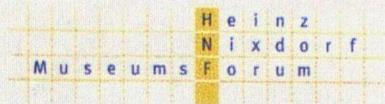


über den
Tellerrand



Seite 7

RationalSounds 2



Seite 9

Das Erbe



Seite 26

Games



Weltraum-Schach
für Könner!

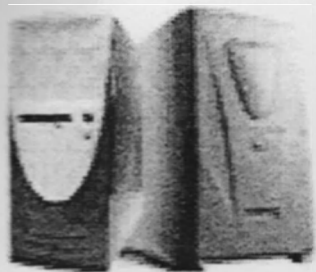
ATARI Computer Fachmesse



Seite 14

ENEMY WAR II

Seite 35



MILAN II-Computer

Die neue Generation!

Sichern Sie sich jetzt Ihren MILAN II-Computer bzw. aktuelle Informationen. Der MILAN II ist ein neuer TOS-kompatibler Computer der Extra-Klasse. Neben der überragenden Hardware-Ausstattung erhalten Sie mit Ihrem MILAN II ein TOP-Software-Paket. Doch lesen Sie selbst:

MILAN II-Computer

ATX-Gehäuse, Floppy, 8,4 GB-Festplatte, 64MB SDRAM, ATI Rage IIC 4 MB-Grafikkarte, 40x CD-ROM, 68060er CPU, Soundblaster 64 PnP Value-Soundkarte, Faxmodem (intern), Tastatur, Maus, 120 Watt Baßreflex-Boxen und ein großes Software Paket bestehend aus (Änderungen vorbehalten!!!) MagiC!, NVDI, Jinnee, Internet-Software (Draconis-Anwender erhalten ein spezielles Angebot!), Smurf Home, Photo Line, Papyrus Home, Tempus Word 4(?), Texel Home, CoMa, ScanX, GEM Setup, Bubbles, GNUC++, ACS Pro, Olga, Bubble Gem, Objekt GEM, UDO+UDO Shell, Omikron Basic (Neue Version!), Face Value sowie massig PD/Shareware, Demos, Spiele und natürlich alle notwendigen Treiber.



**Enhanced
32-Bit MPU**



Der Preis für obiges System wird bei ca.

1699.- DM

liegen. Ein absoluter Preishammer!

(Alle Angaben ohne Gewähr - Irrtum und Änderungen vorbehalten. Die Informationen stammen aus der ST-C, von der Messe und aus mehreren Gesprächen mit dem Distributor AXRO GmbH)

Die aktuellen Infos im Web finden Sie unter: <http://www.mucs.com/newnew/cbymucs.htm>

Milan II Info-Coupon 2000

Classic ATARI Ausgabe 4

* Bitte auf einem Extra-Blatt notieren.

M.U.C.S.

Sacha Roth
MILAN II Service
Gustav-Adolf-Str. 11

30167 Hannover

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Email-Adresse

- ☐ Ich möchte Ihre Email-News kostenlos erhalten!
- ☐ Ich bestelle den Standard-MILAN II
- ☐ Ich bestelle den MILAN II mit Sonderausstattung*
- ☐ Ich möchte ein Angebot für den MILAN II
- ☐ Bitte informieren Sie mich kurz vor Erscheinen des MILAN II mit aktuellen Angeboten per Post!
- ☐ Bitte senden Sie mir Ihren Katalog inkl. aktueller Informationen. **Bitte 3 DM in Briefmarken beilegen!**

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Editorial

Auf ins nächste Jahrtausend! Was wird es für uns Atarifans bringen? Fest steht, es wird sich einiges bewegen. Während man einerseits hört, daß einige Händler ihr Atari-Engagement zurückfahren, wollen andere mit dem Milan II wieder richtig loslegen. Startschuß wird die kommende CeBit sein.

Ich hoffe, daß der 'TOS-Erbe' gut anläuft und eine Schwemme an neuer Software und Enthusiasmus mit sich bringt. Auf dem Software-Markt wird sich in nächster Zeit auch einiges tun - neue CD's, neue Games (auch für Ataris Konsolen), neue Versionen altbekannter und beliebter Programme, sowie massig Milan-Anpassungen.

Viele sind skeptisch, ob es eine echte Marktbelebung geben wird. Natürlich wird der Atari-Markt nie auf die Größe der PC's oder Mac's kommen, doch ein gesichertes Nischendasein, wie es Acorn seinerzeit lange geschafft hat, ist möglich. Der Zeitpunkt könnte besser nicht sein. Der PC gilt nicht mehr als das Non-Plus-Ultra und die Leute wollen weg vom reinen User-Dasein. Der Erfolg des I-Mac und Linux zeigt es. Durch den Wegfall des Nischen-Konkurrenten Amiga dürfte sich ein zusätzliches Potential ergeben. Der Milan II ist nicht der schnellste Rechner und es gibt auch nicht soviel Software wie für andere Systeme, doch Qualitäten hat er allemal. Er ist stabil, die vorhandene Software ist schlank und in Verbindung mit einem guten Betriebssystem, wie Magic oder NaES + Jiniee oder Thing, leicht und komfortabel zu bedienen. Auch im Punkt der Geschwindigkeit braucht er sich nicht wirklich zu verstecken, denn Mips und Flops sind immer nur die halbe Wahrheit. Fakt ist, daß ein Motorola mit 66 bzw. 80 MHz rein rechnerisch fast die Geschwindigkeit eines Pentium II erreichen kann. Nimmt man die anderen Faktoren dazu, wie sonstige Hardware (hier hat sich noch mal einiges getan) und Umfang des Betriebssystems, dann darf man hoffen, daß man mit guter Software (die ist auf dem Atari-Markt in Hülle und Fülle vorhanden) keine Abstriche gegenüber einem Mac oder PC machen muß - und daß bei dem Preis! Ein großer Pluspunkt dürfte die lange Haltbarkeit von Atari-Rechnern und Clones sein. Bei einem PC kann ich das Teil nach spätestens 2 1/2 Jahren nicht mehr gebrauchen (wenn überhaupt) - dies ist auf dem Atari Markt anders - ihr alle seid ein Beweis dafür.

Es bleibt zu hoffen, daß auch wir, die Kunden, unseren Teil dazu beitragen. Ich will hier niemandem irgendwelche Produkte aufschwatzen, doch unser Interesse in den nächsten 6-12 Monaten, wird meiner Einschätzung nach den Ausschlag für die Zukunft des Atari-Markts geben. Mein Aufruf deshalb: bekundet euer Interesse, zeigt Präsenz (Messen, Atari-Partys und Clubs) und unterstützt alle Entwickler oder Verkäufer! Beahlt mal ausnahmsweise die Sharwaregebühren für die Programme, die Ihr benutzt, oder schickt dem Autoren eine nette E-mail.

Support kann vielschichtig ausfallen. Solltet ihr zu denjenigen gehören, denen der Milan II z. B. nicht gefällt, dann äußert Kritik oder regt Verbesserungen an. Reine Totengesänge in dem einen oder anderen Internet-Forum bringen uns nicht weiter.

Stay Atari - Mo'ST (Bastian Moritz)



Frühjahrsmesse - Der Falke Verlag plant eine Messe im April oder Mai. Voraussichtlicher Veranstaltungsort ist Hennef. Einen Haken hat die Sache jedoch: Es soll eine Atari und Amiga Messe werden. Einerseits ein geschickter Schachzug, denn so wäre es möglich, potentielle Kunden für den Milan II anzusprechen. Leider ist meiner Einschätzung nach der Amiga-Markt größer und die Händler professioneller, so daß der Schuß auch gut nach hinten los gehen könnte. Wir werden, wenn die Kosten nicht zu hoch sind, Flagge zeigen!

Amiga - die unendliche Geschichte. Nachdem die Amiga-Gemeinde bei der Ankündigung eines Linux-Rechners den ersten Schock überwunden hatte, kam der Hammer. An der Spitze der Firma gab es einen Wechsel und der neue Mann am Ruder hat einen neuen Amiga ausgeschlossen. Amiga sollte in Form von Software auf den PC-Plattformen weiterleben. Die Anhänger zeigten sich wenig begeistert. Nach letzten Meldungen soll der ehemalige Chefentwickler die Rechte gekauft haben und zum April nun doch einen neuen Rechner bringen - langsam wird man nicht mehr schlau aus dem ganzen Durcheinander.

Professionelle Games für den Milan sind angesagt. Nachdem das Erscheinen einer Milan-Version von Running bekannt geworden ist, bahnen sich weitere Knaller an. Eine COC-3D Version ist immer noch nicht vom Tisch - entgegen anderslautender Aussagen wären die Jungs von Rebelsoft

schon interessiert - dies wurde mir auf der Messe aus erster Hand bestätigt. Der Knackpunkt ist wie so oft das liebe Geld. Den Vogel abgeschossen hat aber die Firma **Epic**, die einige ihrer Knaller auf dem Milan und High-End Amigas umsetzen will. Ist der Verkauf zufriedenstellend, darf man auf weitere Titel hoffen. Im Gespräch sind Simon the Sorcerer II, Foundation Edge und Tales from Heaven.

Gem-CD-ROM in Planung. Stephan Pollok hat eine CD-Rom mit Namen Gem-Only in Arbeit. Die darauf enthaltenen Programme sollen alle sauber und Gem-konform programmiert sein, so daß sie auch im Hinblick auf den Milan interessant sind. Neben den aktuellen (Demo-)Versionen hochkarätiger Software wie Calamus SL 99, DA's Layout 6.2, Starcall u.v.a werden auch einige (exklusive) Scans mit Atari Inhalt, Videos und MP3 Sounds dabei sein. Und das Beste wird der Preis von 20,- DM (inkl. Porto !) sein. Infos bzw. Bestellungen der „GEM only“ CD bitte direkt an Stephan Pollok, Morper Allee 3, 40699 Erkrath

Unconventional steht fest. Es ist geschafft - Die Democonvention, die hoffentlich zu einem der großen Atari-Ereignisse diesen Jahres wird, findet vom 1.-3. September in Lengenfeld statt. Erste Infos gibt es unter:
<http://rz-Home/foundationtwo>

In der letzten Ausgabe hatten wir den Schwerpunkt **"Fussball"**. Aus diesem Grunde hat sich Oliver mit dem Programmierer des zwar schon etwas älteren, aber immer noch genialen, **"Kicker"** kurzgeschlossen und erreicht, daß wir aller Voraussicht nach die **VOLLVERSION** inkl. Codewörter auf unserer nächsten CD veröffentlichen werden.

Apropos CD ! Für die zweite Ausgabe der CA-CD haben wir bereits wieder einige Vollversionen vorliegen. An welchen Prg's seid ihr besonders interessiert? Vorschläge bitte an Claus.

Der *2000-Bug* war ja nun doch nicht so schlimm wie allgemein befürchtet. Zum Schmunzeln war allerdings, daß auf der *Microsoft-Homepage* neue Windows-Bücher für den Januar 1900 angekündigt wurden. Ganz verschont blieben die TOS-Rechner auch nicht. Bei einigen X-Boot Versionen lassen sich seit dem 01.01.2000 keine neuen Sets mehr abspeichern.

Aus für Dolmen / Phenix 260 - Dolmen ist ein Multitasking-Betriebssystem von Centek. Es wurde für die Falcon-Beschleuniger entwickelt und sollte dem Phenix 060 beiliegen. Es halten sich aber Gerüchte, wonach einer der Entwickler abgesprungen ist. Dolmen soll evtl. eingestellt werden und der Phenix bekommt MiNT als Betriebssystem. Das Ganze nennt sich nun Phenix 260. Auch auf der Hardwareseite hat sich einiges getan, so wird er sehr wahrscheinlich mit dem neueren DSP 56311 ausgeliefert, der mit 150 MHz (150 MIPS) laufen soll und mit nur 1.8V an Stelle von 3.3V auskommt. Die CPU-Taktfrequenz wird derzeit mit 83Mhz (Motorola 68060) angegeben. Zu guter Letzt soll der Einstiegspreis deutlich unter dem bisher anvisierten liegen.

Milan II ist online -Nachdem man in der Vergangenheit unter Milan-Computer.de nur über den Milan I informiert wurde, gibt es seit dem 15.01.2000 die ersten Infos zum Nachfolger. Neben den technischen Daten gibt es eine Tabelle mit Benchmarks und Infos zur Software. Interessierte sollten mal vorbeischaun.

Schnäppchen-Time: MW-ComputerSysteme,

die bisher für den Hades-Vertrieb in Deutschland zuständig waren, wollen sich leider aus dem Atari-Markt zurückziehen. Gut daran ist jedoch der geplante Ausverkauf (nicht nur Hades). Infos gibts unter MW-ComputerSysteme, Heisterbacherstr. 96, 53639 Königswinter.

Beim Surfen bin ich kürzlich auf eine für Spiele-Freaks sehr interessante Seite gestoßen. <http://www.lgd.fatal-design.com> Schaut rein - gute Downloads !!!

Neuer Name gesucht - Bei den Machern des Milan II wird über eine Namensänderung nachgedacht. Wenn ihr Vorschläge für eine Umbenennung des Rechners habt, könnt ihr diese auf der Milan-Homepage einreichen und einen von drei DM 300,- Einkaufsgutscheinen gewinnen.

Scene news and rumours:

8-Bit Party: Forever 2e3 Vom 17.-19.3.2000 findet in Trencin / Slowakei eine 8-Bit Party statt. Neben den Atari Rechnern sind auch Commodore und ZX Systeme zugelassen. Die Ausrichter der Atari Abteilung sind Satantronic (Jurassic Park II), nach deren Aussage die Atari Sektion wohl die Party dominieren wird. Über den Ausgang der Party (und natürlich die Ergebnisse der verschiedenen Competitions) wird euch die CA unterrichten. <http://satantronic.atari.org> oder <http://www.forever.miesto.sk>

Sector One haben ihren MP3 player auf Version 0.92b upgedated. Für eine GEM-Oberfläche ist es aber leider noch zu früh...

AssemSoft & DHS haben ihren **SND Player** auf Version 1.3 upgedated. Neben diversen Bug-Fixes gibt es noch ein SND Paket mit über 100 neuen Songs zum Downloaden. <http://www.dhs.nu/snd/>

Undercover Magascene: Yep, **UCM 18** is released. U. a. gibt es einen Programmier-Kurs von Candyman und Earx. http://wombat.ludvika.se/ae/dhs_files/misc/ucm_18.zip

Sonderposten

Zum Jahrtausendwechsel schaffen wir Platz in unserem Lager. Neugierig? Dann fordern Sie noch heute die komplette Sonderposten-Liste an, damit die besten Schnäppchen nicht schon weg sind!

► Sonderposten

Batterie 3,6 V/6 V (MSTE/TT)	39,-
- als Recycling-Produkt	25,-
VME-Bus-Doppler (1 zu 2) für MSTE/TT	50,-
BioNet Netzwerkknoten (Abverkauf) für Atari* (ST, STE)	25,-
Diverse Mäuse	ab 10,-
CAB 2.7 (Sonderposten)	49,-
CD-Tools (Restposten)	30,-
Egon-CD Utilities	39,-
Chips 'n Chips 6.5 CD	49,-
-Update von 6.0	20,-
E-Copy	30,-
E-Backup	50,-
im Paket	75,-
ATARI Mega ST 1/2/4 mit SM124 und Megafile HDD	300,-
im Paket	69,-
Gehäuse SCSI 2x 3.5"	69,-
Golden Image optische Maus	
Trommel ATARI SLM 605	
ATARI SM124, 12" SW-Monitor	
ATARI TT030, 2MB,	
48MB HDD, 1.44 Disk	
ATARI TT030 4MB,	
1.0 GB HDD, 1.44 Disk.	
Wechselrahmen HDD SCSI	
Wechselrahmen HDD IDE	
Afterburner 040. Falcon Speede	
mit 2 x SimmBank	
Mauspad mit Taschenrechner	
CHAMP Maus 360dpi AT/AM	
CADDY f. CD ROM LW	
Ethernet Mini HUB 8xTP/1xBNC	
Best Trackball AT/AM	
Soundkarte Creative SB16	6,-
Soundkarte SB Live PCI	14,-
IOMEGA ZIP100 ATAPI intern	13,-
Seagate ST157-N1	
46MB SCSI HDD	49,-
SyQuest SQ555, 5.25"	
Wechsellaufwerk 44MB	49,-
MidiMan, Midi-Karte ISA-Port	79,-
Soundset intern 5.25" Schacht,	
Lautsprecher aktiv	29,-
APPLE Performa 630, 36MB,	
Ethernet, MagiC Mac,	
15" Color Monitor	799,-
NMC Grafikkarte	
S3 DX 4 MB PCI	79,-
Magnum Falcon	79,-
Magnum ST o. TOS u. RAM	199,-
Magnum TT	
bis 256 MB RAM, leer	179,-
Pentium 100 Basissystem,	
Board und CPU	200,-
IDT Pentium 200 komp.	
Board und CPU	250,-
Pentium 200MMX Basis	
Board und CPU	250,-

DE-600 Etherpocket Adapter, BNC, parallel	299,-
DE 600 Etherpocket Adapter, TP, parallel	299,-
FreeCom Traveler CD ROM, parallel, 20x, extern	249,-
PC Spannungskit, intern nach extern	20,-
GENISCAN GS-4500, Hand-Scanner m. Repro ST	49,-
Übertrager AUI mini auf BNC	49,-
MAXON GAL Prommer II	79,-
MAXON Junior Prommer	79,-
MAXON GAL Prommer Bausatz	49,-
GE SOFT Migthy MIC64, TT-Ram Look	

Maus/Joystikverlängerung, 1.8 m ATARI/AMIGA	10,-
Falcon Ramkarte leer,	79,-
Emmerich Istec 1008, ISDN-Anlage,	499,-
SCSI Terminatoren, passiv oder aktiv: 25SD/50SD mini/50 Centr./ durchgeschleift je Stück	25,-
Maus/Joystik*	
Doppelportverlängerung	15,-
Elektronischer	
Maus-Joystikumschalter	15,-
Falcon FPU/CoProzessor	
MC68882/33MHz	70,-
Falcon FPU	

NoNoise Lüfterregelung, vollsteckbar	10,-
XtraRAM deluxe, RAM-Karte f. ST, leer	69,-
XtraRAM deluxe, RAM-Karte f. ST, 2 MB	99,-
XtraRAM deluxe, RAM-Karte f. ST, 4MB	149,-
Heyer & Neumann Multiboard	99,-
GE Soft MegaDrive-Adapter, DMA in/out auf SCSI	129,-
ATARI Netzteile, Falcon/ST	50,-
Schaltplan ATARI Mega ST	25,-

Bitte schicken Sie mir die komplette Sonderposten-Liste* zu und informieren mich auch weiterhin über das Angebot** von ag Computertechnik.

Name

Straße

PLZ und Ort

Tel/Fax

An
ag Computertechnik
Axel Gehringer
Schützenstraße 10
D-87700 Memmingen

*) Bitte 1,10 DM in Briefmarken beilegen. **) Bitte 3,- DM in Briefmarken beilegen.

mit CD ROM Audio	49,-
Monitorverbindungskabel 1,5m	49,-
Monitorverlängerung, VGA, 2m	29,-
Monitorverlängerung	
ATARI SM124, 1m	29,-
Scartkabel für ATARI ST	10,-
Scartkabel für Falcon	10,-
VGA Monitoradapter, ST an VGA	20,-
DMA-Kabel 0.6 m	10,-
2.5" IDE Adapterkabel auf 3.5"	20,-
2.5" auf 3.5" Adapter	
mit Powerzuführung	20,-

MC68881/16MHz	20,-
HBS640T28, Mega Ste	
Beschleuniger	99,-
VME-BUS-Doppler	50,-
MEDUSA T40 Board, CPU,	
Kabelsatz u. HaBu ET4000	
od. ATImach32 Grafikkarte	599,-
PAMs VME Netzwerkkarten	250,-
Riebl VME Netzwerkkarten	250,-
BioNet VME Netzwerkkarten	200,-
BioNet DMA Netzwerkkarten	25,-
EpsonSMD340, HD-DiskLW	59,-
Externes HD-Disk-LW	
anschlußfertig	99,-

ASH Papillon 3.x	79,-
ASH Semprini	30,-
DATA Light Datenkompression	10,-
Retouche Professionell CD	
(3 Disketten)	49,-
NVDI ET4000 4.x	49,-
NVDI 4.x	49,-
BASICART ST	
Tabellenkalkulation/Grafik	10,-
MAXON Crazy Sounds II, v. 2.5	69,-
Cranach Studio Prevision	79,-
Diverse Software CDs	
(Liste anfordern!)	ab 10,-
OS/2 Warp 3, Betriebssystem	20,-
Diverse Photo CDs je Thema	5,-



Computertechnik

Axel Gehringer • Schützenstraße 10 • D-87700 Memmingen

Telefon: 08331/86373

Telefax: 08331/86346

e-mail: ag_comtech@t-online.de

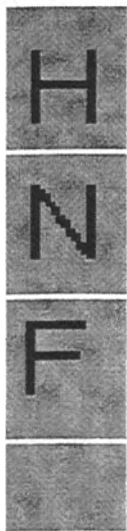
ATARI
Fachhändler



Calamus Service Center

Milon
Fachhändler

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



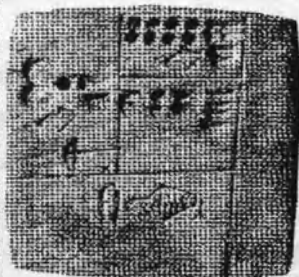
Über den Tellerrand

Jede Ausgabe sind wir bestrebt, über Themen zu berichten, die zwar nicht unmittelbar mit dem Atari zusammenhängen, aber trotzdem für jeden Computerfreak von Interesse sind.

Diesmal ist es weder ein Buch noch ein Film, sondern das Heinz Nixdorf Museums Forum.

Als Austragungsort der WDR-Computernächte dürfte es vielen bereits aus dem Fernsehen bekannt sein. Zu finden ist es in Paderborn. Das 5-stöckige moderne Gebäude bietet 18.000 m² Platz, von denen mehr als 5000 m² Ausstellungsflächen sind. Die restliche Fläche wird durch wissenschaftliche Räume, Flächen für die zahlreichen Sonderveranstaltungen, die Cafeteria und den Museumsshop belegt.

Durchforsten wir das Gebäude von oben nach unten: Im Untergeschoß gibt es neben dem besagten Cafe / Bistro eine Fachbibliothek nebst Archiv. Im Erdgeschoß stehen neben dem Shop und einem Medienlabor, sowie zahlreichen Seminarräumen, nur eine Videoleinwand und einige Terminals, die über das Museum informieren.



Der eigentliche Rundgang beginnt in der ersten Etage. Der Besucher beginnt seinen 'Trip' bei der Entstehung der Kommunikation, in Form der mehr als 5000 Jahre alten

Keilschrift. Anhand von Anschauungsmaterial, Informationstafeln und Filmen wird die Entstehung von Schrift und Zahlen erläutert. Dabei hat der Besucher oft die Möglichkeit, selbst aktiv zu werden. Wer diesen Teil für langweilig hält, der irrt. Es ist schon imposant, wenn man eine ca. 15x10 cm große Tontafel sieht, auf der sich eine komplette Jahresbilanz nebst Rechnungen befindet. Neben der Schrift wird auch die Geschichte des 'Büros' dargestellt.

Der nächste Sprung führt zu Schreib- und Rechenmaschinen. Auch hier wird der Besucher miteinbezogen, indem er die Möglichkeit hat, mit gläsernen Nachbauten der Apparaturen zu rechnen und dabei deren Mechanik zu beobachten. Nebenher wird auch hier, wie im gesamten Museum, auf die Entwicklung der Arbeitsplätze eingegangen.

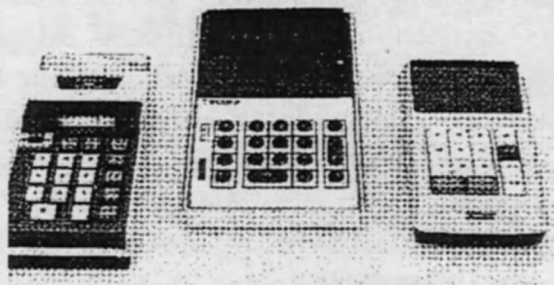
Von den Rechenmaschinen ist der Weg zu den Lochkartenmaschinen nicht weit. Die hier zu sehende Feinmechanik ist wahrlich imposant.

Daneben sind Rekonstruktionen und Teile von Relaisrechnern und dem ersten Röhrenrechner ENIAC zu sehen, der die Ausmaße eines ordentlichen Wohnzimmers hat.

Spaß macht es auch, einer originalen Telefonvermittlung gegenüber zu stehen und mit einem der zehn Telefone ein anderes anzurufen - dabei kann man unter lautem Geratter den Verbindungsaufbau nachvollziehen. Nach einigen Buchungsmaschinen und einem Büro der 50'er Jahre geht es ins zweite OG.

Hier beginnt man mit dem Zuse Z11, dem Bordcomputer der Gemini II, und einem Dresdener Rechenzentrum der 70'er Jahre. Neben der Geschichte der Nixdorf Computer AG und deren Produkte kann man an

einer riesigen Wand die Entstehung der Taschenrechner bestaunen.



Dann kommt der interessanteste Teil - die Entstehung der Personal- und Homecomputer. Vom Altair 8800 über den Texas Instruments 99/4a bis hin zu unseren geliebten Ataris. Alle Rechner stehen mit Zubehör und Softwareverpackungen und Computerzeitschriften der jeweiligen Zeit in Schaukästen. Der Atari-User kann sich freuen, denn bei den aufgebauten 'Oldies' ist der Atari mehrmals vertreten. Ein typischer BTX-Platz, an dem der Besucher einen fiktiven Hack in eine Universität durchspielen kann, wird durch einen 1040'er dargestellt. Ein Mega-ST ist als typische Kopierstation aufgebaut und - wie sollte es anders sein - auch bei der Vorführung verschiedener Midi-Plätze fehlt der Atari nicht. Damit nimmt der Atari in diesem Abschnitt die Hauptrolle ein. Aber auch der ZX81 und Co. sind es wert, bestaunt zu werden ;)



Ebenfalls sehr interessant ist das Software-Theater. Hier wurde ein am HNF entwickeltes 3D-Animationsprogramm vorgeführt. Mit der Software soll es ermöglicht werden, komplette Werke im Computer zu erstellen und zu planen. Das Beispiel eines Fahrradwerks war ein reales Projekt. Mit 3D-Brille

bewaffnet wurden wir von außen um die architektonisch sehr ansprechende Fabrik geführt, bevor wir eine Werksbesichtigung machten, bei der wir sogar Arbeitern bei der Montage eines Mountainbikes über die Schulter sehen konnten. (Die Jungs sahen irgendwie aus wie riesige Playmobil-Figuren.

Gegenüber des Vorführraums gab es die Hochleistungsrechner wie den Cray oder Nachbauten dieser Systeme zu sehen. Die Geschwindigkeitsangaben dieser Rechner waren so atemberaubend, daß ich gar nicht weiß, wie ich sie in Relation zu MHz oder Mips setzen soll.



Der Besuch endet mit der Geschichte von Funk und Fernsehen und einer Präsentation neuester Software.

Alles in allem ist das HNF zu empfehlen. Wohnt man in einer erträglichen Entfernung, so lohnt sich ein Besuch. Die dritte Etage scheint ebenfalls bald genutzt zu werden, denn dort waren Bauarbeiten im Gange. Sehr gut gefallen haben mir vor allem zwei Faktoren:

1. Viele Geräte standen nicht nur herum, sondern waren eingeschaltet und konnten teilweise sogar benutzt werden.
2. Der Besucher hat oft Gelegenheit, aktiv zu werden. Er kann sich mit Schriftzeichen beschäftigen, Rechenmaschinen ausprobieren, surfen oder Rechner ausprobieren.

Von Dienstag bis Sonntag geöffnet !!!

Bastian (Mo'ST)

ten Sie schon eine Festplatte, 4 MB RAM, ein Multitasking-Betriebssystem (MagiC, MultiTOS, N.AES) und einen Rechner der STe-Reihe oder besser (oder für Microsofties und Mac-User: einen Emulator auf dem GEMJing läuft) besitzen.



Die Qualität will und kann ich nicht in Prozent bestimmen, aber die Fakten kann ich nochmal zusammenfassen:

Positiv:

Sauber in GEM eingebunden, 3D-Look ab 16 Farben * Benutzerfreundlich * Viele Einstellungsmöglichkeiten * Ist auf VFAT-Systeme (lange Dateinamen) angepasst * Kann viele Sample-Formate lesen * Verträgt sich nach meinem Wissen mit allen „sauber programmierten“ Programmen * Auflösungsunabhängig, holt aus jeder Farbtiefe das Beste raus * Online-Hilfe via ST-GUIDE und BubbleGEM * Aufruf des Konfigurationsprogramms per CPX möglich: RaSn2 muss also nicht als ACC laufen und den Eintrag blockieren, und kann also als APP aus dem Startordner laufen (nicht Single-TOS!)

Negativ:

Nur eingeschränkt unter Single-TOS einsetzbar * Wer große Samples benutzen will, muss sich bei einem kleinem System mehr RAM zulegen (Habe schon bei Woller angerufen; die Fehler sollen behoben werden...) * Samples werden immer ganz abgespielt und können nicht unterbrochen werden (wie z. B. in CrazySounds...) * GemJing bastelt so am Soundsystem rum, daß Soundplayer wie Elly, Paula... mit ihren Samplern nicht mehr klar kommen (Falcon: Abspielgeschwindigkeit des Samples ist abhängig von der Samplerate; 25kHz zu schnell, 50kHz zu langsam) Abhilfe: RaSn muss für durch das CPX oder RaSnConf Soundakti-

onen abgeschaltet werden. * RaSnConf: Um ein neues Sample zu wählen, muss jedes mal erst der Fileselector aufgerufen werden. (Besser z. B. in SAM oder CrazySounds...) *

Alles in allem ein sehr gelungenes Programm. Ob man es mag, hängt davon ab, ob man die Samples als Auflockerung oder eher als störend betrachtet. Aufgrund der vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten kann das Arbeiten von dezent bis heavy untermalt werden.



Achim

Angebot:

Es sind noch einige Classic-Atari CD-ROM's und DTP-Packs zu haben !!! Alte Ausgaben können ab nun nachbestellt werden.

Classic-Atari CD-ROM DM 29,90
Eine Spitzen-Sammlung von Games, Demos und Tools, mit mehr als 15 Vollversionen

X-Ware DTP-Packs 1-3 DM 39,90
Drei CD's mit DTP-Grafiken. Alle Grafiken liegen in mehreren Formaten vor und sind im beiliegenden Bildkatalog abgebildet.

Classic-Atari-Ausgaben 1-3 je DM 3,00
Für Sammler, die gern alles komplett haben

Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten. Für Bestellungen wendet euch wie immer an mich:

Bastian Moritz
Ladenspelderstr. 30

45147 Essen

Tel.: 0177 4 31 76 48

MIDI -

der Musik-Computer-Standard

Nachdem mir mehrmals Interesse an einem Fachartikel zum Thema MIDI bekundet wurde, habe ich jemanden gefunden, der sich diesem Thema annimmt. Der Dank des CA-Teams gilt Herrn Prof. Herbert Walz, der unseren Lesern die Grundlagen in vier Artikeln näher bringen will.

Teil I

In letzter Zeit verkaufte ich einen MegaSTE, einen TT und einen Falcon, die ich zu Tests für mein Musikprogramm MusicEdit benutzt hatte. Die Käufer erzählten mir alle, daß sie Musik damit machen wollten. Daran erkennt man, daß für gebrauchte Ataris immer noch etwas Geld bezahlt wird. Dies liegt zweifellos an der Beliebtheit der klassischen Ataris unter Musikern.

Kultcomputer für Musikanwendungen

Ursache dieser Beliebtheit sind gleichermaßen die geradezu legendäre Übersichtlichkeit des Systems und die fest eingebaute MIDI-Schnittstelle. Mit etwas Wehmut stellt man hierbei allerdings fest, daß die klassischen Ataris wohl die einzigen Computer bleiben werden, die mit diesem Ausstattungsmerkmal aufwarten können. Selbst der Milan, der zweifellos das Zeug dazu hat, die Nachfolge der klassischen Ataris anzutreten, hat eine MIDI- oder Sound-Steckkarte. Aber keine Bange! Sie ist voll kompatibel zur bisherigen MIDI-Schnittstelle. Bei der Entwicklung meines Musikprogrammes MusicEdit, die mittlerweile auf meinem Milan stattfindet, gab es noch nie Schwierigkeiten. Auch der Einbau ist unproblematisch. In den Milan an der FH-München, der mir dort für meine Lehrveranstaltung "Musik für Multimedia - mit Gestaltung von MIDI-Projekten" zur Verfügung steht, habe ich

selbst eine MIDI-Karte eingebaut. In den angegebenen ISA-Slot einstecken und loslegen. Treiber sind nicht zu installieren, weil diese Karte in das Betriebssystem eingebunden ist wie das Original.



MIDI- oder Soundkarte?

Die Soundkarte bietet nur dann einen Vorteil, wenn man die gesamte Musikausrüstung im Computer haben will. Aber wer will das schon? Wer im Studio Musik macht, wird mit einer Vielzahl von MIDI-Geräten arbeiten und braucht dazu einen oder besser mehrere MIDI-Anschlüsse. Wer für seine Band einen Background erstellen möchte, wird das Bühnen-Equipment anschließen wollen, um die gleichen Sounds zur Verfügung zu haben. Wenn auf der Bühne live dazugespielt werden soll, müssen schließlich die Sounds gut aufeinander abgestimmt sein.

Auch in meiner Lehrveranstaltung "Musik für Multimedia - mit Gestaltung von MIDI-Projekten" ist die MIDI-Schnittstelle die bessere Wahl. Ermöglicht sie es doch, verschiedene Computer auf dasselbe Soundmodul ausgeben zu lassen. So können verschiedene Musikprogramme, selbst wenn sie auf verschiedenen Computern laufen, unter denselben klanglichen Bedingungen verglichen werden. Dabei verwende ich einen Mac, den unvermeidlichen PC und nicht zuletzt einen Milan. Daß dabei der Atari-kompatible Milan freudiges Erstaunen auslöst und sich als durchaus ebenbürtig erweist, soll hier nicht unerwähnt bleiben. Wenn also ein altbewährter Atari nur einen MIDI-Anschluß besitzt, hat man meistens sowieso die richtige Lösung. Es ist einem lediglich die Qual der Wahl erspart geblieben.

Was läuft über die MIDI-Schnittstelle?

Auch wenn es allgemein bekannt sein dürfte, sei es noch einmal erläutert. MIDI kommt

von "**M**usical **I**nstrument **D**igital **I**nterface". Ursprünglich dachte niemand an Computer-Anwendungen, sondern nur an die Kommunikation zwischen Keyboards, Synthesizern, Soundmodulen udgl. Eine typische Anwendung war und ist das Hinzufügen neuer Sounds zum vorhandenen Keyboard. Dazu wurden die sog. Expander geschaffen. Sie werden mit einem MIDI-Kabel mit dem vorhandenen Keyboard verbunden und so hat man auf einfache Weise zu den bisherigen Sounds viele neue, ohne gleich ein zweites Keyboard benützen zu müssen, was nicht nur finanziell, sondern auch vom Platzbedarf nachteilig ist. Man kann noch einen Schritt weiter gehen und gleich nur ein Master-Keyboard beschaffen und daran nur noch Expander anschließen.

Später kam man darauf, daß man diese Expander auch an den Computer anschließen kann. Aufgrund der geänderten Verwendung änderte sich allmählich auch die Bezeichnung in Soundmodul. Damit ist auch die Funktion deutlich ausgedrückt. Ein Soundmodul enthält die Klänge. Über seinen MIDI-IN-Anschluß laufen also nicht Klangdaten sondern nur Anweisungen. Die wohl wichtigsten sind nachfolgend aufgelistet.

Häufig vorkommende MIDI-Befehle

NOTE OFF schaltet einen Ton aus, nicht etwa eine Note, wie es die Originalbezeichnung eigentlich ausdrückt. Hier hat ein weitverbreitetes Mißverständnis seine Ursache, nämlich, daß Standard-MIDI-Files Noteninformationen enthalten und daß es somit kein Problem sei, sie in Noten darzustellen. Der gestreßte Programmierer weiß es besser.

NOTE ON schaltet einen Ton ein, der dann später wieder mit **NOTE OFF** ausgeschaltet werden muß. Wenn dies nicht erfolgt, erge-

ben sich die gefürchteten Hänger, gegen die dann oft nur die sog. Panik-Taste hilft.

POLY KEY PRESSURE ermöglicht die Manipulation eines Akkordes durch wechselnden Tastendruck, so wie dies bei manchen mehrstimmigen akkustischen Instrumenten möglich ist.

CONTROL CHANGE ermöglicht den Wechsel von sog. Controllern. Dies sind Schaltelemente oder stetige Regler für freie Verwendung. Einige von ihnen haben sich nach und nach als Standard etabliert, wie etwa der Panorama-Regler, der die Einstellung der Position eines Klanges in der Stereobasis ermöglicht, wie an einem Mischpult.

PROGRAM CHANGE dient zum Wechsel von Klängen. Heute, da allerlei Musikprogramme auf Computern genutzt werden, wieder so ein mißverständlicher Begriff. Man kann ihn sich folgendermaßen erklären. Ein Keyboard oder ein Soundmodul sind in Wirklichkeit Spezial-Computer, die ausschließlich MIDI-Daten verarbeiten können. Ein bestimmter Klang wird in ihnen dadurch erzeugt, daß ein bestimmtes Unterprogramm abläuft.

CHANNEL PRESSURE hat eine ähnliche Wirkung wie der schon genannte Befehl **POLY KEY PRESSURE**. Er wirkt aber nur auf einen Kanal.

PITCH WHEEL CHANGE wird auf Keyboards mit Hilfe eines senkrecht stehenden Rades ausgeführt. Dreht man es nach oben, werden gerade klingende Töne erhöht, dreht man es nach unten, werden sie erniedrigt. Damit läßt sich etwa ein handgesteuertes Vibrato wie auf einer Violine erzeugen. Oder man kann die Wirkung des Hebels nachbilden, mit dem man bei E-Gitarren die Saitenspannung und damit die Tonhöhe von ganzen Akkorden verändern kann.

Die genannten Nachrichten sind alle kanalorientiert. D. h. sie können für jeden der 16 Kanäle ausgegeben werden. Auf diese Weise lassen sich dann bis zu 16-stimmige Akkorde erzeugen. Wenn man bedenkt, daß ein Symphonieorchester bis zu etwa 16 Instrumentengruppen haben kann, ist dies eine, für viele Anwendungen ausreichende, Anzahl von Kanälen.

MIDI - die unendliche Geschichte

Dies ist für den Anfang nur ein kleiner Ausschnitt aus der großen Zahl von MIDI-Befehlen. Auch die Befehle selbst bestehen aus mehreren Teilen. In einem späteren Beitrag mehr dazu. Dort wird auch gezeigt, wie man diese MIDI-Befehle auf klassischen Ataris und dazu Kompatiblen in C programmiert. Bis dahin,

keep swinging! - Prof. Walz

Anmerkung: Die Programmierung der MIDI-Schnittstelle ist nicht nur für Musikliebhaber interessant. Man kann mittels MIDI-Kabel mehrere Rechner miteinander 'vernetzen' und Daten austauschen. Einige Spieleprogrammierer machten sich dies zu Nutzen und entwickelten Spiele wie MIDI-MAZE oder MIDI-WIZ, bei denen man in einer Art MIDI-Netzwerk gegeneinander antritt.

Da jeder Atari über eine MIDI-Schnittstelle verfügt, ist der Aufwand entsprechend gering - man braucht nur genügend MIDI-Kabel und die kosten recht wenig. Netzwerkgames sind derzeit der letzte Schrei, wie immer war das Atarivolk den andern Jahre voraus ;)

*MIDI-MAZE hat eine riesen Fangemeinde. Einige sehr aktive Mazer findet ihr unter:
www.midi-maze.de*

Bastian

MusicEdit 5.2

Notation:

- Notengröße einstellbar am Bildschirm und beim Druck
- Freie Formatwahl

Interpretation:

- Gestaltung wie live gespielt

MIDI:

- Wiedergabe gesamt und von Einzelnoten, Im- / Export und Wiedergabe von MIDI-Files

Läuft auch auf dem Milan mit perfektem Timing im Multitasking auch beim Umblättern mit Lesemarke.

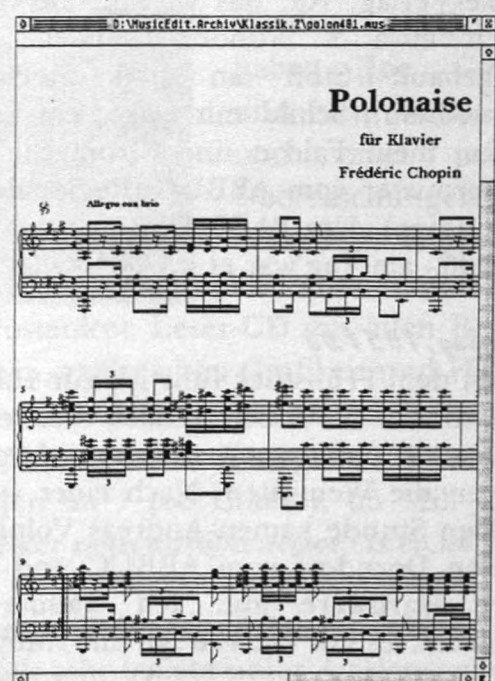
**Partiturseiten 1/4/999 DM 49,-/ 98,-/ 198,-
Demo auf Diskette DM 10,- oder kostenlos
unter: www.atari-computer.de/profwalz**

Direkt vom Entwickler mit Support:

Prof. Herbert Walz

Anton-Köck-Str. 8a, D_82049 Pullach

Tel. 089/7930398 Fax. 089/7937582



Unternehmen Messe

Wir fanden, daß es an der Zeit war, uns mal dem breiten Publikum vorzustellen. Was konnte dafür besser geeignet sein, als die Atari-Messe in Hannover.

Donnerstag, 18.11.99

Gegen 13.00 Uhr machte ich mich bei ziemlichem Sauwetter auf den Weg. Im Radio liefen pausenlos Berichte über Verkehrszusammenbrüche oder Staus - das konnte ja heiter werden! So gegen 16.00 Uhr traf ich ohne größere Komplikationen am Veranstaltungsort ein. Es handelte sich um eine neue Grossmarkthalle, die in mehrere Segmente unterteilt war. Für die Messe war der erste Teil geräumt, der mit seinem verglasten Eingang einen tauglichen, wenn auch etwas kühlen Eindruck machte. Die restlichen Hallen werden nur in den frühen Morgenstunden benutzt, so daß die Blumen-Großhändler den Messeablauf eigentlich nicht behinderten. Bei meiner Ankunft war jedoch kaum ein Stand aufgebaut - anscheinend steckten noch alle im Verkehrs-Chaos. Ich bekam meinen Stand zugewiesen und freute mich über meine Nachbarschaft: Gleich gegenüber - der Axro/Milan-Stand und Hewlett Packard. Zur linken Woller- Systeme und rechts der Falke-Verlag. Na, das ist doch schon was. Nach etwa 3 Stunden war der Stand aufgebaut: Stoff an den Stellwänden (Atari-Blau), Schild mit Logo, ein bisschen Deko, mein Falcon und Strom für meine Untermieter vom ABBUC (Regionalgruppe Hannover). Um 21.30 Uhr - ab ins Hotel. Für 90,- am Tag war es wirklich O.K.

Freitag, 19.11.99

Nach dem Frühstück fuhr ich zur Halle. Als ich so um 8.30 Uhr einlief, war es zwar voller als am Vortag, aber so richtig fertig waren die Wenigsten. Nach einer weiteren halben Stunde kamen Andreas Volpini und Stefan Dorndorf vom ABBUC und bauten ihre Hardware auf. Ich staunte nicht schlecht, als mir ein 130 XE mit 1Mbyte und

3,5" HD- Floppy sauber im XF 551- Gehäuse präsentiert werden. (näheres zu dieser Hardware und einem ebenfalls selbst entwickelten OS lest ihr in dieser und den kommenden Ausgaben) Der Countdown läuft - nur noch wenige Minuten bis zum Start der Atari Fachmesse 1999 in Hannover 3.. 2.. 1.. :) 11.05 Uhr - Mit den ersten Besuchern traf dann auch der Mitarbeiter von HP ein und baute seinen Stand auf.

Folgende Aussteller waren anwesend: Axro und Milan-Computer mit einem etwas zu großem Stand (wirkte irgendwie leer), AG-Computer Technik, ASH, Best electronics (ich konnte ein cooles Shirt ergattern), Berkhan-Software mit dem neuen Omikron-Basic für den Milan, Crazy- Bits (mit Preview von PixArt 5), Hewlett Packard, Falke Verlag, ROM-Logicware, M.u.C.S., Peter Denk, Woller-Systeme (mit N.AES 2.0), WRS-Systeme (Pak68-Beschleuniger) Line Audio Dep., Patrick Eickhoff mit seinem Funmedia, Seidel, Video Game Source Groß (mit neuen Spielen für Lynx und Jaguar im Gepäck), daneben ca. 5-10 weitere kleine Anbieter bzw. Shareware-Autoren. Am späten Mittag trafen auch Centek aus Frankreich ein, mit einem Phenix 060 Motherboard. - Auf die Neuheiten wollen wir in eigenen Artikeln eingehen, die ihr in dieser und den nächsten Ausgaben zu lesen bekommt.

Samstag, 20.11.99

Am Morgen kam ich mit Herrn Martens (Axro) ins Gespräch. Er hofft, daß der Milan Anfang Mai verfügbar sein wird. Entwicklergeräte könnten schon nach der CeBit im Februar rausgehen! Axro geht dabei von ca. 50.000 mehr oder weniger noch aktiven Atarifans aus, die das Hauptklientel ausmachen sollen. Wie unter der Hand zu hören war, gehören bereits auch Firmen zu den Interessenten! Von den Besucherzahlen war der Samstag etwas besser. Da mich meine Mitstreiter besuchten und zeitweise ablösten, kam ich dazu, mich einzudecken: Smurf, Magic, Pappillon, Jiniee - alles muß in einer neuen Version

her. Woller Systeme gaben uns eine Version von N.AES und Rational Sounds zum Testen, was wir natürlich verdammt gerne tun ;)



Leider hatte unsere vorgesehene Testperson für N.AES Probleme, das MultiTOS zum Laufen zu bringen, so daß dieser Test erst in der nächsten Ausgabe erscheinen wird.

Gefreut habe ich mich über den Besuch von Thomas Raukamp, der nicht nur Leser unseres Fanzines ist, sondern ab der Ausgabe 02/2000 die Redaktion der ST-C übernehmen wird. Das läßt hoffen - denn durch sein großes Engagement beim Milan II hatte der bisherige Chefredakteur die Zügel etwas schleifen lassen. Ebenfalls erfreulich waren die Besuche von Mathias Faust und Jan Daldrup, die unser Fanzine auf ihren Homepages pushen wollen!



Der Falke-Verlag informierte sich ebenfalls über unser Heft und lobte uns prompt in der nächsten ST-C - vielen Dank!

Wie war sie nun - die Herbstmesse 99? Leider ist es leerer geblieben als erwartet. Dies hing aber vorwiegend mit den an diesem Wochenende katastrophalen Wetterbedingungen zusammen. Für uns war es ein voller Erfolg. Gemessen an der Besucherzahl war das Interesse für unser Fanzine und unsere CD groß. Ebenfalls gut war es, einige Leser persönlich zu treffen und sich mit ihnen auszutauschen. Etwas enttäuschend fand ich wie immer die Präsentation der Händler. Zwar verstehe

ich, daß die meisten Händler nur ein oder zwei Messen im Jahr machen und deshalb mit keinem professionellen Messe-Stand aufwarten können, doch ein bisschen guter Willen würde oft schon ausreichen. Etwas Stoff an der Rückwand und auf den Tischen, sowie vernünftige Firmen- und Preisschilder sollte man erwarten können - wir haben es mit unserem knappen Budget schließlich auch geschafft. Vorbildlich in dieser Hinsicht war der Stand von AG-Computertechnik. Auch der Axro/Milan-Stand und Peter Denk machten einen ordentlichen Eindruck. ASH - eine der größten Firmen auf dem Atari Sektor enttäuschte mit ihren zwei Tapeziertischen und dem deplaziert wirkenden I-Mac etwas.

Also, bis zur CeBit und der anstehenden Frühjahrsmesse.

Bastian

Medien:

Good bye Atari-Computing !

Bereits seit längerem angekündigt ist es nun traurige Wahrheit geworden, die Atari-Com



puting ist mit der Ausgabe 16 eingestiegen worden. Allerdings haben Joe Connor und sein Team auch noch zwei positive Überraschungen für uns parat. So gab's für alle Abonnenten noch

eine kostenlose Leser-CD mit allen Begleitdisketten, zahlreichen Grafiken und HTML-Texten, usw. Außerdem ist ab sofort die aktuelle Version 3 der Renegade-CD lieferbar. Anfragen an : Joe Connor, 65 Mill Road, Colchester renegade@inactive.cix.co.uk

Computer Flohmarkt // Schnäppchen

Ebenfalls sehr beliebt unter Atarianern war

der zweimonatlich erscheinende Computeflohmarkt. Das Heft wird zwar durch den Schnäppchenführer ersetzt und ist im Preis

Computer **NEU!!** **Schnäppchen** *Die Fundgrube für alle Pfennigfuchser!*

von 7 DM auf 2.90 DM gesenkt worden, allerdings fehlen jetzt die beliebten Frage- und Antwort-Rubriken. Ab sofort gibt's nur noch Ver- und Ankaufsangebote. SCHADE! Wir wollen uns bemühen, einen Teil des Forums durch unsere Quickie-Seiten zu ersetzen.

Gutes muß nicht teuer sein!

The Essence

Vor nicht allzu langer Zeit mußte man für eine PD-Diskette noch bis zu 10 DM bezahlen. Als dann auch im Atari-



sektor die CD-ROMs immer beliebter wurden, kamen nach und nach immer umfangreichere Sharewaresammlungen auf den Markt. Um sich von der Masse abzuheben, gab es meistens noch 1-2 Vollversionen dazu. Den Rekord dürfte bisher die "Atari Gold" mit 20 Vollversionen aufgestellt haben. BISHIER! Sage und schreibe 40 (!) Vollversionen findet man auf Delta Labs "The Essence". Dabei handelt es sich um das Beste von 1993 bis 1999. Im einzelnen sind dies:

1st Guide, Bellini, Boxkite, CAG, Chaos unlimited GEM, Chemcalc, Chronos, CyPress, DaCapo, Before Dawn, Easy PGP, F-Copy pro, Formel Eins, Fussball ST, GraphBase, GemView, GeoCAD, Idealist, Golden Island, JAnE, Kandinsky, Kundendirektor plus, La-

zaz, Laser Design prof., MAdress, Linux Installer, Music Channel, MonoSTar, Play it again GEM, Poison!, Printing Press, Procurator 2, Rolfi, S-Backup, Stella, Turbo Blanker, Thing, TurnUs, Ultimo und Vesal. Als ob das nicht reichen würde, gibt es noch Nachschlag in Form von einigen hundert Spielen, Anwendungen, Hypertexten, Fonts, usw.

FAZIT: Die Zusammenstellung der CD ist durchaus gelungen. So findet man vom Grafikconverter, Malprogramm, Bildschirm-schoner und Kopierprogramm bis hin zu Spielen, Virentkillern und kompletten Textverarbeitungen fast alles. Zwar möchte ich hier nicht verschweigen, daß viele Programme schon einige Zeit auf dem Buckel haben (Rolfi, LDP,...), was bei der gebotenen Fülle aber nicht schlimm ist. Bedenkt man nun noch den Preis von 49 DM, kann das Urteil nur lauten: "Wer hier nicht zugreift, ist selbst Schuld!" Die CD gehört auf jeden Fall in meine persönliche Top 10.

SciFi-Cliparts

Nachdem wir (zumindest wir Atarianer!) unbeschadet das Jahr 2000 erreicht haben, möchten wir euch eine neue CD vorstellen, die uns



(zumindest visuell) noch weiter in die Zukunft reisen läßt. Es handelt sich um die SciFi-Cliparts von Rondomedia.

Diese CD enthält über 500 Cliparts aus den Bereichen Ufos, Satelliten, Monster, Planeten, Hintergründe usw. Alle Bilder liegen im BMP-Format vor und haben durch die Bank eine sehr gute Qualität. Zusätzlich erhält der Käufer zahlreiche AVI-Filme. Der Preis der im Fachhandel erhältlichen CD ist mit etwa 20 DM durchaus angemessen.

Claus

Eigentlich ist unser Test schon überholt. Während wir den dritten und letzten Teil zu der Version 7.5 Evo veröffentlichen, erschien bereits die Version Office 8.

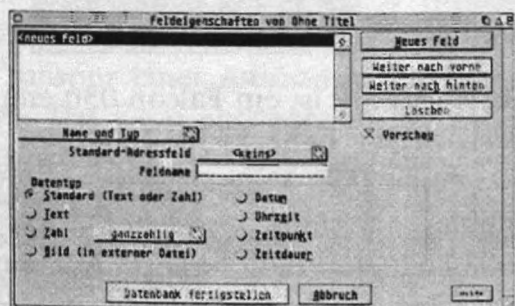
Nachdem, was wir gehört haben, unterscheiden sich die Versionen aber nur in Detailfragen, die wir bei unserer eher globalen Betrachtung aber eh nicht beleuchten. Die kurzen Erläuterungen zu diesem Teil von Papyrus dürften auch in der neuen Version ihre Gültigkeit behalten. Trotzdem habe ich mich entschlossen, in der nächsten Ausgabe noch einmal kurz auf die Neuerungen einzugehen.

Es gibt zwei Wege, in den Datenbank-Teil von Papyrus zu gelangen. Entweder man lädt eine Datenbank über die File-Select-Box oder man bedient sich dem kleinen Dateikartensymbol aus der Funktionsleiste.



Beim Betätigen dieses Buttons wird die zuletzt erstellte Datenbank geladen. Ist noch keine Datenbank vorhanden, so kann der User auf eine der zahlreichen Beispieldatenbanken zurückgreifen oder eine eigene, neue Datenbank erstellen.

Die Erstellung einer einfachen Datenbank ist relativ leicht. Nachdem man den entsprechenden Menüpunkt gewählt hat, müssen die Felder und ihre Art bestimmt werden. Dies geschieht über das folgende Dialogfenster:



Man kann beliebig Felder editieren oder löschen. Erstellt man ein Feld 'Name', so müssen diesem noch Attribute zugeordnet werden. Ist der Eintrag eine Zahl oder ein Text, oder gar beides. Es können auch Datum- oder Uhrzeitformate gewählt werden. Einige Felder gibt es auch schon vordefiniert.



Beendet man die Feldeeditierung, so könnte es eigentlich schon losgehen. Über ein Dateikartensymbol gelange ich zur Eingabemaske.

Ist diese noch nicht erstellt, gibt Papyrus als Maske eine einfache Tabellenform vor. Mit 'Formular ändern' kann man die Eingabemaske so zurecht schieben, wie man das Formular gerne hätte. Auch die Feldeigenschaften können leicht verändert werden.

Gibt man einige Datensätze ein und springt wieder ein Fenster zurück, sieht man seine Daten tabellarisch angeordnet. Von hier aus kann man nun alles mögliche mit den Daten machen. Man kann Blöcke markieren, in Papyrusdokumente exportieren oder seine Daten nach den verschiedensten Kriterien ordnen. Ordnet man z. B. unsere Leserdaten nach dem Feld 'Forderungen' so kann ich sehen, wer noch nicht bezahlt hat ;)

Auch die Suchfunktion ist sehr detailliert, was man den Papyrus-Autoren bei besonders großen Datenbanken danken wird. (bei z. B. 100 verschiedenen 460Ω-Widerständen kann die zusätzliche Diversifikation des Herstellers hilfreich sein)

Das Papyrus-Handbuch geht in der Version 7.5 noch nicht auf den Base-Teil ein. Die Hypertexterläuterungen sind aber sehr umfangreich. Gepaart mit den Beispiel-Datenbanken und den Verweisen auf diese fällt eine Einarbeitung aber leicht.

MoST

AniPlayer Version 2.0

Text von Robert Schaffner

doitarchive@atari-computer.de

doitarchive@arcormail.de

www.atari-computer.de/doitarchive/

home.arcor-online.de/doitarchive/

AniPlayer in der Version 2.08 ist ShareWare. Bei AniPlayer handelt es sich um einen Multimedia-Player, der kompetent in Assembler 68000 und DSP 56001 Code realisiert wurde.

Das geschah in der Hauptsache wegen der Möglichkeit, so schnelle Routinen zur Bilddekomprimierung schaffen zu können. Durch eine integrierte Resource-Datei ist es möglich, durch Hinzufügen einer ASCII-Textdatei namens „N_FRENCH.TXT“ das Programm in deutscher, englischer, französischer oder auch schwedischer Sprache nutzen zu können.

Ein deutlicher Ansatzpunkt für deutsche Autoren, eine weite Verbreitung des eigenen Produktes auch über die Landesgrenzen hinaus zu erreichen. Eine beispielhafte Lösung wird hier mit dem Aniplayer quasi direkt frei Haus geliefert. Anwender können sich Programmtexte selber übersetzen und die Software so der eigenen Sprache anpassen.

AniPlayer 2.08 unterstützt die folgenden Videoformate:

- QuickTime Movies (MOV), Video For Windows (AVI)
- Autodesk Animator-Format (FLI/FLC/FLH).
- Interactive Video QuickTime VR (MOV).
- Audio Visual Research (AVR), Microsoft RIFF-WAVE (WAV)
- Apple Interchange File Format (AIF).
- Bilder im JPEG-Format (JPG).
- Ton-Dateien in folgenden Formaten: Au

dio Visual Research (AVR) Microsoft RIFF-WAVE (WAV)

Apple Interchange File Format (AIF),

Real Audio (RA 14.4K und 28.8K)

MPEG 1/2 Audio Layer 1,2,3 (MP1/2/3).

Meines Wissens nach wurde AniPlayer ursprünglich alleine nur für den Atari Falcon entwickelt und optimiert, mittlerweile läuft das Programm aber auch auf anderer Atari Hardware und diversen Clones. AniPlayer läuft perfekt unter MagiC. Zügiges Abspielen erreicht man auf Falcons mit eingebautem Beschleuniger in jeder Bildschirmauflösung. Generell eignet sich so z. B die französische CENTurbo-Erweiterung perfekt, um Filme und MP3 Files abzuspielen. AniPlayer enthält in seinem Archiv auch einen Hardwarepatch für CT2 Falcons, welcher DSP_IRQ.PRG im Autoordner einspart.

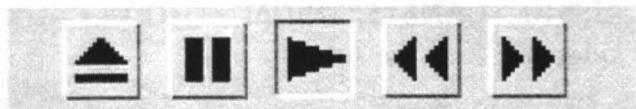
AniPlayer spielt Videoanimationen von einem angeschlossenen SCSI CD-ROM direkt ab. Das Abspielen der Videodateien funktioniert im <direct-to-disc> Verfahren, was bedeutet, dass die Daten einer Filmdatei nicht vollständig in den Speicher des Rechners geladen werden müssen, sondern nur teilweise, gerade das, was davon benötigt wird. Dieses Verfahren reduziert den Speicherverbrauch des AniPlayer drastisch. AniPlayer läuft so dann auch auf kleineren Systemen problemlos.



Als Hardware ist ein Falcon 030 empfehlenswert, dieser beherrscht Truecolor und besitzt einen DSP. Vorzugsweise ein TOS-kompatibles System, welches auf einem 68030/040/060/PPC basiert. Auf einem Falcon wird in Truecolor und mit Hilfe des

DSP eine akzeptable Filmwiedergabe erreicht, ohne dass Bilder, wie bei diversen anderen Verfahren, ausgelassen werden müssten. An freiem Speicher sollten sie dem AniPlayer ca. 2 MB RAM, besser mehr, zur Verfügung stellen können.

AniPlayer unterstützt einige Grafikkarten und läuft auch unter MagiCMac mit 2, 16 bzw. 256 oder aber auch mit 16 Mio Farben. Die schnellste Darstellung erfolgt nach Angaben des Programmierers im Truecolor Modus des Falcon, eines TT oder eines HADES mit Grafikkarten bei 32768/65536 Farben. Die Darstellung erfolgt in einem GEM-Fenster oder aber auch als Fullscreen-Display. Aktiviert man die Videobedienung,



kann man sich leicht durch einen Film vor und zurück bewegen.

Das FLI/FLC/FLH-Format, welche sich z. B. mit APEX Multimedia erzeugen lässt, ist formatbedingt von diesem Feature leider ausgeschlossen.

Aniplayer unterstützt das AV-Protokoll. Der Anwender kann mit einem Doppelklick auf eine Filmdatei erreichen, dass diese geladen und abgespielt wird. Zwingend erforderlich ist, dass hierzu Dateitypen wie z. B. *.AVI, *.MOV, *.FL? & *.MPG korrekt bei ihrem AV-fähigen Desktop angemeldet wurden. Das Programm unterstützt DMA-Sound direkt, funktioniert aber auch ohne DMA-Hardware. Ist das der Fall, wird ein YAMAHA-Soundchip benutzt, sofern vorhanden. AniPlayer 2.08 erlaubt es dem Anwender, die Tonspur einer Animation extra zu speichern. Das kann entweder in der Originalfrequenz oder, wenn keine Frequenzumwandlung gewählt ist, in Systemfrequenz geschehen. Hierbei werden generell drei Formate unterstützt:

- AVR, Audio Visual Research (ATARI).
- WAV, Microsoft RIFF-WAVE (PC).
- AIF, Apple Interchange File Format (MAC).

Aniplayer ist seit einiger Zeit auch ein ID4-OLGA Server. AniPlayer ist somit direkt als PlugIn für Atari CAB zu gebrauchen. Inwieweit andere Software dieses PlugIn-Verfahren bereits unterstützt, ist mir leider nicht bekannt.

AniPlayer 2.08 kommt mit folgender Hardware perfekt zurecht:

Sie benötigen eine FPU nur für das Real-Audio 28.8k - Format. Abspielen von MP3 ist ohne den mathematischen Co-Prozessor nicht möglich.

Ein Falcon mit DSP Unterstützung ist bei einer TrueColor Darstellung notwendig.

Ein TT mit Grafikkarte ermöglicht die Darstellung unter 32768/65536 Farben.

Generell benötigen Sie ein TOS-kompatibles System (68030/040/060/PPC) und ein Minimum von 2 MB RAM freiem Speicher. Die folgenden Grafikmodi werden laut der Anleitung vom AniPlayer direkt unterstützt.

- Alle möglichen FALCON-Auflösungen.
- Alle ATARI-Grafikmodi mit ‚Planes‘.
- 24 bit (Truecolor) Grafikkarten (Motorola-Format 32bit PowerMac, NOVA ET4000 HADES).
- Grafikkarten mit 32768/65536 Farben Motorola-Format (z. B. MATRIX) oder Intel-Format (z. B. NOVA).
- Grafikkarten mit 256 Farben, ohne ‚Planes‘.
- MagiCMac mit 2, 16, 256 & 16 Mio Farben.

Unterstützte Bildkompressionsroutinen:

Microsoft Video 1 MSVC, Radius Cinepak, Intel Indeo R3.1, Intel Indeo R3.2, Apple Uncompressed, RAW8/16 256/32768 16

/24/32 24/32 Microsoft RGB, Apple Animation RLE, AVI RLE4 kein Test, Apple Video RPZA, Apple Graphics SMC...

Unterstützte Tonkompression:

- MS_ADPCM: 16 bit AVI/WAV (APCM), 4 bit-Speicherung.
- DVI_ADPCM: 16 bit AVI/WAV (DVI), 4 bit-Speicherung.
- IMA4: 16 bit MOV, 4 bit-Speicherung.
- MULAW: 16 bit AVI/WAV (ULAW), 8 bit-Speicherung.
- MAC3: 8 bit MOV, 1/3 bit-Speicherung.
- MAC6: 8 bit MOV, 1/6 bit-Speicherung.
- PCM: unkomprimiert AVI/WAV.
- RAW0: unkomprimiert MOV.
- RAW: unkomprimiert MOV.
- TWOS: unkomprimiert MOV.

Video Kompressionsverfahren:

-AVI-Dateien (RIFF):

* CRAM8/16: Microsoft Video 1 (MSVC) * CVID: Radius Cinepak * CYUV: Creative Video Blaster CYUV * IJPG: Intergraph JPEG * IV31: Intel Indeo R3.1 * IV32: Intel Indeo R3.2 * IV41: Intel Indeo R4.1 * JPEG: JFIF JPEG * MJPG: Motion JPEG * RGB4/8/16/24: Microsoft RGB * RLE4/8: Microsoft RLE * RPZA: Apple Video RPZA * RT21: Intel Indeo R2.1 * ULTI: IBM Ultimotion * VDOW: VDO Proprietary * XMPG: Editable MPEG * YUV9: Intel Raw YUV9

-MOV-Dateien (QuickTime):

* CVID: Radius Cinepak * IV31: Intel Indeo R3.1 * IV32: Intel Indeo R3.2 * IV41: Intel Indeo R4.1 * JPEG: JFIF JPEG * MSVC8/16: Microsoft Video 1 * PGVV: Radius PGVV * RAW1/2/4/8/16/24/32: Apple Uncompressed * RLE1/2/4/8/16/24/32: Apple Animation RLE * RPZA: Apple Video RPZA * RT21: Intel Indeo R2.1 * SMC: Apple Graphics SMC * SPIG: Radius Spigot

* YUV2: Component Video YUV2 * YUV9: Intel Raw YUV9 (YVU9)

Durch Drücken der HELP-Taste erscheint ein Hilfsdialog, in dem alle Funktionen des AniPlayers in kurzen Begriffen erklärt wird. Eine ausführlichere Dokumentation liegt im Archiv als Hypertext in deutscher Sprache dabei. Ein ASCII-Text in deutsch genügt, um alle Funktionen korrekt zu erläutern. AniPlayer unterstützt Bubble-Help mit deutschen Texten.

Aniplayer hat Shareware-Status.

Um sich registrieren zu können, müssen US\$10, CAN\$15, 15DM, CHF15, 7UKP oder 50FF an die Adresse von:

Didier MEQUIGNON

**25, rue de l'Ascenseur 62510 ARQUES
FRANCE**

geschickt werden. Weiterhin werden für eine korrekte Registrierung folgende Angaben benötigt:

Name

Adresse

Ort/Land

E-mail

Rechnerkonfiguration als Information

Nach erfolgreicher Überweisung des Betrages erhält man einen persönlichen Schlüssel, der für die Registrierung nötig ist. Diesen geben sie dann in den entsprechenden Dialog ein. Vergessen Sie nach Eingabe ihres Schlüssels nicht, die Einstellungen zu speichern.

AniPlayer Support:

Internet / e-mail:

didier.mequignon@wanadoo.fr

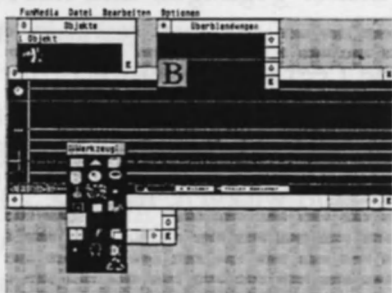
<http://perso.wanadoo.fr/didierm/>

Funmedia

Wer erinnert sich noch an das Falcon-Malprogramm Funny Paint? Nun, Funnypaint scheint erwachsen geworden zu sein und hat sich zu einem richtigen Multimedia Programm entwickelt.

Nachdem ich von einer kleinen Demonstration des Programms auf der Messe in Hannover ziemlich beeindruckt war und ich sowieso unser PMP-Video neu vertonen wollte, habe ich mir die Funmedia CD für 70,-DM zugelegt. Das Programm wird wahlweise auf CD (mit einigen Beispiel-Filmen) oder aber auf Disketten geliefert (dann natürlich ohne Beispiel-Filme, aber eine Ecke billiger).

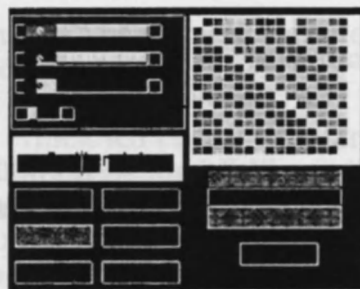
Wie vorher schon angedeutet, handelt es sich bei Funmedia um ein komplettes Video-Schnittstudio mit der Möglichkeit, Sequenzen mit verschiedenen Überblend-Effekten zu versehen oder Szenen nachzuvertonen. Alle Möglichkeiten des Programms aufzuzählen, würde sehr wahrscheinlich den Rahmen sprengen, aber die Möglichkeiten sind schon fantastisch! Man kann mal eben ein 3D-Objekt entwerfen und mit einer Oberfläche versehen, anschließend kann man das Ganze dann beliebig beleuchten und drehen, etc. Die Oberfläche bzw. das Konzept ist einem klassischen PC-Programm entnommen, welches zuvor auch schon bei der französischen Konkurrenz aufgegriffen wurde (Mountain).



Kaum zu glauben, daß das Programm in GFA Basic geschrieben wurde und auch auf einem Standard-Falcon einigermaßen passabel läuft. Es sei jedoch darauf hingewiesen, daß man im Prinzip eine

Erweiterungskarte bzw. Grafikkarte haben sollte, mit der man mind. die Falcon True Color Auflösung fahren kann, da der Falcon im 256 Farben Modus nicht vernünftig arbeitet und nur Grafikmüll produziert (laut Patrick liegt dies an der planeorientierten Grafikausgabe des Falcon - aha!). Auf dem Milan oder mit Grafikkarte funktioniert das Programm dann auch wunderbar in 256 Farben.

Seit der Messe war der Programmierer natürlich nicht untätig und hat das Programm weiter verbessert. So hat er angefangen, zeitkritische Routinen in Assembler umzuschreiben und Importmodule zu coden, damit man etwas mehr Formate zur Auswahl hat. Seit der Messe ist eine MOV-Player Routine dazugekommen und ich hoffe, daß sich bei den Bild-Formaten auch noch etwas tut und zumindest das GIF Format unterstützt wird. Als Standard wird das eigene FUN Format und das AVI-Format unterstützt, was aber je nach Kompression Probleme bereiten kann (Clip kann nicht geladen werden).



Gerüchteweise war zu hören, daß sich der Falke-Verlag für das Programm interessiert und wohl einen Grafiker dransetzen will, der die Icons überarbeiten soll. Die Optik ist zwar nicht so schlimm, wie es teilweise in der ST-Computer zu lesen war, aber schaden könnte es nicht :-). Scheinbar gibt es auch noch diverse andere Unterschiede zwischen Falcon und Milan, da auf meinem Falcon die Dialog-Fenster zum Teil sehr merkwürdig aussehen (siehe Screenshots). Laut Programmierer gibt es aber diese Probleme auf dem Milan nicht.

Schade ist auch, daß Funmedia keine gedruckte Kurzanleitung enthält, welches für

Video-Einsteiger sicherlich sehr hilfreich wäre. Zwar gibt es eine komplette Anleitung als HTML-Text auf CD (die sogar als Online-Hilfe zur Verfügung steht, da das Entwicklerteam mal eben noch einen HTML - Reader gecodet hat) - etwas Gedrucktes ist aber in den meisten Fällen um einiges angenehmer.

Fazit:

Positiv:

- sehr große Funktionsvielfalt
- sehr gutes Preis-/Leistungsverhältnis
- klasse Support (ständig neue Updates)
- mit weiteren Grafik/Video - Formaten ist zu rechnen

Negativ:

- keine 256 Farben-Wiedergabe beim Falcon
- keine gedruckte Anleitung
- unschöne Schriftdarstellung in den Dialogboxen (auf dem Falcon)
- ab und zu unschöne redraw Fehler
- hin und wieder kam es auf meinem Falcon noch zu Abstürzen

Eine Demo-Version bzw. weitere Infos gibt es unter:

web: <http://ww.dpl.net/user/dpl-00777/>
email: P.Eickhoff@DerPatriot.com

CDLab v020ß

Vor kurzem, beim Surfen im Internet, bin ich über ein Programm gestolpert, daß mich wirklich fasziniert hat. >CDLab< v0.20ß. Dabei handelt es sich um ein CD-Copy-Tool für alle Ataris (ab ST vermutlich). Programmiert wird es von François GALEA (Main Code) und Dominique Béréziat (WinDom GEM library).

Voraussetzungen:

- ATARI oder kompatibler
- SCSI oder IDE Interface

- min. 700 MB freier Speicher auf der FP

Aus dem Hypertext erfuhr ich, dass diese Version in der Lage ist, CDs zu kopieren und in naher Zukunft auch das Erstellen von Audio-CDs, CD-ROMs und Mixed Mode CDs möglich sein soll.

Leider konnte ich noch nicht alle Funktionen testen, denn mir fehlt noch der nötige Harddisk-Speicherplatz. Ich hab' nicht vor, nahezu meine ganze Platte zu löschen oder auf ZIP zu schreiben. Trotzdem habe ich mich nicht abhalten lassen und meinen Brenner kurzerhand vom Mac an den Atari geklemmt. Da ich HDDRIVER benutze, hatte ich keinerlei Probleme und der Brenner wurde von CDLab anstandslos erkannt. CDR rein und eine Audio CD ins andere CD-ROM - CD-copying gewählt - eine Dialogbox geht auf und will wissen, von wo nach wo ich kopieren möchte. Leider gibt es in der momentanen Version nicht die Möglichkeit, DAO (disk at once) zu brennen. Also muß zuerst ein Image auf der Platte erstellt werden. Das habe ich dann schnell mal abgehakt. Aber ich hab' ja ein rewritable und so musste dann eine CD-RW dran glauben, die ich 'eh löschen wollte. Funktion ausgewählt und wieder eine Dialogbox, die wissen will, ob ich schnell löschen (ca. 10-15 Sek.) oder normal löschen (ca. 20 Min.). Ich bin auf Nr. Sicher gegangen und habe die "normal"-Löschen Funktion gewählt. Nun kam gähnende Leere. Der CD-Recorder meldete, dass er arbeitet und der ATARI stand still. Nix überstürzen, dachte ich und hab mal abgewartet. Und wirklich, nach ca. 20 Minuten ging die Brenner-Schublade auf und CDLab meldete, dass der Löschvorgang erfolgreich abgeschlossen sei.

War das schon alles? - Das ist ja einfach! :-)
Fantastisch, das geht sogar auf 'nem ATARI.
Wenn auch ein wenig später, aber irgendwie

ist bisher immer noch alles auf dem ATARI möglich gewesen, was auch auf anderen Rechnern geht. Wollen wir hoffen, dass dies auch in Zukunft so bleibt. Ich werde mir auf jeden Fall noch eine Platte zulegen und das Programm registrieren lassen und der Dinge harren, die sich entwickeln werden. Don't change- stay ATARI

Raimund

Online

Wer MidiMaze mag, der sollte mal bei den wirklich Smily-Verrückten vorbei surfen. Unter www.midimaze.de findet ihr eine Spielergemeinschaft, die regelmäßig Sessions abhalten. Außerdem gibt es allerhand Wissenswertes zum Programm und diverse Downloads.

Ganz neu ist die Black Atari **BBs Gruenhainichen** von Robert Doerfler. Schön daran ist vor allem die Tatsache, daß Robert erst seit kurzer Zeit auf dem Atari ist und anscheinend schon 'Blut geleckt' hat. Derzeit ist die Box nur von 21.30-22.30 Uhr unter 03729490107 zu erreichen. Sobald ein zweiter Rechner vorhanden ist, sollen die Online-Zeiten und der Umfang der Box ausgebaut werden. Alle DFÜ-Freaks sollten mal reinschauen.

just a joke...

Bill Gates tritt demnächst bei Thomas Gottschalk in **Wetten, Daß...** auf. Er will 10 klassische Windows-Abstürze nur an den Aufschreien der User erkennen !!!

Bill Gates und Jack Tramiel sterben und kommen in den Himmel. Petrus will, daß sie zunächst Buße tun, bevor sie Einlass in den Himmel erhalten. Gott hat beschlossen, daß beide je einen Nadelstich für ihre irdischen Fehler bekommen. Als erstes ist der ehemali-

ge ATARI-Boss dran. TOS 1.02 Atompilze beim Absturz. Pieks, Joystick-Ports, die einem die Finger brechen. Pieks ... Nach drei Minuten ist die Prozedur beendet und Tramiel reibt sich den Hintern. „Wo ist den Bill Gates hin?“ Petrus' Antwort: „Wir versuchen schon die ganze Zeit, den Kerl unter die Nähmaschine zu klemmen...“

Bill Gates geht durch einen Zauberwald und trifft einen kleinen Wunderpilz. Dieser guckt sich Bill genau an und sagt: „Du hast einen Wunsch frei.“ Bill Gates überlegt und sagt dann: „Ich will, dass jeder Mensch auf dieser Welt glücklich ist“ Der Wunderpilz: „Mensch, das ist aber ganz schön happig! Hast du keinen besseren Wunsch?“ - „Ich will, daß alle Fehler aus Windows behoben werden.“ - „O.K., O.K., wieviele Menschen sollte ich gleich noch glücklich machen ???“

Zwei Microsoft-Mitarbeiter fahren im Auto. Plötzlich gibt es ein komisches Geräusch und das Auto bleibt stehen. Der erste meint: „Es ist bestimmt ein Fehler im System. Wir brauchen ein neues Update.“ - Darauf der zweite: „Ach quatsch! Lass uns alle Fenster schließen und dann neu starten...“

*** If you can't beat your computer in chess, try kickboxing! ***

Kürzlich erhielt ich eine interessante E-Mail. Es ging um ein neues PC-Virus. Vor folgendem wurde gewarnt: „Das neue Virus formatiert innerhalb von Sekunden Ihre Festplatte und alle Disketten in 2m Umfeld um den Computer. Danach geht es, wenn sie Nachtschicht haben, mit Ihrer Frau ins Bett. Am Morgen schnappt es sich Ihre Kreditkarte, haut mit Ihrem Auto ab und verschauert mit Ihrer VISA Ihr gesamtes Geld im nächsten Puff...“

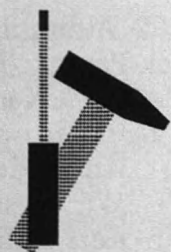
Wann besteht bei einem PC keine Absturzgefahr? Während des Stromausfalls!

Warum ist ein PC für nichts zu gebrauchen? Er ist zu hart, um sich damit den Arsch ab-zuputzen.

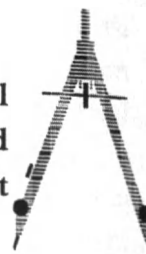
Warum sagt ein Microsoftie nie etwas zum 68060? Weil er soweit gar nicht zählen kann!!

Achim





Under Construction



Die erste Umfrage war ein voller Erfolg und auch beim zweiten mal war eure Resonanz groß. Macht weiter so, saht die Preise ab und zeigt damit dem Markt und den Autoren, daß ihr ihre Arbeit honoriert.

Dieses mal lauten die Gewinner Torsten Othmer und Sven Tilmann. Beide erhalten die CA-CD-Rom das Spiel Verthor und World of Puzzle - viel Spaß. Nun zu den Ergebnisse der Umfrage. Hierbei werden die bisherigen Ergebnisse mit den neuen Einsendungen verrechnet.

Favorisierte Systeme:

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

Beste neue Hardware:

1. Milan bzw. Milan II
2. Centurbo II
3. The Link
4. Hades
5. Phenix 060

Beste Anwendung:

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

Anmerkung: Bei den Systemen ist der Falcon zwar noch der Beliebteste, doch der TT hat diese Ausgabe mächtig aufgeholt (die TT-Besitzer fühlten sich wohl zum Handeln aufgefordert) Der Milan findet eine immer größere Akzeptanz. Generell scheinen die Clones die interessanteste neue Hardware zu sein. Bei den Anwendungen hat Papyrus einen riesigen Vorsprung vor allen anderen Programmen. Immer beliebter werden Tools zur CD-Bearbeitung

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
4. Archon

Shareware-Charts:

1. FunMedia
2. Aniplayer
3. Thing
4. Gemview
5. Slay

Anmerkung: Bei den Games hat sich eigentlich nichts getan - es ist ja auch kein neues kommerzielles erschienen. Bei den Shwareware-Charts bleibt FunMedia an der Spitze und mi Slay ist ein Spiel in die erste Garde gerückt.

Demos/Intros:

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

Firmen für Atari/TOS:

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

Atari-Medien:

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

Anmerkungen: Bei den Demos gab es erstaunlich wenig Bewegung, was sich aber aufgrund der neuesten Leckerbissen ändern dürfte. Die Händler und Entwickler lagen auch diesmal recht dicht beieinander. .

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

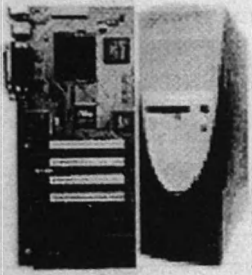
Favorisiertes System :	
Beste neue Hardware :	
Beste Anwendung :	
Bestes 16/32 Bit-Game :	
Bestes 8 Bit-Game :	
Shareware-Hits :	
Bestes Demo/Intro :	
Firmen-Charts :	
Atari-Medien :	
kostenlose Kleinanzeige :	
Name und Adresse:	

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

In der letzten Ausgabe gab es eine kleine technische Panne. Die grauen Lösungsfelder des Rätsels sind beim Kopieren nicht 'durchgekommen'. So konnte man zwar die Fragen beantworten, doch das Lösungswort nicht erfahren. Wenn ihr trotzdem mitmachen wollt, schickt eine Kopie der ganzen Seite an uns - dann seid ihr bei der Verlosung dabei!

Jetzt zum diesmaligen Rätsel, was wohl nur was für echte Freaks ist. Zu gewinnen gibt es einen CD-Pack (GemOnly, CA1, Atari forever und Mission 1) Ein kleines Bilderrätsel: Wie heißen diese 5 Programmierer ? Tip: Alle 5 waren mal bei Activision beschäftigt und haben einen Top Hit gelandet. Einsendeschluß: 10. März 2000





Milan II - die Fakten

Endlich ist es soweit! Der Milan II (oder wie immer er auch letzten Endes genannt wird) war in Hannover zu bestaunen. Neben zwei Milan I war ein Prototyp pünktlich zur Messe parat.

Der Rechner kam in einem blau/grauen Kunststoffgehäuse daher, zu dem es eine passende Tastatur und evtl. auch einen passenden Monitor der Marke Acer geben soll.

Der Milan I war schon recht zügig, doch was ich auf dem Milan II an Software gesehen habe, lief vom subjektiven Arbeitsgefühl her so schnell wie auf einem modernen PC.

Mit Magic und Jinnee ausgerüstet, findet der User einen gut durchdachten Arbeitsplatz vor, der noch durch neue Icons verschönert werden soll. Seit kurzer Zeit stehen die technischen Daten auf der Milan-Computer Homepage:

ATX-Towergehäuse, Tastatur und Maus
MC68060 mit 66MHz (80MHz in Arbeit)
64MB SDRAM
4 MB ATI-Grafikkarte (16 Mbyte erweiterbar)
SoundBlaster SB64 PCI
Festplatte (mindetsens 10 GByte)
40x Cyberdrive CD-ROM
TEAC 1,44 MB Diskettenlaufwerk
2 x IDE, 3 x seriell, 1 x parallel, 2 x USB

An Software liegen bei:

MagiC + Jinnee, NVDI, IConnect mit Draconis Internet-Suite, Pixart, Smurf SilverEdition, Photoline, Texel home, COMA, Calamus SL Gutschein (Erwerb der Vollversion für DM 199,-) sowie Tempus Word 4 oder Papyrus Home, RunningMilan, Impulse, Gnu C/C++, Omnikron-Basic 6, Face Value, ST-Guide, BubbleGem ...

Wie ihr seht, mangelt es an neuer Software nicht. Erfreulich ist, daß einige Programme direkt für den Milan geschrieben oder wieder aus der Versenkung geholt wurden.

Dieser Rechner ist nicht zuletzt deshalb ein Schnäppchen, da wirklich jedem Anwender eine breite Softwarepalette mitgeliefert wird. Der User startet mit einer Vollausstattung: Text, Grafik, Verwaltung, Programmierung und Spiele.

Auch für die Zeit nach dem Verkaufsstart (Anfang des 2. Quartals) sind interessante Programme angekündigt, ganz davon zu schweigen, daß alle fortentwickelten Programme wohl Milan-tauglich gemacht werden dürften. Generell könnte der Milan II all seinen Skeptikern zum Trotz einen echten Motivationsschub bewirken.

Denen, die den Atari-Erben als technisch veraltet ansehen, sei einmal folgendes vor Augen geführt. Laut einem Hardware-Buch des Markt und Technik-Verlags wird die reine Rechengeschwindigkeit eines Motorola 68060 bei 66 MHz mit ca. 140 MIPS angegeben. Dies ist schon ganz schön flott, liegt aber nur im Bereich eines Pentium I.

MIPS und FLOPS sind aber rein rechnerische Werte, die mit der tatsächlichen Arbeitsgeschwindigkeit nichts zu tun haben. Sie geben nur die maximal bearbeiteten Operationen innerhalb einer Sekunde an, welche aber theoretischer Natur sind. Ebenfalls entscheidend für die Geschwindigkeit des Systems sind Faktoren wie die spezielle Prozessor-Struktur, der RAM / ROM - Zugriff, die Größe des Betriebssystems und die Geschwindigkeit der übrigen Komponenten.

Liest man den Abschnitt über die 68000'er-Serie weiter, so werden die Prozessoren als besonders leistungstark im Bereich des

Bild- und Textaufbaus bezeichnet. Der Zugriff auf RAM und ROM erfolgt mit der vollständigen Busgeschwindigkeit von 66/80 MHz (bei der geplanten 80 MHz-Version erhöhen sich zudem MIPS und FLOPS). Die vorhandenen Betriebssysteme sind bedeutend kleiner als Windows oder MacOS und lassen dabei trotzdem keine Wünsche offen. Gepaart mit ausschließlich modernen Hardwarekomponenten ergibt sich ein rundes Bild.

Was nutzen aber all diese Spekulationen, entscheidend ist das subjektive Arbeitsempfinden und dazu gibts die ersten Benchmarks:

Das Testsystem ist ein Milan II, 32 MB Ram, mit TOS 4.08 und NVDI 5

Referenz	ST, NVDI	Falcon mit FPU&NVDI	TT mit Fast-Ram& NVDI
Dialog Box	4225%	3350%	1660%
VDI Text	14110%	7842%	9689%
VDI Graphics	1266%	816%	391%
Gem Window	1909%	1829%	880%
RAM Access	7887%	4025%	1625%
ROM Access	7887%	2812%	1775%
VDI Scroll	3613%	4109%	1990%

Diese Angaben stammen von der Milan-Computer Homepage. Unter Milan-Computer.de sind noch weitere Zahlen abrufbar.

Gegenüber dem o. g. Testgerät hat sich schon einiges getan (z. B. 64 MB Serie) und wird sich noch einiges tun, so daß die Benchmarks der Seriengeräte noch höher

liegen könnten. Betrachte ich also jetzt die Tatsache, daß all meine Software zwischen dem 3-100 beschleunigt wird, so reicht mir dies als Vergleich zum PC. Mehr Geschwindigkeit brauche ich nicht.

Man erhält nun also ein relativ günstiges Gerät, mit einem derzeit wohl einzigartigen Softwarepaket. Die Verarbeitung dürfte dank der 'Großfertigung' in Ordnung sein. Für einen User, der derzeit sowieso über einen TOS-kompatiblen verfügt, kommt noch das Argument hinzu, daß er seine Software, die er bereits hat, weiternutzen kann und nicht neu anschaffen muß.

Der Support wird zwar nie PC oder Mac-Niveau erreichen, doch ich bin zuversichtlich, daß die jetzige Marktsituation mindestens gehalten, wenn nicht sogar entscheidend ausgebaut werden kann. Außerdem bedeuten viele Programme nicht gleich hohe Qualität.

Zu hoffen ist, daß die Auslieferung pünktlich erfolgt und daß dem reichhaltigen Angebot weitere Programme folgen (sieht aber derzeit in alle Bereichen sehr gut aus).

Ich persönlich hoffe, daß das beiliegende Softwarepaket gut dokumentiert ist, um auch Usern von Fremdsystemen den Rechner schmackhaft zu machen. Nur, wenn jedem ein schneller, umfangreicher und leichter Einstieg in den TOS-Markt möglich ist, ist eine Entwicklung über die Stagnation hinaus möglich.

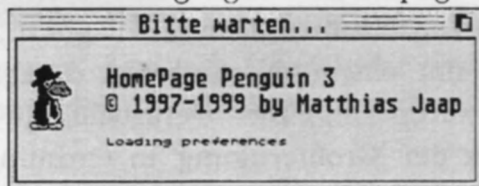
Wir werden auch auf der CeBit dabei sein und den Milan und seine Annahme beim Publikum beobachten.



Mo'ST

HomePagePenguin 3

Ein Programm, welches anscheinend akribisch weiterentwickelt wird, ist HPP von Matthias Jaap. Bei HPP handelt es sich um ein Tool zu Erstellung eigener Homepages.



Dies kann mit HPP 3 auf zwei Weisen erreicht werden. Wer fit in HTML ist, kann HPP als reinen Editor mit komfortablen Dialogen nutzen. Diese Option nennt sich Navigator. Die zweite heißt Wizard und hinter ihr verstecken sich verschieden vorgefertigte Dialoge, um eine HTML-Datei zu erstellen, auch wenn man davon gar keine Ahnung hat.

Das ganze funktioniert folgendermaßen: ich wähle anstatt des Navigators unter Seitenaufbau ein vorgefertigtes Set. Z. B. 'Normal'. jetzt beginnt ein Dialog. Als erster Menüpunkt steht die Überschrift an. Sie bildet nicht nur den Anfang unserer kommenden Homepage, sondern ist auch bei den Suchmaschinen des www von großer Bedeutung. Man gibt den Text in der Dialogbox ein und kann auch noch eine 2. Überschrift anfügen. Anschließend stehen dem User einige Attribute zur Auswahl. Textgröße und Font, sowie Farbe und Ausrichtung. Weiterhin kann ein Trennstrich unter den Überschriften gesetzt werden.

Das nächste Menü erlaubt es, eine Grafik einzufügen, diese auszurichten und auf Wunsch zu umranden. Auch diese Funktion ist denkbar einfach gehalten und übersichtlich gestaltet. Der Bedienkomfort und die Einfachheit

gehen natürlich zu Lasten der Kreativität. Zu guter letzt wird dann eine vorher zu erstellende Textdatei eingefügt, ausgerichtet und der Font und die Farbe bestimmt. Fertig ist eine einfache Info-Homepage! Die anderen Sets haben natürlich noch etwas mehr zu bieten, funktionieren aber nach dem gleichen Prinzip.

Fazit: Die vorgegebenen Seiten sind im Resultat sehr schlicht, aber wirklich kinderleicht zu erstellen. Für anspruchsvollere Seiten empfiehlt sich der Navigator, der allerdings HTML- Kenntnisse voraussetzt. Hoffentlich entwickelt sich dieses Programm so positiv weiter! Bezug: **M.u.C.S.** Vollversion DM 49.95

Mo'ST

Jetzt neuer OnlineShop
Noch besser suchen, stöbern, kaufen.
Direkt von zu Hause, 24 Stunden lang.
www.ATARI-Fachmarkt.de

ATARI
GEBRAUCHT-FACHMARKT
PETER DENK

☎ 040-6 5188 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 unseren informativen 24-seitigen Versandkatalog an. Diesen bekommen Sie dann umgehend per Post zugesendet.

300 ATARIs
500 Programme
1.000 Spiele

Fordern Sie kostenlos unseren informativen, 24-seitigen Versandkatalog an.

GRATIS INFO

Ja, bitte senden Sie mir kostenlos Ihren 24-seitigen Katalog mit allen Preisen und zusätzlichen Informationen an folgende Anschrift zu:

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

Bitte ausschneiden und auf Postkarte zusenden!

ATARI
Gebraucht-Fachmarkt
Peter Denk
Sandkamp 19a
D-22111 Hamburg
☎ 040-6 5188 78
Fax: -65 90 14 53
Mobil 0172-413 38 77
www.ATARI-Fachmarkt.de
info@ATARI-Fachmarkt.de

Spiele selbst erstellen

Gab es zu Ataris besten Zeiten noch massenweise neue Spiele, so hat sich das Blatt in den letzten Jahren leider gewendet. Große Firmen rechnen in Verkaufszahlen, die derzeit im Atarisektor nicht zu realisieren sind (dies ändert sich unter Umständen bald wieder). Auch Sharewareprogrammierer haben es schwer, ein paar Mark Registriergebühren einzustreichen, da einem für andere Systeme die Spiele praktisch hinterhergeworfen werden.

Trotzdem, oder vielleicht auch deshalb, möchte ich alle User dazu aufrufen, es mal selbst zu probieren. Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, daß es wesentlich mehr Spaß macht, seine eigenen Ideen zu verwirklichen und nächtelang irgendwelche Programmierfehler zu finden, als immer nur durch die Dungeons anderer zu hüpfen. Schließlich hat der Atari-Markt genau aus solchen Überlegungen heraus bis heute überlebt.

Ich möchte mit dieser Serie Anregungen und Tipps zur Spiele-Programmierung geben. Ich zeige, wie man Laufschriften, Bildschirmscrollen, zeichnen auf verdeckten Bildschirmen, Sprachausgabe und ähnliches selbst realisiert.

Ich bin zwar kein Crack wie die bekannten Democoder, hoffe aber, dem einen oder anderen weiterhelfen zu können. Weil Omikron Basic nun doch weiterentwickelt und dem Milan beiliegen wird, habe ich diese Sprache gewählt. Die Beispiele dürften jedoch leicht zu übertragen sein. Als Hardware verwende ich einen normalen Falcon 030.

Als erstes erstelle ich ein beliebiges Bild zum Bearbeiten. Für ganz blutige Anfänger - die mit Rem beginnenden Zeilen dienen nur

der Erläuterung und werden vom Rechner als solche erkannt. Man kann sie also auch weglassen. Bei seinen eigenen Projekten sind sie aber sehr hilfreich, da man auch nach einer längeren Arbeitspause leicht den Einstieg in seinen Programmcode bekommt.

rem Bild erstellen

```
print chr$(27)+"f"
```

rem schaltet den Cursor aus

```
for x=200 to 1 step -1
```

```
fill color=x
```

```
pcircle 320,240,x
```

```
next x
```

```
bsave "bild"
```

rem speichert den Bildschirm ab

Zugegeben, ein recht bescheidenes Motiv ! Um das Bild zu verbessern, empfiehlt sich Pixart. Aber siehe da, Pixart kann das Bild nicht lesen und meldet "UNBEKANNTES BILDFORMAT". Wieso das? Nun, unser Bild hat eine Länge von 307200 Bytes. Das ergibt sich aus $640 \times 480 \text{ Pixeln} \times 8 \text{ Bit-planes} = 307200$ (256 Farben ergeben eine Farbtiefe von 8 Bit). Die im Pixart-Format gespeicherten Bilder haben aber 307984 Bytes. In den vorangestellten 784 Bytes befinden sich Infos über Größe, Farbe und Format. Dieses kleine Anhängsel nennt man auch 'Header'. Was also tun ? Wir erzeugen unter Pixart ein neues, leeres Bild im gleichen Format ($640 \times 480 / 256$ Farben). Dieses speichern wir unter "Leerbild.pix".

Zurück zu Basic. Das leere Bild laden wir mit Bload "leerbild.pix",lpeek(\$45e)-784. In \$45e steht die Adresse des Bildschirmstarts, da unser leeres Bild aber noch den Header von 784 Bytes besitzt, laden wir es einfach 784 Bytes davor. Nun laden wir mit Bload "bild" unser unter Basic erstelltes Bild wieder ein und speichern es gleich wieder ab, diesmal aber mit:

```
bsave "bild2",lpeek($45e)-784,307984.
```

Damit speichert er nicht nur wie vorhin unser Bild, sondern fängt 784 Bytes vor dem Bildschirmstart an, wo ja noch der Header aus dem Pixartbild liegt. Und siehe da, es klappt. Pixart erkennt unser Bild und lädt es ordnungsgemäß ein. Somit können wir also schon mal unsere Bilder von Omikron-Basic zu Pixart transportieren und umgekehrt. Erstellt man das Bild sofort mit einem Zeichenprogramm, dann ist das Ganze um einiges einfacher. Man muß nur die Größe des Headers errechnen und nur das reine Bild einladen (die ersten 784 Bytes überspringen und dann 307200 Byte in den Bildschirmspeicher laden).

Was machen wir nun mit den tollen selbsterstellten Bildern? Nun, anzeigen alleine soll uns nicht reichen, lassen wir es ein wenig scrollen. Auch das geht in Basic schnell und soft. Da beim Falcon der Bildschirmspeicher irgendwo im RAM liegen kann, muß also zum Scrollen nicht immer das gesamte Bild weiterkopiert werden, sondern nur die Startadresse des gerade sichtbaren Bereiches geändert werden.

rem Bildschirmscrolling

```
print chr$(27)+"f"
adr=2886848
```

rem neue Adresse für den Bildspeicher

```
lpoke ($45e),adr
```

rem neue Adresse setzen

```
bload "bild",adr
```

rem unser Bild auf den sichtbaren Bildschirm laden

```
bload "bild",adr+307200
```

rem unser Bild direkt hinter das erste laden

```
for x=1 to 479
```

```
for t=1 to 2000:Next t
```

rem Warteschleife

```
adr=adr+640
```

```
lpoke ($45e),adr
```

```
next x
```

```
for x=1 to 479
```

```
for t=1 to 2000:Next t
```

rem Warteschleife

```
adr=adr-640
```

```
lpoke(45e),adr
```

```
next x
```

In der Schleife setzen wir die Bildschirmadresse jeweils um eine Zeile hoch, wodurch sich das zweite Bild langsam nach oben schiebt. Die 640 ergibt sich aus 640 Pixeln pro Zeile dividiert durch 8 = 80 Byte. Multipliziert mit 8 (Farbebenen) = 640. In anderen Auflösungen/Farbebenen muß der Wert also geändert werden. In der zweiten X-Schleife wird zurückgescrollt. Die Warteschleifen sind dringend erforderlich !

Das ganze funktioniert nur **ohne NVDI**. Vielleicht weiß jemand, wie es auch mit NVDI läuft, also bitte melden !!!!! Das solls für heute erst mal gewesen sein. Ich hoffe, dem einen oder anderen ein wenig geholfen zu haben und wünsche viel Spaß beim Experimentieren.

Für die nächste Ausgabe plane ich, das Zeichnen auf verdeckten Bildschirmen zu zeigen, um so z. B. einige nette Überblendeffekte zu realisieren. Außerdem soll das ganze mit ein wenig Musik angereichert werden

Claus

Dieser Kurs kann natürlich nicht jeden einzelnen Befehl erklären. Er soll in erster Linie Vorgehensweisen erläutern und Beispielroutinen liefern. Um in die Materie richtig einzusteigen, muß man sich zusätzlich mit den Programmierhandbüchern auseinandersetzen. Es ist z. B. sinnvoll, sich die genaue Funktion eines Befehls und seine verschiedenen Optionen anzuschauen. Wenn man dann die hier gezeigten Beispiele versteht, kann man versuchen, damit zu experimentieren oder leichte Modifikationen vorzunehmen. Auf eure Ergebnisse sind wir gespannt !!!

Nach der Einstellung der CF wurde angeregt, neben den Kleinanzeigen auch eine Rubrik 'Kontakte und Erfahrungsaustausch' ins Leben zu rufen. Wenn die Anzeigenseiten nicht überhand nehmen, ist dagegen wohl nichts einzuwenden.

Quickies - eure kostenlosen Kleinanzeigen

SUCHE: Intaktes Falcon 030 Mainboard möglichst mit 4 MB ST-RAM bis DM 100,- auch im eingebauten Zustand. ST-Computer Zeitschriften von 88 bis April 93, Atari Jaguar Module, D**M, Fight for Life u. Raiden möglichst günstig, auch Tausch gegen Cybermorph oder Checkerd Flag (neu) möglich. Torsten Othmer, Tel. 03437-762291

BIETE: Atari Jaguar Module Cybermorph und Checkerd Flag (neu), Preis VB auch Tausch möglich. Atari 2600 Module, Decathlon, Dig Dug, Football, Kangaroo, MS. Pac-Man, Night Driver, Outlaw, Pac-Man, Pitfall, Pole-Position, Space Invaders, Vanguard u. Wüstenschlacht, Preis VS. oder Tausch. ST Spiele: Day of the Viper, Aquanaut, Bad Company, Passing Shot Tennis, Greg Norman Golf, TV Sports Football, Fighting Soccer, Worl Rugby, Power Drift, Roller Coaster Rumbler, Killing Cloud, Spell Bound, The Final Battle, Crack Down, Rotox, Rock Star. ST/STE Spiele: Enchanted Land, Jupiter's Masterdrive, Moonshine Racer, Venus the Flytrap, Alien Storm. Stück VB je DM 10,- bei größerer Abnahme günstiger. Anwendersoftware: Profi Painter, Datamat, Textomat jeweils von Databecker sowie Star-Writer ST, Midisoft Studio und Drum Studio. Stück VB je DM 10,- bei größerer Abnahme günstiger. Torsten Othmer, Tel. 03437-762291

INFO: Vielen Dank an alle, die sich wegen meinen defekten Falcon bei mir gemeldet haben, besonders Richard Raddatz. Es war zum Glück kein größerer Schaden am Falcon Board entstanden, die Stromversorgung +5V für die Tastatur war auf der Platine durchgeschmort (wegen Kurzschluß). Durch das Ziehen einer neuen Leitung samt Sicherung konnte ich den Fehler beheben, so dass mein Falcon nun wieder läuft. Torsten Othmer

FRAGEN: Wer hat schon einmal die Original Ramkarte (4 MB) des Falcon auf 14 MB aufgerüstet? Ist so etwas ohne größeren Aufwand zu bewerkstelligen? In der ST - Computer 4/97 ist ein Artikel zum Ausrüsten des ST mit einem 4 MB PS2 RAM Modul vorhanden, so ähnlich müßte das doch auch mit dem Falcon gehen, entsprechend dann mit einem 16 MB PS2 RAM-Modul oder? Info bitte an Torsten Othmer, Tel. 03437-762291 oder in die nächste Classik Atari.

ATARI Mega/STe, 1A Zustand, 4MB RAM, 205MB HDD, SM124, VIEL Software (MagiC, NVDI, Papyrus,...). Monitorständer und zwei Mäuse gibt's dazu! Liste anfordern! Preis VHS.

ATARI 1040STe, 1A Zustand, viele Disketten (Liste anfordern!). Preis VHS. Achim (siehe letzte Seite)

TT-Grafikkarte gesucht (VME) - zahle bis DM 300,- Bastian Moritz, Ladenspelderstr. 30, 45147 Essen.

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 DM 30,- (Porto und Verpackung inklusive) zu beziehen bei: Stephan Pollok, Morper Allee 3, 40699 Erkrath, Tel.: 0211 249411

Hardware: Tra(c)kball- Umbau

Normalerweise ist es mir zuwider, einen Text zwei Mal zu bringen, aber ich wurde so bearbeitet (wer trägt jetzt eigentlich die Arztkosten?), daß ich mich hinreissen liess und den Text, der schon mal im ATARI Magazin erschienen ist, im Classic ATARI noch einmal zum Besten gebe.

Auf der ATARI-Messe in Neuss (April '98) kaufte ich mir einen ATARI-Tra(c)kball. Nach ein wenig herumprobieren am XL dachte ich, daß der doch auch am TT funktionieren müßte. Also kurzerhand das

Teil umgestöpselt und siehe da ... NIX GEHT! Das hat mich aber nicht abgeschreckt, denn ich habe ja eine Menge Portkonverter vom AMC. Auch das brachte keinen Erfolg. Ein Umbau war also nötig, aber wie? Den Bauplanservice vom ABBUC angerufen, doch die hatten auch nichts derartiges. Walter Lauer, danke an dieser Stelle, hat schließlich dann das ZONG Ausgabe 12/92 (8-Bit Magazin) mitgebracht, in dem eine Anleitung drin war.

Meine Erfahrungen beim Umbau sind in die Anleitung des Zong-Magazin eingeflossen - das Resultat ist dieser Bericht mit zusätzlichen Informationen.

Zum Umbau des TB sollte man Erfahrungen im Umgang mit dem LötKolben haben. Gerade bei den IC's solltet ihr nicht länger als max. 3 Sekunden draufhalten. Diese Bausteine sind sehr hitzeempfindlich! Vorher den TB-Stecker rausziehen!

Hat man alles gelöst und die Anschlüsse auf der Hauptplatine entfernt, kann diese dem TB entnommen werden. Nun habe ich mein Joystickverlängerungskabel, das in Realität ein altes ST-Mauskabel ist, vorbereitet, d. h., ich habe die Gegenseite des Steckers sauber abgeschnitten und auf ca. 4-5 cm abisoliert.

Der Umbau

Bevor mit dem Umbau begonnen werden kann, müssen noch ein paar Kleinteile besorgt werden, die da wären:

1 Joystickverlängerungskabel (voll belegt oder zumindest mit 8 Leitungen - beim Original TB-Kabel fehlt eine Leitung), Widerstand 4,7 KOhm, ein Kabel (ca. 40cm - z. B. Flachbandkabel), Lötzinn, Kleber,

FeinlötKolben (max. 30 Watt), Kreuzschlitzschraubendreher

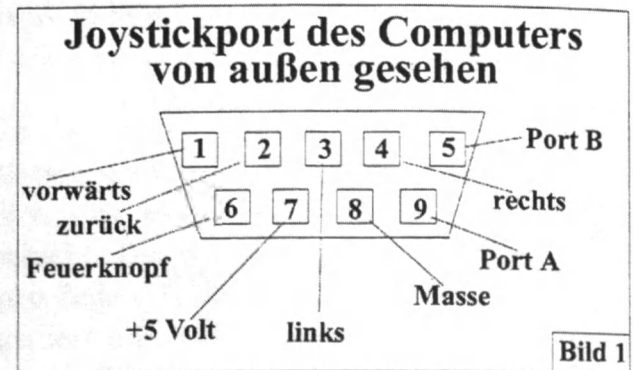


Bild 1: Portbelegung vom Joystick/Mausport.

Jetzt geht's los. Nachdem ich die Gumminoppen an der Unterseite (die verdecken die Schrauben) entfernt, den TB aufgeschraubt und das Oberteil entfernt hatte, wunderte ich mich erst mal über den vielen leeren Raum im Gehäuse. Danach habe ich die Kugel entfernt. Jetzt mußten die zwei kleinen Platinen (mit buntem Flachbandkabel mit der Hauptplatine verbunden), nach oben herausgezogen werden. So weit, so gut! Das Entfernen des Anschlußkabels bereitet etwas mehr Mühe. Das Kabel und der Umschalter werden von einem Deckel im Inneren des TB-Gehäuses gehalten. Dieser Deckel muß nach oben herausgehoben werden, aber Vorsicht, damit nichts zerbricht!

**Normale Standardfarben
bei Industriekabeln**

1. Weiss	6. Orange
2. Blau	7. Rot
3. Gruen	8. Schwarz
4. Braun	
5. Gelb	9. Grau

↑
Text beachten !!!

Bild 2: Standardfarben

Dabei kann es sein, daß bei einer Belegung des Kabels mit 8 Leitungen entweder das gelbe oder das graue Kabel fehlen. Nachdem ich meine Lötstation angeworfen hatte, studierte ich sorgfältig die Zeichnung im ZONG, die leider nicht so übersichtlich war und ich dreimal hinschauen mußte, um zu verstehen, was denn wie und wo gemeint ist. Darum habe ich die Zeichnung neu gestaltet.



Bild 3: Die Lötunkte

Die Drahtbrücke an A3 befindet sich auf der Unterseite der Platine. Ich habe einfach die Brücke durchgeschnitten und den Widerstand 4,7 KOhm eingelötet. Danach habe ich die drei Lötunkte (siehe Zeichnung - rechts neben A3) miteinander verbunden.

Achtung: Bei mir funktionierte der TB nach dem Umbau nicht. Da habe ich die verbundenen drei Lötunkte bei A3 wieder rückgängig gemacht und siehe da, es funzte!

Jetzt habe ich mit dem bereitgelegten Kabel die Beinchen an den IC's angelötet.

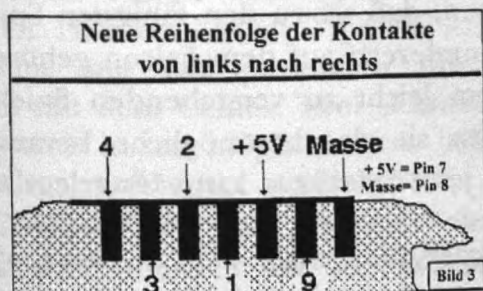


Bild 4: Reihenfolge der Kontakte

Nun mußten nur noch ein paar Leiterbahnen unterbrochen werden.

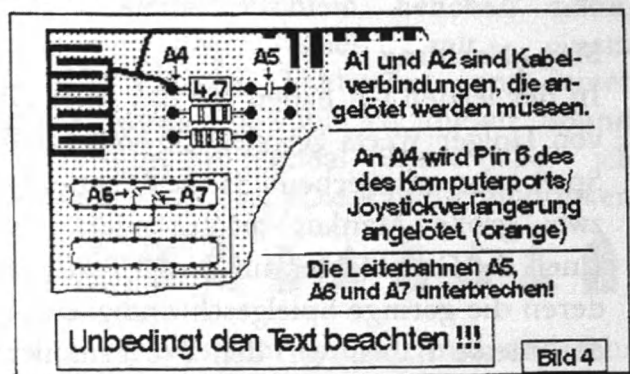


Bild 5: Die zu unterbrechenden Leiterbahnen

Dazu mußte ich die Leiterbahnen A5, A6 und A7 mit einem scharfen Messer (Teppichmesser oder ähnliches) durchtrennen. Aber auch hier ist Vorsicht geboten, daß man nicht versehentlich eine falsche Leiterbahn erwischt. Also lieber zweimal auf die Zeichnung schauen. Danach lötete ich Pin 6 (orange) der Joystickverlängerung an A4 (Bild 5). Danach mußten nur noch die restlichen Kabel auf die Kontaktleiste gelötet werden (Bild 4). Wer sich die Arbeit machen möchte und die Kupferklammern des alten Kabels ablöten und an das neue Joystickverlängerungskabel löten möchte - bitte schön. Ich habe lediglich die Kabel auf die Kontakte gelötet. Wenn der TB den Funktionstest besteht, kann er wieder zusammengeschraubt werden. Die Joystickfunktion des TB bleibt nach dem Umbau weiterhin erhalten, lediglich die rechte Taste verrichtet im TB-Modus nicht mehr ihre Dienste.

PS: die Nr. auf den Bildern und unsere Aufzählung stimmen nicht überein - es gilt die Aufzählung unter den Grafiken.

Bis dann, Raimund Altmayer
Fragen an: highland@t-online.de

Game-Corner:

Slay - Nachtrag

In der letzten CA haben wir das Spiel 'Slay' von Holger Weets getestet. Obwohl wir das Spiel sehr ansprechend fanden, hatten wir zwei große Mankos angeprangert. Zum einen die Grafikfehler auf dem TT, zum anderen die geringe Spielgeschwindigkeit. Auf der Messe haben wir den Programmierer getroffen, der einiges richtig gestellt hat. In einem ReadMe-File, der bei meiner Kopie offensichtlich fehlte, wird darauf hingewiesen, dass Slay Color-Icon-Unterstützung voraussetzt. Ist dies der Fall, verschwinden die Grafikbugs. Über die Geschwindigkeit unter Single-TOS war er dann selber überrascht. Ich konnte meinen Augen allerdings ebenso wenig trauen, als ich Slay unter MagiC startete. **Fazit:** Wer Slay unter MagiC oder N.AES spielt, bekommt ein schönes Strategiespiel, welches wir uneingeschränkt empfehlen können. Ein großes *Sorry* unsererseits an den Programmierer. Wir hoffen, daß durch unseren Artikel die Registrierungen etwas zunehmen, denn wie uns erzählt wurde, ist das Leben als Shareware-Autor ganz schön frustend. Bei Interesse: DM 20,- an: Holger Weets, Damm 25, 26135 Oldenburg

Stones of Egypt sieht schon recht vielversprechend aus. Das 'ultimate brainstorming'-Spiel ist schon sehr fortgeschritten und ist hoffentlich zur nächsten Ausgabe fertig. Da wir selber in dieses Projekt involviert sind, suchen wir drei Testpersonen, die das Spiel in verschiedenen Kriterien bepunkteten. Die Ergebnisse werden zusammen mit einer Spielerläuterung veröffentlicht.

Mr. Boomer - genau wie bei einigen anderen Projekten wie 'K' oder 'Willys Adventure' sind wir langsam nicht mehr sicher, ob es je

fertiggestellt wird. Schade, alle drei Projekte schienen ihre Hardware ordentlich auszunutzen und nach langer Zeit zu wirklich vielversprechenden Spielchen zu werden.

Shareware-Knaller: Bunion Canyon

In gewohnt guter Reservoir-Gods-Qualität präsentiert sich dieses nicht mehr ganz neue Jump and Run für den Falcon 030. Gespielt werden kann auf VGA und RGB. Bis zu 4 Spieler haben die Aufgabe, als erster die höchste von insgesamt 9 Plattformen zu erreichen.



Das erste Problem besteht darin, daß man nur auf die nächst höhere Plattform springen kann, wenn sich dort eine Lücke auftut.

Die Gegner, die wahlweise vom Computer oder Mitspieler gesteuert werden, versuchen dies natürlich auch. Aber nicht nur das: Derjenige, der einen der zufällig auftauchenden blauen Bälle aufsammelt, kann seine Gegner mit einer von 4 möglichen Extrawaffen beschießen. Bei all dem muß man auch noch darauf achten, nicht wieder tiefer zu fallen. Das kann schon in Streß ausarten, doch der Hammer kommt ja erst, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes! Ein wildgewordener Hammer läuft die Plattformen ständig von oben nach unten ab und plättet dabei alles, was ihm in die Quere kommt.

Die Reservoir Gods haben mal wieder bewiesen, daß sie zu den fähigsten Spieleprogrammierern auf dem Falcon gehören. Aus einem leicht zu verstehenden Spielprinzip haben sie das bestmögliche herausgeholt. Für jede Spielfigur kann festgelegt werden, ob sie mitspielt und von wem (Computer/Spieler) sie wie (Tastatur/Stick/Pad) gesteuert wird.

Das Spiel besitzt eine insgesamt gute Grafik, mit zwar kleinen, aber lustigen und gut animierten Figuren. Besonders schön sehen die teilweise dreidimensionalen Menüs aus. Ein absolutes Topspiel was vor allem mit mehreren Spielern Suchtpotential hat! Und das alles als PD auf der www.rg.atari.org !!!!!

Enemy War II:

Bei Enemy War II handelt es sich um eine Art Weltraum-Schach. Es gibt ein Spielfeld aus 16*10 Feldern, auf denen man sich dann eine intergalaktische Schlacht mit einem zweiten Spieler liefert. Zu Beginn muß jeder Spieler von seinem Startkapital eine Raumflotte zusammenkaufen. Jedes Raumschiff besitzt eine bestimmte Angriffs-Energie, Verteidigungs-Energie und vordefinierte Zugmöglichkeiten. Natürlich hat jedes Raumschiff seine Vor- und Nachteile, die man mit der Zeit selbst herausfinden muß.

Zusätzlich gibt es noch einige Features, die das Spiel etwas unberechenbarer machen: Tankfelder erhöhen die Main-Power um einen Zufallswert. Ghost-Felder können unangenehme Folgen haben, deshalb sollte man diese Felder meiden, genauso wie die Asteroiden, (es sei denn, man hat einen Asteroiden-Vernichter).

Soweit zur allgemeinen Spielhandlung, nun zum Spiel selbst: Enemy War 2 besteht auf eine 800*608 Truecolor Auflösung ! Alles andere führt zu einem Absturz :- (Da ich zuerst einige Probleme hatte, die richtige Auflösung einzustellen, war ich etwas gefrustet. Man sollte also schon einen erweiterten Falcon oder eine Grafikkarte besitzen. Hier ein kleiner Tipp für Alle, die Probleme mit der passenden Auflösung haben: Mit dem Centek Tool „Centscreen“ (Freeware) ist es möglich, eine beliebige virtuelle Auflösung einzustellen. Der Bildschirm scrollt dann weiter, wenn sich der Mauszeiger über den Bildschirmrand hinaus bewegt. Möglicherweise kann man auch eine virtuelle Auflösung mit dem

Programm „Vidality“ erreichen, das hab' ich aber nicht ausprobiert. Na gut, nachdem ich dieses kleine Problem behoben hatte, startete das Spiel mit einem farbenprächtigen Titelscreen und einer guten Musik (obwohl ich diesen Sound schon irgendwo einmal gehört habe - ich weiß nur nicht wo...) Die Raumschiffgrafiken



sehen wirklich sehr gut aus und sind sehr detailliert gezeichnet. Die Aktionen sind mit zahlreichen Soundsamples in CD-Qualität untermalt (deshalb ist das ganze Spiel auch über 8MB groß !).

Bleibt noch zu sagen, daß das Spiel nur als Donation-Ware beim Autor selbst erhältlich ist! D. h., man kann den Preis nach eigenem Ermessen festsetzen! Getestet wurde das Spiel bereits erfolgreich unter Screenblaster II, Videl Inside, Nemesis und sogar mit dem Afterburner (wie ihr mitbekommen habt, läuft es auch auf einer CT2 und Centscreen).

Fazit:

Plus Punkte:

- Getrennt ladbare Spielstände für beide Seiten
- gute Grafiken, netter Sound
- Läuft auch mit CT2 oder dem Afterburner (mit Fast-Ram !)

Minus Punkte:

- hohe True Color Auflösung benötigt !
- Kein Computer-Gegner möglich

Wer jetzt neugierig geworden ist, mehr wissen möchte oder sich gleich an einer Partie Enemywar II versuchen will, darf sich gerne bei folgender Adresse melden:

Markus Binder
Lichtenberger Straße 26
40789 Monheim am Rhein
Telefon: 02173 / 51574
email: Markus.Binder@t-online.de

Bugger

Jeder kennt wohl den Uralthit "Frogger". Aus diesem mittlerweile recht ausgelutschten Spielprinzip haben die Reservoir Gods ein äußerst attraktives Spiel gemacht. Ähnlich wie beim Original muß man seine Frösche über eine stark befahrene Autobahn geleiten. Die Autos kommen dabei von links und rechts und wechseln ständig ihre Geschwindigkeit. Passt man nicht auf, machts PLATSCH!

Im Gegensatz zum Original können sich bei Bugger bis zu 6 (!) menschliche oder computergesteuerte Spieler an der Aufgabe versuchen. Allerdings kann man seinen Frosch nur vorwärts und rückwärts steuern. Natürlich haben die RGs wieder ganze Arbeit geleistet. So sind Spieleranzahl, Steuerung, Schwierigkeitsgrad, Zeitlimit, usw. frei wählbar. Dank der nicht gerade spektakulären Grafik sieht Bugger auf den ersten Blick recht unscheinbar aus, macht aber gerade im Mehrspielermodus einen Heidenspaß. Es gibt kaum etwas schöneres, als zu sehen, wie einer der Gegenspieler kurz vorm Ziel noch überfahren wird.

Das Ganze läuft auf Falcon VGA/RGB. Wer es haben möchte, kann es bei uns bekommen. Fazit: Grafik nicht berauschend, Spielspaß im Mehrspielermodus extrem hoch.

Neue Kreative:

Sehr gefreut hab ich mich über einen Brief, den ich erst am 06.02. bekommen habe (Gottseidank war unser Titelbild-Gestalter krank - manchmal können Verspätungen auch nützlich sein).

Der Brief kam von Andreas Knopf, der mich auf der Messe in Hannover angesprochen und mir von einigen Softwareprojekten erzählt hatte. Andreas und einige seiner Freunde, die anscheinend allesamt Fans etwas antiquierterer Systeme sind, haben eini-

ges an guten Programmen zu Stande gebracht. Auf der Disk, die dem Brief beilag, waren drei Musiktools (Test in der nächsten Ausgabe) und zwei Games.

Das erste heißt **Sensitive ST** und ist die Umsetzung eines alten Commodore Plus/4 Hits. Das Spiel läuft auf allen 16-Bit Ataris in ST-Low (schaltet selbstständig um). Schon die Titelgrafiken und die Titelmelodie sind gelungen (das Spiel wurde übrigens in STOS programmiert).



Das Spielprinzip ist folgendermaßen: eine Plattform aus mehreren Quadraten schwebt über dem Wasser. Es gibt feste Steine und Steine, die nach ein oder zwei Berührungen zerbröckeln. Ein grüner Stein mit der Aufschrift 'out' kennzeichnet das Ziel. Der Spieler muß nun eine Kugel so über den Parcours steuern, daß alle Steine aufgelöst werden und er letztlich das Ziel erreicht (natürlich, ohne ins Wasser zu fallen).

Eine solide Version eines Klassikers. Die Grafik ist für den ST ganz gut, der Aufbau eines neuen Levels aber etwas langsam, was wohl an STOS liegen dürfte. Der Titelsound ist sogar sehr gut. Während des Spiels 'leierte' er auf meinem ST aber, wenn ich Züge machte. Der Status des Programms ist mir nicht bekannt.

Das zweite Spiel ist ein Remake des Atari 8-Bit-Knallers Pengo und nennt sich Pingo 98. Das besondere ist, daß der Spieler im Titelscreen zwischen einer Originalfassung und einer TrueColor-Variante wählen kann. Lei-

der ist letztere noch nicht fertig. Sie soll nicht nur eine Falcon-gerechte Grafik, sondern auch neue Features verpasst bekommen. Die bisherige Version ist Freeware.

Für die, die nicht wissen, worum es bei Pingo geht: man befindet sich mit einem kleinen Pinguin auf einer Eisfläche und muß versuchen, seine Gegner zu erledigen. Dies geht, indem man einen herumstehenden Eisblock gegen sie schleudert oder indem man sie am Spielfeldrand einfriert und dann berührt.

Technisch liest sich Pingo 98 sehr gut. Derzeit läuft das Game nur auf dem Falcon. Über eine Milan/Hades-Anpassung wird derzeit nachgedacht. Die Sounds werden als Mod-Files über den DSP abgespielt und der Grafikaufbau durch den Blitter erledigt, was den Programmierern jede Menge CPU-Power übrig lässt, die dann in der TrueColor-Version ausgespielt werden kann.

Abschließend kann man sagen, daß hier eine sehr aktive Crew am Werke ist, die auch in Zukunft noch einiges vor hat :) Auf der Disk war ebenfalls eine txt.-Datei mit der Ankündigung eines weiteren Games namens Time Zone ST. Wir dürfen also eine erweiterte Fassung von Pingo 98, eine Umsetzung für die Clones und ein neues Game, welches auch ein aufgepepptes Remake eines Klassikers wird, warten. Wir werden mit den Leuten in Kontakt bleiben. Wollt ihr dies ebenfalls tun:

Andreas Knopf
Martin-Luther-Str. 18
37081 Göttingen

Reeking Rubber V0.9

Das bereits im letzten Heft erwähnte Autorennen von Nature liegt in der Version 0.9 vor. Anders als beim Pentagonhit "Radical

Race" sieht man das Renngeschehen in 3D, wie bei Lotus Turbo Challenge, das sich die Programmierer wohl als Vorbild genommen haben.



Man rast mit seinem Wagen durch eine Wüstenlandschaft und muß versuchen, in der verbleibenden Zeit den nächsten Checkpoint zu erreichen, um sein Zeitkonto wieder aufzufrischen. Im Startmenü wählt man die Steuerung (Pad, Stick, Key), sowie Sound/FX. Durch Einstellen verschiedener Details und Auflösungen werden bereits auf 16Mhz-Falcons bis zu 17 Bilder pro Sekunde erreicht, was schon sehr flüssig ist.

Fazit:

Schon jetzt macht's Spaß ! Wenn Nature noch weitere Strecken einbauen, kleinere Fehler ausmerzen und vielleicht noch das eine oder andere zusätzliche Fahrzeug einbauen, könnte es ein echter Hit werden. Die Version 0.9 ist Freeware und kann direkt von der Nature-Homepage geladen werden.

Wie ihr selbst seht, sieht es derzeit mit Spielen auf dem Atari-Markt so gut aus wie selten zuvor. Schön ist auch, daß mal wieder neue Firmen bzw. Autoren hinzustoßen (z. B. Epic). Mit dem Milanstart werden mindestens zwei Knaller fertiggestellt sein (RunningMilan und Impulse - als Falconspiele beide Spitzenklasse). Dazu kommen unser eigenes Projekt (sowohl für Falcon als auch Milan) und die Weiterentwicklung der hier erwähnten Programme - wir dürfen uns freuen!

Ebenfalls interessant dürfte die CA-CD Rom Nr.2 werden. Wir wollen versuchen, einige der hier vorgestellten Spiele als Vollversionen zu bekommen. Dazu werden die Demos der 'Unconventional' nebst Video-File kommen. Einige kleine Tools konnten wir auch schon an Land ziehen.

DEMO-NEWS:

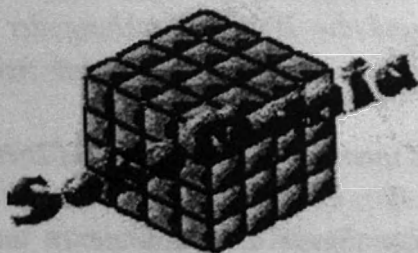
Neben den geplanten Events in diesem Jahr ist vor allem eine Demo zum Gesprächsthema geworden. Die neue finnische Falcon Crew 'FIT' hat einen imposanten Einstand mit ihrem Demo **Mahabharata** gegeben. Das Demo ist indisch / buddhistisch angehaucht und besticht durch sehr schöne Grafiken. Sehr positiv fand ich, daß auch bei den Effekten selber Neues ausprobiert wurde. Ein Demo zu beschreiben, ist aber sehr schwer - schaut es euch an. Es läuft mit der Centurbo II und sogar unter MiNT - die Jung's scheinen ihr Handwerk zu verstehen...

http://wombat.ludvika.se/ae/dhs_files/misc/maha.zip

Consoles

Als erstes der neuen Games will ich euch heute Sokomania für den Lynx vorstellen. Das Game ist von Markus Wuehl und kann über den Video-Game-Service Groß bestellt werden. Schon die Verpackung ist für den Atari-Markt außergewöhnlich gut, auch wenn als Anleitung nur ein DIN A4-Blatt dient. Das Modul besteht aus einer Platine mit einem Speicherbaustein, die Verarbeitung macht einen ordentlichen Eindruck - auch beim Ein- und Ausstecken wackelt nix.

Schaltet man ein, wird man von einem recht schönen Titelbild begrüßt und der Titelsound ist auch recht nett.



Das Spielprinzip ist sehr einfach: Harry der Lagerarbeiter muß sich durch richtiges Ver-

schieben der herumstehenden Kisten seinen Weg durchs Lagerhaus bahnen. Die grafische Umsetzung ist zweckmäßig. Was etwas stört, ist der Sound, den man aber abstellen kann. Für Fans dieses Genres ist das Modul empfehlenswert.

Bezug: Vide Game Service Groß

Preis : DM 64.90

Neben Telegames entpuppt sich Songbird Productions immer mehr als Supporter der Jaguar und Lynx Szene. Neben dem neuen Defender-Clone „Protector“ soll außerdem noch „Soccer Kid“ Mitte Februar für die Raubkatze erscheinen.

Jaguar - Spiele:	Erscheinungstermin:
Protector	schon draußen !
Soccer Kid	7. Februar 2000
Hyper Force	20. März 2000
Skyhammer	8. Mai 2000

Ferner hat Songbird bekannt gegeben, daß sie die Rechte und den Source-Code an den Lynx Projekten von „Beyond Games“ erworben haben. So wie es aussieht, war Beyond Games froh, den „alten Kram“ loszuwerden und Carl Forhan ist froh, die Spiele zu Ende coden zu dürfen. Die Spiele sind im einzelnen: **Cybervirus**, **Ultra Vortex**, und **Mechtiles**.

Cybervirus wird wahrscheinlich das erste der drei neuen Lynx-Spiele sein und Ende 2000 erscheinen. Für die anderen Spiele ist noch kein Datum festgesetzt.

weitere Infos unter: <http://songbird.uni.cc>
oder email: forhan@millcomm.com.

Für uns steht als nächstes ein Test zu Protector und eine Ausgabe später zu Soccer Kid an. Auch für den Lynx gab es noch ein Modul namens S.I.M.I.S., in dem 5 Spiele vereint sind. Die Umsetzungen sollen alle recht ordentlich sein - wir werden sehen.

Bastian & Stephan

Atari XL/XE: Wie im Messe-Bericht bereits erwähnt, habe ich bei den Jungs vom AB-BUC interessante Neuheiten für Ataris 'Kleinen' gesehen. Stefan Dorndorf, der das meiste davon verzapft hat, war so nett, uns in den folgenden Ausgaben von seinen Entwicklungen zu berichten:

Das Betriebssystem QMEG+OS 4.0

Nun war ich zum ersten Mal als Atari-8Bitter auch auf einer Atari-16Bit-Messe, wo wir (Wolfgang und ich) auf dem Stand von Bastian den ABBUC e. V. vertraten. Während am Freitag noch nicht so viel los war, kamen am Samstag viele Leute, die teilweise sogar noch einen 8Bitter im Keller stehen haben, und sehen wollten, was es neues für den XL/XE gibt. Ich selbst hatte meine Betriebssysteme Marke Eigenbau dabei: das QMEG+OS, ein neues (1997 geschriebenes) OS für den XL/XE, die Hyper-XF, ein neues (1998 entwickeltes) OS für die XF-Laufwerke von Atari sowie den Prototyp eines 512KB-Flash-ROM-Moduls. Heute will ich euch das QMEG+OS vorstellen:

Beim QMEG+OS 4.0 handelt es sich um ein 16KB-Betriebssystem (OS), das über einen Schalter an Stelle des Standard Atari-XL-OS genutzt werden kann. Nach dem Einbau (geht leider nicht ohne Löten, es sei denn, im Rechner ist bereits ein gesockeltes OS-ROM oder OS-EPROM) stehen euch folgende Dinge zusätzlich zur Verfügung:

1. Floppy-Speeder-Unterstützung - Folgende Atari-Laufwerks Erweiterungen werden unterstützt: -Speedy 1050 (Ultra-Speed), -Happy (Ultra-Speed), -XF551 (High-Speed), -1050 Turbo (Turbodrive), -Hyper-XF (Ultra-Speed). Die Erkennung der Laufwerks-erweiterungen erfolgt vollautomatisch. Jedes Laufwerk kann auch auf normale Geschwindigkeit zurückgestellt werden, bei Happy- und Speedy-Laufwerken kann auch der

"Slow"-Modus ein- und ausgeschaltet werden (zum Laden von kopiergeschützten Games) oder ein Floppy-Reset durchgeführt werden. Bei Speedern, die mit Sektor-Skewing statt eines Track-Buffers arbeiten (XF551, Hyper-XF und Turbo), wird beim Formatieren mit aktiviertem Speeder das Sektor-Skewing automatisch berücksichtigt.

2. Ramdisk-Verwaltung mit eingebautem Diskkopierer - Bei mindestens 192KB im XL/ XE eingebauten Zusatzspeicher (gängig sind derzeit 1MB) stellt das QMEG+OS eine Ramdisk zur Verfügung, die sich genau wie ein normales Double-Density-fähiges Laufwerk verhält. Es werden folgende 130XE-kompatiblen Speichererweiterungen erkannt: -Buchholz/ABBUC (Blöcke \$A0 \$C0 \$E0) -Atari-Magazin (Blöcke \$80 \$A0 \$C0 \$E0) -Erw. aus Polen (Blöcke \$80 \$C0 \$E0) -Compy-Shop/Megaram 1-3 (Blöcke \$20 \$60 \$A0 \$E0) -Newell 1MB (Blöcke \$00 \$20 \$ 40 \$60 \$80 \$A0 \$C0 \$E0 sowie \$02 \$22 \$42 usw.). Die QMEG-Ramdisk kann unter einer beliebigen Laufwerksnummer angesprochen werden und mit jedem DOS, das die SIO-Routinen des OS benutzt, in den drei Densities Single, Medium und Double formatiert werden. Außerdem können mit dem im QMEG+OS eingebauten Diskkopierer ganze Disketten in diese Ramdisk eingelesen und auch wieder ausgeschrieben werden. Das dient einerseits zum Kopieren von Disketten, andererseits kann man z. B. eine Bootdisk in die Ramdisk einlesen und dann die Ramdisk als Laufwerk 1 festlegen und damit booten. Zusätzlich kann bei Rechnern mit mind. 64KB Zusatzspeicher auch die Standard-DOS 2.5 Ramdisk genutzt werden. *Beispiel:* Das Adventure Zork I lädt sehr häufig von Diskette nach, was nach einer Weile ziemlich nervt. Daher legen wir die 2. Seite (Datenseite) in ein Laufwerk und lesen die komplette Diskette in die Ramdisk ein. Nun booten wir ganz normal die 1. Seite. Wenn

das Programm uns auffordert, die 2. Seite einzulegen, drücken wir - statt die Diskette zu wenden - eine spezielle Tastenkombination, womit das QMEG+OS nun alle Zugriffe auf Laufwerk 1 auf die Ramdisk umleitet, was natürlich sehr viel schneller geht.

3. Laufwerkskontrolle - Für jedes Laufwerk 1-8 kann der Floppy-Speeder ein- oder ausgeschaltet werden oder Zugriffe auf die Ramdisk umgeleitet werden. Es ist auch möglich, jedes Laufwerk 2-8 mit dem Laufwerk 1 zu tauschen, so daß man von beliebigen Laufwerken booten kann.

4. Directory listen und Files laden - Hiermit kann das Directory einer DOS 2.x-kompatiblen Disk (DOS 2.xs, MYDOS oder Biboturbo-DOS Quad Density) oder der Ramdisk angezeigt werden. Atari-Basic, COM- und BNI-Programme sowie auf Disk gezogene Kassettenprogramme können per Tastendruck - mit oder ohne Löschen des Hauptspeichers - aus dem Directory geladen und gestartet werden. Bei MYDOS-Disketten ist es auch möglich, in Subdirectories zu verzweigen. Mit Hilfe dieser Funktion muß man keine GAME-DOS-Versionen mehr auf File-Disketten schreiben. XF551-Laufwerke werden erkannt und vor dem Anzeigen des Directories auf die richtige Dichte eingestellt (die XF551 kann nicht selbstständig von Single oder Medium auf Double-Density umschalten).

5. CAS-Simulator - Der CAS-Simulator im QMEG+OS dient zum Laden von Diskettenfiles, die direkt von Kassette auf Diskette (DOS 2.x oder MYDOS) übertragen worden sind. Ein Abspeichern aus Kassettenprogrammen heraus ist allerdings nicht möglich.

6. Maschinensprach-Monitor (MLM 2.3) - Im QMEG+OS ist auch ein kompletter

kleiner (nur 2KB grosser) Maschinensprach-Monitor enthalten, der folgende Funktionen unterstützt: Speicher-Anzeige/Änderung in/mit: -hexadezimalen Werten, -dezimalen Werten, -ATASCII-Zeichen, -Bildschirmcode-Zeichen, -Disassemblieren (hex- oder dezimal), Durchsuchen des Speichers nach: -hexadezimalen Werten, -dezimalen Werten, -ATASCII-Zeichen, -Bildschirmcode-Zeichen. Auch die RAM-Bänke einer Speichererweiterung können angezeigt, geändert oder durchsucht werden. -Speicherbereiche verschieben (Move) oder vergleichen (Verify) oder füllen, -Rechnen und Umrechnen von Hex- und Dezimalzahlen, -6502-Register anzeigen/ändern und Maschinenprogramme starten, -Disk-Sektoren direkt lesen und schreiben. Bei allen Anzeigebefehlen ist auch ein Ausdruck auf dem Drucker möglich.

7. Modul/BASIC- und Kaltstart-Kontrolle. Das eingebaute BASIC oder ein eingestecktes Switch-Modul (Action!, MAC/65, BASIC XL) kann jederzeit ein- und ausgeschaltet werden. Es kann (mit SHIFT-RESET) jederzeit ein Kaltstart durchgeführt werden.

8. QMEG-Menü - Das QMEG-Menü wird mit SELECT/RESET aufgerufen. Von hier aus werden alle oben genannten Einstellungen (Laufwerke, Ramdisk usw.) durchgeführt und alle Aktionen ausgelöst (Disk einlesen, ausschreiben, File laden, MLM aufrufen, Ramdisk booten usw.). Alle Funktionen im QMEG-Menü lassen den Hauptspeicher unangetastet, d. h. es ist möglich, bei einem resetfesten Programm das Menü zwischen durch aufzurufen, um z. B. ein Directory anzusehen oder eine Diskette zu kopieren und das QMEG-Menü wieder zu verlassen, ohne das gerade geladene Programm zu zerstören (Ausnahme ist natürlich das Booten und Laden von Files).

9. Funktionstasten - Folgende 1200XL-Funktionstasten stehen zur Verfügung: - Cursor oben/unten/links/rechts positionieren, -Bildschirm (DMA) ein/aus, -Tastaturklick ein/aus, -Tastenwiederholrate ein/aus. Einige der Einstellmöglichkeiten im QMEG-Menü lassen sich auch über Tastenkombinationen direkt in einem laufenden Programm ausführen: -Umschalten zwischen High-Speed und Normal-Speed für Laufwerk 1, -Ersetzen des Laufwerks 1 durch die Ramdisk

10. RESET-Tastenkombinationen -SELECT: QMEG-Menü aufrufen, SHIFT: Kaltstart ausführen (booten), OPTION: BASIC einschalten, START: Alle QMEG-Sonderfunktionen abschalten. OPTION und START werden nur beim Kaltstart abgefragt. Alle Funktionen der RESET-Tastenkombination können auch über das QMEG-Menü ausgelöst werden. Das Abschalten aller QMEG-Funktionen wird automatisch von QMEG+OS durchgeführt, sobald ein Programm die Konfigurationstabelle des QMEG+OS (liegt von \$3ED-\$3F7 im RAM) überschreibt. In diesem Fall funktionieren lediglich die RESET-Tastenkombinationen, das Einfrieren in den Zusatzspeicher und der QMEG-Freezer (siehe unten).

11. Programme in Zusatzspeicher oder auf Diskette einfrieren - Hierfür sind mind. 64 KB Zusatzspeicher erforderlich. Mittels der Tastenkombination CTRL-HELP CTRL-S kann ein Programm in den Zusatzspeicher eingefroren werden, um es später wieder aufzutauen (mit CTRL-HELP CTRL-L). Allerdings kann es bei komplexen Spielen beim Auftauen Probleme geben (die leidigen nicht-lesbaren Hardware-Register sind daran schuld). Auch ein Tausch eines eingefrorenen Programms mit dem gerade laufenden Programm ist möglich. So kann man, bis zu drei laufende Programme gleichzeitig im Speicher halten. Mit den

Disk-Lese- und Schreibfunktionen im QMEG-Menü können die eingefrorenen Programme auch auf Diskette abgespeichert und wieder geladen werden.

12. Mini-Freezer für Freezer-POKEs - Hiermit kann man (fast) jedes laufende Programm (Spiel) einfrieren, ein oder mehrere Freezer-POKEs eintippen (um sich z. B. unendlich viele Leben zu verschaffen) und das Programm dann wieder auftauen. Freezer-POKEs sind in den diversen XL/XE-Magazinen für fast jedes Spiel zu finden. Das Einfrieren ist hier wörtlich zu nehmen, das laufende Programm (Bild und Sound) wird einfach angehalten und die Freezer-Pokes müssen blind eingetippt werden. Dies geschieht deshalb auf diesem Weg, damit es beim Auftauen keine Probleme gibt. Der QMEG-Freezer funktioniert mit allen Programmen, die das Betriebssystem-ROM nicht komplett abschalten. Ist das einzufrierende Programm resetfest, kann man natürlich auch mit SELECT/RESET ins QMEG-Menü gehen und die Freezer-Pokes im Maschinensprach-Monitor eintippen.

13. Platz für eigene SIO-Treiber - Im QMEG+OS ist noch etwas Platz (124 Byte) für Treiber, die in die SIO-Routine des OS eingehängt werden können (z. B. für eine ROM-DISK oder Druckertreiber). Derzeit gibt es einen Treiber für die ARGS-ROMDISK, das ARGS-Druckermodule, die Centronics-Schnittstelle des QMEG-OS 3.x, sowie für ein selbstentwickeltes 512KB-Flash-ROM-Modul (der MILAN wird so ein Flash-ROM ja nun auch bekommen, wie auf der Messe zu erfahren war). Um diese Funktionen alle in dem 16K-Betriebssystem des Atari XL/XE unterzubringen, habe ich aus dem Original-XL/XE-Betriebssystem folgendes entfernt: -SELF-TEST, -Kassetten-Handler (ersetzt durch CAS-Simulator) -internationaler Zeichensatz (unbrauchbar, da kein ß), Program-

me, die den POKE 756, 204 zum Einschalten des internationalen Zeichensatzes benutzen (z. B. der Turbo-Basic-Compiler), können jedoch auch unter QMEG+OS weiterverwendet werden, da das QMEG+OS dafür sorgt, daß in diesem Fall der normale Zeichensatz aktiviert wird, so daß lediglich die Umlaute nicht lesbar sind.

Schließlich wurden noch einige andere Routinen entfernt, die für nie entwickelte Hardware von Atari vorgesehen waren und sich auch nur mit solcher Hardware nutzen lassen (Reloziierer und Linear-Listenverwaltung für ladbare CIO-Handler). Die Routinen für Geräte am parallelen Bus sind jedoch - im Gegensatz zum QMEG+OS 3.2 im QMEG+OS 4.0 enthalten.

Erhältlich ist das QMEG+OS 4.0 bei:

Stefan Dorndorf
Leinestr. 12
30966 Hemmingen

Preis:

Bei Abholung 30 DM
Bestellung bar oder per V-Scheck im voraus:
35 DM
Bestellung per Nachnahme: 35 DM + NN-Gebühren (zur Zeit 6,50 DM)



Im nächsten Heft gibt es eine Erläuterung zum Hyper-XF-ROM, ein Betriebssystem für die XF-551, die von den Jungs auch schon auf 3,5"-Format umgebaut wurde. Ebenfalls im nächsten Heft: Milligreen, ein Game von

Thorsten Butschke und natürlich alle verfügbaren News von der 8-Bit Party in der Slowakei. Bei Zeiten holen wir dann auch noch den versprochenen Artikel zum Thema Light-Gun- Games nach.

Anzeige:

Layout, Außenwerbung oder die eigene Homepage ???

Wir entwickeln Konzepte nach ihren Wünschen und Ideen. Von der Vorlage bis zum fertigen Produkt - Mit uns werben Sie erfolgreich auf allen Gebieten und dies zu unschlagbaren Preisen.

Peppen Sie ihre Homepage auf, verpassen Sie ihren Katalogen ein gutes Layout oder lassen Sie sich Schilder für Außen- und Messewerbung fertigen!

Um Einblick in unsere Arbeit zu gewinnen, betrachten Sie unsere Homepage mit vielen Beispielen und Links.

Das Cover dieses Fanzines wird ebenfalls von uns (ehrenamtlich) gestaltet.

www.ms-advertising.de

M.S. 
Advertising

Portfolio, die 11. - Der Atari Portfolio, das unbekannte Wesen - Einsteigerkurs (Teil II): Bedienung des Portfolio-Betriebssystems. Hallo zum zweiten Teil der Pofo-Rubrik in der CA. Leider habe ich kein Feedback von Euch zu meinem letzten Pofo-Artikel bekommen. Ich möchte es aber noch einmal wiederholen, ich richte mich in dieser Rubrik nach Euch. Wenn Ihr Fragen oder Vorschläge habt, dann teilt mir diese bitte mit, ich werde dann darauf eingehen (meine E-Mail-Adresse findet Ihr am Ende des Artikels, Ihr könnt mich aber auch über die Redaktion kontaktieren).

So weit, so gut, nun zum Thema: Ich beginne hier einen Einsteigerkurs, der den Umgang mit Eurem Mini-PC erläutern soll und, um niemanden auszuschließen, fange ich wirklich bei den Basics an. Wir gehen also von folgender Situation aus: Ihr nennt einen schnuckeligen Pofo Euer eigen, wisst aber nicht so genau, was Ihr nun mit dem Prachtstück anfangen sollt. Ich hoffe, daß unter den Lesern dieser Rubrik wenigstens ein paar Leute sind, die sich auf diesem Status befinden. Das Ganze sollte aber auch für alte Pofo-Hasen interessant sein, denn man lernt ja nie aus. O.K. Schmeißt Euern Pofo an. Zuerst einmal müsst Ihr das Teil fachgerecht öffnen. Das tut Ihr, indem Ihr den Verschuß nach rechts drückt und den Bildschirm aufklappt. Bitte macht das relativ behutsam, denn in dem Gelenk zwischen Pofo und Bildschirm befindet sich das Monitorkabel (Flachbandkabel) und das ist relativ empfindlich. Bitte klappt auch den Bildschirm nicht allzu weit nach hinten, denn das kann zu Schäden führen. Seid Ihr soweit gekommen, könnt Ihr Euren Pofo durch einen Tastendruck aktivieren. Im Normalfall solltet Ihr eine Kommandozeile (was ist das?) erblicken. Da sieht sich der Atari-geschulte User schon der ersten großen Hürde gegenüber. "Um Himmels willen, da hab ich mir einen Atari gekauft und was soll das jetzt hier!". Das soll folgendes, was Ihr da seht, ist ein DOS kompatibles Betriebssystem. Das mag einige User abschrecken, sollte es aber nicht. Blickt man in der Zeit zurück und beachtet, daß der Pofo schon 1989 herauskam, so hatten die Entwickler damals kaum eine andere Wahl. Die Rechenleistung des Pofo hätte nicht ausgereicht, ein graphisches Betriebssystem wie beim Atari ST zu integrieren und wollte man nicht ein eigenes Betriebssystemkonzept entwickeln, mußte man auf einen Clone des damaligen Standard-PC-OS zurückgreifen. Außerdem versuchte Atari natürlich, sich ein wenig in den boomenden PC Sektor einzuschleichen. Naja, gut oder nicht, will man mit dem Pofo arbeiten, muß man sich von TOS und Konsorten verabschieden und sich mit ehemaligen Microsoft Standards anfreunden. Wie findet man sich aber nun in einer DOS Umgebung zurecht? Eigentlich ganz einfach, wenn man bereit ist, etwas umzudenken. DOS ist nicht unbedingt eine wirkliche Microsoft Erfindung. Mr. Gates bediente sich nicht zu knapp beim Betriebssystem UNIX, das heute durch LINUX seine Marktstellung erbittert verteidigt und speziell im Netzwerk- und Internet-Bereich sehr verbreitet ist, aber von immer mehr Leuten auch als Desktop-Betriebssystem verwendet wird. Leider wurde bei DOS weitestgehend auf die wirklich guten UNIX-Features verzichtet. Also, das, was Ihr nun auf dem Pofo-Screen seht, ist die Kommandozeile oder auch DOS-Prompt. Das sollte ungefähr so aussehen: "c>" mit einem blinkenden Cursor dahinter. Das Wort Kommandozeile weist schon darauf hin, daß DOS über Kommandos gesteuert wird, diese Kommandos rufen dann über den Kommandozeileninterpreter verschiedene Programme und Unterprogramme auf, die dann wiederum irgendwelche Aktionen ausführen. Ein sehr einfacher, aber wichtiger Befehl ist z. B.: "DIR". Um diesen Befehl einzugeben, schreibt Ihr

ihn direkt hinter den Prompt und drückt "ENTER" ("RETURN"), danach solltet Ihr den Inhalt des Verzeichnisses, in dem Ihr Euch gerade befindet, auf dem Bildschirm sehen. Hier werden schon einige Prinzipien von DOS klar.

- Man benutzt Kommandos (Befehle) zur Steuerung von DOS.
- Diese Kommandos haben meist "sprechende" Namen ("DIR" steht für DIRECTORY (Inhaltsverzeichnis)).
- Nach einem Kommando folgt, um es auszuführen, die Taste "ENTER / RETURN".
- Anmerkung: Groß und Kleinschreibung spielt, im Gegensatz zu UNIX, keine Rolle ("DIR" und "dir" bewirken das gleiche).

"DIR" gibt also den Inhalt des aktuellen Verzeichnisses aus oder informiert darüber, wenn sich keine Dateien und Unterverzeichnisse in diesem befinden. Ein weiteres Feature von DOS sind Parameter. Man kann bei vielen Befehlen zusätzliche Informationen angeben. Das sieht im Falle des "DIR"-Befehls so aus: `c>dir *.txt /w` zeigt alle Dateien der aktuellen Directory mit der Dateiendung "txt" und für den Fall, daß so viele Dateien ausgegeben werden, daß sie nicht alle untereinander auf den Bildschirm passen, bewirkt der Parameter "/w", daß die Dateien nebeneinander ausgegeben werden. Benutzt also den Parameter "/w", wenn Ihr denkt, daß sich viele Dateien in einem Verzeichnis befinden. Das "*" ist eine sogenannte Wildcard oder auch Platzhalter, das für einen beliebigen Namen steht. "DIR ha*.txt" gibt z. B. alle Dateien eines Verzeichnisses aus, die in ihrem Namen am Anfang ein "ha" besitzen und auf "txt" enden, z. B. "hallo.txt".

So, ich hoffe, daß die Vorgehensweise unter DOS einigermaßen klar geworden ist. Ich werde hier nun einige DOS-Befehle aufführen, mit denen Ihr schon was anfangen können solltet. In Klammern gebe ich Parameter an und nicht vergessen, nach einem Befehl "ENTER" drücken, sonst passiert nichts: So, nun habt Ihr ja einiges auszuprobieren. Das sind natürlich noch nicht alle DOS-Befehle des Pofo, aber es sind die meist benutzten und im Alltag brauchbarsten.

BEFEHL:	ERKLÄRUNG:	BEISPIEL:
APP (/A,/D,/E,/S,/W,/C,/Z)	Spezieller Pofo-Befehl. Ruft interne Applikationen auf	APP /A startet das Adreßbuch
CD	"Change Directory" Befehl zum Wechseln in ein anderes Verzeichnis	CD .. Ein Verzeichnis nach oben CD System Wechselt in das Verzeichnis "System"
CHKDSK (Laufwerk, /p)	"Check Disk" Überprüft ein Laufwerk und gibt genaue Informationen aus	CHKDSK a: /p Prüft Laufwerk "a:" ("/p" = Seitenweise Ausgabe)
CLS	"Clear Screen" löscht den Bildschirm	CLS
COPY (Pfad, Pfad)	Kopiert Dateien	COPY a:.* c:.* Kopiert alle Dateien im Verzeichnis "a:" ins Verzeichnis "c:"
DATE	Datumseinstellung	Ausprobieren
DEL (Datei(en))	"Delete" Vorsicht !!! Löscht angegebene Dateien !	DEL *.txt Löscht im aktuellen Verzeichnis alle Dateien mit der Endung "txt" DEL c:\system\hallo.txt Löscht die Datei "hallo.txt" im Verzeichnis "system" auf Laufwerk "c:"

DIR	"Directory" Siehe oben	Siehe oben
FORMAT (Laufwerk, /V)	"Formatieren" Vorsicht !!! Alle Daten des angegebenen Laufwerks werden gelöscht !	Format a: /v Formatiert Laufwerk "a:", durch "/v" kann man danach einen neuen Laufwerksnamen vergeben Format c: Formatiert Laufwerk "c:"
HELP	"Hilfe"	Ausprobieren
MD (Laufwerk, Pfad, Name)	"Make Directory" Legt ein Verzeichnis an	MD hallo Legt im aktuellen Verzeichnis das Unter- verzeichnis "hallo" an MD c:\system\backup Legt das Unterverzeichnis "backup" im Verzeichnis "system" auf dem Laufwerk "a:" an
OFF	Schaltet den Pofo ab	Ausprobieren
RD (Laufwerk, Ver- zeichnis)	Löscht ein Verzeichnis. Das Verzeich- nis muß leer sein. Siehe "DEL" und "MD" Vorsicht !!!	RD hallo Löscht das Verzeichnis "hallo" RD c:\system\backup Löscht das Unterverzeichnis "backup" im Verzeichnis "system" auf dem Lauf- werk "a:"
TIME	Zeiteinstellung	Ausprobieren
TYPE (Lauf werk, Datei, /p)	Gibt den Inhalt einer Datei auf dem Bildschirm aus	TYPE pofo.txt /p Gibt den Inhalt der Datei "po- fo.txt" Seitenweise ("/p") auf den Bildschirm aus
VER	"Version" Zeigt die DOS-Version des Pofo aus	Ausprobieren

Die angegebenen Parameter sind nicht immer nötig. So kann man den Parameter **"/p"** wahlweise benutzen, wenn der entsprechende Befehl den Parameter unterstützt. Das Gleiche gilt für die Parameter, die die Position einer Datei angeben. Man hat zwei Möglichkeiten, entweder man wechselt in das Verzeichnis, in der sich die Datei befindet und führt den Befehl aus, oder man startet den Befehl von einer anderen Position im Dateibaum aus, muß dann aber natürlich die Position der Datei mit angeben. Außerdem solltet Ihr wissen, wie man von einem Laufwerk zum anderen wechselt. Das Laufwerk **"C:"** ist beim Pofo ein reservierter Teil des Arbeitsspeichers, es wird quasi eine Festplatte emuliert. Die Größe der Festplatte läßt sich mit dem Programm **"FDISK"** einstellen. Die Mindestgröße sind 8 Kilobyte (**"FDISK 8"**). Aber Vorsicht ! Der Speicher für **"C:"** wird dem Arbeitsspeicher **"entliehen"**. Das heißt, daß der Speicher für Programme relativ zur Größe der virtuellen Festplatte sinkt. Außerdem führt **"FDISK"** einen Kaltstart durch und im Normalfall werden alle Dateien, die sich vorher auf **"C:"** befanden, von **"FDISK"** zerstört. Also dieses Programm bitte nur ausführen, wenn ihr Euch Eurer Sache ganz sicher seid. Am besten macht Ihr vorher ein Backup von **"C:"** (siehe **"COPY"**) auf eine RAM-CARD. Jetzt aber zurück zum Wechseln der Laufwerke. Also, wollt Ihr auf die MEMORY-CARD (Laufwerk **"a:"**) wechseln, gebt Ihr einfach **"A:"** ein, wollt Ihr auf die virtuelle Festplatte wechseln, gebt Ihr **"C:"** ein. Ganz zum Schluß noch etwas darüber, wie man ein externes Programm auf dem Pofo startet. Ihr kopiert das entweder via Schnittstelle oder Card-Drive auf Euren Pofo und startet das Teil einfach durch das Eingeben des Namens, gefolgt von einem **"ENTER"**, entweder von der RAM-CARD, oder von **"C:"**. Es reicht übrigens beim Ausführen von Programmen, wenn man den Teil des Programmnamens eingibt, der sich vor dem Punkt befindet. So, das war´s für dieses Mal!

Have a nice day

E-MAIL: Thomas_Unger.@gmx.de

Mr. Tokai

Last Page

Preview: Im Mittelpunkt steht sicher die CeBIT und der neue Milan. Unseren Test zu N.AES 2.0 holen wir in der nächsten Ausgabe nach. Vielleicht ist die neue PixArt-Version draußen und es gibt erste Einblicke in die neuen Milan-Games. Der Erscheinungstermin wird sich nach der Frühjahrsmesse richten, April bis Anfang Mai - mal sehen.

Bastian Moritz * Ladenspelderstr. 30 Readaktion, Vertrieb, Autor
45147 Essen

Claus Louis * Bahnhofstr. 50 PD-Service, Autor
34431 Marsberg

Sacha Roth * Gustav-Adolf-Str. 11 Anzeigenvertrieb, Autor
30167 Hannover

Stephan Pollok * Morper Allee 3 Autor
40699 Erkrath

Dirk Tröger * Wendische Str. 17 Autor
23558 Lübeck

Raimund Altmeyer * Weinbergstr. 8 Autor
54456 Tawern

Achim Schumacher * Zur Mühlheide 29 Autor
59964 Medebach Oberschledorn

Ich bestelle die Classic-Atari

☐ als Einzelheft (7,- DM) ab Heft _____

☐ als 4er ABO (28,- DM) bitte ankreuzen

Name: _____

Straße: _____

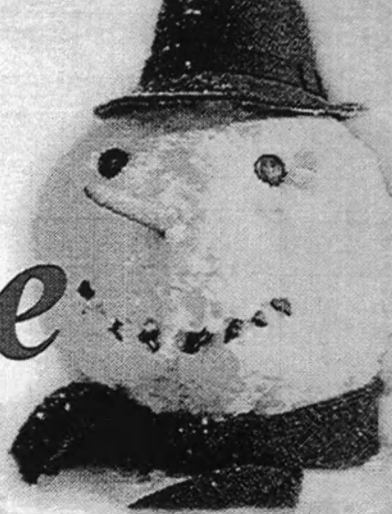
Ort: _____

☐ bar oder ☐ Überweisung

Bastian Moritz * Ladenspelderstr. 30 * 45147 Essen
Deutsche Bank 24 Essen * Kto. 4706073 * BLZ 360 700 24



Winter- Pakete



Grafik-Paket

Smurf & PhotoLine

179,-

Scanner-Paket

Epson GT 7000 (SCSI)
inkl. GT Look*

*) Freeware, kostenlose Beigabe

599,-

Internet-Paket

Connect 56K Modem
& Draconis pro 1.7

199,-

Software-Paket

Pergamon CD:
Arkus, Tarkus, Schecks, UniCorn,
Pegasus, Audion, Sukra

99,-

ZIP-Paket

Iomega ZIP 250 extern, SCSI
E-Copy & E-BackUp

449,-

**Großes Angebot an Sonderposten:
Beachten Sie unsere Anzeige im Heft!**



Computertechnik

Axel Gehringer • Schützenstraße 10 • D-87700 Memmingen

Telefon: 08 331/86 373

Telefax: 08 331/86 346

e-mail: ag_comtech@t-online.de

ATARI
Fachhändler

Milan
Fachhändler

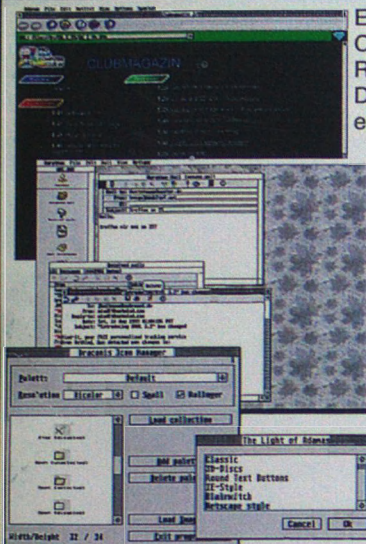


Calamus Service Center

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.

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 2 MB RAM (Festplatte erforderl.) 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 PRO kommt inkl. Treiber, Browser, Email-Programm, Telnet, FTP u.v.m.. Demoversion (HD-Disk) 10 DM.

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

Draconis professional 1.7 99.95 DM
 Draconis Standard* (für 1 MB Rechner) 69.95 DM
 Update von 1.6x PRO -> 1.7 PRO inkl. HB 34.95 DM
 Update von 1.5x PRO -> 1.7 PRO inkl. HB 49.95 DM
 Update von and. Versionen auf 1.7 PRO 59.95 DM
 Crossgrade von anderen kommerz. I.-Prog. 59.95 DM

Lieferung erfolgt auf HD-Disketten! (DD-Disketten zzgl. 5 DM) inkl. neuem Handbuch zur Version 1.7. (3/2000)

*Ohne Java-Script, Telnet, FTP u. div. Tools.

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 1. Draconis Anwender 39.95 DM
 * von älteren kommerziellen Versionen!



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

19.95 DM



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

Mit Freunden "unterhalten"...

29.95 DM

Draconis to MiNT-Gateway (Disk) nur 5.00 DM



Die Treibersoftware für CD-ROM-Laufwerke* (SCSI) am ATARI ST, STE, TT, Falcon und kompatiblen. Inkl. Audio-CD-Player...

* SCSI CD-ROM am SCSI oder ACSI-Port (über LINK-Kabel)

48.95 DM

CD-ROMs



Die aktuelle PD & Shareware-Sammlung für Ihren ATARI/TOS-Computer. Bonus: Die kompl. BIG 50 CD und 5 Vollversionen.

34.95 DM



Fast 700 Spiele für Ihren ATARI/TOS-Computer. Sortiert nach Color, Mono, GEM und Falcon...

29.95 DM



Der neueste Whiteline Hammer mit 40! Vollversionen wie z.B. F-Copy pro, Before Dawn, JAnE, Kandinsky, GemView u.v.m.

+ Das Beste 93-99 48.95 DM



Die neue Whiteline CD rund ums Thema web.design! Tonnenweise Grafiken, fertige Pages und vieles mehr...

28.95 DM



Die erste CD der Classic Atari bietet ca. 14 Vollversionen von TOP-Spielen und vieles mehr! Lohnt!

29.95 DM



Die erste CD für MILAN-Computer. Sortierte und getestete Software zum Hammerpreis. Ein Muß!

29.95 DM

Wir liefern fast alles für Ihren ATARI/TOS/MILAN Computer! Fordern Sie unseren Komplettkatalog für 3 DM an!

Software

Papyrus Word 8.x 198.95 DM
 Papyrus Office 8.x (Neu) 289.95 DM
 Stemulator Gold 98.95 DM
 Olympia Software 98.95 DM
 N.AES 2.0 Diskversion 118.95 DM
 N.AES 2.0 CD-Version 148.95 DM
 Pergamon Software CD (NEU) 148.95 DM
 Rational Sounds 2 (NEU) 78.95 DM
 Smurf, das Grafikgenie 68.95 DM
 GFA-Basic 3.6 CD 58.95 DM
 GFA-Basic 3.6 CD + 2 Bücher 78.95 DM
 Apex Media (Falcon) 148.95 DM
 X-Act Chart Publishing 98.95 DM
 Ultimate VirenKiller 28.95 DM
 PixArt 4.x 149.95 DM
 PhotoLine EBV-Software 149.95 DM



Hardware/Zubehör

Manhattan-Maus 28.95 DM
 Champ-Maus 38.95 DM
 Mega STE-Tastatur, deutsch 44.95 DM
 Atari SF354 Floppy extern 28.95 DM
 Link 97 inkl. HD-Driver 158.95 DM
 16 MB Karte f. Falcon (14) 228.95 DM
 56k Modem z.B. für Draconis ... 129.95 DM
 VGA-Adapter VGA an ST,STE 28.95 DM
 Falcon VGA-Adapter 34.95 DM
 Scart-Kabel für ST/STE 24.95 DM
 Monitorverlängerung (+1.5m) 19.95 DM
 DMA-Kabel f. Atari Harddisk 12.95 DM
 3,5" Reinigungsdiskette 8.95 DM
 10 MF2DD Disketten Blue Box 6.95 DM
 10 MF2HD Disketten RedBox 6.95 DM
 Tintenpatronen, Toner, Papiere, EDV-Zubehör, CD-Rohlinge u.s.w. auf Anfrage.

Sonderliste

Hier handelt es sich um Gebrauchsgüter, meist Einzelstücke - daher nur solange Vorrat reicht. Bitte vorher anrufen!

TEAC 4-fach CD-Brenner im externen 4-fach Gehäuse (2 Lüfter) + altes CD-ROM als Bonus - komplett nur 699.95 DM
 SCSI-Gehäuse 1-fach 49.95 DM
 CD-ROM intern SCSI (Toshiba) 39.95 DM
 Joystick f. Atari div. je 12.95 DM
 1040 STFM, 4MB, Farbmonitor .. 199.95 DM
 Mega ST 4, 30 MB FP, SM124 .. 299.95 DM
 Mega STE3, 80 MB FP, SM124 .. 399.95 DM
 Atari SC1435 Monitor 179.95 DM
 4 MB-Karte Falcon 29.95 DM
 Atari 2600 Console 19.95 DM
 Logitech Maus 1 m. Diskette 29.95 DM
 Atari Maus 9.95 DM
 Handscanner m. Interface (UG) 29.95 DM
 LINK-Kabel mit Software 89.95 DM
 That's Write 19.95 DM
 DA'S Picture 29.95 DM
 Harlekin II 24.95 DM
 Black Gold (Spiel) 19.95 DM
 Bundesliga Manager pro (Spiel) .. 14.95 DM
 Bad Company (Spiel) 9.95 DM
 Software diverse ab 4.95 DM
 Bücher diverse ab 4.95 DM
 Spiele diverse ab 4.95 DM
 Hardware diverse ab 4.95 DM

Kostenlose News per Email?

Senden Sie einfach eine Mail an info@mucs.com mit Ihrer Email-Adresse und dem Vermerk "Newsmail"

Aktuelle Infos von M.U.C.S. Hannover zum Milan II finden Sie im Internet unter: www.mucs.com/newnew/cbymucs.htm

Bestellen Sie per Post, FAX (0511) 71 00 845,

Email: info@mucs.com oder per Telefon (0511) 71 00 599

Unsere Versandpauschalen: Vorkasse Bar, Scheck od. Bankeinzug + 8 DM
 Nachnahme (Post-Paket) + 10 DM • Ausland nur Vorkasse Scheck + 18 DM

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr • Irrtum und Änderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht • Wir suchen Programmierer!

M.U.C.S.

Gustav-Adolf-Str. 11 • D-30167 Hannover
 FON (0511) 71 00 599 • FAX (0511) 71 00 845

Internet: www.atari-soft.de
 und: www.draconis-pro.de
 Email: info@mucs.com