist zwar nicht aus Eisen, aber wie ist das Kürzel dafür? 9) In Ausgabe 2 vorgestelltes Buch 10) Jump and Run für den Falcon 11) Nicht ON 12) Datenträger mit ca. 650 MB 13) Murmelspiel von M. Schneider 14) Ausgabegerät 15) Ataris Handheld-Spielkonsole 16) Benötigt man, um Bilder in den Computer einzulesen 17) Legendäres Basic, was neu vertrieben, aber nicht weiterentwickelt wird 18) Neues Game, auf das viele warten, besonders Stephan, da er den Deutschlandvertrieb übernimmt 19) Calamus .. 20) Schnittstelle 21) Großer Atari-Club (ST) 22) Format für Internetseiten 23) Rollenspieltrilogie 24) Flipperspiel von den Substation- Programmierern 25) Nicht Tinte oder Laser, sondern ... 26) Demoparty, zu der es eine eigene CD gibt 27) Ohne den läuft nix 28) Firma, die leider nicht mehr existiert 29) Schnittstelle, besonders für Musiker wichtig 30) Gründer der DL-Serie 31) Knobelspiel, vorgestellt in Ausgabe I 32) DER 3D-Shooter für den Falcon 33) Was jeder schon mal über den Bildschirm bewegt hat

SENKRECHT

34) Damit wurde „Der Dämon von Saranor“ entwickelt 35) Ehemals kommerzielle Sprache zur Spieleentwicklung 36) Hier findet man M.u.C.S. 37) Hersteller der Centurbo-Karte 38) Der Atari zeigt zu jeder Datei Länge und ... an 39) Entweder oder 40) Neuester Virenkiller 41) Der Computer, auf den wir wohl alle warten 42) Englische Atarizeitung von Joe Connor, Abk. 43) Es gibt Daten..., Adreß... 44) DIE Textverarbeitung 45) Nicht Endlospapier, sondern ...blatt 46) Programme die die Fähigkeiten des Computers zeigen, ohne einen wirklichen Nutzen zu haben 47) Neben Running das wohl aufwendigste Falconspiel 48) Hersteller der 68000er-Serie 49) Fußballmanager von Solution-Software 50) Nicht Mono 51) Abk.: Megabyte 52) Einen PC kaufen, wäre auf jeden Fall ein... 53) Vorbild aller 3D-Shooter 54) Strategiespiel, Test in dieser Ausgabe 55) Abk: Gigabyte 56) Formate für computerberechnete Filme. Nicht FLI, sonder ... 57) Jeff Minters Ballerknaller ...ZZapp 58) Der letzte von Atari erschienene Computer 59) Ein Betriebssystem, das ich nicht vermisste 60) Packer 61) Der erste 16/32-Bitter von Atari 62) Basicanweisung der ein „then“ folgt

Als letzte und wahrscheinlich wichtigste Neuerung gibt's ab sofort unsere neue Classic-PD-Serie, in der nach Möglichkeit alle in der Classic besprochenen Programme (zumindest in der Demoversion !) erscheinen werden. Der Preis wird bei 3 DM pro Diskette liegen. **Randvolle HD-Disks !!!**

Claus



Die Classic - Atari - PD - Serie

- CA 1 - Bombaman, Frogger, Kid Kong, Pie Bill, Pacman on E's, Zebuland
- CA 2 - Destruction Imminent, Running-Update, Parallax Painter, Power-up, Slay
- CA 3 - Tekknoball
- CA 4 - Draconis Demo, Quincy 3
- CA 5 - Papyrus 7 Demo
- CA 6 - Think Twice
- CA 7 - World of Puzzle



ATARI-Treffen Hamburg

am 31.7.99 im Frank & Frei (S-Bahn Sternschanze)

Frank & Frei, unter diesem Motto fanden sich trotz sommerlicher (Ferien) flaute rund 20 Anwender in dem gleichnamigen Lokal im Hamburger Viertel Sternschanze ein...



Fast 20 Anwender aus dem gesamten Bundesgebiet folgten trotz sommerlicher Ferienzeit der Einladung von Matthias Faust (<http://www.atari-computer.de>) zum ersten ATARI-USER-TREFFEN und fanden sich in der urigen Szene-Kneipe Frank und Frei auf der Hamburger Sternschanze ein. Neben reinen Anwendern trafen wir auch einige der aktiven Programmierer aktueller Software wie zum Beispiel Matthias Jaap (HomePage Penguin) und Frank Naumann (MiNT). Andere bekannte Gesichter waren z.B. Dirk Tröger (ClassicATARI), der Techniker von Betz Computer (HH) und zwei Leute von M.u.C.S. Hannover.



Auf dem Treffen wurde die Ausgabe 2 der Classic ATARI zum Kennenlernen kostenlos verteilt, und es konnten ein paar neue Abonnenten gewonnen werden.

Während ein paar Teilnehmer aus der Gastgeberstadt das Lokal relativ früh wieder verließen, blieb der "harte Kern" bis Mitternacht...

Die Gespräche kreisten um neue Ideen und Projekte, genauso wie um die "Gute alte Zeit". Auf Programmierseite konnten wir regen Fachgesprächen lauschen und miterleben wie neue und alte Kontakte gepflegt wurden.

Bleibt uns nur noch zu hoffen, daß in Zukunft auch in anderen Städten solche Treffen organisiert werden. (Ende ;-))



ATARI **Milan**
<http://www.milan-computer.de>

- Reparaturen und Erweiterungen mit Neu- und / oder Gebrauchtteilen
- Software - Installationen etc.
- Telefonzeiten: Mo.-Fr. 15 bis 17 Uhr
- Vor-Ort-Service nach Vereinbarung

TOP PREISE

Udo Woycke, 31515 Wunstorf
Telefon (0 50 31) 12 01 66
Telefax (0 50 31) 12 01 68
e-Mail: post@kidcare.de

HCS

Hobbit - Computer - Systeme Woycke

Game-Corner

Sonderbericht - Fußballspiele im Vergleich

"Zieht den Bayern die Lederhosen aus !" Nachdem die neue Bundesliga-saison wieder gestartet ist und unsere Lieblingsmannschaften sich in Liga, Pokal und der Championsleague beweisen müssen, haben uns einige Leser gefragt, ob es denn gute Fußballspiele für den Atari gibt ? Nun, die gibts ! Da wären zum ersten die Managerspiele. Hierbei gehts es nicht darum, selbst die Tore zu schießen, sondern um Fragen der Taktik, des Managements und des richtigen Einkaufs.



Das wohl beste Spiel dieser Kategorie dürfte der '**Spitzenreiter 3**' sein. Das Spiel läuft auf ST/STE und Falcon 030 in ST-Low. Zu Beginn des Spiels wählt man eine von 32 Nationalitäten, danach stellt man den Schwierigkeitsgrad ein. Es können Startliga, Anfangskapital, Stadiongröße, etc. verändert werden. Nachdem man sich dann für das Punktesystem (2 oder 3 Punkte pro Sieg) entschieden hat, wählt man seinen Verein. Alle Vereine haben Fantasienamen und Fantasiewappen, da die Rechte an den Originalnamen wohl zu teuer gewesen wären. Vom Autor selbst gibt es jedoch ein PD-Programm, das die Originalwappen und Namen kreiert. Nachdem alle Einstellungen getroffen sind, bekommen wir vom Vorstand eine Zielvorgabe für die nächste Saison. Sollten wir die Saison besser abschneiden, gibts Prämien, bei Mißerfolg droht uns die Entlassung. Jetzt gehts los! Als Trainer/Manager hast Du jetzt die Möglichkeiten, Spieler zu ver-/kaufen, die Aufstellungen zu ändern, Prämien zu vergeben, usw. wie man es halt von Managerspielen gewohnt ist. Das eigentliche Spiel sieht man nur als Fieberkurve, die durch besondere Ereignisse (Tore, Karten) unterbrochen wird. Der Programmierer hat das Spiel durch viele nicht alltägliche Extras aufgewertet. Jeder Spieler hat ein individuelles Gesicht, es sind zahlreiche Statistiken vorhanden, die bis zum Vermögen der einzelnen Schiedsrichter gehen, es ist ein Minispiel a la Minesweeper eingebaut,... Das Spiel besitzt für ST-Verhältnisse eine sehr gute Grafik, die leider in der Falconversion nicht weiter verbessert worden ist. Der absolute Hammer kommt jedoch zum Schluß: Abonnenten erhalten es zusammen mit dieser Ausgabe KOSTENLOS am Messestand !!! Alle anderen finden die Vollversion auf der Classic-Atari-CD.

Für diejenigen, die nicht so sehr auf die Managersparte stehen, gibts natürlich auch eine Actionvariante. Das Spiel nennt sich schlicht "**TEAM**" und kommt von Impactsoftware. Nach dem Start hat man die Wahl zwischen den englischen Vereinsmannschaften und den Nationalmannschaften, jedoch kann man sich auch leicht seine eigenen Vereine erstellen. Vor dem Anpfiff muß man sich noch entscheiden, ob man ein Freundschaftsspiel, einen Pokal oder eine komplette Ligasaison spielen will. Danach können im Optionsmenü die Spiellänge, die Schiedsrichterhärte, Windverhältnisse, Platzzustand, Steuerung (Joystick, Pad, Keyboard), Overscanmodus und Falconspeaker eingestellt werden. Jetzt gehts los ! Das Spielfeld wird aus der Draufsicht angezeigt und unsere Spieler kommen aus der Kabine. Anstoß ! Butterweiches Scrolling, eingeblendete Spielernamen, Gewaltschüsse und Bananenflanken lassen Fußballfieber aufkommen. Ein wirklich tolles Fußballspiel für STE/Falcon, das allerdings einiges an Einspielzeit benötigt. Bis man erstmal den Ball beherrscht und nicht bei jedem Richtungswechsel

liegen läßt, vergeht schon einiges an Zeit. Bis dahin wird man sich einige Dinger eingefangen haben. Die spielbare Demoversion gibts ebenfalls bei uns für 3 DM. (PD-Service) - Wir bemühen uns auch um die Vollversion, aber mal abwarten !

„Ja ist denn heut schon Weinachten ?“ - Nein, genug Fußball jetzt! Endlich ist es dem ambitionierten Atarifreak möglich, sich selbst an seinem Liebling Bill G. zu rächen. Passend zur PreMilleniumParty haben Sector One ihr Spiel „**Pie Bill**“ fertiggestellt.

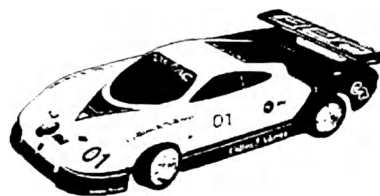


Ähnlich wie bei einem bekannten Kirmesspiel muß man versuchen, möglichst vielen zufällig auf dem Bildschirm erscheinenden Billys per Maus eine Torte in die Visage zu zimmern. Dazu hat man in jeder Runde eine vorgegebene Zeit, sowie eine bestimmte Menge an benötigten Treffern. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich nach jeder Runde. Das Spiel ist zwar nicht der 'Megahammer', bedingt durch die wirklich gute Grafik, den klasse Sound und nicht zuletzt das Thema, aber ab und zu ein Spielchen wert. Das Beste aber zum Schluß: Das Spiel ist Freeware und auf jedem Rechner vom ST bis zum TT lauffähig. SIEHE PD-DISK 1

Claus

Shareware-Games & Previews

Radical Race ist ab sofort Freeware! Das geniale Autorennen für den Falcon umfaßt 4 Disketten. Spitzengrafik, 8-Wege-Softscrolling, Sprachausgabe, usw. machen das Game zum absoluten Hit! Zu beziehen über die Pentagon Homepage oder über unsere Classic-Atari-CD.



Man soll es ja nicht für möglich halten, aber für die nächste Zeit haben sich einige echte Knaller angekündigt:

-Die Programmierer von Conquest of Elysium werkeln derzeit noch an ihrem PC-Spiel "Dominions" und werden es aller Voraussicht nach für den Atari umsetzen.

-Mystic Bytes haben die User befragt, welche Art von Spiel sie sich wünschen. Favorisiert wurden Ballerspiele a la "Wings of Death". Na, dann mal los !

-Für den Atari wurden die PC-Megahits Quake, Doom und Heretic umgesetzt. Es wird überlegt, diese offiziell anzubieten! Gleich drei verschiedene Teams arbeiten derzeit an Worms-Umsetzungen.

-TNH brüten derzeit an der Fortsetzung zu Crackman, einem Civilization-Clone, einem Jump and Run und einem weiteren Game.

-Von SDT erwarten wir bald den Release von STune, einem Echtzeitstrategiespiel. Preview auf der Classic-Atari-CD.

-Nature werkeln derzeit an Reeking Rubber (Autorennen), Aces High (Ballerspiel) und Natris (Tetriscloone). Seit langem erwartet wird auch Willies Adventures, das wohl wirklich bald erscheinen soll.

-Die Topprogrammierer RDT (Running) passen ihren 3D-Hit an den Milan an. Vielleicht gibts ja bald mal neue Level, der Editor ist ja lange genug verfügbar.
 - Last but not least arbeiten einige Leute vom CA-Team an einem Knobelspiel namens 'Stones of Egypt', das zuerst auf dem Falcon und dann (hoffentlich pünktlich zum Start) auch auf dem Milan verfügbar sein soll



Ihr seht - es ist einiges angekündigt. Warten wirs ab, klingt aber vielversprechend. Sollte der neue Milan II ein Erfolg werden, wirds bestimmt noch wesentlich mehr werden !

Hints, Hunts & Codes

Der im letzten Heft vorgestellte 3D-Shooter 'Running' steht wohl immer noch ganz oben in eurer Gunst. Die Programmierer haben sich aber nicht ausgeruht, sondern noch einen Patch herausgebracht, der die volle Unterstützung der Nemesiskarte gewährleistet und ein scrollen der Spezialitems mit den Tasten „O“ und „P“ ermöglicht .Außerdem könnt ihr das Spiel jetzt komplett mit der Maus steuern. Das Patchprogramm kann über unsere neue PD-Serie (CA 5) bezogen werden.

Hier noch ein paar Schummelcodes für Euch:

RFCLVLEND, RCFREDKEY, RCFBLUEKEY, RCFGRNKEY, RCFYLWKEY, RCFAMMO (1-4), RCFWEAPN (1-4), RCTENERGY, RCTSHIELD, RCFUTRSCN, RFCMONDTC, RFCTRNDTC, RFCSMPLAN, RFCFLPLAN, RFCNGHTVW, RFCGASMSK, RFCRDSUIT, RFCGGRCNT, RFCWELDER, RFCIDCARD, RFCCONDOM, RFCBEERMG, RCFGIFT, RFCINVULN, RFCINVISI, RFCPRMIVU, RFCPRMIVI, RFCPRMIVI, RFCPRMMSN, RFCSECMSN, RFCNVRGET, RFCBKPAC, RFCSETCL (0-7), RFCDELCL (0-7), SETA1, SETA2, RDTHGHT, DOUBLE VBL.

Alle Codes müssen im Laptop eingegeben werden !

Destruction Imminent Cheatcodes für Level 2-25



barracks, security, cooling, experiment, leaders,
 warehouse, detection, shielding, demolition, energy,
 weaponry, rubbish, colony, hidden, military,
 temporary, factory, elite, fearsome, explosives,
 corridor, intercept, command, escape

CODES by CraMa



Slay - ein neues Strategiespiel

Text: Mo'ST

Bei Slay handelt es sich um eine Art Risiko, bei dem es um die Eroberung einer Insel geht. Ein oder mehrere Spieler treten gegen einen oder mehrere Computergegner an. Die Spielstärke der Gegner ist einstellbar. Jede Partei übernimmt Teile der in Wabenform dargestellten Besitztümer. Sobald zwei oder mehr Felder aneinandergrenzen, stellt der Computer eine Hütte in diesem Bereich auf. Hat eines dieser Grundstücke genug Geld abgeworfen, so kann ein Soldat gekauft werden. Zieht man mehrere Einheiten auf einem Feld zusammen, so verändert sich das Männchen, daß die Soldaten darstellt, vom Bauern Schritt für Schritt zum Krieger in Rüstung. Die Geldmenge, die ein Grundstück abwirft, ergibt sich aus der Formel: 1 Goldmünze je Feld ohne Baum. Die Soldaten kosten z. B. zwei Goldstücke je Runde, so daß schon ein Feld aus zwei Waben bestehend einen Krieger finanzieren kann. Setzt man einen Soldaten auf ein Feld mit Sträuchern oder Bäumen, so wird das Feld nutzbar gemacht und bringt ab der nächsten Runde ebenfalls Geld.

Ein fremdes Feld erobert man, indem man seine Soldaten darauf setzt. In der ersten Runde dürfen jedoch keine Feindfelder besetzt werden. Um seinen Spielzug zu beenden, geht man auf den Button 'End Turn'. Zu Beginn jeder Runde prüft der Computer jetzt, ob ein Feld noch seine Soldaten ernähren kann - ist dies nicht der Fall, stirbt die Einheit. Mit dem frischen Geld können neue Soldaten gekauft oder Hütten zu Burgen ausgebaut werden. Letztere schützen ihre Umgebung und können nur durch einen Ritter erobert werden. Neue Krieger können auch direkt auf feindlichen Feldern abgesetzt werden. Jede Figur kann pro Runde nur einmal bewegt werden!

Tip: Sucht euch zwei oder drei nah beieinanderliegende Grundstücke, versucht, diese zu verbinden und schnell aufzurüsten. Dann Schritt für Schritt neue Felder erschließen!

Fazit: Simple, aber schöne Spielidee. Die Umsetzung ist an sich gut gelungen. Die Grafik ist zweckmäßig nett gemacht und auf einem Falcon 1:1 zur PC-Version. Die Gegner sind ganz schön harte Nüsse. Großes Manko - Die Berechnungen des Rechners (zumindest auf dem Falcon) dauern viel zu lang. Wir hoffen, der Programmierer bessert hier noch nach.

Hardware-Voraussetzungen:

TOS-Rechner mit Mindestauflösung:
640x480 in 16 Farben

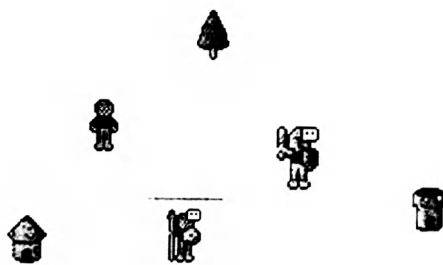
Autor:

Holger Weets, Damm 25, 26135 Oldenburg

Shareware-Bedingungen:

Gegen Einsendung/Überweisung von DM 20,-
erhält man den Registrierungscode.

Anmerkungen: Auf meinem TT hatte ich Probleme mit der Grafik. Die Sharewareversion von Slay ist auch auf unserer Classic-Atari-CD.



Spiele für Atari ST und Mega ST-Reihe



Aquanaut

Tauch-Kampfsport mit verschiedenartigen Leveln.



Colorado -

Action & Adventure bei der Goldsuche



Ghost Battle

Kampf gegen böse Geister und viele andere schreckliche Monster.



Back to the Future - Part 2

Action-Game in Anlehnung an den bekannten Film



Crack Down

2-Spieler Action - Baller - Game



Ghouls 'n' ghosts

Ritter Arthur's Kampf gegen die Brut des Bösen und die Befreiung der Prinzessin Hus.



Basil the Great

Mouse-Detective

Spannendes Jump'n Run Game
(Atari XL m. Datasette!)



Crime Wave

Mafia, Erpressung, Entführung, Drogen... und Du machst dem ein Ende!



Hexuma

- das Auge der Welt
Spannendes Adventure mit einer Odyssee durch Räume und Zeiten.



Blue Angels

Flugsimulation, Testsimulator, 25 Manöver, Formationsflug



Day of the Viper

Retten Sie die Menschheit im Jahre 2782... Als Viper V sind Sie die letzte Hoffnung



Hyperforce

Hervorragendes Arcade-Game mit 30 Levels voller Hektik und Action.



Boston Bomb Club

Spannendes Puzzle-Spiel



Deathbringer

Schwertkampf gegen alle Widrigkeiten der Fantasy-Welt.



I-Ball

Geschicklichkeit und Reaktion sind gefragt.



Brainblaster

Kombinations- und Puzzle-Spiel für wache Hirne



Dominator

Weltraum-Ballerspiel um die Eroberung der Erde.



Interphase

Dark Future Action



Cartoon Capers

Irre witzige Kombination aus Kampfsport & Comic



Enchanted Land

Arcade-Action in 500 Bildschirmen



Iron Lord

Spannendes Abenteuer mit Action- und Strategie. In vielen Disziplinen müssen Sie sich bewähren, um Ihren Thron zu erobern.



Chambers of Shaolin

Kung Fu - Kampfsportsimulation



Galaxy Force

Rasante Weltraum-Action in 5 Welten



Italy 1990

Fußball-Simulation mit vielen Extras über Weltmeisterschaft 1990

Seidel
SOFTWARESERVICE

Heikendorfer Weg 43 * 24149 Kiel, Tel: 0431 - 20 45 70 * Fax: 0431 - 20 45 71
Internet: www.seidel-soft.de * Email: Info@Seidel-Soft.de

Spiele für Atari ST und Mega ST-Reihe - Seite 2



Jambala

Vergnügliches Jump- and Run-Spiel mit tollem Sound



Pipe mania

Geniales und vielfach ausgezeichnetes Arcade-Knobel - Spiel



Skate-Wars

Actionreicher Sport aus der Zukunft.



Manix

Hier ist Geschicklichkeit und Ausdauer gefragt.



Powermonger

Action-Spiel um den ersten Weltkrieg.



Snowstrike

Flugsimulation im Kampf gegen die Drogenmafia als Pilot einer F14.



Matrix Marauders

Tolles 3D Arcade-Spiel.



RanX

Die ganze Welt wird von bösen Mächten beherrscht. Helfen Sie RanX bei der Rettung.



Amazing Spiderman

Comic-Adventure + Captain America



Mindbender

Mit Geschicklichkeit und Strategie müssen Sie sich gegen das Böse behaupten.



Rotox

Bewährungsprobe für den Cyborg Rotox in verschiedenen Alptraum-Welten.



Spielend Lernen 6-8 Jahre

Lernspiel für Kinder.



Mission Genocide

Galaktisches Geballer...



Zombi

Millionen Zombies beherrschen die Erde. Eine Spannende Flucht in eine neue Heimat.



Spielend Lernen bis 6 Jahre

Lernspiele für Kinder bis 6 Jahre.



Nevermind

Eine spannende Mischung aus Arcade-Action und Gehirnfolter...



Rubicon

Cleveres Action-Spiel mit toller Grafik.



ST-Dragon

Shoot-em-up!



Ninja

Kampfspiel um die Befreiung Manhattens von Shogun Kunitoki.



Greg Normans Ultimate Golf

Golf-Simulation



Swap

Kniffliges Spiel mit fesselnden Klobelaufgaben



No Second Prize

Preisgekröntes Motorrad-Rennspiel.



Simulcra

Actionreicher Flugsimulator



Tangram

Das berühmte chinesische Puzzlespiel

Jedes Spiel nur DM 6.- ### 5 Stück DM 25.- ### 10 Stück DM 40.-

Spiele für Atari ST und Mega ST-Reihe - Seite 3



Teramis

Rasantes Action-Spiel.
Retten Sie sich aus dem
Raumschiff vor den Aliens!



Tusker

Adventure-Spiel um die
Entdeckung Afrikas



Test-Drive - California Challenge

Test Drive 2 Scenery Disk



Test Drive - European Challenge

Test Drive Scenery Disk



The Supercars

Test-Drive 2- Car-Disk



Garfield

Adventure mit Garfield



The Final Battle

Spannendes Adventure mit
vielen Rätseln.



Trex Warrior

Die Gladiatoren des 22.
Jahrhunderts. Ein
außergewöhnliches
3D-Actionspiel.



Turtles

Actionspiel mit den
Teenage Mutant Hero
Turtles.



Venus

Befreien Sie unseren
Planeten von Schwärmen
mutierter Killerinsekten!



Volfied

Strategie und schnelle
Reaktion sind gefragt in
diesem Actionspiel.



Warp

Ballerspiel und
Flugsimulator



Wicked

Der Kampf gegen das Böse
zwischen Tarot,
Sternbildern und feindlichen
Elementen



Wings of Death

Aufwendiges Ballerspiel:
Da gibt's was auf die
Mütze...



Yolanda

Sehr schnelles und pfffiges
Jump and Run-Spiel.

(ohne Bild) Ultimate Golf

Greg Normans Ultimativer

Preise:

je Spiel DM	6.-
5 Stück DM	25.-
10 Stück DM	40.-

Computer-Pakete:

1.
Atari 1040 ST
+ 15 Spiele
nur 99.-
2.
Atari 1040 ST
+ 20 Spiele
+ Manhattan-Maus
+ Scart-Kabel
nur 149.-

3. Atari 1040 ST
+ 4 MByte
Erweiterung
+ Tos 2.06
Erweiterung
+ 20 Spiele
+ Manhattan-Maus
+ Scart-Kabel
nur 229.-

Einbauservice dazu
nur 120.-

Versandkosten:

per Vorkasse oder Kreditkarte
(Euro / Master, Visa): DM 7.-
per Nachnahme: DM 12.-
Ausland (nur EC-Scheck oder
Kreditkarte): DM 15.-

Heikendorfer Weg 43 * 24149 Kiel
Tel: 0431 - 20 45 70 * Fax: 0431 - 20 45 71
Internet: www.seidel-soft.de * Email: Info@Seidel-Soft.de

Seidel
SOFTWARESERVICE

News & Hits:

Draconis Professional

99.-

Professionelles Internet-Paket für alle Atari-Computer und kompatiblen

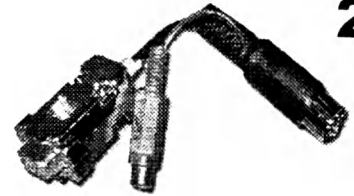
Homepage-Penguin (neue Version !)

49.-

Damit erstellen Sie Ihre eigenen Internet-Seiten

ST-VGA-Adapter

Anschluß an einen VGA-Monitor für alle
ST/STE/Mega-Modelle



29.-

Falcon-VGA-Adapter

Anschluß an VGA-Monitore für den Atari / C-Lab Falcon

34.-

STEmulator Gold Plus-Pack

149.-

Der neueste STEmulator (Emuliert den Atari auf einem Windows-PC (95, 98, NT) in der neuen Gold-Version, inkl. NAES Multitasking Betriebssystem und Data-Transfer-Kit zum Datentausch mit dem Atari

CD-Schnäppchen

CD-Pack '99 69.- **Atari Forever** 49.-

Maxon CD-2

Der Mega-Classiker von Maxon: die
komplette ST-Computer PD-Serie auf CD

Maxon Games

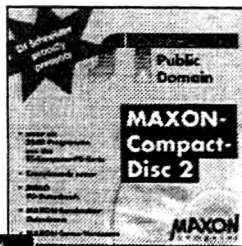
über 700 Spiele, mit komfortabler
Übersicht

Best of Atari inside 2

Die Hit's der Atari inside

Purix Gold CD

Hochwertige Vollversionen: Script 5,
Formula pro und vieles mehr



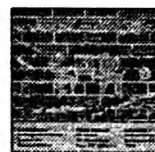
Atari Forever 1

+ Atari Forever 2

+ Atari Forever 3

+ Atari Forever 4

Insgesamt eines der umfangreichsten
software-Pakete überhaupt für Atari Computer.
Auf knapp 3 GByte Daten finden Sie tausende
von Programmen, Fonts, Clip-Arts, Grafiken
und viele Spezialitäten.



Versand:

per Vorkasse DM 8.- (Scheck, Kreditkarte (Euro / Master / Visa))

per Nachnahme: DM 12.-

Heikendorfer Weg 43 * 24149 Kiel

Tel: 0431 - 20 45 70 * Fax: 0431 - 20 45 71

Internet: www.seidel-soft.de * Email: Info@Seidel-Soft.de

Seidel
SOFTWARESERVICE

Portfolio - Neue Rubrik, neues Glück...

Eines Tages, als ich mir in den Kopf gesetzt hatte, wieder (nach einigen Jahren der Abstinenz) in die Gemeinde der Atarianer einzusteigen, stolperte ich zufällig über eines der wohlbehütetsten Geheimnisse auf dem Atari-Sektor, den Atari Portfolio. Nachdem ich entsetzt feststellen mußte, daß es da etwas gab, daß von Atari produziert und mir dennoch unbekannt war, stieg meine Neugier grenzenlos. Als sich dann auch noch herausstellte, daß besagtes Gerät ein Handheld-PC war, wandelte sich Aufmerksamkeit in (bis heute ungeminderten) Fanatismus um...

Einige Leser werden sich jetzt bestimmt fragen, worum es eigentlich geht und ich will keine Antwort schuldig bleiben: Schon im Jahr 1989 entwickelte die Firma Atari einen nahezu vollwertigen, DOS-kompatiblen und (bedenkt man das Erscheinungsdatum) unglaublich winzigen Palmtop oder auch Handheld-PC mit folgenden Features: Intel 80c88 CPU (Takt: 4,9 MHz), Betriebssystem DOS 2.11 (Derivat namens DIP-DOS) im ROM (256 KB). Das LCD-Display (schwarz/weiß) ermöglicht es, 40X8 Zeichen oder eine grafische Auflösung von 240X64 Punkten darzustellen. Der RAM-Speicher umfaßt eine Größe von 128 KB (erweiterbar bis 640 KB). Hinzu kommen selbstverständlich noch eine QWERTY-Tastatur und ein 1-Kanal-Sound. Die Größe des Gerätes läßt sich am besten mit einer VHS-Kassette vergleichen. Das Gewicht beträgt (incl. 3 Mignonzellen) ca. 500g.

Was Speichermedien betrifft, so steht dem Portfolio die große weite Welt offen. Standardmäßig besitzt der Portfolio eine virtuelle Festplatte "C:", der Speicher für diese wird dem RAM abgezweckt, außerdem hat er ein spezielles Speichermedium, die sogenannten Ramcards. Dabei handelt es sich um kreditkarten-große Speicherkarten, für die der Portfolio eine Art Laufwerk (seitlicher Einschub) besitzt. Die von Atari vertriebenen Ramkarten hatten eine Größe von 64/128 KB (es soll auch 32er gegeben haben). Heute gibt es Karten bis zu (angeblich) einem Megabyte. Zur Kommunikation mit anderen Systemen existieren verschiedene Hardware-Module, wie parallele und serielle Schnittstelle, (Kommunikation auch mit TOS-Rechnern möglich) oder ein Kartenlaufwerk (zum Anschluß an DOS-Rechner). Wo wir gerade bei Zusatzhardware sind, mittlerweile läßt sich fast alles an den Portfolio anschließen, was sich an PC's betreiben läßt. Hervorragende Arbeit auf diesem Gebiet hat der PCD (Portfolio-Club-Deutschland) geleistet. Hier nur einige Beispiele, was sich alles an dem Kleinen betreiben läßt: Floppies, Festplatten, Zip-Drives, Rom/Eprom Karten etc. Ohne an dieser Stelle zu weit gehen zu wollen (es wird in dieser Rubrik eine eigene Artikelserie über zusätzliche Hardware am Portfolio geben), aber mir scheint, daß man mit etwas Geschick auch einen Toaster am Portfolio zum Laufen kriegt. Naja, was kann die Maschine denn noch? Nur mit Hardware kommt man ja nicht allzu weit ?! Die Antwort hierauf lautet: prinzipiell alles. Im ROM des Portfolio sind mehrere sehr nützliche Anwendungen fest eingebaut: kleiner Texteditor (Texte bis 64 KB, was in den meisten Fällen aber locker reicht), eine Lotus-kompatible Tabellenkalkulation, ein Adressbuch (welches man auch ohne Probleme als Datenbank mißbrauchen und über die Soundausgabe via Frequenz-Wahl automatisch wählen kann) und ein hervorragender Kalender mit verschiedenen Weck- und Zusatzfunktionen. Wem das noch nicht reicht, der kann auf eine wirklich große Anzahl externer Programme zurückgreifen, die es für den Portfolio gibt: Programmiersprachen, Tabellenkalkulationen, Datenbanken, Rechner, Editoren, Meßprogramme, Spiele usw. Wem das dann immer noch nicht genug ist, der programmiert sich sein Zeug halt selber (Basic, Pascal, C, Assembler etc.), aber auch dazu in einem späteren Artikel mehr. Der überwiegende Teil der Portfolio-Software

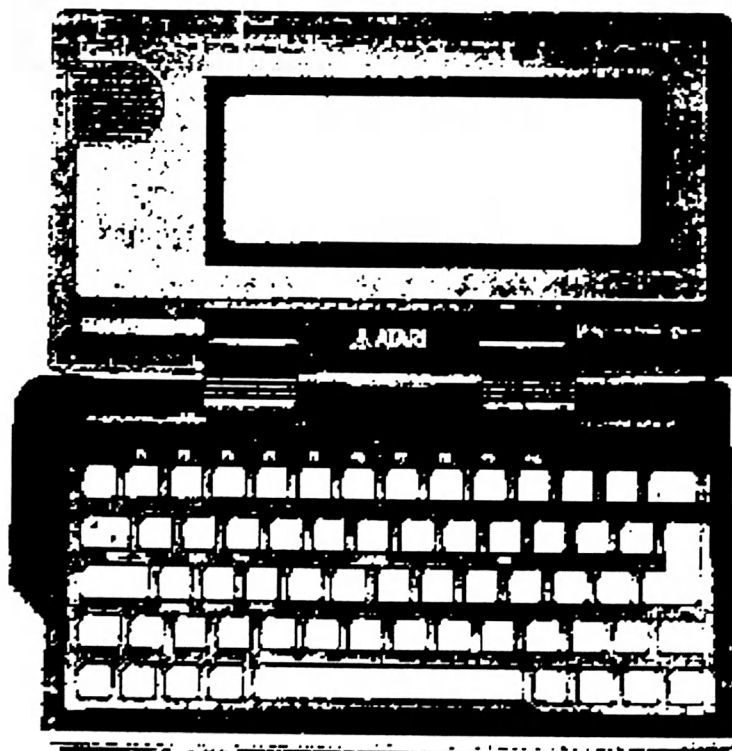
wird als Free- bzw. Shareware vertrieben und läßt sich entweder aus dem Internet besorgen, oder beim PCD (der auch im WEB zu finden ist).

Was natürlich bei allen Programmen für den kleinen Riesen zu beachten ist, sind sein geringer Speicher und seine Hardwarebesonderheiten, wie z. B. die Größe des Dispalys (nur 40 Zeichen pro Zeile), ansonsten würden alle 286er Programme auf ihm laufen. Viele tun dies auch, solange sie nicht zu speicherhungrig sind und nicht direkt auf die Hardware zugreifen, ansonsten bedarf es einer Modifikation des Programmes, um es auf dem Portfolio lauffähig zu machen.

Für Hard- und Software ist also ausreichend gesorgt und ich denke, daß der Portfolio in keiner Atari-Sammlung fehlen sollte - auch wenn er ein kleiner PC ist ;-) Das Gerät bietet unglaubliche Möglichkeiten, obwohl es schon einige Jahre auf dem Buckel hat. Es lebt allerdings nur von der Energie seiner Anhänger, die es weiter am Leben halten und ich hoffe, daß ich einige neue und alte Anhänger für den Portfolio gewinnen konnte, mein Lieblings-Atari bleibt er auf jeden Fall....

In Zukunft wird es in dieser Rubrik alle möglichen Informationen zum Atari Portfolio geben. Wenn ihr spezielle Fragen habt, dann schreibt an die Redaktion. Sollte jemand Interesse haben, einen Portfolio käuflich zu erwerben (der Preis, abhängig von Ausstattung und Zubehör, liegt zwischen ca. 150-350 DM), so empfehle ich einschlägige Atari-Foren im Internet. In der nächsten Ausgabe werde ich wahrscheinlich eine kleine DOS-Einführung starten oder auf die eingebauten Applikationen näher eingehen. Außerdem werde ich aktuelle Adressen und Web-Adressen veröffentlichen, wozu mir in dieser Ausgabe leider noch die Zeit fehlte. Zum guten Schluß noch eins, ab jetzt nenne ich den Atari Portfolio liebevoll bei seinem Spitznamen: POFO ;-)

Mr. Tokai



DRACONIS PROFESSIONAL

Das komplette Internet-Paket für alle TOS-kompatiblen Computer.



Erleben Sie die Welt des World Wide Web auf Ihrem TOS-Computer! Egal ob Single- oder Multi-TOS und ab 1 MB RAM (PRO-Version ab 2 MB) (Festplatte empfohlen!) DRACONIS ist völlig einfach: Das komfortable Installationsprogramm führt Sie über einen Assistenten sicher zum Ziel - egal ob Sie große Provider wie T-Online oder TelePassport bevorzugen oder einen kleinen lokalen Anbieter - DRACONIS setzt mit seiner Flexibilität in der TOS-Welt Maßstäbe. DRACONIS kommt inkl. Treiber, Browser, Email-Programm und Script-Editor. Die PRO-Version bietet zusätzlich Java-Script im Browser, ein hervorragendes FTP-Programm und einen Telnet-Client.

Durch GEM-konforme Programmierung läuft Draconis auf allen ATARI/TOS kompatiblen Computern unter Single- oder Multi-TOS, N.AES, NVDI u.s.w. mit mind. 2 Farben (s/w).

Draconis wird ständig weiterentwickelt und an neue Standards angepasst, damit Sie immer auf einem aktuellen Stand sind.

Eine Demoversion senden wir Ihnen gerne gegen Einsendung von 5.- DM in Briefmarken zu.

Draconis im Internet: <http://www.draconis-pro.de>

Die Preise:

Draconis Professional 1.6x (inkl. Updategutschein auf Version 1.7)	99.95 DM
Draconis Standard 1.6x (inkl. Updategutschein auf Version 1.7)	69.95 DM
Updates von älteren Versionen auf Anfrage! Update 1.5x -> 1.6x PRO	39.95 DM
Crossgrade von anderen kommerz. Internet-Programmen auf Draconis 1.6x	34.95 DM
Crossgrade von anderen kommerz. Internet-Programmen auf Draconis 1.6x PRO	59.95 DM
Vorbestellen: Update von Draconis pro 1.6x auf 1.7 pro (ca. Dez. 99)	29.95 DM
Vorbestellen: Update von älteren Versionen auf 1.7 pro (ca. Dez. 99)	59.95 DM



Chatter Draconis ist der erste IRC-Client für Draconis/MagiC!.
Chatten bis zum abwinken!

Chatter - ein IRC-Client
Chatter Draconis Version 1.4

29.95 DM



iFusion Draconis ermöglicht das Nutzen vieler STING/STIG Clients unter Draconis/MagiC!

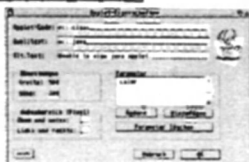
STIG/STING Clients unter Draconis benutzen!

19.95 DM

HomePage Penguin 3



Mit dem HPP lassen sich HTML-Seiten laden, speichern und bearbeiten, ohne daß man Kenntnisse der HTML-Sprache haben muß. Jetzt noch flexibler per Assistent. Der HPP 3 unterstützt auch die Neuheiten von HTML4 (DHTML), CSS und vieles mehr...



Vollversion 3.x	49.95 DM
Update von älteren Versionen*	24.95 DM
Vollversion f. Draconis Anwender	39.95 DM

* von älteren kommerziellen Versionen!

Wir liefern (fast) alles für Ihren ATARI/TOS/MILAN Computer!
Fragen Sie uns!

M.u.C.S. Hannover
Sacha Roth
Gustav-Adolf-Str. 11
30167 Hannover
FON (0511) 71 00 599
FAX (0511) 71 00 845
Email: info@mucs.com

New Stuff on CD-Rom



Es gibt einige neue CDs, die es wert sind, vorgestellt zu werden.



GAMES 4 ALL: Hierbei handelt es sich, wie der Name schon vermuten läßt, um eine reine Spiele-CD. Auf der mit 280 MB gefüllten CD findet man mehr als 600 (!) Atari-Spiele. Alle Programme wurden übersichtlich nach Farbe, Mono, Gem und Falconspielen sortiert. Dabei ist die Qualität recht unterschiedlich und reicht von wirklichen Oldies bis zu den neuesten PD-Games. Auf jeden Fall wird dem Spielefreak eine reichhaltige Auswahl geboten, mit der er sich mit Sicherheit einige Zeit befassen kann. Ideal ist die CD, um sich eine umfangreiche Spielesammlung aufzubauen. Als Bonus gibts noch 2 Vollversionen oben drauf. Die erste ist das Grübelspiel Verthor, das einen gewissen Suchtcharakter nicht verleugnen kann. Als zweite Vollversion gibts das brandneue Rollenspiel "Der Dämon von Szaranor", das zwar eine recht bescheidene Grafik (HASCS) bietet, aber durch seine packende Story für Fans durchaus empfehlenswert ist, zumal Rollenspieler in letzter Zeit wenig Alternativen haben.

FAZIT: Manchmal erstaunt es mich schon, mit welchem Ehrgeiz die Firma M.u.C.S. ständig für CD-Nachschub sorgt. Bedenkt man dazu noch den attraktiven Preis von ca. 3 Pfennig pro Spiel, kann man diese eigentlich nur noch empfehlen !

ST-Computer-Leser-CD 10: Mit der mittlerweile schon zum Standard gewordenen Verspätung von einer Woche erreichte mich die aktuelle ST-Computer Nr. 10/99 mit Leser-CD, die ich hier mal vorstellen möchte. Das Highlight dieser Ausgabe dürfte die Vollversion von Script 5 sein. Dies ist die aktuelle Version der äußerst komfortablen Textverarbeitung. Script 5 ist ein wirklich gutes Programm, trotzdem bleibe ich Papyrus treu. Aber gute Alternativen können ja nicht schaden. Desweiteren findet man offizielle Werbefilme von Atari aus den Zeiten des VCS und der 8-Biter, die man mit dem beigefügten Aniplayer anschauen kann. Heutzutage bringen einen diese Filme höchstens noch zum Schmunzeln. Wesentlich aktueller ist da schon das Programm Whip! für den Falcon (Bericht in der Ausgabe 2). Man schließt eine Musikquelle am Rechner an und dieser zaubert einem atemberaubende Echtzeiteffekte auf den Schirm. Klasse! Neben zahlreichen weiteren Programmen wie MP2-Playern, MOD-Playern, aktuellen Diskmags, Texteditoren, usw., deren alleinige Aufzählung den Rahmen dieses Artikels sprengen würde, gibts die aktuellen PD-Disketten von Nr.251 -305. Hier sind ebenfalls einige Highlights vertreten, wie Vision 3.5, Crack Art, Luna, Crackman uvm. Allerdings ist es gerade für Sammler mal wieder schade, daß leider wieder einige Nummern der Serie fehlen.

FAZIT: Für 20 DM (bzw. 15 DM im Abo) erhält der Käufer massig aktuelle Software. Sollte man die Script 5 auch noch nicht haben, muß man einfach zuschlagen ! Ich habe die Leser-CDs jedenfalls abonniert und war bis jetzt immer recht zufrieden.

Webw@re - CD

Die Kollektion zum Gestalten eigener Internetseiten !



Die Firma S.A.D. hat eine CD erstellt, die alles enthält, was man zum attraktiven Gestalten eigener Internetseiten benötigt.

Im Einzelnen sind das:

400 Sounds, 300 Texturen, 100 Icons,
100 Schalter, 200 Trennlinien, sowie
180 Animationen und 30 fertige Seiten.

Obwohl, wie bei solchen CD's wohl mittlerweile Standard, als Systemvoraussetzung Mac oder PC angegeben wird, läßt sie sich auch auf dem Atari nutzen. Die Daten liegen größtenteils in Standardformaten wie Gif, Wav, BMP, etc. vor. Einer Weiterbearbeitung mit dem Atari steht also nichts im Wege.

Fazit: Für einen äußerst attraktiven Preis von ca. 30 DM erhält man eine umfangreiche Sammlung, die nicht nur für Homepages, sondern auch für Papyrus-Dokumente zu gebrauchen ist. Bezugsquelle: M.u.C.S.

GRAF X - GLÜCKWUNSCH

Auf dieser CD befinden sich 222 ClipArts zum Thema "Glückwunsch". Die meisten der in im beiliegenden Farbkatalog abgebildeten Grafiken kommen aus den Bereichen Ostern und Weihnachten. Da die ClipArts in verschiedensten Formaten (GIF, TIF, BMP, WMF, EPS, PCX, JPG,...) vorliegen, steht einer Bearbeitung mit den üblichen Atari-Bildbearbeitungsprogrammen nichts im Wege. Für ca. 20 DM erhält man einige schön gezeichnete Grafiken, allerdings ist die Anzahl von 222 Stück nicht gerade umwerfend. (Siehe 250.00 ClipArts Paket)

Aus der Graf-X Serie gibts ebenfalls noch die Themen Menschen, Phantasie und Comic. Wer auf selbsterstellte Glückwunschkarten steht, oder so ein Programm vielleicht beruflich nutzen kann (Gastronomie), der sollte zugreifen. Für den Otto-Normal User ist das Teil eher uninteressant.

Paralleles Zip-Drive an Tos-Rechnern:

Viele unter uns Atari-Besitzern sind aus irgendwelchen Gründen dazu gezwungen, PC's zu benutzen, wobei die Stabilität des Betriebssystems und die dazugehörigen Programme des marktführenden Software-Herstellers wohl kaum zu den herausragendsten Features im PC-Sektor gehören. Nun gut, was man bei Ataris oft vermißt, ist in der PC-Welt mehr als reichlich vorhanden: zusätzliche Hardware. Wagt man einen Blick in Richtung PC, dann kann einem schon mal das Auge tränen, gäbe es da nicht einige begeisterte Menschen, die sich um die Anbindung der etwas in die Jahre gekommenen Atari-Hardware an moderne Peripherie kümmern.

Die Rede ist von Woller Systeme. Auf der letzten Atari-Messe in Neuss entdeckte ich nämlich an deren Stand eine kleine Zusatzhardware samt Treiber, die es ermöglicht, ein handelsübliches (für PC's vorgesehenes) paralleles Zip-Laufwerk an Atari-Rechner anzuschließen. Der Preis: 139 DM. Ich hatte mich schon oft geärgert, daß ich mein paralleles Zip-Drive zwar an meinem PC betreiben konnte, nicht aber an meinen verschiedenen Ataris. Dank Woller war ja nun endlich Rettung in Sicht. Ich ließ mir noch direkt am Messestand alles erklären, ich glaube vom Programmierer des Treibers - der übrigens ausgesprochen freundlich war und geduldig meine skeptischen Fragen über sich ergehen ließ. Nachdem ich mich durch stichhaltige Argumente überzeugen ließ, kaufte ich dann besagte Hard- und Software...
Lieferumfang:

- kleines Hardwaremodul für den ROM-Port (etwas größer als eine Streichholzschachtel)
- Diskette mit Treibern und Tools
- stabile Verpackungsbox

Handhabung:

Das Modul wird einfach in den ROM-Port gesteckt und mit dem Parallelport-Kabel des Zip-Drives verbunden. Der Treiber wird in den Auto-Ordner des Startlaufwerks kopiert. Das Ganze kann sich natürlich auch auf einer Diskette befinden, was sich als recht praktisch erweist, wenn man das Zip nicht ständig am Atari benutzt. Ist der Treiber hochgeladen, muß noch das neue Laufwerk angemeldet werden. Desweiteren muß man ein Zip-Medium (Kapazität: 100MB) formatieren, das dazu benötigte Tool liegt auf der Disk bei. Es gibt die Möglichkeiten, das Medium für DOS (auch Windows 95/98), Tos oder beide Formate zu formatieren. Die Formatierung ist leider nötig, denn es werden keine Medien akzeptiert, die am PC formatiert wurden. Hat man sich für eine der drei Möglichkeiten entschieden, kann es losgehen. Dem ungehemmten Datentransfer steht nichts mehr im Wege.

Das Zip-Laufwerk verhält sich nahezu genau wie eine Festplatte, ist allerdings langsamer als eine HD. Der große Vorteil ist natürlich, daß sich Zip-Medien je nach Lust und Laune wechseln lassen und abhängig von der Formatierungsart auch problemlos Daten zwischen Atari und PC verschoben werden können, indem man entweder ein zweites Zip am PC hat oder aber einfach ein Laufwerk wechselnd an beiden Rechnern anschließt.

Das alles klingt nicht nur sehr gut, sondern hat sich in meiner alltäglichen Praxis als absolut zuverlässig erwiesen. Nur in ganz, ganz seltenen Fällen konnte ich Daten, die ich vom CD-Rom meines PC's auf das Zip kopiert hatte, auf dem Atari nicht lesen, die Ursache hierfür ist mir leider unbekannt. Noch ein kleines Schmankerl: **Das Zip-Laufwerk scheint am Atari schneller zu arbeiten als am PC.** Die oben genannte Konfiguration wurde erfolgreich an zwei 1040ST's und einem Falcon getestet.

Fazit:

Woller hat eine tolle und sinnvolle Zusatzhard- und Software entwickelt, die ihren Dienst zuverlässig versieht und einen großen praktischen Nutzen birgt. Zudem ist die Hardware äußerst ordentlich verarbeitet und auch der Service auf der Messe war sehr gut.

Preise:

Zip-Drive an Ataris : 139 DM (Zusatzhardware, Treiber, Tools) Paralleles IOmega Zip-Drive : ca. 200-250 DM

SCAN-X die 2'te

Nachtrag zum Bericht der Ausgabe 2/99

Mittlerweile liegt die Version V1.13 R1 von 7/99 vor. Diese Version kann jetzt auch mit einem Microtek X6-Scanner betrieben werden. Der Scanmaker 636 funktioniert jedoch weiterhin nicht. Die Microtek Electronics Europe GmbH war so freundlich, mir den o. g. X6 zu Testzwecken zur Verfügung zu stellen. Durch die Verwendung der normalen Scan-X Version anstelle der Pro-Version sind natürlich einige Funktionen nicht präsent, man kann aber trotzdem schon sehr gut arbeiten.

Zuerst wird ein Pre-Scan ausgeführt, um die Lage des Bildes auf dem Scanner zu erkennen. Nach diesem Schritt zieht man einen Rahmen um den eigentlich zu scannenden Bereich. Die weiteren Einstellungen sind schnell und einfach zu handhaben. Je nach Vorlage und gewünschtem Ergebnis wählt man die verschiedenen Scan-Modi - monochrom, gray-scale oder millions of colors. Die Scan Auflösung entscheidet über die Qualität - hier gilt es auszuprobieren. Nach den ersten Scan-Versuchen entwickelt man schnell ein Gefühl für die richtigen Einstellungen und erlangt die gewünschten Ergebnisse.

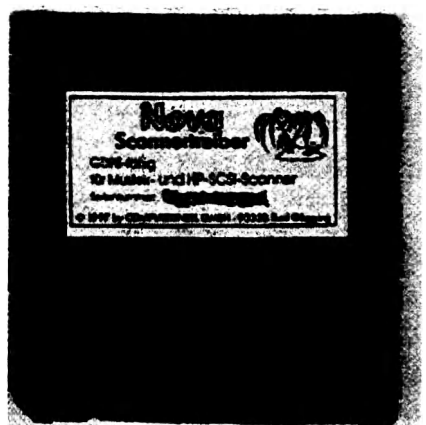
Ein großer Speicher ist von Vorteil, da je nach Größe des Bildes, der Auflösung und der eingestellten Modi (line-art, gray-scale, millions of colors ...) bis zu 100 Mbyte erreicht werden können.

Fazit: Scan-X ist ein gutes Programm und entwickelt sich weiter. Es ist jedoch sehr wichtig, daß der Händler vor dem Kauf die Funktion mit dem gewünschten Scanner garantiert und, wenn möglich, auch testet. Desweiteren sollte die neuste Version (derzeit V1.13 R1) beiliegen. Wir konnten Scan-X mit einem Umax Astra 1220s und dem Microtec X6 zum Arbeiten bringen. Mit dem Scanmaker 636 gelang dies bisher nicht!

Wolfgang

Email : michalowicz.music@t-online.de

Internet : <http://home.t-online/home/michalowicz.music>



Nova - Scannertreiber

Nach nunmehr zwei Texten über Scan-X, wollen wir uns einem der Konkurrenzprodukte widmen!

Nova-Scan - Treiber für HP und Mustek.

Nachdem ich mich Anfang des Jahres endlich dazu durchgerungen hatte, meine Ersparnisse in einen Scanner zu investieren, stand ich vor einem Problem: Die einzige Treibersoftware, die mir bekannt war, war Scan-X, das mir aber zu diesem Zeitpunkt niemand liefern konnte. Nach eifriger Recherche stieß ich dann jedoch auf NOVA-Scan, welches die Scanner der Mustek und HP-Serie unterstützt. Also entschied ich mich für einen Mustek 1200 SP nebst Treiber, mit dem ich - um es vorweg zu nehmen - auch sehr zufrieden bin.



Dieser Bericht soll sich jedoch mehr mit der Software befassen. Das Programm liegt als ACC und PRG vor und ist GDPS-fähig. Somit steht es direkt in allen wichtigen Anwenderprogrammen (Pixart, Papyrus, Photoline ...) zur Verfügung.

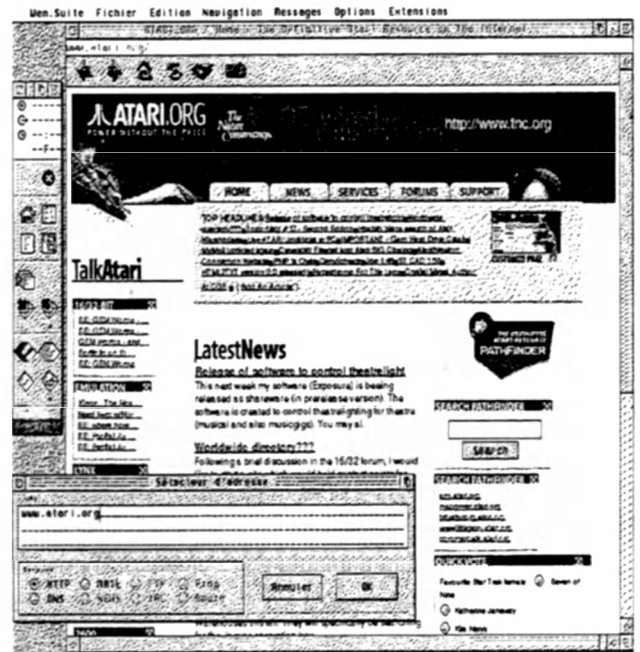
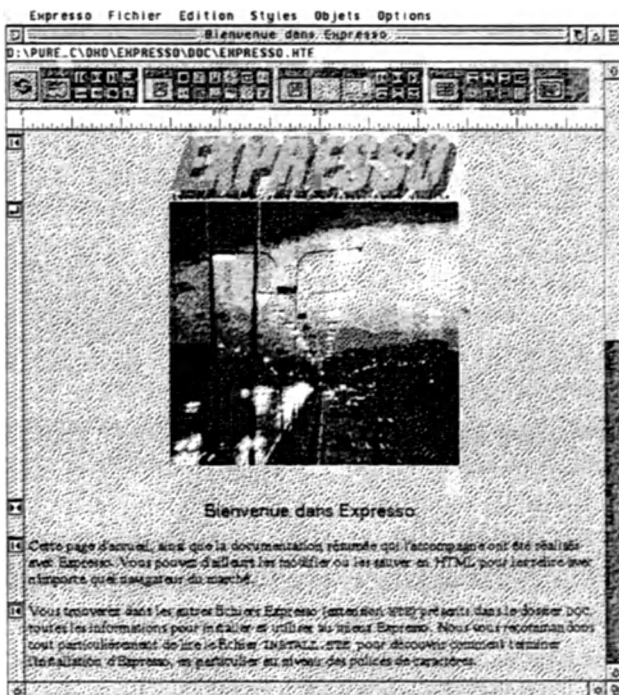
Nach Eingabe der persönlichen Daten plus Seriennummer kann's losgehen. Das Programmfenster ist in 2 Bereiche unterteilt. Auf der linken Seite erscheint nach einem Vorscan eine Übersicht über das Scanbild. Auf diesem Fenster kann man wie bei Scan-X mittels eines Rahmen den Scanbereich eingrenzen. Auf der rechten Seite können nun weitere Einstellungen vorgenommen werden. Als erstes wählt man den Modus: s/w, Raster, Grau, Color. Für Texte oder einfache Zeichnungen genügt sicherlich s/w, während farbige Bilder erst bei Color gut zur Geltung kommen. Aber Vorsicht! Je nach gewähltem Bildausschnitt und eingestellter Auflösung kann ein Bild auch hier leicht bis 50 MB (!) und mehr erreichen. Aber wer hat die schon? Darunter wählt man die Scanauflösung (bis 1200 dpi), sowie die Scalierung (bis 400 %). Gleich darunter findet man einige Infos, wie den verfügbaren / benötigten Speicher und die Scanmaße in mm. Desweiteren sind Einstellungen zur Scangeschwindigkeit (langsam, mittel, schnell), Gammakorrektur, die Rasterweite und normale oder invertierte Ausgabe möglich. Hat man alle Einstellungen vorgenommen, wird mit „SCAN“ der eigentliche Scanvorgang gestartet.

Fazit: Durch die vielen Einstellmöglichkeiten sollte eigentlich jede mögliche Vorlage optimal eingescannt werden können. Ich bereue meine Kaufentscheidung jedenfalls nicht. Auf meinem Falcon erziele ich (zumindest für den Privatbereich) optimale Ergebnisse. Erhältlich ist die aktuelle Version 1.25b bei AG Computertechnik für 99 DM bzw. komplett mit dem Mustek 1200SP für 400 DM. Für den Milan gibt es bereits eine spezielle Version 1.26. Interessant dürfte auch das Programm „GT-Look“ sein, daß als FREEWARE erhältlich ist. Sollte jemand mit einem Kauf liebäugeln, kann er mir gerne eine Vorlage senden, die ich dann zur Probe einscanne.

Claus

Oxo Concepts

hat neue Versionen seiner Software zum Download bereitgestellt. Neben der Tabellenkalkulation **XXL** gibt es neue Versionen von **Wensuite 3.2** und von **Expresso**, dem Web-Designer. Wie man an den Screenshots sehen kann, sehen die Programme sehr vielversprechend aus. Obwohl Oxo mal angedeutet hatte, auch deutsche Versionen vorzubereiten, sind alle bisher erschienenen Versionen in französischer Sprache. Zu **Wensuite** kann man bisher sagen, daß alle registrierten Benutzer kostenlos auf die aktuelle Vollversion (3.2c) updaten können, denn der Registrier-Schlüssel ist gleich geblieben. Obwohl der Browser einen schnellen Eindruck hinterläßt, ist die HTML-Darstellung immer noch hier und da zu bemängeln. Wie auch bei **Draconis** handelt es sich bei Wensuite um ein Komplett-Paket, das neben dem Browser ein Einwahl-Programm zum Verbindungsaufbau integriert hat und auch auf Single TOS Rechnern läuft. Das jetzige Paket besteht ferner noch aus einem **email**-, **news**- und **ftp**-Teil, die komplett funktionstüchtig sind.



Bilder: links Expresso
oben Wensuite

Deaktiviert sind zur Zeit noch der Telnet Client, ein IRC Teil und der HTML Editor. Wir sind gespannt, wann (ob überhaupt) Wensuite wirklich „komplett“ ist und in einer deutschen Version erhältlich sein wird. Passend zu Wensuite gibt es von Oxo einen Web Designer mit dem Namen Expresso. Hierbei scheint es sich um ein richtig gutes Web-Design-Werkzeug zu handeln, mit dem man WYSIWYG Seiten auf den Bildschirm zaubern kann. Da es aber auch hier nur eine französische Version gibt, erübrigt sich ein näherer Blick :- (Hier ist die neue Web-Adresse von Oxo:

oxo.systems.online.fr

P.S.: Dank der DD Translation Crew gibt es seit kurzem zumindest eine englische Version von Wensuite. Infos gibt es bei

derryck@cix.co.uk

Stephan

Falcon-Speeder Teil III

Afterburner 040

Um es vorweg zu nehmen, mein Bericht wird etwas kürzer als die in den vorherigen Ausgaben. Der Grund hierfür liegt in erster Linie darin, daß ich den Falcon mit besagtem Beschleuniger gar nicht mehr habe - schönen Gruß an Achim! Wie der Name schon vermuten läßt, ist die Afterburner mit einem 68040'er ausgestattet. Dies ist nicht die einzige Besonderheit! Genau wie bei der Centurbo II werden nicht einfach alle Komponenten höher getaktet, sondern sind neu auf der Platine vorhanden. Dies hat Vor- und Nachteile: Der Einbau kann nur vom Fachmann vorgenommen werden und die Kompatibilität nimmt ab, dafür läuft das System aber ziemlich stabil und durchbricht die 14 MByte-Grenze des Falcon. Probleme mit Überhitzung oder ähnlichem hatte ich nie. Ein Falcon mit Afterburner und z. B: Nova-Grafikkarte stellt selbst heute noch einen der schnellsten TOS-Rechner dar. Sehr hardwarenahe Programme wie vor allem Spiele und Demos machen allerdings öfter Schwierigkeiten. Da die Afterburner sich nicht völlig abstellen läßt, muß man ziemlich viel mit Patches und den Einstellungen der Caches kämpfen. Anwendungen laufen meist problemlos und sehr schnell. Arbeiten mit Papyrus, Papillon usw. werden (NVDI vorausgesetzt) fast genauso flüssig wie auf einem kleinen Pentium. Ebenfalls kritisch reagiert die Afterburner auf die Startreihenfolge. Hier müssen die Position der einzelnen Afterburnerdateien (vor allem FPU), NVDI und MetaDos stimmen. Ich habe mir mit X-Boot verschiedene Start-Sets erstellt, mit denen ich bestimmte Funktionen der Afterburner sowie NVDI ein- und ausstellen konnte. Nachdem ich ein Gefühl für die richtige Einstellung der Caches bekommen hatte (alles in allem hat das ca. 1 Monat gedauert), habe ich ca. 90% der Anwendungen, 75% der Spiele und 70% der Demos zum Laufen gekriegt. Je nach benötigter Konfiguration habe ich die Icons der Dateiordner verändert, so daß ich sofort wußte, welche Einstellungen das Programm benötigt. Nun zu den technischen Daten der Karte:

Distributor:	: OverScan - Berlin
Erscheinungsdatum	: Anfang 1996 - damaliger Preis knapp 1300,-
Hardware	: 68040 (vereinzelt auch LC040) mit 32 MHz (Takt wird für bestimmte Operationen intern verdoppelt) 2 PS2-Simm- Sockel (max 64 MB) das original RAM bleibt erhalten!
Steuerung	: gänzlich über CPX-Module

Benchmarks (Falcon-Referenz) :

-Textverarbeitung / VDI Text	ca. 500%
-Grafiken / VDI Graphics	ca. 550%
-RAM-Zugriff	ca. 900%
-Blittings / VDI Scroll	ca. 120%

Da der original DSP seinen Dienst versieht, bleiben DSP-Funktionen gleichschnell! Generell sollten solche Benchmarkergebnisse sehr vorsichtig betrachtet werden. Vom Gefühl her würde ich behaupten, daß das Arbeiten mit dem Afterburner einen Zuwachs um den Faktor 3-4 bringt

Fazit: Für Falcon-Fans ist die Afterburner schon was feines. Sie ist allerdings nicht ganz unkompliziert und erfordert viel Geduld und Ausdauer. Hat man herausgefunden, wo bei der verwendeten Software Knackpunkte liegen, klappt es jedoch meistens. Läuft euch ein solches Gerät günstig über den Weg und ihr sucht einen schnellen Falcon - greift zu. Habt ihr bereits einen und wollt ihn aufpeppen, rate ich eher zur Centurbo, da sie kompatibler ist, sich weitestgehend abschalten läßt und neuere Software teilweise für sie angepasst wird.

Alle meine CD-Roms...



Die neue PD- und Shareware MEGA-SAMMLUNG für Ihren ATARI/TOS Computer. Aktuelle Software. Bonustrack: 5 kleine Vollversionen. Die CD zum Jahr 2000... Bonus 2: Die komplette BIG 50 CD!

34.95 DM



Über 600 Spiele für Ihren ATARI / TOS-Computer. Sortiert nach COLOR, MONO, GEM und Falcon Games. Limitierte Auflage!

29.95 DM



Die neue Whiteline CD! Mit 40 Vollversionen wie z.B. 1st Guide, Bellini, Boxkite, CAG, CUG, Chemcalc, Chronos, CyPress, DaCapo, Before Dawn, Easy PGP, F-Copy pro, Formel Eins, Fußball ST, GraphBase, GemView, GeoCAD, Idealist, Golden Island, JAnE, Kandinsky, KP, Lazaz, LDP, Madress, S-Backup und vieles mehr...

+ Das Beste 93-99

48.95 DM



Auf dieser CD finden Sie tausend von GIF - Grafiken (teilweise animiert), zahlreiche Homepagevorlagen, Tools zur Erstellung von HTML-Seiten, HTML-Kurse, Referenzen u.v.m.

28.95 DM



Die BIG 50 CD bietet eine bunte Mischung an Spielen, Sounds, Animationen und Grafiken zum TOP-Preis...

14.50 DM



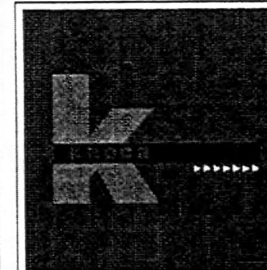
Auf vielfachen Wunsch nun die Fortsetzung der beliebten MISSION CD-Serie. Wieder ein TOP-Titel mit aktueller Software aus vielen Bereichen. Inkl. CALAMUS SL' 98 Komplettdemo! Mit 3 Vollversionen!

29.95 DM



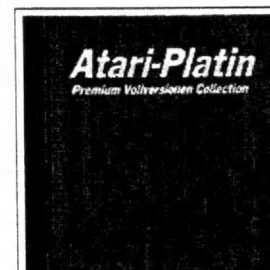
Die erste Software-Sammlung auf CD für Ihren MILAN-Computer (läuft auch auf anderen TOS-Rechnern). Sortiert und getestet zum Hammerpreis. Ein Muß für Milan-User... Erleben Sie die Power Ihres MILANS!

29.95 DM



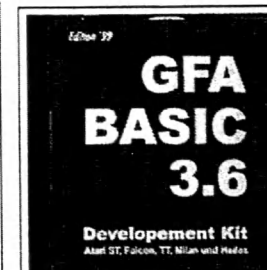
Die whiteline KAPPA CD ist der neue MEGA-Hammer mit 650 MB. 15! TOP-Vollversionen: Music Edit light, Starcall pro, Face Value 2.0, Smurf home, Kairos, Egale, Verthor, PacShell, Disk-Index, Organizer... sowie einem HTML-Reader. Dazu gibts massig aktuelle PD-/ Shareware, GNU C++ 2.8.1. und einiges mehr...

48.95 DM



Endlich, die lang erwartete ATARI-PLATIN CD ist da! Vollversionen en Masse wie z.B. Overlay, Technobox CAD, Raystart, Script 5, Formula pro, Running LE, Multiterm pro, Interface!, ECOPY u.a.

48.95 DM



Endlich! GFA-Basic ist wieder lieferbar! Die zuletzt erschienene Version liefern wir mit modernen Patch-Programmen, die eine Reihe von Fehlern beseitigen, GFA um etliche Funktionen erweitert...

58.95 DM

Weitere CD-ROMs

Complete PD CD vom Falke Verlag - AI-PD Disk 1 bis 250 nur	48.95 DM
Purix Gold CD (Script 5 Vollversion und vieles mehr!)	48.95 DM
Whiteline Erotica 2 (ca. 1000 hochwertige Bilder + GemView Vollversion)(FSK16) ...	28.95 DM
NEU: Whiteline Complete MiNT 2000 CD nur	38.95 DM
NEU: Whiteline Linux/68K (1 CD) nur noch	48.95 DM
Software-Pakete CD (Unzählige PD-Pakete nach Themen sortiert!)	19.95 DM
Eisenbahnen der Eifel CD	58.95 DM
CalaMAXImus CD	24.95 DM
Mission Falcon Vol. 1	24.95 DM
Mission 1 CD	4.95 DM
NEU: Classic ATARI CD 1 (über 10 Spiele Vollversionen und vieles mehr)	29.95 DM

Wir liefern (fast) alles für Ihren ATARI/TOS/MILAN Computer! Fragen Sie uns!

M.u.C.S. Hannover
Sacha Roth
Gustav-Adolf-Str. 11
30167 Hannover
FON (0511) 71 00 599
FAX (0511) 71 00 845
Email: info@mucs.com



Am 30.10.1999 war es wieder einmal so weit - in Herten startete die 14. Jahreshauptversammlung des ABBUC.

Etwa 70 User versammelten sich im Bürgerhaus Süd, um zu sehen, was die 8-Bit-Gemeinde noch zu bieten hat. Beim ABBUC handelt es sich um einen eingetragenen Verein und so gab es zuerst einmal die ordentliche Sitzung. Der Vorstand sorgte dieses Jahr für ein wenig Wirbel. Für richtig Diskussionsstoff sorgte die Frage, ob die ABBUC PD-Bibliothek eingestampft werden soll oder nicht, weil Theo Schwacke aus familiären Gründen nicht mehr weitermachen kann. Es fand sich ein User, der dies jetzt weiterführen wird. Ebenfalls heiß diskutiert wurde über das neue ATARI-Logo von Hasbro (siehe Bild), das eingefleischten ATARIanern nicht so recht gefallen mag (mir auch nicht).



Nach der Sitzung gab es die Gelegenheit, bei den Ausstellern Schnäppchen (oder nicht) zu ergattern, neue Hard- und/oder Softwareprojekte zu bestaunen / kaufen oder sich einfach nur zu unterhalten.

Machen wir einen kleinen Rundflug: Am Eingang hatte sich ein alter Bekannter von mir niedergelassen, der seine Sammlung

reduzieren wollte und daher eine Menge Soft- und Hardware zu günstigen Preisen anbot. Ihm folgte die ATARI CLASSIC (nicht CA !!!) mit einem Informationsstand zum Magazin. Bodo Jürs teilte sich den Stand mit ihnen und verteilte seine PD-Liste. Erhard Pütz, unser Floppydoc, hatte auch wieder alle Hände voll zu tun und berichtete, wie er es mit dem XL zustande brachte, Emails auszutauschen.



Nun folgte Sascha Röber mit seinem Popcorn- und gebrannte-Mandeln-Stand ... Quatsch - mit seinem PD-Mag-World-Stand. Erstmals kam Sascha in eigener Regie, will sagen - Er vertrat nicht den Verlag Rätz. Sascha breitete seine gewohnte Palette mit PD-Soft, einer neuen Version des Hint & Hunt Book's für XL/XE-Spiele usw. aus. Eine Überraschung hatte er auch noch im Sack! Ein neues ATARI-(XL only) Paper Mag!!! Durch irgendwelche widerlichen Umstände habe ich kein Magazin und kann daher auch nichts zum Inhalt sagen :-(

Anschließend präsentierte die R.A.F. (Regionalgruppe ABBUC Frankfurt) mit ihrer Hardware (Voltmeter, SIO2PC, Schalteteile, etc.) und Software. Desweiteren haben die RAFler den Grundstein zur Best Of Show gelegt. Diese Preise wurden ebenfalls auf der JHV verliehen. Bei eben dieser präsentierten Foundation Two ein neues Game für XL und gewannen den ersten Preis in in der Kategorie Spiele. Die SWATies hatten außer einem Gewinnspiel eine Menge Hard- und Software zu günstigen Mitnahmepreisen. Dirk Träger hatte an seinem Stand einen Falcon, einen XL und eine Menge Schnäppchen. Markus

Römer (Kaisersoft) kam mit seinen Polenspielen daher. Neues von Kaisersoft gab's leider nicht. An Markus' Stand schloß sich ein Holländer an - Mathy Van Nisselroy, der einen XL mit einer 1 MB-Erweiterung mit PC-Sims zeigte. An einem anderen Rechner hatte er eine Black Box hängen :-). Die H.A.R. (Hannoveraner ABBUC Regionalgruppe) zeigte (leider wie letztes Jahr) ein Prototyp einer 512 KB Speichererweiterung auf Modul-Basis (Flash-Eprom). Weiter konnten dort das QMEG+OS und die neuen Roms für die XF551 und die XF351 (der 3½-Zoll Umbau) erstanden werden. Die Schreurs aus den Niederlanden fehlten auch nicht und hatten die POOLDISK II zum Schleuderpreis im Gepäck. Und wie immer - günstige Jaguar-spiele. Danach kam wieder ein Holländer (Scholz oder Schulz), der eine günstige Lösung für ein IDE-Interface zum Anschluss von IDE-Festplatten etc., präsentierte. Weiter ging es mit Thorsten Helbing (WASEO), der seine Musik CDs (XL-Sounds) an den Mann bringen wollte und daneben sahen wir XL-Bilder auf einem PC. Walter Lojek hatte eine Hardwaregalerie aufgebaut, bei der es einige seltene Stücke zu bewundern gab. Den Schluß machte der ABBUC mit Infos, PDs, Bauplanservice, Schnäppchen zu Billigstpreisen - eben allem was dazu gehört.

Um 17:00 Uhr begannen die Leute abzubauen und um 18:00 Uhr trafen wir uns im Schnitzelhaus zu einem gemütlichen Beisammensein. Gemütlich für uns - aber nicht für die Gastwirte, denn mit so vielen ATARI-Freaks hatte keiner gerechnet. Gegen 23:00 Uhr machte auch ich mich auf den Heimweg, der mal wieder mit Regen endete. Gambler, der neben mir fast den ganzen Nachhauseweg verschlief, schien mit sich und der JHV zufrieden zu sein. Wollen wir hoffen, daß diese "Hochburg" nicht auch einschläft. Warten wir auf nächstes Jahr ;-)
Bis dann, das wars von der ...

ABBUC
JHV 1999

Vielen Dank an Reimund für diesen Text. Wenn ihr ihn kontaktieren wollt - hier ist seine EMail und Homepage:

eM@il: highland@t-online.de
<http://www.t-online.de/home/highland>
<http://www.atari-computer.de/abbuc>

Ich konnte leider erst abends bei der JHV vorbeischaun, als der offizielle Teil jedoch längst gelaufen war. Trotzdem war es noch recht amüsant und auch interessant. Der ABBUC hat immer gut daran getan, sich nur auf den XL/XE zu konzentrieren. Trotzdem scheint man nicht abgeneigt, mit unserem geplanten Club zu kooperieren. Nicht nur, daß man seinen Mitgliedern den jeweils anderen Club für das entsprechende System empfehlen kann, nein, die Zusammenarbeit soll noch weitergehen. Wenn ihr den Bericht zur PMP gelesen habt, dann wißt ihr auch, daß für Mitte nächsten Jahres ein großes Event in Planung ist. Ausrichter werden in erster Linie der ABBUC und wir sein. Auch bei den Preisen für die Competitions werden beide aktiv.

Ich kann jedem 8-Bitter den ABBUC nur ans Herz legen (bin selber Mitglied) und hoffe, daß im Sommer auch viele 8-Bit Programmierer und Interessierte kommen.

Im nächsten Heft werden wir ein neues Game für die Lightgun vorstellen. Wenn ihr Neuigkeiten zum Thema XL/XE habt - immer her damit! Ganzen Artikeln sind wir natürlich auch nicht abgeneigt.

PS: Die Hannoveraner Regionalgruppe wird sich und den ABBUC während der Messe an unserem Stand präsentieren, insofern ist die Messe auch für 8-Bitter eine kleine Reise wert ;)

Bis zu nächsten Mal...

Mo'ST (Bastian)



Consoles

Sowie es für Jaguar oder Lynx was neues zu berichten gibt, wird hier in Zukunft darüber berichtet.

Nachdem vier neue Titel für die 'Raubkatze' (Jaguar) angekündigt waren, haben wir gehofft, schon in dieser Ausgabe zumindest über einen der Titel berichten zu können. Leider sieht es so aus, als dauere es noch eine Weile, bis die Games fertig und von den USA aus hier angekommen sind.

Für den Lynx gibt es bereits ein neues Spiel namens 'Sokomania', welches unter Garantie im nächsten Heft erscheint. Das zweite erwartete Spiel namens PONX kommt hoffentlich auch recht zügig, damit man den Kleinen Luchs mal wieder richtig füttern kann.

Um diese Seiten in dieser Ausgabe nicht völlig zu vernachlässigen, gibts noch ein Paar Cheats and Tricks:

GAUNTLET: Man wählt eine Spielfigur und startet das Spiel. NICHT BEWEGEN! Jetzt gelangt man mit einem Druck auf OPT1 jeweils 5 Runden vor.

MS PACMAN: Als erstes erspielt man einen Highscore und trägt sich mit „330NE“ in die Highscoreliste ein. Solange dieser Highscore besteht, erhält man bei jedem Spiel 10 Extraleben.

VIKING CHILD: Codes - OMEGAMAN, PATRICIA, REDDWRARF, DEWSBURY, ISLAND

BATMAN RETURNS: Im Titelbild mit dem Batlogo drückt man das Steuerkreuz wie folgt: 8 mal hoch, 12 mal runter, 15 mal links, 19 mal rechts, danach 27 mal OPT1. Mit A oder B startet man das Game. Im Pausenmodus kann man nun mit OPT1 einen Level weiterkommen oder mit OPT2 unverwundbar werden.

BLUE LIGHTNING: Codes -

- 1 AAAA
- 2 PLAN
- 3 ALFA
- 4 BELL
- 5 NINE
- 6 LOCK
- 7 HAND
- 8 FLEA
- 9 LIFE



Wenn ihr Codes, Cheats oder Tricks zu Atari-Games kennt - immer her damit !!!

Buchtip:

Eigentlich bin ich kein Freund von Buchvorstellungen - nicht, weil ich nicht gerne lese, sondern weil es kaum neue Bücher für den Atari gibt. Damit ein Buch hier vorgestellt wird, muß es entweder mit Atari zu tun haben oder mit einer allgemeinen Computer-Thematik, die auch für Atari-User von Interesse ist. In der letzten Ausgabe habe ich das Buch Hackerland vorgestellt, da es einerseits von den 'good old times' erzählt und zweitens auch mehrfach darauf hinweist, daß es auch heute noch Alternativen zu Windows-PC's gibt. Das Thema 'Hacker & Scene' scheint von großem Interesse, so daß ich noch zwei weitere, sehr lesenswerte Bücher vorstellen möchte.



23 - die Geschichte des Hackers Karl Koch

von Hans-Christian Schmid und Michael Guthman
dtv DM 16.90

Wer den Film noch nicht gesehen hat, der sollte es sofort nachholen - eine packende Story um Hacker, die Computer-Scene der 80'er und um einen jungen Computerfreak, den seine Verschwörungs-Theorien Stück für Stück in den Wahnsinn treiben. Die Presse fand diesen Film uneingeschränkt gut, ein Urteil, dem ich mich nur anschließen kann. Das Buch erzählt eher, in wie weit Film und Realität voneinander abweichen, was bewiesene Tatsache und was Vermutung ist. Der Leser erhält zusätzliche Informationen, die ihm einen guten Einblick in die damalige Situation der Computer-Pioniere ermöglichen.



Der Hacker

von Christian Zimmermann
Heyne Verlag DM 14.90

Der Autor ist ein ehemaliger Insider, der sich mit seinen detailierten Enthüllungen keine Freunde in der Scene gemacht hat. Dieses Buch stellt ausgiebig, Möglichkeiten und Vorgehensweisen von Hackern dar. Die präzise Erörterung der Vorgehensweisen bietet die Möglichkeit sich fremder Zu- und Übergriffe zu erwehren, oder sich selbst in diese Materie einzuarbeiten. Von Möglichkeiten des kostenlosen telefonierens (phreaking), des Ausspähens von Daten bis hin zum Kreditkartenmissbrauchs wird alles abgearbeitet. Für interessierte ist dieses Buch ein Muß. Zur reinen Unterhaltung taugt das Buch weniger.

Last Page

Preview: Im Mittelpunkt werden ganz sicher die Messe und der neue Milan stehen. An Software kann ich Tests zu Photo Line und HomePage Penguin versichern. Den Rest und das genaue Erscheinungsdatum (voraussichtlich Ende Januar) entnehmt bitte unserer Homepage: www.classic-atari.de

Bastian Moritz * Tübbingweg 41
45307 Essen

Readaktion, Vertrieb, Autor

Claus Louis * Bahnhofstr. 50
34431 Marsberg

PD-Service, Autor

Sacha Roth * Gustav-Adolf-Str. 11
30167 Hannover

Anzeigenvertrieb, Autor

Stephan Pollok * Morper Allee 3
40699 Erkrath

Autor

Dirk Tröger * Wendische Str. 17
23558 Lübeck

Autor

Reimund Altmeier * Weinbergstr. 8
54456 Tawern

Autor

Ich bestelle die CLASSIC-ATARI

☐ als Einzelheft (7,- DM)

☐ als 4er ABO (28,- DM)

bitte ankreuzen

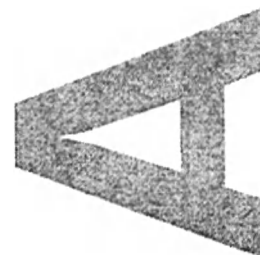
Name: _____

Strasse: _____

Ort: _____

☐ bar ☐ Briefmarken ☐ Überweisung
max. 10,- DM

Bastian Moritz • Tübbingweg 41 • 45307 Essen
Deutsche Bank Essen • BLZ 360 700 50 • Kto.: 4 70 60 73





Oft liegen die schönsten Dinge...
...ein wenig abseits

ANZEIGE

ATARI **Computer** **Fachmesse**

DIE Messe für ATARI / TOS / MILAN Computer

11-20 Uhr

19. + 20.11.99

Großmarkt Hannover

Versäumen Sie auf keinen Fall die
Premiere des MILAN II-Computers
auf der Herbstmesse '99



ATARI GEBRAUCHT-FACHMARKT PETER DENK

Online-Shop
www.atari-fachmarkt.de
Mit vielen Schnäppchen

24h FaxPolling!
040-65 90 14 54

Verkauf

Beratung

Service

Reparatur

Software

Spiele

Hardware

☎ 040-6 51 88 78 • Telefax 040-65 90 14 53

Unsere Öffnungszeiten: Dienstag bis Freitag von 14 Uhr bis 18:30 Uhr.

Außerhalb der Öffnungszeiten erreichen Sie uns quasi jederzeit über 0172-4 13 38 77.

Ständig auf Lager: ca. 300 Atari Computer, 500 original Programme, 1.000 Spiele, Festplatten, Monitore und fast jedes erdenkliche Zubehör. Fordern Sie telefonisch, per Fax oder mit dem Coupon unsere informative Versandliste an. Diese bekommen Sie dann umgehend per Post zugesendet.

**Di.-Fr.
14-18.30
Uhr**

**300 Ataris
500 Programme
1.000 Spiele**

**Fordern Sie kostenlos unsere informative,
24-seitige Versandliste an.**

ATARI
Gebraucht-Fachmarkt
Peter Denk
Sandkamp 19a
D-22111 Hamburg
☎ 040-6518878
Fax -65901453
Mobil 0172-4133877
www.atari-fachmarkt.de

Zum Beispiel:

1040ST • 1MB RAM • Festplatte Megafile 30
• Monitor SM 124 • Maus • komplett **299,-**

MegaST • 4MB RAM • Festplatte Megafile 30
• Monitor SM 124 • komplett mit Tastatur & Maus • **479,-**

GRATIS-INFO

Ja, bitte senden Sie mir kostenlos Ihre 24-seitige Versandliste mit allen Preisen und zusätzlichen Informationen an folgende Anschrift zu:

Vorname _____
Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
Telefon _____

Bitte ausschneiden und auf Postkarte zusenden!