

CLASSIC

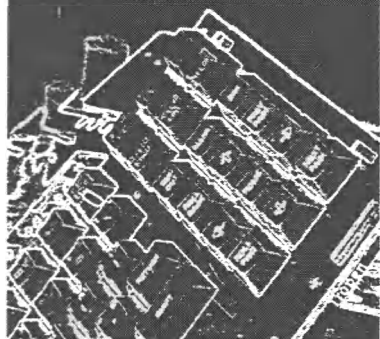
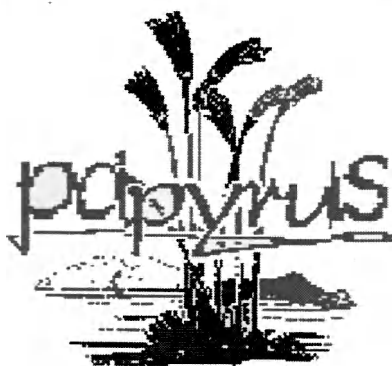
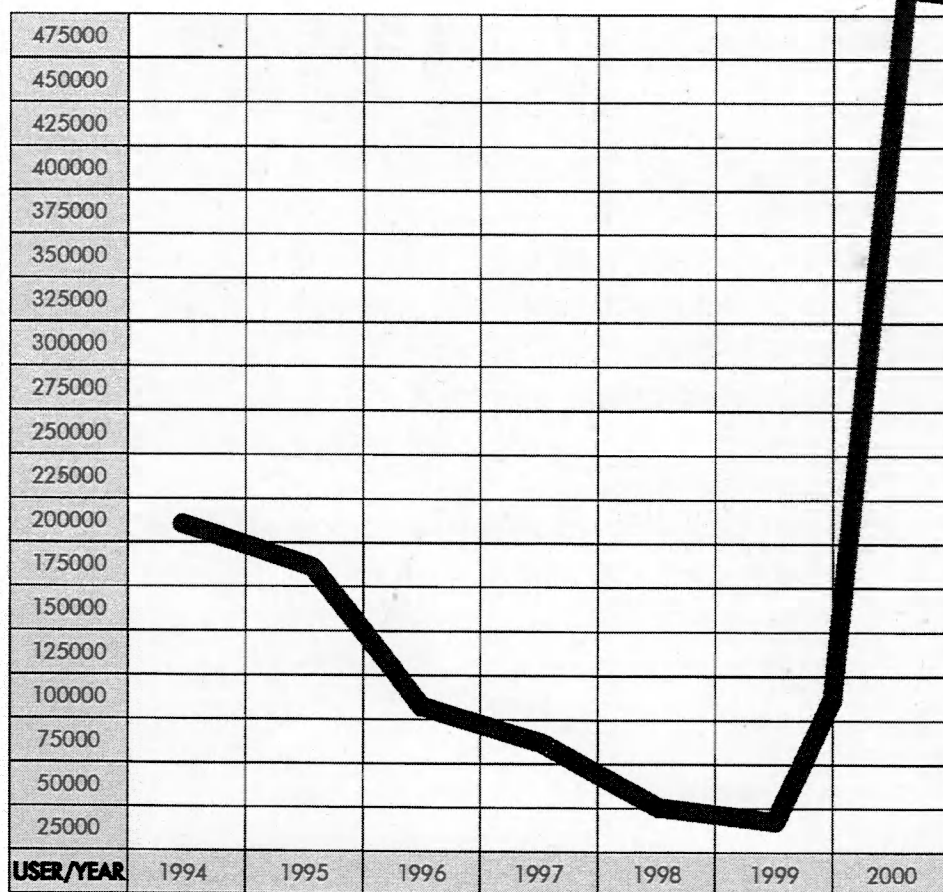
Fanzine für 8-BIT • ST/E • Falcon • TT & Clones

ATARI**Buchtip**

Denis Moschitto / Evrim Ser

Hackerland

Das Logbuch der Szene

**Neue
Office Version****Vorstellung SWAT****ATARI-MESSE '99
in Neuss****Milan** 060 USB**ATARI's REANIMATION**

sommer- frische

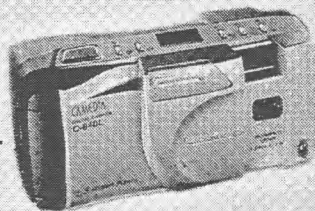
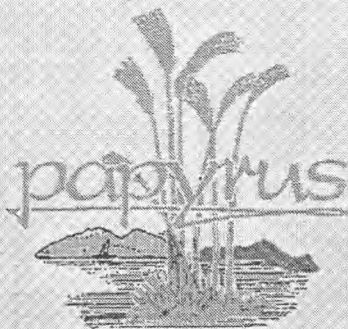


MILAN
Upgrade
68060™

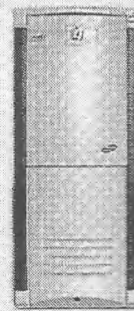
Photo Line

Sommer-Aktion:

Smurf & Photo Line: 179,-



Milan 040 „Basic“



Midi Tower
6,4 GB HDD
S3 PCI Grafikkarte
32 MB RAM
24x CD ROM Laufwerk
Keyboard & Maus
Milan OS 1.2, Milan CD 1,
BackUp & Bonus CD

ab 1999,-

Milan 68060 Upgrade

Preis (inkl. CPU)

ab 799,-

Preis abhängig vom Typus der CPU

Smurf

Das Multitalent nicht nur zum Konvertieren.
Ein Grafikwerkzeug für alle Atari und Kompatible.

59,-

Photo Line

Die elektronische Bildbearbeitung für TOS-kompatible
Betriebssysteme mit vielen Funktionen zur Retouche
und Bildmanipulation.

149,-

Digitalkameras

Für Bilder der direkte Weg in den Computer. Alle
angebotenen Modelle sind für Olympia passend.

Olympia C840L 1049,-

Nikon Coolpix 900S 1699,-

Epson PhotoPC 750Z 1699,-

Weitere Modelle und technische Details auf Anfrage.

Alle Modelle werden mit der Kamera von Olympia ausgeliefert.

Olympia

Digitale Fotografie nun endlich auch mit Atari und
Kompatiblen. Steuerungssoftware für Olympus und
dazu kompatible Digitalkameras.

99,-

Calamus SL99

Ein Spitzenprodukt auf dem Weg ins nächste Jahrtausend.
Gehen Sie mit! Jetzt auch für Windows '95/98/NT™

Milan Bundle: 699,-

Updatepreise: a.A.

Papyrus

Erstellen und gestalten Sie Ihre Texte spielerisch ein-
fach. Im Office-Paket steht Ihnen auch die relationale,
1ST-Base kompatible Datenbank Papyrus-Base zur
Verfügung.

Papyrus Office (inkl. Base) 269,-

Papyrus Word 198,-



Computertechnik

Axel Gehring • Schützenstraße 10 • D-87700 Memmingen

Telefon: 08 331/86 373

D1-Netz: 0171/8232017

Telefax: 08 331/86 346

e-mail: AG_Comtech@t-online.de



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.

Editorial

Das Editorial dieser Ausgabe wird etwas länger, da sich wirklich einiges getan hat ! Zu Beginn muß ich mich erstmal bedanken. Daß die Classic-Atari gleich so gut anläuft hätte ich nicht erwartet. Von der ersten Ausgabe hatte ich zunächst 100 Exemplare kopieren lassen. Anfangs verteilten wir einige kostenlos, was dazu führte, daß wir nach Eröffnung unserer Homepage noch einige nachfertigen lassen mußten. Für die Ausgabe Nr. 2 haben wir eine Menge Werbung gemacht und hoffen unsere 500 Exemplare an den Mann oder die Frau zu bringen.

Das Feedback war ebenfalls super! Mehreren Abo-Bestellungen lagen ein paar Zeilen zu unserem Mag bei. Dies war nicht nur sehr anspornend sondern auch hilfreich. Ab der nächsten Ausgabe sind auch Leserbriefe sehr willkommen!

Der dritte Punkt ist ein großes **Sorry** für die Verspätung. Diese soll auf keinen Fall zur Gewohnheit werden, aber ich hatte enorme Probleme mit meinem Afterburner-Falcon und den Druckertreibern, sowie beim Einbinden von Grafiken. Mittlerweile hab ich dies so einigermaßen hinbekommen - ich hoffe das Ding hält durch bis ich den neuen Milan habe.

Milan ist ein gutes Stichwort - wie auf dem Cover unschwer zu sehen und auch in diesem Heft zu lesen, gibt es unglaubliche Neuigkeiten. Um es Vorweg zu nehmen, ich wollte es auch nicht glauben, habe es aber mittlerweile von vielen Seiten bestätigt bekommen. Besonders erfreulich ist die professionelle Einschätzung der neuen Milan-Herren. Das Angebot ist wirklich auf Atari-Fans zugeschnitten. Z.B. die Tatsache, daß jedem Rechner eine vernünftige Programmiersprache beiliegt erinnert sehr an die guten alten Zeiten. Wenn man bedenkt, wie aktiv die Falcon-Szene auch heute noch ist, obwohl der Verkauf dieses Rechner nicht sehr erfolgreich lief, so bedeutet der Milan, selbst wenn er sich nicht durchsetzen kann, daß der Atari-Markt auch auf Jahre hin interessant bleiben wird. Für alle jetzt noch aktiven Atari-Besitzer sollte der neue Milan fast schon Pflicht sein. Einzelheiten erfahrt ihr im Heft.

Zum Neustart des Milans planen wir einen kostenlosen Sonderdruck, der einerseits als Milan-Info, andererseits als Werbung für unser Heft dienen soll. Der Druck wird bei den kommenden Atari/Milan-Händlern ausliegen!

Vielleicht habt ihr auf das Cover geschaut und euch erschreckt. Der Preis wird dort mit 7,- DM beziffert, obwohl es bei der Ausgabe Nr.1 noch 3,50 DM waren. Keine Angst, es geht um Folgendes: Der Preis der Classic Atari setzt sich aus ca. 3.50 DM Kosten für das Heft plus bisher 3,50 DM für Porto und Verpackung zusammen. Da mit steigender Auflage letztere billiger werden, ich aber die Gewinne in Form eines höheren Umfangs auf das Fanzine umlegen möchte kostet die CA jetzt einfach 7,-. Für euch bleibt alles beim alten! Ein weiterer Vorteil ist, daß das Heft so evtl. auch beim Fachhändler ausliegen kann, der dann an den im Preis enthaltenen Porto-/Verpackungskosten verdient.

Zur Werbung in der CA ist folgendes zu sagen. Wir sind natürlich an Werbung interessiert, denn nur so können wir an Umfang zulegen und ab der Ausgabe 3 vielleicht auch ein farbiges Cover finanzieren. Wir würden aber keine Werbung für Firmen machen, mit denen wir schlechte Erfahrungen gemacht haben. Um Werbung und Inhalt in einer vernünftigen Relation zu halten, sollen auf jede Seite Werbung mindestens vier Seiten inhaltliches kommen. Mit einem Verhältnis von 4/32 in diesem Heft geht das wohl voll in Ordnung. Ich möchte mich hier bei unseren bisherigen Werbepartnern bedanken. Sacha Roth für seine Artikel und für die künftigen Werbepartner, die er uns zu verschaffen versucht und Axel Gehringer für sein Angebot, unsere Werbung kostenlos mit seinem Kunden-Info zu verschicken (und da kamen einige zusammen!).

Ebenfalls bedanken will ich mich bei Markus Stange von MS-Advertising. Markus hat unser neues Logo entworfen, das Cover gestaltet und wird in Zukunft nach und nach das ganze Heft gestalten!

Ein weiteres Projekt, was mir sehr am Herzen liegt ist der geplante Club, Interessenten sollten den Coupon ausfüllen und an Claus schicken. Gerade jetzt, wo ein neuer Rechner ins Haus steht, wäre ein reger Austausch unter Usern sehr interessant.

Ein Schlußsatz noch. Die angekündigten Tests zu 'Blum' und 'Wings of Death' kommen aus Platzgründen ins Heft Nr. 3. 'Mr. Boomer' war leider noch nicht fertig. Der Autor hat versprochen, es auf die PreMilleniumParty mitzubringen - wir sind gespannt ob es klappt.

Stay Atari - Bastian

... just a Joke !

10 gute Gründe für den Systemwechsel

1. Ihre Freundin heißt 'Melissa' und Sie möchten sie immer bei sich haben.
2. Sie lieben den Nervenkitzel vor der Jahrtausendwende.
3. Sie haben Angst Ihre Festplatte nicht richtig voll zu kriegen und suchen ein Betriebssystem, daß das für Sie erledigt.
4. Sie lieben packende 3D-Mühlespiele mit 3D-Karte und Force-Feedback.
5. Sie freuen sich jeden Monat auf Massen an Megabyte-Patches um die 3d-Mühlespiele fast korrekt laufen zu lassen.
6. Sie wollen partout keinen Blitter, DSP, SCSI & Midi serienmäßig.
7. Sie geben Ihrem Computer mehr Eigenverantwortung und lassen ihn auch mal ohne Ihr Wissen im Internet surfen.
8. Wer so einen tollen Rechner hat möchte natürlich auch an seiner CPU-Seriennummer erkannt werden.
9. Sie sind Fan von Betriebssysteminstallationen und freuen sich schon auf den nächsten Absturz, gefolgt von einstündiger Neuinstallation.
10. Sie möchten Ihren geliebten Computer nicht einfach ausschalten, sondern sich standesgemäß abmelden.



Claus

Den nächsten Anti-Bill Text, hat meine Freundin Sabine, genau wie den Text in der letzten Ausgabe, im Internet gefunden. Da ich kein großer Übersetzer bin, habe ich ihn in seiner Urfassung belassen.

Bill Clinton, Boris Yeltsin and Bill Gates are invited to dinner with God. During the dinner God says: "I've invited you here, because I need three important people to send out my message: Tomorrow I shall destroy the earth."

After dinner, Yeltsin calls together his cabinet and tells them: "I have two very bad bits of news. First, God really exists. Second he's going to destroy earth tomorrow."

Bill Clinton calls an emergency meeting of Congress and says: "I have good news and bad news. The good news is that God really does exist. The bad news is that he's going to destroy the earth tomorrow."

Bill Gates goes back to Seattle and announces to everyone at Microsoft: "I have two wonderful pieces of news. First I am one of the three most important people on earth. Second, the millenium bug has been solved." ;)

News

Was gibts neues ? Das Titelthema soll natürlich nicht mit einem Dreizeiler in den News abgespeist werden, lest dazu unseren zweiseitigen Bericht.

Die Classic-Atari ist nun seit zwei Monaten mit einer Homepage im Internet vertreten. Die Resonanz war ganz gut. Bis zum 26.06. waren über 800 Leute zu Besuch, dann wurde der Zähler bei der Seitenumstellung gelöscht und steht nun bei knapp 300. Finden könnt ihr unsere 'Baustelle', mit der wir noch einiges vorhaben unter:

www.classic-atari.de

Vom 30.07.-01.08 findet in Utrecht eine Demo-Convention namens '**Pre-Millennium-Party**' statt. Kommen wird alles was Rang und Namen hat. (zumindest fast alle: z.B. Escape, New Beat, Checkpoint usw.) Infos und Links gibt es auf so ziemlich jeder Homepage der gängigen Democrews oder unter: **www.atari.org** Wir werden auch einen Tag dort sein und euch mit News versorgen.

Alle Releases der **Error in Line 99** werden auf einer CD-Rom zusammengestellt. Erhältlich ist diese in Kürze bei der Firma M.u.C.S.

Dirk Tröger (Adresse siehe letzte Seite) hat zwei **Audio-CD's** mit Falcon- und 8-Bit-Stücken zusammengestellt. Die Qualität ist wirklich gut. Der Preis soll bei ca. 20,- DM liegen.

Die Jungs von **Düsseldorf** wollen ihr Ladenlokal aufgeben und sich aus dem Atari-Markt zurückziehen. Schade - einerseits, da Atari-Freaks dort eine kompetente Anlaufstelle hatten und andererseits zu solch einem Zeitpunkt, der die Wende auf dem Markt bedeuten könnte.

Nachdem die beiden französischen Firmen Centek und **Class 4** sich schon einen Messtand geteilt haben, sind sie jetzt endgültig in die Firma Class 4 verschmolzen und entwickeln weiter mit Hochdruck am Phenix. Der Phenix bekommt ein ganz eigenes Betriebssystem, welches aber TOS-kompatibel ist. Sowohl Unix als auch Linux sollen möglich sein. Der **Phenix** bekommt einen 68060 mit 80 MHz und kann optional sogar einen weiteren bekommen. Für zusätzliche Power sorgt ein Motorola 56301 DSP mit 100 MHz. Der Phenix soll neben den gängigen Ports auch USB's bekommen und eine 4 MByte S3 Virge DX Grafikkarte benutzen. Diese Daten sind die vorläufigen aus dem Internet. Der Preis wird derzeit mit 1829 Euro für die Version mit einer CPU bezif-

fert. Mit der zweiten CPU liegt er bei 2070 Euro.

Ob der Phenix bei diesem Preis trotz aller Performance dem Milan das Wasser reichen kann bleibt abzuwarten.

Die Firmenanschrift lautet:

Class 4

46, rue Delegorgue

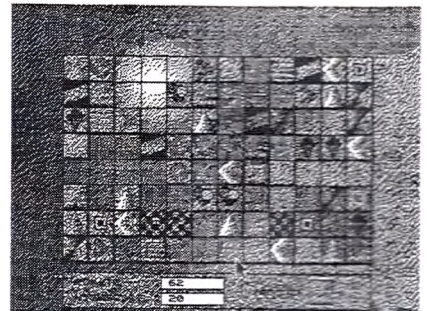
F-62970

www.centek.fr

Ende Mai gab Hasbro überraschend die Lizenzrechte für den **Jaguar** auf. Für Entwickler bedeutet dies, daß sie für ein Release keine Genehmigung mehr benötigen. Erste Wirkungen haben sich schon gezeigt. Die Firma **Spielraum** kündigte vier neue Spiele an, die alle in naher Zukunft dort erhältlich sind. Es handelt sich um die Titel: Skyhammer, Hyper-Force, Protector und Soccer Kid.

Für den **Lynx** gibt es ebenfalls Neuigkeiten bei der Firma **Spielraum**. Bereits erhältlich ist das Spiel Sokomania und in 14 Tagen folgt ein Musikmodul namens TFX und ein Remake des Klassiker Pong namens PONX. Ihr erreicht Spielraum unter :

Tel.: 09131-205093



Von dem Spiel **Think Twice**, welches wir in der letzten Ausgabe bearbeitet haben, gibt es mittlerweile eine überarbeitete Version. Sie ist bei Claus Louis erhältlich.

Hasbro bringt nun endlich im Oktober 99 seine Serie mit den bekanntesten **Atari-Klassikern** heraus. Für den PC werden dann Titel wie Pong oder Centipede erscheinen, welche grafisch dementsprechend aufgepeppt wurden. Die Screenshots kann man sich schon seit langem auf Hasbros Homepage anschauen. Es ist zu hoffen, daß Hasbro sich kulant verhält und im Hardware-Bereich auf den Namen Atari verzichtet. Sollte der neue Milan unter dem Atari-Label erscheinen können, so wäre das natürlich der absolute Hammer und eine Garantie für einen gewissen Erfolg.

Auf der Homepage von Digi Tallis-Development gibts es einige **neuere ST-Games**. Die Internetadresse lautet: **www.sandbag.demon.uk/dtwebb/**

Ein **VGA-Adapter** für ST/STE und Falcon ist ab sofort beim Softwareservice Seidel erhältlich. Stellt der Adapter beim Falcon lediglich einen Ersatz für den schwer erhältlichen original-Atari-Adapter dar, so ist er auf dem ST-Sektor eine echte Neuheit. Ein VGA-Monitor kann als Monochrom-

Bildschirm benutzt werden. Dies ist vor allem in Hinblick auf die Bildschirmgröße interessant. Zwar ist der SM 124 in der Bildfrequenz absolut top, die 12 Zoll sind aber etwas mager. Die ST-Variante kostet 29,- DM, die für den Falcon 34,- DM.

Der **Atari-Stammtisch** Bonn veranstaltet ein Treffen zum Thema 'Milan und Mint'. Das ganze soll am 25. September in einer Gaststätte in Bad Godesberg stattfinden. Nähere Infos gabs noch nicht.

Die **Fun OF Computing** ist eine kleinere Messe, die besonders auch von Anhängern alternativer Systeme besucht wird. Auf der diesjährigen Veranstaltung wird erstmals der Milan vorgeführt. Infos gibts unter: **www.azt-ev.de**

Nicht alle verreißen den Atari so, wie es die Computer-Bild wohl neulich getan hat. (Ich habe den Artikel leider nicht gelesen). Nach dem Start von Windows 98 hat die Frankfurter Allgemeine Zeitung im Rahmen der Software-Vorstellung ein Loblied auf die guten, benutzerfreundlichen und absturzsicheren Atarizeiten gesungen. Ähnlich positiv viel das Echo des Musikers Gary Numan in der **Keyboards 6/99** aus. Gary wechselte einst vom Atari auf den Mac, da ihm auf dem Atari der Support fehlte. Hier ein

paar Auszüge aus dem Interview:

...'Die größte Veränderung war, als ich vom Atari zum Mac wechselte - ein unvermeidlicher Schritt schätze ich. Aber Scheiße, ich bin mir bis heute nicht sicher, daß es der richtige war.' ... 'Naja mein treuer alter Atari hat mit Steinberg Pro 24 gut funktioniert und mit dem C-Lab Notator auch. Alles was er eigentlich tat, war sequenzieren - aber tagein, tagaus, Jahr für Jahr. Du hast etwas eingegeben, hast es abgespielt und mehr wolltest du nicht von ihm.' ... 'Dann bin ich zu diesem Alleskönner Mac gewechselt und das einzige was er tat war abstürzen - immer wieder egal welchen ich gehabt habe.' ... 'Ich habe einen ziemlich coolen 266 MHz-G3 mit der neusten Musiksoftware gekauft, die angeblich mit dem MacOS8 funktioniert, aber prompt habe ich eine Woche damit verbracht, mich mit Digidesign und anderen Herstellern darüber zu unterhalten, warum ihre Software nicht sauber läuft ...'

Tja wie ihr seht lohnt sich ein Systemwechsel wirklich ;)

Bastian

Falls sie Hersteller von Software oder Hardware sind und ein neues Produkt vorstellen wollen, so wenden sie sich bitte an die im Impressum aufgeführten Adressen.

Alles wird gut...

060 USB
Milan

Sicher fragen Sie sich jetzt, was meint er damit? Was will er uns damit sagen?

Vorwegnehmen möchte ich, daß es sich hier nicht um einen verspäteten Aprilscherz handelt, und ich auch kein Märchenonkel werden will. ;-)

Begonnen hat alles vor über einem Jahr, als sich eine große Firma vornahm einen Computer zu vertreiben. Nur - welches System sollten Sie nehmen? Damit es auch richtig gemacht wird, wurden diverse Marktforschungsunternehmen mit den unterschiedlichsten Umfragen zum Thema Computer beauftragt.

Doch immer noch standen mehrere Systeme zur Auswahl ...

Nach langem hin und her hat man sich dort (Wirklich!) für ein ATARI kompatibles System auf Basis des MILAN-Computers entschieden.

Ich kann Ihre Gedanken in diesem Moment klar und deutlich hören, aber glauben Sie es ruhig! Ich habe alle Daten, Fakten u.s.w. schriftlich vorliegen und mehrmals mit den Verantwortlichen telefoniert.

Die Geburt des MILAN 060 USB (Evtl. sogar ATARI MILAN 060 USB) steht uns noch in diesem Jahr bevor.

Bei dem Milan 060 USB handelt es sich um ein z.T. neu entwickeltes Computersystem auf Basis des Milan 040, wobei sowohl bei der Konzeption als auch der Realisation größter Wert auf Qualität und Marktchance gelegt wurde.

Der Milan 060 USB befindet sich seit Monaten in Entwicklung und in Kürze werden die ersten Prototypen produziert.

Voraussichtlich im Herbst (sprich Oktober) wird

der neue Rechner in den Handel kommen - und hier erleben wir die nächste Überraschung, denn der Vertrieb soll zum einen über ein großes Fachhändlernetz laufen, welches ständig ausgebaut wird und zum anderen über ca. 1500-2000 Computer-Fachgeschäfte und Kaufhäuser.

Wobei die Fachhändler die zentrale Rolle einnehmen werden, denn z.B. Garantie- Angelegenheiten werden von jedem Fachhändler abgewickelt - egal wo Sie Ihren Milan gekauft haben! Zudem garantiert nur der Fachhändler eine exklusive Beratung.

Aus anderer Quelle ist zu vernehmen, daß durch eine Zusammenarbeit diverser Softwarehäuser in den kommenden Monaten mit einer wahren Softwareflut zu rechnen ist. :-)

Weiterhin sind endlich wieder flächendeckende Werbemaßnahmen geplant. Es wird also nicht nur in einschlägigen Magazinen für den Milan 060 geworben werden. Außerdem haben andere Magazine schon jetzt angekündigt ein „Wiederauferstehen“ des ATARI-Labels gebührend zu würdigen.

Damit noch nicht genug, denn der MILAN 060 hat eine Waaahnsinns-Ausstattung sowohl die Hardware als auch die Software betreffend und soll für einen Verkaufspreis von

DM 1599.-

für jedermann erhältlich sein!

Jetzt will ich Sie aber nicht länger auf die Folter spannen. Lesen Sie auf der folgenden Seite die wichtigsten Daten über das neue System und staunen Sie...



Die Daten...

Die Hardware

Der Milan 060 USB wird wie folgt ausgestattet sein (ohne Gewähr!):

Milan-Computersystem mit einem 68060er-Hauptprozessor von Motorola, 50/66 MHz (Man munkelt von evtl. bis zu 100 MHz), 4 SDRAM-Steckplätze, 2 USB-Ports, 4x PCI, 3x ISA, 3x Seriell und 1x Parallel-Port.

1,44 MB Diskettenlaufwerk, Maxtor 6,4 GB Festplatte, 32 MB SDRAM, ATI Rage PRO 4/8 MB Grafikkarte, 40-fach Cyberdrive EIDE CD-ROM, exklusives Milan ATX-Gehäuse, Spezielle Atari-Tastatur mit PC-Anschluß, PS/2 Atari-Maus von Logitech, Soundblaster 64 PnP Value Soundkarte, Aktivboxen und Software-Paket.

Die Software

Auch in Sachen Software werden wir endlich wie im PC-Bereich so richtig verwöhnt... denn folgende Software liegt jedem Milan060 bei:

Betriebssystem

MagiCMilan 6.x in Verbindung mit NVDI 5.x, Jinnee 2.x, Iconnect in Verbindung mit StinG-Overlay sowie Draconis Pro.

Textverarbeitung

Papyrus Home, Tempus Word Vollversion

Tabellenkalkulation

Texel-Home

Treibersoftware

HDDriver, SoundBlaster Treiber, HS-Modem, Infusion (StinG-Emulator)

Entwicklungssoftware

GNU C++, ACS-Pro GNU C++ Version, OLGA, Bubble Gem, Objekt Gem, UDO und UDO-Shell, Omikron Basic (Neue Version) sowie Face Value

Außerdem ...

noch COMA als Fax-Software, GemSetup als Installer und einige tolle Spiele - wobei hier noch einiges passieren soll!

Wenn Sie schon einen MILAN 040 Ihr eigen nennen, brauchen Sie jetzt nicht zu fluchen, ein „Update“ auf den neuen Milan soll es für ca. 1000 DM geben, wobei Sie hier einen komplett neuen Rechner erhalten!

Ich werde versuchen, Sie über die Classic-Atari und unsere Homepage (www.atari-soft.de) immer auf dem laufenden zu halten.

Möchten Sie vielleicht Software entwickeln bzw. haben Sie Software entwickelt und noch jede Menge Fragen, dann melden Sie sich ruhig bei mir* unter:

M.u.C.S. Software

Sacha Roth

Gustav-Adolf-Str. 11
30167 Hannover

FON (05 11) 71 00 599

FAX (05 11) 71 00 845

Email: info@mucs.com

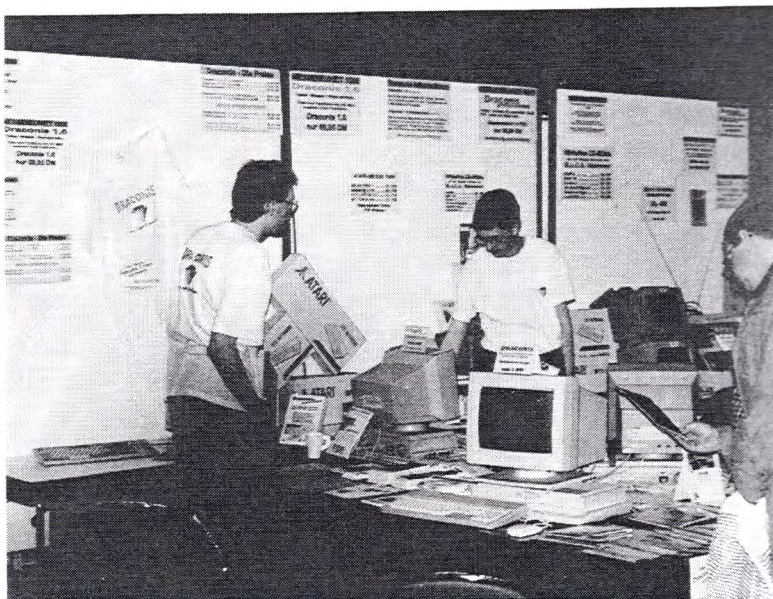
Vielleicht wird es die absolute Wiedergeburt unseres geliebten ATARI, vielleicht auch „nur“ der Neubeginn der TOS-Aera - aber auf jeden Fall ein SUPER-KLASSE-TOLLES neues Jahrtausend für die ATARI/TOS Gemeinde!

Sacha Roth

* oder direkt bei der MILAN-Computer GbR unter
Tel.: (0431) 20 99 034 Fax: 20 99 035

Report: Atari-Messe 1999

Wie jedes Jahr fand auch diesmal die Atari-Messe in der Stadthalle Neuss statt. Es wird wohl die einzige Atari-Only-Messe dieses Jahr bleiben. Auch wenn die Messe wieder etwas geschrumpft ist, war sie einen Besuch auf jeden Fall Wert. Sowohl am Samstag den 10. April als auch am Sonntag den 11. April waren wir vor Ort. Der Samstag war der stärker besuchte Tag. Am Sonntag ging es etwas beschaulicher zu. Die vertretenen Aussteller waren allesamt bekannte Gesichter. Im folgenden werden wir uns die interessantesten Stände herauspicken und näher beschreiben.



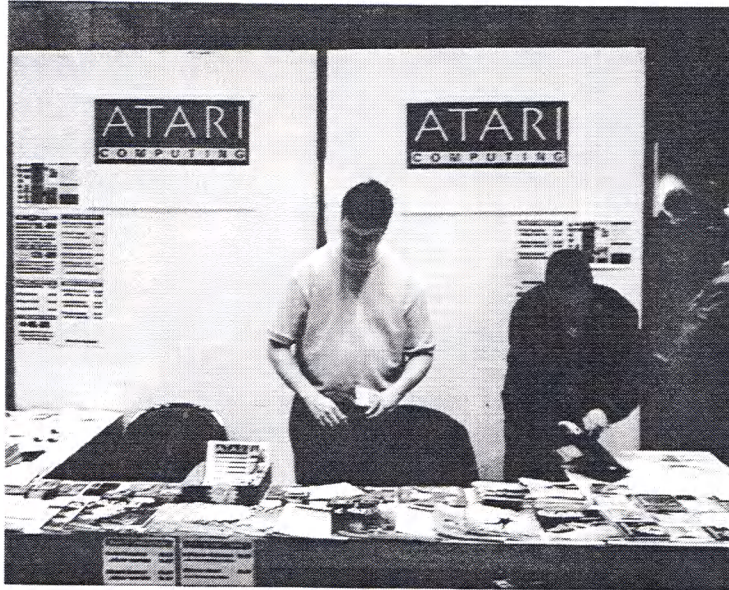
Absoluter Andrang herrschte bei R.O.M.-logicware, die ihre neuste Papyrus Version incl. Office vorstellten. Einen Test zu diesem Produkt findet ihr auch in dieser Ausgabe, so daß wir hier nicht weiter darauf eingehen. Auf jeden Fall hat es eine ganze Weile gedauert bis man an die Reihe kam !!

Am Centek-Stand war das PCI-Evaluation-Board zu bewundern., welches für den Phenix entwickelt wurde, aber auch auf einem Falcon nachgerüstet werden kann. Der Phenix selber soll ab dem 4. Quartal dieses Jahres zu kaufen sein. In Deutschland wird der Preis bei ca. 3300,- DM liegen. Ein weiteres Produkt am Centek-Stand war ein Programm namens 'Jalousy' mit dem man Laser-Shows entwerfen und steuern kann.

Bei der Firma M.u.C.S. drehte sich alles um die neue Draconis-Version. Während der Messe wurden Kontakte in Richtung Frankreich und Großbritannien geknüpft. Es würde mich für die an diesem Projekt beteiligten Leute freuen, wenn dieses Programm auch über die Landesgrenzen hinaus einen großen Erfolg haben sollte. Weiter so !!

Der Falke-Verlag/Milan war natürlich auch präsent. (Als Ausrichter war das wohl auch zu erwarten.) Das wirklich gute Angebot bezüglich GFA-Basic war recht zügig ausverkauft, konnte allerdings noch bestellt werden. Bei dem guten Absatz ist zu hoffen, daß sich einige Leute hinsetzen und uns mit schönen Programmen überschütten. Die Präsentation des Milan fiel etwas mager aus. Es wäre schade, wenn ein so viel versprechendes Produkt aufgrund mangelnder Präsentation eingehen würde. (Der neue Milan wird hoffentlich besser präsentiert)

16/32 Bit überzeugte durch ein reichhaltiges Spiele-Sortiment, wo nicht nur Ramsch-Titel sondern wirklich gute Games zu finden waren. Außerdem ist dieser 'Tommy' wirklich gut drauf ;) Gleiches gilt für Joe Connor von der Atari-Computing. Neben den letzten Ausgaben dieses wirklich guten aber leider in englisch verfassten Magazins, waren noch andere Produkte zu haben. Angefangen bei Mousepads, über eine ältere Version von Steinberg bis hin zu allerlei Hardware-Basteleien wie Adaptern usw. Als ich bezahlen wollte hatte der gute Junge allerdings schon ein paar deutsche Pils zu viel intus und fand sein Wechselgeld nicht mehr - trotzdem ein witziger Typ und ein super Magazin - wir werden versuchen dieses Niveau zu erreichen.



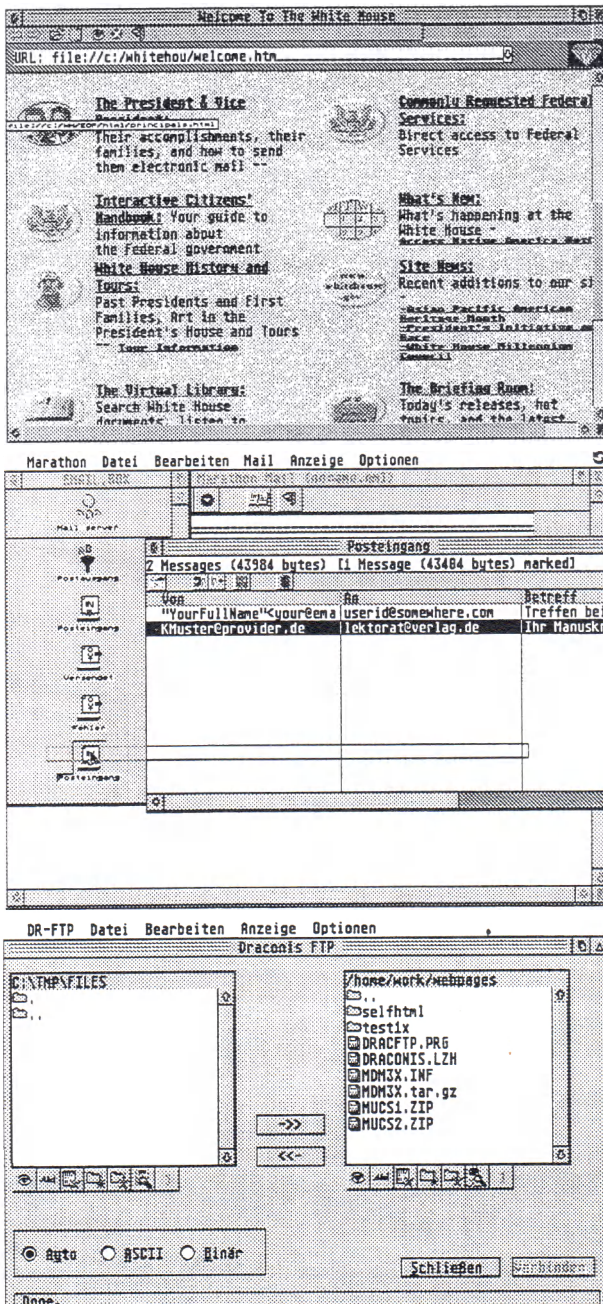
Ein ebenfalls interessantes Produkt ist das mittlerweile bekannte Funpaint. Über dieses wird sich Claus in der nächsten Ausgabe auslassen, da er es sich gekauft hat und von dem Teil schwer beeindruckt ist.

Ansonsten gab es Calamus zu bewundern, Hardware von Peter Denk aus Hamburg und Bauteile für Bastel-Freaks von Best-Electronics. (Das T-Shirt von der 'World of Atari - Las Vegas 98' mußte ich haben) Spiele bekam man 5 Stück für 10,- DM und auch einiges zum Jaguar war zu kaufen und bestaunen.

Bei den Clubs gab es auch einiges zu sehen. Dem Portofolio-Club ist es gelungen eine Festplatte an Ataris 'Kleinsten' anzuschließen. Natürlich war auch der ABBUC vertreten. Die Jungs schienen unserem Fanzin nicht abgeneigt zu sein und wollten einiges zum Thema 8-Bit beisteuern. Uns würde das jedenfalls freuen, denn einige von uns haben selber einen XL/XE und sind zum Teil Mitglied des Atari-Bit-Byter-User-Club. ST's, Falcon und TT's wurden durch den Pro Atari Computer-Club vertreten, der z. Z. wegen einiger Querelen eine schwierige Phase durchmacht.

Wollen wir hoffen, daß diese Messe auch nächstes Jahr wieder stattfindet. Solange es wenigstens ein paar aktive Atarianer gibt, lässt sich viel bewegen und vielleicht bringt der neue Milan auch viele neue Atari-User.

Mo'ST



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

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

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

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

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

DRACONIS 1.6x ist wieder ein ganzes Stück besser geworden, so wurde z.B. der Emailer stark erweitert und andere Programmteile optimiert, sowie Fehler beseitigt. Update wird empfohlen.

Die Preise:

Draconis professional 1.6x mit Handbuch99.95 DM
Draconis 1.6x mit Handbuch69.95 DM

Upgrade Draconis 1.5 auf 1.6x professional39.95 DM
Upgrade Draconis 1.0/1.1 auf 1.6x professional (auf 1.6x - 24.95 DM)59.95 DM
FreshUP Draconis 1.5x auf 1.6x mit neuem Handbuch (ohne Handbuch 10.- DM) 17.95 DM

Crossgrade von anderen Internet-Programmen* auf Draconis 1.6x34.95 DM
Crossgrade von anderen Internet-Programmen* auf Draconis 1.6x PRO59.95 DM
HomePage Penguin 3 Vollversion für DRACONIS-Anwender (Aktionspreis)24.95 DM

* von anderen kommerziellen Internet-Programmen (Disk+Handbuch einsenden!!!) Preise zzgl. Versandkosten.



Falcon-Speeder - 2. Teil

SpeedResolution by Hard & Soft

Anschließend an Stephans Test zur Centurbo II in der letzten Ausgabe, ist es nun meine Aufgabe etwas über die SpeedResolution-Karte zu berichten.

Nachdem mein Falcon in den letzten Jahren doch ziemlich ausgebaut wurde und damit auch das Kabelgewirr größere Ausmaße angenommen hatte, entschloß ich mich zum Umbau in ein Towergehäuse. Nach langem Suchen und Anfragen bei fast allen bekannten Firmen fand ich endlich die Firma Datasound in Berlin, die noch Towergehäuse vorrätig hat und auch den Einbau übernehmen konnte.

Nach ausführlicher und freundlicher telefonischer Beratung beschloß ich meinem Falcon zusätzlich eine Turbokarte zu spendieren. Aber welche? Die Centurbo 2 gabs noch nicht, und die Afterburner erschien mir doch etwas teuer! Also entschied ich mich für die von Hard und Soft entwickelte SpeedResolution die zum Preis von 198 DM gleichzeitig eine Grafikerweiterung beinhaltet.

Etwa 10 Tage mußte ich meinen Computer entbehren, dann brachte der Postbote ihn mir endlich zurück. Natürlich kann man den Einbau auch selbst vornehmen, dazu sollte man aber einiges an Lötterfahrung mitbringen !!!!!

So, nun aber zu der Karte und der damit erreichten Performance. Die Karte läßt sich über Jumper auf 6 verschiedene Geschwindigkeiten einstellen: 16/16, 32/16, 18/18, 36/18, 20/20, 40/20. Dabei gibt der erste Wert den Prozessortakt und der zweite den Bustakt an. Wobei ich die Einstellung 40/20 nicht benutzen kann, da der Computer dann die Festplatten nicht mehr erkennt. Alle anderen Einstellungen sind aber problemlos nutzbar. Die Jumper setzen den Takt beim Einschalten, späteres Umschalten ist über ein mitgeliefertes ACC möglich.

Mit einem weiteren Programm lassen sich verschiedene Auflösungen generieren und testen. Ich habe Auflösungen in 256 Farben bis 800*600 bzw. 640*480 in TrueColor hinbekommen. Dazu muß der Systemtakt aber auf 20 MHz eingestellt sein. Standardmäßig verwende ich allerdings 'nur' 640*480 in 256 Farben, wobei durch die Karte eine augenfreundliche Bildwiederholfrequenz von 75 Hz erreicht wird.

An Geschwindigkeitszuwachs bringt die Karte laut GemBench durchschnittlich etwa 30%. Das hört sich nicht so wahnsinnig viel an, macht sich beim Arbeiten mit dem System aber doch sehr positiv bemerkbar! So laufen Spiele wie Running oder die Gameboyspiele von den Reservoir Gods doch um einiges schneller und auch das scrollen von größeren Papyrustexten geht wesentlich flüssiger. Bei kritischen Programmen (z.B. einige Demos) schaltet man halt auf die

originalen 16 Mhz zurück.

Ein Nachteil der Karte soll aber nicht unerwähnt bleiben. Meine vorher eingebaute FastRam-Karte mit 8MB war bei Takterhöhungen nicht mehr ansprechbar und mußte daher gegen eine Originalerweiterung mit 14MB ausgetauscht werden.

Fazit:

Empfehlenswert ist die Karte für alle die günstig an etwas mehr Performance und bessere Grafik kommen wollen. Für noch mehr Speed empfiehlt sich halt die Centurbo oder die angekündigte Tempest-Karte.

Claus

In der nächsten Ausgabe wird als dritte und zunächst letzte Karte die Afterburner 040 vorgestellt.

IDE-Interface für STE's

(von Stephan Pollok)

Auf der Atari Messe konnte ich am Stand der Atari Computing ein neues Festplatten-Interface für meinen 1040 STE ergattern. Das Interface wurde von Mario Becroft (New Zealand) entwickelt und ist für den internen Einbau einer 2,5" IDE Festplatte gedacht. Es beinhaltet sogar noch einen 3,5" Anschluß für ein CD-Rom-Laufwerk (oder aber für eine zweite Festplatte).

Die eigentliche Installation des Interfaces ist im Grunde kinderleicht, da man komplett ohne Löten auskommt ! Die Platine wird einfach auf die 68000 CPU gesteckt und anschließend noch ein Kabel an den DMA Port geklemmt, fertig !

Es kann aber auch etwas komplizierter werden, nämlich wenn man das seltene Pech haben sollte und einen STE besitzt, bei diesem die CPU nicht gesockelt ist. Dann heißt es CPU auslöten !

TOS 1.62 vs. TOS 2.06:

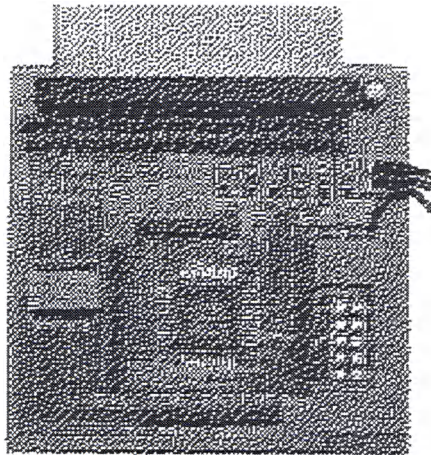
Damit der Rechner auch beim Starten von der Festplatte bootet, muß man schon TOS 2.06 besitzen, welches bei mir nicht der Fall war. Aber keine Angst, der Austausch dürfte nicht das Problem sein, verzögert den Einbau aber erheblich... Für den Fall, daß man sein altes TOS auswechseln möchte, gibt es in der Anleitung einen eigenen Abschnitt, der sich mit diesem Thema beschäftigt. (Die Anleitung ist übrigens in englisch)

Die eigentliche Arbeit fängt jetzt erst an, nämlich wenn es darum geht die kleine Festplatte einzubauen. Der beste (und wahrscheinlich der einzige) Platz ist rechts neben dem Netzteil und hinter den Simm's. Will man aus seinem STE kein "Cabrio" machen, d.h. die obere Gehäuse Abdeckung einfach weglassen, muß man noch etwas werkeln und hier und da bohren, sägen und pfeilen. Man sollte die Lage der Festplatte genau berechnen, damit sich das Kabel nicht als zu kurz herausstellt. (der "Deckel" sollte anschließend ja auch wieder drauf passen) An der Interface-Platine hängt ferner noch ein Kabel mit einer "HD-busy" LED, die einem die Aktivitäten der Festplatte anzeigt -hierfür muß man dann nochmal ein kleines Loch bohren.

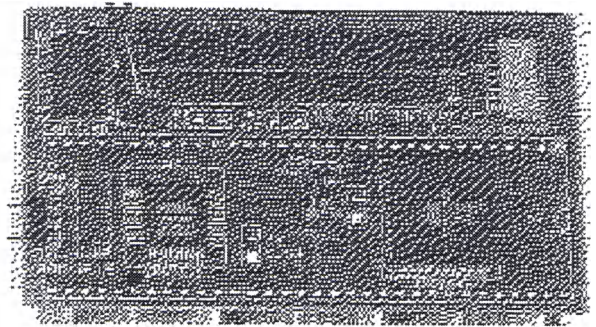
Ein Problem tauchte auf, als ich ein passendes 2,5" Kabel zum Anschluß der Festplatte kaufen wollte - in ganz Düsseldorf habe ich kein passendes Kabel gefunden (weder bei Conrad, Bürklin, Vobis noch im spez. Notebook - Laden). Ich mußte mir ein Kabel via Mail-Order bestellen. Man kennt das ja - das Porto war höher als der eigentliche Warenwert !!! Alles in allem hat sich die Mühe aber gelohnt, denn in meinem STE schlummert jetzt eine 1.4 GB Toshiba HD unter der Haube...

Für alle STF-Besitzer gibt es eine entsprechende Version, die dann allerdings nicht mehr ohne Lötten auskommt. Der Preis dürfte so etwa bei ca. 130,- DM liegen.

Infos gibt es bei Mario Becroft: mb@tos.pl.net



IDE-STE



IDE-STF

Als Vertriebspartner der Becroft-Produkte ist Axel Gehringer angegeben, seine Anschrift lautet:

ag Computertechnik

Axel Gehringer

Schuetzenstrasse 10

D-87700 Memmingen

Telephone: +49 8331 86373

Fax: +49 8331 86346

Mobile: 0171 823 201 7

Email: ag_comtech@t-online.de

WWW: <http://www.ag-computer.de/>

P.S.:

Das 2,5" IDE Kabel ist bei "CabelGuy" zu bekommen:

CableGuy, Inh. S.Kaya

Ritterstr.17

50354 Hürth

Tel.: 02233- 686946

I-Net: www.adr.de/Cable.Guy.

TEKKNOBALL



Heute will ich ein Auge auf einen nicht ganz neuen aber wirklich genialen Breakout-Clone werfen.

Wer glaubt, daß man an diesem Spiel nix mehr verbessern kann irrt gewaltig ! Pascal Ognibene ist es gelungen das angestaubte Spielprinzip derart aufzupolieren, daß es immer noch einen riesigen Spaß macht.

Wie nicht anders zu erwarten ist es die Aufgabe des Spielers eine Mauer vom Spielfeld abzuräumen. Dazu befördert man einen (?) Ball mit Hilfe eines Schlägers gegen eben diese und entfernt somit einen Stein daraus. Der Ball prallt dann ab und muß wieder zurückgeschlagen werden. Verläßt der Ball die untere Bildschirmhälfte verliert der Spieler eines seiner anfänglich 3 Leben - Soviel zur Theorie.

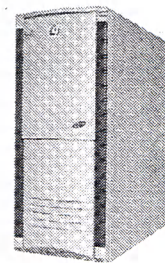
Der Autor verpasste dem Spiel zahlreiche Extras, große/kleine Schläger, magnetische-Schläger, Extrabälle, Bomben, Laser, Vertikal bewegliche Schläger & unsichtbare Steine. Der Clou des Spiels dürfte aber sein, das man bis zu schätzungsweise (!) 20 Bälle gleichzeitig im Spiel halten kann, was wohl einmalig in diesem Genre sein dürfte.

Nach jeweils 5 durchgespielten Runden muß ein riesiger Obermotz in einer scrollenden Ballersequenz besiegt werden. Jeweils vor diesen Abschnitten darf abgespeichert werden. Die Grafik ist größtenteils in TrueColor geretraced und der Sound ertönt Dank DSP-Unterstützung 14-stimmig in 50KHz stereo.

Fazit: Das wohl beste Breakout-Spiel (nicht nur für Atari) in zeitgemäßer Aufmachung. Immernoch absolut spielenswert. Eine Demoversion ist erhältlich. Das Spiel gibts auf 2HD-Disketten für 20DM direkt beim Autor:

Ognibene Pascal * Cite Universitaire St. Antoine * Chambre 1224

ruf' an!



Milan „Basic“

ab 1 999,-

Sonderposten

TT030, 4 MB	
• Standard-Ausstattung	500,-
• Matrix M30 TT	
Tower schwarz	750,-
- mit TTM195	999,-
Lithium Batterie 6V (TT)	20,-
Lithium Batterie 3,6 (TT, MST)	30,-
VME-Bus-Doppler	
(1 zu 2) für MST/TT	50,-
BioNet Netzwerkknoten (Abverkauf)	
für Atari* (ST, STE)	39,-
inkl. MiNT '98 CD ROM	179,-

Ausführliche Sonderliste
im RestFun-Katalog!

Mäuse

Golden IMAGE, rein optische Maus, mit neuem Pad	39,-
Standard/Champ Maus, präziser Klick	30,-

Software

HDDriver 7.7	59,-
PixArt 4.5	149,-
Photo Line 2.3+	149,-
NovaScan 1.26	99,-
Smurf 1.05	59,-
Bibel ST	129,-
Magic HADES	179,-
COMA 4.9, der Faxmanager	ab 69,-

Scanner

Mustek Paragon 1200 SP inkl. NovaScan	400,-
--	-------

STARTRACK

Audiosysteme nach Maß!	
StarTrack Karte u. DSP	1 499,-
Milan040 & StarTrack	3 499,-
Milan060 & StarTrack	ab 4 100,-
Hades060 & StarTrack	ab 5 100,-

Mehr Infos in unserem Katalog!

Milan060

Milan060 Basis	ab 2 799,-
060 Update	ab 799,-

Netzwerk

BioNet Netzwerkknoten (Abverkauf)	
für Atari* (ST, STE)	39,-
inkl. MiNT '98 CD ROM	179,-
HADES PCI Karte	
inkl. Treiber	100,-
mit MiNT '98 CD	250,-

* Alle Geräte außer Falcon030

Digitalkameras

Olympus 840L	1 049,-
Olympus 900	1 499,-
Olympus 1400	1 799,-
Olympus XL	2 549,-
Epson PhotoPC 700	1 199,-
Epson PhotoPC 750Z	1 699,-

Alle Kameras werden mit Olympia,
der Steuerungssoftware für Atari und Kompatibles geliefert.

Maus Interface

Mit dem Maus Interface schließen
Sie eine serielle PC-Maus an Atari
und Kompatibles an.
Eine dritte Maustaste wird ebenfalls
unterstützt.

69,-

Milan-Zubehör

Neu: Magic Milan	199,-
Magic-Crossgrade	99,-
Netzwerkkarte ISA, inkl. MiNT '98 CD	200,-
Netzwerkkarte PCI inkl. Treiber	120,-
inkl. Treiber/MiNT '98	250,-
ROM-PORT Karte (4 Ports)	150,-
MIDI-Karte	79,-
Milan DSP-Karte	a.A.
Milan Sound Karte	149,-/139,-*
Milan VME-Bus Karte	279,-

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

Angebote

CD-Tools (Restposten)	30,-
Egon-CD Utilities	39,-
Chips 'n Chips CD	49,-
E-Copy	49,-
E-Backup	69,-
im Paket	99,-
BioNet DMA Netzwerkknoten	
Abverkauf	39,-
Riebl VME-Bus Karte	300,-

Alle o.g. Produkte nur
so lange Vorrat reicht.

Milan

Milan 040 „Basic“
Midi Tower
6,4 GB HDD
S3 PCI Grafikkarte
32 MB RAM
24x CD ROM LW
Keyboard & Maus
Milan OS 1.2, Milan CD 1,
BackUp & Bonus CD

Paketpreis: ab 1 999,-

Milan/Hades-Pakete

Bildverarbeitung:	
Photo Line	99,-*
Pix Art	120,-*
Pix Art & Photo Line	200,-*
MGI Calamus SL99, neu	699,-*
Update von SL98	199,-
von allen anderen Calamusversionen	399,-

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

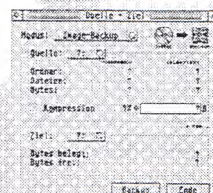


150,-

E-Backup

Das Tool für die Sicherheit
Ihrer Daten!

Durch Steuerdateien ist eine (fast)
vollautomatische individuelle
Datensicherung möglich.



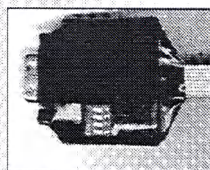
E-Copy 1.72	49,-
E-Backup 2.01	69,-
im Paket	99,-



OLYMPIA

Eine Steuerungssoftware für Atari und
Kompatibles für Digitalkameras
der Marke Olympus und dazu
kompatibel.

99,-



Maus-Interface 69,-



Computertechnik

Axel Gehring - Schützenstraße 10 • D-87700 Memmingen

Telefon: 08 331/86 373

D1-Netz: 0171/8232017

Telefax: 08 331/86 346

e-mail: AG_Comtech@t-online.de



Calamus User Point



Calamus Service Center



Fachhändler



Fachhändler



Fachhändler

Versandaufwand	5,-	Zusätzlich:	
Vorkasse/Scheck/Überweisung	7,-	Nachnahme	10,-
zzgl. der jeweiligen Postgebühren		Ausland	20,-
		Auslandsscheck	10,-

Telefon-Geschäftszeiten:	
Werktags, außer Mi, Sa: 13.00 – 17.00 & 19.00 – 20.00 Uhr	
Vorführung, Abholung, Reparatur-Annahme, Vor-Ort-Service nach Absprache.	

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.

Bitte schicken Sie mir den aktuellen
Katalog zu. 3,- DM in Briefmarken
habe ich beigelegt.

Name

Straße

PLZ und Ort

Tel/Fax

Ausschneiden oder kopieren und
ab damit an AG Computertechnik.

Tetris 2

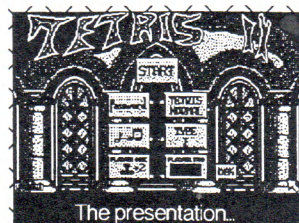
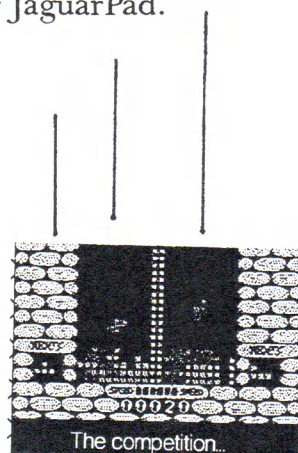
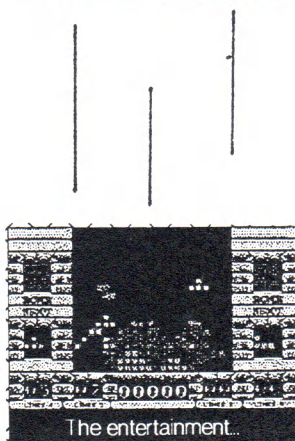
by Beast Software & Empty Head, Karel Rous ml, Fisova 22, Brno, 602 00, Czech Republic

Von den Programmierern des in der letzten Ausgabe vorgestellten Autorennens „Power up“ gibts weiteren Spielenachschub. Diesmal allerdings weniger im Action- als im Knobelbereich. Die Rede ist von einem weiteren Tetris-Clone.

Nicht schon wieder werden jetzt wohl einige denken, aber zu Unrecht ! Aber der Reihe nach.

Für 10 DM erhält man das Spiel mit ausführlicher gedruckter Anleitung. Es gibt eine Version für ST/STE und eine spezielle Falcon 030 und TT-Version. (bitte System angeben). Spielbar sind diese direkt von Diskette, lassen sich aber auch problemlos auf der Festplatte installieren. Nach dem Starten erscheinen das „Empty-Head“-Logo, sowie die obligatorischen Grüße, untermalt von schöner Musik. Nach einem Tastendruck gelangt man schließlich ins eigentliche Spielmenue. Dort können zahlreiche Einstellungen vorgenommen werden. So hat man die Wahl zwischen dem klassischen Tetris, das wohl jeder kennen dürfte und Tetris 2. Bei dieser Variante kämpft man sich von Runde zu Runde und muß verschiedene Symbole, wie Herzen oder Totenköpfe, die bereits im Spielfeld aufgebaut sind abräumen oder eine vorgegebene Anzahl an 1er, 2er, 3er und Viererreihen schaffen. Sind die ersten Runden noch recht einfach, wirds in späteren Runden schon echt haarig. Wem das ganze immer noch zu einfach ist, der kann in einer weiteren Variante noch zusätzliche Spielsteine aktivieren, die dermaßen krumme Formen haben, daß sie nur äußerst schwer einzufügen sind.

Das ganze kann man noch zu zweit gegen- oder miteinander spielen, wobei das Spielfeld dann etwa doppelt so breit ist. Damit man nicht jedesmal von vorne beginnen muß, gibts alle paar Runden ein Passwort. Die Punktzahlen sind dann zwar futsch, aber man sieht wenigstens die nächsten Runden. Jeder Spieler kann übrigens seine Lieblingsteuerung wählen: Joystick, Tastatur mit frei definierbarer Belegung oder aber JaguarPad.



Fazit: Getestet habe ich die Falconversion, aber auch die ST-Version unterscheidet sich kaum davon, bis auf das hardwarebedingte Fehlen der JagPads und die etwas schlechtere Musik. Trotz des ausgelutschten Spielprinzips hat Empty Head ganze Arbeit geleistet. Besonders der Zweispielermodus hat mir gut gefallen und das alte Suchtgefühl ist wieder aufgekommen. Man spielt halt immer weiter, weil man einfach wissen möchte was als nächstes für Motive kommen.

Für 10 DM erhält man also ein Spiel, das durchaus fesseln kann. Leider waren die Verkaufszahlen in Deutschland recht bescheiden, da wohl viele die Bestellung im Ausland scheuen. Zu Unrecht, denn schon etwa 2 Wochen nach der Bestellung erhält man das Spiel. Und da die Auswahl an Spielen im Moment sowieso nicht so riesig ist sollte man zugreifen.

Ein sehr vielversprechendes Projekt mit dem Namen 'Bluma's Adventure' ist leider immer noch nicht fertiggestellt. Die auf der beiliegenden Werbung abgebildeten Screenshots sehen wirklich sehr gut aus und wir würden uns wünschen, daß Empty Head seine Produkte in Deutschland genauso gut verkauft, wie sie es z. B. in England tun.

Claus

VERTHOR

Nicht mehr ganz neu (um genau zu sein von 1998) ist das Denkspiel Verthor. Irgendwie scheinen Atarianer einen Hang zu diesem Genre zu haben, denn sowohl quantitativ als auch qualitativ findet man hier einiges. (siehe letzte Ausgabe)

Als Gegenspieler kann sowohl ein Mensch als auch der Computer gewählt werden. Eine Hintergrundgrafik wird von 9x9 Spielsteinen verdeckt. Die Steine haben negative und positive Werte. Ziel des Spiels ist es, soviel Punkte wie möglich zu sammeln. Gespielt wird Zug um Zug. Klingt bis hierher ziemlich bescheuert und langweilig, doch dem Spieler wird eine einzige Auflage gemacht. Der zu nehmende Stein muß vertikal oder horizontal in einer Linie mit dem zuletzt gezogenen Stein liegen. Der Spieler sollte also nicht einfach immer den höchsten Stein nehmen, sondern darauf achten, daß er den Gegner durch den eigenen Zug in eine möglichst schlechte Ausgangsposition bringt.

Ich würde Verthor zwar nicht in meine TOP 10 der Atari-Spiele aufnehmen, für ein Spilechen am Rande ist es aber fester Bestandteil meiner Festplatte. Die Hintergrundbilder sind ganz nett gemacht und beim Spielstart wird man durch einen guten Sound begrüßt. Die Stärke der Computergegner ist in fünf Level unterteilt.

Verthor läuft auf allen Ataris von ST-Low an aufwärts. Für DM 16.95 ist es bei M.u.C.S. Hannover zu haben.

Under Construction



Die kommenden beiden Seiten sind zumindest in dieser Ausgabe noch im Baustellen-Stadium. Wir haben uns überlegt, was der Classic Atari noch fehlt und sind uns recht schnell einig gewesen. Eine Quickie-Seite mit kurzen privaten Kleinanzeigen (natürlich kostenlos) und Atari-Charts wären nicht verkehrt. Die Kleinanzeigen verstehen sich von selbst, mit Atari-Charts meinen wir eine ständige Hitparade der Atari-Produkte.

Diese Charts haben unserer Meinung nach eine wichtige Aufgabe. Zum einen dienen sie der Motivation der Hersteller/Autoren usw., die oft kein materielles aber ein ideelles Ziel mit ihrer Arbeit verfolgen. Zum anderen wird die Aufmerksamkeit der Atari-User auf ihnen bis dato unbekannte Produkte gelenkt. Werden ältere Programme 'gewählt', so können die Software-Autoren daran ablesen, in welche Richtung das Interesse der User geht und dementsprechend reagieren. Für uns könnten die Charts eine Art Indikator sein, in welche Richtung eure Interessen gehen, damit wir die 'Classic-Atari' auf den richtigen Weg schicken.

Kopiert die Seite und schickt sie mir zu. Der Erfolg hängt von euch ab! Mehrfachnennungen sind möglich, wenn euch nichts einfällt, quittiert es mit einem Strich.

Welches System favorisierst Du? (XL, ST, Falcon ...)	
Was war die beste Hardware-Neuerscheinung der letzten 5 Jahre?	
Was war/ist das beste Anwendungsprogramm für den Atari?	
Das beste Falcon/ST-Game? (bitte System angeben)	
Das beste 8-Bit-Game?	
Das beste aktuelle Shareware-Programm?	
Das beste Demo/Intro? (bitte System angeben)	
Die beste noch aktive Firma auf dem Atari-Sektor?	
Das beste Fanzine, Paper- oder Dikmag?	
Das wichtigste Ereignis? (Messe, Demo-Convention, Clubtreffen ...)	

Auf die Ergebnisse bin ich schon sehr gespannt. Eure private Kleinanzeige sollte den Rahmen des folgenden Coupons nicht sprengen.

<i>Anzeigentext:</i> _____

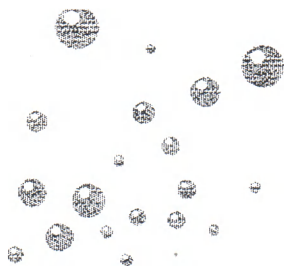
Absender :
Straße :
Wohnort :

Unser drittes Anliegen ist die Gründung eines Clubs, der in einzelne Regionalgruppen unterteilt wird. Anders als der ABBUC soll er sich mit den TOS-Rechnern und dem neuen Milan beschäftigen. Um den Umfang des Interesses abzuklären, füllt bitte den folgenden Abschnitt aus und schickt ihn an Claus Louis. (Adresse siehe Impressum)

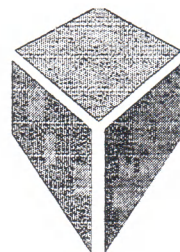
Ich habe Interesse an einem Atari-Club.	
Meine Systeme	: _____
Meine Interessen :	_____

Name, Vorname:	
Straße	:
Wohnort	:

Wir werden euch über die Beteiligung, Pläne und den Stand der Dinge auf dem Laufenden halten. Gerade jetzt, wo gleich mehrere Nachfolger für ST, Falcon und TT zur Verfügung stehen, wäre solch ein Projekt sehr interessant.



Demo



Neue ST/STE Demos aus aller Welt

Hallo Demo-Freaks. An dieser Stelle möchte ich in unregelmässigen Abständen über neue "nur" ST/STE Demos berichten. Die meisten Atari Demos gibt es ja seit einigen Jahren auf dem Falcon. Der ST wurde da ein bisschen vernachlässigt, doch derzeit entdecken die Demo-Coder den ST wieder. Viele Programmierer versuchen, die Falcon-Effekte auf den ST zu übertragen, und das gar nicht mal so schlecht! Aus der ersten Hälfte des Jahres haben mich 3 wirklich gute ST/STE Demos erreicht. Wenn das so weitergeht, wäre das sehr schön. Der ST ist doch noch lange nicht ausgereizt - oder? Bei den nun vorgestellten Demos handelt es sich um Disk only Demos. Also die Disk ist fast randvoll und hat meist keinen Directoryeintrag. Doch nun zu den Demos.

...do things!

Die Leute von Cream haben wieder zugeschlagen. Während der Ladevorgänge zu dieser absolut genialen Demo wird man mit schönen Grafiken von Agent T verwöhnt und hört gute YM-Soundchip Musik. Schon im Intro zeigen Cream, daß sie gute Falcon-Effekte auch auf dem ST rüberbringen können. Nachdem der Hauptteil der Demo geladen ist, kann man auf der linken Bildschirmhälfte zwischen vielen Musikstücken wählen. Auf der rechten Bildschirmhälfte erzählen Cream, wie es zu dieser Demo kam, und was sonst noch so für Demo-Coder wichtig ist. Bei den Musikstücken handelt es sich um SID-Tunes, die sich auf einem STE oder Falcon, sehr gut und in Stereo, anhören lassen. Auf einem ST ist die Qualität der SID-Musik ebenfalls gut, wenn auch ein klein wenig leiser und in Mono. Die Musik wurde von TAO komponiert. Wird die Space Taste im Hauptteil gedrückt, erscheint eine sehr gut gezeichnete Comicgeschichte. Dabei bemerkt man gar nicht, daß der ST nur 16 Farben darstellt. Nach Druck auf den Resetknopf erscheint ein Resetdemo, in dem nochmal 'ne Menge guter Effekte gezeigt werden. Das Demo belegt eine DD Diskette und läuft auf dem ST, STE und Falcon. Da es eigentlich ein ST-Demo ist, nutzt es den Falcon nur im STE-Modus. Hat man 2MB Speicher oder mehr, kann das Demo auch von Harddisk gestartet werden. Aber es kann danach nur noch mit Reset beendet werden - der Rechner wird neu gebootet.

...do things bekommt man unter: http://wombat.ludvika.se/ae/dhs_files/misc/dothings.zip oder <http://cream.atari.org/>

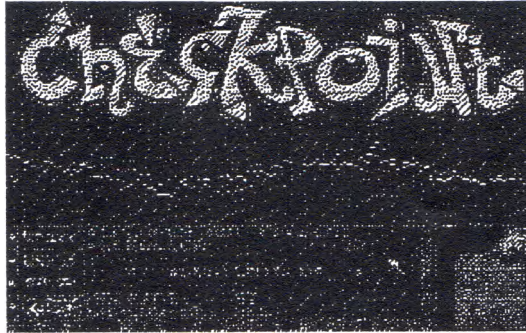


Modulation 2

Hierbei handelt es sich um ein Musikdemo, in dem Checkpoint viele Module zusammengefasst hat. Das Intro ist für ST-Verhältnisse sehr gut und zeigt einige Effekte, die man der Kiste gar nicht zugetraut hätte. Nachdem der Hauptteil geladen wurde, spielt das erste Sound- Modul. Mit der Maus lassen sich die anderen Module laden und diverse Optionen abfragen. Am

unteren Bildschirmrand scrollt noch 'ne Menge Text. Die Sound-Module hören sich gut an, aber Geschmäcker sind halt verschieden. Auf dem ST wird die Musik in Mono, aber für den ST in einer sehr guten Qualität wiedergegeben. Der STE verhält sich wie ein normaler ST. Schade, daß hier nicht die STE Hardware genutzt wurde. Auf dem Falcon spielt die Musik in Stereo und in besserer Qualität. Das Demo läuft auf dem ST, STE und Falcon einwandfrei. Auf der Diskette ist kein Directory, da es sich um eine Bootdisk handelt. Es kann also nicht auf der Festplatte installiert werden. Dafür belegt es auch nur eine DD Diskette.

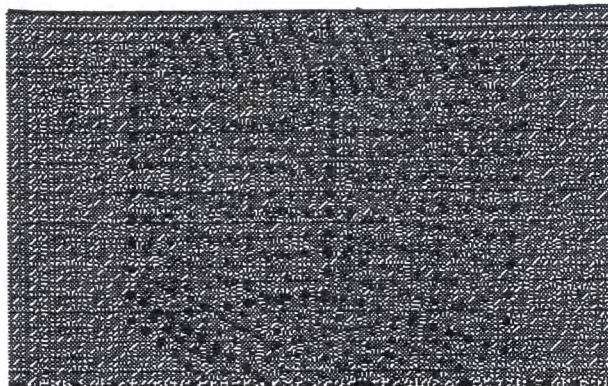
Modulation 2 bekommt man unter: http://wombat.ludvika.se/ae/dhs_files/misc/m2.zip oder <http://depression.atari.org/>



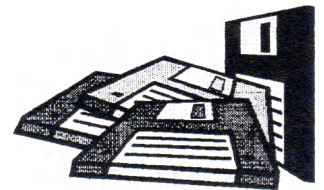
Nostalgic -O- Mega Demo

Wow, was Oxygene da gecoded hat. Ein typisches altes ST Megademo Design. Irgendwie erinnert das Demo an das Union-Megademo. Das scheint ja auch gewollt. Oxygene wollte es wohl nochmal wissen und hat auch diverse Gastscreens zusammenbekommen. Z. B. von Cream. Im first Intro wird über das Diskettenformat geredet, wie im alten Union-Demo. Der 3D Vorspann ist echt genial und das auf einem ollen ST! Ist das Hauptmenü geladen, wird über die Cursor-Tasten, unser alter Bekannter Charly, über das Fullscreen Menü gesteuert. Mit Space wird vor den entsprechenden Türen der jeweilige Demopart geladen. Alle Parts zu beschreiben, würde den Platz hier sprengen. In einem Demo sieht man, wie Hunderte von Lemmings sich atomisieren. Bei einigen STs kann es im Hauptmenü zu Grafikfehlern kommen. Dann sollte man Undo für das alternative Menü drücken. Mein 1040 STF (Tos 1.02 1MB) produziert im Hauptmenü nur Grafikmüll. Der 1040 STE (Tos 1.62 4MB 8/16 Mhz.) macht da keine Schwierigkeiten. Sonst ist immer der STE das Problemkind bei älteren Sachen. Vielleicht sollte ich es mal auf dem 520 ST (Tos 1.00 1MB) probieren? Aber diese Antiquität ist gut verpackt irgendwo auf dem Schrank. Auf dem Falcon habe ich das Nostalgic Demo leider nicht in die Gänge bekommen. Bleibt nur zu sagen, daß es mehr solcher Megademos geben sollte. Es machte eine Menge Spass, das alles anzugucken. Auch ein Resetdemo fehlt natürlich nicht. Auf der Diskette ist ebenfalls kein Directory. Benötigt wird eine DD Disk und das Teil läuft auf ST und STE mit mindestens 1MB.

Das Demo findet man unter: http://wombat.ludvika.se/ae/dhs_files/misc/nostal.zip



Dirk



ST/STE-Games aus dem Internet

Derzeit gibt es kaum noch Hersteller und Händler, die neue Spiele für den ST anbieten. Es gibt aber immer noch Programmierer, die viel Mühe in gute Games für den ST investieren und sie als PD oder Freeware in Umlauf bringen. Von den in Deutschland angebotenen PD-Serien befasst sich leider kaum eine mit neuen Spielen. Abhilfe schafft, wie so oft, das Internet. An dieser Stelle möchte ich euch ein paar dieser Leckerbissen vorstellen.

Auf der Cuning and Devious Games Homepage von Andrew Gower findet man einiges, dessen Download (kostenlos) sich lohnt.

Destruction Imminent

Destruction Imminent ist ein Spiel im Stil von 'Dumm' bzw. 'Wolfensand 4E' (so oder so ähnlich heißen die PC-Titel, die ich meine) für jeden ST! Man läuft in 3D-Manier durch allerlei Räume und Gänge, sammelt verschiedene Waffen und Schlüssel, um seine Missionen zu beenden. Nebenbei entledigt man sich natürlich allerlei Gegner, die einem vor die Flinte laufen. Ziel des Spieles ist es, in einen grossen unterirdischen Gebäudekomplex einzudringen und zu vernichten, was dort krecht und fleucht. Es sind 25 Missionen zu meistern. Das Ganze läuft auf einem einfachen 1040 ST mit 1MB Speicher - und das sogar recht flott. Die Grafik ist etwas düster, aber gut, ähnlich wie bei 'Substation'. Der Bildschirmausschnitt ist aber etwas kleiner. Der Sound beschränkt sich auf digitalisierte Schussgeräusche und dergleichen. Die Titelmelodie und andere Musikstücke sind auf dem STE in Stereo. Die Audio-Atmosphäre ist leider nicht so berauschend, aber annehmbar. Wer einen STE oder Blitterchip im ST hat, bei dem läuft das Game etwas flüssiger. Bootet man das Spiel auf dem Falcon, wird man mit 2 Bomben belohnt. Mit Backward habe ich es zum Laufen bekommen, hatte aber keinen Chip-Sound. Gespielt wird mit dem Joystick in Port 1. Leider lässt sich das Spiel nicht auf Harddisk kopieren.

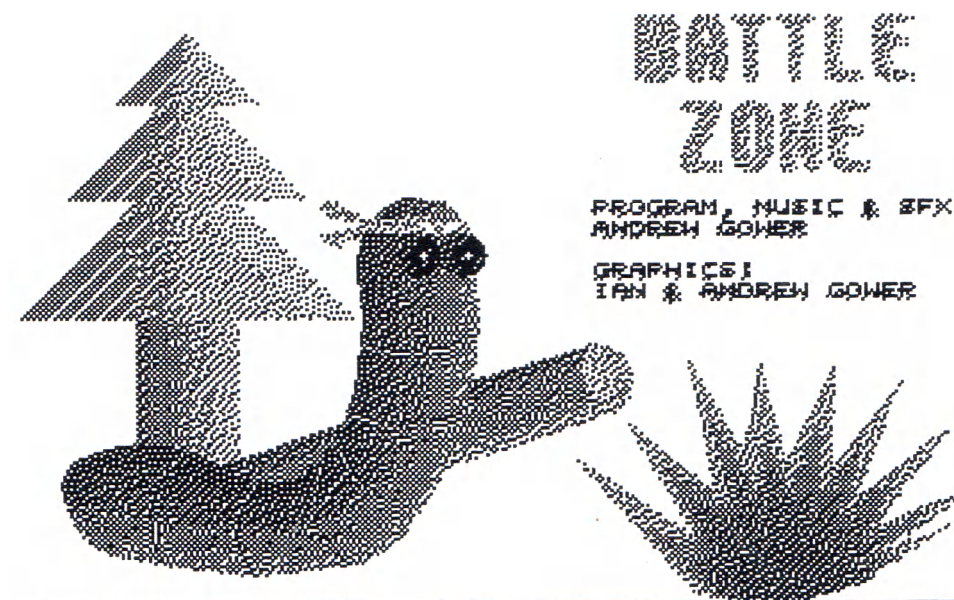
Fazit: Destruction Imminent macht viel Spass. Nach Beendigung eines Levels erhält man ein Passwort, damit man nicht immer wieder von vorn anfangen muss.

Battle Zone

Wer kennt es nicht. Das Spiel, in dem kleine Würmer gegeneinander kämpfen. Worms wurde schon auf viellen Plattformen umgesetzt. Nur nicht für den ST. Aber zum Glück gibt es Battle Zone von Andrew Gower. Battle Zone ist ein Worms-Verschnitt und läuft auf allen ST/STE Rechnern mit mindestens 1MB Speicher. Nach dem Starten des Programmes darf man sich eine Landschaft aussuchen. Man kann z. B. mit seinen Würmern über Atari-Produkte krabbeln und diese zerstören oder sich klassisch im Wald duellieren. Grundsätzlich treten 2 Mannschaften gegeneinander an. Es kann Mensch gegen Mensch spielen oder Mensch gegen Computer. (5 Computer-Spielstufen stehen zur Verfügung) Eine Mannschaft besteht aus 4 Würmern, wobei man jedem einzelnen Wurm einen Namen geben kann. Ziel des Spieles ist es, seine Mannschaft zum Sieg zu geleiten. Man kann unter diversen Waffen wie. z. B. Bazooka, MP, Handgranate usw. auswählen, womit man den gegnerischen Viechern zu Leibe rücken will. Gespielt wird in Runden mit je einem Zug. D. h. jede Mannschaft bekommt pro Runde die Chance, einen Wurm inklusive seiner Waffe gegen eine gegnerische Mannschaft einzusetzen. Die Grafik ist gut bis sehr gut. Wem die Hintergrundgrafiken nicht gefallen, kann sich sogar seine eigenen Schlachtfelder entwerfen und einfügen. Der Sound besteht aus Baller-, Explosions- und Sprachsamples.

Die Titelmelodie hört sich gut an und ist auf dem STE in Stereo. Gespielt wird mit der Maus in Port 0 und der Tastatur, wobei mit der Maus gezielt und geschossen wird. Mit der Tastatur werden die Würmer gesteuert. Battle Zone lässt sich einfach auf die Harddisk kopieren und läuft auch von da einwandfrei. Auf dem Falcon habe ich es leider noch nicht zum Laufen bekommen.

Fazit: Endlich eine würdige Worms-Umsetzung für den ST/STE, und fast gratis.



Parallax Painter

Als letztes Spiel von Andrew Gower möchte ich euch Parallax Painter vorstellen. Ziel des Spieles ist es, alle Flächen im Spielfeld mit der Spielfigur einzufärben. Eigentlich ist dies ganz einfach, wenn es nur ein Spielfeld wäre! Man hat aber pro Level mehrere Ebenen. Also eine Art Pseudo-3D-Welt. Wechselt man die Ebene, muss man darauf achten, daß dort auch eine Fläche ist, worauf man landen kann! Sonst fällt man daneben und hat ein Leben weniger. Bevor man mit dem Einfärben anfängt, muss man erstmal den Farbeimer suchen. Hat man den Farbeimer aufgesammelt, kann man eine begrenzte Anzahl von Flächen einfärben. Sind alle Spielfelder eingefärbt, ist ein Level beendet. In späteren Levels kommen natürlich noch andere Nettigkeiten hinzu, wie z. B. eine Dynamitstange oder Extraleben. Das Spiel läuft auf einem ST/STE mit 1 MB Speicher. Auf dem Falcon erntet man leider nur zwei Bomben. Die Grafik ist für ein Knobelspiel gut gelungen. Der Sound ist bis auf die Titelmelodie eher mager aber zweckmässig. Das Game läuft auch von der Harddisk einwandfrei.

Fazit: Die Motivation ist gross, da man immer einen Level weiterkommen will.

Ihr findet diese Spiele unter folgender Adresse im Internet:

<http://www://users.globalnet.co.uk/~mrandrew/atarimain.html>

Über eine kleine Spende freut sich der Programmierer natürlich und man wird registriert.

Dirk

Running



RDT-Volker Konrad, Georg-Thiel-Str. 13, 95326 Kulmbach

Warum ein Test zu Running? Dafür gibt es drei Gründe. Wir wollten nur Klassiker testen, die noch zu beziehen sind und das ist bei Running der Fall. Zum zweiten ist Running eines der besten drei Spiele für den Falcon und zu guter letzt gibt es Gerüchte, das Running eines der Spiele sein wird, die zuerst auf dem neuen Milan umgesetzt werden.

Fast zwei Jahre brauchte das mehrere Köpfe umfassende Team für die Fertigstellung dieses 3D-Shooters im Stil von Doom. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Agenten, der die Welt vorm atomaren Supergau retten soll. Ein übler Typ und seine Androiden haben das hisige Kernkraftwerk in ihre Gewalt gebracht und damit das ganze richtig Spaß macht hat er natürlich Geiseln genommen.

Das ganze Spiel ist in fünf Level unterteilt, die gleichzeitig die verschiedenen Areale des Komplexes darstellen: Outlying District, The Office, The Underground, The Science and Development Center und schließlich The Atomic Reactor. In all diesen Leveln ist jedoch nicht nur ballern angesagt sondern auch das aufspüren und richtige Einsetzen von Gegenständen. In der Fülle zumindest ist dies in diesem Genre neu.

Technisch ist Running der Knaller. Die Menus sind gut gestaltet. Die Grafik im Spiel ist super. Selbst auf einem Standart-Falcon läuft das Game flott. Der Trick den die Programmierer heirbei verwendet haben ist simpel aber effektiv - die Farben und die Optik sind so gewählt, daß auf Boden- und Deckentexturen verzichtet werden konnte, somit muß der Falcon etwas weniger rechnen. Gut gefallen haben mir auch die vielen kleinen Details. Man sollte sich überall sehr genau umsehen, um nicht diverse kleine Späße zu verpassen. Die Gegner sind zahlreich, von verschiedener Art und super animiert. Um dem gegenüber gerüstet zu sein gibts jede Menge Waffen - vom Fußtritt bis zum Flammenwerfer kommt alles zum Einsatz. Jede Handlung wird natürlich von einem passenden Sounds begleitet, was das ganze noch realer wirken lässt. Die Qualität lässt sich je nach Rechner regulieren.

Running läuft sowohl unter VGA als auch unter RGB. Die Steuerung erfolgt über Tastatur oder Jagpad. Der Lieferumfang umfasst vier Disketten. Auf der Festplatte belegt Running nach der Installation knapp 19 MByte.

Fazit: Für jeden Falconbenutzer ist Running eigentlich ein Muß. Technisch kommt vielleicht Crown of Creation an Running heran. (und 'K' wenn es denn jemals fertig wird) Wir arbeiten gerade daran, die Gerüchte um die Milan-Version zu lüften. Eine solche Version wäre natürlich wünschenswert, da somit gleich PC-konkurrenzfähige Games am Markt wären. Wer nicht beabsichtigt einen Milan zu erwerben und Running noch nicht sein eigen nennt, dem sei es hier empfohlen!



Hackerland

Das Logbuch der Szene

Denis Moschitto & Evrin Sen
Tropen-Verlag ISBN 3-932170-29-6



Das Buch 'Hackerland' wurde bereits mehrmals in den Medien vorgestellt, da aber nicht alle Atari-Freaks auch die übrige Computer-Presse im Auge behalten, stelle ich es hier noch einmal vor.

'Hackerland' ist gleichzeitig Sachbuch und Reportage. Das Buch erklärt auf der einen Seite die Arbeitsweise von Hackern, Crackern & Phreakern, erklärt Szene-Begriffe und den Hackercode, während auf der anderen Seite kleine Storys erzählt und Interviews geführt werden. Die Kapitel sind sehr kurz gehalten. Die Autoren verfallen nicht seitenweise in unwichtige Details, sondern umreißen grob die jeweiligen Problemstellungen, die Vorgehensweisen und spicken dies mit persönlich Erlebtem.

Durch diese Art der Präsentation wird das Lesen nie langweilig und man fliegt geradezu durch das Buch. Der Informationsgehalt ist trotzdem sehr groß. 'Hackerland' bietet neben dem Begleitbuch zum Film '23' wohl die umfassendste Dokumentation zu diesem Thema. Anders als bei '23' ist hier das betrachtete Feld noch größer. Es wird die gesamte Szene überschaut. Hacker, Softwarepiraten und die legale Demoszene werden gleichermaßen betrachtet.

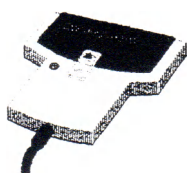
Den beiden Mitgliedern verschiedener Gruppen wie 'Scoopex' oder 'Shining 8' gelingt es den Spaß herüber zu bringen, um den es den meisten Scenern geht. Wer z. B. die Story zu Captain Crunch noch nicht kennt, wird was zum Schmunzeln haben.

Auf den Mißbrauch solcher Fähigkeiten wird ebenfalls hingewiesen. Gleichzeitig werden aber die Relationen zurecht gerückt. Vielen Hackern genügt es irgendwo ihren Namen zu hinterlassen um aufzuzeigen, daß sie in der Lage waren, da hineinzukommen. Vielen Crackern geht es mehr um die Anerkennung ihrer Fähigkeiten und Beziehungen als ums Geld.

Fazit: 'Hackerland' ist ein imposanter Einblick in eine ansonsten für Außenstehende gänzlich verschlossene Gemeinschaft der Computer-Elite. Das Ganze ist super geschrieben und erklärt. Im Anhang werden Szenebegriffe erklärt und Homepages zu diesem Thema präsentiert. Das es auch Szenemitglieder auf Ataris oder Amigas gibt wird besonders hervorgehoben. Leute, die eine Antipathie gegen Standard-Windoof-Rechner hegen sehen sich hier bestätigt.

Sollte Interesse bestehen widme ich mich das nächste mal dem Buch '23'

Bastian



Scan-X

Erfahrungsbericht:

Vor einigen Monaten bestellte ich bei einem bekannten Softwareservice einen Microtec-Scanmaker 636 mit dem Programm Scan-X. Ich ahnte noch nicht, welche Probleme mir ins Haus standen - 'auspacken, einschalten, geht nicht' war die bittere Realität. Scan-X erkannte den Scanner nicht. Es war nicht möglich, damit zu arbeiten. Auf meinen Anruf hin erklärte mir der besagte Händler, die Software habe wohl noch nicht den aktuellen Stand. (Frage der Redaktion: Warum verkauft er dann diesen Scanner mit der Software im Paket ?) Der Händler bot an, mir die aktuelle Version zu schicken. Ich wollte mittlerweile vom Kauf zurücktreten, was sich als äußerst schwierig erwies. Ich will darauf gar nicht weiter eingehen, da die 'Verhandlungen' immer noch laufen. (Anmerkung der Redaktion: Leider ist dies nicht die erste Beschwerde über den besagten Händler, von der wir hören!)

Nach unzähligen Anrufen und wochenlangem Warten bekam ich das Update. Die Freude war aber auch schnell wieder dahin, da auch dieses nicht funktionierte. Da ich in Deutschland keinen Support bekam, wendete ich mich an den Programmautor in Kanada. Diverse Emails kamen dem Problem zwar näher, aber mein Scanner funktionierte trotzdem noch nicht. Schließlich hatte ich die Möglichkeit, einen Microtek-X6 zu testen. Ein Erfolg! Ich konnte immerhin im GrayScale-Mode scannen. Beim Scannen in Farbe erntete ich nur Fehlermeldungen. Wieder Emails, wieder warten - mittlerweile sind Monate vergangen.

Kurz vor der Fertigstellung des Heftes bekam ich einen Umax-Scanner Astra 1220s. Endlich 'auspacken, einschalten, funktioniert'. Da ich nur die einfache Version von Scan-X besitze, waren mir einige Funktionen versperret, die aber in der Pro-Version zur Verfügung stehen. Die wichtigsten Funktionen in Kurzform: Zunächst wählt man 'Prescan' aus, der den gesamten Scanbereich auf dem Monitor darstellt. Hier kann der Bereich festgelegt werden, der später als Bild abgespeichert wird. Generell sind nun drei Modi möglich. 'Line-Art' scannt ein Bild monochrom 1 Bit, was besonders für Texte sehr gut geeignet ist. Das Bild wird als IMG-File gespeichert. 'GrayScale' erzeugt ein Graustufen-Bild, welches sich als TIF oder TGA (wählbar) speichern läßt. Im dritten Mode 'Millions of Colors' wird ein Farbild (auf Ataris ohne Grafikkarte sind es wohl ein paar weniger Farben) generiert, das sich ebenfalls als TIF oder TGA speichern läßt. Die Auflösung ist variabel zwischen 60 und 600 dpi. Die 1200 dpi werden leider nicht unterstützt - hier wäre eine Nachbesserung wünschenswert.

Vorläufiges Fazit: Scan-X ist eigentlich ein feines Programm. Kleinere Nachbesserungen sind jedoch von Nöten und zum Teil auch bis Redaktionsschluß verwirklicht worden. Der Microtek X6 soll nun auch im vollen Umfang funktionieren. Man sollte darauf achten, daß man einen Scanner kauft, bei dem der Händler garantiert, daß dieser einwandfrei mit Scan-X funktioniert. Generell sollte man über einen einigermaßen großen Speicher verfügen, da bei hohen Auflösungen schnell einige MByte benötigt werden.

An dieser Stelle möchte ich mich für die freundliche Unterstützung der UMAX-Systems GmbH bedanken, die mir auf meine Anfrage einfach ein Gerät zum Ausprobieren geschickt haben. Bei Fragen wendet euch an: **Wolfgang Michalowicz** * Kassiepenstr. 4 * 45136 Essen

Das starke Text, DTP und Office-Paket !

Dies ist der erste Teil einer Papyrus-Trilogie. Der Andrang auf dieses Produkt war auf der Messe in Neuss nicht zu übersehen. Im ersten Teil beschreibe ich das neue Papyrus-Angebot insgesamt. Im zweiten Teil widme ich mich der reinen Textverarbeitung und im dritten Teil geht es um die Datenbank-Features.

Ich gehörte bis zur Messe zu den wenigen Atari-Usern die noch gar keine Berührung mit Papyrus hatten. Auf der Messe gab es nun neben der reinen Textverarbeitung (Papyrus Word) auch die neue Datenbank (Papyrus Base). Beides gab es auch als Textverarbeitung mit integrierter Datenbank (Papyrus Office), welche ich mir prompt zulegte. Die Preise liegen bei Papyrus Word, welches der normalen Papyrus 7 Version entspricht, bei 198,- DM. Papyrus Base schlägt mit 99,- DM zu Buche. Bei 269,- DM spart man mit der Office-Variante ein paar Mark.

Trotz des hohen Ersterwerbspreises (ist 'eh relativ) hatte ich bisher nur Freude an diesem Kauf. Papyrus verfügt im Gegensatz zu anderen Atari-Produkten über eine vernünftige Verpackung und ein umfangreiches gut gebundenes Handbuch - Rechner angeschmissen und los gehts. Das meiste an Papyrus erklärt sich eigentlich schnell von selbst. Auf die Einzelheiten möchte ich wie gesagt erst in den Teilen zwei und drei zu sprechen kommen, aber was das Einbinden von Grafiken, die Verwendung von Tabellen und die Möglichkeiten von Rechenfeldern angeht, so stellt Papyrus auch MS-Word in den Schatten. Dies gilt besonders im Sinne der Benutzerfreundlichkeit!

Druckertreiber werden über NVDI erkannt, weches unbedingt installiert sein sollte um ein PC-ähnliches, zügiges Bearbeiten von Texten und Bildern zu ermöglichen. Fonts können von den auf dem Atari massig vorhandenen Font-CD's eingebunden werden. Was die Anzahl der Bildformate angeht, die von Papyrus akzeptiert werden, so ist dieses Produkt absolute Weltklasse. Ich habe sie zwar nicht gezählt, aber bis jetzt hat das Programm jedes Format angenommen und ich habe einige durchprobiert ;)

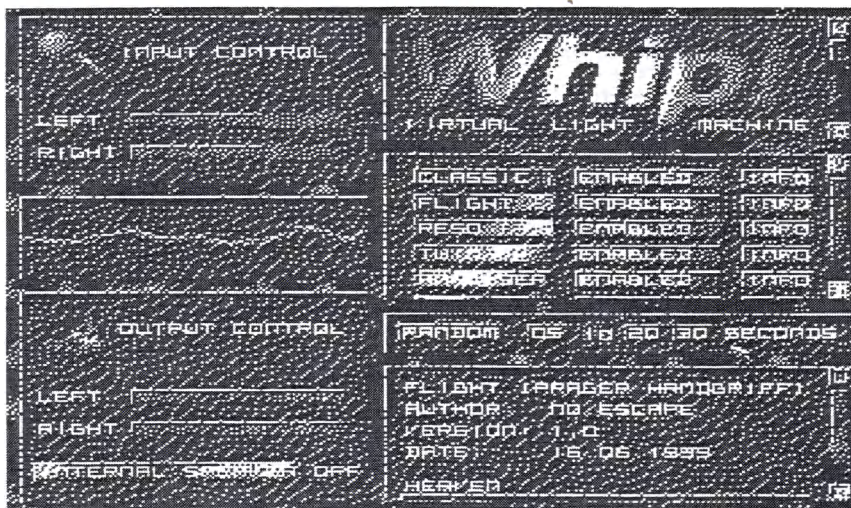
Über ein Dateikasten-Symbol gelangt man in die zu letzt bearbeitete Datenbank. Diese ist wie zu lesen war sogar in der Lage 1st Base-Daten zu verarbeiten. Die Daten werden über ein frei gestaltbares Eingabeformular eingegeben. Den einzelnen Feldern können bestimmte Attribute zugeordnet werden. Die Ansicht ist ebenfalls recht variabel. Die Datensätze können nach verschiedenen Kriterien sortiert und dargestellt werden. (z.B. sortiert nach Kunden-Nr. oder nach Name) Die Suchfunktionen sind nicht minder komfortabel gehalten.

Um zu einem vorläufigen Ende zu kommen. Das Fanzine welches ihr in den Händen haltet ist Dank Papyrus zu 90% ein Atari-Produkt und die Abo's verwalte ich ebenfalls damit.

"Whip!" - The Vitual Light Machine

Wenn der "geübte" Atari-User die Wortgruppe "VLM" hört, denkt er zuerst an den Jaguar. Für Falconbesitzer gibt es zwar schon länger die Software "BitBopper", die aber mit rund 500,-DM zu Buche schlägt und von der Bedienung her nicht gerade benutzerfreundlich gestaltet wurde, bedenkt man allein die Tatsache, daß man bei der Installation das Bootlaufwerk umkonfigurieren muß.

Ein neuer Hoffnungsschimmer ist die VLM "Whip!" von No/Escape, die vor kurzem in einem ersten Preview der Öffentlichkeit präsentiert wurde. Mit Hilfe dieser Software kann man der über den Mikrophon-Eingang angeschlossenen Audioquelle Sounddaten "entlocken", die über den DSP ausgewertet und an die CPU weitergegeben werden. In "Zusammenarbeit" beider Prozessoren entstehen also zur Musik synchrone grafische Effekte, die wahlweise auf einem VGA- bzw. RGB-Monitor oder Fernseher angezeigt werden.



Als Hardware reicht ein Standard-Falcon mit 4MB RAM vollkommen aus, die Software belegt z.Zt. nur 400kbyte auf der Festplatte.

Nach dem Start des Programms erkennt man gleich, daß hier die Liebe im Detail steckt. In "Whip!" hat No erstmals Teile seines neuen Betriebssystems integriert. GEMDOS & Co sind also bewußt deaktiviert. Das bedienerfreundliche und schnelle Fenstersystem läßt auf weitere Projekte von No (z.B. sein neues Malprogramm)mit Spannung warten.

Zuerst sollte man eine mittlere Lautstärke wählen, was mit Hilfe des Oszilloskops gut zu kontrollieren ist. Diese Einstellung benötigt das Programm für eine "gute" Auswertung der Daten und optimale grafische Darstellung. Auf der rechten Seite wird in einem Fenster die Effekteliste eingeblendet, die über den Button INFO eine kurze Beschreibung liefert und mehrere Parameter anbietet, zur individuellen Konfiguration. Jene wird beim Verlassen von "Whip!" automatisch gespeichert.

Über RANDOM wird die Möglichkeit geboten, die Effekte per Zufallsreihenfolge darstellen zu lassen, die Anzeigedauer kann dabei variabel zwischen 5 und 30 Sekunden eingestellt werden.

Die Version 0.3 enthält Effekte wie ein Kadleidoskop oder eine Flugroutine mit Antialiasing. Viele Module basieren auf einer rasanten 3D-DSP-Routine.

Insgesamt ist "Whip!" eines der ehrgeizigsten und vielversprechendsten Szene-Projekte, die aus dem Falcon endlich einmal auch das fast letzte (!?) herauskitzeln und Grund für jeden Falken-User ist, dem Bill-Rechner-Besitzern wieder mit Freude seinen "Liebling" zu präsentieren.

Für alle NichtDSP- aber CPU-bewanderten Programmierer sei noch erwähnt, daß No seinem Programm ein Beispielmul mit ausführlicher Dokumentation beigelegt hat. Einer "Flut" von neuen Effekten steht also nichts mehr im Wege. :-))

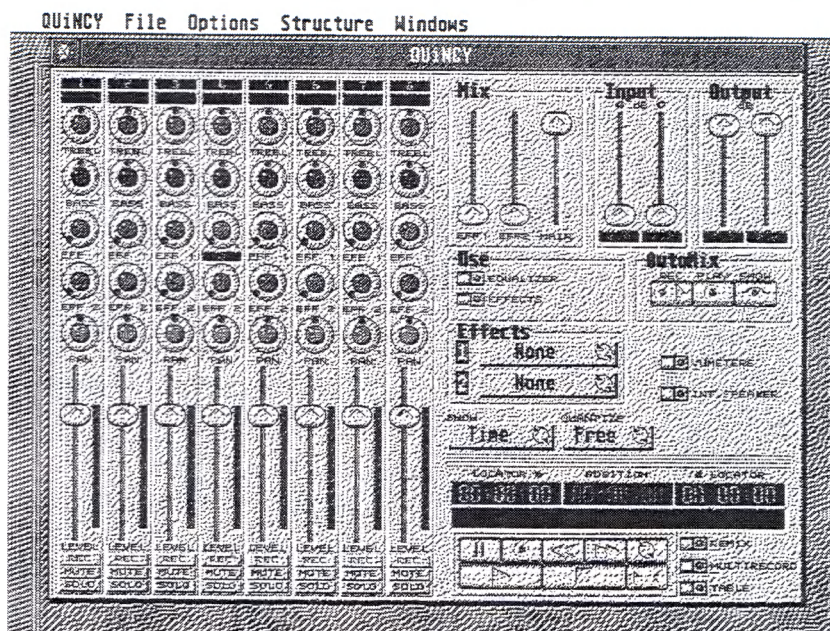
"Whip!"-Homepage: <http://escape.atari.org>

No's email: nf2@inf.tu-dresden.de

StAy ATaRi - Euer sPiOn (spion@atari.org)

Quincy v3.0 by Gilles Barges (Shareware)

Mit Quincy treffen wir einen alten Bekannten unter den Harddisk-Recording Programmen für den Falcon wieder. Dieses ehemals kommerzielle Programm wird nun direkt vom Autor als Shareware vertrieben. Wenn man bedenkt, das der frühere Softwarevertrieb noch vor einem Jahr 990,- Francs haben wollte, so handelt es sich bei der jetzigen Shareware-Gebühr von 200,- Francs um ein echtes Schnäppchen. Umgerechnet entspricht dies etwa 30,- DM.



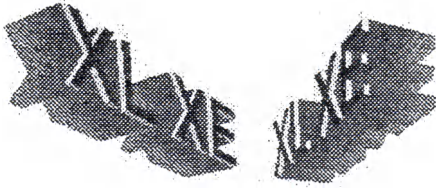
Wie man dem Screenshot entnehmen kann, ist das Programm einem 8-Spur Mischpult nachempfunden, so daß man sich schnell mit der Bedienung vertraut machen kann. Wer neugierig geworden ist, sollte sich die Shareware-Version besorgen und sich vom Leistungsumfang dieses Programms überzeugen.

Stephan

Die Adresse des Autors:

Gilles Barges * Les Terrasses * St Esteve Janson * 13610 LE PUY STE REPARADE * France

email: gbarges@pacwan.fr * Download: http://perso.pacwan.fr/gbarges/index_e.html



Hallo, ihr Classic-Fanzin Leser

Eine dumme Angewohnheit von mir - kaum gibt es was neues, egal ob Mag, Soft- oder Hardware, schon muss der Highlander seine Finger reinhängen. Aber das macht mir nix, denn nur durch Mitarbeit und Einsatz lässt sich die ATARI-Szene in Zukunft noch aufrecht erhalten.

Seit geraumer Zeit ist der Ruf nach Clubs im ATARI-Sektor lauter geworden und deshalb möchte ich euch heute mal den A.B.B.U.C. im allgemeinen und die SWAT im besonderen vorstellen.



Der A.B.B.U.C. e.V (Atari Bit Byter User Club) wurde 1985 gegründet und erfreut sich auch heute noch an knapp 500 Mitgliedern weltweit. Haupteinsatzgebiet ist der ATARI XL/XE und kompatible (Smile). Alle 3 Monate erscheint ein Magazin auf Diskette im Schlapperdisk (5 1/4 Zoll) mit gedruckter Beilage im DIN A5-Format (s/w), das mit ausreichend Informationen vollgestopft ist. Dazu gibt es noch 2 Sondermagazine und eine Jahresgabe. Im Laufe der Jahre haben sich eine Menge Regionalgruppen gebildet, wie die HAR, die VAR, die ARGS, die RAF, die SWAT und wie sie alle heissen.



Erzählen möchte ich hier ein wenig von der SWAT, was Süd-West-Atari-Team bedeutet. Gegründet wurde die Swat 1998 von Thorsten Butschke, Walter Lauer, Andreas Magenheimer und mir. Eigentlich wollten wir nur die R.A.F. (Regionalgruppe Abbuc Frankfurt) vernichten :-), aber daraus wurde

nichts, denn mittlerweile gibt es hin und wieder mal gemeinsame Treffen.

Da sind wir auch schon beim Punkt angelangt - die Treffen! Wir treffen uns unregelmäßig, aber fast jeden Monat. Manchmal gibt es auch Treffen von nur einzelnen Mitgliedern. Die Treffen gestalten sich so, daß zuerst mal jeder seine Neuigkeiten zeigt oder erzählt. Danach wird meistens gegessen und getrunken (alcoholfrei latürnich). Anschließend wird gelabert und gelästert bis sich die Balken biegen.

Was aber machen wir?

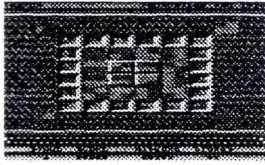
Thorsten Butschke ist Spieleprogrammierer auf 8+16 Bit-Ataris. Das neueste Projekt nennt sich MILLIWEE für XL und wird demnächst erscheinen.

Andreas Magenheimer gibt ein Disketten-Magazin, nicht nur für XL/XE-Rechner, heraus. Bei diesem doppelseitigen (DD) auf Schlapperdisk (5 1/4") erscheinenden Magazin gibt es aktuelle Infos rund um ATARI, Software für XL und vieles interessantes mehr.

Walter Lauer ist ein Speilefanatiker, der so ziemlich jedes Spiel für VCS, ATARI 8-Bit, Lynx, ATARI 5200 und mittlerweile auch ST/Falcon kennt und spielt. Er schreibt in den verschiedensten Mags über diese Spiele und gibt Tips und Lösungsvorschläge. Walter ist ständig auf der Jagd nach Tauschpartnern.

Tja und ich, ich programmiere in Turbo-Basic ein paar kleine Utilities - demnächst gibt es einen HTML to ASCII- Converter (in Zusammenarbeit mit Heiko Bornhorst, dem ABBUC-Mailbox Sysop) auf dem ABBUC-Magazin - hoffe ich. Desweiteren schreibe ich in den verschiedenen Mags und beschäftige mich damit, den XL an jeden Rechner, den ich besitze, anzuschließen, zwecks Datenaustausch. Weiter scanne ich ATARI XL-Bücher ein und konvertiere sie insHTML-Format. Im Internet zu finden unter: (<http://www.atari-computer.de/highlander/bib>) .Seit Anfang Juni betreue ich die ABBUC-News. dabei handelt es sich um eine

Mailingliste des Clubs, die umgehend an alle Abonnenten verschickt wird, sobald es etwas neues gibt.



hier ein Screenshot zu Taifun von Thorsten Butschke

Torsten Schall (nach der Schlappe mit der R.A.M. kein Member der Swat) ist auch (fast) immer mit von der Partie bei unseren Treffen. Er ist für die Hardware zuständig oder besser gesagt, er wird dafür zuständig gemacht. Jeder von uns rennt zu ihm hin, wenn er ein Kabel oder einen Einbau bzw. eine Reparatur braucht. Torsten ist bisher auch ungeschlagener König auf dem Jaguar-Spiel „Karts“! - bis jetzt :-)

Das war es im Großen und Ganzen auch schon. Ich hoffe, ich habe euch genug gelangweilt und denke mir mal was für's nächste Mag aus.

Solltet ihr mich kontaktieren wollen eine Mail an:
highland@t-online.de oder 06501 3678 (Voice)

...ach ja - für die ABBUC-Interessierten. Hier die Adresse der Clubzentrale:

ABBUC e.V.
c/o Wolfgang Burger
Wieschenbeck 45
45699 Herten
Tel.: 02366 39623
eM@il: wburger@cityweb.de
Internet: <http://www.atari-computer.de/abbuc>

bis dann ...

Vielen Dank an Reimund (Highlander) für diesen und kommende Beiträge zum 8-Bit. Allen Fans des 'kleinen' Ataris ist der Atari Bit Byter User Club wärmstens zu empfehlen.

Das Beispiel der SWAT zeigt, wie effektiv ein großer Club sein kann, wenn er in mehreren aktiven Regionalgruppen aufgeht. Für die Atari-TOS Rechner und den kommenden Milan versuchen wir derzeit etwas ähnliches auf die Beine zu stellen. (Siehe Aufruf)

In der nächsten Ausgabe testen wir ein Spiel für die Lichtpistole, welches ebenfalls vom Swat-Member Thorsten Butschke stammt und stellen es in einem Vergleichstest den bisher erschienenen Lightgun-Games gegenüber.

Sollte jemand über neuere Demos aus dem 8-Bit Bereich verfügen, so darf er uns diese gerne zukommen lassen oder einen Artikel dazu verfassen.

Generell wollen wir den 8-Bitern 3-5 Seiten widmen. Dabei sind wir allerdings auf eure Hilfe angewiesen, da es für uns schwerer ist Neuigkeiten oder Erfahrungsberichte aus diesem Bereich zu bekommen.

News die den ABBUC betreffen könnte ihr über Reimund Altmeier an uns weiterleiten, andere Berichte oder Soft- bzw. Hardware könnt ihr direkt an mich oder an Dirk Tröger schicken.

Das wars dann auch von mir zum Thema 8-Bit. Stay Atari!

Bastian

So, da wärs mal wieder geschafft. Ich denke es war schon eine deutliche Steigerung zur Nr.1, auch wenn es noch vieles zu verbessern gibt.

Preview:

Die Classic-Atari Nr.3 wird Mitte September bis Anfang Oktober erscheinen. (So genau will ich mich diesmal nicht festlegen.) Haltet Ausschau im CF, guckt auf die Homepage oder macht vom Abo gebrauch. Die nächsten Themen sind:

Games : Mr. Boomer (soll jetzt endlich fertig werden)
Hardware : Speeder Teil 3 (Afterburner) und alle News zum Milan
Demos : Report von der PreMileniumParty
Sharemail : Slay (ein nagelneues Strategiespiel)
8-Bit : Games für die Lightgun

Adressen:

Bastian Moritz Tübbingweg 41 45307 Essen	<i>Redaktion, Vertrieb, Autor</i>
---	-----------------------------------

Claus Louis Bahnhofstr. 50 34431 Marsberg	<i>Autor</i>
--	--------------

Stephan Pollok Hattnitterstr. 6 40699 Erkrath	<i>Autor</i>
--	--------------

Dirk Tröger Wendische Str. 17 23558 Lünebeck	<i>Autor</i>
---	--------------

Sacha Roth Gustav-Adolf-Str. 11 30167 Hannover	<i>Anzeigenvertrieb, Autor</i>
---	--------------------------------

Für regelmäßigen Support bedanken wir uns bei Spion (Escape) und Wolfgang Michalowicz. Ab der nächsten Ausgabe wird unser Team durch Thomas Unger (Mr. Tokai) verstärkt.

Der Ausgabenpreis setzt sich aus den Kosten für das Heft zzgl. Porto und Verpackung zusammen. Die Abo-Dauer entspricht vier Ausgaben. (8-12 Monate)

Ich bestelle die CLASSIC-ATARI

☐ als Einzelheft (7,- DM)

☐ als 4er ABO (28,- DM)

bitte ankreuzen

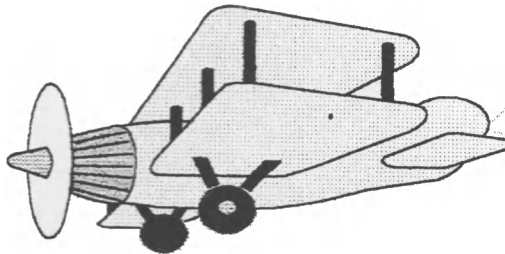
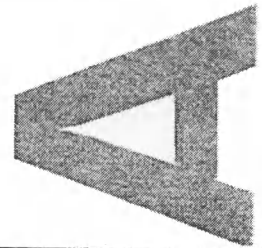
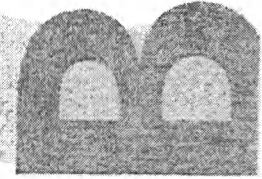
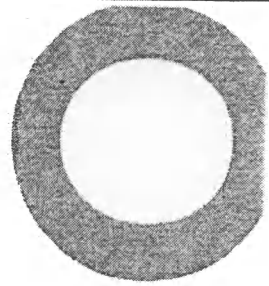
Name: _____

Strasse: _____

Ort: _____

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

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



Atari

Hier könnte ihre
Firmenwerbung
stehen!



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

39.95 DM



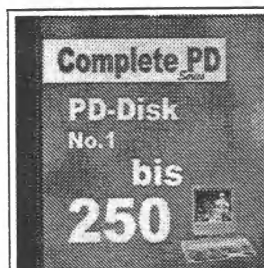
Die erste Software-Sammlung auf CD für Ihren MILAN-Computer (läuft auch auf anderen TOS-Rechnern). Sortiert und getestet zum Hammerpreis. Ein Muß für Milan-User... Erleben Sie die Power Ihres MILANs!

29.95 DM



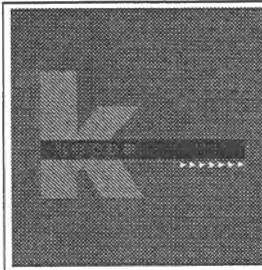
Endlich! GFA-Basic ist wieder lieferbar! Die zuletzt erschienene Version liefern wir mit modernen Patch-Programmen, die eine Reihe von Fehlern beseitigen, GFA um etliche Funktionen erweitert...

58.95 DM



Die komplette PD-Serie der ST-C/Atari-Inside. 250 Disketten (theoretisch im Wert von 2500 DM) mit ca. 700 Programmen ungepackt zum direkten starten von CD. Inkl. Übersicht.

48.95 DM



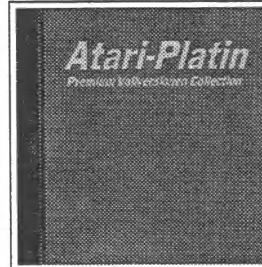
Die whiteline KAPPA CD ist der neue MEGA-Hammer mit 650 MB. **15! TOP-Vollversionen:** Music Edit light, Starcall pro, Face Value 2.0, Smurf home, Kairos, Egale, Verthor, PacShell, Disk-Index, Organizer... sowie einem HTML-Reader. Dazu gibts massig aktuelle PD-/ Shareware, GNU C++ 2.8.1. und einiges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

69.00 DM



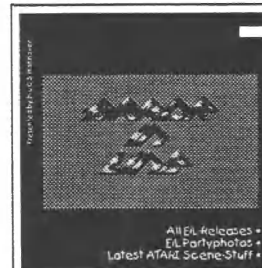
Die neue BIG 50 CD bietet eine bunte Mischung an Spielen, Sounds, Animationen und Grafiken zum TOP-Preis...

14.50 DM



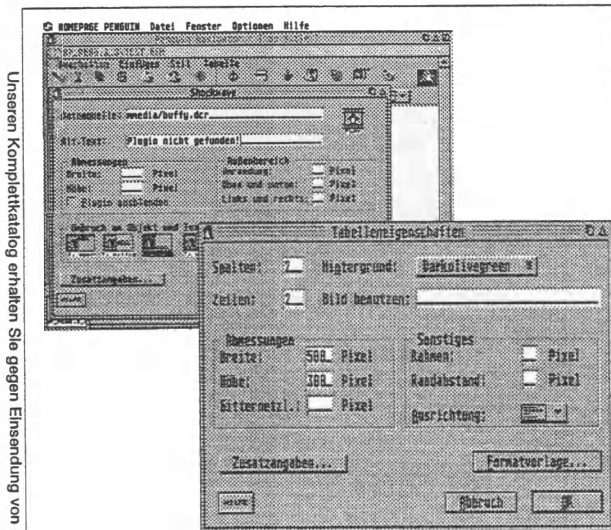
Endlich, die lang erwartete ATARI-PLATIN CD ist da! Vollversionen en Masse wie z.B. Overlay, Technobox CAD, Raystart, Script 5, Formula pro, Running LE, Multiterm pro, Interface!, ECOPY u.a.

48.95 DM



Die offizielle „Error in Line 99“ Party CD-ROM mit allen Demos, Previews ... sowie vielen Fotos der Party und dem neuesten Szene-Stuff ...

10.00 DM



HomePage Penguin 3

Der HTML-Designer für alle TOS-Systeme.

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 oder über den visuellen Gestaltungsmodus. Der HPP 3 unterstützt auch die Neuheiten von HTML 4 (DHTML), CSS und vieles mehr...

HPP 3 Vollversion mit Handbuch49.95 DM

HPP 3 für Draconis Anwender24.95 DM

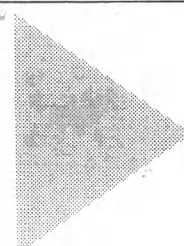
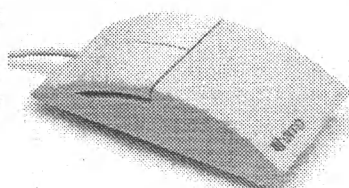
HPP 3 Update von älteren Versionen24.95 DM

Die neue Generation für TOS-Computer!

Champ-Maus

Endlich wieder lieferbar!
Die beliebte Champ-Maus

38.95 DM



M.u.C.S. Hannover

Gustav-Adolf-Str. 11

30167 Hannover

FON (0511) 71 00 599

FAX (0511) 71 00 845

Email: info@mucs.com