

ATARI *magazin*

DM 7,-
ÖS 56,-
SF 7,-
ISSN 0930-867X

ST

Das unabhängige Magazin für alle Ataris

+ XL/XE aktuell



8

2. Jahrgang
August 88

Neue Dimensionen

- So funktioniert der Atari Transputer
- 3D Video Studio

TABELLEN- KALKULATION

- Grundlagen
- Rechenleistung im Vergleich: ST gegen PC und Macintosh
- Neue Programme im Test

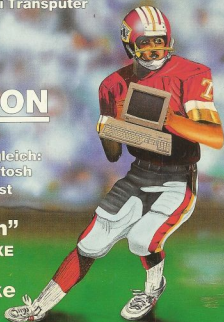
Listing "SuperRun"

- Schnelles Spiel für XL/XE

ST-Assemblerecke

- Tonband im RAM

Großer Bericht: Sportspiele auf dem ST



8-Bit-POWER

Superangebot für die 8-Bit-Atari-Computer

Verwenden Sie bitte
den Bestellschein auf S. 1



AUSTRO.TEXT

Das Textverarbeitungsprogramm für alle 8-Bit-Atari-Computer. Komfortable Editorfunktionen, Blockoperationen, Suchen-Ersatz, Schnellsprünge, Einrückungen, Automatische Zeilen- und Seitenumbruch, Blocksatz möglich, Formatierte Ausgabe in echter 80-Zeichen-Darstellung, Mehrzeilige Kopf- und Fußtextvorgabe, Seitenzählung, Druckertreiber können als Textfiles frei gestaltet werden. Für die gängigen Drucker sind bereits fertige Treiberfiles vorhanden. Serienbriefe und Adressenlisten in Zusammenarbeit mit AUSTRO.BASE. Grafiken können eingebunden werden, bidirektionales Softscrolling, Formatierte

Angabe auf Diskette möglich. Parameter über Kommandokürzel einstellbar, Schriftdaten durch Invert-Kommanditionen. ASCII-Wertelänge möglich. Deutsche Umlaute und ß werden unterstützt, wahlweise mit Standard- oder DIN-Taetaturbelegung. Textverknüpfung, Filvertreffung, Blockspeicherung und Directory-übernahme in den Text sind zusätzliche wertvolle Features.



die AUSTRO.TEXT bietet. Ein ausführliches deutsches Handbuch im stabilen Ringordner wird mitgeliefert.

Preis: 89,- DM
Bestell-Nr. AT 15

SOUNDMACHINE

Verstärker, 10 Hüllkurven, Schwingzug, bis zu 5000 Noten, auch von eigenen Programmen nutzbar, Eingabe über Tastatur oder Joystick. Mit Demos auf 2 Disketten.

Best.-Nr. AT 1 29,80 DM

ATARI POWER SUPERBUCH

Bauelemente, Listings, Tips & Tricks... 75 Seiten DIN A4, nicht im Buchhandel erhältlich!

Best.-Nr. AT 3 29,- DM

DIE HEXENKÜCHE

Aufschreibere für Ein/Aussteiger und Profis gleichermaßen: Tips & Tricks, Krefis, Drehs etc. Maschinensprache-Programme als Listing. Turned Ihren Atari ganz schön an (und Sie auch)!

Best.-Nr. AT 4 29,80 DM

DISK ZU HEXENKÜCHE

Damit kann man viel Zeit sparen.

Best.-Nr. AT 5 19,80 DM

ATMAS II

8K Quelltext in 4 Sekunden assembliert! Erzeugung von Bildschirmmode, Full-Screen-Editor, scrollt in beide Richtungen, integrierter Monitor. 50seitiges Handbuch und Disk im Ringordner. ATARI 400 - 130XE.

Best.-Nr. AT 6 Diskette 49,- DM

ATMAS TOOLBOX

Rechenroutinen, I/O-Makros, Customizer, Fast circle, Scrolling und noch einiges mehr. Auf Diskette mit Anleitung dabeist. ATARI 400 - 130XE, ab-48K.

Best.-Nr. AT 7 19,80 DM

MONITOR XL

Verknüpft Basic-Programme mit Mode-Routinen: eingeben, kompilieren, listen, Single-Step, Disk laden/speichern, Directory-Anzeige, deutsche Fehlermeldungen auch für Basic und DOS. Der Basic-Speicherplatz bleibt unberührt. Anleitung und Disk. ATARI 600 XL, 64K/800 XL/130XE.

Best.-Nr. AT 8 19,80 DM

AUSTRO.BASE

Die Datenbank für alle 8-Bit-Atari-Computer. Leistungsfähige Verwaltung für Adressen, Bibliotheksbestände, Videocassetten usw. Bis zu 3000 Datensätzen in einer Datei. Bis zu 18 Felder in einer Datensatz, die alle als Sortierfelder verwendbar sind. Freie, unkomplizierte Gestaltung von Eingabemasken. Feldarten: Text, Geldbetrag, Datum, Großbuchstabenfeld, Ja-/Nein-Feld, numerisches Feld, Zeichenfeld, automatisches Zählfeld. Automatischer Feldübertrag zur zeitsparenden Eingabe von Datensätzen. Ständige Anzeige der freien Datenkapazität. Änderung der Maskenstruktur innerhalb der gewählten Satzlänge auch bei einer bereits in Benutzung befindlichen



Datei möglich.

Zugang zu den Daten über direktes Anspringen eines Satzes, einfaches Blättern oder Suchen mit Wildcard-Funktionen. Auswahl für Ausgabe mit Datumsbereichen und logischen Verknüpfungen. Abspeichern von Ausgabeformaten möglich. Summieren oder Mitteln von Werten bei Listenausgabe. Ordnen von Datensatzgruppen. Bröden von Unterdateien und Mergen von Sätzen aus einer Datenbank in eine andere möglich. Maskierte Ausgabe, Etikettensausdruck, Listen, Datei-Textfiles. In Zusammenarbeit mit ALISTRO .TEXT zusätzlich Mailmerging: Serienbriefe, Rechnungen, professionelle Listengestaltung. Ein ausführliches deutsches Handbuch wird mitgeliefert.

Preis: 89,- DM
Bestell-Nr. AT 16

DESIGN MASTER

Bedienung über Fenster-Technik, Auflösung 350 x 192 Punkte, Fadenkreuz, Maßstabverändern (Variationsbereich: 2-Schere gleichzeitig, über 122.000 Punkte im Direktzugriff, über 100 verschiedene Schriften, Harcopy für fast alle Matrix-Drucker (ab 8 Nadeln), Ausdruck in verschiedenen Größen möglich, ausführliche deutsche Anleitung. ATARI 600 XL, 64K/800 XL/130XE.

Best.-Nr. AT 9 Diskette 19,80 DM

DAS ASSEMBLERBUCH

Klare Einblicke in Zahlensysteme, in Aufbau und Beherrschung des 6502, in Programmierung der Custom-Chips, Player-Missile-Grafik und Interrupt-Techniken. Listings für ATMAS II Assembler. 196 Seiten DIN A5.

Best.-Nr. AT 10 29,80 DM

MASIC

Die Programmiersprache speziell für Musik und Sound! Es gibt für die kleinen Ataris nichts Besseres.

Best.-Nr. AT 12 49,- DM

SCANTRONIC

Ein Scanner, der mittels Drucker Bildvorlagen auf den Bildschirm bringt. Inkl. Malprogramm Classic Painter, damit Sie die Bilder bearbeiten können. (Turbo-Basic erforderlich.)

Best.-Nr. AT 14 59,- DM

Verlag 
Rätz-Eberle

philgerma INFO

Unser Service endet nicht an der Ladentür. Auch bei Versandbestellung garantieren wir Ihnen unsere volle Unterstützung.

Hier ein kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Software-Angebot:

Sprachen

Lattice C (MOC)	296,- DM
MCC Assembler (MOC)	168,- DM
MCC Pascal 2 (MetaComco)	248,- DM
Pro Pascal (Prospiero)	248,- DM
Pro Fortran 77 (Prospiero)	378,- DM
Modula 2 Standard (TDI)	248,- DM
Modula 2 Developer (TDI)	398,- DM
Omikron Basic Interpr. od. Comp. je	178,- DM
AC Fortran 77 (abschl.)	448,- DM
Basic Compiler für Atari-Basic	78,- DM
Basic Interpreter V3.0	198,- DM
GFA Basic Compiler V2.0	98,- DM
OS9 Betriebssystem mit Compiler für C, Basic, Pascal, Assembler und Tabellenkalkulation, Textverarbeitung und Datenbank	1598,- DM

Text

StarWriter ST dt. Textverarbeitung	198,- DM
1st Word plus deutsch	198,- DM
1st proportional	88,- DM

Business

Fibuman Komp. Finanzbuchhaltung	768,- DM
K-Spread 2 Tabellenkalkulation	228,- DM
K-Graph 2 Grafik und Statistik	148,- DM
K-Comm 2 Terminprogramm	148,- DM
dBMAN Datenbank deutsch	399,- DM
BASICALC Tabellenkalk. deutsch	78,- DM
AHJ-Backup Harddiskicherung	78,- DM
PC-DITTO MS-DOS-Software-Emulator für s/w und Farbe	198,- DM

Grafik

Dürer universelles Grafik-, Mal- und Zeichenprogramm	78,- DM
DProject Konstruktionsprog. dt.	298,- DM
CADProject volleres, mit Plottertreiber und vollautomatischer Bemessung	798,- DM
CADProject Demo m. Handbuch	15,- DM

Spiele

Oids	59,- DM
Dungeon Master	89,- DM
Flight II Flugsimulator s/w + Farbe	99,- DM

Fragen Sie nach den neuesten Spielen!

Hardware

Doppellaufwerk komb. 3,5" + 5,25"	648,- DM
Doppellaufwerk 3,5, 2 x 720 kB	548,- DM
Einzellaufwerk 3,5", 40/80 Spuren	398,- DM
10 Disketten 3,5", 2DD, Fuji	39,- DM

Bei Bestellung unter 200,- DM beträgt der Versandkostenanteil 4,80 DM.

Nachnahme 3,20 DM.

Ins Ausland liefern wir nur gegen Vorkasse (Überweisung oder Eurocheck).

Telefonische Bestellannahme und

Hotline-Service: 089 / 28 12 28

von Mo. bis Fr. 9.00 bis 18.30 Uhr

Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr

Preis- bzw. Händlerlisten anfordern bei

philgerma

Barerstr. 32 · 8000 München 2
TEL. 089 / 28 12 28

KRIEG DER STERNE !

Was ein richtiger Computer-freak ist, dessen Herz schlägt natürlich höher, wenn er von Programmen hört, die sich in Boot-Sektoren einnisten, vermehren, auf andere Disketten kopieren und im entsprechenden Programm dann ihr Unwesen treiben. Bis vor kurzem mußte man da nämlich die Weihen höherer Programmierkunst besitzen, um solche selbsttätige, kleine Programme zu entwickeln.

Da aber bekanntlich nichts unterlassen wird, was möglich ist, wurde inzwischen ein "Virus-Construction-Set" entwickelt, ein Programm, das uns wirklich gerade noch gefehlt hat. Zwar ist es zum Bedauern einer Homecomputer-Zeitschrift noch nicht optimal, da die Viren leicht auszumachen seien, aber die Entwickler arbeiten bereits an der Version 2.0.

Zwei bekannte Software-Firmen für den Atari ST wurden bereits Opfer dieser Abwege der Programmierkunst. Die Folge sind erhebliche finanzielle Verluste. Aber auch hier wird man bald mit Dunkelziffern rechnen müssen, denn kaum eine Firma, deren Ruf auf die Unverletzlichkeit der elektronischen Welt baut, wird mit einer solchen Infektion an die Öffentlichkeit gehen.

Schaden nimmt aber auch die Idee des freien Austauschs von Programmen. Denn schon zögern User, Public-Domain-Programme zu erwerben und einzusetzen, aus Furcht, sich einen Virus einzuhandeln. Die Beispiele zeigen freilich, daß auch von kommerzieller Software Ansteckungsgefahr ausgehen kann.

Jedenfalls hat damit auch die Computerszene ihre Unschuld endgültig verloren. Wir sehen einem Wettrüsten mit Virus-Konstruktion- und -Destruktion-Programmen entgegen. Auch hier wird es keinen Gewinner geben, allenfalls die Lieferanten dieser Programme. Denn natürlich werden sie auch die Abwehrmöglichkeiten am besten kennen und damit die notwendigen Viren-Killer-Programme liefern können.

Die Schlußfolgerung kann nicht sein, das eigene Diskettenarchiv keimfrei zu verschließen und jede Berührung mit anderen Anwendern zu vermeiden. Nur der breite Austausch von Information wird die Abwehr immer neuer Viren für die Mehrheit der verantwortungsvollen User möglich machen.



Robert Kaltenbrunn

Pausenlos für Sie da!
Das ATARI-magazin macht keine Sommerpause!

INHALT

MARKT

Mauspflege - Neues von Kuma - Kopierschutz - Omikron-Assembler - Video-Interface - 2nd Word - Soccer - OS-9/BSD00 - Doze - Software-Parades - Campus CAD 1.3 - STa als Terminal - 68040 - Replay 2.0 - Agentur-Verwaltung - M.A.M.A. - Monitorumschalbox - Viren - SPC-Modula 2 - Druckerinterface - Digsound-2000

6-15

BERICHTE

Tabellenkalkulation

Was ist und was kann ein solches Programm?

16

Leistungstest

Wie schnell und genau rechnen ST-Programme?

24

Transputer

Wie funktioniert die Computertechnologie von morgen?

32

Atari nur getarnt

Ein User auf der Hannover-Messe "Industrie"

80

TESTS

Logistik

Tabelle, Datenbank und Zeitplan in einem Programm

18

Basicalc

Leistungsfähig, anwenderfreundlich und preiswert

20

Einfache Tabelle

Leichte Bedienung steht bei diesem Programm im Vordergrund

23

Mike Chart

Geschäftsgrafik auf dem 8-Bit-Atari

28

Tabellenkalkulation

Unter den Standardprogrammen sind sie sicherlich die vielseitigsten. Sie sind für alle Rechenaufgaben anpaßbar, und ist ein Rechenblatt einmal eingerichtet, kann eine Änderung der Ausgangszahlen nicht mehr schrecken: Auf Knopfdruck sind die neuen Ergebnisse da. Ob es um die Überwachung der privaten Finanzen geht oder um die Planung im Industriebetrieb, mit einem Tabellenkalkulationsprogramm sind solche Aufgaben immer zu lösen. Aber selbst wenn einmal nicht gerechnet werden soll, braucht man seine Tabelle nicht wegzulagen. Wenn Sie nämlich Text in Tabellenform schreiben wollen, sind Sie mit dem einfachsten Spread Sheet oft besser beraten als mit einem ausgefeilten Textprogramm. Selbst eine einfache Dateiverwaltung ist mit einem solchen Programm ohne weiteres zu realisieren.



Cursortasten- und Feuerknopfdrücken sind als sportliche Disziplin noch nicht anerkannt. Sportlich kann es am ST dennoch zugehen, wie unsere große Übersicht über die besten Sportspiele zeigt. Der Startschuß wird auf Seite 96 abgefeuert.

3 Dimensionen in Bewegung

"3-D Video Studio" im Test

30

Übersicht und Nachweis

Finanzbuchhaltung auf dem ST mit "IBUMAN"

36

Adventures im Eigenbau

Mit "Adventurix" können Sie Adventures selbst schreiben

43

TIPS UND TRICKS

Geschlechtskontrolle

Kleine Fingerübung in Omikron-Basic

60

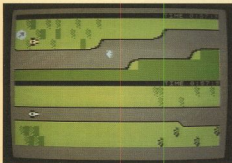
Hochkant und unverzerrt

Eine Routine für bessere Hardcopies mit dem ST

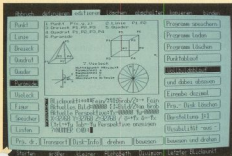
70



Was Sie hier sehen, ist ein Tabellenkalkulationssimulator. Ein Tabellenkalkulationsprogramm ist also nichts anderes als ein elektronisches Blatt mit Zeilen und Spalten. Und diesen widmen wir uns auf den Seiten 16-29 mit dem nötigen Ernst.



„Auf dem Atari XL/XE wird es jetzt spannend. Denn mit "Superman" können auf diesem Computer echte Wettbewerbe ausgetragen werden. Zwei Fahrzeuge lassen sich gleichzeitig und unabhängig voneinander ins Ziel steuern. Unser Listing finden Sie auf den Seiten 66-70.



„Neue Dimensionen der Grafikprogrammierung auf dem ST verspricht das Programm "3-D Video Studio". Dank Vektorgrafik können ganze animierte Sequenzen mit dem eingebauten Editor erstellt und betrachtet werden (Seite 30-31).



„ST-Maus und 8-Bit-Atari – zwei Welten begegnen sich! Daß diese Begegnung harmonisch verläuft, dafür sorgen wir in unserer Assemblerecke. Denn dort erfahren Sie, wie Sie Ihrem Atari tierische Gesellschaft verschaffen können (Seite 54-57).

PROGRAMME

Pokerface 62
ST als platz- und geldsparender Spielautomat

Training zu zweit 64
"Superman" für einen oder zwei Spieler

SERIEN

"Happy End" für Abenteurer 40
In der letzten Folge der Serie zum Adventure-Editor noch einige Tips und Tricks

S.A.M. 45
Zwei nützliche Utilities ergänzen in dieser Folge das Programmssystem

ST-Assemblerecke 48
Das RAM als Tonband: Samples in eigenen Programmen

Assemblerecke für 8 Bit 54
So freunden Sie Ihren 8-Bit-Atari mit der ST-Maus an

GAMES

Sportspiele auf dem ST 96
Eine große Übersicht über die besten Simulationen

Police Quest 102

Sherlock Holmes Criminal Cabinet 102

Mach3 104

Predator 104

Bob Moran: Science fiction 105

Casino Roulette 106

International Soccer 106

Annals of Rome 107

Strip Poker II Plus 107

Arcade Force Four 110

Leisure Suit Larry 110

Trash Heap 110

LESERECKE

Leserfragen 73

Kleinanzeigen 85

Games Guide 89
Von Lichtern und Leichen und mit Karten für "Hellowood", "Der kalte Tod" und "Alptrium"

Top Ten 103

RUBRIKEN

Buchbesprechungen 82

Bezugsquellen 83

Vorschau, Impressum, Inserentenverzeichnis 112

Mauspflegeset

Wer ständig eine Maus benutzt, sollte diese von Zeit zu Zeit auch einer gründlichen Reinigung unterziehen. Schließlich verlangt doch jedes Arbeitsgerät nach sachgerechter Pflege. Vor allem Staub und sonstige Rückstände können schnell die Funktionen eines solch beweglichen Hilfsmittels beeinträchtigen. Für die Pflege einer Computermaus sind deshalb einige spezielle Utensilien sinnvoll.

Diese bietet die Firma bitech in einem praktischen Lederetui als Mausreinigungsset an. Von zwei Reinigern – davon einer für Kunststoffe – über eine Druckluftflasche und Wattestäbchen bis hin zu einem Spezialmesser und einer Pinzette ist alles Nötige für die Mauspflege vorhanden. Für Wiederverkäufer ist zudem ein individueller Aufdruck auf dem Etui sowie den Etiketten für die Reinigungsflüssigkeiten erhältlich. Mit Lederetui kostet das Set 32,- DM, ohne 28,- DM.

bitech GmbH
Marktplatz 13
7918 Illertissen
Tel. 07303/5045

Neues von Kuma

Das englische Software-Haus Kuma hat sein Programmspektrum für den Atari ST in den vergangenen Monaten erweitert. Folgende interessante Produkte sind nun erhältlich:

- "K-Expert"
Dieses Programm dient zur Entwicklung eines Expertensystems, z.B. für eine komplexe Fehleranalyse oder als Entscheidungshilfe bei einer Personalauswahl. Es kostet in England 79,95 £.
- "K-Spread 1"
Hier handelt es sich um eine Wiederauflage eines preiswerten Spreadsheets-Kalkulationsblattes. Es ist GEM-gesteuert, hat eine Größe von 256 Spalten und 8192 Zeilen und ist kompatibel zu "K-



Das Mausreinigungsset mit diversen Utensilien zur sinnvollen Pflege

Graph 2", "K-Word 2" und "K-Word". Die Daten können später ohne weiteres in das leistungsstärkere "K-Spread 2" übertragen werden. Der Preis beträgt in England 24,95£.

- "K-Rikki"
Dieses Zeichenprogramm unter GEM bietet zahlreiche Funktionen, darunter Animation, Größenänderung, Rotation, Spiegelung und Inversionen. Es ist sowohl für den hochauflösenden Monochrom- als auch für den Farbbildschirm geeignet. In England kostet es 19,95 £.

Neu sind außerdem zwei Programme für Demonstrationen im Unterricht. Ihr Preis beträgt in England jeweils 149,95 £. Es handelt sich um folgende Produkte:

- "K-Scope"
Es ermöglicht die Anzeige, Analyse und Manipulation von Audiosignalen mit dem ST. Eine Interfacebox, die in den ROM-Port des ST gesteckt wird, und zugehörige Software verwandeln den Rechner in ein "30-kHz-Oszilloskop" mit den Spezifikationen Doppel-BNC-Eingang, 3 mV bis 30 V pro Skalenerwert, Umschaltung per Software, Signallumkehr, Synchronisation oder Schwellenwertauslösung, 10fache Dehnung, vertikale Auflösung von 1/256.
- "K-Spect"
Dieses Programm wandelt

den ST in einen Niederfrequenz-Zweikanal-Spektralanalyser mit A&B-Kanaleingang, der als A oder B benutzt werden kann, A+B, B/A, Gleichstrom- oder Wechselstromkopplung, normal oder invertiert. Hier einige weitere Daten:

- Frequenzbereich:
Fmax = 1 bis 35 kHz in 1-kHz-Schritten
Fmin = 0 bis 24 kHz in 1-kHz-Schritten
Bandbreite in Hz: 781, 390, 195, 98, 49, 24, 12
vertikale Skala: linear, logarithmisch mit 3 oder 10 db / div
horizontale Skala: linear oder logarithmisch

Kuma Computer Ltd.
12 Horseshoe Park
Pangbourne, RG6 7 JW
England

ATARI ST - Testen Sie uns!
4 Disketten, gRÖßt mit tollem Public Domain-Programmieren, im Spezialverfahren kompakt auf eine Zweifache 3 1/2"-Diskette oder
2 Disko auf einer "eigigen 3 1/2"-Diskette dazu
unsere ausführliche PO-Liste bekommen Sie bei uns zum Schnäppchenpreis von nur **5,-** mit Sta. Preisunterbreitung
FAKS LUDWIG • Abteilung Atari
Kellenrieder 31 • D-7001 Öhringen • 0 71 51 143 0

Kopierschutz für Atari-ST-Programme

Mit "Final Protector" stellt Niels Maché ein neues Kopierschutzverfahren für ST-Programme vor. Die Chiffrierung erfolgt dabei mit dem als

äußerst sicher geltenden Verschlüsselungsalgorithmus DEA-1 und ANSI-Standard. Mit der gleichen Methode sind auch die mitgeführten Starterprogramme verschlüsselt, die sich schon allen Manipulationsversuchen der "Hacker-Gemeinde" erfolgreich widersetzt haben.

Völlig neuartig im Vergleich zu anderen Kopierschutzmechanismen ist das Verfahren, mit dem "Final Protector" eine Originaldiskette kennzeichnet: Es bestehen 2,16 × 10¹⁰ Möglichkeiten, eine Diskette mit dem Kopierschutz zu versehen, und jede erstellte Kopie wird eine andere Variation benutzen. Damit ist auch auf lange Sicht gewährleistet, daß Ihre Programme jedem Kopierversuch widerstehen.

Hier einige technische Daten:

- Dechiffrierungsalgorithmus auf DEA-1-Basis (Verwendet wird ein 29-Bit Public Key und drei 32-Bit Cross Keys.)
- Dechiffrierungsgeschwindigkeit von 9 KByte/s. Spätere Versionen werden durch weitere Assembler-Optimierung ein Tempo von ca. 40 KByte/s erreichen (zur Zeit im Test).
- RAM-Speicherbedarf von ca. 70 KByte
- Kopiergeschwindigkeit einschließlich Formatieren und Verify: einseitige Diskette 90 s, zweiseitige Diskette 160 s
- formatiert Disketten im 400/800-KByte-Fastload-Format
- optional mit Paßwortschutz und/oder Schlüsseldiskette
- keine Änderungen am Anwenderprogramm notwendig
- keine zusätzliche Hardware erforderlich
- Ein Demoprogramm zeigt die Leistungsfähigkeit des Kopierschutzes. Wer an einem Lizenzvertrag interessiert ist, kann es beim Programmautor anfordern.

Niels Maché
Helfferichstr. 5
7000 Stuttgart 1

OMIKRON Assembler

Wenn Programme wirklich schnell sein sollen, schreibt man sie in Maschinensprache. Aber das braucht Zeit! Endlose Kaffeepausen während der Assemblerzeiten können den Spaß an der Programmierung gründlich verderben.

Damit soll nun Schluß sein. Der OMIKRON Assembler übersetzt mindestens 250000 Zeilen pro Minute; im günstigen Fall sind es sogar 2,4 Millionen! Damit ist er 10- bis 100mal schneller als die bisher schnellsten Assembler.

Wozu braucht man diese Geschwindigkeit? Gedanken sind flüchtig; selbst wenn man nur 20 Sekunden auf die Assemblierung wartet, ist der Faden oft schon gerissen. Echte Kreativität wird mit einem langsamen Assembler fast unmöglich. Hier einige Leistungsmerkmale des OMIKRON Assemblers:

- eingebauter, Tempus-ähnlicher Editor mit selbstdefinierbarer Tastaturbelegung
- Syntax-Check und automatische Formatierung gleich bei der Eingabe
- Source-Kompression spart Speicher- und Diskettenplatz.
- Eingebauter symbolischer Debugger; sehr leistungsfähig, enthält alle Funktionen von IDEAL (einschließlich

UNTRACE mit QUIT IF), wurde um weitere ergänzt.

- Einlesen von Source-Texten anderer Assembler über ASCII-LOAD; automatische Umwandlung von Profimat-, DEVPAC-, IDEAL- (und weiteren) Source-Texten

Es gibt zwei Ausführungen des OMIKRON Assemblers, einmal die für Einsteiger (99.-DM), außerdem die Vollversion (ca. 200 DM, lieferbar ab Herbst '88). Letztere enthält zusätzlich weitere Features, darunter Makrofähigkeit (mit lokalen Labels), bedingte Assemblierung, Include-Dateien und Assembler-Schleifen. Das Upgrade von der Einsteiger- auf die volle Fassung kostet nur den Differenzbetrag.

OMIKRON Software
Erfachstr. 15
7534 Birkenfeld 2

Video-Interface für den Atari ST

Die Firma minitec produziert Interfaces, die es erlauben, ein Fernsehgerät oder einen Videorecorder mit dem Atari ST zu verbinden. Damit besteht die Möglichkeit, Farbgrafiken auf dem Fernseher darzustellen, mit dem Videorecorder aufzunehmen oder einen Monochrommonitor anzuschließen.

Das Video-Interface V001 ST besitzt eine AV-Buchse und ei-

nen Eingang für den 13poligen Atari-Stecker. Damit lassen sich z.B. Grafiken höherer Auflösung auf dem Monitor erreichen. Das Interface V002 ST verfügt zusätzlich noch über einen HF-Ausgang. Hier ist auch der Anschluß eines Fernsehers möglich, der nicht AV, sondern einen Antennenanschluß aufweist. Bei Bedarf können die benötigten Zusatzkabel (BNC, Cinch, Scart, DIN 6) mitgeliefert werden.

Das V001 ST kostet 185.-DM, das V002 ST 215.-DM. Zu beziehen sind die Interfaces über die Atari-Fachhändler.

minitec electronic GmbH
Kollastr. 41-43
2000 Hamburg 54

2nd_Word

Ganzseitentextverarbeitung schafft Überblick. Wer einen Brief schreibt, weiß sofort, wie dieser auf der Seite "steht"; bei mehrseitigen Manuskripten oder ganzen Büchern wird gleich ersichtlich, ob ein Kapitel noch auf das Blatt paßt. Diese Vorteile sind bekannt. Doch die Kosten waren bisher hoch; ca. 6000 DM kostete ein Ganzseitensbildschirm.

Nun hat die Firma OMIKRON Software "2nd_Word" entwickelt, ein Ganzseitentextverarbeitungsprogramm, das ohne Spezialmonitor auskommt. Der Bildschirm wird

einfach senkrecht gestellt; den Rest erledigt die Software. 76 Zeilen lassen sich auf dem normalen Atari-Monochrombildschirm darstellen. Da "2nd_Word" auch Proportionalschrift auf den Monitor bringt, variiert die Anzahl der Zeichen pro Zeile von 57 (W) bis 131 (i oder l).

"2nd_Word" ist ein komplettes Textverarbeitungsprogramm. Neben Standardfunktionen wie Block kopieren/verschieben, Suchen, Kopf- und Fußzeilen sowie automatische Seitennumerierung erhöhen Extras den Komfort. Selbstdefinierbare (Teach-In-)Tasten, doppelt große Schrift und in 1/180 Inch einstellbarer Zeilenabstand sind nur einige Beispiele. Wer seine Texte mit anderer Software erstellt hat, kann "2nd_Word" dennoch verwenden. Das Programm liest nicht nur ASCII-Format, sondern auch "1st Word"-Texte ein - mit allen Attributen wie fett, unterstrichen usw.

Der Ausdruck kann auf allen grafikfähigen Epson-kompatiblen Druckern (8, 9 oder 24 Nadeln) erfolgen. Da dies im Grafikmodus geschieht, lassen sich eigene Zeichensätze verwirklichen. Ein Zeichensatzeditor wird mitgeliefert.

"2nd_Word" wurde vollständig in OMIKRON Basic geschrieben. Sein Preis beträgt 59.-DM.

Merlin Computer GmbH
Industriestr. 26
6236 Eschborn

Wenn die Maus mal kranke Beine hat!

➔ **Mausreinigungsset nur 28 Mark**

...und aus unserer eigenen Softwareküche!

➔ **INDEX nur 30 Mark**

erstellt Inhaltsverzeichnis aus 1st-Word-plus-Texten mit vielzähligen Funktionen, z.B. läßt sich 1st Word plus direkt starten usw.

➔ **Software Manager ST 39,90**

das neue Wirtschaftspaket.
Werden Sie Elite-Manager in der Software-Branche.
In Ihren Händen liegt das Glück eines Software-Hauses.

Händleranfragen erwünscht!

für Deutschland
biotech
Marktplatz 13, 7916 Illertissen
Tel. 0 73 93 / 50 45

für die Schweiz
biotech ag
Poststrasse 6, CH-6370 Stanz
041 / 61 17 89

COMPY SHOP

Für Atari XL/XE:

BIBO-DOS V. 5.2 (1050)	19,80 DM
BIBO-DOS V. 6.0 (DF55)	19,80 DM
Drucker-Interface XL/XE-Contronics	148,00 DM
CS-Magazin, das Atari-Magazin auf Disk	8,00 DM
CS-Katalog auf Diskette, inkl. Versand	10,00 DM
Mini Office II (siehe Testbericht ATARI magazin 6/88) ..	59,90 DM
XL-Art, das Malprogramm	49,80 DM

Überbuchungspreiseliste anfordern!

Compy-Shop OHG

Gneissensstraße 29 · 4330 Mülheim/Ruhr
☎ 02 08 / 49 71 69

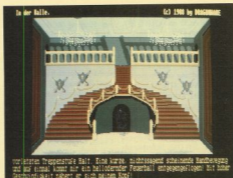
Socoban

Der Alptraum eines jeden Menschen wird mit "Socoban" wahr. Hier ist nämlich ein ganzes Hochhaus aufzuräumen. In jedem der zwölf vorgegebenen Stockwerke gilt es, eine bestimmte Anzahl Kästen auf ihre Plätze zu bringen. Bei Bedarf lassen sich über das mitgelieferte Construction-Set weitere Etagen (bis zu 60 pro Diskette) aufbauen.

"Atari-Socoban" ist die XL/XE-Version des auf anderen Rechnern bereits erfolgreichen "Soko-Ban". Die Handlung dreht sich um einen Bauarbeiter, der die Kästen sortieren muß. Leider ist er nicht kräftig genug, sie zu heben oder mehr als eine zu verschieben. In den meisten Fällen kommt man in den engen Gängen an den Kästen nicht vorbei. Hier muß also mit Überlegung vorgegangen werden, denn allzu schnell hat man sich eingeschlossen oder eine Kiste so plaziert, daß sie sich nicht mehr fortbewegen läßt. Sollte man doch einmal nicht mehr weiterkommen, so bietet sich die Chance, die Etage mit OPTION zu verlassen. Allerdings ist das nur dreimal erlaubt, dann sucht sich der Chef einen neuen Arbeiter. Vorschnell oder unbedacht ausgeführte Züge lassen sich mit einer UNDO-Funktion wieder rückgängig machen.

Leider besitzt "Atari-Socoban" nicht die grafische Güte seines MS-DOS-Vorbildes. Die Kästen sehen wie eine Kreuzung aus UFOs und Ostereiern aus, und der arme Arbeiter hat offensichtlich ein Holzbein. Seine Bewegungen sind ruckartig und recht langsam. Zumindest zur Bewältigung von längeren Strecken auf einer Etage hätte sich der Autor etwas einfällen lassen können, um das Männchen zu beschleunigen.

Im Eingangs Menü, das nach reichlicher Initialisierungszeit erscheint, läßt sich auch das Construction-Kit wählen. Mit ihm kann man eigene Stockwerke erstellen und abstellen. Beim Erbauen des Kistenlab-



"Ooze", ein neues deutschsprachiges Adventure aus dem Softwarehaus Dragonware

rhythmus ist darauf zu achten, daß das Spielfeld komplett mit Mauersteinen eingegrenzt wird. Sonst kann es nämlich passieren, daß unser Bauarbeiter aus dem Bild verschwindet und sich unversehens im Treppenhaus wiederfindet. Besonders beim Testen eines Levels ist diese Tatsache ärgerlich, da man in solchen Fällen nochmals mit der Eingabe beginnen muß.

Auch beim Abspeichern wäre ein besserer Fehlerabgang wünschenswert. Das Programm erkundigt sich zuvor nach der Anzahl der Steine pro Etage. Gibt man versehentlich 0 ein, so erscheint eine Fehlermeldung. Da das Basic-Programm geschickt lesegeschützt ist, führt jede Eingabe, die "Socoban" wieder zum Laufen bringen könnte, unweigerlich zum Absturz. Daß der Atari nach neun Minuten in den Attract-Mode schaltet, hat zwar keine großen Auswirkungen, ist aber zumindest verwunderlich!

Alles in allem ist "Socoban" keine Glanzleistung. Da es jedoch noch kein anderes Game nach dem "Soko-Ban"-Prinzip für die kleinen Ataris gibt, empfiehlt sich dennoch der Kauf dieses kniffligen Knobelspiels. Sein Preis beträgt 29,- DM.

Compysoft
Kreuzstr. 32
6050 Offenbach
Martin Goldmann

OS-9/68000- Version 2.2 für alle STs

Die neueste Ausführung 2.2 von OS-9/68000 ist jetzt für alle Personalcomputer der Atari-ST-Familie verfügbar. Das "Bonbon" dieser neuen Betriebssystemversion ist ein modifizierter Festplattentreiber, der den Datentransfer zu oder von der Harddisk erheblich beschleunigt. Damit ist nun eine mittlere effektive Datentransferrate von 250 KByte/s möglich. Der neue Treiber unterstützt alle Festplattenlaufwerke von Atari und die Laufwerke von Supra.

Generell sind zwei Pakete für die ST-Familie erhältlich: Personal OS-9 (638,40 DM) und Professional OS-9 (1789,80 DM). Als Voraussetzung benötigt der Atari lediglich ein doppelseitiges Floppy-Laufwerk zum Laden der Software.

Professional OS-9 enthält neben dem Betriebssystem noch den C-Compiler von Microwave, einen Assembler, einen Linker, das Make-Utilities sowie viele andere kleine Tools, welche die Arbeit des Programmierers vereinfachen. Personal OS-9 bietet neben dem Betriebssystem und den Grundkommandos den interaktiven Basic-Compiler von Microwave. Beide Pakete werden mit ausführlicher Dokumentation geliefert.

Bei Professional OS-9 ist zudem ein 90tägiger Support via Hotline enthalten. Ebenso kann für dieses Paket ein Wartungsvertrag abgeschlossen werden (Preis auf Anfrage).

Dr. Rudolf Keil GmbH
Gerhart-Hauptmann-Str. 30
69125 Dossenheim
Tel. 06221/862091-93

Grauen mit Augenzwinkern

Wieso war der 20. Mai dieses Jahres für jeden echten Adventurefan ein Fest? Auf diesen Tag fiel die Herausgabe des neuen, hochkarätigen Spiels "Ooze" – als die Geister mürbe wurden... Das kleine deutsche Software-Haus Dragonware hatte bereits mit seinem Erstlingswerk "Hellowoon" erheblich Staub aufgewirbelt.

Guido Henkel, Mitautor von "Ooze", charakterisiert das neue Werk als satirisches Horror-Adventure. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des Heldens Ham Burger, dem soeben von seinem verbliebenen Onkel Cheez Burger das alteingesessene Carfax Abbey hinterlassen worden ist. Bezeichnenderweise liegt Carfax Abbey in der Rue Morgue No. 666, also in der Leichenhausstraße 666 (die biblisch belegt, Zahl des Bösen).

"Ooze", ein wirklich fieser Poltergeist, macht sowohl dem Spieler als auch den eher harmlosen Hausgeistern das Leben zur Hölle und muß somit ein für allemal ausgeschaltet werden. Bei Redaktionsschluß lag uns zwar bereits eine vielversprechende Vorabversion vor, das umfangreiche Begleitmaterial (Bedienungshinweise, Tagebuch, Inlaycards) hingegen noch nicht. In der nächsten Ausgabe wollen wir dann aber einen ausführlichen Test folgen lassen – zusammen mit einer Reportage über Dragonware, die Software-Schmiede auf der Schwäbischen Alb.

System: Atari ST
Hersteller: Dragonware
Bezugsquelle: Anlaufsoft
Jochen Wegner

ATARI-Fachhändler empfehlen sich



**Ihr Computerpartner
in Bremen**

Doventorsteinweg 41
2800 Bremen
Tel. 04 21 / 17 05 77



Auf diesen preiswerten
Werbeflächen können Sie
sich als kompetenter Fach-
händler für Atari-Computer
und -Zubehör präsentieren.

**Reservierungen bei AMA
Anzeigen Marketing
Agentur
Kaiserstr. 35
7520 Bruchsal
Tel. 0 72 51 / 85 55 55**

★ **ATARI-ST —
Sensationen 1988** ★

P U B L I C D O M A I N

- ★ Über 400 Public-Domain-Disketten zu Tiefstpreisen!!!
- ★ Über 200 erstklassige PD-Spiele!!!
- ★ Gratis- und 99-Pfennige-Aktion!
- ★ PD-Software für Erwachsene u. v. m.

Fordern Sie gratis noch heute unseren Seltigen Katalog gegen 0,00 DM Rückporto an bei:

**Computer-Software
Raif Markert**

Balbachstr. 71, 6870 Lauda, ☎ 0 63 43 / 38 54

PS: Für Ki.-DM (Schwarz oder Schwarz) erhalten Sie auf einen Marktbesuch 100-Spiele, 1000-Ges. Anzeigenfragen, keine Kassa und eine Disk sendet mit vielen PD-Spielen inkl. Katalog.

**Zum Beispiel
der MEGA ST**

- 2 MByte oder 4 MByte RAM
- 16/32 Bit Motorola 68000 Mikroprozessor
- Bit BLT Chip (Blitter)
- Platz für Erweiterungsplatte (z.B. Arithmetik-Coprocessor)
- Festplatten-Schnittstelle
- integrierter Floppy-Disk-Controller
- integriertes 3,5"-Diskettenlaufwerk mit zwei Schreib-/Leseköpfen von 720 KByte formatiert
- Video-Ausgang für RGB-Monitor
- professionelle Tastatur mit separatem Prozessor



IBM-EPSON-TRUMPF-KALER
HEWLETT-PACKARD-KSTAR etc. **Computer**

trendDATA Computer GmbH
Am Marstall 19-22 · 3000 Hannover 1
Telefon (05 11) 166 56-9

Wünschen Sie weitere Informationen über Atari-Produkte?

Füllen Sie dazu einfach den nebenstehenden Coupon aus und senden Sie ihn an unsere Anschrift.

AMA
Anzeigen Marketing Agentur
Kaiserstraße 35
7520 Bruchsal
Tel. 0 72 51 / 8 55 55

Wir leiten Ihre Anfrage sofort an Ihren zuständigen Händler aus dieser Seite weiter. Von dort erhalten Sie dann Ihre kostenlosen Informationen.



Einwickeln an: AMA - Kaiserstr. 35 - 7520 Bruchsal

Name: _____

PLZ: _____

Telefon: _____

Bitte senden Sie mir unverbindliches Informationsmaterial über folgende Atari-Produkte: _____

Software-Paradies fest etabliert

Noch keine zwei Jahre am Markt tätig, hat sich das Cuxhavener Fachgeschäft Software-Paradies seit der Gründung ständig vergrößert. Was einmal als Versandhandel in einer Wohnung begann, setzte sich nach raschem Aufschwung bereits nach einem Jahr im neueröffneten Ladengeschäft fort.

Mittlerweile verweisen Geschäftsführerin Karin Welz und ihr Team auf eine recht umfangreiche Produktpalette. So kann neben Standardprogrammen für die Commodore-C-Reihe, den Amiga sowie alle Atari-Computer auch eine Auswahl an Spielen und viel PD-Software angeboten werden. Neuerdings ist im Software-Paradies auch Peripherie erhältlich, unter anderem von Star Micronics und Sekosha. Ebenso kann man diverse Hardware kaufen.

Seit neuestem bietet das rührige Team auch einen Reparatur-Service an. Dies ist besonders wichtig, da man in solchen Fällen doch einen Ansprechpartner in der Nähe bevorzugt, der sich um den Fall kümmert. Das ist besonders dann der Fall, wenn man hier sein Gerät auch erworben hat. Insgesamt, so versichert das Software-Paradies-Team, ist mit dem neuen Service für die Zukunft jedoch noch nicht "das Ende der Fahnenstange" erreicht.

Software Paradies
Wibbelstr. 22
2190 Cuxhaven

Neue Version von Campus CAD

Technobox bietet jetzt die Version 1.3 des erfolgreichen CAD-Programms "Campus" an. Sie besitzt einige zusätzliche Details. Neue Menüpunkte gestatten es, fremde Programme (sowohl TOS- als auch GEM-Anwendungen) direkt aus



Haben den Laden fest im Griff: Karin Welz und Cornelia Purvins vom Software-Paradies

"Campus CAD" heraus zu starten. Ein neues Output-Programm erlaubt neben der Ausgabe von Zeichnungen auf einem Drucker oder Plotter jetzt auch die auf dem Atari-Laserdrucker. Zusätzliche Funktionen und eine weitere Optimierung der Software machen "Campus CAD" noch effektiver und schneller.

Bestens gerüstet ist die Version 1.3 für den Einsatz der neuen ASCII-, DXF- und PLO-Schnittstellen. Diese erlauben eine Übertragung von "Campus CAD"-Zeichnungen auf andere Systeme und umgekehrt. Als Ergänzung zum eigentlichen CAD-Programm stehen Symbolbibliotheken aus den Bereichen Elektronik, Elektrotechnik, Hydraulik/Pneumatik, Layout, Architektur und Maschinenbau zur Verfügung.



Die neue Version kostet 798,- DM. Für Besitzer der Fassung 1.2 ist ein Update für 60,- DM erhältlich. Jede Schnittstelle oder Symbolbibliothek wird für 248,- DM angeboten. Bei Technobox in Bochum finden sowohl Einführungs- als auch Fortbildungskurse statt. Die

Teilnehmergebühr für ein Seminar beträgt 399,- DM.

Außerdem gibt es jetzt auch noch "Campus Draft" und "Campus Art" zum Preis von jeweils 149,- DM. Diese beiden Programme ermöglichen es, einfach und schnell technische Zeichnungen bzw. Entwürfe anzufertigen.

Technobox Software GmbH
Kornharper Strasse 122a
4630 Bochum 1

L. Seifert

ST-Archiv

Folgendes Problem dürfte auch Ihnen bekannt sein: Man kauft einen Computer, verschiedene Programme und einige Disketten, arbeitet damit, kauft weitere Disketten, und plötzlich sucht man eine bestimmte Datei – und sucht und sucht und sucht. Um dem ein Ende zu bereiten, hat Gerd Riemann ein GFA-Basic-Programm geschrieben, das endlich Ordnung in eine Diskettensammlung bringen kann.

Mit "ST-Archiv" ist es möglich, die Inhaltsverzeichnisse von Disketten einzulesen, aus denen man dann die gewünschten Dateien in eine Programmliste übernehmen kann. Hier wird nur auf besonderen Wunsch die gesamte Directory berücksichtigt. (Was hätten auch die endlosen .RSC-Datei-

en in einer Programmliste zu suchen?) Der zugehörigen Diskette gibt man dabei eine Nummer, mit der auch die Einträge in der Programmliste gekennzeichnet werden. Natürlich erfolgt auf Wunsch auch das Öffnen von Ordnern, so daß sich deren Inhalt ebenfalls übernehmen läßt. Bei den meisten Funktionen kann man alternativ die Menüleiste, ein entsprechendes Aktionsfeld auf dem Bildschirm oder eine Taste verwenden. Auch Sonderfunktionen wie das Ermitteln des freien (Disk-) Speicherplatzes und das Arbeiten mit der Harddisk sind möglich.

Mit der rechten Maustaste läßt sich jederzeit auf den Bearbeitungsbildschirm wechseln, um die eingetragenen Programme zu sortieren oder mit einer gewünschten Kennung zu versehen. Natürlich sind diese Ergänzungen auch vom Anwender zu editieren. 22 sinnvolle Einträge sind bereits vorgegeben. Das Suchen nach bestimmten Dateien ist nun endlich kein Problem mehr.

Auf Wunsch können die gelisteten Programme natürlich auch auf einem Drucker ausgegeben werden. Dabei dürften kaum Probleme auftreten, da eine eigene Druckerinstallationsmitgeliefert wird. Es werden entweder alle Dateien oder nur eine Monatsliste mit den aktuellsten zu Papier gebracht. Als Zugabe ist noch ein einfaches Programm zum Anfertigen von Diskettenaufklebern enthalten.

Alle Features von "ST-Archiv" sind in der 12seitigen DIN-A5-Anleitung ausreichend beschrieben. GEM-gewohnte ST-Anwender finden sich sehr schnell zurecht, da sich der Autor sichtlich Mühe gegeben hat, ein benutzerfreundliches Programm zu schreiben. "ST-Archiv" ist mit 79,90 DM aber nicht gerade preiswert, vor allem, wenn man bedenkt, wie viele gute Public-Domain-Programme es zu diesem Thema bereits gibt.

Gerd Riemann
Heisterberg 3
2248 Hemmingstedt

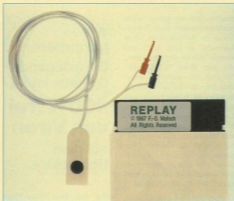
Replay V. 2.0 für die kleinen Ataris

Mehr als 400 Exemplare des Softwarefreizers "Replay" (Test im **ATARI**magazin 1/88) hat Frank-Oliver Malisch verkauft. Mit einer neuen Version will er an diesen Erfolg anknüpfen. "Replay 2.0" bietet neben der Freizersoftware einen komfortablen Disassembler sowie ein Archivierungsprogramm. Letzteres dient der Komprimierung der vom Freizer erzeugten Bootfiles. Diese können dann mit einem Paßwort vor unberechtigtem Zugriff geschützt werden.

Aus dem Debugger heraus lassen sich die Programme jederzeit anhalten und verändern. So ist es auch "Replay"-Besitzern vergönnt, Schummel-Pokes einzugeben. Bis es jedoch soweit ist, steht dem Anwender ein ganzes Stück Arbeit bevor. Der Einbau des Fernauflösers bereitet kaum Mühe.

Vor allen Aktionen mit dem Freizer wird die "Replay"-Diskette gebootet werden. Sie enthält ein modifiziertes Betriebssystem. Dann ist das Programm zu laden, das bearbeitet werden soll. Dieses darf nicht mehr als 8 KByte umfassen. Ist es eingeladen, müssen Sound- und Grafikregister sowie die Zeichensatzattribute eingestellt werden. Bisweilen verlangt das viel Geduld. Bei einem Großteil der 400/800-Baureihe entfällt jedoch diese lästige Aufgabe, da die Register ständig neu beschrieben wurden. Nach dem Abspeichern des Games als Bootfile kann man den Debugger laden. Von ihm aus ist wiederum das Programm zu laden; es steht nun zur Bearbeitung bereit.

Der Debugger bietet eine Vielzahl interessanter und nützlicher Features. Eine Suchfunktion erleichtert das Auffinden bestimmter Byte-Folgen im Programm und somit auch die Suche nach Schummel-Pokes. Blockverschiebungs- und Falloperationen helfen dem Assembler-Programmierer beim Um-



gang mit dem Speicherinhalt. Vier Breakpoints erlauben es, den Programmablauf an beliebigen Stellen zu unterbrechen, ohne daß ein BRK-Befehl gesetzt werden muß. Die Unterstützung der RAM-Disk bei auferüsteten Ataris XL/XE ist ein weiteres angenehmes Feature.

Zusätzlich enthält "Replay" noch ein Update für "Transla-

●●● Atari 8-Bit ●●●

Ab sofort Versand aus dem Norden.
Atari-8-Bit-Computer, Zubehör,
Software und Hardware.

Preisliste gegen Freiumschlag.

Bestell-Versand-Platzierung

Jörg D. Lange

Postfach 63 05 28

D-2000 Hamburg 63

tor". Damit wird dies vollständig an das alte Betriebssystem der 400/800-Baureihe angehängt. "Replay" bietet eine Menge. Besonders der Debugger ist ein Leckerbissen für Assemblerfreize. Das Freizer selbst ist recht mühsam. Wer den Turbo Freizer XL gewohnt ist, wird einiges an Bedienungskomfort vermissen. Für 48,-DM lohnt sich die Anschaffung aber allemal.

F.-O. Malisch
Mozartstr. 32
8014 Neuberg

Agentur-Verwaltung

Das Programm "V-MANA-GER" wird zeitsp-

rend den gesamten Kundenbestand einer Versicherungsgesellschaft. Es gewährleistet eine optimale Kundenbetreuung durch automatische Terminplanung, Rundschreiben sowie Angebotsstellung. Aktuelle Bestandsstatistiken in Text und Grafik unterstützen die Aktivitäten.

Das Programm ist sehr benutzerfreundlich. Er arbeitet voll unter GEM mit Maussteuerung, ist masken- und menüorientiert und für den hochauflösenden Schwarzweißmonitor ausgelegt. Die Verwendung einer Festplatte wird empfohlen, da sich große Datenmengen verarbeiten lassen.

Hyper-Soft
Hauptstraße 44
5441 Audaerath/Eifel

MAMA ist wieder da!

Nach einigen Wochen Zwangspause infolge Umzugs ist MAMA, die Mailbox des **ATARI**magazins, nun unter neuer Nummer wieder aktiv: 093 71 / 63 28 (8N1)

Ruft doch an! MAMA hat einiges zu bieten:

- zahlreiche Anschlagbretter mit Tips und Tricks, Angeboten und Gesuchen, Tratsch und Witzen
- interessante Texte, z.B. die meisten Ausgaben der Bayerischen Hackerpost (B.H.F.)

- Über 2MBytes an Public-Domain-Software für den Atari ST und zahlreiche 8-Bit-Programme können in der Datenbank Kind abgerufen werden.

- Auf Wunsch macht MAMA sogar ein Spielchen mit dem Anrufer!

- Jedem User wird auf Wunsch kostenlos ein eigenes Fach eingerichtet, in dem er dann Post von anderen Anrufern erhalten kann!

- Da MAMA noch recht jung ist, sind ständig Beiträge gesucht. Wer Lust hat, kann auch die Verantwortung für eine Pinwand übernehmen.

- MAMA läuft mit der Software "Profixbox" und kann mit Hilfe des Programms "First Terminal", das jetzt als Public-Domain-Software erhältlich ist, vom User über GEM (mit Maus!) bedient werden.

KaroSoft Atari-ST-Software

ANWENDERPROGRAMME:

1ST ACCESS	DM 149,-
aktiviere Datenverwaltung	DM 475,-
STWIN V. 3.0	DM 139,-
Calamus II	DM 300,-
Textwreiter 2.0 (GOT)	DM 300,-
Calamus III (GEM)	DM 300,-
Stapeln II Text-Druckprogramm	DM 300,-
ETAC	DM 139,-
Fluxus	DM 139,-
1st Professional	DM 35,-
Paintmaster Plus	DM 35,-
ES-Printer	DM 69,-
ES-Plot	DM 69,-
ES-Trackball	DM 129,-
Angewandte Mikroelektronik, komplett in dt.	DM 69,-
Star-Printer II	DM 139,-
GEM-Flächenrechner	DM 35,-
GEM-Mathematik-Rechner	DM 35,-
Symbol-Printer II (GEM)	DM 139,-
SAI-Prüfung Compiler Interpreter	DM 139,-
GEM-Basic-Interpreter V. 3.0	DM 139,-
modeller plus	DM 139,-
MAKRO (Haupt, Stern)	DM 475,-
Pro Sound Designer, neue Version	DM 99,-
1st Copy	DM 35,-
G-Walks II	DM 49,-
Interpret von PASCAL	DM 49,-
Interpret ohne ALIAS	DM 49,-
Handwritten Font Interpreter	DM 49,-
G-Demonstrator II	DM 99,-
AT-Buchhaltung (1st Software)	DM 599,-
Steinberg Multistations auf Anfrage	

SPIELE:

Adventures in Wonderland	DM 54,90
Vermont	DM 69,-
1st Chess	DM 59,-
SOX.com Grand Prix Simulator	DM 39,50
Universe Master, Remastered	DM 39,50
Chaosworld Challenges	DM 39,50
Claymore	DM 39,50
Super Star Cannon	DM 39,50
Star Trek	DM 39,50
Test Drive	DM 39,50
Dangerous Weather	DM 69,-
Realistic Bedside	DM 69,-
Kaiser	DM 119,-
Flight Simulator II Launcher	DM 119,-
Flight Sim, necessary data	DM 39,-
Chess	DM 39,-
Western Games	DM 39,99
Black Labyrinth	DM 39,99
Clash	DM 39,99
Defender of the Crown	DM 39,99
Skull Service	DM 39,99
Legend	DM 39,99
Leander Board Tournament	DM 39,99
Searcher	DM 39,99

Telefon 021 03 / 4 20 32 Kießing, Kostentisch

Jürgen Vith
Biesenstr. 75 · 4010 Hilden



Praktische Umschaltbox für Monitore

Zum Umschalten zwischen Hochauflösungs- und Farbmonitor hat die Firma Computertechnik Zeno Zaporowski eine Umschaltbox auf den Markt gebracht. Im Gegensatz zu manch anderem Umschalter mit Steckern auf einer Leiterplatte ist dieser hier in ein ordentliches graues Kästchen eingebaut, das über ein kurzes Kabel mit der Monitorbuchse des ST verbunden wird. Außer den beiden Monitorbuchsen und dem Umschalter ist noch ein getrennter Audio-Ausgang vorhanden.

Zeno Zaporowski
Dreieckstraße 2b
5800 Hagen 1

L. Seifert

Viren auf der Buch-Diskette

Die Virenwelle rollt, zum Leidwesen aller vernunftbegabten Computeruser. Nach etlichen anderen Software-Firmen hat nun auch GFA die Boshheit der anonymen Verseucher zu spüren bekommen.

Obwohl die bekannten Düsseldorf Basic-Macher Kontrollen bei eingehenden Disketten durchführen, entging ihnen

ausgerechnet ein relativ leicht nachzuweisender Boot-Sektor-Virus (s. Artikel "Die Viren kommen" in Heft 6/88) und konnte sich in den Disketten, die zum Buch "GFA-Basic: Version 3.0" gehören, einnisteten. Dies fiel erst auf, als die ersten ca. 1400 Bände bereits ausgeliefert waren. Die noch am Lager befindlichen ca. 8500 Stück mußten nun aufwendig von Hand entsiegelt und geöffnet werden; die Disketten waren herauszureißen, zu "entseuchen" und neu zu versiegeln. Der entstandene Schaden wird mit ca. 20.000,- DM beziffert.

Vielleicht noch schlimmer ist, daß unwissende Kunden den ungeladenen Gast, ohne es zu wollen, möglicherweise inzwischen weiterverbreitet haben. Der Virus, um den es geht, ist glücklicherweise nicht allzu zerstörerisch. Er tut, wenn er sich beim Booten in den Speicher schleichen konnte, nichts anderes, als sich bei jedem Diskettenzugriff (also nicht nur beim Formatieren) auf den Boot-Sektor der gerade verwendeten Diskette zu schreiben. Fatal kann dies nur sein, wenn man nach dem Booten einer verseuchten Diskette das Inhaltsverzeichnis einer Boot-Disk (etwa eines Spiels) anschaut. Dieses kann anschließend möglicherweise nicht mehr laufen.

GFA hat in einer großangelegten Aktion Fachzeitschriften, Kunden und Händler angeschrieben und ein kleines, von Frank Ostrowski geschriebenes Programm verteilt, das den Boot-Sektor von Disketten untersuchen und "säubern" kann. Wer über "Ulrichs Virendoktor" (ATARI magazin 6/88, Update in 7/88) verfügt, kann den besagten Virus auch damit zuverlässig eliminieren. In Zukunft will GFA alle Produkte des Hauses auch auf diesen Virentyp hin überprüfen und zur Bestätigung mit dem abgebildeten Aufkleber versehen, der dem Käufer als Garantie dient.

Wer Probleme mit dem Virus von den Buch-Disketten, aber noch kein Programm zur Erkennung

Wir garantieren: Die inliegende Diskette ist 100% frei von Viren auf dem Bootsektor.

von Boot-Sektor-Viren hat, kann das erwähnte kleine "Killer"-Programm bei GFA anfordern.

Übrigens ist die Diskette zum genannten Buch das einzige GFA-Erzeugnis, das die erwähnten Viren aufweist. Alle übrigen Produkte des Hauses, auch die seit einiger Zeit ausgelieferten Disketten mit dem GFA-Basic-3.0-Interpreter, sind **virentfrei**, außer hiermit besonders hingewiesen sein soll.

Wir vom **ATARI magazin** werden alle Vorkommnisse dieser Art weiterhin aufmerksam verfolgen und unsere Leser darüber informieren. Unser "Virendoktor" soll auch in Zukunft immer auf dem neuesten Stand gehalten werden. Daher bleibt die Bitte an unsere Leser bestehen: Falls Sie an eine verseuchte Diskette geraten, der Sie mit unserem "Virendoktor" (Version 1.1) nicht auf die Spur kommen sollten, so schicken Sie eine Sicherheitskopie dieser Diskette an Herrn Ulrich Schmitz, Auf dem Hollen 7, 3000 Hannover.

GFA Systemtechnik
Postfach 1912/63
4000 Düsseldorf 11

500 STs

Universitätsrechner nehmen in der EDV-Landschaft von heute noch immer eine Sonderstellung ein, dienen sie doch nicht nur zur Abwicklung von Anwenderlösungen, sondern auch in sehr hohem Maße der

Ausbildung der Studenten sowie der Lehre und Forschung. Ihre Ausstattung ist meist überdurchschnittlich. Oft stehen in einem Rechenzentrum nicht nur Geräte der verschiedensten Hersteller unter diversen Betriebssystemen, diese sind auch meist noch miteinander vernetzt.

Auch das Rechenzentrum der Universität Stuttgart (RUS) verfügt über eine heterogene Systemlandschaft. Sechs Großrechner, ein Minisupercomputer und ein Supercomputer sind über Ethernet bzw. Hyperchannel miteinander verbunden. Um den reibungslosen Zugang zu ihnen sicherzustellen, ist der Einsatz zahlreicher Terminals für die diversen Fachbereiche und den RZ-Sektor erforderlich. Aus wirtschaftlichen wie aus technischen Überlegungen heraus hat sich das RUS bereits 1986 entschlossen, neben Workstations auch Atari-Personalcomputer der ST-Serie als Terminals zu verwenden. Heute sind mehr als 500 STs mit mindestens 512 KByte Hauptspeicher und Monochrommonitor SM 124 im Einsatz.

Lothar Ehnis, Leiter der Anwendungssysteme am RUS, begründet diese Entscheidung so: "Der Personalcomputer Atari ST läßt sich als preisgünstige Alternative zu alphanumerischen Terminals mit zusätzlichen Grafikfähigkeiten einsetzen. Die Tastenordnung stellt eine Mischung aus DEC VT100 und VT220 dar. Mit einer geeigneten Terminal-Emulation – wir setzen als Emulations-Software UNITERM ein – sind im Vergleich zu herkömmlichen Terminals einige zusätzliche Eigenschaften realisierbar. Bei uns haben sich die Atari-Rechner in hohem Maße bewährt. Es gibt derzeit keinen kostengünstigeren und leistungsfähigeren Weg, teure Terminals zu ersetzen. Diese sind zudem nicht mit lokaler Intelligenz ausgestattet."

Atari Corp. (Deutschland) GmbH
Postfach 1213
6090 Raubheim

Mein Gott, jetzt hat er's!



Es passiert jedem einmal: Mitten in der Arbeit am ST fehlt eine bestimmte Information. Eine fürchterliche Sucherei beginnt. Irgendwann, meist Stunden später – der befreiende Schlag an die Stirn: „Jaaa, genau.“ Ersparen Sie sich doch diese unnötige Aufregung:



Der DATA BECKER Führer zum ATARI ST – der ST-Anwender nennt ihn liebevoll „sein Mini-Intern“. Doch das ist nicht weiter verwunderlich. In welcher Krise er sich mit seinem ST auch befinden mag, dieser DATA BECKER Führer hilft ihm weiter. Ob zur Hardware, zum Betriebssystem oder zu GEM – zuverlässig und schnell hat er hier noch jede Information gefunden. Immer auf einen Blick. Der DATA BECKER Führer zum ATARI ST
240 Seiten, DM 29,80



Probleme mit den 1st-Programmen? Ein Blick in den DATA BECKER Führer zu 1st Word, und schon kann die Arbeit weitergehen. Ganz gleich, ob Sie mit der englischen oder der deutschen Version arbeiten, hier finden Sie alle wichtigen Informationen. 1st Word, 1st Word Plus, 1st Lektor, 1st Mailmaster oder 1st Spooler – egal, wofür Sie mehr wissen wollen, hier finden Sie die Antwort. Der DATA BECKER Führer zu 1st Word
192 Seiten, DM 24,80



Für alle GFA-Programmierer: Der DATA BECKER Führer zu GFA-BASIC. Schnell und gezielt läßt sich mit ihm jeder Syntax-Error überprüfen. Denn hier finden Sie übersichtlich geordnet und gut strukturiert die komplette Befehlsübersicht zum GFA-BASIC. Inklusive aller nötigen Parameter und Syntax-Erklärungen – natürlich auch zu der neuen Version 3.0! Der DATA BECKER Führer zu GFA-BASIC
254 Seiten, DM 24,80



Der DATA BECKER Führer zu SIGNUM hilft weiter: Installation, Laden, Grafiken, Spaltenatz, Fußnoten, Tastenprogrammierung, Funktions-tastenbelegung, Druckertreiber, Fonteditor – sollten Sie mal nicht weiterwissen, hier finden Sie die Lösungen. Natürlich auch mit Auflistung aller SIGNUM!-Fehlermeldungen. Der DATA BECKER Führer zu SIGNUM!
ca. 200 S., DM 29,80

DATA BECKER
Menzingstraße, 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (0211) 31 00 13

ENNEPERDEN AN DATA BECKER · MENZINGSTR. 30 · 4000 DÜSSELDORF 1

Hiermit bestelle ich für meinen ST
Name, Vorname
Straße

Ort
Zug. Dst. S. Versandkosten
unabhängig von der
best. Stückzahl

ATARI ST ALS PREISWERTES PROFISYSTEM

KOMPLETT-SYSTEME

Die berühmten Computer der ATARI ST-Serie, die modernste Technologien einsetzen, zu niedrigsten Preisen, sind jetzt als PROFIBESIO-NELLES KOMPLETT-SYSTEM zu erhalten. Das Herz dieses Systems, wie rechts abgebildet, ist der ATARI 1040 STF mit 1-MB-ARBEITSSPEICHER und einer modernen 3,5" DOPPELSEITIGER DISKDRIVE. Ein HOCH-AUFLÖSENDER SW MONITOR (SM 124), MAJIS und BASIC machen die Grundversion komplett. Natürlich wird auch eine Version mit 20-MB-FESTPLATTE (SH 205) angeboten. Die Vielfalt der PROFESSIONELLEN SOFTWARE, die nun für die ATARI-Rechner zur Verfügung steht, ist natürlich 100% aufblühend, und das flexible und geräumige Gehäuse erlaubt den Einbau von System-Erweiterungen. Für den Kenner sind viele serienmäßige Extras eingebaut.

- Der Rechner wird beim Einschaltvorgang automatisch nach der Festplatte geordnet.
- Das sondergefertigte Hauptgehäuse verfügt über alle originalen Schnittstellen.
- Das Komplet-Gerät wird über einen Schalter geschaltet, die Festplatte kann jedoch bei Bedarf austreiben.
- Einbaumöglichkeit für ein weiteres 3,5"- oder 5,25"-Laufwerk und Harddisk bis zu 120 MB.
- FRIEBEWEGLICHE TASTATUR mit Resetknopf und vieles mehr...

L. H. 100 (System ohne Harddisk) 1908,-
L. H. 120 (mit 20-MB-Atari-Harddisk) 3300,-
L. H. 150 (mit 60-MB-Vortex-Harddisk) 4409,-



BAUSÄTZE

beinhaltet HAUPTGEHÄUSE, TASTATURGEHÄUSE und allen benötigten Platten, Kabel und Kleinteile, um Ihren vorhandenen ATARI 200/520 oder 1040-Rechner, in das links beschriebene Profi-System umzubauen. Eine Umbauanleitung und technische Unterlagen sind beigefügt.

Der KOMPAKT-KIT 2 ist eine NEUENTWICKLUNG und ersetzt seinen populären Vorgänger, den die Atari-Firma seit 1 1/2 Jahren erfolgreich einsetzen. Zu dem Umbau sind KEINERLEI LÖTLÄRBEITEN erforderlich und er ist auch mit geringsten technischen Kenntnissen schnell und problemlos durchzuführen. Alle HARDCODING der Firmen ATARI und VORTEX sind ohne Zusatzteile einzubauen und unsere ZETVERZÖGERUNG ist in jedem Kit serienmäßig dabei. Dazu passen alle gängigen 3,5"-LAUFWERKE, es wird sogar eine Platte für ein 5,25"-Laufwerk beigefügt. Bei dem KIT 200/520 wird ein SCHALTNETZTEIL mitgeliefert, dieses ersetzt die vorherige Gewiss von Netzletzen für Rechner und Floppies und erlaubt die Versorgung des kompletten Systems (außer Monitor) über ein zentrales Netzsteck und einen Schalter.

Unser FLACHES ABGESETZTES TASTATURGEHÄUSE, mit RESETKNOPF, voll erweiterter Schutzschleimkappe und SPF-KABEL, ist auch einzeln zu erhalten.
KIT 2 200/520 490,-
KIT 2 1040 398,-
Tastaturgehäuse für 200/520 120,-
Tastaturgehäuse für 1040 128,-

Bestellen Sie sofort oder fordern Sie Informationen an - Bei unserem VERSAND oder bei jedem guten FACHHANDEL - OEM-Anfragen erwünscht.



EINFÜHRUNGS-ANGEBOT BEI DIREKT-BESTELLUNG:

Komplettsystem
LH 120
2998 DM

- enthält:
- Atari 1040 STF
 - 3,5"-Laufwerk auf Frontplatte
 - KompaKT-KIT
 - Atari-Monitor SM 124
 - Atari-Harddisk SH 205

Versand-Anschrift
Friedstraße 7
7100 Heilbronn
Telefon 071 31/78480
Telefax 071 31/79778

SPC-Modula-2-System

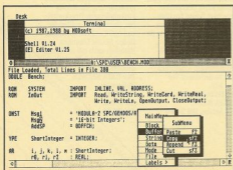
Modula 2 ist eine Weiterentwicklung von Pascal und stammt ebenfalls von dem Schweizer Nikolaus Wirth. Eine neue Implementation für den Atari ST kommt von der Advanced Applications Vicenza GmbH. Das Entwicklungspaket besteht aus einem Compiler mit einer Übersetzungsleistung von bis zu 5000 Zeilen pro Minute, einem Editor, in dem sich bis

zu acht Dateien gleichzeitig editieren lassen, einem symbolischen Debugger, der bei einem Programmabsturz automatisch aktiviert wird, sowie einer Shell zum Aufruf der einzelnen Komponenten.

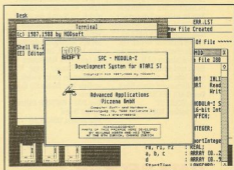
Zahlreiche Bibliotheken für die Anbindung an das ST-Betriebssystem werden mitgeliefert. AES, VDI und GEMDOS lassen sich also auch unter SPC-Modula 2 nutzen. Da die Editierzyklen (Weg vom Listing zum ausführbaren Programm) recht kurz sind (in der Regel unter einer Minute), ist SPC-Modula 2 auch für Anfänger geeignet, deren Geduld für lange Kompilierzeiten meist nicht ausreicht. Verwendet wird ein dynamischer Lader, der unter Verzicht auf einen Linker das Programm und die benötigten Module jeweils passend zusammenbringt. Das spart Diskettenspeicher und Zeit. Auf Wunsch läßt sich mit dem ebenfalls enthaltenen Linker jedoch auch ein ausführbares Programm erzeugen, das dann nur aus einer Datei besteht.

Eine Besonderheit enthält der Editor des Systems. Hier wird nicht die gewohnte Menüleiste benutzt, sondern es kommen sogenannte POP-UP-Menüs zum Einsatz. Ein Druck auf die rechte Maustaste erzeugt an der aktuellen Cursor-Position eine Box, deren Einträge dann wieder in weitere Boxen verzweigen (s. Harcodepy). Der Preis für das komplette Entwicklungssystem beträgt 348,- DM.

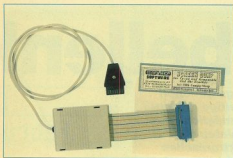
Advanced Applications Vicenza GmbH
Sperrlingweg 19
7500 Karlsruhe
Thomas Tausend



Neuartige Bedienung durch die "Pop-Up-Menüs"



Hier sind die Windows des SPC-Modula-2-Systems gleichzeitig offen: Terminal, Edit und Error-List



Drucker-Interface

Das Drucker-Interface vom Compy Shop stellt eine preisgünstige Möglichkeit dar. Printer, die nur eine Centronics-Schnittstelle besitzen, an einen 8-Bit-Atari anzuschließen. Im Gegensatz zum ST, der bereits eine solche Schnittstelle eingebaut hat, bieten die 8-Bit-Rechner ihre zu druckenden Daten nur als sequentielle Bit-Folge an. Das Drucker-Interface wandelt diese nun so um, daß jeweils die acht Bit, die ein ASCII-Zeichen charakterisieren, parallel auf acht Datenleitungen zum Printer gelangen. Darüber hinaus werden den Leitungen Steuersignale zugeführt, die für eine parallele Centronics-Schnittstelle erforderlich sind.

Das Interface sollte mit allen Printern, die einen Eingang über eine Centronics-Schnittstelle besitzen, bei Text- und

Grafikausdrucken gut zusammenarbeiten. Beim Anschluß eines Plotters empfiehlt sich jedoch eine Rückfrage beim Hersteller. So erfordert z.B. der Plotter CMP 901 I eine erweiterte und deshalb teurere Ausführung.

TOPANGEBOTE Software für Atari XL/XE

Rockford	13,90	—
Boulder Dash II	19,90	—
Atari-Bookman	—	29,00
Help-Outline	—	29,00

mit Public-Domain-Service
Katalog 80 Pf. — Info-Disk 3,- DM in Bestellmarken
COMPSOFT
Alexander & Karl-Heinz Schmitt
Kreuzstr. 32, 6030 Offenbach/NM.

Dem Interface liegt eine Diskette bei, die das Programm "Screen Dump" enthält. Es ermöglicht einen Grafikausdruck von Koala/Maltafel- und Micropainter-Bildern mit Epson-, Okii- und dazu kompatiblen Geräten. Es arbeitet jedoch nur mit den XL/XE-Rech-

nern, während das Interface selbst auch mit dem Atari 800 gut funktioniert. Der Preis beträgt 148,- DM.

Compy Shop
Greisenaustr. 29
4330 Mühlheim/Ruhr
L. Seifert

Digisound – 2000

Die Firma IHP hat eine Sprachausgabeplatine mit digitalem Textspeicher herausgebracht, mit der sich kurze Nachrichten, Warnungen, Meldungen usw. ausgeben lassen. Diese werden dabei in digitaler Form in einem EPROM gespeichert und können je nach EPROM-Typ und geforderter Qualität der Wiedergabe 8 bis 32 Sekunden dauern. Beliebig häufige Abspielevorgänge werden wartungsfrei und verlustlos von einem Lautsprecher wiedergegeben. Die Übertragungseigenschaften sollen ein natürlich klingendes Spektrum im Frequenzbereich zwischen 200 und 4000 Hertz haben.

Die Epoxi-Leiterplatte ist 100 mm x 100 mm groß und hat eine Einbauhöhe von ca. 20 mm. Der Strombedarf beträgt etwa 100 mA bei 12 VDC. Die Ausgangsleistung (NF-Ausgang) liegt laut Hersteller bei 0,2 Watt an 4 Ohm bzw. 0,1 Watt an 8 Ohm. Die Ansage wird durch Öffnen einer Brücke gestartet.



Durch den eigenständigen und kostengünstigen Hardware-Aufbau ergeben sich vielseitige Einsatz- und Anwendungsmöglichkeiten:

- automatische Fehler- und Gefahrenmeldungen, die über bestehende Kommunikationswege weitergeleitet werden (Funk, Telefon, Lautsprecheranlagen, Personruf, Zugangskontrolle)
- Werbetextansagen für Messe und Ausstellungsveranstaltungen
- sprechende Hinweisautomaten
- Vergnügungsindustrie (Spielautomaten, Jahrmärkte)
- abschreckende Einbruchmeldeanlagen, gekoppelt mit Bewegungsmeldern, Sicherungskontakten, Sirenen
- Spielzeugindustrie (technische Sonderprodukte)

IHP electronic GmbH
Valterweg 10
6939 Eppelsheim 3

L. Seifert

Schulmeister ST

Version 2.0

Atari ST. 500 Kbyte Ram. sw-Monitor
Die Noten- und Klassenverwaltung mit
Piff. Ein flexibles, bewährtes
Konzept für Lampels altes
Schulstufen. Auch für die
Schweiz geeignet. Ausführliche
Informationsschrift
mit Freimschlag anfordern.

M. Heber-Knobloch, Auf der Stelle 27
D-7032 Sindelfingen



ruff & Locher datentechnik

Eichachstraße 13
7404 Ofterdingen
Tel. (0 74 73) 2 28 10

ST-TAST

Die professionelle Lösung,
um IBM-Tastaturen am Atari zu
betreiben.

• Kettenleiste Eingänge oder Lötlarbeiten notwendig! • Über die ST-TAST-Platine wird die Tastatur am ROM-PORT eingesteckt und mit der mitgelieferten Treibersoftware bereits beim Booten installiert. • Sämtliche ATARI-Tasten (sind Tastenkombinationen) werden unterstützt. • Die Belegung Ihrer IBM-Tastatur kann von Ihnen geändert und Ihren individuellen Wünschen problemlos angepaßt werden.

Neu im Programm: Qualitätsmarken-Tastaturen (im neuesten MF-3 Design)
CHERRY G 80-1000 (Tastatur des Jahres '87)
HONEYWELL RX-102 (die ideale Tastatur)

Deutsche Tastatur, 102 Tasten, separater Cursorblock

Qualität zu Niedrigpreisen:	Patentpreis:	
ST-TAST einzeln	DM 144,-	(Sie sparen DM 50,- !!)
CHERRY G 80-1000	DM 248,-	ST-TAST + CHERRY G 80-1000
HONEYWELL RX-102	DM 248,-	ST-TAST + CHERRY G 80-1000
		DM 342,-
		DM 342,-

Überzeugen Sie sich von der Leistungsfähigkeit und fordern Sie unser
Info-ant - Mändelanfragen erwünscht.



Fn Tr Op Lo Mc REL X ✓ ◀ ▶

E:2 - **Tabellenk**

0
1
2 Umsatz

C
Februar

**Ausgesprochen
vielseitige Anwendungs-
möglichkeiten bieten die
elektronischen
Rechenblätter. Vom
Haushaltsbuch bis
zur Bilanzanalyse
reichen die
Möglichkeiten
solcher Standard-
programme.**

Eine Tabellenkalkulation stellt quasi elektronisch einen Bleistift, einen Radiergummi und ein riesiges Stück kariertes Papier dar. Sie können damit alles machen, was Sie auch sonst unter Zuhilfenahme eines Taschenrechners zuwege brächten. Nur geht mit der Tabellenkalkulation alles viel, viel schneller vonstatten. Jedes Karo wird Zelle genannt und kann entweder einen Text, eine Zahl oder eine Formel aufnehmen. Eine Leuchtmarke zeigt an, in welcher Zelle sich unser elektronischer Bleistift gerade befindet. Meist läßt sich mit den Cursor-Tasten jede Zelle erreichen. Das Blatt ist viel größer als die Bildschirmfläche. Wir sehen wie durch ein verschiebbares Fenster immer nur einen Ausschnitt davon. Manche Tabellenkalkulationen besitzen über 2 Millionen solcher Zellen.

Damit wir jede Zelle auch wiederfinden, trägt sie einen individuellen Namen, der aus ihrer Spalten- und Reihenummer besteht. Durch Formeln können Verbindungen zwischen den Zellen hergestellt werden. Hat man irgendwelche Zahlen oder Formeln eingegeben, rechnet die Tabellenkalkulation alle Zellen durch und bringt sie auf den neuesten Stand.

So könnte z.B. in einer Zelle der Preis einer Ware ohne Mehr-

wertsteuer stehen, in einer zweiten die Formel für 14 % MwSt. Eine dritte wiederum könnte die Summe aus Warenwert und MwSt. enthalten, also den Endpreis. Wenn wir als Warenwert eine andere Zahl einsetzen, werden die beiden anderen Zellen sofort mit den neuen Werten angezeigt. Aber auch wenn wir den MwSt.-Satz auf z.B. 15 % ändern, bekommen wir sofort einen neuen Betrag für die Steuer und einen neuen Endpreis.

Für einen Artikel läßt sich das auch noch gut mit dem Taschenrechner ermitteln. Stellen Sie sich aber einmal vor, Sie müßten 500 oder 5000 Artikel neu berechnen, weil sich die Steuer ändert. Bei einer Tabellenkalkulation tragen Sie einmal alle Artikel, die passenden Formeln und eine einzige Bezugzelle ein, die den Steuersatz enthält. Sie brauchen dann nur diese eine Zahl zu ändern, und im Handumdrehen sind alle 500 Artikel neu berechnet. Schon beim Eintragen hilft Ihnen die Tabellenkalkulation. Da die Formeln für alle 500 Artikel gleich sind, brauchen Sie diese nur einmal zu schreiben, um sie dann 499mal mit einem einfachen Befehl zu kopieren.



Kalkulation



Kaufmännische Anwendungen waren die ersten Einsatzbereiche für Tabellenkalkulationen. Das reichte von Preisberechnungen, rechnenden Kontenbüchern, Verwaltung von Depots, Zinsberechnungen und -vergleichen bis hin zu Planungen ganzer Firmenfinanzen. Im Laufe der Zeit fanden sich immer mehr Verwendungszwecke. Es zeigte sich, daß beispielsweise auch Statistiken gut aufzustellen sind; mit den meisten Programmen können die Ergebnisse auch als anschauliche Grafiken aufbereitet werden. So zogen Tabellenkalkulationen auch in Wissenschaft und Forschung ein. Sie eignen sich für alles, was sich irgendwie systematisch auf Reihen und Spalten aufteilen und berechnen läßt.

Je mehr Bezüge sich zwischen den Zellen herstellen lassen, um so effektiver arbeitet eine Tabellenkalkulation, weil dann mit wenigen Tastendrücker viele neue Ergebnisse produziert werden. Der Preis eines neuen Produktes kann sich z.B. aus Material-, Arbeitslohn-, Verwaltungs-, Vertriebs- und Werbekosten sowie Steuern zusammensetzen. Da Sie dabei auch mit irdachten Zahlen operieren können, lassen sich so z.B. bei verschiedenen Umsatzzahlen und Endpreisen die zu erwartenden Unternehmensgewinne berechnen. Die Resultate die-

nen dann der Entscheidungsfindung, welcher Weg eingeschlagen werden soll.

Was kann man privat mit einer Tabellenkalkulation anfangen? Kaufmännische Anwendungen gibt es auch bei Durchschnitts-Usern. Sie können z.B. ein elektronisches Haushaltsbuch führen, um Monat für Monat über Ihre Einnahmen und Ausgaben im Bild zu sein. Weiter besteht die Möglichkeit, zu ermitteln, wer den günstigsten Kredit für ein neues Auto anbietet. Außerdem läßt sich berechnen, ob man über eine bestimmte Entfernung und mit ein oder mehreren Personen mit dem Wagen oder der Eisenbahn billiger ans Ziel kommt und welcher Urlaub mit allen Nebenkosten der preiswertere ist. Geben Sie doch einmal ein, wie weit Ihr Wagen mit jeder Tankfüllung gekommen ist. Wenn Sie dann die Statistikfunktionen aufrufen, können Sie eine Grafik über den Verbrauch in den einzelnen Monaten anzeigen lassen. Dies läßt z.B. erkennen, daß die Kurve stetig nach oben zeigt, weil sich die Zündung verstellt hat oder die Kerzen alt sind.

Eine Tabellenkalkulation stellt Ihnen viele Möglichkeiten zur Verfügung. Die Zahl der Einsatzgebiete ist fast nur durch Ihre Phantasie begrenzt.

Dr. Jürgen Kehrel



Zahlen, Zeit, Daten

Das Softwarepaket "Logistix" im Test.

Logistix" von der englischen Software-Firma Grafox Ltd. ist ein sehr leistungsfähiges Software-System. Außer einer Tabellenkalkulation mit Datenbank und grafischer Datendarstellung bietet es auch die Funktionen einer Zeit- und Netzplantechnik. Damit läßt sich in einer elektronischen Arbeitstabelle von 1024 Spalten und 2048 Reihen ein Terminkalender entwickeln, der die Bindung vorhandener Kapazitäten an unterschiedliche Projekte und Zeiträume übersichtlich anzeigt.

Tabellenkalkulation, Datenbank und Zeitplanung erfolgen im allgemeinen auf dem gleichen Arbeitsblatt. So kann man schnell auf die jeweiligen Daten zugreifen, diese miteinander verknüpfen und feststellen, welche Auswirkungen die Änderung einer Größe auf die anderen hat. Die zur Verfügung stehenden Grafikbefehle erlauben eine schnelle visuelle Darstellung der Zusammenhänge.

Die Arbeitsweise von "Logistix" ähnelt der von "VIP Professional" ("Lotus 1-2-3") in der noch nicht von GEM unterstützten Version. Wer sich damit auskennt, wird wohl auch "Logistix" sehr schnell beherrschen. Allen anderen ermöglicht das Einleitungsheft einen raschen Einstieg. Das sehr ausführliche Anwenderhandbuch mit der Beispieldiskette erlaubt eine gute Einarbeitung in die Möglichkeiten des Programms.

Die deutsche Übersetzung der Anleitung ist einwandfrei. Bei

der Beschreibung der Tastenfunktionen merkt man aber, daß das Buch nicht für den Atari ST geschrieben wurde. Wenn etwas nicht klappt, heißt es also probieren, denn auch das Beilageblatt für den Atari gibt nicht immer Auskunft. Während der Arbeit mit "Logistix" kann man zusätzlich zu den vorgesehenen Bildschirmhinweisen auch mit der HELP-Taste (oder F1) Informationen anfordern.

16 Bit

Uns lag die Version 1.15C des Programms vor. Es wird übrigens einmal in der vollen Ausführung (Professional) für einen Speicherausbau von mindestens 1 MByte ausgeliefert, einmal in der Form ohne Grafikbefehle (Junior) für den Atari ST 520. Ein Übertrag auf Festplatte ist ohne Schwierigkeiten möglich, dakein Kopierschutz vorhanden ist.

Nach dem Start des Programms LGX PRG erscheint nach kurzer Zeit die obere linke Ecke eines leeren Arbeitsblattes mit den Spaltenbezeichnungen A, B, C...H und den Zeilennummern 1, 2, 3...20. Der Cursor steht in Zelle A1. Die Statuszeile (unter Zeile 20) zeigt an: Zelle A1 (LEER). Die folgenden Zeilen (Prompt- und Hilfszeile) enthalten die möglichen Tasteneingaben.

Mit den Pfeiltasten wird der Cursor zu einer anderen Zelle bewegt; F1 (oder HELP) liefert

weitere Hilfsinformationen. Das Pluszeichen (oder eine Zahl) startet die Eingabe eines mathematischen Ausdrucks oder einer Zahl in die gegenwärtige Zelle, das Anführungszeichen (oder ein Buchstabe) eine Texteingabe. Von den anderen Tastenmöglichkeiten ist besonders das Zeichen "/" wichtig. Es öffnet ein weiteres Menü der sogenannten Schrägstrich-Befehle mit den wichtigsten Funktionen.

Nehmen wir einmal ein ganz einfaches Beispiel. Wir geben in A1 die Zahl 25 ein, bewege mit der Pfeiltaste den Cursor nach unten zu A2 und geben dort eine 5 ein. In Zelle A3 schreiben wir +A1+A2 oder +SUM (A1:A2). Nach RETURN steht jetzt in A3 die Summe von A1 und A2, nämlich 30. Außer der Summenfunktion bietet das Programm noch eine Fülle mathematischer, logischer, statistischer, finanzmathematischer und anderer Funktionen.

Häufig wiederholen sich gleichartige Berechnungen, etwa die Addition von Kosten (Zeilen) in den einzelnen Monaten (Spalten). Dann kopiert man einfach mit Hilfe des Schrägstrich-Befehls REPLICATE die Summenformel z.B. von A_n nach B₃, C₃...H₃. Verwendet man dabei in der Klammer der Summe Klein- statt Großbuchstaben, so gelten diese Zellenangaben als relativ. Das Programm ersetzt automatisch a1+a2 jeweils durch b1+b2, c1+c2 usw. Der entsprechende Schrägstrich-Befehl dafür lautet z.B. so: /R RETURN a3, b3:h3 RETURN

Natürlich will man die so gebildete Tabelle auch beschriften. Dazu lassen sich Texte bis zu einer Länge von 256 Zeichen in eine Zelle eingeben. Die abgebildete Länge einer Zelle wird spaltenweise mit einem Schrägstrich-Befehl festgelegt. Ist ein Text länger, so wird er in der Darstellung abgeschnitten oder kommt in die rechte Nachbarzelle, falls diese leer ist. Auch die Formate der Wiedergabe von numeri-

schen Zelleninhalten werden durch Schrägstrich-Befehle bestimmt.

Das Programm bietet also eine Vielzahl von Möglichkeiten, Tabellen aufzubauen und damit zu arbeiten. Nur noch einige davon können hier genannt werden. Zellbereiche kann man zu Blöcken zusammenfassen, mit Namen kennzeichnen und damit aufrufen. Befehle lassen sich zu Folgen zusammenstellen, bestimmten Tastenkombinationen zuordnen und mit entsprechenden Tastendruck starten. Für solche Befehls-Makros gibt es spezielle Kommandos, mit denen man ganze Arbeitsabläufe, auch mit Bedienungsführung, programmieren kann.

Der Bildschirm läßt sich in zwei Fenster aufteilen, in denen unterschiedliche Bereiche des Arbeitsblattes dargestellt und gegeneinander verschoben werden können. Ebenso ist es möglich, Spaltenüberschriften oder Zeilenbenennungen auf dem Schirm so zu fixieren, daß sie beim Scrollen der Tabelle sichtbar bleiben. Weiter lassen sich bestimmte Anzeigeformate für Zellen, Zellblöcke, Zeilen, Spalten oder das ganze Arbeitsblatt festlegen. Man kann Zeilen oder Spalten einfügen bzw. löschen, aber auch das Arbeitsblatt nach dem Inhalt einer Spalte sortieren. Diese Möglichkeiten verändern den Aufbau des ganzen Blattes. Sie bergen allerdings die große Gefahr in sich, daß man unbeabsichtigt Bereiche abwandelt, die an anderen Stellen des Blattes gleiche Spalten oder Zeilen belegen.

Natürlich kann man das fertige Arbeitsblatt, auch in Ausschnitten, ausdrucken oder den Inhalt in Dateien übertragen. Daten aus DIF-Dateien sowie von "dBase", "Lotus 1-2-3" ("VIP") und "SuperCalc" können vom Programm eingelesen und weiterverarbeitet werden. Spezielle Grafikbefehle erlauben es, die Werte der Tabelle als Torten-, Balken-, Linien- und Streuungsgrafik auszugeben.

Zeit- und Kalenderfunktionen dienen dazu, Zeit- und Netzpläne aufzustellen. Dafür wird mit dem Befehl /C (Calendar) einem Spaltenbereich ein Arbeitskalender mit Datum zugeordnet. Zeiteinheiten zwischen einer halben Stunde bis zu einem Jahr sind wählbar; arbeitsfreie Tage werden ebenso wie Sonn- oder Feiertage ausgelassen. In die Zeilen dieses Kalenders schreibt man die zur Verfügung stehenden Arbeitseinheiten (Mitarbeiter, Maschineneinrichtungen usw.).

Nun wird jeder einzelne Arbeitsvorgang mit dem Zeitbefehl < eingetragen. Dazu sind sein Name, die Dauer in Zeiteinheiten (Spalten) und die Zeile, in der er beginnt, einzugeben. Dabei können die Vorgänge auch durch Zellenreferenz einer entsprechenden Datenbank entnommen werden. Der Startpunkt läßt sich mit der Funktion NACH an einen vorausgehenden Prozeß anknüpfen. So ist es möglich, kritische Wege zu analysieren und mit dem Befehl /K (Kritisch) zu berechnen.

Diese Hinweise zeigen wohl schon, daß die Vielzahl der Möglichkeiten von "Logistix" in diesem Bericht nicht erschöpfend behandelt werden konnte. Allein die Kurzübersicht mit einer Auflistung der Befehle und Funktionen ist 10 Seiten lang. Trotzdem ist das Arbeitsprinzip relativ leicht erlernbar; erste Anwendungen lassen sich nach kurzer Einarbeitung erstellen. Um alle Feinheiten des Programms zu nutzen, muß man jedoch einige Zeit investieren. Zur Zeit schöpft "Logistix" noch nicht die Möglichkeiten des GEM mit der Maussteuerung aus, aber auch bei "VIP" kam dies erst bei einer späteren Version. Das sollte nicht gegen den Kauf des Programms sprechen.

Bezugsquelle:
Computer Technik Kleckbusch GmbH
Raumtarnbauhaus
5419 Vielluch
Tel. 02676/78336

L. Seifert

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
1	HAUSRENOVERUNG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	BESCHREIBUNG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	BOHR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	BRICKER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	KLEMPER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	FLÜCKER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	MAIER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8																															
9																															
10																															
11																															
12																															
13																															
14																															
15																															
16																															
17																															
18																															
19																															
20																															
21																															
22																															
23																															
24																															
25																															
26																															
27																															
28																															
29																															
30																															
31																															

Bildschirm von "Logistix" mit Daten des mitgelieferten Beispiels "Hausrenovierung". Diese Datenbank ist in der oberen linken Ecke des Arbeitsblattes angeordnet.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	HAUSRENOVERUNG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	BESCHREIBUNG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	BOHR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	BRICKER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	KLEMPER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	FLÜCKER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	MAIER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8																														
9																														
10																														
11																														
12																														
13																														
14																														
15																														
16																														
17																														
18																														
19																														
20																														
21																														
22																														
23																														
24																														
25																														
26																														
27				</																										

Bequeme Rechnerei

Basicalc ist ein preiswertes, aber leistungsstarkes Programm.

Neben Textverarbeitungsprogrammen verwendet man häufig Tabellenkalkulationen (Spreadsheets), um einen Skeptiker vom möglichen

16 Bit



Oben: Basicalc erlaubt zahlreiche Formatierungsangaben — inkl. Druckersteuerung mit Kommentar

Unten: Die Finanz- und Statistikfunktionen aus "Lotus 1-2-3", Version 2 sind implementiert

	AA	AB	AC	AD	AE
35	=NETAKTWEIT (AD53;A853;.ACS3)				
36	Gesamtabschreibung:				8000
37	Kosten	Restwert	Lebensdauer		AFALIN 1100
38	10000	1200	8		
39	Kapital	Zinssatz	Zukunft		ANN
40	2000	10%	100000		10.8
41					
42	Zinssatz	Zukunft	Aktwert		LAUF
43	0.83%	20000	10000		83.52
44					
45	Kapital	Zinssatz	Perioden		RATE
46	50000	1.0%	360		533.63
47					
48	Zukunft	Aktwert	Perioden		ZINS
49	10000	10000	60		0.904%
50					
51					
52	Cash Flow 1	Cash Flow 2	Cash Flow 3	Zinssatz	NETAKTWEIT
53	-8000	6000	4000	17.53%	0.00
54					

Nutzen eines Computersystems zu überzeugen. (Den Rest besorgt dann "Strip-Poker" oder ähnliches!)

Anfangen hat alles mit "VisiCalc" (Visible Calculator), das in zahlreichen Versionen, u.a. auch für den 8-Bit-Atari, erhältlich ist. Am bekanntesten sind heute z.B. "Lotus 1-2-3" und "VIP-Professional".

Das Prinzip ist immer dasselbe. Der Computer stellt auf dem Bildschirm ein Arbeitsblatt dar, das in Zeilen und Spalten eingeteilt wird. So entstehen zahlreiche Zellen, die Eingaben des Anwenders aufnehmen können. In der Regel sind die Spalten mit Buchstaben und die Zeilen mit Nummern gekennzeichnet. Jede Zelle läßt sich also eindeutig bestimmen; AA15 bedeutet z.B. Zeile 15 in Spalte AA. Die Größe des Arbeitsblattes ist normalerweise nur durch den verfügbaren Speicher begrenzt.

Die Zellen können nun Werte, Texte (für Erklärungen, Benennungen usw.) und Formeln aufnehmen. Möchte man z.B. aus einem Nettopreis (ohne Mehrwertsteuer), der in Zelle AA10 steht, den Preis inklusive Mehrwertsteuer errechnen, so schreibt man in die Zelle, in der dieser Bruttobetrag erscheinen soll, die Formel AA10 * 1.14. Ändert man dabei einen Wert auf dem Blatt, werden alle anderen, die damit in Zusammenhang stehen, aktualisiert. Mit den entsprechenden Formeln lassen sich so zahlreiche und verschiedenartige Probleme lösen, daß über die Anwendung von Tabellenkalkulationen schon zahlreiche Bücher erschienen sind. Die Themen reichen hier von der kaufmännischen Zinsrechnung bis zur Lösung quadratischer Gleichungen.

Die Werbung für ein solches Programm stellt zwar manchmal riesig dimensionierte Arbeitsbereiche in den Vordergrund, die Qualität einer Tabellenkalkulation wird aber hauptsächlich

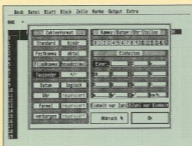
durch den Umfang der verfügbaren Berechnungsarten und den gebotenen Bedienungskomfort bestimmt.

Verschiedene Tabellenkalkulationen werden natürlich auch für den Atari ST angeboten. Das meiner Meinung nach beste Programm möchte ich hier vorstellen. Es handelt sich um das von Philgerma vertriebene deutsche "Basicalc". Diese Anwendung wurde von T. Rubach entwickelt und kann mit einigen überraschenden Features aufwarten.

Das Programm wirkt anfangs etwas unscheinbar, da man auf GEM-Windows verzichtet hat, doch Maus und Menüleiste sowie zahlreiche Formulare erleichtern die Arbeit enorm. Die wichtigsten 20 Funktionen lassen sich zusätzlich mit den Funktionstasten aufrufen, so daß auch die Bedienungsführung getrost als gelungen bezeichnet werden kann.

Im Gegensatz zu einigen anderen Tabellenkalkulationen beginnt bei "Basicalc" die Bezeichnung der Spalten mit AA statt mit A. Bis zu 676 Spalten oder 10000 Zeilen sind möglich und dürfen auch für aufwendige Anwendungen genügen. Text läßt sich linksbündig, rechtsbündig oder zentriert eingeben. Man kann zudem einen Text, der länger ist als die Zelle, auf einmal eingeben; er wird auch in voller Länge dargestellt. Es ist also nicht notwendig, extra breite Spalten zu definieren oder eine Bezeichnung zusammenzuzustücken. Da sich mit einer CONTROL-Kombination Sonderzeichen eingeben lassen, die nicht auf der Tastatur stehen, dürften hier kaum Probleme auftreten.

Für Zahlen existieren 13 (!) verschiedene Formate. Dazu zählen neben Festkomma (von 0 bis 15 Nachkommastellen), Fließkomma und Integer auch Hex, Binär, Oktal, Datum, Uhr usw. 16 frei wählbare Einheiten sind darstellbar, so daß außer verschiedenen Währungssymbolen auch physikalische Einheiten



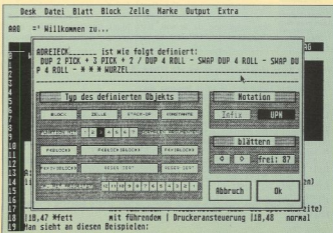
Das Zahlenformat kann sehr komfortabel bestimmt werden

keine Probleme bereiten. Da das gewählte Format mit dem Rechenblatt abgespeichert wird, kann man für jeden Themenbereich eigene Einheiten definieren und wieder laden. Trotz der Rechengenauigkeit von 11 Stellen, die Exponenten bis ± 154 erlaubt, arbeitet "Basicalc" so schnell, daß mancher AT ins Staunen gerät.

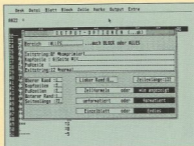
Bei 129 Funktionen und Operatoren ist fast für jeden Anwender etwas dabei. Aus "Lotus 1-2-3" (Version 2) wurden sämtliche Datum-, Zeit-, Mathematik-, Finanz- und Statistikfunktionen übernommen. Hinzu kamen Fakultät, Binominalkoeffizienten, Hyperbel- und Areefunktionen,

Dreiecksfläche, Implikation, Äquivalenz, Exklusiv-Oder, Test auf ungefähr gleich und vieles mehr. Hier wurden sowohl die englischen Originalkürzel als auch deren deutsche Bezeichnung eingebaut. Sollten die vorhandenen Befehle jedoch nicht ausreichen, so kann man mit einer integrierten Forth-ähnlichen Programmiersprache eigene Definitionen anfügen. Forth-Freunde dürfen bei "Basicalc" auch die umgekehrte polnische Notation (UPN) verwenden. Für bestimmte Zellen oder Blöcke lassen sich Eigennamen definieren; aus BC43 wird so z.B. ZINSSATZ. In allen Formeln kann man dann die Bezeichnung statt der Koordinaten verwenden!

So werden in "Basicalc" Funktionen definiert



Die Druckersteuerung wird vom Programm komfortabel unterstützt



Selbstverständlich ist auch "Basicale" in der Lage, Zeilen und Spalten einzufügen, zu löschen und zu kopieren. Dabei werden die Formeln auf Wunsch der neuen Umgebung angepaßt. Nicht so selbstverständlich ist allerdings das Verknüpfen von Bereichen oder das Auslagern von Blöcken auf externe Speicher. Auf Wunsch läßt sich zur Ausgabe auch das .DIF-Format verwenden, so daß "Basicale" mit anderen Programmen kommunizieren kann. Da es außerdem in der Lage ist, auch ASCII-Text zu speichern bzw. zu lesen, kommen wirklich die meisten Programme mit ihm "ins Gespräch".

Über die vorhandenen Funktionen (auch die selbst-definierten) kann man sich jederzeit informieren

Die Ausgabe auf den Drucker ist ebenfalls sehr gut gelöst. Der richtige Treiber bereitet kaum Schwierigkeiten, da die von "Ist Word Plus" (.CFG-Files) direkt

verwendet werden können. Außerdem lassen sich bei den Output-Optionen Initialisierung, Kopf-, Fußzeilen usw. definieren. Hier besteht sogar die Möglichkeit, sie zu kommentieren! Auch Rand und Papierformat sind dank GEM-Formular bequem einzustellen. Da sich selbst "im Blatt" Druckersteuerzeichen einbauen lassen, kann "Basicale" mit jedem Printer problemlos zusammenarbeiten.

Bei "gewöhnlichen" Operationen wie dem Bewegen auf dem Arbeitsblatt hat man ebenfalls versucht, dem Anwender möglichst entgegenzukommen. So lassen sich z. B. vier Marken definieren, den den Cursor schnell an die gewünschte Stelle bringen. Um ihn zu bewegen, kann man neben der Tastatur auch die Maus verwenden. Dabei ersetzen die Zeilen- und Spaltenlei-

sten die Fenster-Slider, damit auch Bereiche außerhalb des Sichtfeldes erreichbar sind. Um sichtbare Zellen zu editieren oder Blöcke zu definieren, verwendet man am besten die Maus.

Verschiedene Zusatzfunktionen runden "Basicale" ab und hinterlassen beim Anwender einen angenehmen Eindruck. So kann man z. B. neue Ordner anlegen oder Dateien löschen, ohne das Programm zu verlassen. Auch über den freien Speicherplatz sowie aktuelle und maximale Abmessungen des Blattes lassen sich Erkundigungen einziehen. Schließlich ist es noch möglich, eine Hilfsfunktion zu aktivieren, die jeden Menüpunkt vor der Ausführung erläutert. Die Funktionen kann man sich ebenfalls im einzelnen erklären lassen. Alle wichtigen Parameter und Definitionen sind in einer Konfigurationsdatei beschrieben, die der Benutzer editieren kann. So lassen sich z. B. folgende Punkte voreinstellen: Standardformat für Zahlen und Texte, Default-Größe des Arbeitsblattes, verwendete Funktionen (und Funktionsnamen), Fehler- und Output-Optionen.

Für die ersten Experimente mit "Basicale" dienen vier Demo-Files. Hier ist auch ein Benchmark-Test für die Geschwindigkeit enthalten. Dabei soll sich "Basicale" in denselben Dimensionen bewegen wie ein 10-MHz-AT.

Gerade die Definition eigener Funktionen hebt "Basicale" aus der Masse der Tabellenkalkulationen heraus. Die Arbeit mit diesem Programm ist schnell zu erlernen und wird auch dem Profi gerecht. Meiner Meinung nach ist "Basicale" die beste Tabellenkalkulation für den ST, zumal sie für 78.- DM äußerst günstig angeboten wird.

Bezugsquelle:
Philgerma
Bauerstr. 2
8000 München 2
Tel. 089/281228

Thomas Tausend

Für Info Namen eingeben oder zurück mit RETURN:

```
Vordefinierte Funktionen (* zeigt Synonyme an):
+ - * / ^ ABS TAN - COS DIV EXP LN LOG=LG MOD SIN VAR ATAN DEC INC NICHT=NOT
UND=AND ODER=OR XOR IMP EDV = < > <>>< <=>< <=>> MIN MAX WENN=IF PI SUMME=
SUM STAD=STO SQN WURZEL=SQRT GERADE=EVEN UNGERADE=ODD DUP WAHR=TRUE SWAP
FALSCH=FALSE == FRAC WEBER RUNDEN=ROUND GANZZAHL=INT=TRUNC ZUFALLSZAHL=RAND
ANZAHL=COUNT MITTELWERT=AUG ASTN ACOS LA FAK ATAN2 RAD GRAD ZEIT STUNDE
MINUTE SEKUNDE DATUM=DATE TAG MONAT JAHR JETZ AFAGEZ AFADIG AFALIM AKTIVERT=
PV AMM INTZINS=JIRR LAUF METAKTIVERT=NPV RATE=PMT ZINS ZUKUNFT=FV VECLER
WARTMUT ROLL PICK DROP INV B CODE EIGENNAME STO F FINDEN FOLGE GLEICH GROSS
KLEIN KOMPA LÄNGE RCL MITTE RECHTS W WERT WIEDERHOLEN ZEICHEN DATUMWERT
ZEITWERT ZEILE ZEILEN SPALTE SPALTEN BREITE INDEX WAHL TAUSCHEN INVERZEIS
VUEKWEIS XMIN ZMAX PIVOT
Selbstdefinierte Funktionen:
QUADRAT=SOR SINH COSH TANH COTH ARSINH ARCOSH ARTANH ARCCOTH ADREKTE E LINKS
ERSETZEN
```

Manche Tabellenkalkulationen, wie z.B. "Logi-stix", bieten eine derartige Vielfalt von Möglichkeiten, daß man sich erst im Laufe der Zeit mit allen Varianten vertraut machen muß, um sie voll zu nutzen. Bei der Tabellenkalkulation von Data Beutner hat man sich dagegen im Interesse einer schnell erlernbaren Bedienung und einer guten Arbeitsgeschwindigkeit in der Flexibilität Beschränkungen auferlegt. Je nach Anwendungsgebiet treten diese mehr oder weniger stark in Erscheinung.

Das Rechenblatt ist 100×100 Zellen groß, was für viele Anwendungen ausreicht. Es kann zellen- oder seitenweise durch Anklicken von Verschiebefeldern in einem 5×16 Zellen großen Fenster verschoben werden. Das geht recht rasch und erfolgt so lange, wie man die Maustaste drückt. Die gewünschte Zelle wird dann einfach durch Anklicken selektiert. Die Pfeiltasten ermöglichen dies nicht, gestatten aber in Verbindung mit der CTRL-Taste das Einfügen oder Löschen von Zeilen und Spalten.

Die Spaltenbreite ist fest auf 10 Zeichen eingestellt. Längere Texte müssen in der Nachbarzelle weitergeschrieben werden.

Dazu ist diese Zelle jedoch erst mit der Maus durch Anklicken auszuwählen, dann der normale Abschluß einer Eingabe (RETURN) selektiert nur die darunterliegende Zelle.

Die meisten Funktionen steuert man mit der Maus, z.B. das Kopieren eines Zellinhalts, die Festlegung eines Blocks (Bereich über mehrere Zellen) und Rechenoperationen innerhalb dieses Blocks. Diese Funktionen werden in der Reihenfolge ihres Aufrufs intern in einer Liste gespeichert. Mit der Tastenkombination CTRL-? läßt sich diese auf den Bildschirm bringen, mit CTRL-V oder CTRL-A kann man sie auch korrigieren. Mit ihr lassen sich umfangreiche Berech-

Einfache Tabelle

Leichte Verständlichkeit steht bei diesem Programm im Vordergrund.

nungen mit den 4 Grundrechenarten gestalten. Gegebenenfalls sind diese als Nebenrechnungen aufgebaut, in die bzw. aus denen automatisch die entsprechenden Zellinhalte kopiert werden. Manches, was umfangreiche Programme mit ihren komfortablen Rechenoperationen und Makros erreichen, ist damit auch möglich.

16 Bit

Leider sind die Zellenadressen in der Befehlsliste absolut und fest. Fügt man nachträglich noch eine Zeile ein, baut man am besten die ganze Liste neu auf. Eine relative Adressierung fällt schon ganz und gar aus dem Rahmen.

Bild 1: Bildschirm der Tabellenkalkulation. Das Fenster wurde auf Zelle AB25 in der oberen Ecke geschoben. Im Block AB 33:AC37 sieht man die Nebenrechnung für die Mehrwertsteuer, die dann mit dem Befehl 4 (Bild 2) in Zelle BA36 übertragen wird.

Bild 2: Befehlsliste zu dem Beispiel von Bild 1. Es wurden mit Befehl 0 die Werte der Spalte AD mit denen der Spalte AE multipliziert; das Ergebnis kommt in Spalte BA. Befehl 1 addiert diese Werte zu der Summe in BA32. Befehl 2 überträgt diesen Wert in AC34. Befehl 3 multipliziert ihn mit AC35, Ergebnis in AC37. Befehl 4 überträgt nach BA34. Befehl 5 summiert zum Endergebnis in BA36.

Mit der HELP-Taste läßt sich jederzeit ein Verzeichnis aller verfügbaren Befehlstasten auf den Schirm holen. Bei der Durchführung kritischer Funktionen schützen Alert-Tafeln vor unbeabsichtigten Aktionen.

Die Tabellenkalkulation ist gut aufgebaut. Wer ihre Grenzen kennt und keinen Anstoß daran nimmt, wird an diesem bedienungsfreundlichen und recht schnellen Programm seine Freude haben. Sein Preis beträgt 129.- DM.

Bezugsquelle:
Data Beutner KG
Hauptstr. 10
2217 Kellinghusen

L. Seifert

Nr.	von	bis	Rechnung	Art	nach
0	AD-11	AE-30	*	Spa	BA-11
1	BA-11	BA-30	+	Zei	BA-32
2	BA-32			F-ü	AC-34
3	AC-34	AC-35	*	Zei	AC-37
4	AC-37	BA-34		F-ü	BA-34
5	BA-32	BA-34	+	Zei	BA-36

Tabellen im Leistungstest

Wie schnell und genau rechnen Programme für den ST?

Tabellenkalkulationen gehören heute neben Datenbanken und der Textverarbeitung zu den Standardanwendungen für Personalcomputer. Der Pionier auf diesem Gebiet war "VisiCalc", 1979 für den Apple II geschrieben. Zu großer Verbreitung kamen auf dem IBM PC und seinen Kompatiblen "Lotus 1-2-3", "Multiplan" und "SuperCalc". Für einen Rechner wie den Atari ST gibt es selbstverständlich auch Tabellenkalkulationen. Dabei fällt allerdings auf, daß die "großen" Namen fehlen. Eher kleine Software-Häuser haben den ST auf diesem Gebiet betreut. Ob die Programmierer hier so gut arbeiten wie ihre Kollegen bei Lotus oder Microsoft, soll unser Bericht zeigen.

An dieser Stelle möchte ich nicht auf die maximalen Tabellengrößen, die Anzahl der Kommandos oder die Makrofähigkeit

der einzelnen Programmpakete eingehen, sondern mich einem ganz elementaren Problem widmen, nämlich der Frage: Wie schnell und wie genau wird auf dem Atari gerechnet?

Die Kandidaten

Als Rechner wurde ein Atari 1040 ST benutzt. Es liefen keine Hintergrundprogramme oder Desktop-Accessories, so daß die vollen 8 MHz des Atari und der leistungsfähige 68000-Prozessor eine gute Ausgangsbasis für einen Vergleichstest bildeten. Folgende Programme standen zur Verfügung: "VIP Professional" in der alten TOS-Version und in der neuen GEM-Fassung, "Logistix" 1.15 und das eher unbekanntere "SwiftCalc" 1.0 von Timeworks. Dagegen traten an: "Excel" 1.02 auf einem 512-KByte-Macintosh (68000-Prozessor mit 7,5 MHz Takt) und "Lotus 1-2-3" 2.01, "Multiplan" 3.0, "SuperCalc" 4.0 sowie der "Lotus"-Clone "VP-Planner" auf einem schon betagten Commodore PC 10 mit ebenfalls 512 KByte Speicher (8088-Prozessor mit 4,77 MHz Takt). Auch hier liefen keine Hintergrundprogramme, um die Meßwerte nicht zu verfälschen.

Die Aufgaben

Als Testaufgaben dienen in allen Fällen einige Beispiele aus der amerikanischen Computerzeitschrift BYTE. Sie gelten als seriös und sind bei praktischem Programm anwendbar.

Kleine Anpassungen sind allerdings unvermeidlich, da z.B. mathematische Funktionen wie die Quadratwurzel nicht überall gleich benannt sind.

Für die ersten beiden Tests wurde eine einfach strukturierte Tabelle aus 100 Spalten und 25 Reihen aufgebaut, in der jede Zelle das Produkt aus 1.001 und dem Wert ihrer linken Nachbarzelle ist. Die Zellen der ersten Spalte enthalten jeweils das Ergebnis der Multiplikation von 1.001 mit dem Wert der letzten Zelle der darüberliegenden Reihe. In der Zelle ganz links oben (A1) steht schließlich eine 1.

Der erste Test besteht in einer einfachen Neuberechnung der ganzen Tabelle. Da keines der getesteten Programme bis auf "Excel" eine "intelligente" Berechnung durchführt (wie z.B. auch "Quattro" von Borland), ist es unerheblich, ob irgendwelche Zellenwerte sich verändern. Es dauert immer gleich lange. Nur für "Excel" muß der Startwert jedesmal abgewandelt werden, sonst hat dieses Programm die Aufgabe in weniger als 0,1 Sekunden bewältigt. Im zweiten Test soll bei ausgeschalteter automatischer Rekalkulation in die oberste Reihe eine leere Zelle eingefügt werden.

Der dritte Test eignet sich besonders dazu, die Geschwindigkeit und Genauigkeit von Fließkomma-Berechnungen zu untersuchen. Er wurde unter dem Namen Savage-Test in der BYTE-Sondernummer "Inside the IBM PC" vom Herbst 1985 veröffentlicht. Drei Funktionspaare (Tangens und Arcustangens, Exponent und natürlicher Logarithmus, Quadratwurzel und Quadrat) werden hier so kombiniert, daß sich ihre Wirkung aufheben sollte. Der Operand wächst dabei von 1 bis ca. 1000. In den ersten 1000 Reihen der Spalte A wird dazu folgende Formel geschrieben:

TAN(ATAN(EXP(LN(SQRT(Vorgänger*2)))))+1

Abb. 1:

"Logistix" arbeitet leider nicht unter GEM, besitzt aber einige interessante Zusatzfunktionen

RODATA

Einnahmeüberschreibung Finanzbuchhaltung

„KEIN ÄRGER MIT DEM FINANZAMT“, ST-Computer 12/87

... Durch die hohe Geschwindigkeit, die durchdachte Benutzerführung und die vielfachen Auswertungsmöglichkeiten kann fibuMAN eigentlich für jeden denkbaren Einsatzbereich einer Finanzbuchhaltung nur empfohlen werden ...

„BUCHMACHER“, c't 4/88

... man kann in dieser Finanzbuchhaltung nichts vergessen oder verkehrt machen ...

Weitere positive Tests ST-Magazin und Data Welt.

FIBU MAN



Schicken Sie mir Infos über
usb MS-DOS
Amn-ST

Name, Vorname _____

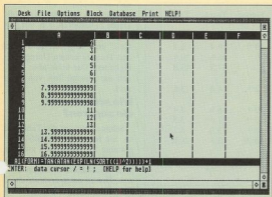
Firma _____

Straße, Hausnummer _____

Plz, Ort _____

Telefon _____

Prodata GmbH - Broichstr. 39 - 5060 Bergisch Gladbach 1
Telefon (02204) 51456



In Zelle A1 ist Vorgänger gleich 1, in allen anderen Reihen die Adresse der unmittelbar darüberliegenden Zelle. Auf diese Weise wird ein Rechenfehler weitergeschleppt. In Zelle A1001 wird der Wert 1001 von Zelle A1000 abgezogen, um den Rechenfehler zu bestimmen. Im Idealfall käme dabei 0 heraus. Je kleiner die gemessene Zahl ist, desto genauer rechnet das Programm.

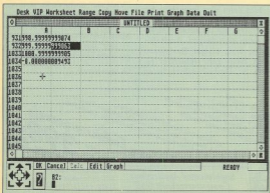
Alle Zeiten wurden von Hand gestoppt (Auflösung der Uhr = 1/100 sec) und die gefundenen Mittelwerte auf Zehntel gerundet.

Abb. 2:

Das unter GEM laufende "Swift-
Calc" im Savage-Test

Abb. 3:

"VIP Professional" unter GEM au-
ßer Rand und Band: Der Cursor in
Spalte A ist falsch dargestellt (laut
Anzeige unten soll er in Zelle B2
stehen), die Reihenummerierung
ist völlig durcheinandergeraten.



Programmname	Rechnertyp	Savage-Test	Fehler	Test 1	Test 2
"SwiftCalc" 1.0	Atari ST	38.8	10 ⁻⁸	12.2	5.6
"Logistix" 1.15	Atari ST	134.3	10 ⁻⁵	9.4	6.1
GEM "VIP Prof."	Atari ST	50.8	10 ⁻⁸	16.6	10.9
"VIP", TOS-Vers.	Atari ST	Absturz	—	67.3	13.8
"Excel" 1.02	Macintosh	34.3	10 ⁻⁸	4.4	3.8
"Lotus 1-2-3" 2.0	IBM PC	160.2	10 ⁻⁹	8.9	4.4
"Multiplan" 3.0	IBM PC	114.7	10 ⁻⁴	11.6	3.5
"SuperCalc" 4.0	IBM PC	164.0	10 ⁻⁸	13.2	6.7
"VP-Planner"	IBM PC	148.0	10 ⁻¹²	12.8	29.0

Tab. 1: Vergleich verschiedener Tabellenkalkulationen (alle angegebenen Zeiten in Sekunden)

Die Ergebnisse auf dem ST

Klarer Sieger im ersten Test wurde "Logistix" mit 9,4 Sekunden. "SwiftCalc" liegt mit 12,2 Sekunden aber auch nicht weit zurück. "VIP" in der GEM-Fassung braucht mit 16,6 Sekunden fast doppelt so lange wie "Logistix"; die alte TOS-Version benötigt allerdings noch wesentlich mehr Zeit, nämlich 67,3 Sekunden.

Beim zweiten Test hatte "SwiftCalc" mit 5,6 Sekunden knapp die Nase vorn vor "Logistix" mit 6,1 Sekunden. Wieder fast doppelt so lange wie der Spitzenreiter brauchte "VIP" unter GEM mit 10,9 Sekunden, und auch die TOS-Version schnitt mit 13,8 Sekunden nicht viel schlechter ab.

Im Savage-Test war wieder "SwiftCalc" Sieger (38,8 Sekunden). An zweiter Stelle folgte diesmal "VIP" unter GEM mit

50,8 Sekunden. Beide Programme wiesen mit 10⁻⁸ den gleichen kleinen Rechenfehler auf. "Logistix" war mit 134,3 Sekunden nicht nur deutlich abgeschlagen, sondern mit einem Fehler von 10⁻⁵ auch noch um 3 Potenzen ungenauer. Das alte "VIP" in der TOS-Version, das bei diesem Vergleichstest nur aufgrund seiner weiten Verbreitung mitlief, stürzte jedesmal mit einem SYSTEM ERROR ab. Für die weitere Arbeit mußte man es neu starten. Wird der Test von 1000 auf 100 Zellen verkürzt und die Zeit dann mit 10 multipliziert, läßt sich für dieses Programm eine Zeit von ca. 3300 Sekunden (55 Minuten!) für den vollen Test schätzen.

Man kann allen Benutzern der alten TOS-Version von "VIP" nur raten, auf die neuere GEM-Fassung umzusteigen. Auch diese ist trotz einiger Revisionen noch nicht ganz fehlerfrei (s. Abb. 3). Deshalb sollten Sie es

sich angewöhnen, oft zwischen-zuspeichern, um nicht wertvolle Daten zu verlieren, z.B. vor großen Kopieraktionen. Bei "SwiftCalc" und "Logistix" kam es bei den Tests zu keinen Unregelmäßigkeiten. Das heißt aber nicht, daß sie absolut frei von Bugs sind.

Wie schnell sind die anderen?

Schauen wir uns die Tabelle 1 an. Sie zeigt, daß die IBM-Programme im ersten und zweiten Test mit den jeweils zwei besten Atari-Produkten mithalten können. Das ist umso erstaunlicher, als die Prozessorleistung des IBM viel geringer ist. Auf einem 8-MHz-AT, der eher dem 68000 ebenbürtig ist, würden die Zeiten auf ca. 1/3 zusammenschmelzen. Nur bei den Fließkomma-Berechnungen zeigt sich die Schmalbrüstigkeit des alten 8088.

"Excel" auf dem Macintosh ist der klare Gesamtsieger. Da die Hardware des Apple etwas weniger leistungsfähig ist als die des Atari, beweist dies ganz deutlich, daß die Programmierer noch nicht das Letzte aus dem Atari ST herausgeholt haben. Da aber immer wieder neue Versionen auf dem Markt erscheinen, bleibt die Hoffnung, daß der Atari bald an der Spitze mitmischen kann.

Auf dem Apple II brauchte "VisiCalc" übrigens für eine vergleichbare Rechnung wie in Test 1 runde 36 Sekunden. Für den 1-MHz-Takt eines 6502 lagen die "Väter" der Tabellenkalkulation gar nicht so schlecht im Rennen.

Dr. Jürgen Keßler

GADGET-ST



8-Bit-Sampling
 Design & Construction Studio
 Anschluß an Druckerport • Stromversorgung
 über Joystickport • 100 Frequenzen von 3,7 kHz bis
 44,1 kHz, dabei volles Monitoring • Automatische Sampling-
 rateerkennung • Anschluß an jede Stereo-Anlage/Verstärker •
 Exzellente Qualität • Bearbeitung beliebig langer Sounds

Mischte und kompatible Funktionen,
 u.a. Blenden, Mischen, Echo, Add, Synthese, Tremolo,
 Dig. FIR-Filter, Wave & ADSR, Resampling, Oszilloskop.

Zur Einführungspreis
you
für **398,-**

**Sophisticated Applications
 Computertechnik GbR**

Friedrich-Ebert-Allee 2
 2870 Delmenhorst
 Telefon 04221/14608/9

Kostenlose Infos bei: 

Verwenden Sie bitte
den Bestellschein auf S. 113

Public Domain

Das preiswerte
Programm!



Mit unserem Public-Domain-Service für 8-Bit-Ataris wollen wir zu einer weiteren Verbreitung guter Programme beitragen. Bei den PD-Bestellnummern handelt es sich um Klassiker aus der Welt der Public-Domain-Programme. Die Bestellnummern A10-A21 sind die Programmservice-Disketten der Zeitschrift "Computer Kontakt". Ein Super-Angebot, das ständig erweitert wird, zu einem Superpreis:

➔ Jede Diskette **10,-**
nur DM

Für die von uns weitergegebenen PD-Programme können wir keinerlei Garantie übernehmen. Die Programme werden mit Anleitungen auf Diskette oder gedruckt geliefert.

PD

DO5 4.0, eine Weiterentwicklung von DO5 3. ANTC-Games Nr. 1 - über 10.000.
Best.-Nr. PD 1

Ig-Forts: Real6, maschinenkavale Programmiersprache, Systemdatei mit vielen Demos.
Best.-Nr. PD 2

Trivia Quiz: Frage- und Antwort-Spiel mit Assembler-Sourcecode und Fragegenerator sowie amerikanischen Fragezetteln. Außerdem das original DOS-2.5-Unters Copy 32 (wird mit DOS-3 in 2x-Format). Dieckel enthält gedruckte Files wieder her und Setup (Seitendruck-Generator, Info-Interface, Konfigurator)
Best.-Nr. PD 3

Art Pack: Art-DOS, Microart-Artist (Standard-Malprogramm), Prethop-Ikon-Editor
Best.-Nr. PD 4

Flight and write: Programmier-Utilities und 3 Weltraum-Spiele: Tetraflug, PD-Gals, Defense, Ortst.
Best.-Nr. PD 5

Tales of Adventure - Vier Textadventur in englischer Sprache: Viewport, Titanic, Leikung, Treasure Island, Strategic Encounter, Clauche, Strategic, Newdemon, Castle Hissagou, Vulture, 3D-Labyrinth und verschiedene kleinere Programme.
Best.-Nr. PD 6

Fiktus: Ein deutsches Quizspiel mit ausgeklüffelter grafischer Gestaltung für mehrere Personen.
Best.-Nr. PD 7

Wile: Eine deutsche Science-fiction-Geschichte, die in zahlreiche Action und Denkspiele eingeteilt wurde. Zwei Disketten mit viel spannender Unterhaltung.
Best.-Nr. PD 8

Play it and make it: Englischsprach. Textadventure-Editor mit Druckfort und großem integrierten Adventur zum Selbstanalysieren (mit engl. Wörterkloppern, dazwischenorientiert, Wörterkloppern, Editor für TRIVA QUEST-Spiele, Mail-Mbox, MASC One-fachern, 3-D-Zielerfassung, 3-D-Labyrinth, ein Mini-Adventure, ein Tutorial, ein Reaktionspiel)
Best.-Nr. PD 9

Gale und Gänger: Das CIA-Abenteuer (deutsches Textadventure mit Sound und mehr), ein grafisch aufwendiges Bösenepos für mehrere Personen, eine Grafikbox, ein Rapid-Storygenerator in Turbo-Basic, Utilities und ein klassisches Geschicklichkeitsspiel.
Best.-Nr. PD 10

Phaidon: Deutschesprachiges Management-Geschichtsspiel für bis zu 4 Personen. Music Non-Stop: Five: 10 aktuelle Titel im verstärkten Synthesizer-Sound.
Best.-Nr. PD 11

Track Copier: Der Schnell-Kopierer für alle 3 Schreibmaschinen, Laserisch-Laser: Zeigt Textfiles zeilenweise an, Town Attack und Diamantkrieger: Zwei Geschicklichkeitsspiele, Softing-DOS: Nie ganz anders, aber auch nie ganz gleich, Mini-Desktop: Für die meisten DOS-Funktionen, Schach: Der Atari spielt gegen Sie oder gegen sich selbst, Sound-Kurs: Lernen Sie den Aufbau von Akkorden kennen, Dazu: DOS 2.5 deutsch mit allen Original-Zusatzprogrammen, auch RAMDisk.COM für 130 KB.
Best.-Nr. PD 12

Bankkonto-Kostenberechnung, Tabellenrechner, gestaltet Buchen von Einträgen, Dazu folgende Programme, die nur unter Turbo-Basic 3.0 laufen: PD-Ikon-Konverter: "Handel"-Print-Shop - "Photogramme in Design Master"-kompatibles 62-Sektor-Format unter GRAPHICS 3.0, Artio: 1. Einfache Dateiverwaltung, Speicherung auf Diskette, Fensterliche, Leuchtstange Formelrechner, Basierend zu jeder Formel zusätzliche Erläuterung und Variablenauswahl, Vielseitige Suchfunktion, Seitenumzug 1029: Druck 60-Sektoren-Bilder auf Drucker 1029, Malar 15: Unkompatibles Vorformat-Malprogramm mit Joystick-Steuerung, The System: Grafisch eindrucksvolle "Lommener"-Viewers für zwei Spieler, Pingpong: Für zwei Spieler, Joysticksteuerung, Flybustars: Fliegenjagd mit Kreuz und Kollisionsfeld.
Best.-Nr. PD 13

Musica: Kompositionssystem für elektronische Musikinstrumente, Abgabeprogramm mit "Geistespiel" auf Konvertierer, zeitliche Benutzerschnittstelle, Ballfuss: 2-Personen-"Ping"-Spiel mit präzisen Zusatzfunktionen, Tontastenschiefer: Gelungene Simulation, Zeigechwindigkeit wählbar, Diskette: Diskettenlaufwerke drucken, für Epson-kompatible Drucker, C44-Basic: Lassen Sie sich überraschen, Professor: Schützt Ihre Basis-Programme gegen unzulässigen Einblick, Compact: Optimiert Basic-Programme, Backup: Das klassische 17- und 4-Karantale, Außerdem: Welters 3-Spiele und 1 nützliche Statuszeitanzeige.
Best.-Nr. PD 14

Der digitale Reaktor: Bauen Sie Ihre eigene Zentrale mit Grafikprogramm, Texteditor mit 80 Zeichen-Zeile und verschiedenen Schriftgrößen, Zeichenrechner und Zeichengenerator, Ausdrucksart als "Design Master"-Bildern können verarbeitet werden. Ein Ausdrucken der fertigen Zettel mit "Design Master" möglich. Viele Zeichenstile und Grafiken werden ermöglicht.
Best.-Nr. PD 15

Troll: Farbige Grafikwandler, auf 4 Diskettenarbeiten, Fantasy-Story, viele Befehle möglich, GRAPHICS-15-Bilder mit Raster-Mischarten sorgen für hübsche Optik, Abspeichern und laden eines Spielstandes möglich.
Best.-Nr. PD 16 A+B

2 Disketten zusammen 15,- DM

Die Flucht: Adventure mit Behälter aus einem Buchstaben, Die Flucht gelangt Ihnen aus eigener Sichtpunkt im AI (oder auch nicht), Das alte Haus: Adventure um die Suche einer Zeitschleife, Die Urlaubsverweigerung: Adventure mit Abenteuer zum Zerknagen, Das kulturelle Mägnis: Strategisches, Sokratisch-Spiel, Erzeugung von Kulturkombinationen für CB-Funktor, Elvishendruck: englischer Editor, besonders für Bestzer aus 1029 Druckern.
Best.-Nr. PD 17

A

Luner Lander, Car Race, Turbo Warm, Munsterjagd, Bewegte Grafik, Kugel, 15 und 3, Bundelgasimulation, 3D-Laby, Zeichenstempel, Mini-Sockelanalyse, Roly Doly, Musik-Editor.
Best.-Nr. A 9

Sound-Demo I, Sound-Demo II, The Run and Jump Construction Set, Blank Panic, Funktions-Fortler, Blockade, Jewel Artist, Zellen-Assembler, Joytick-Controller, Horizontales Scrollen, Converter (DOS-8-Files in DOS-8-Format).
Best.-Nr. A 11

Display-Lite-Designer 64 K, Joypoint, MusicCreator 64 K, Chefredakteur 64 K, Basis-Unterrichter 16 K, Keymaker 16 K.
Best.-Nr. A 12

Cherry Harry (nur extern loaded), Mission X, Basis-Erweiterung, Mini-Billard, Zeichen-Zauberer, Sound-Demo III.
Best.-Nr. A 13

Reveker 90 (1/86), Fys-DOS (7/86), Text- und Grafikreiter (7/86), Fußballer (7/86), Kung Fu (8/86), Disk Music (8/86), Titan (9/86).
Best.-Nr. A 14

Der hungrige Goll (1/86), Atari-Puzzler (1/86), Kartenspiel (1/86), Disc-Collector (1/86), MDK-Disk-Programme (1/86), Microkoin (nur für Kassettentriplets), Wordart (1/87), Calc 600 (1/87), Diskaktor (1/87), Speed Tape (1/87), Floppy (1/87), Zeichenrechner (1/87), Harcopy (SP 500 AT) (1/87).
Best.-Nr. A 15

Axon (3/86), Bergmann (3/87), Alarm Timer (3/87), Text 1, Bus (3/87), Eliza (3/87), Daylight (3/87), Laufschritt (3/87), Duck DOS (3/87), Danger Hunt (3/87), Syvika (5/87), Farbige Carzooke (5/87), Autoprogramm Generator (5/87), Stonegard (5/87), Caseriff (8/87), Turbo-Tape (Bases) (5/87), Turbo-Tape (Assemblierung) (5/87).
Best.-Nr. A 16

Atari-52K-Music Board (5/87), Escape from Delta-V (7/87), The Last Chance (7/87), Maschinenrechner (7/87), Like H.E.R.G. (7/87), Plotter-Harcopy 1020 (7/87), Deemo-Harcopy (7/87), COS (7/87), Notenschrift (7/87).
Best.-Nr. A 17

Grafik (9/87), Wilhelm Tell (9/87), Let's get (9/87), Diskort (10/87), Würfel-Räder (9/87), Zeit-Zeile (9/87), Bögenraum-Aus (9/87), Schräge Schrägenauge, Rotstern-Kreuz-Demo (9/87), MASC-Demo (Zugel).
Best.-Nr. A 18

Rocket Man (11/87), Graphics-9-Harcopy (11/87), Graphics-9-Zusatzkarten, TBS (11/87), Deutsche Textart (11/87), PS (11/87), AMD (11/87), Sound-Programme (11/87), PM-Ethik (11/87), Seibertfarbige bewegte Players (11/87).
Best.-Nr. A 19

Schema Design (1/88), Mini-Lago (erweitert) (1/88), CU-Routinen (1/88), Honkykat (1/88), PS (1/87), AMD (11/87), DIP (1/88), BEA-Manipulator (1/88), Screen-Magic-Konverter (1/88), Mirror-Race (1/88), Prickulum (1/88), MASC-Demo 2 (Zugel).
Best.-Nr. A 20

Gly2Des, Azo (3/88), Macroassembly (3/88) mit I/O-Bildschirm und Demo-Sourcecode, Goll-Main-Scanner (3/88), MultiBar-Routine (3/88) für 130KB im DemO und Assembler-Demo, Semo (3/88), Textatrupfverweigerung (3/88), Line-6x (3/88), PS (11/87), AMD (11/87).
Best.-Nr. A 21

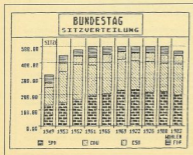
Tabellen anschaulich

"Mike Chart" bringt Präsentationsgrafik für die 8-Bit-Ataris.

Bereits "Mike Money Manager" ("MMM"), ein Buchhaltungsprogramm von Michael Sailer, enthält Grafikroutinen. Sie dienen dazu, Finanzdaten aus diesem Programm in Kreis-, Balken- oder Liniendiagrammen anschaulich darzustellen. Mit "Mike Chart" liegt nun ein neues Produkt des jungen Software-Produzenten vor. Die Grafikroutinen aus "MMM" wurden stark erweitert. Jetzt ist es möglich, Statistiken, Tabellen und andere Zahlenfelder übersichtlich wiederzugeben.

Im "Chart Arbeitsblatt" werden die Werte erfasst

	Jahr	BRG	B	K	CH
1958	1958,00	50899,00	6975,00	4674,00	
1969	1969,00	55433,00	7840,00	5247,00	
1978	1978,00	58851,00	7826,00	6247,00	
1975	1975,00	61829,00	7518,00	6884,00	
1976	1976,00	63771,00	7515,00	6333,00	
1977	1977,00	61882,00	7515,00	6216,00	
1979	1979,00	62227,00	7509,00	6255,00	
1979	1979,00	62759,00	7507,00	6201,00	
1988	1988,00	61766,00	7505,00	6295,00	
1991	1991,00	61642,00	7500,00	6425,00	
1992	1992,00	61676,00	7574,00	6476,00	
1993	1993,00	61425,00	7222,00	6425,00	
	0,00	0,00	0,00	0,00	
	0,00	0,00	0,00	0,00	
	0,00	0,00	0,00	0,00	
	0,00	0,00	0,00	0,00	
	0,00	0,00	0,00	0,00	
	0,00	0,00	0,00	0,00	
	0,00	0,00	0,00	0,00	
	0,00	0,00	0,00	0,00	
	0,00	0,00	0,00	0,00	
	0,00	0,00	0,00	0,00	



Zunächst erfolgt die Installation des Programms. Hier wird die Software den eigenen Bedürfnissen angepaßt. Druckercode, Farben und ein Codewort sind festzulegen. Danach bringt ein Druck auf RESET das Menü, von dem aus die einzelnen Programm-Module geladen werden. "Chart Arbeitsblatt" erlaubt die Daten, welche die Grundlage für die Diagramme bilden. Zur Eingabe der Zahlen stehen vier Spalten mit je 20 Zeilen zur Verfügung. Mit Hilfe der 80-Zeichen-Darstellung gelang es dem Autor, das gesamte Datenblatt auf den Bildschirm zu bringen. Leider ergeben sich aus diesem Modul Probleme beim Entziffern der Daten.

8 Bit

Die Spalten und Zeilen können mit Titeln versehen werden. Die Vor- und Nachkommastellen der Zahlen lassen sich ebenfalls einstellen. Insgesamt sind jedoch nicht mehr als sieben Stellen erlaubt. Ist das Datenblatt fertig, läßt es sich ausdrucken. Um eine Weiterverwendung der Zahlenkolonnen zu ermöglichen, muß das Arbeitsblatt abgespeichert werden. Beim 130 XE kann dies auch auf der RAM-Disk geschehen.

Über die komfortable Menüsteuerung, die den User durch das ganze Programm begleitet, gelangt man in die Grafikmodule. Zur Auswahl stehen hier

Punkt- und Liniendiagramme, ebenso Balken-, Stapel- und Tortengrafiken.

Die Lini- und Punktdarstellungen lassen sich vielfältig variieren. Nach dem Laden des Datenblattes erfolgt eine genaue Einstellung der Minimal- und Maximalwerte sowie der Schrittweite des Diagramms. Hauptüberschrift und Untertitel können durch Rahmen und Schatten hervorgehoben werden. Eine Legende sowie eine Beschriftung der x- und y-Achse dienen der Veranschaulichung der Grafik.

Die Balkendiagramme lassen sich in drei Formen zeichnen, nämlich nebeneinander, aneinander und überlappend. Zusätzlich stehen 31 Füllmuster zur Verfügung. Hinsichtlich der Übersichtlichkeit und Flexibilität bleiben kaum Wünsche offen. Summensäulendiagramme stellen Anteile eines Gesamtwertes in Stapelweise übereinander dar. Auch hier kann mit verschiedenen Füllmustern, Überschriften und anderen Features gearbeitet werden.

Schr. beliert ist auch die Darstellung von Zahlen in einem Kreisdiagramm. Allerdings wird die Grafik bei mehr als zehn Werten unübersichtlich. Die Legende kann neben dem Text auch den absoluten Betrag sowie den prozentualen Anteil eines Wertes aufzeigen. Um bestimmte Anteile herauszuheben, ist es möglich, den "Kuchen" zu sprengen. In einem Menü läßt sich für jedes Segment festlegen, ob es aus dem Kreis herausgenommen wird. Wichtige Werte sind so besonders schnell erkennbar. Natürlich erhält jedes Tortenstück auf Wunsch ein Muster.

"Mike Chart" ist überwiegend in Basic geschrieben. Bis auf die Kreisdarstellungen, die sehr viel Rechenaufwand erfordern, werden die Diagramme erstaunlich schnell aufgebaut. Das liegt an einem neuen Grafiksystem, das vom Software-Haus Sailer entwickelt wurde. Bezüglich des Be-

Mike Chart Business-Grafik

A	Chart Arbeitsblatt
B	Linien & Punkt-Diagramme
C	Balken-Diagramme
D	Stapel-Diagramme
E	Kreis & Torten-Diagramme
F	Installations-Programm

(C) 1987 by Softwarehaus Sailer
Mike Chart Version 2.1 XL/XE

F1/F2/F3 entsprechende Taste drücken

Interessante Optionen: Das Menü von "Mike Chart"

dienungskomforts gibt es nicht viel auszusetzen. Es ist lediglich darauf zu achten, daß vor einem Sprung in das Hauptmenü die Tastatur auf Großschrift eingestellt wurde. Ansonsten kann es vorkommen, daß Tastatureingaben nicht angenommen werden

und die Ausführung des Unterprogramms unterbleibt. Das Handbuch ist übersichtlich gestaltet und beschreibt verständlich alle Funktionen des Programms. Durch Querverweise wird der Umgang mit dem Manual kinderleicht.

Das Präsentationsgrafikpaket "Mike Chart" eignet sich nicht nur für Anwendungen auf dem geschäftlichen Sektor. Auch viele Schüler und Studenten können ihre Arbeiten mit den Diagrammen anschaulicher und interessanter gestalten. Für 100,- DM erhält man ein starkes Software-Paket.

Für den Frühsummer hat Michael Sailer ein weiteres Produkt angekündigt. Ein Textprogramm für 130 XE und aufgerüstete XLs soll auf den Markt kommen. Bis zu 640 Zeilen mit je 80 Zeichen wird "Mike Text" verarbeiten können. Weiterhin sind eine Serienbriefoption sowie andere interessante Funktionen implementiert.

Bezugsquelle:
Michael Sailer
Augsburger Str. 49
8920 Schongau

Martin Goldmann

Aktuell...

Verlag
Rätz-Eberle



sind die zurückliegenden Ausgaben des **ATARI**magazins auch heute noch. Nehmen Sie nur die 256-KByte-Erweiterung für den 800 XL in den Heften 2/87 und 3/87 oder das ST-Verschlüsselungsprogramm in Heft 2/87. Ganz zu schweigen von Serien wie der ST-Assemblerecke oder dem Kurs zum Programmieren von Spielen.

Wenn Ihnen zurückliegende Ausgaben fehlen, können Sie diese beim Verlag nachbestellen.

Mit dem ATARImagazin-Sammler sind Ihre Hefte immer griffbereit.

Am besten gleich mitbestellen. Jeder Stehsammler bietet Platz für 12 Ausgaben und kostet nur 12,80 DM.

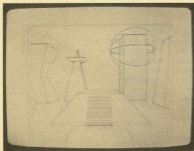
Für die Bestellung verwenden Sie bitte den Bestellschein auf Seite 113.

Drei- dimensionale Animation

Mit dem "3-D-Video-Studio" können 3-D-Filmsequenzen auf dem Atari ST erstellt werden.

Die Kamera fährt aus einem riesigen, ovalen Firmenschild heraus, das sich nun von ihr wegbewegt und immer kleiner wird. Erst jetzt erkennt man, daß dieses Schild auf einem Tor angebracht ist, durch das im Hintergrund mehrere Gebäude zu sehen sind. In ihrer Mitte steht eine Bühne. Auf ihr erscheint plötzlich die Aufschrift "3D Video Studio" und verschwindet wieder. Nun beginnt die Kamera, die Ebene mit den Gebäuden zu umrunden. Man sieht einen Irrgarten und vier Türme mit den merkwürdigsten Auswüchsen und Aufbauten.

3-D-Animation
in atemberaubender
Geschwindigkeit



Schließlich fährt die Kamera durch das Tor auf die Bühne zu und erhebt sich über sie. Während einer Umkreisung taucht aus der Bühne der Schriftzug "Atari" auf. Unter wilden Drehungen verschwindet er wieder und macht sofort dem bekannten

Atari-Emblem Platz. Aus diesem löst sich eine Pyramide, der die Kamera nun in einer irren Jagd mit atemberaubenden Kurvenfahrten folgt. Kleine Commodore-Zeichen werden dabei zerschmettert.

16 Bit

Dieser futuristische Film, der etwa eine Minute dauert, entstand nicht etwa in den Studios von Steven Spielberg. Vielmehr soll er die ungeheuren Möglichkeiten von "3D Video Studio" demonstrieren. Er trägt den sinnigen Titel "Atari vs. Amiga".

Mit diesem Programm von Expert Software lassen sich regelrechte Computerclips in Vektorgrafik erstellen, die so ziemlich alles übertreffen, was bisher auf dem ST zu sehen war. Hier seien einige Leistungsmerkmale von "3D Video Studio" aufgezählt. Je nach Komplexität können theoretisch bis zu 2048 Grafiken und Objekte verwaltet werden. Ein Film mit 900 Bildern, der bei einer Ablaufgeschwindigkeit von 15 Bildern pro Sekunde eine Minute dauert, bereitet daher keine Probleme. In einem Raum mit der Größe von 65.536 Punkten pro Dimension kann der Programmierer seine Filme erstellen.

Als Objekte stehen Punkte, Linien, Dreiecke, Quadrate und

Quader, Pyramiden und Vielecke zur Verfügung. Zusätzlich ist es möglich, durch eine einfache String-Eingabe dreidimensionale Schriftzüge beliebiger Abmessung zu generieren. Diese Objekte lassen sich nun durch Aneinanderbinden zu Figuren vereinen. Die Filme von "3D Video Studio" werden im Dialog programmiert, d.h., der User muß alle Funktionen nur anklicken und geforderte Werte eingeben. Somit existiert also keine Programmiersprache im eigentlichen Sinne, die man erlernen müßte. Als Ordnungskriterium dienen statt der Zeilennummern die Bilder, auf die sich alle Operationen beziehen.

Neue Grafikdimensionen auf dem ST.

Es bestehen mehrere Möglichkeiten der Animation. Objekte können sich auf kreisförmigen oder linearen Bahnen bewegen und dabei gleichzeitig noch in sich selbst gedreht werden. Als Kamera bezeichnet man das 640 x 400 Punkte große, scheinbare Fenster des ST-Bildschirms, durch das man in den Vektorraum blickt. Auch dieses läßt sich um einen Punkt im Kreis oder entlang einer Geraden verschieben. Dabei ist es zusätzlich möglich, den Betrachtungswinkel zu verändern oder ihn gezielt auf einen Punkt gerichtet zu halten. Objekte kann man zwischenzeitlich "abschalten" und jede ihrer Randlinien zudem einzeln lösen. Interessant ist auch, daß sie sich ineinanderschieben lassen. Das bieten bisher nur sehr wenige Programme, die dazu eine immense Rechenzeit benötigen.

Dies klingt beeindruckend. Doch wie ist die Programmierung solcher komplizierter Vorgänge im Editor gelöst? Nach dem Booten von "3D Video Studio" sieht man sich mit einem Bildschirm konfrontiert, der zu-

nächst als vollständiges Chaos erscheint. Schnell stellt man fest, daß er bis in den letzten Winkel mit allen möglichen Informationen und Menüpunkten vollgestopft ist. Auf das herkömmliche Desktop, das eine solche Fülle von Daten gar nicht aufnehmen könnte, wurde daher verzichtet. Stattdessen existieren zwei Menüleisten, eine am oberen, eine am unteren Rand des Bildschirms. Sie enthalten die Hauptfunktionen des Programms und können wie ein Button angeklickt werden. Auch am linken und rechten Rand befinden sich solche Knöpfe, mit denen sich zusätzlich Parameter einstellen lassen.

In der Mitte des Bildschirms sieht man ein 230×200 Pixel großes Fenster. In ihm kann man die erstellten Animationssequenzen betrachten. Zusätzlich dient es noch zur Ausgabe des Programmlistings und anderer Daten. Natürlich ist es auch möglich, eine Bildfolge auf der gesamten Monitorfläche darzustellen. Unter dem Fenster befindet sich ein Display für die wichtigsten Parameter, z.B. Koordinaten des Blickpunktes oder Blickwinkel. Dieses Display wird auch zur Eingabe verwendet und läßt sich zum laufenden Film hinzuschalten, um so ständig die aktuellen Werte anzuzeigen.

Um einen Film zu erstellen, müssen zuerst einmal die gewünschten Objekte und Figuren geschaffen werden. Dazu klickt man beispielsweise den Button QUADER an, dann DEFINIEREN. Nun erscheinen im Fenster Modelle aller möglichen Figuren. Deren Eckpunkte sind durchnummeriert, um ihre Reihenfolge festzulegen. Beim Quader etwa müssen acht Eckpunkte über das Display eingegeben werden. Das Programm fragt dann nach einer Nummer und einem Namen für das Objekt. Ein Quader muß aber durchaus nicht quaderförmig sein. Diese Bezeichnung steht nur für eine be-

stimmte Art der Punkt-Linien-Verknüpfung.

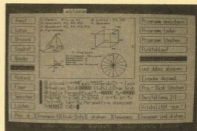
Über eine Bitkodierung im Objektnamen ist es möglich, die Sichtbarkeit einzelner Linien zu bestimmen. Des weiteren kann festgelegt werden, ob es sich um ein Drahtgittermodell oder einen undurchsichtigen Körper handeln soll. Die Generierung von Objekten erfolgt also nicht, wie man dies von herkömmlichen 3-D-Programmen gewohnt ist, bequem per Maus. Die Raumkoordinaten eines jeden Punktes müssen vielmehr zuerst "von Hand" berechnet werden. Das verwundert aber nicht, wenn man sich die Ausmaße dieses Raums in Erinnerung ruft. Sie lassen sich mit einer vernünftigen grafischen Eingabe wohl kaum verarbeiten. Hält man sich dies vor Augen, so muß man sagen, daß auf relativ einfache Art Filme generiert werden können. Zahlreiche Funktionen helfen dabei.

Alle Koordinaten und Winkel müssen nicht in Grad, sondern als 16-Bit-Wort aufgeführt werden. Sie lassen sich wahlweise auch als Hexadezimalzahl eingeben. Eine List-Routine ermöglicht die Darstellung nach verschiedenen Gesichtspunkten. Objekte kann man nachträglich editieren, kopieren, löschen und zu Figuren zusammenbinden. Der verbleibende Speicherplatz wird auf Wunsch in den tröstlichen Worten "Don't Panic" angezeigt. Filmsequenzen lassen sich vorwärts oder rückwärts in andere Bereiche kopieren.

Die fertigen Filme werden auf speziell formatierte Disketten (82 Tracks!) gespeichert. Man kann sie später auch ohne das eigentliche "Video Studio" mit dem mitgelieferten "Projektor" sowohl in Farbe als auch in Schwarzweiß vorführen. Der Filmeditor arbeitet nur in hoher Auflösung.

Nun bleibt noch die Frage nach dem wunden Punkt des Programms offen. Diesen stellt wohl das sehr knapp gehaltene Hand-

buch dar. An wenigen Beispielen wird die Bedienung der Software abgehandelt. Die wichtigsten Routinen, wie z.B. das gleichzeitige Drehen und Bewegen des Blickpunktes und der Objekte, sind trotz ihrer ungeheuren Leistungsfähigkeit sehr kurz erklärt. Der unerfahrene User kann sie daher erst nach langem Ausprobieren verstehen, zumal wichtige Tatsachen einfach nicht erwähnt sind.



Wer sich davon aber nicht abschrecken läßt und einfach experimentiert, erkennt bald, daß dieses Programm in seiner Art bisher wohl einzigartig ist. Ein zusätzlicher Beweis dafür ist das Spiel "Skyblaster", eine Hubschraubersimulation. Es fiel bei der Entwicklung von "3D Video Studio" als Nebenprodukt an und wurde zu einem bezüglich der Grafik sehr interessanten Spiel ausgearbeitet. Seine Beschreibung finden Sie im Spielteufel dieser Ausgabe.

Zusammenfassend muß man sagen, daß der relativ kleinen deutschen Firma Expert Software mit dem "3D Video Studio" ein guter Wurf gelungen ist, der noch weite Kreise ziehen wird. Dieses Programm ist wirklich jedem Grafik-Freak zu empfehlen. Durch seine Leistungsfähigkeit stellt es alles in den Schatten, was man bisher auf diesem Sektor kennt. Erhältlich ist es zum Preis von 148,- DM.

Bezugsquelle:
AnriolaSoft
Postfach 1380
4830 Güttenlosh 1

Jochen Wegner

Vollgestopft mit Menüpunkten ist der Bildschirm, auf dem die Sequenzen zusammengestellt werden

Der Rechner mit Zukunft

Der Atari-Transputer: Was ist das Neue daran und wie funktioniert diese neue Computergeneration? Unser Bericht gibt Auskunft.

Atari setzt bei seinen Rechnermodellen immer die neueste Technik ein. Der ST war der erste in Großserie hergestellte Computer mit der fortschrittlichen 68000-CPU; hochintegrierte Schaltungen kommen im Blitterchip zum Einsatz. Da man sich nicht auf seinen Lorbeeren ausruht, holt man mit dem Transputer zum nächsten Schlag aus. Hier wird der modernste und auch schnellste Einchip-Prozessor der Welt eingesetzt. Der folgende Artikel soll die revolutionäre Konzeption der Transputerchips vorstellen und auf das Erscheinen des bis zur CeBIT '88 allgemein ABAQ genannten Rechners einstimmen. Die offizielle Bezeichnung, unter der Atari seinen "kleinen Großrechner" gegen Ende des Jahres auf den Weltmarkt loslassen wird, steht übrigens noch nicht fest.

Die Transputerarchitektur

Die wesentlichen Leistungssteigerungen bei Mikroprozessoren erzielte man in der Vergangenheit durch Fortschritte in der VLSI-Halbleitertechnologie. Die internen Gatterlaufzeiten der Prozessoren konnten vermindert werden, so daß sich aufgrund der höheren Taktfrequenzen die Rechengeschwindigkeit im Vergleich zu früheren Bausteinen erhöhte. Eine bessere Ausnutzung des Datenbusses

wurde durch eine größere Wortbreite erreicht, während man durch weitere Fortschritte in der Herstellungstechnik die Anzahl der Gatter auf einem Chip immer weiter in die Höhe treiben konnte. Diese technologischen Fortschritte lassen sich jedoch nicht beliebig fortsetzen. Hier bestehen nämlich physikalische Grenzen, die in naher Zukunft erreicht werden. Zu einer weiteren spürbaren Leistungssteigerung waren daher Verbesserungen bei der Rechnerstruktur zu erarbeiten.

Aufgaben, die bislang nur Supercomputer bewältigen konnten, lassen sich auch auf kompakte Systeme übertragen, wenn Parallelkonzepte eingesetzt werden. Bei Parallelrechnern sind in einem Gesamtsystem mehrere

Prozessoren integriert, die eine Aufgabe so weit wie möglich gleichzeitig bearbeiten.

Die bislang für allgemeine Aufgaben erhältlichen Parallelarchitekturen sind nach dem "von Neumann"-Prinzip aufgebaut (s. Abb. 1). Hier arbeiten mehrere Prozessoren mit gemeinsamen Betriebsmitteln wie Speicher und Peripheriegeräten. Ein Bussystem verbindet sie sowohl untereinander als auch mit den gemeinsamen Betriebsmitteln. Dies hat aber den Nachteil, daß sich die Gesamtrechenleistung des Systems nur bis zu einer gewissen Anzahl von Prozessoren steigern läßt. Dann wird ein Maximum erreicht, und mit jedem weiteren Prozessor ab (s. Abb. 2).

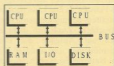


Abb. 1: Busgekoppeltes Multiprozessor-System

Die Ursache für dieses Verhalten liegt in der Tatsache, daß alle Prozessoren über ein gemeinsames Bussystem kommunizieren und auf gemeinsame Peripherie zugreifen müssen. Dieses Bussy-

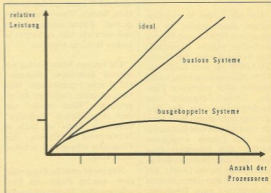


Abb. 2: Leistungsabstimmung bei Multiprozessor-Systemen

stem besitzt seinerseits aber nur eine begrenzte Übertragungsleistung, so daß sich hier der konzeptionelle Engpaß des Gesamtsystems zeigt. Ist das Durchsatzmaximum erreicht, sorgt jeder zusätzliche Prozessor für einen vermehrten Kommunikations-Overhead auf dem Bussystem, der die eigentliche Rechenleistung des Gesamtsystems reduziert.

Eine Alternative zu busgekoppelten Parallelrechnern sind Parallelkonzepte, bei denen die einzelnen Prozessoren direkt miteinander verbunden sind. Ein solches Konzept stellen Transputer dar. Dies sind Ein-Chip-Rechner mit einem eigenen, abgeschlossenen Speicherbereich und vier Kommunikationselementen, über die jeder Transputer mit vier anderen kommunizieren kann (s. Abb. 3). Man kann Transputer daher in die Kategorie der Feldrechner einordnen.

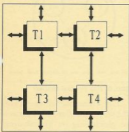


Abb. 3: Multi-Transputer-System

Bei Systemen, die aus Transputern aufgebaut sind, entfällt der Engpaß eines Bussystems. Kommunikation und Datenaustausch mit anderen Transputern erfolgen über die eingebauten Kommunikationskanäle. Nicht direkt miteinander verbundene Transputer kommunizieren, indem die dazwischenliegenden Elemente als Vermittler fungieren. Die Datenübertragung wird von den Kommunikationskanälen weitestgehend selbständig

abgewickelt, so daß die eigentlichen Rechenelemente nicht behindert werden. Ein weiterer Vorteil von Transputern besteht in der Einfachheit und Kompaktheit, mit der sich sehr leistungsfähige Rechner realisieren lassen.

Die Transputer-Hardware

Der interne Aufbau des Transputers T800 zeigt deutlich, daß bei seiner Entwicklung modernste Technik mit einem neuen Konzept vereinigt wurde. Auf einem Chip befindet sich ein kompletter Rechner, bestehend aus 250 000 elektronischen Grundelementen. Etwa die Hälfte davon bilden ein statisches 4-KByte-RAM, und ein Viertel der Elemente wird für Schnittstellen-Controller benötigt. Die restlichen 25% stehen einer 32-Bit-CPU zur Verfügung.

Der Transputer ist somit nach seiner inneren Struktur ebenfalls ein "von Neumann"-Rechner, doch bei seinem Einsatz in Multisystemen zeigt er ein völlig anderes Verhalten als herkömmliche Prozessoren. Die beschränkten Ressourcen für die CPU, rund 60 000 elektronische Elementarfunktionen, veranlassen die Entwickler, den Instruktionssatz des Prozessors auf das Notwendigste zu beschränken. Mit nur 48 Maschinenbefehlen gehört der Transputer zu den RISC-Computern (Reduced Instruction Set Computer), also solchen mit reduziertem Instruktionssatz. Als Resultat erhält man einen Prozessor, dessen wenige Befehle ausreichen, um alle Anforderungen zu erfüllen.

Die Befehle benötigen weniger Mikroprogramm- und Speicherzyklen als bei vergleichbaren Rechnern. Dabei ist die Zykluszeit mit 50 Nanosekunden geringer, als dies bei komplizierteren Entwicklungen möglich wäre. Die CPU wird bei den Befehlszugriffen von einer internen Pipeline unterstützt. Während ein Befehl zur Ausführung gelangt, be-

reitet die Pipeline bereits die folgenden Instruktionen für die Umsetzung vor, um CPU-Wartezyklen, die bei der klassischen Ausführungsform auftreten (Befehle holen, dekodieren und danach erledigen), zu vermeiden. Zusätzlich verfügt der Chip, wie auch andere moderne Prozessoren, über einen internen Zeitgeber, der sich als Echtzeit-Timer verwenden läßt. Abbildung 5 zeigt ein Blockschaltbild des Transputers.

Auf dem Transputer können mehrere Programme parallel abgearbeitet werden. Jedem von ihnen steht im Speicher ein Arbeitsbereich zur Verfügung, in dem die spezifischen Programmdateien untergebracht sind. Der Steuermechanismus für dieses Multitasking ist in die Hardware integriert. Dies bietet den Vorteil, daß die Prozeßumschaltungen schneller und effektiver ausgeführt werden, als dies bei einer Prozeßsteuerung durch ein Betriebssystem der Fall wäre.

Das interne statische 4-KByte-RAM besitzt eine Zugriffszeit von 35 Nanosekunden und liegt in der Mitte des 4 GByte großen Adreßbereichs, so daß externe Speichererweiterungen möglich sind. Durch das schnelle interne RAM kann der Prozessor ohne hardwarebedingte Wartezyklen arbeiten, solange er Befehle aus diesem RAM ausführt. Dies läßt sich durch entsprechende Programmierung und Speicherwartungsstrategien unterstützen.

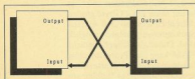
Der Transputer besitzt zwei verschiedene Typen von Schnittstellen. Sie dienen der Verbindung zwischen Prozessor und externem RAM sowie zwischen den einzelnen Prozessoren. Durch die Trennung dieser Aufgaben ist jedes Interface auf höchste Effektivität optimiert. Alle Schnittstellen arbeiten autonom und parallel zu den anderen, so daß der Engpaß, den busähnliche Strukturen aufweisen, umgangen wird.

Das Speicher-Interface arbeitet mit einer Datenübertragungs-

rate von maximal 25 MByte pro Sekunde. Der Adreßraum beträgt 4 GByte. Ohne großen Aufwand lassen sich statische und auch dynamische Speicherbausteine anschließen. Für letztere werden automatisch Refresh-Zyklen generiert, ohne Eingriffe der CPU oder externer Bauteile. Durch die hochentwickelte Speicherschnittstelle ist der Bedarf an externen Bauteilen minimal.

Transputer unterscheiden sich von anderen Prozessoren durch die bidirektionalen, seriellen Kommunikationskanäle (INMOS Links), die jeweils zwei Anschlüsse für Ein- und Ausgang am Bausteingehäuse belegen. Zur Kommunikation zwischen zwei Transputern (s. Abb. 4) werden die zugehörigen Ein- und Ausgänge miteinander verbunden. Dadurch entsteht eine bidirektionale Verbindung, die zwei Kanäle repräsentiert. Dies ist unbedingt notwendig, da das Übertragungsprotokoll auch bei unidirektionaler Kommunikation eine Bestätigungsmeldung an den Sender vorsieht.

Abb. 4: Verbindung zweier Transputer über Links



Die Links arbeiten mit Datenraten von 5, 10 und 20 MBit pro Sekunde. Dies läßt sich per Software einstellen. Die langsameren Datenraten sind für die Verbindung zwischen Leiterplatten und für weitere Entfernungen vorgesehen, während die höchste Datenrate für kurze Entfernungen geeignet ist (z.B. als Verbindung in Transputer-Netzwerken). Die Kommunikationskanäle wickeln den Datenaustausch bytewise im direkten Speicherzugriff (DMA) ab. Hat der empfangende Transputer ein vollständiges Byte erhalten, sendet er ein Bestätigungssignal, auf das der sendende Transputer wartet, bevor das nächste Datenbyte abge-

sandt wird. Alle Links arbeiten parallel und unabhängig voneinander, ohne die CPU während des Datenaustausches zu belasten.

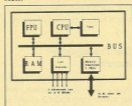


Abb. 5: Blockschaltung des Transputers T800

Zusammenfassend läßt sich ein Transputer als ein Single-Chip-Rechner beschreiben, der eine kleine 10-MIPS-CPU, 4 KByte statisches RAM und vier Kommunikationskanäle zum Datenaustausch mit vier anderen Transputern besitzt. Diese Kommunikationskanäle gestatten den Aufbau von buslosen Netzwerken, in denen jeder Transputer über seinen eigenen abgeschlossenen Speicheradreßraum verfügt. Ein gemeinsamer Speicher würde einen Rückschritt bedeuten und wieder zu den Nachteilen von Multiprozessor-Bussystemen führen. Der Datenaustausch in Netzwerken wird von den CPU-unabhängigen Links abgewickelt, die im direkten Speicherzugriffsverfahren arbeiten. Informationen zwischen (im Netz) nicht direkt miteinander verbundenen Transputern werden von den dazwischenliegenden weitergeleitet.

Prozeßverarbeitung

Ein Transputer verhält sich wie ein Prozeß nach dem Modell der Datenverarbeitung. Darunter versteht man einen sequentiellen Vorgang mit einem Anfang und einem Ende, der selbst wiederum aus Prozessen bestehen kann. Die Kommunikation mit anderen Prozessen erfolgt durch den Austausch von Meldungen über Kanäle (s. Abb. 6). Ein so definierter Prozeß wirkt auf seine Umgebung wie eine

Black Box mit Ein- und Ausgängen, die Eingabedaten aufnimmt und Ausgabedaten erzeugt. Diese zusammengehörigen Prozesse bilden wiederum einen höherer Ordnung, dessen Eigenschaften aus dem nach außen sichtbaren Verhalten seiner Komponenten abgeleitet werden können.

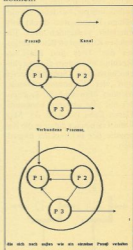


Abb. 6: Das Prozeß-Modell

Der Transputer ist so entworfen worden, daß mehrere Prozesse gleichzeitig im Timesharing-Verfahren auf ihm ablaufen können. Die Prozeßverarbeitung wird durch einen in der Hardware integrierten Algorithmus und eine Programmiersprache speziell für parallele Prozesse unterstützt. Diese Sprache heißt OCCAM und wurde eigens für Transputer entwickelt. Auch herkömmliche Rechner lassen sich mit ihr programmieren; ihre maximale Leistungsfähigkeit entwickelt sie jedoch nur auf Transputern.

Transputer lassen sich auch in anderen Hochsprachen programmieren. Ein maximaler Durch-

satz wird aber nur mit OCCAM erzielt. Kompilierter OCCAM-Code ist auf Transputern so effizient wie ein "handgeschriebenes" Assembler-Programm. Netze mit mehreren Transputern und paralleler Prozessverarbeitung verlangen nach einer Hochsprache, so daß OCCAM die maschinennächste Möglichkeit darstellt. In anderen Systemen muß dagegen aus Leistungsgründen in Assembler programmiert werden. OCCAM erlaubt den Zugriff auf alle Hardware-Elemente des Transputers, ohne daß der Programmierer Kenntnisse über den internen Aufbau benötigt. Diese Sprache enthält zur Bearbeitung paralleler Aufgaben spezielle Elemente, die es gestatten, ein System als eine Menge gleichzeitiger Prozesse zu definieren, die über Kanäle miteinander kommunizieren können.

Für die Kommunikation zweier Prozesse gilt, gleichgültig, ob sie auf einem oder mehreren Transputern ablaufen, die gleiche OCCAM-Formulierung. Daraus ergibt sich, daß sich die in OCCAM implementierten Programme sowohl von einem einzelnen Transputer als auch von einem entsprechenden Netzwerk ohne Änderung des Quelltextes ausführen lassen. Die aufeinander abgestimmte Konzeption von Transputern und der Programmiersprache OCCAM ermöglicht eine wesentlich einfachere Erstellung von Programmen für parallele Systeme.

Das Anwendungsspektrum von Transputern reicht vom Personalcomputer, der aus sehr wenigen Komponenten aufgebaut ist, bis zu hochgradig parallelen Systemen, die beispielsweise in der Bildverarbeitung oder der Simulationstechnik eingesetzt werden können.

Literaturangaben:

- Zeitschrift "Elektronik", Ausg. 22/82, 22/83, 4/84, 2/84
 Zeitschrift "Computer Design", Ausg. 11/83, 2/84
 Zeitschrift "Electronics", Ausg. 11/83

H.-P. Schwaneck

Begriffserklärungen

Bidirektional: In zwei Richtungen

Bitlithchip: Baustein zur schnellen Verschiebung von Bitblöcken im Speicher. Erfordert speziell angepasstes Betriebssystem; ist in den Mega STs enthalten.

Bussystem: Räumlich begrenztes Datennetz. Ermöglicht die Kommunikation mehrerer Geräte untereinander, teilweise mit Hilfe von Wandlern und anderen Anpassungsvorrichtungen. Das Ansprechen einzelner Komponenten kann durch hardwaremäßige Umschaltung oder auch durch rein softwaremäßige Ansteuerung erfolgen.

Datenbus: Über diese Signalamleitung wird die Information im Rechner bitweise (Binärzeichen für Binärzeichen) übertragen. Die Geschwindigkeit der Übertragung hängt weitgehend davon ab, wieviele Bits gleichzeitig über den Bus gehen können. Der ST etwa verfügt über einen 16 Bit breiten Datenbus. Es kann hier also jeweils ein aus 16 Ja/Nein-Entscheidungen bestehendes Datenwort in einem "Rutsch" übertragen werden.

Feldrechner: EDV-Anlage, deren Architektur ein Netz von mehreren einzelnen Prozessoren umfaßt, die parallel arbeiten und untereinander in Kontakt stehen. Die hierdurch ermöglichte Leistungsverteilung führt, wenn von der Software geschickt genutzt, zu besonders hohen Rechenleistungen.

Gatterlaufzeiten: Die Zeit, die die Information im Inneren eines Logikbausteins benötigt, um eine Entscheidung (Gatter) zu passieren, ist entscheidend für die letztendliche Rechengeschwindigkeit verantwortlich.

Instruktionssatz: Bestand an Befehlen, die ein Prozessor direkt, also ohne von außen herinkommende Hilfe-, Sammel- und Übersetzer-Software versteht.

Interface: Anschlußpunkt, der die Anpassung eines ein- oder ausgehenden Signals übernimmt.

Kommunikations-Overhead: Interne Belastung einer EDV-Anlage durch die Verwaltung von Input-Output-Vorgängen (reinfraus). Je höher diese ist, desto weniger Rechenzeit und -leistung bleibt für die eigentliche datenverarbeitende Anwendung.

Multisystem: Verbund von mehreren aktiven Komponenten.

Multitasking: Gleichzeitiger Ablauf mehrerer Anwendungen.

Peripheriegeräte: Alle Ein- und Ausgabeneinrichtungen, die mit dem eigentlichen Rechner verbunden sind, also Monitor, Drucker, Tastatur, Maus, Modem usw.

Pipeline: Unleitender Kanal. Hardwaremäßige Funktionseinheit zur Unterstützung der Prozessorarbeit.

Schnittstellen-Controller: Steuerung eines Anschlußpunktes für Datenkommunikation.

Serielle Kommunikationskanäle: Leitungen, über die Informationen bitweise nacheinander übertragen werden.

Statisches RAM: Speicherbausteine, die quasi aus vielen winzigen Schalttransistoren aufgebaut sind. Ihr Gegenstück bilden die dynamischen RAM-Bausteine (DRAM), die sozusagen aus Miniatur-Kondensatoren bestehen, die unterschiedliche Ladungen tragen können. Im Gegensatz zum DRAM braucht das statische RAM keine laufende Ladungsauffrischung (Refresh-Zyklus). Dafür ist der Stromverbrauch statischer RAMs höher und ihre Speicherdichte geringer als bei ihren periodisch "erfrischungsbefähigten" Kollegen. Für den Arbeitsspeicher moderner Mikrocomputer, auch des ST, werden so gut wie ausschließlich dynamische RAM-Bausteine verwendet.

VLSI: Hohe Packungsdichte, bei der mehr als 100.000 logische Gatter auf einem Baustein zusammengepackt werden (Very Large Scale Integration).

Zykluszeit: Stellt man sich eine periodisch wiederkehrende Folge elementarer Arbeiten innerhalb des Prozessors (Abnehmen, Verarbeiten und Zurückgeben von Daten) modellhaft als Kreisbewegung vor, so entspricht die Zeit, die für einen Kreislauf benötigt wird, derjenigen, die der Prozessor für die Ausführung eines Maschinenbefehls einschließlich Zugriff auf den Hauptspeicher benötigt. Je nach Aufbau des betreffenden Rechners kann der Prozessor nicht jederzeit mit der Abarbeitung eines neuen Befehls beginnen. Er muß auf "Antwort" anderer Teile des Rechners warten und fragt diese in gleichmäßigen Abständen ab. Die Anzahl der Prozessorzyklen, die er damit verbirgt, nennt man Wartezyklen.

EINNAHMEN		EÜR 1988 QAF 1-30		AUSGABEN	
VERKAUF WAREN/LEISTUNGEN	(12)	2066,85	WAFFELN/DRUCK	1161,78	
	(13)	0,00	LÖHNE UND GELÜHNER	0,50	
	(14)	0,00	KAPITALZINSEN	0,50	
	(15)	0,00	STEUERN	0,50	
	(16)	0,00	VERSICHERUNG	0,50	
FERTIGUNGSERGEBNIS	(17)	0,00	BPF-KOSTEN	79,47	
	(18)	0,00	RECHNUNG	2,50	
	(19)	0,00	KURZ	0,50	
ERLÄSSE AUS LEISTUNGEN	(20)	0,00	BEZUGTE FORTSTANDEN	0,50	
	(21)	0,00	NEBENKOSTEN GELÄNDER	0,50	
	(22)	0,00	SONSTIGE	0,50	
PROZENTERGEBNIS	(23)	0,00	ABSCHREIBUNGEN	0,50	
SOMMIGE ERLÄSSE	(24)	0,00	SONSTIGE KOSTEN	0,50	
EFFEKTERGEBNIS	(25)	0,00	VERKEHR	150,27	
SONSTIGER ERGEBNIS	(26)	270,74	POST	6,40	
	(27)	0,00	BEZUGLICHE ERGÄNZUNGEN	6,40	
ERFOLGZIFFER (ERGÄNZT)	(28)	0,00	AUSSERRECHTLICHE AUFGABEN	0,50	
ABGEGRENZTE ERGÄNZT	(29)	0,00			
SUMME ERGÄNZT	(30)	270,74	SUMME AUSGABEN	170,50	
G E W I N N		170,01			

In der Einnahmen-Überschuß-Rechnung werden alle Einnahmen einer Periode den Ausgaben gegenübergestellt

überwiegend reine Anwender sein werden, also Leute, die mit einem Programm arbeiten können, ansonsten aber vom Computer wenig Ahnung haben. Im Handbuch und auch im Programm selbst ist unter bestimmten Voraussetzungen ein Dateipfad einzugeben. Einige Nur-Anwender werden damit aber so ohne weiteres nicht zurechtkommen. Vielleicht kann sich der Autor dazu noch einen eleganten Weg einfallen lassen.

Trotz all dieser kleinen Nörgelein will ich aber eines festhalten: Ich möchte "fibUMAN" nicht mehr missen! Der Grund liegt zum ersten in der Zweckdienlichkeit und Benutzerfreundlichkeit des Gesamtkonzepts. Darüber hinaus überrascht dieses Programm den Benutzer auf Schritt und Tritt mit guten Ideen und angenehmen, aus der Praxis geborenen Einzelheiten. Am besten beschreibe ich wohl meinen Test von Anfang an.

Es beginnt bereits kurz nach dem Auspacken. Man schlägt den 160 Seiten starken Ringhefter der Anleitung auf. Er ist vorteilhafter als ein gebundenes Handbuch, da man ihn besser neben dem Rechner plazieren kann. Die Seiten bleiben plan liegen. In der Anleitung fallen drei farblich unterschiedene Teile auf; auch in puncto Übersicht hat man sich also etwas einfallen lassen. Über einen Satz, der dort zu lesen ist, staunte ich nicht

schlecht: "... der Autor (Heinz-Georg Siegel) ist täglich von 10-23 Uhr erreichbar." So etwas habe ich noch bei keinem Programm dieser Klasse erlebt! Wenn mir etwas nicht klar ist, rufe ich also einfach den Autor an. Der wird ja wissen, worum es geht. Prima!

Nun folgt eine abgedruckte "Checkliste". Diese sollte jeder Käufer unterschreiben und dann erst die Registrierkarte zurückschicken. Wer nämlich diese 13 Seiten durchliest, kann eigentlich kaum noch etwas falsch machen. Natürlich braucht man Grundkenntnisse in der Buchführung. Auch das beste Programm kann diese nicht ersetzen. Wenn man aber weiß, was Sache ist, macht "fibUMAN" alles richtig. Natürlich habe ich gemeinerweise auch versucht, das Programm zum Absturz zu bringen. Das gelang mir jedoch nicht. Allenfalls erschien die Meldung "Unsinn!".

Nach dem Durcharbeiten der "Checkliste" konnte ich schon buchen, hatte also gleich ein Erfolgserlebnis! Was kommt jetzt? Der zweite Teil des Handbuchs sagt, wie es weitergeht. Hier sind die allgemeinen Anweisungen zu finden. Es dreht sich um Dinge wie die folgenden:

- Gesetzliche Vorschriften
- Eingaberegeln
- Konfiguration
- Disketteninhalt
- Programm starten
- Laufwerk wechseln

Einsetzen läßt sich "fibUMAN" auf allen ST-Modellen mit einem Arbeitsspeicher ab 512 KByte und einem oder mehreren Laufwerken mit jeweils 360 oder 720 KByte. Das Programm arbeitet mit allen gängigen Druckern zusammen. Am besten sind jedoch mindestens 1 MByte Arbeitsspeicher und eine doppelseitige Diskettenstation, besser noch eine Festplatte.

Rein theoretisch können pro Monat bis zu 1 Milliarde Buchungen (!) vorgenommen werden. Diese astronomische Zahl hat natürlich keinerlei Realitätsbezug mehr, was die dafür nötige Speicherkonfiguration angeht. Dennoch bleibt festzuhalten, daß die Zahl der tatsächlich durchführbaren Buchungen nur von der Größe des verfügbaren Speichers abhängt. So läßt sich mit aller Vorsicht sagen, daß ein mittelständisches Unternehmen im Hinblick auf die Kapazität wohl



mit "fibUMAN" auskommen kann. Das Geld für teurere PC-Programme kann man also sparen (obwohl es "fibUMAN" auch in einer unter MS-DOS laufenden Version gibt).

Hier noch ein paar Zahlen, die ich einfach nur weitergebe, weil sie sich schlecht überprüfen lassen. Sie können z.B. folgendes tun:

- 90 000 Kosten führen
- 2 Milliarden Kontostausage bekommen
- 2 Milliarden Anlagegüter buchen
- 1 Milliarde Ausbuchungen im Monat vornehmen lassen

Die Betragsgrenzen sind dabei so bemessen:

Das Journal gibt eine Übersicht über die erfolgten Buchungen

* * * JOURNAL 1/80 * * *									
DATUM	KTO	G./ATO	BUCHUNGSTEXT	KTO. BEZ.	SOLL	HABEN	ST. UBT.	S. NR.	
05/10/80	1200	9999	Übergabe	Bank	21780,00	-21780,00	0	0,00	1
05/01/80	1100	9999	Übergabe	Postkasse	4500,00	-4500,00	0	0,00	2
04/01/80	4400	1000	Bezugsrechnung	Kraftfahr	70,47	+45,00	0	0,00	3
04/01/80	9999	1000	Übergabe	Schleimer	4700,00	-4700,00	0	0,00	4
04/01/80	1000	9999	Übergabe	Kasse	4700,00	-4700,00	0	0,00	5
04/01/80	1000	9999	Übergabe	Kasse	4700,00	-4700,00	0	0,00	6
03/01/80	3700	1200	MA	Mehrwert	1161,74	-1200,00	0	0,00	7
25/01/80	1200	4000	Barverkauf	Bank	2378,99	-2084,07	0	194,24	8
SUMME JOURNAL 1/80					49936,30	-49775,81		-112,14	

999 999,99 DM für einzelne Buchungen
 999 999 999,99 DM für monatliche Journalsammen
 9 999 999 999,99 DM für die Bilanzsumme pro Jahr

Wird Ihnen jetzt schwindelig? Machen Sie sich nichts daraus. Das Programm arbeitet ohne Murren alle eingegebenen Summen ab.

Der dritte Teil des Handbuchs ist ein alphabetisches Nachschlagewerk. Hier findet der Anwender, wenn er einmal nicht weiterweiß (was aber selten vorkommen dürfte), ergiebige Erläuterungen, die ihm sicherlich wieder auf die Sprünge helfen.

Ich will Ihnen, liebe Leser, hier keine Programmanleitung geben; dafür ist das Handbuch besser geeignet. Vielmehr möchte ich nun die besonderen Vorteile von "fibUMAN" darstellen. Zunächst kopiert sich das Programm automatisch in eine selbst angelegte RAM-Disk. Es wird dann also aus dem RAM gestartet. In Laufwerk A kommt eine Datendiskette, die vorher mit den entsprechenden Files versehen wurde. Nach der Einstellung der aktuellen Daten befindet man sich im Menü. Von hier aus geht es dann zur Sache. Die Gestaltung der Eingabemaske (das Bild) erscheint zumindest anfangs stark gewöhnungsbedürftig; man tut sich zunächst etwas schwer damit. Nach etwa 20 bis 30 Buchungen lernt man jedoch, damit zu leben. Inzwischen möchte ich diese Übersicht nicht mehr missen.

Im Pull-down-Menü PARAMETER wird zunächst die Einstellung der Firmenparameter vorgenommen, was im Normalfall nur einmal geschehen muß. Die dazu notwendigen Schritte sind recht einfach und zudem im Handbuch gut beschrieben. Von

Professionalität zeugt die Tatsache, daß der Benutzer dabei sein persönliches Paßwort einrichten kann. Auf diese Weise hat nur der wirklich Berechtigte Zugang zum Programm und damit zu den Daten der Buchhaltung.

Aus dem Hauptmenü heraus kann man nun gleich in den Buchungsvorgang einsteigen. Anders als bei der Haushaltsbuchführung im privaten Rahmen sind bei der professionellen Buchführung alle Einnahmequellen und Ausgabeanlässe als ein System von Konten (Kreditoren- und Debitorenkonten) organisiert. Ein gutes Dutzend der wichtigsten davon ist bei "fibUMAN" bereits eingerichtet. Alle anderen können während des Buchens bestimmt und gespeichert werden.

Die Kontenrahmen ("Stammbaum" von Oberbegriffen, die Gruppen von Einzelkonten zusammenfassen) sind nach den entsprechenden Datev-Vorgaben gegliedert. In der Praxis kommt das zum Tragen, wenn während des Buchens ein neuer Posten auffällt, der auf keines der vorhandenen Konten paßt. Im ausgedruckten Kontenrahmen sind die Obergrenzen der Kontenbezeichnung angegeben. So steht zum Beispiel für "Kfz" als oberste mögliche Kontonummer 4999 fest. Die vorherige Obergrenze war 4399 für Versicherungen. Daher kann man jetzt irgendeine Nummer zwischen 4400 und 4499 für das Konto "Kfz-Steuer", für "Parkgebühren" o.ä. einrichten. Sinngemäß gilt dieses auch für alle anderen anzulegenden Konten.

Beim Buchen kann der Benutzer nichts falsch machen. Nachdem das vorgegebene Datum ge-

ändert oder übernommen wurde, befindet sich der Cursor im Eingabefeld für die Kontonummer. Dort steht die jeweils zuletzt benutzte Nummer. Diese läßt sich nun überschreiben. Sie verschwindet, wenn man die erste neue Zahl eintippt. (Hier funktioniert das. Warum geht es beim Datum nicht?) So arbeitet man sich Spalte für Spalte vor, bis "fibUMAN" "Buchen F10" anbietet. Sollte man nun doch noch einen Fehler in den zu buchenden Daten bemerken, kommt man mit F1 wieder ins Datumenfeld. Ist alles klar, speichert man die Buchung mit F10 ab und kann weiterarbeiten.

Hier nun etwas Erfreuliches für alle, die wie ich Belege im Waschkorb sammeln und jedesmal vor der Erfassung durch die Buchführung einen "Zettelsortiertag" einlegen mußten. Zumindes für den Benutzer von "fibUMAN" gehört dies jetzt der Vergangenheit an. Es ordnet die Daten intern in der richtigen Reihenfolge und druckt sie auch so aus. Solche Kleinigkeiten machen ein Programm interessant. Dazu gehören noch weitere Details. So erscheint z.B. die Summe des Kontos, auf das gebucht wird, in einem Fenster. Man weiß beim Buchen gleich, ob noch Geld in der Kasse ist oder nicht.

Manchmal ist es schwer, logisch zu denken, z.B. bei der Überlegung, was ins Soll kommt und was ins Haben. Das ist ja auch manchmal schwer. Wenn man - aus welchen Gründen auch immer - im Begriff ist, Einnahmen als Ausgaben zu buchen oder umgekehrt, dann macht "fibUMAN" in der Dialogbox darauf aufmerksam. Es meldet dann: "Unsin! Trotzdem buchen; FS". Wirklich schlaue, dieses Programm oder vielmehr sein Entwickler! Drückt man in einem solchen Fall ein paar mal RETURN, bis man wieder beim Speichern angelangt ist, stellt das Programm diese Buchung automatisch richtig um. Hat der Benutzer nun tatsächlich etwas

falsch gebucht, so ist auch dies kein Problem. Solange der Fehler im Buchungsmoment bemerkt wird, storniert man die Buchung einfach. "fibUMAN" macht eine vollautomatische Gegenbuchung, unter Berücksichtigung der Umsatzsteuerrechnung!

Jeder Betrieb hat bestimmte, monatlich wiederkehrende Zahlungen oder Einnahmen. Mit "fibUMAN" läßt sich auch hier Zeit sparen. Man gibt einmal eine "Autobuchung" ein, und das Programm holt sich automatisch jeden Monat die dort niedergelegten Werte und läßt sie in den aktuellen Monat einfließen. Wirklich praktisch! Ist nun ein (Buchungs-)Monat vorbei, kann man alle Buchungen, Listen, Steuern usw. ausdrucken lassen. Profimäßig bringt "fibUMAN" die Umsatzsteuervoranmeldung auf das amtliche Formular des Finanzamtes. Der Steuerpflichtige muß nur noch unterschreiben.

Hier noch ein wichtiger Faktor. Zu jeder Zeit lassen sich die Einnahmen/Überschuß-, die Gewinn- und Verlustrechnung oder die Bilanz – je nach Grundeinstellung – abrufen und/oder ausdrucken. Man ist sich also immer über die betriebliche Situation im klaren. Dementsprechend kann man gleich reagieren, indem man investiert, Fehler beseitigt oder sich auch um Kredite kümmert. Wenn ich an meine eigenen Erfahrungen zurückdenke, fällt mir auf, daß ich diese Auswertungen beim Steuerberater immer erst drei Monate später in Händen hielt. Was man auch nicht bei jeder Software dieser Art findet, ist die Abschreibungsmöglichkeit. Bei "fibUMAN" ist ein entsprechendes Programm zur Eingabe, Berechnung und Auflistung aller abschreibungsfähigen Anlagegüter integriert. Es macht eine automatische Fortschreibung nach Abschluß des Wirtschaftsjahres.

Gäbe es einen Oscar für Software, wäre "fibUMAN" ein sicherer Kandidat. Soweit die Produktvorstellung. Wer sich nur für die Eigenschaften dieses bemerk-

enswertes Programms interessiert, darf hier aufhören zu lesen. Wer noch ein paar Hintergründe erfahren möchte, sollte fortfahren.

Nach langer Beschäftigung mit "fibUMAN" fragte ich mich, was für ein Mensch H.-G. Siegel, der Entwickler dieses Programms, ist. Kurzerhand rief ich am Sonn-

GEM-Statistikmodul, das auch unterschiedliche Arten von Business-Grafiken erstellt. Auch dieses Programm besitzt eine Schnittstelle zu "fibUMAN". Außerdem ist demnächst auch ein Buchführungskurs auf Diskette zu haben.

Alles in allem handelt es sich um ein anspruchsvolles Paket,

UMSATZSTEUER 6% 5/88				
GESAMTUMSATZ LFD. JAHR			4991,57	
UMSATZ 14.0000	4780,12	VERMERTSTEUER	615,25	
UMSATZ 7.0000	6,00	VERMERTSTEUER	0,00	
VORSTEUER 14.0000			481,78	
VORSTEUER 7.0000			0,00	
VORSTEUER 11.0000			0,00	
EINHEINHEIT			0,00	
WIRTSCHAFTSJAHR		4780,12	VERMERTSTEUER	615,25
VORSTEUER			601,74	
GESAMTE LST			0,00	
ZWILL.FST			11,51	

Die Ermittlung der Umsatzsteuer erfolgt auf Knopfdruck

tagnachmittag die im Handbuch genannte Hotline-Nummer an und war prompt mit Herrn Siegel verbunden. Es handelt sich bei ihm nicht etwa um einen in Ehren ergrauten Steuerberater oder Finanzbeamten. Der Autor von "fibUMAN" hat Wirtschaftswissenschaften studiert, ist jetzt 33 Jahre alt und hat – wie so oft – aus einer eigenen Not eine (Programm-)Tugend gemacht. Für seine Firma brauchte er ein gescheitertes Buchhaltungsprogramm. Was damals auf dem Markt war, entsprach nicht seinen Anforderungen. Was tut ein Atari-Besitzer in solch einem Fall? Er versucht, selbst ein entsprechendes Programm zu entwickeln. Ein Dreivierteljahr später war "fibUMAN" serienreif.

Auf die Frage, was denn die Zukunft bringen würde, sagte mir H.-G. Siegel, als nächstes solle "faktUMAN", eine Faktura, erscheinen. Auch eine Lohnbuchhaltung ist angekündigt. Natürlich werden die neuen Projekte über eine Schnittstelle zu "fibUMAN" verfügen. Schon jetzt erhältlich ist "fibUSTAT" (398.- DM), ein eigenständiges

das dort für die Zukunft geschnürt wird. Wenn all diese Anwendungen die Qualität und den Pfiff des getestetsten Programms erreichen, dürfen sich die kaufmännischen ST-Anwender freuen. "fibUMAN" selbst weist zwar, wie gezeigt, einige kleine Schönheitsfehler auf, diese beeinflussen aber seine Nutzbarkeit nicht, und das ist schließlich wesentlich. Außerdem kann ich mir vorstellen, daß einige der genannten Kleinigkeiten bald behoben werden. "fibUMAN" ist sein Geld wert, besonders wenn man bedenkt, was der Steuerberater im Monat kostet. Mein Vorschlag wäre, "fibUMAN" für den Software-Oscar zu nominieren.

Zum Abschluß seien noch die Preise der verschiedenen Ausführungen genannt:

"fibUMAN 0"	: 60.- DM
(Demoversion mit Handbuch)	: 398.- DM
"fibUMAN 1"	: 768.- DM
"fibUMAN 2"	: 768.- DM
"fibUMAN n"	: 968.- DM
(getestete Version)	

Bezugsquelle:
Prodita
Brocherstraße 39
5000 Bergisch Gladbach

Dieter Schöberger

"Happy End"

Letzte Folge der Adventure-Serie mit Kniffen und Kunstkniffen.

"Was lange währt, wird endlich gut...?" Allen geduldigen Lesern der Artikelserie über Adventure-Programmierung winkt nun mit dem vorerst letzten Teil zwar keine Siegespalme, aber immerhin ein krönender Abschluß.

16 Bit

Stück für Stück wurde der Aufbau des "Deep Thought Adventure Editors" erarbeitet. Mit diesem sollen sich auf einfache Weise beliebige Text-Adventures erstellen lassen. Ob er dieser Aufgabe nun auch wirklich gerecht wird, muß Ihr Urteil zeigen. Bevor ich Sie aber endgültig in den Kampf mit dem Editor ziehen lasse, will ich Ihnen, wie versprochen, einige wichtige Tips und Tricks mit auf den langen Weg zum eigenen Adventure-Programm geben. Um dem zu folgen, was nun zur Sprache kommt, sollten Sie unbedingt die Folge 5 gelesen haben. Auf dem dort erworbenen Wissen baue ich nämlich auf.

Bekanntermaßen empfiehlt es sich, das Material eines Adventures in drei Teile zu gliedern, die nacheinander abgearbeitet werden. Im einzelnen handelt es sich dabei um folgende:

1. einen Block von Bedingungsmasken, der vorab die Richtigkeit des Eingabesatzes überprüft und allgemeingültige Befehlsabfragen enthält;
2. einen weiteren Block, der alle Bedingungsmasken beinhaltet, die sich lediglich auf den aktuellen Raum und dessen Objekte beziehen;

3. einen Block, der abschließende Überprüfungen vornimmt.

Im Idealfall werden also nie alle Bedingungsmasken, aus denen ein Adventure besteht, bei einem Parser-Durchlauf abgefragt, sondern nur der Teil, der im Moment in Frage kommt.

Wie geht die beschriebene Teilung nun praktisch vor sich? Man bedient sich der für diesen Zweck vorgesehenen, vordefinierten sechs Zähler BM-BLOCK ANF, 1-3 bzw. BM-BLOCK ENDE 1-3, die bereits in der letzten Folge erwähnt wurden. Bevor das eigentliche Spiel beginnt, kann man besagte Zähler mit Hilfe einer Veränderungsmaske auf beliebige Werte einstellen. So ist es möglich, drei Bereiche von Bedingungsmasken zu definieren, die abgearbeitet werden sollen.

Während nun das Zählerpaar 1 und 3 die beiden feststehenden Blöcke (Vorabfrage und Endabfrage) repräsentiert, kann man Block 2, je nach aktuellem Raum, verändern. Wechselt der Spieler im Adventure den Ort, indem er beispielsweise durch eine Tür geht, so müssen lediglich die aktuelle Raumnummer neu gesetzt und Block 2 auf den Maskenbereich, der für den neuen Raum zuständig ist, eingestellt werden.

Ein weiteres wichtiges Hilfsmittel, das ebenfalls schon Erwähnung fand, ist das Flag AB-BRECHEN, das nach jedem Parser-Durchlauf wieder zurückgesetzt wird. Die praktische Bedeutung dieses "Fähnchens" liegt in der Informationsübermittlung zwischen den Bedingungsmasken. ABBRECHEN setzt man normalerweise, sobald eine Be-

dingungsmaske zutrifft und von ihr eine Reaktion sprich der Aufruf einer Veränderungsmaske mit Testausgabe veranlaßt wurde.

Jede Bedingungsmaske sollte dieses Flag abfragen. Ist es gesetzt, braucht sie nicht mehr zu reagieren, da ihr bereits eine andere Maske zuvorgekommen ist. Andernfalls ruft sie, falls alle anderen Bedingungen zutreffen, ihre Veränderungsmaske auf, die wiederum das Flag ABBRECHEN setzt.

Nach dieser kleinen Wiederholung soll nun der von mir verwendete grundsätzliche Adventure-Aufbau erläutert werden. (Es ist natürlich jedem freigestellt, ein gänzlich eigenes System zu entwickeln.) Dazu betrachten wir die drei Blockbereiche einmal näher.

Block 1

Der erste Block beinhaltet einige Syntaxüberprüfungen. So wird beispielsweise getestet, ob der Eingabesatz möglicherweise gar kein Verb enthält: Verb = "Kein Verb". Trifft dies zu, kann sofort mit einer Fehlermeldung abgebrochen werden. Des weiteren muß überprüft werden, ob das aktuelle Objekt überhaupt sichtbar ist. Dazu sind zwei Masken mit folgenden Bedingungen nötig (! steht für ungleich):

1. Maske:

Objekt1	!	"Kein Objekt"
Aktuelles Objekt Nr. 1	!	"Ich-Raum"
Aktuelles Objekt Nr. 1	!	"Akteur/Raum"
Flag 0	=	"Nicht abbrechen"

2. Maske:

Objekt 1	!	"Kein Objekt"
Objekt 1	!	"unsichtbar"
Flag 0	=	"Nicht abbrechen"

Trifft eine dieser Bedingungsmasken zu, so muß ausgegeben werden "Dieses Objekt sehe ich nicht!" oder vielleicht etwas legerer "Rede lieber von Dingen, die man wirklich sehen kann!". Natürlich ist auch eine allgemeine Formulierung möglich, wie sie bereits in der letzten Folge vorgestellt wurde. Dieselbe Abfrage

muß auch für Objekt 2 erstellt werden.

Nach diesen grundsätzlichen Überprüfungen folgen die Ein-Wort-Befehle des Adventures wie SAVE, LOAD und INVENTUR sowie alle Befehle, die nicht nur innerhalb eines Raumes gelten. Dazu gehören beispielsweise alle Operationen, die sich auf bewegliche Objekte beziehen, also etwa "Nimm Schlüssel" oder "Untersuche Messer".

Es läßt sich übrigens vermeiden, für alle Objekte eine Nimm-, Lege- oder Untersuche-Abfrage zu programmieren, auch wenn diese nicht "nehmbar" (legbar, untersuchbar) sind. Für jedes Objekt, das mitgenommen werden kann, muß natürlich eine Bedingungsmaske der Form

```
Verb      = "Nimm"
Objekt1  = (Name des Objektes)
Objekt2  = "Ich-Raum"
Flag0    = "Nicht abbrechen"
```

programmiert werden. Sind die Bedingungen erfüllt, wird in eine allgemeine "Nehmerprozedur" verzweigt:

```
Aktuelles Objekt Nr. 1 = "Ich-Raum"
Flag0                  = "Abbrechen"
Text: "Du nimmst +AB0001 +OB0001"
```

Hinter alle diese Bedingungsmasken kann man nun eine weitere setzen:

```
Verb      = "Nimm"
Objekt1  = "Kein Objekt"
Objekt2  = "Nicht abbrechen"
```

Diese überprüft, ob ein Satz der Form "Nimm (Objekt)" eingegeben, jedoch noch keine Veränderungsmaske aufgerufen wurde (sonst wäre Flag 0 = "Abbrechen"). Dann handelt es sich mit Sicherheit um ein Objekt, das nicht genommen werden kann. Also verzweigt man in eine Veränderungsmaske:

```
Flag0    = "Abbrechen"
Text: "Du kannst +AB0001 +OB0001 aber nicht nehmen!"
```

Das Weglegen von Objekten läßt sich, auch allgemein, in zwei Masken abhandeln:

1. Maske

```
Verb      = "Leg"
Objekt1  = "Kein Objekt"
```

```
Objekt1  = "Ich-Raum"
Flag0    = "Nicht abbrechen"
```

Trifft dies zu, wird in diese Veränderungsmaske verzweigt:

```
Objekt1  = "Ich-Raum"
Flag0    = "Abbrechen"
Text: "Du legst +AB0001 +OB0001 weg."
```

2. Maske

```
Verb      = "Leg"
Objekt1  = "Kein Objekt"
Objekt2  = "Ich-Raum"
Flag0    = "Nicht abbrechen"
```

Die Veränderungsmaske dazu:

```
Flag0    = "Abbrechen"
Text: "Du hast aber +AB0001 +OB0001!"
```

Wie Sie sehen, lassen sich durch solche allgemeinen Formulierungen viele Abfragen sparen.

Block 2

Der 2. Maskenblock wird vom Programmierer je nach aktuellem Raum gesetzt. Für jeden Raum existiert eine Menge von Bedingungsmasken, die sich nur auf diesen bezieht und nur dann abgearbeitet werden darf, wenn sich der Spieler in ihm befindet. Hierzu gehören "Marschbefehle" ("Gehe nach Norden") und alle Operationen mit unbeweglichen Gegenständen ("Untersuche den Kleiderschrank"). Sie sollten darauf achten, wirklich alle raumspezifischen Operationen auch im jeweiligen Maskenblock abzulegen, da so viel Zeit beim Durchsuchen der Bedingungsmasken sowie unnötige Abfragen gespart werden.

An einem kurzen Beispiel sei ein Raumwechsel verdeutlicht: Der Spieler befindet sich in Raum 2, von dem ein Ausgang nach Norden in Raum 3 führt. Er gibt ein: "Gehe nach Norden". Die Bedingungsmaske, die diesen Satz abfragt, heißt also:

```
Verb      = "Norden"
Flag0    = "Nicht abbrechen"
```

Angenommen, der Maskenbereich, der für Raum 3 zuständig ist, liegt von Maske 120 bis 140. Somit könnte eine dazu passende Veränderungsmaske lauten:

```
Flag0    = "Abbrechen"
BM-BLOCK ANF. 2 = 120
BM-BLOCK ENDE 2 = 140
Aktuelle-Raumnr. = 3
Text: "Du gehst nach Norden in Raum 3."
```

Es wird die aktuelle Raumnummer neu gesetzt. Der 2. Maskenblock wird auf den neuen Bereich eingestellt. Auch hier müssen natürlich nur die Richtungen abgefragt werden, in die man gehen kann. Das übrige erledigt eine Abfrage in Block 3.

Block 3

Hier erfolgt die Endkontrolle beim Durchlauf einer Bedingungsmaske. Es wird beispielsweise geprüft, ob der Spieler eine Richtung einschlagen wollte, die nicht gangbar ist. Dazu sind 4 Bedingungsmasken (für jede Richtung eine) nötig. Das Beispiel für Süden wäre:

```
Verb      = "Süden"
Flag0    = "Nicht abbrechen"
```

Die (allgemeine) Veränderungsmaske dazu:

```
Flag0    = "Abbrechen"
Text: "Nach +VE0001 kannst du aber nicht gehen!"
```

Sie haben sicher schon erkannt, was hier geschieht. Wenn der Spieler die Richtung Süden in einem Raum eingibt, in dem kein derartiger Ausgang existiert, wird dies in der Endabfrage erkannt: Als aktuelles Verb steht "Süden" da, aber es wurde noch keine Veränderungsmaske aufgerufen (Flag 0 = "Nicht abbrechen").

Eine weitere wichtige Endüberprüfung bezieht sich auf fehlende Objekte. Der Fall: Es existiert zwar ein Verb, aber kein Objekt1. Es wurde noch keine Maske aufgerufen. Da alle Ein-Wort-Befehle bereits in Block 1 oder 2 stehen, kann es sich folglich nur noch um die Eingabe eines nicht existenten Objektes oder um einen unvollständigen Eingabesatz handeln. Das Maskenpaar würde also lauten:

Bedingung:

```
Verb      = "Kein Verb"
Objekt1  = "Kein Objekt"
Flag0    = "Nicht abbrechen"
```

Veränderung:

Flag0 = "Abbrechen"
 Text: "Ich kann kein mir bekanntes Objekt finden!"

In Block 3 lassen sich auch viele Abfragen einbauen, die das Adventure "intelligent" erscheinen lassen, da es nicht immer "Das verstehe ich nicht . . ." antworten muß. Gibt der Spieler etwa ein "Öffne den Lichtschalter", so kann der Parser auf diese unsinnige Eingabe mit einer Maske in der Endüberprüfung reagieren:

Bedingung:
 Verb = "Öffne"
 Objekt ! "Kein Objekt"
 Flag0 = "Nicht abbrechen"

Veränderung:

Flag0 = "Abbrechen"
 Text: "So ein Schwachsinn! Wie soll ich denn AB0000 «OB0000 öffnen?»"

Wäre das eingegebene Objekt zu öffnen, so hätte eine vorherige Maske bereits reagiert. Da dies nicht der Fall war, kann also eine Fehlermeldung ausgegeben werden.

Wie Sie sehen, sind der Phantasie des Autors kaum Grenzen gesetzt. Ein Parser kann zu einem fast "intelligenten" Gesprächspartner hochgezüchtet werden. Sollte aber alles versagen und ein Eingabesatz wirklich einmal durch das Abfragenzschlüpfen, so fängt ihn die allerletzte Maske des Blocks 3 ab:

Bedingung:

Flag0 = "Nicht abbrechen"

Veränderung:

Text: "Das kapierst ich nun wirklich nicht."

Die Qualität eines Parsers läßt sich unter anderem daran erkennen, wie oft diese "Notbremse" gezogen werden muß.

Falls Sie den bisherigen Ausführungen nicht ganz folgen konnten, brauchen Sie dennoch nicht gleich alle Hoffnungen zu begraben. Zur Übung sollten Sie mit einem überschaubaren Zweiraum-Adventure beginnen und sich zuerst einen guten Parser zu-

sammenstellen, bevor Sie sich im Gewirr Infocom-artiger Labyrinthverstricken.

In jedem Fall kann es anfänglich zu leichten Frustrationen kommen, wie ich aus eigener leidvoller Erfahrung bestätigen kann. Der Parser macht nämlich genau das, was Sie ihm sagen, und nicht das, was Sie glauben, ihm eigentlich gesagt zu haben. Oft wird sich Ihnen die Frage stellen: "Warum macht er dies nicht und ignoriert jenes?" Möglicherweise werden Sie dann die Fehlerlosigkeit des Programms in Zweifel ziehen. In dieser Beziehung kann ich Sie jedoch beruhigen – mit 98%iger Sicherheit liegt der Fehler **nicht** dort. Wie kommt man aber der Maske auf die Spur? Hier hilft nur eines: Ein Debugger muß her, und den wiederum können Sie sich leicht selbst schreiben. Angenommen, das Programm will eine bestimmte Bedingungsmaske nicht ausführen und Sie verstehen nicht, warum. Es wäre also interessant herauszufinden, welche Bedingung der Maske nicht zutrifft. Damit hätte man ja den Hemmschuh gefunden und könnte ihn beseitigen. Weiterhin nehmen wir an, Sie hätten eine ganz bestimmte Bedingung im Verdacht, nämlich das Verb. Die Prozedur Bmasktest überprüft beim Parsen die Bedingungsmasken. Hier fügen Sie bei der Abfrage des Verbs zwischen die Zeilen "Gosub Vk (B(10)), V (B(49)), Verboode)" und "Endif" folgenden Text ein:

```
If Ok = False
  Print "Maske Nr. ";Nr%;" ist wegen des Verbs nicht erfüllt!"
Endif
```

Nun erhalten Sie während des Spiels nach jeder Eingabe eine Auflistung der Bedingungsmasken, die wegen des Verbs nicht zutreffen. Ist Ihr Sorgenkind darunter, haben Sie den Fehler gefunden. Sie können sich zusätzlich auch noch die Vergleichszahlen V (B(49)) und Verboode aus-

geben lassen, um ganz sicherzugehen.

Auf die gleiche Art können alle andere Bedingungen überprüft werden. Um einen Fehler zu finden, müssen einfach die aufgeführten drei Zeilen mit dem entsprechenden Text vor das endgültige Endif der jeweiligen Bedingungsabfrage gesetzt werden.

Leider steht mir hier nicht der nötige Platz zur Verfügung, um alles so erschöpfend zu klären, daß keine Fragen mehr offenbleiben. Sollten Sie also noch Probleme bei der Programmierung eines Adventures haben, so bitte ich Sie, mir doch einfach zu schreiben. Meine Adresse ist:

Jochen Wegner
 Am Hagdorn 51
 7518 Bretten

Ich würde mich auch sehr über Kritik und Verbesserungsvorschläge von Ihrer Seite freuen. Zudem suche ich noch Programmierer, die Lust haben, eine Farbversion des Adventure-Editors oder eine Routine zur Einbindung von Grafiken zu erstellen. Sollten Sie ein Adventure programmiert haben, das Sie veröffentlichten wollen, so senden Sie es mir doch einfach zu; die Zusammenstellung einer PD-Diskette mit "DTAE"-Adventures ist geplant.

Die Lazy-Finger-Diskette zu diesem Heft (LF 16-8/88) enthält übrigens wie die vorige die vollständige Version des Adventure-Editors, des isolierten Parsers und deren Kompilate. Zusätzlich wird ein Beispiel, nämlich die Umsetzung des kleinen Parser-Adventures aus Heft 1/88, mitgeliefert.

Bevor ich nun schweren Herzens diese Serie beende, soll Ihnen eine Möglichkeit, die Zuverlässigkeit des Editors von 98% auf 99% zu steigern, nicht vorenthalten werden. In der Tat hat sich eine winzige Problemquelle eingeschlichen, die Sie durch Änderung zweier Zeilen in der Prozedur Bmasktest beseitigen können. Die Zeile Nr. 30 (Objekt2-

Abfrage) muß folgendermaßen lauten:

Gosub Vk (B(12), B (51), Objekt2)

Zeile Nr. 37 (Präpositionsabfrage) ändern Sie bitte wie folgt:

Gosub Vk (B(13), P (B(52))), Praep)

Nun bleibt mir nur noch, mich bei all den treuen Lesern zu bedanken, die bis zum Schluß durchgehalten haben und mir treu geblieben sind. Besonderer Dank gebührt all jenen, die mir äglic durch ihre Zuschriften den Briefkasten verstopft, mich aufmuntert und durch Tips zu Verbesserungen angeregt haben. Dank auch an einen gewissen Redakteur, der selbst beim vierten Update nach Redaktionsschluß noch die Nerven behielt.

Kochen Wegner

Nachtrag zum Printer- Set-Loader

(Heft 6/88,
Seiten 60 bis 62)

Wie uns ein aufmerksamer Leser telefonisch mitteilte, befindet sich im Listing von "Printer-Set-Loader" für die 8-Bit-Ataris ein kleiner Fehler, der das Laden von Fremdzeichensätzen verhindert. Betroffen ist auch die Programmversion auf den LF-8-8/88-Disketten, die vor dem 25.5.88 ausgeliefert wurden. Die Bildschirmzeichensätze werden aber einwandfrei geladen, wenn man Zeile 3444 (im Heft-Listing auf S. 62) folgendermaßen ändert:

3444 IF ERR = 138
THEN 3030

Sie müssen also nur das Ungleich- in ein Gleichheitszeichen umwandeln. Wir bitten für den kleinen Schnitzer um Entschuldigung.

Compiler für Adventure- Autoren

"Adventurix", ein Programm mit Ideenreichtum und Professionalität.

Betrachtet man den Markt für Spiele-Software, so stellt man fest, daß sich eine bestimmte Gattung der Computer Games besonders großer Beliebtheit erfreut, nämlich die Adventures. Reisen "per Anhalter durch die Galaxis", die Aufnahmeprüfung in die Gilde der Diebe ("Guild of Thieves") und sogar der Kampf mit einer verflizten, alles beherrschenden Bürokratie ("Bureaucracy") werden in einer wahren Textschlacht, oft noch mit perfekt entworfenen Bildern gesalzen, über Bildschirm und Tastatur ausgetragen.

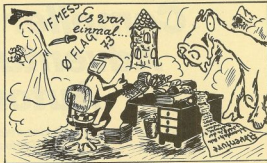
16 Bit

Der Drang, immer tiefer in die Wirren eines Adventures einzudringen und vielleicht sogar der erste zu sein, der die Lösung entdeckt, erfährt immer mehr User. Natürlich ist jeder Adventure-Spieler auch begierig, selbst einmal ein solches Wunderwerk zu verfassen. In diesem Fall sah er sich bis vor kurzer Zeit als Besitzer eines Atari ST völlig alleingelassen. Es war niemandem in den Sinn gekommen, eine Programmierhilfe für Adventures zu schreiben und öffentlich anzubieten. So mußte sich der User selbst in diese recht komplexe Materie einarbeiten und sein eigenes System entwickeln.

Das **ATARI**magazin hat hier als eine der ersten Zeitschriften durch die Schritt-für-Schritt-Darbietung eines GEM-orientierten Adventure-Editors unter GFA-Basic für Abhilfe gesorgt. Seit kurzem ist nun auch auf dem kommerziellen Software-Markt ein entsprechendes Entwicklungssystem, der "Adventurix"-Adventure-Compiler, zu haben. Entwickelt in GFA-Basic und in kompilierter Form angeboten, soll dieses Programm dem Benutzer das Schreiben von Adventures durch eine eigens dafür erstellte Programmiersprache erleichtern.

Zum Lieferumfang gehört außer der Programmdiskette mit dem Compiler, einem Spiel-Run-time-Programm-Modul sowie dem Beispiel-Adventure "Das Schloß" (das sich übrigens auch auf unserer PD-Diskette ST-PD 8 befindet) eine recht ausführliche und verständlich geschriebene Anleitung. "Verständlich" bedeutet, daß jeder, der sich schon einmal oberflächlich, etwa beim Lesen des Artikels über Parser-Programmierung im **ATARI**magazin 1/88, mit dem Aufbau eines Adventures befaßt hat, nach dem Durcharbeiten dieser Anleitung in der Lage sein sollte, mit "Adventurix" ein eigenes Programm zu schreiben.

Ein "Adventurix"-Sourcecode ist in mehrere Bereiche aufgeteilt. In Definitionen kann der Benutzer alle Voreinstellungen für



programminterne Prozeduren und Texte vornehmen. Dies beginnt beim Text, der als Copy-right-Meldung zu Beginn des Adventures ausgegeben wird, und geht über die Startraumnummer

bis hin zu den Antworten auf diverse Fehleingaben. Der Bereich Lexikon enthält den Wortschatz des Spiels. Hier werden alle Schlüsselwörter aufgelistet, die der Parser verstehen soll. Synonyme ordnet man einfach durch ein Gleichheitszeichen zu. Eine typische Zeile lautet also etwa "Nimm = grabsche = faß = halte.". Nun folgt Rooms, ein Bereich, in dem man jedem Raum die Operationen zuweist, die nur dort möglich sind. In Orders werden dann allgemeingültige Befehle vereinbart. Schließlich folgen noch Objects, wo alle Objekte des Adventures enthalten sind, sowie Switches, logische Schalter mit beliebig vielen Zuständen.

Der "Adventure"-Programmierer beschreitet mit seinem Parser-System einen neuen Weg, indem er völlig auf eine Unterteilung in Objekte, Verben, Präpositionen und Schlüsselwörter verzichtet. Dieses System hat trotz seiner enormen Flexibilität leider auch einige Nachteile. So ist es z.B. nicht möglich, Objekte allgemein zu behandeln. Man kann also keine Routine programmieren, die jedesmal, wenn ein im Eingabesatz vorkommendes beliebiges Objekt unsichtbar ist, die Meldung "Den (Die, Das) sehe ich hier aber nicht!" ausgibt, ohne jedes Objekt einzeln abfragen zu müssen. Systembedingt läßt sich auf unvollständige Sätze auch nicht mit der Angabe des

fehlenden Satzteils reagieren (z.B. "In diesem Satz finde ich kein Verb!").

Eine weitere Einschränkung stellt das Fehlen von Flags dar, welche die Sichtbarkeit angeben. Stattdessen werden alle unsichtbaren Objekte in einen speziellen Raum verlegt und, falls notwendig, von dort zurückgeholt. Auf Zählvariablen, die beispielsweise für die Simulation der Zeit unentbehrlich sind, wurde völlig verzichtet.

Die Vorteile des "Adventure"-Compilers liegen eindeutig in seiner Schnelligkeit und einigen komfortablen Routinen, welche die Programmierung eines Adventures erleichtern. So berechnet die GRID-Option bei schachbrettartigem Raumsystem selbständig aus der Himmelsrichtung den neuen Raum. Ein interessantes Extra ist auch die Sprachausgabe für beliebige Kommentare. Mit den Befehlen TAKE, DROP, MOVE und HIDE ist eine unkomplizierte Objektbehandlung möglich; Laden und Speichern des Spielstandes mit SAVE und LOAD stellen ebenfalls kein Problem dar.

Wenn man einmal von den genannten Mankos absieht, zeugt die Realisation des "Adventure"-Compilers von großem Ideenreichtum und Professionalität. Der Autor, der dieses System in mehreren Jahren entwickelt hat, arbeitet bereits an einer verbesserten Version des Programms. Diese will er in konstruktiver Zusammenarbeit mit den Usern erstellen. Jeder Käufer wird mit den neuesten Updates versorgt. Für die Zukunft ist beispielsweise die Simulation von Personen im Adventure geplant, mit denen sich der Spieler unterhalten kann. Der Preis von 149.50 DM erscheint zwar etwas hoch, ist aber aufgrund der Leistungsmerkmale des Systems durchaus vertretbar.

Benagquelle:
Deitel Platz
Modemmarkt 5
4500 Osnabrück

Jochen Wegner

Martins Textstar V.4.0

Die Textverarbeitung für
den ST mit Farbmonitor oder anderem Monitor, der die mittlere Auflösung bietet (z.B. Fernsehgerät), benötigt 520 KByte-RAM und 708 in ROM oder mehr Speicherplatz.

Martins Textstar V.4.0 erhielt einen neuen Editor und bietet viele Spezialfunktionen z.B.:
Formularmodus, Berichtsform, anspringbare Markern, Block, Belegung der P-Fasten, ... aber auch Gags wie:
Messung der Anzahl pro Minute, der Geschwindigkeit des Druckers oder der Diskettenstation, Stundenplan Ausdruck, umfangreicher Tischrechner!

Anpassung an 9", 10" und 24-Nadel-Drucker	Antje Schneider Programmierer Eliastatr. 6 D-3953 Colbe Tel.: 06421-62671
---	---

Lieferung nach Überprüfung eines Schechs oder per Nachnahme, dann zuzügl. 6,-DM

Die vierte Folge von S.A.M. bringt zwei weitere, kurze Utilities, nämlich einen Monitor und eine Accessory-Verwaltung. Die beiden Programme funktionieren natürlich wieder nur in Zusammenhang mit den anderen Teilen von S.A.M.! Tippen Sie die beiden Utilities mit der "AMD" ab. Die fertigen Files müssen mit folgenden Namen auf der S.A.M.-Systemdiskette aus den vorhergehenden Folgen abgespeichert werden:

Listing 1 (Monitor):
MONITOR.OBJ

Listing 2 (Auxiliary Info):
INFO.OBJ

Danach sollten Sie Ihre Sicherheitskopie wieder auf den neuesten Stand bringen. Nun sei die Bedienung beider Utilities kurz erläutert.

Utility 4 (Monitor)

Mit diesem kleinen Monitor können Sie Speicherbereiche anschauen und ändern sowie Maschinenprogramme laden und abspeichern.

A) FILL

Füllt den angegebenen Speicherbereich mit dem gewünschten Wert (hexadezimale Eingabe wie bei allen anderen Funktionen).

B) CHANGE

Nach der Eingabe der Adresse wird deren Speicherinhalt angezeigt. Sie können nun einen neuen Wert eintippen. Danach kommt die nächste Adresse zur Darstellung. Mit der ESC-Taste wird diese Funktion verlassen.

C) FILE

LOAD: Lädt ein Maschinenprogramm im DOS-Format.

SAVE: Speichert ein Maschinenprogramm ab der eingegebenen Adresse.

D) DUMP

ASC-DUMP: Zeigt den gewählten Speicherbereich in Hexadezimal- und ASC-Code.

Monitor und Accessories

Teil 4 unserer Serie ergänzt S.A.M. um zwei nützliche Utilities.

8 Bit

SCREEN-DUMP: Zeigt den gewählten Speicherbereich in Hexadezimal- und Bildschirmcode.

BINÄR-DUMP: Zeigt den gewählten Speicherbereich in Hexadezimal- und Binärcode.

E) EXIT

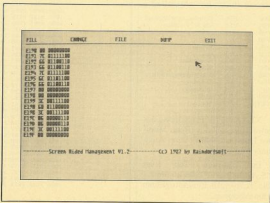
JMP ADDRESS: Springt zum Maschinenprogramm an der angegebenen Adresse und führt dieses aus. Es darf nicht mit RTS enden.

JSR ADDRESS: Springt zu dem Maschinenprogramm an der angegebenen Adresse und führt dieses aus. Es muß mit RTS enden.

EXIT: Springt ins S.A.M.-Hauptmenü.

Utility 5 (Auxiliary Info)

Hier handelt es sich um ein Accessory-Verwaltungsprogramm. Es bietet die Möglichkeit, Erweiterungen (Accessories) nachzuladen. Nach seiner Anwahl werden alle Files mit dem Extender



Zugriff auf den Speicher bietet der Monitor von S.A.M.

.ACC, die auf der Systemdiskette enthalten sind, angezeigt. Sie können nun eines davon selektieren. Dieses wird dann geladen und gestartet.

In der Grundversion von S.A.M. gibt es nur ein Accessory. Es heißt INFO.ACC und befindet sich auf der Leserdiskette. Es wird nicht zum Abtippen angeboten, da es sich nur um eine Kurzanleitung für das gesamte Screen Aided Management handelt. Möglich ist aber, daß später Erweiterungen für S.A.M. folgen. Man denke nur an so verlockende Dinge wie "S.A.M.-Publisher" oder "S.A.M.-Composer"!

Sie können auch eigene Accessories schreiben und auf der Systemdiskette abspeichern. Dabei muß es sich um ganz normale Maschinenprogramme im DOS-Format handeln, die ab \$8400 lauffähig sein müssen. (Auch die Startadresse muß \$8400 sein!) Zusammengesetzte Files (Compound Files) sind übrigens nicht zulässig.

Auf die Benutzung von S.A.M.-Routinen (z.B. Window-Verwaltung, 80-Zeichen-Handling) werden wir im letzten Teil eingehen. Im Anschluß folgt noch ein Speicherplan, der sowohl für die Benutzung des Monitors als auch für die Erstellung eigener Accessories nützlich ist.

0000	-	05FF	Betriebssystem-Vektoren
0600	-	06FF	S.A.M.-Variablen
0700	-	07FF	DISK
1100	-	21FF	frei
2400	-	25FF	S.A.M.
2600	-	2FFF	frei
3000	-	31FF	Zeichensatz
3400	-	37FF	Player
3800	-	38FF	S.A.M.-Vektortabelle
3900	-	6000	S.A.M.
6100	-	71FF	Bildschirm
8000	-	XXXX	Utility
XXXX	-	8FFF	frei

XXXX ist die Endadresse des jeweiligen Utilities. Beim Monitor lautet sie \$88FF, beim Auxiliary Info \$83FF.

Im nächsten Teil folgt "S.A.M.-Texter", das komfortable Textverarbeitungsprogramm zum Abtippen.

Andreas Binner und Harald Schönfeld



S.A.M. 4, Listing 1

```

1000 2000 2000 2000 2000 2000 2000 2000 2000 2000
1001 KJCE 080V 1YKJ 080D 080E 080F 0810 0811
1002 0807 0808 0809 080A 080B 080C 080D 080E
1003 080F 0810 0811 0812 0813 0814 0815 0816
1004 0817 0818 0819 081A 081B 081C 081D 081E
1005 081F 0820 0821 0822 0823 0824 0825 0826
1006 0827 0828 0829 082A 082B 082C 082D 082E
1007 082F 0830 0831 0832 0833 0834 0835 0836
1008 0837 0838 0839 083A 083B 083C 083D 083E
1009 083F 0840 0841 0842 0843 0844 0845 0846
1010 0847 0848 0849 084A 084B 084C 084D 084E
1011 084F 0850 0851 0852 0853 0854 0855 0856
1012 0857 0858 0859 085A 085B 085C 085D 085E
1013 085F 0860 0861 0862 0863 0864 0865 0866
1014 0867 0868 0869 086A 086B 086C 086D 086E
1015 086F 0870 0871 0872 0873 0874 0875 0876
1016 0877 0878 0879 087A 087B 087C 087D 087E
1017 087F 0880 0881 0882 0883 0884 0885 0886
1018 0887 0888 0889 088A 088B 088C 088D 088E
1019 088F 0890 0891 0892 0893 0894 0895 0896
1020 0897 0898 0899 089A 089B 089C 089D 089E
1021 089F 08A0 08A1 08A2 08A3 08A4 08A5 08A6
1022 08A7 08A8 08A9 08AA 08AB 08AC 08AD 08AE
1023 08AF 08B0 08B1 08B2 08B3 08B4 08B5 08B6
1024 08B7 08B8 08B9 08BA 08BB 08BC 08BD 08BE
1025 08BF 08C0 08C1 08C2 08C3 08C4 08C5 08C6
1026 08C7 08C8 08C9 08CA 08CB 08CC 08CD 08CE
1027 08CF 08D0 08D1 08D2 08D3 08D4 08D5 08D6
1028 08D7 08D8 08D9 08DA 08DB 08DC 08DD 08DE
1029 08DF 08E0 08E1 08E2 08E3 08E4 08E5 08E6
1030 08E7 08E8 08E9 08EA 08EB 08EC 08ED 08EE
1031 08EF 08F0 08F1 08F2 08F3 08F4 08F5 08F6
1032 08F7 08F8 08F9 08FA 08FB 08FC 08FD 08FE
1033 08FF 0900 0901 0902 0903 0904 0905 0906
1034 0907 0908 0909 090A 090B 090C 090D 090E
1035 090F 0910 0911 0912 0913 0914 0915 0916
1036 0917 0918 0919 091A 091B 091C 091D 091E
1037 091F 0920 0921 0922 0923 0924 0925 0926
1038 0927 0928 0929 092A 092B 092C 092D 092E
1039 092F 0930 0931 0932 0933 0934 0935 0936
1040 0937 0938 0939 093A 093B 093C 093D 093E
1041 093F 0940 0941 0942 0943 0944 0945 0946
1042 0947 0948 0949 094A 094B 094C 094D 094E
1043 094F 0950 0951 0952 0953 0954 0955 0956
1044 0957 0958 0959 095A 095B 095C 095D 095E
1045 095F 0960 0961 0962 0963 0964 0965 0966
1046 0967 0968 0969 096A 096B 096C 096D 096E
1047 096F 0970 0971 0972 0973 0974 0975 0976
1048 0977 0978 0979 097A 097B 097C 097D 097E
1049 097F 0980 0981 0982 0983 0984 0985 0986
1050 0987 0988 0989 098A 098B 098C 098D 098E
1051 098F 0990 0991 0992 0993 0994 0995 0996
1052 0997 0998 0999 099A 099B 099C 099D 099E
1053 099F 09A0 09A1 09A2 09A3 09A4 09A5 09A6
1054 09A7 09A8 09A9 09AA 09AB 09AC 09AD 09AE
1055 09AF 09B0 09B1 09B2 09B3 09B4 09B5 09B6
1056 09B7 09B8 09B9 09BA 09BB 09BC 09BD 09BE
1057 09BF 09C0 09C1 09C2 09C3 09C4 09C5 09C6
1058 09C7 09C8 09C9 09CA 09CB 09CC 09CD 09CE
1059 09CF 09D0 09D1 09D2 09D3 09D4 09D5 09D6
1060 09D7 09D8 09D9 09DA 09DB 09DC 09DD 09DE
1061 09DF 09E0 09E1 09E2 09E3 09E4 09E5 09E6
1062 09E7 09E8 09E9 09EA 09EB 09EC 09ED 09EE
1063 09EF 09F0 09F1 09F2 09F3 09F4 09F5 09F6
1064 09F7 09F8 09F9 09FA 09FB 09FC 09FD 09FE
1065 09FF 0A00 0A01 0A02 0A03 0A04 0A05 0A06
1066 0A07 0A08 0A09 0A0A 0A0B 0A0C 0A0D 0A0E
1067 0A0F 0A10 0A11 0A12 0A13 0A14 0A15 0A16
1068 0A17 0A18 0A19 0A1A 0A1B 0A1C 0A1D 0A1E
1069 0A1F 0A20 0A21 0A22 0A23 0A24 0A25 0A26
1070 0A27 0A28 0A29 0A2A 0A2B 0A2C 0A2D 0A2E
1071 0A2F 0A30 0A31 0A32 0A33 0A34 0A35 0A36
1072 0A37 0A38 0A39 0A3A 0A3B 0A3C 0A3D 0A3E
1073 0A3F 0A40 0A41 0A42 0A43 0A44 0A45 0A46
1074 0A47 0A48 0A49 0A4A 0A4B 0A4C 0A4D 0A4E
1075 0A4F 0A50 0A51 0A52 0A53 0A54 0A55 0A56
1076 0A57 0A58 0A59 0A5A 0A5B 0A5C 0A5D 0A5E
1077 0A5F 0A60 0A61 0A62 0A63 0A64 0A65 0A66
1078 0A67 0A68 0A69 0A6A 0A6B 0A6C 0A6D 0A6E
1079 0A6F 0A70 0A71 0A72 0A73 0A74 0A75 0A76
1080 0A77 0A78 0A79 0A7A 0A7B 0A7C 0A7D 0A7E
1081 0A7F 0A80 0A81 0A82 0A83 0A84 0A85 0A86
1082 0A87 0A88 0A89 0A8A 0A8B 0A8C 0A8D 0A8E
1083 0A8F 0A90 0A91 0A92 0A93 0A94 0A95 0A96
1084 0A97 0A98 0A99 0A9A 0A9B 0A9C 0A9D 0A9E

```

1005 BHFU BDDG YJOM YJTR ZBKK ZJFR 31621
 1006 CERJ UNLJ YRIV XBNH TWPJ IJXH 30774
 1007 KART BPHD BHKH YDFH HSDT RPTI 30010
 1008 BDTX BTFH BJKH IHFH YRDF IUDJ 306052
 1009 DMDH BTFP BMYD MVDI YKMT BFDZ 30747
 1000 BHKH YDFH BPHD YRDF BGLH IJVT 300558
 1001 HXKJ BZDF BZDF IJVF BUKJ BTKB 30781
 1002 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31044
 1003 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31145
 1004 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30621
 1005 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31580
 1006 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31250
 1007 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31413
 1008 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31587
 1009 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31489
 1100 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31527
 1101 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31250
 1102 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30149
 1103 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30811
 1104 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31400
 1105 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31120
 1106 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31717
 1107 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30810
 1108 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30240
 1109 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32371
 1110 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31687
 1111 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31332
 1112 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30689
 1113 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30839
 1114 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31404
 1115 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30402
 1116 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30555
 1117 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31095
 1118 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31230
 1119 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30897
 1120 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31525
 1121 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31483
 1122 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32434
 1123 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30843
 1124 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30844
 1125 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30845
 1126 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30846
 1127 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30847
 1128 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32581
 1129 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30849
 1130 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32452
 1131 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32784
 1132 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30852
 1133 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30662
 1134 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30854
 1135 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30855
 1136 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33278
 1137 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33887
 1138 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32000
 1139 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30839
 1140 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32861
 1141 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32823
 1142 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33475
 1143 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33007
 1144 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33211
 1145 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33065
 1146 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33473
 1147 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32817
 1148 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33325
 1149 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33499
 1150 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32779
 1151 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33325
 1152 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33499
 1153 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32844
 1154 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32384
 1155 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30839
 1156 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32917
 1157 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33077
 1158 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32745
 1159 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32979
 1160 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32086
 1161 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31286
 1162 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32086
 1163 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32083
 1164 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32723
 1165 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31679
 1166 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30680
 1167 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32087
 1168 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30018
 1169 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30018
 1170 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33300
 1171 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31400
 1172 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32016
 1173 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33493
 1174 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33894
 1175 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32325
 1176 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32386
 1177 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33897
 1178 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32490
 1179 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33100
 1180 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32386
 1181 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32995
 1182 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1183 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1184 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1185 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1186 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1187 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1188 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1189 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1190 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1191 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1192 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1193 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1194 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1195 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1196 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1197 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1198 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1199 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1200 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622

S.A.M. 4, Listing 2

1000 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31740
 1001 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31720
 1002 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31489
 1003 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30523
 1004 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30706
 1005 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31084
 1006 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32049
 1007 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31049
 1008 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1009 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1010 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30270
 1011 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30729
 1012 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1013 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31593
 1014 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31044
 1015 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1016 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30773
 1017 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31691
 1018 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31414
 1019 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31057
 1020 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31381
 1021 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31691
 1022 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30407
 1023 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1024 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30120
 1025 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30609
 1026 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31440
 1027 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31041
 1028 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31590
 1029 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32081
 1030 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30462
 1031 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32391
 1032 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32392
 1033 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32393
 1034 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32394
 1035 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32745
 1036 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32746
 1037 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31446
 1038 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30589
 1039 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1040 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622
 1041 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32081
 1042 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31699
 1043 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32377
 1044 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31133
 1045 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30859
 1046 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 30444
 1047 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32061
 1048 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32360
 1049 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32360
 1050 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32361
 1051 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32391
 1052 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32392
 1053 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32393
 1054 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32394
 1055 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 32462
 1056 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 33950
 1057 BZDF IJVF BUKJ BTKB IJVF BUKJ 31622

Das Tonband im RAM

Einbindung von Sound-Samples in Programme ist das Thema dieser Assemblerecke.

In dieser Folge der ST-Assemblerecke geht es, wie bereits beim letzten Mal angekündigt, um die Verarbeitung von digitalen Sounds.

Bekanntlich besitzt der ST ja den gleichen schwachen Soundchip, über den auch Schneider CPC und MSX-Rechner verfügen. Dadurch sind die Möglichkeiten der Sound-Produktion natürlich stark eingeschränkt. Nun können Klänge und Geräusche aber auch durch Soundsampling aufgenommen, im Computer festgehalten und (eventuell verremdet) wieder ausgegeben werden, wofür sich der ST wegen seines riesigen RAM-Speichers sehr gut eignet.

16 Bit

Dazu müssen die normalerweise analogen Schallschwingungen in digitale Werte gewandelt werden. Diese Aufgabe übernimmt ein Soundsampler. Er tastet mit einer bestimmten Frequenz die Lautstärke eines Geräusches ab und schreibt deren Wert in den Speicher. Um nun einen guten Klang zu erhalten, braucht man eine ausreichend hohe Abtastfrequenz. Außerdem muß die Auflösung der Lautstärkewerte fein genug sein, da bei einer feineren Auflösung auch feinere Abstufungen der erzeugten Schallschwingungen möglich sind.

Professionelle Sampler, die beispielsweise in Studios eingesetzt werden, benutzen daher Abtastfrequenzen von ca. 40 kHz bei einer Auflösung von 16 Bit. Dies bedeutet jedoch, daß bei Stereo-Aufnahmen pro Sekunde 160 KByte "verschlungen" werden. Deshalb benutzen auch fast alle ST-Sampler nur eine Auflösung von 8 Bit, wodurch der Speicherverbrauch schon halbiert wird, ohne daß der Klang dadurch deutlich schlechter wird. Da außerdem auch nur Mono-Aufnahmen möglich sind, wird der Speicheraufwand nochmals halbiert. In unseren Beispielen wollen wir für die Aufnahme eine Auflösung von 8 Bit bei einer Frequenz von 40 kHz, für die Wiedergabe jedoch nur 6 Bit bei 10 kHz benutzen. Das bedeutet, daß die für die Klangqualität verantwortliche Abtastfrequenz sehr niedrig ist, wodurch wir natürlich keinen CD-Klang mehr erwarten dürfen. Allerdings wird für die meisten Spiele, die Soundsampling einsetzen, ebenfalls eine solche niedrige Frequenz gewählt. Es werden dadurch nämlich nur 10 KByte pro Sekunde verbraucht, und so läßt sich schon eine ganze Menge kurzer Sound-Effekte in einem Programm unterbringen.

Der Klang des hier besprochenen Abspielprogramms wird jedoch deutlich besser sein als der anderer mit 10 kHz arbeitender Programme. Wir nehmen ja den

Sound zunächst mit 40 kHz auf, um dann immer den Durchschnitt von je vier Bytes zu bilden. Die dabei errechneten Mittelwerte legen wir nun unserer Wiedergabe zugrunde. Auf diese Weise erhalten wir schon bessere und naturgetreuere Werte, als wenn wir von vornherein mit nur 10 kHz aufgenommen hätten. Außerdem werden die so gewonnenen Werte noch durch eine Art digitalen Tiefpaßfilter geschickt, der die hohen Frequenzen, die für Rauschen, Pfeifen usw. verantwortlich sind, abschwächt. Danach haben wir Sound-Daten vorliegen, die besser sind als so manche, die mit doppelter Frequenz aufgenommen wurden.

Nachdem also der erste Schritt getan ist und der Sound gesampelt auf Disk vorliegt (Frequenz 40 kHz, Auflösung 8 Bit), lassen wir unser Filterprogramm darauf los, das uns die Daten in die richtige Form bringt (Listing 1).

Zuerst werden die Sound-Daten in den Speicher geladen. Natürlich darf das dazu benutzte Soundfile nicht zu lang sein. Danach kopieren wir den gesamten Bereich von Buffer1 (40 kHz) nach Buffer2 (10 kHz), wobei der Sound entsprechend verarbeitet wird. Zunächst sind dafür immer je 4 aufeinanderfolgende Werte zu addieren. Die Ergebnisse werden dann gleich wieder durch vier geteilt, wodurch wir genaue Mittelwerte bekommen. Diese werden in Buffer2 geschrieben.

Jeden Wert vergleichen wir mit dem jeweils vorhergehenden, wobei in Register D1 der aktuelle und in D2 der vorherige Wert steht. Wenn der alte Wert größer ist als der neue, wird zum Label SECOND: verzweigt, ansonsten wird überprüft, ob der aktuelle Wert um mehr als 18 größer ist. Wenn ja, dann wird er um 5 erniedrigt. Das bedeutet, daß im Falle eines großen Sprunges von einem Wert zum nächsten, was eine hohe Frequenz, also etwa ein Rauschen oder ähnliches cha-

rakterisiert, dieser vermindert wird. Beim Label SECOND: passiert im Prinzip genau das gleiche wie zuvor, nur ist diesmal eben der alte Wert der größer. Daher muß eventuell zum neuen 5 addiert werden. Diese Prozedur wird nun für alle Werte durchlaufen, wodurch die Sound-Daten auf das neue 10-kHz-Format gebracht werden.

Als nächstes kommen wir zu unserem wichtigsten Programm, dem Sample-Player, der das Abspielen des Sounds über den ST-Soundchip vornimmt. Zuerst werden natürlich wieder die Daten in den Speicher geladen. Danach schalten wir per TOS-Aufruf in den Supervisor-Modus um. Nun wird der Soundchip mit den Ausgangswerten initialisiert. Dazu wird in die Sound-Register 0 bis 5 der Wert 255 geschrieben, wodurch wir alle Kanäle auf die niedrigste Frequenz einstellen. In Register 6 sowie 8 bis 10 schreiben wir eine Null. Bei Register 7 bedarf es einer kleinen Sonderbehandlung: Zuerst werden alle Bits bis auf die oberen beiden gelöscht, um danach die unteren sechs wieder zu setzen. Als nächstes folgt schon die eigentliche Sample-Play-Routine, in der zunächst die Register 4 und 5 des MFP zwischengespeichert werden, da diese vorübergehend neue Werte erhalten. Danach verändern wir das Statusregister so weit, daß die Interrupt-Maske auf 5 gesetzt wird. Dadurch werden der VBL- und der HBL-Interrupt verhindert. Das ist notwendig, um Beeinträchtigungen durch diese Interrupts auszuschließen. Ansonsten würde ja für die Dauer eines solchen IRQ kein Sound gespielt. Außerdem werden in den Interrupt-Enable-Registern des MFP alle Interrupt-Quellen gesperrt.

Nun beginnt die eigentliche Ausgaberroutine, die im Listing recht ausführlich dokumentiert ist. Im Register D6 wird dabei kurz vor dem Label VERZ: die Ausgabefrequenz eingestellt, wobei der angegebene Wert ei-

ner Frequenz von ca. 10 kHz entspricht. Zum Schluß werden noch alle Register wiederhergestellt, bevor die Ausgaberroutine beendet ist. Im Demo-Listing wird jetzt wieder zum Anfang der Ausgabe zurückgesprungen; der Sound erklingt von neuem.

Nachdem wir nun die beiden wichtigsten Programme zur Benutzung gesampelter Sounds kennengelernt haben, soll jetzt die Realisierung einiger Effekte ins Blickfeld rücken. Der einfachste aller Tricks ist das Rückwärtsspielen eines Sounds. Dazu müssen nur die gespeicherten Daten in umgekehrter Reihenfolge zur Ausgabe kommen. Um nun ein Scratching zu erzeugen, das durch das schnelle Vor- und Zurückdrehen einer Schallplatte entsteht, muß ein kurzes Sample mehrmals hintereinander vorwärts sowie rückwärts abgespielt werden, bevor der Sound normal weiterläuft. Auch der Stotter-Effekt, wie man ihn beispielsweise bei "Max Headroom" oder der bekannten (und beliebten?) "Cora"-Radiowerbung hören kann, ist sehr einfach zu realisieren. Dazu muß ja nur ein kurzes Stück (Wortanfang usw.) mehrmals hintereinander gespielt werden.

Als nächstes folgt das schnellere bzw. langsamere Abspielen. Lassen wir beispielsweise ein kurzes Stück, in dem ein Wort gesagt wird, einfach schneller laufen, indem wir die Ausgabefrequenz erhöhen, so erhalten wir zwar ein schneller gesprochenes Wort, es tritt jedoch gleichzeitig der Mickymaus-Effekt auf. Das heißt, daß die Stimme, die vorher normal klang, jetzt viel höher ist. Natürlich kann auch dies ein gewünschter Effekt sein, doch wir wollen hier zunächst das Beschleunigen bei gleichbleibender Tonhöhe betrachten. Dazu müssen nämlich nur Teile aus dem Original-Sound beim Abspielen weggelassen werden. Es werden also beispielsweise nach jedem 10. Byte zwei Bytes ausgelassen. Dadurch bleibt die Stim-

me annähernd gleich, obwohl wir eine deutlich schnellere Wiedergabe erhalten. Der Nachteil dieser Methode ist jedoch, daß die Qualität des Sounds darunter leidet, da wir ja eine gewisse Anzahl von Soundinformationen einfach weglassen. Außerdem darf die Geschwindigkeitssteigerung nicht allzu groß sein, da sonst der Sound irgendwann zu undeutlich wird.

Bei der langsameren Wiedergabe eines Wortes oder Musikstücks haben wir ähnliche Probleme wie zuvor. Spielen wir einen Sound einfach langsamer, also mit einer niedrigeren Abspielfrequenz ab, so erhalten wir einen tieferen, brummigen Sound. Wird die Stimme sehr langsam wiedergegeben, so hört man eine knarrende, metallisch klingende Stimme. Auch dies sind wiederum Effekte, die genutzt werden können; wollen wir jedoch eine Stimme nur langsamer machen, ohne ihren Charakter zu verändern, so müssen wir genau das Gegenteil von dem tun, was zur Beschleunigung erforderlich war. Wir lassen die Abspielfrequenz gleich und fügen nach jeweils ein paar Bytes einige zusätzliche ein. Das kann beispielsweise so aussehen, daß wir nach jedem zehnten Byte das neunte und zehnte noch einmal spielen. Dadurch wird unser Klang zwar wieder schlechter, aber gleichzeitig bekommen wir eine langsamere Ausgabe.

Als nächstes kommen wir zum Mischen zweier digitalisierter Stücke. Da wir immer nur einen Sound auf einmal spielen können, müssen wir die Daten der beiden Samples vor dem Abspielen mischen, um diese "synchron" spielen zu können. Das Mischen von zwei digitalen Stücken geht an sich recht einfach vor sich. Es werden jeweils zwei Bytes addiert; das Ergebnis teilt man dann durch zwei. Wenn wir dies jedoch mit den normalen Sound-Daten machen, so würden wir in erster Linie ein starkes Rauschen erhalten, das nur ent-

fernt an die ursprünglichen Klänge erinnert. Wir haben nämlich noch nicht berücksichtigt, daß wir ja "positive" und "negative" Lautstärken haben. Das heißt, daß jede Schwingung um einen Nullpunkt oszilliert. Deshalb müssen wir beim Addieren zweier Sounds auch positive und negative Werte berücksichtigen. Dazu teilen wir zuerst alle Bytes der beiden Stücke durch zwei. Dann ermitteln wir den Durchschnitt aller Werte eines Sounds, welcher dann den Nullpunkt bildet. Danach subtrahieren wir diesen Wert von allen Bytes des jeweiligen Stückes. Jetzt können wir endlich die beiden Sounds Byte für Byte addieren und danach zu dem Ergebnis den Wert 128 hinzufügen.

Damit haben wir tatsächlich die beiden Stücke gemischt, wobei natürlich wiederum Qualitätseinbußen zu vermeiden sind. Diese halten sich jedoch in Grenzen.

Auch ein weiterer Effekt ist relativ einfach zu bewerkstelligen, die Simulation eines anlaufenden Plattenspielers. Dazu muß nur die Ausgabegeschwindigkeit immer weiter erhöht werden, bis der normale Wert erreicht ist. Das kann man sehr gut mit Hilfe einer Programmschleife machen. Sie hat die Aufgabe, den Verzögerungswert in der Ausgaberroutine so lange herunterzuzählen, bis das Ziel erreicht ist.

Zum Schluß noch ein paar Worte zur effektiven Speicherung der Sound-Daten. Da wir in unserem Sample-Player ja nur 6 Bits pro Byte benutzen, können wir unsere Daten-Files um ein

Viertel kürzen. Dazu werden die Daten einfach von einer kurzen Routine so hintereinandergewickelt, daß je vier alte Bytes in drei neue passen. Natürlich brauchen wir dann auch noch eine "Entpack"-Routine, die unsere Daten vor der Wiedergabe in ihre ursprüngliche Form zurückversetzt. Diese beiden Routinen dürften allerdings keine Probleme bereiten. Durch das Packen

der Soundfiles ist es möglich, mehr digitalisierten Sound auf einer Diskette unterzubringen, was ja zumindest bei einseitigen Laufwerken mit nur 360 KByte recht willkommen ist.

Damit wären wir für diesmal am Schluß angelangt. Ich hoffe, daß Sie viel Erfolg beim Verarbeiten Ihrer digitalisierten Sounds haben. Für diejenigen, die keinen eigenen Sampler besitzen, dürfte die Lazy-Finger-Diskette zu diesem Heft (LF 16-8/88) interessant sein. Dort findet sich neben den üblichen

Quell- und Objektdateien auch ein Sample-Daten-File zu den Programmen dieser Assembler-cke. Ein kleiner Blick über den Zaun sei gestattet: In den nächsten Heften wird noch wiederholt von Soundsampling die Rede sein, und alle "Remix"-Freunde unter ST-Usern wie auch 8-Bit-Freaks sollen dabei auf ihre Kosten kommen. Alle Interessierten mögen also schon einmal prophylaktisch ihre Ohren vorwärmen.

Christian Rduch

Sample-Filter-Programm

```

;
; Sample-Filter Programm
;
; (c) By Christian Rduch 1988
;
;
; Sounddaten müssen in 4 KHz
; Format im File Sound40.s
; vorliegen!
;
error1:
move.w #2, -(sp) ;file laden
move.l #file1, -(sp)
move.w #536, -(sp)
trap #1
add.l #8, sp
tst.w d0
bmi error1
move.w d0, handle
move.l #buffer1, -(sp)
move.l #161412, -(sp) ;Länge des
;48 KHz Stückes
move.w handle, -(sp) ;161412 Bytes
trap #1
add.l #12, sp
tst.l d0
bmi error1
move.w handle, -(sp)
move.w #536, -(sp)
trap #1
addq.l #4, sp
tst.w d0
bmi error1

nainprg:
move.l #buffer1, a0 ;48 KHz Bereich
move.l #buffer2, a1 ;16 KHz Bereich
move.l #40352, d0
loop1:
moveq #0, d1 ;Register
moveq #0, d2 ;löschen
moveq #0, d3
moveq #0, d4
move.b (a0)+, d1 ;und je ein
move.b (a0)+, d2 ;Soundbyte

```

```

move.b (a0)+,d3      ;laden
move.b (a0)+,d4      ;oder den ORG-
                    ;Befehl weglesen.
add.w d2,d1          ;alle 4 Bytes
add.w d3,d1          ;aufaddieren
add.w d4,d1          ;
lsr.w #1,d1          ;dann durch 4
move.l a1,a2         ;teilen
move.b -(a2),d2     ;vorheriges
sub.b d1,d2         ;Byte mit dem
                    ;neuen
                    ;vergleichen
bni second          ;
cnp.b #18,d2        ;Diff. >18 ?
bit normal          ;nein
add.b #5,d1         ;ja, dann +5
bra normal          ;weiter
second:
move.b (a2),d2      ;
move.b d1,d3        ;
sub.b d2,d3         ;
cnp.b #18,d3        ;Diff >18 ?
bit normal          ;nein
sub.b #5,d1         ;ja, dann -5
normal:
move.b d1,(a1)+     ;neuen Wert in
subq.l #1,d0        ;10 Khz Bereich
                    ;schreiben
bpl loop1

error3:              ;10 Khz File
move.w #0,-(sp)     ;abspeichern
move.l #file3,-(sp)
move.w #52c,-(sp)
trap #1
addq.l #0,sp
tst.w d0
bni error3
move.w d0,handle
move.l #buffer2,-(sp)
move.l #40354,-(sp) ;Länge nur noch
move.w handle,-(sp) ;40354 Bytes
move.w #548,-(sp)
trap #1
add.l #12,sp
tst.l d0
bni error3
move.w handle,-(sp)
move.w #53e,-(sp)
trap #1
addq.l #4,sp
tst.w d0
bni error3

ende:jmp ende       ;alles Fertig!

file1:dc.b"sound0.s",0,0
even
file3:dc.b"sound10.s",0,0
even
handle:dc.w0

org$40000           ;diesen Wert
                    ;eventuell
                    ;anpassen !!!

```

```

                    ;oder den ORG-
                    ;Befehl weglesen.
buffer1:
blk.b40353,0
blk.b40353,0
blk.b40353,0
blk.b40353,0
buffer2:
blk.b40254,0
bra samplermain    ;zur Ausgabe
start2:
move.b d3,$ffff800 ;Register
move.b d4,$ffff800 ;Wert
bra start1

samplermain:
move.b $ffffa07,old7 ;HFP-Register4
move.b $ffffa09,old9 ;und 5 sichern
and.w #x11110001111111,src ;
sr.w #x1010000000,src ;Statusregister
                    ;modifizieren
                    ;(Keine Irqs)
                    ;auch HFP-Irqs
                    ;sperrn
move.b #64,$ffffa09 ;Wertetabelle
move.l #werte,a1    ;für Soundwerte
play1:
move.l anfang,a2   ;Start in a2
move.l ende,a3     ;Ziel in a3
ausgabe:
move.w #52,d6      ;verzögerung
                    ;für 10 Khz
dbrw d6,verzögerung
move.b (a2)+,d5    ;
cnp.l a2,a2        ;Schon alles
bgt endeplay      ;gespielt ?
play2:
and.w #x11111100,d5 ;Soundbyte
move.w d5,d1       ;wird verdrei-
lsl.w #1,d1        ;facht, damit
add.w d1,d5        ;der richtige
                    ;Dreiersack
                    ;in die Sound-
                    ;Register kommt
move.l (a1,d5),d1-d3 ;Ja Register-
                    ;nummer und
                    ;Wert je in
                    ;einen Langwert
                    ;sind, können
                    ;sie auf einmal
                    ;geschrieben
                    ;werden. Außer-
                    ;dem entspricht
                    ;Adresse
                    ;$ffff8004 der
                    ;Adresse
                    ;$ffff8000 usw.
                    ;nächstes Byte
endeplay:
move.b old7,$ffffa07 ;alte HFP-Irqs
move.b old9,$ffffa09 ;
move.w #52308,src  ;normales
                    ;Statusregister
ende1:bra vorinit2 ;wieder alles
                    ;von vorne

```


Neues vom Viren-Schlachtfeld

Angespornt durch das lebhaftere Interesse, das mein Viren-Artikel (**ATARI magazin** 6/88) samt dem ersten "Doktor"-Update (Ausgabe 7/88) bei Ihnen gefunden hat, beschloß ich, mich mit einem passionierten Profi-Cracker zusammzusetzen. Dieser Spezialist hat nun zahlreiche ST-Viren disassembliert und komplett analysiert. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse machten eine Optimierung des "Virendoktor"-Programms aus Heft 6 bzw. 7 möglich. Die optimierte Version 1.2 reagiert noch zielsicherer als das vorige Update und erkennt nun auch Viren an TTP- und TOS-Files zuverlässig.

Um den "Virendoktor" auf den neuesten Stand zu bringen, braucht man nichts weiter zu tun, als im Listing auf Heft 6 die alte Prozedur VCS

(Beginn: Procedure VCS

Do ...

Ende: Loop
Return)

komplett zu löschen und dafür die folgende neue Prozedur einzufügen:

Wie bereits beim ersten Update-Hinweis in Heft 7

Wir, die anderen und die Viren

In unserem Artikel "Invasion der Viren" aus Heft 6/88, Seite 34, ist ein Detail leider nicht 100%ig korrekt dargestellt worden. Der von der Zeitschrift c't seinerzeit (Ausgabe 4/87) als Assemblerlisting veröffentlichte Virus verbreitet sich nicht (wie etwa der jüngst bei GFA aufgetretene) über den Disketten-Bootsektor, sondern hängt sich, ähnlich wie die Produkte des "Virus Construction Set", an Maschinenprogramme an, die dann nach dem "Befahl" nicht mehr zu retten sind.

Allerdings hat die c't aus uns verständlichen Gründen nun in ihrer Ausgabe 7/88 (Seite 72) doch noch ein Assemblerlisting für einen Bootsektorkvirus (zu Demonstrationszwecken?) geliefert. Hoffen wir, daß möglichst wenige so unverantwortlich sind, das dort Gezeigte zum Schaden für andere zu benutzen.

Überhaupt kein Verständnis läßt sich unserer Meinung nach für einen mehr als verharmlosenden Softwaretest in der Zeitschrift "Happy-Computer", Ausgabe 5/88 (Seite 144), aufbringen. Dort wurde am mittlerweile berüchtigten "Virus Construction Set" ausgerechnet die Tatsache kritisiert, daß sich die damit erzeugten Schädlinge relativ leicht nachweisen ließen. Wenn es einen Lichtblick beim "VCS" gibt, so ist es unserer Meinung nach gerade diese Tatsache. Gefährlich genug ist das Ganze allemal.

Ulrich Schmitz

erwähnt, muß in der ersten Zeile des Listings eine zusätzliche Dimensionierung stehen:

Alte Zeile Dim A% (512/4)

ersetzen durch: Dim A% (512/4), D% (12)

Mit diesen Änderungen haben Sie den "Doktor" nun auf die neueste Version 1.2 upgedatet. Zahlreiche Personen haben diese Fassung seit einiger Zeit im Einsatz. Gerade bei VCS- und "Milzbrand"-Viren dürfte unser Programm nun sehr zuverlässig ansprechen; blinder Alarm ist wohl nicht mehr zu befürchten. Für das Aufspüren von Boot-Sektor-Viren gilt nach wie vor: Disketten, die ohne AUTO-Ordner ein Programm selbst starten, sollen nicht untersucht werden. Es wird jeder ausführbare Boot-Sektor gemeldet; ob dieser Umstand bei der betreffenden Diskette beabsichtigt ist, kann der "Virendoktor" natürlich nicht wissen – der User hingegen schon.

Wie immer so auch hier der Aufruf: Disketten, auf denen bislang unbekannte Viren geortet oder vermutet werden, bitte als Backup an mich schicken (Rückporto nicht vergessen!). Ich versuche dann, den "Virendoktor" zu erweitern.

Ulrich Schmitz
Auf dem Hölten 7
3000 Hannover

```

-----
Prozedur Vcs
Do
  F:[search] "d:\a.*", "", 38
  Size 12 384*
  Open "i", 4, 38
  Open 41, 28
  For i=1 To 12
    On(1)Print
  Next i
  Close #1
-----
Virus=1
Restore Vcsdat
For i=1 To 12
  Read V%
  If VCS(1)=Then
    Virus=0
  EndIf
Next i
If Virus=Then
  Goto Freunde
EndIf
Vcsdat
Data 72, 122, 256, 254, 32, 122, 9, 6, 78, 251, 130, 9
-----
Virus=0
Restore Milzbrand
For i=1 To 6
  Read V%
  If VCS(1)=Then
    Virus=0
  EndIf
Next i
Milzbrand
Data 72, 122, 256, 254, 78, 249
-----
Freunde
If Virus=Then
  Alert 1: "Virus des VCS gefunden (1 mit) File gelöscht werden
  (für bei TTP, P80 oder TOS", 0, "looschmitz@stx", 2
  Exit
If Virus=2 Then
  Alert 1: "Milzbrand-Virus gefunden, 1 case c't Heft 04/87
  (1 20) File gelöscht werden 7 ", 0, "looschmitz@stx", 2
  EndIf
  EndIf
  If Not Then
    Goto 38
  EndIf
Loop
Return
-----

```

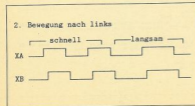
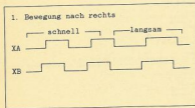
Tierische Gesellschaft für die kleinen Ataris

So kommt die ST-Maus an den XL.

Haben Sie nicht auch schon einmal Ihren kleinen Atari bedauert, wenn er allein und verlassen im Zimmer steht? Sicher würde er sich über etwas Gesellschaft freuen. Diese kleinen, grauen Mäuse, die sich sonst nur zu einem ST gesellen, wären doch genau das richtige für Ihren XL. Nur wußte er bisher nichts mit ihnen anzufangen. Dem wollen wir heute abhelfen.

Die ST-Maus

Unser Vorhaben besteht darin, eine ST-Maus am Joystickport eines kleinen Atari anzuschließen. Bevor man sich mit einer Abfrageroutine für eine solche Maus beschäftigen kann, muß man zunächst ihren Aufbau und ihre Funktion verstehen.



Das Kernstück einer Maus ist eine schwere Gummikugel, welche die Bewegung der Maus auf zwei Achsen überträgt. Diese stehen im rechten Winkel zueinander, so daß eine für die horizontale, die andere für die vertikale Bewegung zuständig ist. Auf jeder Achse befindet sich ein Flügelrad, das in den Strahlengang zweier Lichtschranken ragt. Wird es bewegt, so liefern die Lichtschranken ständig Impulse.

8 Bit

Die Impulseleitungen liegen an den Pins 1 bis 4 des Joystick/Maus-Steckers an. Die linke Maustaste entspricht dem Feuerknopf eines Joysticks, die rechte ist mit einem Paddle-Eingang verbunden und kann deshalb nicht abgefragt werden.

Die Signale der ST-Maus

Wie bereits erwähnt, gibt es für die X- und für die Y-Richtung jeweils zwei Leitungen: XA und XB sowie YA und YB. Wir wollen nun einen Blick auf die Signale werfen, welche die Maus erzeugt. Dabei werden wir sie ausschließlich horizontal bewegen, so daß nur XA und XB interessant sind. Wenn man den zeitlichen Verlauf der Impulse betrachtet, ergibt sich ein Bild, das den Abbildungen 1 und 2 entspricht. Wie man sieht, läßt sich die Geschwindigkeit der Bewe-

gung leicht an der Frequenz der Impulse erkennen; je kürzer die Impulse sind, desto schneller war die Bewegung.

Um die Richtung herauszufinden, muß man feststellen, welche der zwei Signalleitungen als erste ihren Zustand (high/low) ändert. Wie aus der Grafik hervorgeht, ändert sich bei einer Bewegung nach rechts immer zunächst XB, bei einer nach links dagegen immer zuerst XA. Bei einer vertikalen Bewegung ist es grundsätzlich das gleiche. Wenn die Maus nach oben bewegt wird, ändert sich zunächst YA, bei einer Bewegung nach unten dagegen YB. Der Grund für diese Phasenverschiebung liegt darin, daß die Flügelräder eine ungerade Anzahl von Öffnungen besitzen. Außerdem stehen die beiden Lichtschranken nicht direkt gegenüber; dadurch können sich nie beide Signale gleichzeitig ändern.

Die Auswertung der Maussignale

Wir wollen die Maus am Joystickport 2 anschließen, damit auch weiterhin ein Joystick in Port 1 jederzeit präsent ist. Unsere vier Maussignale sind also in den Bits 4 bis 7 von PORTA (54016) zu finden. PORTA ist nämlich das PIA-Register, das für die zwei Joystickports zuständig ist (s. Assemblerecke 4/88). Dabei entspricht Bit 4 XA, Bit 5 XB, Bit 6 YA und Bit 7 YB.

Um die Maussignale vernünftig auswerten zu können, warten wir zunächst ab, bis XA und XB denselben Wert haben. Diesen merken wir uns in MERKX. Nun wartet man auf eine Änderung von XA oder XB. Je nachdem, welches Bit zuerst einen anderen als den erwähnten Wert aufweist, läßt sich die X-Koordinate des Mauszeigers erhöhen oder erniedrigen. Danach muß man wieder warten, bis beide Signale gleich sind. Ist die Abfrage von XA und XB beendet, ist das gleiche auch für YA und YB durchzuführen.

Wie oft muß man nun diese Signale abfragen, damit sich die Maus auch ausreichend schnell bewegen läßt? Unsere Versuche haben gezeigt, daß dies ca. 400mal pro Sekunde geschehen muß. Für einen ST ist das eine Kleinigkeit, denn dort übernimmt ein Tastaturprozessor die Arbeit. Der kleine Atari hat hier allerdings einige Mühe; ein POKEY-Interrupt in dieser Geschwindigkeit (s. Assemblercke 7/88) würde das Hauptprogramm fast zum Stillstand bringen. Aus diesem Grund muß die Abfrage der Maus also in einem Unterprogramm erfolgen, während dessen Ablauf der Computer nichts anderes tun kann.

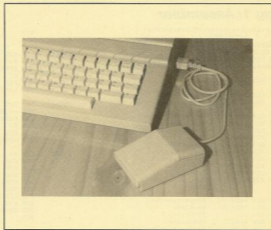
Unsere Lösung für das Problem ist in Listing 1 zu sehen. Die Maus wird so lange durch ein Unterprogramm abgefragt, bis man die linke Maustaste betätigt. Dabei muß aber immer noch gewährleistet sein, daß die Abfrage mindestens $\frac{1}{50}$ Sekunde dauert, bevor der Sprung ins Hauptprogramm erfolgt, auch wenn der Trigger sofort gedrückt wurde. Diese Wartezeit wird mit dem Systemzähler 4 CDTMV4 (542) gemessen.

Der Mauszeiger

In Listing 1 findet als Mauszeiger ein kleiner Pfeil Verwendung, der durch einen Player auf dem Bildschirm dargestellt wird. Die Bewegung des Pfeils erledigen wir innerhalb eines VBI, damit es zu keinem unschönen Flackern und Ruckeln kommt. Die möglichen Koordinaten des Pfeils liegen also horizontal im Bereich von 0 bis 159 und vertikal von 0 bis 191. Der VBI löscht zu nächst die Player-Tabelle im Bereich des Players 0 und kopiert dann aus einer Tabelle die Pfeildaten an die richtige Stelle im Player.

Die Mausabfrage in Basic

Natürlich ist die Maus nicht nur für Assembler-Kundige in-



teressant. Deshalb haben wir zusätzlich die Listings 2 und 3 für unsere Basic-Freunde angehängt.

Listing 3 enthält eine für das Basic modifizierte Mausabfrage. Das Programm ist ab Adresse 30720 (\$7800) zu laden. Dazu müssen Sie Listing 3 mit "AMD" abtippen und unter dem Namen BMOUSE.OBJ abspeichern. Nun läßt es sich mit dem Basic-Programm aus Listing 2 laden. Die Mausroutine können wir dann mit folgendem USR-Befehl aufrufen:

```
A = USR (30720, X, Y, COL)
```

Auf diese Weise wird ein Pfeil mit der Farbe COL an die X, Y-Position gesetzt. Nun können Sie ihn so lange bewegen, bis Sie die linke Maustaste drücken. Der Pfeil bleibt dann stehen, und die letzte X, Y-Position ist in 1536 und 1537 abgelegt. Wenn Sie den Pfeil von der alten Position aus weiterbewegen wollen, können Sie auch folgenden Aufruf verwenden:

```
A = USR (30720, COL)
```

Einige wichtige Dinge sind noch zu beachten:

- Falls Sie den Pfeil nach der Abfrage verschwinden lassen wollen, setzen Sie den Player mit

POKE 53248, 0 in einen nicht sichtbaren Bereich links vom Bildschirm.

- Wenn Sie selbst in einem Basic-Programm Player verwenden wollen, müssen Sie auf die bereits angelegte Player-Tabelle zurückgreifen:

```
PMBASE = 30720
31744 bis 31999 Player 0 (Mauszeiger)
32000 bis 32255 frei für Player 1
32256 bis 32511 frei für Player 2
32512 bis 32767 frei für Player 3
30720 bis 31026 Mausabfrageprogramm
```

- Für das Basic-Programm gilt noch eine Einschränkung. Es darf nicht so lang werden, daß es das Maschinenprogramm überschreibt (ca. 25 KByte).

Listing 2 zeigt gleich die erste praktische Anwendung, nämlich das Zeichnen mit der Maus. Dabei wird direkt die Pfeilposition als Position des PLOT- und DRAWTO-Befehls verwendet, denn in GRAPHICS 15 stimmen beide Auflösungen überein.

Übrigens: Damit sich die Anschaffung einer Maus auch lohnt, erhält das S.A.M.-System in der 8. Folge ebenfalls einen Maustreiber!

Andreas Bittner und Harald Schönfeld

Listing 1: Assembler

```

*****
*          HOUSE.SRC          *
*  ASSEMBLERECKE 'HAUSTREIBER' *
*  LISTING 1 FUER ATNAS-11   *
* SANDRAS BINNER UND HARALD SCHONFELD *
*****
                                ORG #AD80

FX      EQU 1536      x-Koordinate
FY      EQU 1537      y-Koordinate

SETVBV EQU #E45C      VBI einschalten
XITVBV EQU #E462      VBI Ruecksprung
SDMCTL EQU 559        DMA-Control
FCOLR0 EQU 704        Farbe Player 0
FMBASE EQU 54279      FPlayertabelle
GRACTL EQU 53277      Grafik-Control
CDTHV4 EQU 542        Systemser 4
PORTA  EQU 54016      FIA Port A
STRIG1 EQU 645        Feuerkopf 1
HFCGFR EQU 53248      hor. Position
                          Player 0

START  LDA #*0        Playertabelle
        STA FMBASE    ab #2000
        LDA #3        FM-Grafik
        STA GRACTL    anschalten
        LDA #238      Player 0 gelb
        STA FCOLR0
        LDY #VBI      VBI Adresse
        LDX #VBI/256  eintrages
        LDA #7
        JSR SETVBV    VBI einschalten
        LDA #02      Player & Bid-
        STA SDMCTL    schira DMA as
        JSR HOUSE     Mausabfrage
        LDY #XITVBV   VBI aus-
        LDX #XITVBV/256 schalten
        LDA #7
        JSR SETVBV
        RTS          Programmende

*
* Mausabfrage
*
HOUSE  LDA #1         Timer auf 1
        STA CDTHV4
LOOP   LDA PORTA      Joyporregister
        STA REG       sichern
        AND #16       Horizontalbits
        STA HSX       vergleichen
        LDA REG
        AND #32
        CNP HSX       Beide gleich?
        BEQ AENDX     JA -->
        LDA FLX       Horizontalflag
                          gesetzt?
*
        BEQ LOOP1     NEIN -->
        JSR RICHX     x-Koord. aendern

LOOP1  LDA REG       Vertikalbits
        AND #64       vergleichen
        STA HSY
        LDA REG
        AND #128
        CNP HSY       Beide gleich?
        BEQ AENDY     JA -->
        LDA FLY       Vertikalflag
                          gesetzt?
*
        BEQ MENDE     NEIN -->
        JSR RICHY     y-Koord. aendern

MENDE  LDA CDTHV4     Timer schon
        AND #4        auf 0 ?
        BNE LOOP      NEIN -->
        LDA STRIG1    Mauskopf ge-
        AND #4        drueckt ?
*
        BNE HOUSE     NEIN -->
        LDA #0        Flags auf 0
        STA FLX
        STA FLY

                                ETS          Abfrage fertig
                                Ruecksprung

AENDX  LDA REG
        AND #40
        STA HERKK
        LDA #1
        STA FLX
        JMP LOOP1

AENDY  LDA REG
        AND #192
        STA HERKY
        LDA #1
        STA FLY
        JMP MENDE

RICHX  LDA #0
        STA FLX
        LDA REG
        AND #48
        EOR HERKK
        CNP #16
        BEQ LINKS     Bit 4 -->Links
        CNP #32
        BEQ RECHTS    Bit 5 -->Rechts
        RTS

RECHTS LDA FX
        CNP #159
        BEQ L1
        INC FX
        L1
        RTS

LINKS  LDA FX
*
        BEQ L2
        DEC FX
        L2
        RTS

RICHY  LDA #0
        STA FLY
        LDA REG
        AND #192
        EOR HERKY
        CNP #64
        BEQ EAUF
        CNP #128
        BEQ SUNT
        RTS

RUNT  LDA FY
        CNP #191
        BEQ L3
        INC FY
        L3
        RTS

RAUF  LDA FY
        AND #4
        BEQ L4
        DEC FY
        L4
        RTS

*
* VBI zur Darstellung eines Pfeils
*
VBI    LDY #0         Playertabelle 0
        TYA
        LOECB        STA #2400,Y
        INC
        BNE LOECB
        LDA FX
        CLC
        ADC #40
        STA HFCGFR
        LDY FY
        LDX #0

PFEL   LDA DATA,X   Playerdaten in
        STA #2421,Y   Playertabelle
        INC          kopieren

```



```

INX
CPX #0
MNE PFEEL
JMP X1725V      VBI Ende

```

```

*
* Playerdaten fuer einen Pfeil
*

```

```

DATA      DFB #00,#C0,#E0,#F0,#C0,#A0,#A0,#10,#10

```

```

*
* Hilfsvariablen
*

```

```

HSX      DFB 0
HSY      DFB 0
HEXHX    DFB 0
HEXHY    DFB 0
HEXKX    DFB 0
HEXKY    DFB 0
HEG      DFB 0
FLX      DFB 0
FLY      DFB 0

```

Listing 2: Turbo-Basic

```

5 REM Laden der Mousroutine          0.07
10 ANF=30720:REM Anfangsadresse      0.5A
20 OPEN #1,4,0,"D:\BROUSE.OBJ"      0.4F
30 FOR I=ANF TO ANF+300              0.4F
40 GET #1,A:POKE I,A                 0.4F
50 NEXT I                             0.1L
60 CLOSE #1                          0.09
65 REM                                0.09
70 REM AUFRUF (An=USP,Anfang,X-Position, 0.5A
75 REM Y-Position,Pfeilfarbe)       0.5A
80 REM oder                          0.5S
85 REM An=USP(Anfang,Pfeilfarbe)    0.0I
90 REM Playertabelle liegt ab 30720   0.5Z
95 REM                                0.0E
98 REM Beispielprogramm              0.5V
100 GRAPHICS 15+16:COLOR 1:X=0:Y=0
110 An=USP(ANF,X,Y,230):PLOT X,Y     0.5V
120 X:=PEEK(1536):Y:=PEEK(1537)      0.5T
130 DRAWTO X,Y                       0.5V
140 An=USP(ANF,230)                  0.5K
150 GOTO 120                          0.5C

```

Listing 3: AMD

```

1000 HMMH REGH YGJ FIVJ RTHE RKFH 31220
1001 FPHD REZF FPHF HBRF EPHF FPHH 29639
1002 VREY KJGH HRRG BIKJ RUMH TBRH 30150
1003 KRKV YVGH KJRG YZDV NIKJ KHVH 30046
1004 YMEY YFVJ GSKK FYKJ NIKJ KGVY 31800
1005 DVNI FKKJ RTHD TNEY KRRR BUNH 30060
1006 YHGJ YJTR HBYC GJKB YMGJ YJVE 31451
1007 VBYC GJRH UHRB URGJ HRRU YKXJ 31800
1008 QHRB YMGJ YJIE HBYV GJRH YMGJ 30040
1009 YJHR VBYV GJRH YCKB UGJH KRRU 31050
1010 YBYV GHRB TNEY RSVI KHRD RTVR 30074
1011 CKKJ RHRB URGJ HBRU GJFE KBYH 30017
1012 GJIV UHRB YRGJ KJKT HBRU GJIV 30077
1013 DCRH KBYH GJIV UHRB YMGJ KJKT 31200
1014 HSRU GJIV GDRH KJKE HBRU GJKB 30276
1015 YHGJ YJUR IBYV GJIV TRER TRVJ 31920
1016 YMRK RTFR KRRK RFFV JMRH RUMH 31753
1017 RRRF FRKH RRRF HRRU VRRR RFRF 31762
1018 KJRH HBRU GJRH YMGJ YJVE 31407
1019 GJIV IRRV TRVJ HRRR RTFR KRRF 31722
1020 RFFV CMRR RUMH RTFR FRKH RTVF 31374
1021 RRRU VNRH RFRF KRRR HJUR RRVG 31594
1022 VHRH MKKH RRRF TRFV UTRH RRRR 30970
1023 KVRT RFRV RRRB YGJY JYTV GVRH 31846
1024 HHRH RRRR RIVV FVHJ RRRV HRRR 31822
1025 VKRR KTRT TRRR RRRR RRRR RRRR 32524
1026 KR 1272 *

```

ATARI XL/XE PD-Copy-Service

Software aus
BRD / USA / Kanada für alle
Anwendungsbereiche

Disk 5.50 DM

Katalog gegen 1.30 DM in Briefmarken bet.

Heinz-Jürgen Grüner
Sachsenstr. 41, 0551 Offitzsch-N

ALGORITHM

Drum-Computer auf XL/XE (64K)

- 16 Digital-Instrumente
- Prof-Studio-Samples
- Komfort-Editor
- Tempowechsel, Drum-Pads

2 Disks
49,-

Justus Köhncke
Kronprinzstr. 34, 4000 Düsseldorf

"PS" und "AMD"

sind zwei Kürzel, hinter denen sich ein Service des **ATARI**magazins verbirgt. Er erleichtert allen Lesern, die mit den Listings für die 8-Bit-Ataris im Heft arbeiten wollen, die Tipparbeit.

"PS" steht für Prüfsummer. Das PS-Signet und die beiden kursiven Buchstaben rechts an den Listings dürfen nicht abgetippt werden. Bei Benutzung unseres Prüfsummerindikators dienen diese Buchstaben zur Kontrolle der Eingabe.

"AMD" ist die Abkürzung für "Atari-Maschinenprogramm-Datenerfassung". Dieses Programm erlaubt, die abgetippen Listings direkt als Maschinenprogramm (COM-File) abzuspeichern. Diese beiden Programme sind in Ausgabe 5/87 ausführlich beschrieben und als Listing abgedruckt.

Außerdem sind "PS" und "AMD" auf einer Sonderdiskette zum günstigen Preis von nur 6,50 DM per Scheck mit dem Kennwort "PS" erhältlich. Selbstverständlich finden Sie die beiden Programme auch auf jeder 8-Bit-"Lazy-Finger"-Programmiersdisk ab Nr. LF 8/5-87.

Bestellen können Sie die Sonderdiskette beim Verlag. Verwenden Sie dazu bitte den Bestellchein auf Seite 122.

ATARI • ATARI • ATARI • ATARI • ATARI • ATARI • ATARI • ATARI • TURBO-FREEZER XL/XE

- ▶ Für Atari 800 XL und mittem auf 64 K erweiterte Atari 800 XL!
- ▶ Version für Atari 130XE und Atari 800XE!
- ▶ Einfach am parallelen Bus anstecken, kein Eingriff in den Atari nötig!
- ▶ Freit auf Knopfdruck vollautomatisch laufende Programme ein und legt diese auf Disk, Cassette oder RAM-Disk ab, von wo sie beliebig oft an der gleichen Stelle wieder gestartet werden können!
- ▶ Mit eingebautem Debugger, der auch die Hardware-Registeradresse ausliest!
- ▶ Mit eingebauten DOS-Funktionen, die jederzeit aktiviert werden können!
- ▶ Topbericht in **ATARI**magazin, Heft 5/87!
- ▶ Serienmäßig mit altem Betriebssystem auf EPROM!
- ▶ Komplett schon für 149,- DM!
- ▶ Gratisinfo anfordern, Postkarte genügt!

1050 TURBO

- ▶ Der Fliegepfeiler für die Atari 1050!
- ▶ Bringt echte Double Density 180-K-Sektors und 70 000 Baud TURBOCVR!*
- ▶ Backup (80Ks) serienmäßig, kopieren auch kopiergeschützte Disketten!
- ▶ Nur 89,- DM! Mit optionalem Druckerblock für 49,- DM bekommt man ein echtes Centronics-Druckerinterface! Gratisinfo anfordern!

Gerald Engl • Bunsenstr. 13 • 8000 München 83

Verwenden Sie bitte
den Bestellchein auf S. 113

Wenn

Sie Ihren ST kennen
und sich in
der Lage fühlen,
diese Kenntnisse
weiterzugeben,

Dann

suchen wir Sie.
Für den Ausbau
der Redaktion des
ATARImagazins
möchten wir Sie als freien
Mitarbeiter gewinnen.
Sie sollten in einem
oder mehreren
der genannten Bereiche
über gute Kenntnisse
verfügen:

- ▶ Assembler-
programmierung
- ▶ Hardware des Atari ST
- ▶ Höhere Programmier-
sprachen wie C, Modula2,
Pascal usw.
- ▶ Kaufmännische
Anwendungen

Wenn Sie daran interessiert sind,
Ihre Kenntnisse weiterzugeben und
damit Ihr Hobby zu finanzieren,
dann schreiben Sie uns bitte kurz
und nennen Sie Ihr Spezialgebiet.

Die Adresse: **ATARImagazin**
z. Hd. Herrn Rätz
Postfach 16 40
7518 Bretten

Heft 1/87

Best.-Nr. LF 8/1-87

XL-TDS: Grafisches Datenblattbeleg-
system • **Kristall:** Schnel-2-Perso-
nalen-Action-Spiel im "Spindizzy"-Look
als Maschinenprogramm auf Disk •
Actual-Center 1, Vektorgrafik: Pro-
gramm für Action-Shoot • **Happy-
Enhancementkurs 1:** ROM-Leser

Best.-Nr. LF 16/1-87

GEM-Routinen für ST-Basic: Farb-

wahl, Textausgabe in versch. Größen
und Formaten, Elapser-Auswahl-
und Utility für detaillierte Informationen
über Disk-Daten in Assembler •
Puzzler (monochrome): Ihr Lieblings-
bild als Schablonen in GFA-Basic,
zusätzliche Assembler-Routinen für die
Arbeit mit dem ST-Entwicklungspaket
• **Zugabe:** Spiel 3D-Flying Ace (mo-
nochrome) aus CK 11/86

Heft 2/87

Best.-Nr. LF 8/2-87

Demo zur animierten Charakteristik
in Basic • **Siar Castle:** Actionspiel
mit Maschinensprachausgaben •
Happy-Enhancement-Kurs 2: Win-
in-Track-Konkurrenz • **Testpro-
gramm** für Selbsttest-Erweiterung
33% • **KAM:** Betriebssystem für
2 Personen • **DOS-Farbit:** Generator
für DOS-Menü mit Wurschlaben

Best.-Nr. 16/2-87

GFA-Routine zum einfachen Directo-
ryaufzug • **Crypte TDS:** Datenver-
schlüsselung • **Memoria:** Memory-
Version in GFA-Basic mit halbeditier-
baren Karten (monochrome) • **Steu-
erprogramm** in GFA-Basic zum Bericht
"Märkte Digital"

Heft 3/87

Best.-Nr. LF 8/3-87

Confazion: "Spindizzy"-ähnliches
Maschinensprache-Actionspiel mit
Brocken und Hindernissen • **Libe
Baudler Dank:** Generiert sinnreich,
sprachspiel. Diamanten sinnreich,
Sinnrecht vermeiden • **Arithmetik:**
Berechnung der Rechen-
Schleifer: Steigert die Rechen-
geschwindigkeit des Atari-Basic je
nach Operation um bis zu 23% •

Happy-Enhancement-Kurs 3: Sek-
tionen mit der Happy genutzt zerstören

Best.-Nr. LF 16/3-87

3D-Labyrinth (monochrome): Wirt-
sch in GFA-Basic mit halbeditier-
baren Karten (monochrome) • **Diskre-
dit:** Steht gelochte Files und Gebot
wieder her, ohne Order automatisch
(GFA-Basic)

Heft 4/87

Best.-Nr. LF 8/4-87

Taxi: Sie müssen ein Taxi durch den
Großstadtverkehr steuern. Der Stadt-
plan aus dem Heft ist dazu notwendig
• **Directory Master:** Gestaltung von
Directories mit Kommanden und
Trennungspunkten • **Happy-Enhance-
ment-Kurs 4:** Disk-Map, benutzt Ra-
di-Adress- und Rad-Section-Steuerung
des FDC • **Finetec-B-Demo** in Basic
• **Mini-3D-Säulen-Bildergreif:** in
Basic • **Rollenspielsegment:** Figen-
bewegung und Monstereingang •
Apple Montaliss: ständemessende
Aufwindmessen, Abspeicherung im
Microchip-Format • **Kurzwel-
schlüssel-Routine:** Verwendet die
Schlüsselstellung auf dem Bildschirm
• **Lightshow:** Steuerprogramm zum

Hardwarebauvorsatz • **Höhlen
von Pluto:** Maschinensprache-Spe-
cialdemo

Best.-Nr. LF 16/4-87

Format 80: Platz für 404 bzw. 808
KByte auf einer Diskette (über 360
720) • **Neochrome-Gratidemo**
(color): Adressiereskizze, Einbil-
dung einer Farbgrafik mittels Sinus- und
Lambertsfunktion • **Renasser:** GFA-
Basic, gezielte Änderung von Disket-
ten, Daten- und Zeichenfragen,
Funktions-, Längenerklärung, Chro-
matiken • **Public-Domain-Beigabe**
Mauspointer (monochrome): Mäch-
tiges Zeichenprogramm mit Text-, Lu-
cken-, Erneuerungsfunktionen, Full-
standort und vieles andere.

Heft 5/87

Best.-Nr. LF 8/5-87

Editor 80: Maschinenprogramm, er-
zeugt echten 80-Zeichen-Bildschirm
zwei, echten Steuerprogramm zum
• **Scannert:** Steuerprogramm zum
Hardware-Bauvorsatz. Mit Hilfe ein-
er Scanner werden Vorlagen in Gra-
phic-8-Computergrafiken umgewan-
delt • **Happy-Enhancement-Kurs 5:**
Track-Analyse, benutzt den Rad-
Track-Befehl des FDC • **PS-Prüf-
summenindikator:** Zum Verbot von
Anfragen unserer Lesers • **AMD:**
Das Ergebnisprogramm für unsere Ma-
schinensprachlehre

• **Rollenspielsegment:** Suche nach
neuen Ringen • **Vigoland:** "Break-
out"-ähnliches Assemblerprogramm

Best.-Nr. LF 16/5-87

Kneifel (monochrome): Das klassi-
sche "Kneifel" in ST-Basic
Sprites/Beigabe: Assembler-
programm zur Erzeugung bewegter, Disk
Public-Domain-Beigabe
Chaoskri: Überprüft Zustand der Dis-
kette um Hilfe von Formateren

Geschlechtskontrolle

Unser Programm aus der Einsteigerecke zeigt, wie man mit wenig Aufwand Leute zum Staunen bringen kann

Viele ST-Neulinge sind Umsteiger, haben also vor dem 16-Bit-Atari schon einen anderen Rechner besessen. Meist war dies ein Commodore 64, ein 8-Bit-Atari oder ein Schneider CPC. Bei all diesen 8-Bit-Computern ist die Hemmschwelle, die zwischen der reinen Benutzung von Programmen und dem selbständigen Programmieren liegt, längst nicht so hoch wie bei der fortschrittlichen und leistungsfähigen 16-Bit-Maschine. Das eingebaute Basic der Heimcomputer ist schnell zu erlernen, und schon nach wenigen Programmierstunden ist der frischgebackene Software-Autor meistens in der Lage, "computerfremde" Mitmenschen wie Freundin, Kind, Ehefrau oder Kegelbruder mit überraschenden Effekten zum Staunen zu bringen.

16 Bit

Der ST reiz normalerweise gerade den Anfänger weniger zum Selbstprogrammieren. Die unübersichtliche Maschinenstruktur ist sicher nur einer der Gründe dafür. Da das mitgelieferte ST-Basic die Programmierfreude kaum zu wecken, geschweige denn zu erhalten vermag, ist zunächst mal einer der verfügbaren besseren Basic-Dialekte hinzuzukaufen. Bei diesen stellt sich gerade dem hoffnungsvollen Ein- bzw. Umsteiger dann gleich ein neues Problem: Sie sind einfach zu leistungsfähig! Eine Unzahl von Befehlen mag wohl den Eingeweihten entzücken und sich, in Werbeanzeigen oder Zeitschriften tests aufgelistet, auch sehr hübsch ausnehmen. Den unbedarften Käufer, der sein neues Basic-Handbuch das erste Mal durchblättert, verwirrt die Vielfalt eher, und die zahlreichen "maschinennahen" Befehle der neueren Basic-Dialekte schrecken zusätzlich ab.

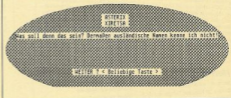
Ein weiterer Fremdheitsschock überkommt manchen Umsteiger, wenn er sich bei der Arbeit mit dem neuen Basic an strukturiertes Programmieren, möglichst noch ohne Zeilennummern, gewöhnen muß. Was dem Pascal-Freund lieb und dem professionellen Entwickler wichtig ist, stellt für den ABC-Schützen in Sachen Basic erst einmal Hürde und Einschränkung dar.

Daß sich jedoch auch auf dem Atari ST mit wenig Programmieraufwand kleine Staun-Stückchen basteln lassen, soll unser hier abgedrucktes Listing zeigen. "Geschlechtskontrolle" ist sicherlich geeignet, auf Parties für Schmunzeln zu sorgen. Es wurde in Omikron-Basic geschrieben, das ja auf Wunsch den Einsatz von Zeilennummern zuläßt. Außerdem konnte der Programmierstil bewußt einfach gehalten werden.

Wo Omikron-Basic bequeme Einfachlösungen anbietet, haben wir sie verwendet. Dies ist etwa bei der Abfrage eines Tastendrucks (INKEYS) oder beim Zeichnen und Füllen von Figuren (PELLIPSE X, XAUSD, YAUSD; FILL STYLE = N, M) der Fall.

**Das ATARImagazin präsentiert stolz:
Geschlechtskontrolle!**

Geben Sie einen VORNAMEN ein!



Was das Programm tut, ist schnell erklärt: Geben Sie einen deutschen Vornamen ein, und es sagt Ihnen (falls Sie's noch nicht wissen), ob Sie Männchen oder Weibchen sind. Führen Sie es Mutter, Oma, Tochter, Schwester oder Bruder vor, und freuen Sie sich über erstaunte Gesichter, denn die Trefferquote liegt bei über 90%. "So schlau ist mein Computer", sagte der ST-Besitzer mit stolzgeschwellter Brust. "Und nun dürft ihr den Mund wieder zumachen". Allerdings: Mit "künstlicher Intelligenz" hat das Ganze natürlich **nichts** zu tun, denn unser Programm lernt nicht dazu.

Seine Arbeitsweise, wenn man es überhaupt so nennen kann, ist auch schnell beschrieben. Der Vorname wird mit Hilfe der interessanten Funktion INPUT @ (X, Y): AS USING "a" erfaßt. Mit dieser Anweisung kann der Bereich der Zeichen eingegrenzt werden, die das Programm bei einer Eingabe annehmen soll. In unserem Fall werden nur Buchstaben akzeptiert. Man hätte auch, für numerische Eingaben, nur Ziffern zulassen können. Ebenso wäre die Unterdrückung von

Glücksspiel ohne Risiko

Unser Automat "Pokerface" braucht wenig Platz und macht nicht arm

Geldspielautomaten können auf eine lange, wenn auch nicht immer ehrwürdige Tradition zurückblicken. Noch heute kennt man die einarmigen Banditen. Diese Automaten mit Drehtrommeln, die durch lange Hebel in Schwung versetzt werden, tauchten bereits während des Goldrausches in den Schürferstädten Nordamerikas auf. Heute findet man münzenfressende Drehscheiben- und Trommelautomaten in jeder Gastwirtschaft. Darüber hinaus hängen sich viele, die echte Kneipenatmosphäre schätzen, ein ausgesiedetes Exemplar an die Wand ihres Partykellers.

16 Bit

Einige der ältesten Automaten verwendeten als Motive Spielkarten und als Gewinnplan ein paar vereinfachte Poker-Regeln. Diese mechanischen Poker-Automaten sieht man auch jetzt wieder häufiger.

Unser "Pokerface" gibt Ihnen die Möglichkeit, eine solche Poker-Maschine daheim an Ihrem ST zu simulieren... Der "Automat" spielt mit einem 52-Karten-Blatt (As = E) und verfügt über 5 Walzen, so daß dem Spieler wie beim Five-Card-Stud-Poker 5 Karten gegeben werden. Seine Tasten werden vom Spieler mit Hilfe der Maus betätigt.

Wer sich auf ein Glücksspiel mit "Pokerface" einlassen will, betätigt zunächst die Taste **Einwurf**. Die linke Maustaste läßt Einer, die rechte Zehner in den geringen Einwurfschlitze rutschen.

Das eingeworfene Guthaben kann nun eingesetzt werden – natürlich nicht alles auf einmal. Mit der Taste **Einsatz** legt man fest, wieviel Geld pro Spiel riskiert werden soll. Die linke Maustaste erhöht um 1 DM, die rechte vermindert um den gleichen Betrag.

Betätigt man die Taste **Spiel**, werden neue Karten gegeben. Der "Automat" zieht den Einsatz vom (rechts oben angezeigten) Guthaben ab. Falls im vorigen Spiel Gewinn gemacht und die Taste Karten nicht gedrückt wurde, schreibt das Programm diesen dem Spieler jetzt gut.

Wenn die Walzen zum Stillstand gekommen sind, hat man die Möglichkeit, brauchbare Karten durch Betätigen der dazugehörigen **Halten**-Tasten festzuhal-



ten. Die entsprechenden Tasten erscheinen dann schwarz. Nochmaliges Betätigen macht die Wahl rückgängig.

Die Taste **Karten** bewirkt, daß die nicht festgehaltenen Karten neu gegeben werden. Dies kann pro Spiel nur einmal geschehen. Nach dem Auswechseln der nicht erwünschten Karten gegen neue wertet das Programm das Spiel aus. Wurde Gewinn gemacht, so wird dieser nun gutgeschrieben.

Leider kann man sich etwaige Gewinne nicht in bar auszahlen lassen, weil der Atari ST (bislang noch) über keinen Münzausgabeschlitz verfügt. Wir warten aber auf den 1040 STFB (B = Bargeldauswurf), mit dem dies möglich sein dürfte. Der Gewinnplan unseres simulierten Automaten sieht folgendermaßen aus:

Die Höhe des Gewinns richtet sich nach dem Blatt, das man auf der Hand hat und, natürlich nach dem Einsatz. Es gelten folgende Multiplikatoren:

Zwilling (zwei gleiche Kartenbilder über 10)	: 1facher Einsatz;
2 x Zwilling	: 2facher Einsatz
Drilling (drei gleich Kartenbilder)	: 3facher Einsatz
Straße (alle Kartenwerte passen aneinander)	: 4facher Einsatz
Full House (je zwei und drei gleiche)	: 6facher Einsatz
Farb-Flush (alle Karten aus einer Farbe)	: 8facher Einsatz
Vierling (vier gleiche Kartenbilder)	: 25facher Einsatz
Straight Flush (Straße und Farb-Flush)	: 50facher Einsatz
Royal Flush (desgleichen, vom As abwärts)	: 250facher Einsatz

Wie man der Aufstellung entnehmen kann, werden beim Zwilling nur Karten berücksichtigt, die höher als die 10 sind. Die übrigen Kombinationen beziehen sich jedoch auf alle Karten.

Der Gewinnplan ist so ausgelegt, daß man auf lange Sicht nur verlieren kann. Dies entspricht jedoch den Vorgaben des Originals. Wer das Ganze etwas großzügiger gestalten möchte, kann die betreffenden Parameter im Programm problemlos ändern. Der in Frage kommende Bereich befindet sich gleich am Anfang des Listings und ist durch einen Rahmen gekennzeichnet.

Training zu zweit

Mit "Superrun" werden Sie Meister auf der selbsterstellten Rennstrecke

Steigen Sie ein, schnallen Sie sich an, und warten Sie auf das Startzeichen. Wenn dann die Flagge fällt und die Motoren aufheulen, geht es um jede Zehntelsekunde! Auftauchenden Hindernissen weicht man blitzschnell aus, denn jede Bremsung kostet wertvolle Zeit. Ist dann das Ziel mit Rekordtempo erreicht, kann man hohnlächelnd zuschauen, wie der Rivale zähneknirschend hinterherkommt. Nach Eintreffen aller Teilnehmer dann die Siegerehrung: Was kann schmeichelhafter sein?

Wenn auch Sie Ihr fahrerisches Können gern einmal mit dem eines Freundes oder Kollegen messen und zu diesem Zweck Ihren Atari XL/XE benutzen wollen, liegen Sie bei "Superrun" richtig.

8 Bit

Zwei Fahrer können gleichzeitig antreten, es ist jedoch auch das Solospiel möglich. Der Bildschirm ist in ein oberes und ein unteres Fenster geteilt. Jeder Fahrer sieht in einem der Fenster sein Fahrzeug und seine Strecke aus der Vogelperspektive. Je nachdem, ob nach Erscheinen des Titelbildes START oder OPTION gedrückt wird, ist der Zwei-Spieler- oder der Solo-Modus aktiv.

Gespielt wird mit dem Joystick (im Zwei-Spieler-Modus mit zwei Sticks), wobei durch ständiges Gedrückthalten des Feuerknopfes Gas gegeben werden muß. Joystick links bedeutet bremsen; gelenkt wird durch Joystick-Bewegung nach oben bzw. unten. Die Strecke wird im Spiel mit Fein-Scrolling bewegt.

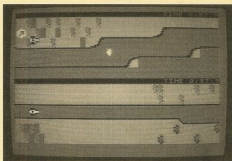
Die Aufgabe jedes Fahrers liegt natürlich darin, möglichst schnell das Ziel zu erreichen. Dazu sollte man nach Möglichkeit die Fahrbahn nicht verlassen und nicht durch Wasserpfützen fahren. Beides kann nämlich den sehr empfindlichen Rennwagen bis hin zum Stillstand abbremst. Bei der Ankunft am Ziel wird die Zeit gestoppt. Der Sieger wird jedoch erst bekanntgegeben, wenn beide Wagen ins Ziel gegangen sind.

"Superrun" läuft unter Turbo-Basic XL (nicht unter Atari-Basic!). Es benutzt zusätzlich einige Maschinenroutinen, die vor dem jeweils ersten Spieldurchlauf als Einzeldateien von Diskette nachgeladen werden. Das Hauptprogramm nennt man SUPERRUN.TBS. Wer über den Turbo-Basic-Compiler verfügt, kann es nach

dem Abtippen kompilieren; die Wagen reagieren dann flinker auf die Steuerung. Die Nachladefdateien werden mit Hilfe der "AMD" eingegeben. Als Dateinamen wählt man STRECKE.DAT (erste Rennstrecke), SR.FNT (geänderter Zeichensatz), MCS.OBJ (Maschinenroutine), PM.OBJ (für Player/Missile-Grafik) und TL.OBJ (Routine für Stoppuhrfunktion).

Man sollte bei der Eingabe des Listings für STRECKE.DAT unbedingt folgendes beachten: Zunächst ist für das Abtippen ein anderer Dateiname (etwa STRECKE.TIP) anzugeben. Erst wenn die Eingabe des Listings komplett abgeschlossen ist, geht man ins DOS, löscht die von der "AMD" angelegte Hilfsdatei STRECKE.DAT und benennt anschließend die abgetippte Datei in STRECKE.DAT um. Wenn man ihr dagegen schon beim Eintippen ihren endgültigen Namen STRECKE.DAT gibt, überschreibt die "AMD" beim Anlegen ihrer Zeilennummern-Hilfsdatei das Eingetippte, und die Arbeit ist umsonst gewesen.

Ist so ein Autorennen auch für sich schon ganz nektisch, so erhält unser "Superrun" seinen besonderen Pfiff doch erst durch den beigegebenen Streckeneditor. Mit diesem kann sich jeder auf einfache Weise individuelle Rennstrecken erstellen. Er wird als eigenes Turbo-Basic-Programm (EDITOR.TBS) abgetippt, geladen und gestartet. Auch der Editor wird mit dem Joystick bedient. Jeweils eines der auf dem Editorbildschirm dargestellten Elemente wird angewählt und anschließend mit dem Stick positioniert. Erreicht man dabei den Bildschirmrand, scrollt der Schirm entsprechend weiter. Durch Drücken des Feuerknopfes wird das gewählte Element in die Rennstrecke eingefügt.



Im Textfenster oberhalb der dargestellten Rennstrecke wird das momentan angewählte Element gezeigt. Daneben findet sich seine Nummer, und unter UC ist die Nummer des gerade unter dem Cursor befindlichen Elements zu sehen.

Der Editor verfügt weiterhin über folgende Tastenfunktionen:

- CLEAR : ein Zeichen niedriger
 SHIFT - CLEAR : zehn Zeichen niedriger
 INSERT : ein Zeichen höher
 SHIFT - INSERT : zehn Zeichen höher
 L : Strecke laden
 S : Strecke speichern

Wird eine Rennstrecke gespeichert, so hat sie immer den Namen STRECKE.DAT, weil das "Super-run"-Hauptprogramm seine Strecke immer unter diesem Namen lädt. Das bedeutet, daß man nicht mehrere Rennstrecken auf einer Diskette unterbringen kann. Diese Einschränkung ließe sich natürlich umge-

hen, indem man Dateiauswahlroutinen fürs Speichern und Laden in die Programme einbaut. Auf diesen Aufwand haben wir hier jedoch aus Platzgründen verzichtet. Wer mehrere Strecken sammeln möchte, legt daher für jede Strecke eine Diskette an, auf die dann nicht nur die entsprechende Datei STRECKE.DAT, sondern auch sämtliche Nachladdateien kommen.

Der für die Gestaltung der Strecken benutzte Zeichensatz (SR.FNT) kann übrigens mit den meisten Standardzeichensatz-Generatoren dem persönlichen Geschmack angepaßt werden.

Viel Vergnügen beim Bauen und Fahren!

Holger Kurth

SUPERRUN.TBS

```

1000 --
1010 XEN = " SUPER - RUN
1020 XEN = " (c) 1987 H.Kurth
1030 XEN = " AtariMagazin 8/88
1040 --
1050 EXEC TITEL
1060 DIR ARI:15:XP02:00:XP02:00
1070 ARI="A" * WINNER="S"
1080 BLOAD "D1:RCS.0B1"
1090 POKE #0004,212:POKE #0003,212
1100 BLOAD "D1:FR.0B1"
1110 POKE #00A1,XPOS
1120 POKE #00A2,YPOS
1130 POKE #00B0,XB
1140 POKE #00B1,YB
1150 XEN "RACESTART"
1160 DPOKE ADDR:ARI+X2,0000A
1170 MS=USR:ADR:ARI
1180 XEN "RACESTART"
1190 DPOKE ADDR:ARI+X2,00000
1200 MS=USR:ADR:ARI
1210 XEN "RACESTART"
1220 DPOKE ADDR:ARI+X2,00000
1230 MS=USR:ADR:ARI
1240 POKE 050,50:POKE #1000,50
1250 EXEC B4
1260 EXEC IRIT
1270 POKE 050,50
1280 BLOAD "D1:TI.0B1"
1290 DPOKE ADDR:ARI+X2,00000
1300 DPOKE #001E,00000:POKE #0035,000
00
1310 MS=0000:POKE #0+39,010
1320 POKE #0+37,010:POKE #0+36,010
1330 POKE #0+34,010:POKE #0+35,20
1340 POKE #0+30,20:R2=USR:ADR:ARI
1350 POKE #0+32,37:POKE #0+31,40
1360 POKE #0+30,01:POKE #0+29,52
1370 FOR R2=0 TO 20:POKE #0+R2,50
1380 NEXT R2
1390 --
1400 30
1410 IF STRIP:R2=50 AND SPEED<2.9 THEN
  8 SPEED=SPEED*0.1
1420 IF STRIP:R1=0 AND SPEED<2.9 THEN
  8X SPEED2=SPEED*0.1
1430 IF FLV:R1=0 AND SPEED<2.9 THEN ST
  R2=SPEED*0.1
1440 IF STICK:N1=11 THEN SPEED=SPEED
  *0.5:IF SPEED<0 THEN SPEED=0
1450 IF STICK:N1=11 THEN SPEED=SPEED
  *2*0.5:IF SPEED<0 THEN SPEED=0
1460 S=0
1470 IF STICK:N1=14 AND SPEED<X1 AND
  YPOS<21 AND XPOS<100
1480 YPOS=YPOS-INT(SPEED)*1.5
1490 S=X1
1500 ENDF
1510 IF STICK:N1=13 AND SPEED<X1 AND
  YPOS<183 AND XPOS<100
1520 YPOS=YPOS-INT(SPEED)*1.5
1530 S=X2
1540 ENDF
1550 02=0
1560 1509 IF STICK:X1=14 AND SPEED<X1 AN
  D YPOS<186 AND YPOS<127
1570 YPOS=YPOS-INT(SPEED)*1.5
1580 S=X1
1590 02=X1
1600 1000 IF STICK:X1=13 AND SPEED<X1 AN
  D YPOS<186 AND YPOS<127
1610 YPOS=YPOS-INT(SPEED)*1.5
1620 S=X1
1630 02=X1
1640 1040 IF PEEK(#00C0)+212 AND XPOS<100
  THEN XPOS=XPOS-INT(SPEED)*1.5
1650 1050 IF PEEK(#00C2)+212 AND XPOS<100 T
  HEN XPOS=XPOS-INT(SPEED)*2
1660 EXEC MAKEPRED
1670 MS=PEEK(#0005)+MS2:PEEK(#0007)
1680 IF MS<X2 OR MS<X3 OR MS<X4 OR MS<Y
  OR MS<X5 OR MS<Y1 OR MS<Y4 OR MS<Y5 0
  1690 1000 IF SPEED<1 THEN GOTO 1710
1700 SPEED=SPEED*0.3
1710 02=IF
1720 IF MS2<X2 AND SPEED<X1 THEN SPEED=S
  PEED*0.1
1730 IF MS2<X2 OR MS2<X3 OR MS2<X4 OR X
  MS2<Y1 OR MS2<Y4 OR MS2<Y5 OR
  MS2<X5 OR MS2<Y1 OR MS2<Y4 OR
  MS2<X5
1740 IF SPEED<1 THEN GOTO 1700
1750 SPEED=SPEED*0.3
1760 ENDF
1770 IF MS2<Y1 AND SPEED<X1 THEN SPEED
  *2*SPEED*0.1
1780 POKE #001E,X1
1790 IF 60-SPEED<15<30 OR 60-SPEED<15<
  30
1800 SOUND 30,60-SPEED*15,0,INT(SPEED
  *0.5)
1810 IF 60-SPEED<15<30 OR 60-SPEED<15<
  30
1820 5=0:1 THEN 1030
1830 SOUND X1,60-SPEED*15,0,INT(SPEED
  *0.5)
1840 IF XPOS<100 AND WINNER="S" THEN
  2:IF SPEED<1
1850 IF XPOS<100 AND WINNER="S" THEN
  FEED=0:WINNER=X1:POKE #021A,50
1860 POKE #00A3,XPOS
1870 POKE #00A1,XPOS
1880 EXEC MAKES
1890 POKE #00A4,YPOS
1900 POKE #00A2,YPOS
1910 IF XPOS<100 AND XPOS<100 THEN
  2430
1920 1030 --
1930 --
1940 PROC B4
1950 POKE #001E,4,50,"D1:STRECKE.DAT"
1960 GET X1,00000,0000FF
1970 CLOSE X1
1980 OPEN XRI,4,50,"D1:SR.FNT"
1990 GET X1,00000,1024
2000 CLOSE X1:POKE 750,004
2010 POKE #0400,0FF
2020 ENDFUNC
2030 --
2040 PROC IRIT
2050 POKE 711,070
2060 POKE 712,4:POKE 700,000
2070 POKE 700,004:POKE 710,50
2080 MS=MS2
2090 POKE MS+1,50:POKE MS+0,50
2100 POKE MS+7,50:POKE MS+10,50
2110 POKE MS+13,50:POKE MS+16,50
2120 MS=00030
2130 DPOKE #00A4,00000
2140 DPOKE #0005,00012
2150 POKE #0+1,50:POKE #0+4,50
2160 DPOKE #00B7,00000
2170 DPOKE #0003,00015
2180 POKE #0+7,50:POKE #0+10,50
2190 POKE #0+13,50:POKE #0+16,50
2200 POKE #0+20,50:POKE #0+21,500
2210 POKE #0+22,50:POKE #0+23,00A
2220 POKE #00A2,030:YPOS=030
2230 POKE #00A4,045:YPOS=045
2240 DPOKE ADDR:ARI+X2,00000
2250 MS=USR:ADR:ARI
2260 EXECB2
2270 --
2280 PROC RAREPRED
2290 MS=INT(SPEED)
2300 MS2=INT(SPEED)
2310 POKE #000C,MS:POKE #0010,MS2
2320 ENDFUNC
2330 --
2340 PROC MAKES
2350 IF S=0 THEN DPOKE #00A4,00000:DT
  OKE #0005,00015
2360 IF S=1 THEN DPOKE #00A4,0002A:DT
  OKE #0005,00030
2370 IF S=2 THEN DPOKE #00A4,0005A:DT
  OKE #0005,00060
2380 IF S=3 THEN DPOKE #007C,00000:DT
  OKE #0005,00015
2390 IF S=4 THEN DPOKE #007C,0002A:DT
  OKE #0005,00030
2400 IF S=5 THEN DPOKE #007C,0005A:DT
  OKE #0005,00060
2410 ENDFUNC
2420 --
2430 XEN "RACE"
2440 0090 50,50,50,50:00:00:00:00:00:00
2450 2450 RESTORE 2510:POKE #0+0 TO 25
2460 IF WINNER=X2 AND MS<22 THEN RESTO
  RE 2505A
2470 2470 READ R2:R2=0
2480 POKE #0000-MS,R2:R2=MS+X1
2490 IF R2<11<R2<R2<R2 THEN 2480
2500 NEXT X
2510 DATA 32,32,05,70,32,04,72

```

PROGRAM

```

2520 DATA 60,32,87,73,78,78,69,62
2530 DATA 32,73,83,32,58,32
2540 DATA 62,69,69,32
2550 DATA 66,76,69,69
2560 GOTO 2090
2570 --
2580 PROC TITEL
2590 GRAPHICS 5+10:POKE 780,99:COLOR
X1
2600 RESTORE 2690:POKE 710,87A
2610 FOR N33=1 TO 52
2620 READ NS,N2:FLOY NS,N2:5
2630 READ NS,N2:28A*ND NS,N2:5
2640 IF NS2=24 THEN COLOR 2
2650 NEXT NS:COLOR 3
2660 TEXT 0,40,"F1" "GT H4"
2670 PAUSE 180
2680 DATA 0,20,20,20,21,19,21,14
2690 DATA 20,19,19,13,31,12,12,12,7
2700 DATA 15,0,20,0,25,13,25,19
2710 DATA 20,20,20,20,31,19,31,19
2720 DATA 32,20,32,13,25,13,25,20
2730 DATA 34,34,20,16,37,13,43,13
2740 DATA 44,14,44,19,43,29,37,20
2750 DATA 60,19,30,10,25,19,54,20
2760 DATA 55,20,40,20,47,19,47,14
2770 DATA 40,15,34,13,25,14,55,18
2780 DATA 54,17,40,17,50,13,50,20
2790 DATA 50,09,09,13,31,13,69,13
2800 DATA 22,30,24,30,24,37,24,20
2810 DATA 33,20,23,27,37,23,25,25
2820 DATA 31,26,33,20,37,23,31,31
2830 DATA 32,27,32,32,31,32,24,32
2840 DATA 29,35,31,33,31,34,32,34
2850 DATA 32,33,35,32,35,32,38
2860 DATA 37,32,37,36,30,32,30,37
2870 DATA 30,36,39,30,30,37,42,37
2880 DATA 42,30,40,30,43,37,43,30
2890 DATA 44,32,44,30,40,30,40,52
2900 DATA 40,40,30,40,30,50,52
2910 DATA 51,33,51,34,52,32,54,32
2920 DATA 54,34,52,34,56,32,54,34
2930 DATA 56,33,50,30,57,30,57,34
2940 IF FEEK(0+1)*3=3 THEN PL1=1:GOS
5 2570
2950 IF FEEK(0+1)*C=3 THEN 2940
2960 PL1=ND
2970 ENDPROC
2980 --
2990 PAUSE 120
3000 RESTORE 3050:FOR N30=1 TO 25
3010 READ NS2:N33=N3
3020 POKE #9000,NS,N3:N3=N3+N3
3030 IF NS2=N3:END PROC 3020
3040 NEXT NS
3050 DATA 0,0,0,0,0
3060 DATA 0,0,40,47,55,0,40,50,37,51
3070 DATA 51,0,51,52,53,50,52
3080 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3090 IF FEEK(0+1)*6 THEN 3080
3100 POKE #8841,NS:POKE #8043,NS
3110 EXEC TITEL
3120 EXEC INIT
3130 DPOKE ADDR(ABS)+2,0000A
3140 NS=USR(ADDR(ABS))
3150 DPOKE ADDR(ABS)+2,0000E
3160 NS=USR(ADDR(ABS))
3170 DPOKE ADDR(ABS)+2,0000E
3180 NS=USR(ADDR(ABS))
3190 POKE #8048,NS:POKE #8053,NS
3200 DPOKE#80:SPR2=0#1:W1=NS:0
3210 EXEC=NS:SPR2=0#1:POKE 750,804
3220 GOTO 1200

```

EDITOR.TBS

```

5 BADI=1034
10 DATA 112,112,112,60,0,0
20 DATA 2,2,2
30 DATA 60,0,144,60
40 DATA 0,0,145
50 DATA 0,0,140
60 DATA 0,0,157
70 DATA 0,0,140
80 DATA 0,0,140
90 DATA 0,0,150
95 DATA 0,0,4
95 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
100 FOR NS=8048 TO 9000:NS=NS+1:POKE NS,NS:NEXT NS
105 FOR NS=8048 TO 9000:POKE NS,0:NS=
NS
110 DPOKE #9000+4, FEEK(0)
115 DPOKE #90,00000
120 DPOKE #1,4,"F1" "GT H4"
140 BERT #1,8000,1024
150 CLOSE #1:POKE 750,80C
160 PDS=90000

```

```

A.2E 170 LNK :POKE 752,N1:POKE 02,NS:POKE 8
A.2F 3,30+7
A.2G 1000 30
A.2H 1000 7 "pm"
A.2I 1000 7 "m"
A.2J 200 7 "L"
A.2K 210 POKE 712,N2:POKE 780,80B
A.2L 210 POKE 780,100:POKE 710,NS
A.2M 230 POKE 711,80A
A.2N 900 --
A.2O 1000 30
A.2P 1000 EXEC CUES
A.2Q 1000 EXEC BAKFLOW:EXEC BLOW
A.2R 110 IF LOW=ND AND STICK(0)=11
A.2S 1820 PDS=POD+N1
A.2T 1830 IF LOW=5LOW AND BLOW=ND
A.2U 1840 EXEC ESCS
A.2V 1850 EXEC F1
A.2W 1860 EXEC F1
A.2X 1100 EXEC BAKFLOW:EXEC BLOW
A.2Y 1100 IF LOW=5FF AND STICK(0)=7
A.2Z 1100 PDS=POD+N1
A.30 1120 IF LOW=5LOW+30 AND BLOW=210
A.31 1130 EXEC INCB
A.32 1140 ENDIF
A.33 1190 ENDIF
A.34 1200 IF PDS=90000 AND STICK(0)=13
A.35 1210 PDS=POD+90000
A.36 1220 ENDIF
A.37 1230 ENDIF
A.38 1240 IF PDS=90100 AND STICK(0)=14
A.39 1250 PDS=POD+90100
A.3A 1260 ENDIF
A.3B 1270 FEEK(704)=50 AND ZEI(+FF)
A.3C 1410 ZEI(+FF)
A.3D 1420 POKE 704,255
A.3E 1430 EXEC F1
A.3F 1450 IF FEEK(704)=110 AND ZEI(+205)
A.3G 1460 ZEI(+20)
A.3H 1470 POKE 704,255
A.3I 1480 ENDIF
A.3J 1500 IF FEEK(704)=54 AND ZEI(+0)
A.3K 1510 ZEI(+20)
A.3L 1520 EXEC F1
A.3M 1530 EXEC F1
A.3N 1550 IF FEEK(704)=110 AND ZEI(+10)
A.3O 1560 EXEC F1
A.3P 1570 POKE 704,255
A.3Q 1580 ENDIF
A.3R 1600 IF FEEK(10)=0
A.3S 1610 POKE POS,ZEI
A.3T 1620 ENDIF
A.3U 1630 IF FEEK(704)=0
A.3V 1710 EXEC LOAD
A.3W 1720 POKE 704,255
A.3X 1730 ENDIF
A.3Y 1000 IF FEEK(704)=02
A.3Z 1010 EXEC SAVE
A.3A 1020 POKE 710,255
A.3B 1030 EXEC F1
A.3C 1000 LOOP
A.3D 2010 PROC CUES
A.3E 2020 NS=FEEK(POD)
A.3F 2030 FEEK POS,ZEI
A.3G 2040 PAUSE #1
A.3H 2050 FEEK POS,NS
A.3I 2060 EXEC F1
A.3J 2070 DPOKE(00)+ZEI
A.3K 2080 POSITION 4,2:"ZEICHEN " +ZEI1
ZEICHEN WEL " ,NS":
A.3L 2090 ENDPROC
A.3M 2100 --
A.3N 2110 EXEC BAKFLOW
A.3O 2120 LOW=POD+90000
A.3P 2130 IF LOW=5FF
A.3Q 2140 LOW=LOW+100
A.3R 2150 ENDIF
A.3S 2170 ENDPROC
A.3T 2100 --
A.3U 2100 PROC BLOW
A.3V 2200 BLOW=5FF:FEEK(8A31)=90000
A.3W 2210 IF BLOW=5FF
A.3X 2220 BLOW=BLOW+100-50000
A.3Y 2230 GOTO 2190
A.3Z 2240 ENDIF
A.3A 2250 ENDPROC
A.3B 2260 --
A.3C 2270 F1 INCB
A.3D 2280 NS=FEEK(BADI)
A.3E 2290 POKE BADI,NS
A.3F 2300 F1 INCB
A.3G 2310 FOR BADI+=80,NS=1
A.3H 2320 FOR BADI+=80,NS=1
A.3I 2330 F1 INCB
A.3J 2340 POKE BADI+=15,NS=1
A.3K 2350 ENDPROC
A.3L 2360 EXEC F1
A.3M 2370 PROC DECB
A.3N 2380 NS=FEEK(BADI)
A.3O 2390 POKE BADI,NS-1

```

```

3400 POKE BADI+3,NS-1
3410 POKE BADI+8,NS-1
3420 POKE BADI+10,NS-1
3430 POKE BADI+12,NS-1
3440 POKE BADI+15,NS-1
3450 ENDPROC
3460 --
3470 PROC SAVE
3480 OPEN #1,0,0,"D:\STRECKE.DAT"
3490 BPUT #1,90000,90000
3500 CLOSE
3510 ENDPROC
3520 --
3530 PROC LOAD
3540 OPEN #1,4,0,"D:\STRECKE.DAT"
3550 BGET #1,90000,90000
3560 CLOSE
3570 ENDPROC
3580 --

```

STRECKE.DAT

```

1000 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32512
1001 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32513
1002 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32415
1003 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32481
1004 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32563
1005 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32472
1006 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32484
1007 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32496
1008 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32465
1009 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32583
1010 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32479
1011 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32563
1012 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32493
1013 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 31945
1014 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32518
1015 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32070
1016 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 33021
1017 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32696
1018 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 33569
1019 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32531
1020 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32522
1021 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32523
1022 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32534
1023 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 33056
1024 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32518
1025 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32483
1026 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32460
1027 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32494
1028 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32518
1029 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32513
1030 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32141
1031 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32246
1032 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32127
1033 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32120
1034 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32085
1035 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32256
1036 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32483
1037 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32081
1038 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32011
1039 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32059
1040 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 31000
1041 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 29951
1042 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 31073
1043 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32741
1044 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32742
1045 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32746
1046 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32744
1047 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32745
1048 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32746
1049 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32747
1050 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 31524
1051 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32211
1052 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 31677
1053 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32515
1054 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32072
1055 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32075
1056 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32075
1057 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32075
1058 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32075
1059 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32075
1060 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32493
1061 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32492
1062 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 31677
1063 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 32042
1064 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 29100
1065 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 29107
1066 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 29107
1067 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 31481
1068 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 31422
1069 UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN UNKN 31423

```


COMPY SHOP

NEU! ☆ MINI-SPEEDY ☆ NEU!

Der Floppy-Speeder für Ihre 1050! ca. 78000 Baud Super-Speed
 ☆ ca. 96000 Baud High-Speed durch HSS-Copy ☆ 8 KByte
 Track-Buffer ☆ 3 Speicherdichten: single-, medium- und double-
 density ☆ Voll programmierbar ☆ Umfangreiche Dokumentation
 verfügbar ☆ Sehr viel Zubehör verfügbar (Soft- und Hardware!) ☆
 Kopiert kopiersgeschützte Software ☆ Voll kompatibel zur
 SPEEDY 1050 ☆ Sehr leichter Einbau

Jetzt nur **95,- DM**

Compy-Shop OHG

Gneisenastraße 29 · 4330 Mülheim/Ruhr
 ☎ 02 08 / 49 71 69

►► PUBLIC DOMAIN ATARI ST ◀◀

Markendisketten je Diskette **5.70 DM**

Atari ST – Anwender

GFA Farbkonverter	56.00 DM
GFA Monochrom- Konverter	56.00 DM
Superbase	224.00 DM
Superbase-Demo	19.90 DM
Beckerbase	96.00 DM
Sybox TOS-Manager	94.00 DM
Sybox Kundenverw.	140.00 DM
Platine ST	94.00 DM
Protect ST 2.1	139.00 DM

Atari ST – Spiele

Epyx Spielesammlung	84.90 DM
Worldgames, Super Cycle, Winter Games, Wrestling Flight Simulator II	109.00 DM
Dungeon Master	69.00 DM
Star Trek	54.90 DM
Bard's Tale	79.00 DM
In 80 Tagen um die Welt	53.90 DM
BMX Simulator	45.90 DM

H&S Werner Wohlfahrtslätter

Innenstraße 76c, Postfach 33 10 33
 4000 Düsseldorf
 Telefon (24 Std.) 02 11/42 93 76

Natürlich führen wir noch weitaus mehr
 Produkte für den Atari ST: Markenfer-
 bänder, Sicher, Diskettenlaufwerke u. m.
 Katalog mit Beschreibung anfordern!

Hochkant und unverzerrt

Eine ebenso einfache wie praktische Hardcopy-Routine

Oft ist es in einem selbstgeschriebenen Programm wünschenswert, an einer bestimmten Stelle den Bildschirminhalt auf dem Drucker auszugeben. Wenn man eine solche Hardcopy sozusagen "von außen" auslösen möchte, steht dafür die bekannte ALTERNATE-HELP-Funktion zur Verfügung. Hier soll eine Möglichkeit vorgestellt werden, wie man unter GFA-Basic eine hübsch große Hardcopy programmgesteuert erhalten kann. Der Abzug wird um 90 Grad gedreht, also hochkant angefertigt und benutzt die 72-Punkte/Zoll-Auflösung der Epson-kompatiblen Drucker.

16 Bit

Ein Vorteil der hier gezeigten Methode liegt in der Kürze der benutzten Routine. Ein weiteres Plus ist die Tatsache, daß die Bildschirme unverzerrt zu Papier kommen. Die Routine liest den Bildschirmspeicher spaltenweise aus und legt die gewonnenen Daten in String Prt\$ ab. Dieser wird dann als Grafikzeile ausgegeben. So läßt sich die volle Geschwindigkeit des verwendeten Druckers nutzen.

Erich Matt

Hardcopyroutine "Hochkant" für unverzerrte Hardcopies

Zum Einbau in eigene GFA-Basic-Programme
 Geeignet für alle Epson-kompatiblen Drucker
 Von Erich Matt, Lörrach

```

Lprint Chr$(27);"1";Chr$(20);           !linker Rand=20
Lprint Chr$(27);"A";Chr$(8);           !Zeilenabstand 8/72
X1$=Space$(32000)
Bmove Xbios(2),Varptr(X1$),32000       !Bildschirm->X1$
For Ix=1 To 80                          !Breite=80 Bytes
  Prt$=""
  For Iix=399 To 0 Step -1              !links unten->oben
    Prt$=Prt$+Mid$(X1$, (Iix*80)+Ix, 1)
  Next Iix
  Lprint Chr$(27);"*";Chr$(5);Chr$(144);Chr$(1);Prt$ !Druck Zeile
                                                    !Mode 72 P./Zoll
Next Ix
Lprint Chr$(12);                       !Nächste Kolonne
                                                    !Neue Seite

```

Schluß der Routine

BUCHPOWER 8 BIT

Bitte Bestellcoupon auf der vorletzten Seite benutzen!



Koch
Peeko & Pokes zu Atari 600 XL/800 XL
 251 Seiten
 Eine Diplolare in Basic? Oder wissen Sie, wie man Zeichen zum Bildschirm leitet? Mit den richtigen Peeko und Pokes ist dies alles kein Problem. So enthält eine nützige Anzahl wichtiger Topics mit Beispielprogrammen zum Abtippen.
Bestellnummer DB 0421 DM 39,-



L. M. Schreiber
Das Atari-Programmierhandbuch
 300 Seiten
 Hier werden keinerlei Kenntnisse vorausgesetzt. Sie lernen den Weg vom Programm zum Programmierhandbuch. Auf dem Atari wird erklärt, wie Sie den 6502-Prozessor direkt programmieren. Wenn Sie dieses Buch durchgelesen haben, können Sie Ihren Atari in- und auswendig.
Bestellnummer MT 6108 DM 52,-



Schwager
Atari Star-Tester
 110 Seiten + Disk
 Hiermit handelt es sich um eine umfangreiche, korrigierte Textausarbeitung für Ihren Atari (insd. 48 KByte). Das Buch gibt eine Einführung, die Diskette stellt ein exzellentes Programm.
Bestellnummer SY 0426 DM 64,-



A. Hettinger/A. Heinz
Start mit Atari-BASIC
 194 Seiten
 Nach dem Durchlesen dieses Buches werden Sie selbst in der Lage sein, Programme zu schreiben. Angefangen bei Grafik- und Soundroutines über Top- und Tramp-Tile bis zu kompletten Spielprogrammen reicht die breite Palette. Neben dem eigentlichen Basic-Kurs bietet die komplett dokumentierte Lise aller Atari-Basic-Befehle die Führung des Lesers.
Bestellnummer VO 0353 DM 36,-

16-Bit-Buchversand S. 123



Schnieder
Strategiespiele, und wie man sie mit dem Atari 600 XL/800 XL programmiert
 181 Seiten
 Hier wird Ihnen eine Einführung in die Entwicklung der Strategiespiele geboten. Von einfachen Programmen mit feststehenden Ereignissen über komplexe Spiele mit komplexen Suchverfahren bis hin zu fertigen Programmen geschieht dies leicht verständlich anhand interessanter Beispiele.
Bestellnummer DG 0415 DM 29,-



A. + J. Pischetz
Was der Atari alles kann Band 1
 236 Seiten
 Hier muß der Anwender schon die Grundbegriffe des Atari-Basic kennen und ein wenig Übung im Programmieren besitzen. Eine Vielzahl von gut strukturierten Programmen aus dem Bereich Hobby, Wissenschaft, Band und Sport werden gezeigt.
Bestellnummer VO 0264 DM 36,-



Voss
Das Basic-Trainingsbuch zu Atari 600 XL/800 XL
 300 Seiten
 Das Basic-Trainingsbuch zu Atari 600 XL/800 XL ist eine ausführliche, detailliert geschriebene Einführung in das Atari-Basic. Von den Befehlen über die Problemlösung bis zum fertigen Algorithmus lernt man schnell das Programmieren.
Bestellnummer DB 0417 DM 36,-



Alfred Gögens
Uffereis in BASIC für Atari-Computer
 120 Seiten
 In diesem Buch finden Sie praktische Beispiele zu den Themen Programmiersyntax, Sound- und Tastenabfrage, Scg-2 automatische Zeilennummerierung, Umrümpelung von Basic-Zeilen, automatische Programmierung, Musikeditor oder auch die Wiedergabe von Atari-Zeichen und Masken auf dem Drucker.
Bestellnummer VO 0264 DM 25,-



A. + J. Pischetz
Was der Atari alles kann Band 2
 340 Seiten
 Entsprechend Band 1 enthält auch dieses Buch eine ausgezeichnete Mischung aus professionellen Anwendungsprogrammen und Spielen wie z.B. Dialektgenauigkeit, Datenformelhöhen aber auch Trigonometrie in Verbindung mit deren ausgezeichneten Erläuterungen.
Bestellnummer VO 0305 DM 36,-



Tom Rowley
Sprühende Ideen mit Atari Grafik
 250 Seiten
 Das ist ein Buch, das mit den Grafik-Indifikationen des Atari in die Gestaltung von Objekten, in Farbgebung und in die Erzeugung von Bildschirmen einleitet.
Bestellnummer TW 0315 DM 49,-



C. Lorenz
Das große Spielebuch für Atari, Band 1
 154 Seiten
 Aufregende Computerspiele in Atari-Basic. Rufen Sie Ihren Atari. Sie hier eine Reihe hochinteressanter Anregungen für eigene Programme. 3-C-Grafik, Bewegung und Scodes, Grafik und Ton in Form, Programmierung usw.
Bestellnummer HO 1034 DM 29,80



A. Hettinger/W. Krauß
Die Atari-Hitparade
 136 Seiten
 Die Atari-Hitparade ist eine Einführung in die verschiedensten Anwendungsfälle und Bereiche des Atari-Basic. Die Buchreihe enthält Musikspiele, Sport und komplexe Spiele. Mit vielen fertigen Bildschirmtexten.
Bestellnummer VO 0206 DM 33,-



Julian Raschke
Atari Basic Handbuch
 208 Seiten
 Das vorliegende Basic-Handbuch hilft Ihnen, Ihren Atari voll und ganz zu beherrschen. Den vollständigen Basic-Vokabular wird beschrieben und anhand praktischer Beispiele erläutert.
Bestellnummer SY 0613 DM 32,-



C. Lorenz
Das große Spielebuch für Atari, Band 2
 200 Seiten
 Dieses Buch enthält Programme für den Atari 600 XL/800 XL und ist eine Weiterentwicklung von Band 1. Es bringt eine Reihe neuer Spiele, Programme zur Soundabfrage und ein Kapitel über Grafikprogrammierung.
Bestellnummer HO 1036 DM 29,80



Rugg/Feldmann/Berry
30 Basic-Programme für den Atari
 274 Seiten
 Das Buch enthält sorgfältig erprobte Spiel- und Grafikprogramme aus Mathematik, Unterricht und vielen anderen Anwendungsbereichen des täglichen Lebens für Ihren Atari-Computer.
Bestellnummer ID 0529 DM 34,-



Walkowiak
Adventures, und wie man sie mit dem Atari 600 XL/800 XL programmiert
 264 Seiten
 Hier wird gezeigt, wie Adventures funktionieren, wie man sie entwirft, speichert und wie man eigene Adventures auf Atari-Computern der Serie XL programmiert. Hierin kommt ein kompletter Adventure-Generator, der das Spielprogrammieren zum Kinderspiel macht.
Bestellnummer DB 0427 DM 39,-



Poplin/McNiff/Cooper
Mein Atari-Computer
 320 Seiten
 Ein Handbuch, das für jeden Atari-Benutzer wertvolle Informationen enthält und zur Lösung aller Atari-Probleme beiträgt. Es ist sorgfältig überarbeitet und enthält die Vielzahl der für den Benutzer interessanten zu wichtigen Tabellen.
Bestellnummer TW 0320 DM 59,-

DOS für Turbo- und RAM-Disk

Ich besitze einen 800 XL, den ich in nächster Zeit auf 320 KByte erweitern will, und zwei Diskettenstationen mit 1050-Turbo-Erweiterung. Welches DOS unterstützt diese Konfiguration mit echter Double Density für die Laufwerke und dem vorgesehenen RAM-Ausbau als RAM-Disk? Ich habe das von dem 1050-Turbo-Hersteller Gerald Engl empfohlene Smart-DOS, komme damit allerdings nicht ganz zurecht und weiß auch nicht, ob es eine 256 KByte große RAM-Disk unterstützt.

Die Frage nach einem solchen DOS wurde uns schon mehrfach von Usern gestellt, die sich zunächst die vom Preis/Leistungs-Verhältnis her sehr attraktive Floppy-Erweiterung 1050 Turbo eingebaut und dann zusätzlich ihren Rechner durch eine der inzwischen verfügbaren Speichererweiterungen auf 320 KByte RAM "aufgemotzt" haben. Bisher gab es noch keine Ideallösung. Das Smart-DOS funktioniert zwar mit der Turbo-Drive-Software und arbeitet auch mit echter Double Density, es fehlt jedoch ein RAM-Disk-Treiber. Außerdem ist es in der Handhabung (z. B. der AUTORUN.SYS-Files) nicht DOS-2.x-kompatibel. Das BIBO-DOS vom Compy Shop wäre hinsichtlich der Fähigkeiten eigentlich ideal – versteht es sich nur besser mit dem Turbo-Drive-Treiber.

Jetzt hat jedoch Reitershan Computertechnik das Turbo-DOS XL herausgebracht, das alle genannten Punkte abdeckt: Es unterstützt die hohe Turbo-Geschwindigkeit, alle drei Schreibköpfe (SD/MD/DD) sowie alle gängigen 320-KByte-Erweiterungen. Einen ausführlichen Bericht der neuesten Version dieses DOS werden Sie in der nächsten Ausgabe des **ATARI-magazin** lesen können.

Hier aber schon einmal die Bezugsquelle:

Reitershan Computertechnik
Königszeig 12
5429 Mülheim

Leserfragen

Für denjenigen, der das BIBO-DOS schon länger besitzt, ist vielleicht der folgende Trick (eingesandt von unserem Leser Helmut Herzog aus Trebur) interessant, mit dem auch unter BIBO-DOS die Geschwindigkeitsvorteile der 1050 Turbo genutzt werden können:

- Man paßt ein DOS 2 mit Anpassungsprogramm aus der 1050-Turbo-Anleitung an.
- Das so erzeugte DOS benutzt man, um Disketten in Double Density zu formatieren (aber nur hierzu!).
- Nun bootet man BIBO-DOS und beschreibt die zuvor formatierten Disketten mit BDOS.SYS und BDUP.SYS (Version 5.1N!).
- Jetzt können die neuen Disketten in Turbo-Geschwindigkeit gebootet werden.

Paddles im Selbstbau

Welche Programme unterstützen die Paddle-Anschlüsse der XL/XE-Computer? Wie kann man die Drehregler selbst herstellen?

Die erste Ihrer Fragen ist gar nicht so leicht zu beantworten!

Die Paddles gehören ja neben der Tastatur zu den ältesten Steuerungselementen, die bei elektronischen Spielen und Heimcomputern zum Einsatz kamen. Entwickelt wurden sie für "Pong", das erste Computerspiel. Sie waren (und sind) geradezu ideal für das Auf- und Ab- bzw. Hin- und Herbewegen eines "Schlägers" sprich Leuchtbalkens. Das darauf beruhende Spielprinzip wurde dann ja auch bis ins letzte ausgenutzt. Ergebnis waren die zahlreichen Versionen und Abkömmlinge von "Pong" (wenn man statt zwei Schlägern vier Balken nimmt, hat man "Fußball"...), zu denen nicht zuletzt das unvergessene "Breakout" gehört. Die bemerkenswert erfolgreiche "Breakout"-Neuausgabe "Arkanoid" kann übrigens wahlweise auch noch über Paddles gesteuert werden.

Außer einigen in Ehren ergrauten Klassikern findet man jedoch praktisch kein Programm mehr, das sich mit Paddles steuern läßt, denn schon sehr früh (zu Zeiten von "PacMan") zeigte sich, daß der Joystick mit vier – später acht – Richtungen wesentlich mehr Möglichkeiten bot. Trotzdem blieben die Drehregler gerade für Besitzer der 8-Bit-Atari-Computer nicht uninteressant. Da sich an einen Joystickport zwei unabhängig voneinander abgefragte Paddles anschließen lassen, waren so auf einem 400er oder 800er Atari, die ja über 4 Ports verfügten, Spiele für bis zu 8 Teilnehmer gleichzeitig möglich!

Aber auch an XL und XE fanden Drehregler noch Verwendung. Als Beispiel sei die phantastische Science-fiction-Wirtschaftssimulation "M.U.L.E." angeführt, ein Programm, das eigentlich für vier Spieler mit vier Joysticks geschrieben wurde. Der normalerweise aufs Spielerduett beschränkte XL erlaubt in diesem Fall immerhin drei Teilnehmer, auch ohne daß ein Mit-

spieler auf so umständliche Notlösungen wie das Steuern über die Tastatur umsteigen muß. Voraussetzungen sind lediglich ein Joystick und ein Paar Paddles. Da, wie schon erwähnt, je zwei Paddles nur einen Joystickport benötigen, wären also Spiele für vier Personen mit vier Paddles möglich. Hierfür ist zwar nicht jedes Spielekonzept geeignet, aber die Möglichkeit ist meiner Meinung nach durchaus ein Anreiz für Eigenentwicklungen – und auch zum Selbstbau der Drehregler.

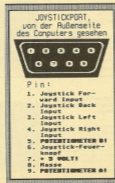
Ein Paddle ist denkbar einfach aufgebaut. Im Prinzip besteht es nur aus einem Potentiometer (Drehwiderstand), einem Taster für den Feuerknopf und etwas Plastik drumherum. In dem Paddle, das an Port 0 angeschlossen Paddle 0 ist, liegt das Potentiometer (1 MOhm log.) an den Pins 7 (+5 V) und 9 (Pot. A). Der zugehörige Taster kommt zwischen die Pins 3 (Joystick Left Input) und 8 (Masse). Entsprechend liegt das Potentiometer von Paddle 1 an den Pins 5 (Pot. B) und 7 (+5 V) und der Taster zwischen den Pins 4 (Joystick Right Input) und 8 (Masse).

Hardcopy-Tips für Atari 1029

Die folgenden Tips stammen von unserem Leser Arno Knüppel aus Osnabrück:

Tip 1: Grafiken, die mit dem 3-D-Bilanzgrafikprogramm aus **ATARI-magazin** 4187 erstellt wurden, lassen sich sehr einfach auf dem 1029-Drucker ausdrucken (s. Leserfrage im **ATARI-magazin** 3088). In der CK-Computer Kontakt 1187 wurde ein Hardcopy-Programm für den Seikosha GP 500 AT abgedruckt (auf der Diskette A15 erhältlich), das auch auf dem Atari 1029 läuft. Im Bilanzgrafikprogramm kann man nun einfach die Zeile

5045 RUN'D: <File-Name des Hardcopy-Programms> einsetzen, läßt im Hardcopy-Programm die Zeilen 210 bis bis 260, und schon wird jedes berechnete Bild automatisch



Tip 2: Da der Bildschirm unserer softwaremäßig emulierten 80-Zeichen-Karte "Editor 80" (ATARI-magazin 5/87) technisch nichts anderes ist als ein GRAPHICS-8-Bild, läßt er sich auch wie ein solches per Hardcopy ausdrucken.

Dazu kann man beim 1029 wieder die eben genannte Routine benutzen und im Direktmodus per RUN starten. Eine andere Möglichkeit: Mit Hilfe einer entsprechenden Routine die ganze Grafikseite abspeichern. Anschließend läßt diese sich von dem Programm "Design Master" in den verschiedensten Größen ausgeben. Das gilt natürlich nicht nur für 1029-Besitzer.

Pascal-Systeme für 8-Bit-Geräte

Welche Pascal-Version gibt es für die Atari-8-Bit-Rechner, möglichst zu einem Preis von unter 100 DM? Umfassen sie den gesamten Wirtschaftlichen Sprachstandard? Werden sie auf Diskette oder Modul geliefert, und arbeiten sie diskettenorientiert? Wo sind sie zu bekommen?

Pascal war bis vor kurzem eine Sprache, die auf den kleinen Ataris ein Mauerblümchen sein fristete. Unter den wenigen erhältlichen Versionen war keine, die man als wirklich brauchbar bezeichnen konnte.

Mit dem schon relativ früh von Atari herausgebrachten Atari-Pascal wäre in Grenzen sogar noch zu arbeiten, obwohl es nicht den vollen Wirtschaftlichen Standard umfaßt und über einen extrem langsamem Compiler verfügt, wenn es nicht den einen Nachteil hätte: Es benötigt unbedingtemindestens zwei Diskettenstationen. Darüber hinaus kostete es seinerzeit ein Heidengeld. Heute ist das Atari-Pascal völlig veraltet, und uns ist auch keine Bezugsquelle mehr bekannt.

Die zweite Pascal-Version, die auf den Markt kam, war das Draper-Pascal. Es kam mit nur einer Diskettenstation aus und erreichte so zunächst eine etwas weitere Verbreitung. Leider zeichnet es sich aber durch einen

Bildschirm Ausdruck unter "Editor 80": Das Beispiel ist zugleich die Routine, die's möglich macht.

```

100 GOSUB 2000
105 SCREETHEPEEK(B)*PEEK(B)*256
110 LRECE=100
120 OPEN #5,B,"O","TEXT","PC"
130 #US4(BLS,1,SCREEN,1,RECE)
140 CLOSE #5
150 IF #P&20 IN#2:"DISK-FEHLER:";X
160 END
2000 REM * BLS einrichten
2010 S=0:RESTORE 2000
2020 FOR #H=500 TO #526:READ O:PONE #,O,S+540:NEXT #
2030 IF #O=46 THEN:"VORDEF-FEHLER!":STOP
2040 BLS=526
2050 RETURN
2060 DATA 104,102,48,104,102,7,104,240,2,100,11,152,157,65,2,104
2070 DATA 157,65,2,104,157,65,2,104,157,70,2,104,157,72,2,104,157,72,2,104,157,72,2,104,157,72,2,104
2080 DATA 157,72,160,0,102,210,95

```

RUN

sehr unkomfortablen Editor und einen langsamen Compiler aus. Da es außerdem eine stark abgespeckte Pascal-Version darstellt, die nur wenig mit einem Standard zu tun hat, wurde es bald (und wird es immer noch) als unbrauchbar angesehen.

Nach mehreren Jahren Patuze, in denen Atari-User anderen Sprachen (beispielsweise Action!) den Vorzug gaben, kam das Kyan-Pascal auf den Markt. Dieses ist nun bis heute das einzige Pascal-System, mit dem man auf dem 8-Bit-Atari wirklich professionell arbeiten kann und das gegenüber den neuen Pascal-Systemen anderer Computer nicht nur wie eine billige Notlösung wirkt.

Dieses herausragende System umfaßt das gesamte ISO-Standard-Pascal (ISO = International Standards Organization), welches den Wirtschaftlichen Sprachumfang beinhaltet. Es besitzt einen sehr schnellen Compiler, der echten Maschinencode (1) erzeugt. Die Objektprogramme laufen also mit wirklich hoher Geschwindigkeit.

Das Kyan-Pascal wird auf Diskette geliefert und benötigt mindestens eine Diskettenstation. Eine RAM-Disk wird, falls vorhanden, ebenfalls unterstützt. Von der Professionalität her ist es eigentlich schon mit einem Entwicklungssystem zu vergleichen – dafür spricht auch der zentimeterdicke Anleitungsbroschüre. Leider hat diese Professionalität auch ihren Preis. Die 250.-DM, die man dafür aufbringen muß, sind wirklich der einzige, wenn auch schwerwiegende Nachteil, den dieses Software-Paket hat.

Bezugsquelle:
Compy Shop
Griesenauer, 29
4330 Mülheim/Ruhr

8 Bit

Speicherchips werden noch nicht billiger!

Obwohl ich in Computerzeitschriften wie dem **ATARI-magazin** immer wieder vom Aufschwung der 8-Bit-Ataris lese, scheinen diese doch weitgehend von den Ladentischen verschwunden zu sein. Erst nach einer Odyssee durch zahllose Geschäfte gelang es mir, einen 130 XE zu bekommen. Stimmt es, daß dieser Rechner nicht mehr hergestellt wird? Ist dann der 800 XE in Zukunft der einzige 8-Bit-Computer?

Uns liegen keinerlei Informationen vor, nach denen der 130 XE auslaufen soll. Es ist aber durchaus möglich, daß Atari Schwierigkeiten mit der Produktion hatte. Ein Ereignis, das sich nun schon über ein halbes Jahr mehr oder weniger im stillen hinzieht, ist der "Handelskrieg" zwischen den USA und Japan. Schlagzeilen, die anfangs noch durch die Nachrichten gingen, betrafen Schutzzölle und künstliche Chip-Verknappung. Der durchschnittliche Computer war davon allerdings nicht betroffen. Nur einige spezielle Chips für bestimmte Erweiterungen hatten plötzlich sehr lange Lieferzeiten.

In den letzten Monaten entwickelte sich die Sache aber dahingehend, daß nun auch ganz "gewöhnliche" Speicher-Chips knapper und damit teurer wurden. Der weiterverbreitete Gedanke von der "automatisch immer billiger werdenden" Hardware, der sich in Speicherfragen fast nur noch in Megabyte-Dimensionen abspielt, muß also zumindest im Augenblick revidiert werden. Der Preis einiger Speicher-Chips ist mittlerweile auf mehr als das Drei- bis Vierfache gestiegen. Hier sind sowohl 8-Bit- als auch 16-Bit-User betroffen. Dies zeigen z. B. die vielen Anzeigen, in denen Angebote für Speichererweiterungen mit dem Vermerk "Preis auf Anfrage" versehen sind. Auch der Compy-Shop kann seine Speichererweiterungen zur Zeit nicht zu den gewohnten Preisen liefern, und Englis Turbo-Freezer XL wird nur noch ohne eingebaute RAM-Disk verkauft. Ob der Irato-Verlag Projekte wie eine 1-MByte-Erweiterung für XL-Computer noch zu den Preisen aufrechterhalten kann, die für 8-Bit-User akzeptabel sind, ist sehr fraglich.

Es ist also zu hoffen, daß man "höheren Orts" möglichst bald eine Einigung trifft, welche die Marktlage bei den Chips wieder normalisiert. Jack Tramiel von Atari war auf der CeBIT zwar optimistisch, rechnete aber dennoch mit einem Engpaß von sechs bis neun Monaten.

Atari XL/ST
XL/ST als Drucker-Buffer
für alle Atari ST

Die 2800 Zeichen-Serielle Software für XL auf 5¼-Zoll-Diskette auch ohne Monitor, 256Kb-Speichererweiterung, Online-Office, Express-Datex, Personal-Hand-System, Copy, Read, Write, Auto-Backup für 3½-Zoll-Disketten. **€ 139,-**
280 - Paris, Vesp. u. Nkl.
Info: 0699 01 00 0141 = Drucker-Info

O. Werner / C. Bode
Haupt-Vertrieb: 09-37-2020 Wandorf 1

Computer-Interface für Gleichstrom-Modellbahnen gesucht

Ihr Artikel über die Steuerung einer Märklin-Modellbahn im **ATARI**magazin 2/87 hat mich sehr interessiert. Jedoch hat das Märklin-System den Nachteil, daß es mit Wechselstrom betrieben wird, während die Elektronikbastler unter den Modellbahnern sich lieber mit Gleichstrom befassen. Was bisher trotz allem noch fehlt, ist ein Interface für die Verbindung zwischen Computer (XL oder ST) und Gleichstrom-Modellbahn. Deshalb würde es mich freuen, wenn Sie in Ihrer Zeitschrift mit einer Artikelreihe zu diesem Thema beginnen bzw. mir Kontakt zu ebenfalls interessierten Lesern verschaffen könnten.

Dieses Thema spricht, wie wir feststellen mußten, nur einen relativ kleinen Leserkreis an. Da wohl auch in Zukunft nicht mit mehr Resonanz zu rechnen ist und uns auch keine entsprechenden Infos oder Bauanleitungen zur Verfügung stehen, würde es in nächster Zeit voraussichtlich keinen Artikel über ein Gleichstrom-Modellbahn-Interface im **ATARI**magazin geben. Wer sich also in dieser Richtung betätigt und vielleicht sogar schon ein solches Interface gebaut hat, schreibe bitte an:

Heinz Dadeck
Friedrich-Ehlers-Str. 49
6200 Hochborn/Main

Schnittstelle RS 232C und Meßtechnik

1. Wie kann ich beim Atari 800 XL die Schnittstelle RS 232 C ansprechen? Welche Befehle muß ich benutzen?
2. Gibt es Programme für den 800 XL, die für Meßtechnik verwendbar sind? Wenn ja, wo sind sie zu bekommen?

Zu Frage 1: Um eine RS-232-C-Schnittstelle ansprechen zu können, muß man zunächst einmal eine besitzen. Die einzige RS 232, die man rein hardwaremäßig an die 8-Bit-Ataris anschließen kann, ist meines Wissens die im Multiinterface Atari 850 XL

(Nachbau des alten 850; beim Compy Shop erhältlich, aber teuer) integrierte. Wenn die Schnittstelle angeschlossen ist, wird sie für gewöhnlich über einen Geräte-Handler (nach Vereinbarung R:) gesteuert, der wie der Disketten-Handler (D:) erst per Software installiert werden muß. Diese Treiber-Software wird mit dem Interface mitgeliefert. Über den R:-Handler geschehen dann die Schreib- und Lesezugriffe mit Hilfe von bestimmten XIO-Kommandos.

So weit, so gut. Die Schwierigkeit ist allerdings, daß mir kein Programm bekannt ist, das die RS-232C-Schnittstelle anspricht, wenn man einmal von "AUSTROPHONE" und vergleichbaren Terminal-Programmen absteht.

In Sachen Meßtechnik möchte ich Sie auf eine unserer nächsten Ausgaben des **ATARI**magazins verweisen. Hier werden wir nämlich ein Anwendungsbeispiel für die Meßtechnik veröffentlichen, das aus einem kleinen Joystickport-Interface und einem entsprechenden Programm besteht. Man sieht also schon, daß es, wenn es nicht gerade von der Peripherie-Hardware (Drucker, Akustikkomplex) gefordert wird, gar nicht unbedingt eine RS 232C sein muß.

Kommerzielle Meßtechnik-Software gibt es zumindest in Deutschland für XL und XE nicht.

Neue scantronic-Version!

Laut **ATARI**magazin 5/87 sollte die abgedruckte Scanner-Software mit Epson-kompatiblen Druckern zusammenarbeiten. Wieso funktioniert der Scanner nicht mit dem Präsident 6313, obwohl dieser doch Epson-kompatibel ist?

Die Erklärung des Problems liegt darin, daß Kompatibilität eben doch immer ein sehr relativer Begriff ist. Die Listing-Version der Scanner-Software aus dem Heft funktioniert nur mit solchen Epson-FX-80-kompatiblen Druckern, die keine Druckwegoptimierung für Grün-

fik haben. Das heißt, der Drucker muß auch dann den Druckkopf bewegen, wenn die zu druckenden Grafikzeile nur aus leeren Zeichen besteht. Modernere Drucker wie der Präsident bemerken es, wenn sie eine Zeile lang also eigentlich nichts drucken sollen, und schieben dann tatsächlich nur das Papier eine Zeile vor.

Der Scanner, der ja schließlich mit dem Druckkopf über die ganze Vorlage fahren muß, kann so natürlich nicht arbeiten.

Abhilfe schafft die neue "scantronic"-Software-Version 2.0, die allerdings nicht als gedrucktes Listing, sondern nur auf Diskette verfügbar ist. Dort ist eine zusätzliche Ansteuerung für alle Drucker implementiert, die voll druckwegoptimiert sind. Dazu gehören beispielsweise auch die neuere Version des Star NL-10 und der LC-10. Das Scannen wird hier dadurch ermöglicht, daß anstelle "leerer" TAB-Positionen am Ende jeder Zeile jetzt einzelne Punkte gedruckt werden. Deshalb sollte man vor dem Scannen das Farbband entfernen. Was aber bei den meisten Druckern problemlos sein dürfte.

Auch sonst hat die Scanner-Software einige Verbesserungen erfahren. Die vielleicht wichtigste besteht darin, daß man jetzt einen sehr viel freieren Zugriff auf die Systemparameter hat (Kontrast, Bildgröße und -positionierung). Außerdem ist nun eine Richtungsumkehr, d.h. ein spiegelverkehrter Scan-Vorgang möglich.

Die Abtast-Hardware selbst hat sich übrigens insofern verändert, als jetzt ein kleinerer Abtaster mit durchgehendem Kabel verwendet wird, der sich noch bequemer am Drucker installieren läßt. Einziger Nachteil der "scantronic"-Version 2.0: Sie läuft nur noch unter Turbo-Basic XL. Man kann sie ab sofort beim Verlag bekommen.

Probleme mit Assembler-Anweisung

In einigen Assemblerlistings fand ich Anweisungen der Art

16 Bit

clr.w a0, clr.l a1, also Clear-Befehle auf Adreßregister. Diese akzeptiert mein Assembler genauso wenig wie das Kommando movem.l r2-r14, -(sp).

Bei diesen Kommandos handelt es sich um abkürzende, übersichtliche Schreibweisen, die der Assembler AS68 aus dem Entwicklungspaket zuläßt. Nimmt ein anderer Assembler diese nicht an, so muß man clr.w/1 a0 durch sub.l a0, a0 ersetzen (entsprechend für andere Adreßregister). AS68 erledigt das automatisch. Bei der Registerbezeichnung mit r gilt die folgende Zuordnung:

```
d0 -> r0
.
.
.
d7 -> r7
a0 -> r8
.
.
.
a7 -> r15
```

Somit lautet das oben aufgeführte Kommando in Standardnotation movem.l d2-d7 / a0-a6.

Atari ST IBM-kompatibel?

Mir ist das Gerücht zu Ohren gekommen, der Atari ST sei IBM-kompatibel, speziell zu den neuen Modellen mit dem Betriebssystem PS/2. Ist an diesem Gerücht etwas dran?

Nein, keines der ST-Modelle ist IBM-kompatibel. Der 68000er Prozessor, der in allen ST-Stücke, gehört nicht zur Intel-Familie der 8085, 8086, 80286 usw. Das Betriebssystem PS/2 gibt es, jedenfalls zur Zeit, nicht für den ST. Die einzige Gemeinsamkeit mit den neuen IBMs liegt in den verwendeten 3,5"-Disketten.

Allerdings gibt es eine Möglichkeit, einen Teil der PC-Programme, die im Textmodus oder unter CGA-Grafik laufen, sehr, sehr langsam und nicht sehr betriebssicher auf dem ST zu "fah-

ren". Möglich macht's "PC-Ditto", ein Software-PC-Emulator. Das ist ein Programm, welches den ST so tun läßt, als sei er ein IBM-XT-Kompatibler und versteht folglich das Betriebssystem MS-DOS bzw. PC-DOS (analog zum bekannten Z80-CPI/M-Emulator). So kann man zumindest einen Teil der IBM-Software auf dem Atari ST nutzen. Es sollte dabei jedoch nicht vergessen werden, daß der Emulator aus einem schnellen, modernen 16-Bit-Rechner einen extrem langsamen, almodischen 8-Bit-PC macht, und dies auch noch in sehr unvollkommener Weise. Um jedoch z. B. Programmiersprachen auszuprobieren, die für den ST sonst nicht erhältlich sind, ist die Emulation durchaus tauglich.

Probleme mit Monitor SM 124

Nach dem Einschalten zeigt mein SM-124-Monitor etwa zehn diagonale, feststehende Streifen auf dem Bildschirm. Diese Störung verschwindet nach etwa fünf Minuten. Die Garantiezeit ist bereits abgelaufen, daher suche ich nach einer Lösung, den Monitor selbst zu reparieren.

Auch wenn keine Garantieansprüche mehr bestehen, dürfte es doch sicherer sein, sich an einen Fachhändler zu wenden. Vielleicht gibt es jedoch einen Leser, der mit derartigen Schwierigkeiten schon Erfahrungen sammeln konnte. Wer sich zu diesem Thema äußern kann, schreibe bitte an die Redaktion!

Probleme mit Fremdlaufwerk am ST

Ich habe ein Diskettenlaufwerk der Firma Chinon (Modell FB 354, doppelseitig) an meinen 520 STM angeschlossen. Die Station ist voll funktionsfähig bis auf einen kleinen Mangel: Nach einem Diskettenwechsel läßt sich die Anzeige der Directory über die ESC-Taste nur dann aktualisieren, wenn die Diskette schreibgeschützt ist. Versuche, die Signale an verschiedenen Pins der Floppy-Buchse über einen Puffer-

treiber mit Pull-up-Widerständen zu puffern, waren erfolglos. Bei Verwendung eines anderen Laufwerkmodells desselben Herstellers gibt es keine Probleme.

SW- und Farbmonitor gleichzeitig am ST

Ist es möglich, einen Monochrom- und einen Farbmonitor am ST so zu betreiben, daß man das Bild auf beiden Monitoren gleichzeitig sieht? Denkbar wäre hier entweder die gleiche Auflösungsstufe auf Farb- und Monochrombildschirm oder aber der Betrieb eines in mehreren Auflösungen arbeitenden Programms in zwei Modi gleichzeitig.

Ein gleichzeitiges Abarbeiten zweier Auflösungsstufen eines Programms ist dem ST nicht möglich. Der Monochromsignal-Pin kann nur entweder belegt oder nicht belegt sein, ein Mitleitungsdazwischen gibt es nicht. Ist er belegt, wird in Hochauflösung mit 71 Hz Bildwiederholrate gearbeitet. Liegt kein Signal an, schaltet der ST automatisch auf 50 bzw. 60 Hz in mittlerer oder geringer Auflösung. Abgesehen von dieser simplen Anschluß-Paradoxie gäbe es aber auch noch andere Probleme:

Das Monochromsignal mit der hohen Bildwiederholrate darf keinesfalls an einen Farbmonitor gelangen, denn dieser könnte dadurch Schaden nehmen.

Der umgekehrte Fall ist theoretisch möglich; das Farbbild kann als Graubild auf einem SW-Monitor dargestellt werden. Hierzu muß der Monitor jedoch auf andere Weise als bei SW-Darstellung mit der Monitorbuchse verbunden werden, denn die Farbinformation muß zusammengeführt werden. Außerdem muß hierfür der Monochrommonitor auf unterschiedliche Synchronisationen umgerüstet werden, was eine ziemlich riskante Bastelei darstellt.

Softwaremäßig läßt sich ein Monochrombetrieb auf dem Farbbildschirm und ein Betrieb in mittlerer bzw. geringer Auflö-

sung auf dem Monochrommonitor emulieren. Hierfür gibt es von GFA den "Monochrom-" und den "Farb-Konverter". Das Arbeiten mit diesen Notlösungen ist jedoch recht unkomfortabel, da die Software stark verlangsamert wird und ein starkes Bläskern auf dem benutzten Bildschirm kaum zu vermeiden ist.

Ein gleichzeitiger Mehr-Bildschirm-Betrieb ist natürlich auch damit nicht möglich.

Auto-Copy nach dem Booten

Kann man einen speziellen Ordner so anlegen, daß nach dem Booten bestimmte Programme direkt in die RAM-Disk geschrieben werden?

Es gibt ein RAM-Disk-Programm (als PD-Software), das genau für diese Aufgabe konzipiert wurde. Man bringt es auf die Boot-Disk, so daß es nach dem Einschalten des ST zuerst die Speicher-Floppy anlegen und dann mit vorher festzulegenden Dateien füllen kann. Es greift dafür auf ein Batch-Text-File auf der Diskette zu. Dieses muß eine Liste aller Dateien oder Ordner enthalten, die in die RAM-Disk zu kopieren sind. Besagtes PD-Programm befindet sich neben anderen Utilities auf der beim Verlag erhältlichen Diskette ST-PD 14.

Der Anschluß von Diskettenlaufwerken beliebiger Hersteller an den ST sollte problemlos möglich sein, sofern sie über den genannten Shugart-Bus verfügen. Die größte Schwierigkeit besteht meist darin, einen passenden Stecker für die ST-Floppy-Buchse halbwegs preiswert aufzutreiben. Die Einschaltung von Treibern in die Verbindung ist nicht notwendig.

Wir können uns den merkwürdigen Effekt, den Sie beobachten, nur so erklären, daß das Write-Protect-Signal Ihres Laufwerks mit einem "Diskette-verhanden"-Signal verknüpft wird. Der ST fragt in einer Interrupt-Routine in schneller Folge ständig das Write-Protect-Signal ab, damit ihm kein Diskettenwechsel entgeht. Dieses Signal ändert sich nämlich - normalerweise -

bei jedem Wechsel der Diskette. Vielleicht ist es für Ihr Laufwerk erforderlich, Pin 14 der ST-Floppy-Buchse mit einem anderen Anschluß des Shugart-Buses zu verbinden (ausmessen, reines Write-Protect suchen).

Programme laufen nicht auf 1040

Vor kurzem kaufte ich mir einen 1040 ST. Bestimmte Programme bereiten mir Schwierigkeiten. So laufen z. B. "Hanse" und "Hellowoo" überhaupt nicht. Laut Auskauf meines Fachhändlers liegt das an einer Platine, die gegenüber älteren ST-Modellen ausgewechselt wurde. Da Software nicht umgetauscht wird, habe ich nun einige Programme, mit denen ich nichts anfangen kann. Können Sie mir sagen, wie ich sie doch noch zum Laufen bringe?

In den neueren ST-Modellen steckt dieselbe Version des TOS wie in den Mega-513. Dieses verträgt sich leider nicht mit allen Programmen auf dem Markt. Eine - freilich wenig befriedigende - Lösung bestünde darin, das TOS vom 26,2,86 von Diskette nachzuladen (es ist bei Atari erhältlich) oder ein entsprechendes ROM eventuell gebraucht nachzukaufen.

Wieder ein Aufruf an unsere Leser: Wer weiß, was man unternehmen muß, um die erwähnten Programme und eventuell weitere, die auch Probleme bereiten, auch unter dem neuen TOS lauffähig zu bekommen? Bitte an die Redaktion schreiben!

Eine andere Frage ist, ob nicht doch die Firma, bei der Sie gekauft haben, zu Ersatz oder Umtausch verpflichtet ist. Wenn behauptet wird, die Programme liefen auf dem 1040 oder gar auf jedem ST, so darf es doch wohl nicht sein, daß Sie als User am Ende den Schaden haben, wenn die Behauptung des Händlers nicht der Wahrheit entspricht!

Double-Dragon auf ST?

Gibt es das Spiel "Double-Dragon" für den ST?

Welcher Leser weiß Antwort?

Michael Schwarz

PD-News für 8-Bit-Ataris

In der letzten Zeit ist, was den Markt der Computerspiele angeht, allgemein ein starker Trend in Richtung Adventures zu beobachten. Obgleich diese Spiegeltage eigentlich eher zu endlos langen Winternächten paßt, rückt sie gerade jetzt wieder sehr stark in den Blickpunkt des User-Interesses. Kein Wunder, daß sich auch in der PD-Szene adventuremäßig wieder einiges tut. Drei deutsche Text-Adventures kann ich heute vorstellen, und jedes davon hat seinen besonderen Pfiff.

"Die Flucht" von Fred Martchin ist wie geschaffen für besonders tipphaule Abenteurer. Alle Befehle dieses Programms bestehen nämlich aus nur je einem einzigen Buchstaben! Dadurch gestaltet sich das Rennen, Retten und Flüchten sehr flott und zudem bequem, was natürlich nur für den User vor dem Computer, nicht hingegen für den Helden im Spiel gilt. Die verfügbare Ausrüstung wird bei "Die Flucht" ständig in einem Bildschirmfenster angezeigt; ein INVENTUR-Befehl erbringt sich also.

Zur Handlung: Innerhalb eines weitläufigen Stützpunktbüdes ist ein Raumgleiter ausfindig zu machen, der dem Helden die Flucht von besagtem Stützpunkt ermöglichen soll. Selbstverständlich ist die Belegschaft des Anwesens alles andere als freundlich gesonnen. Es darf also gekämpft werden. Roboter, Wachen und Spezialmannschaften haben es darauf abgesehen, das Lebensenergiekonto des Helden gegen Null streben zu lassen. Darüber hinaus wartet ein Zahlencode darauf, geknackt zu werden. Für einen echten Notfall steht ein Fallschirm bereit. Das Problem ist nur: Was ist ein echter Notfall?

Das zweite Programm heißt "Das alte Haus" und stammt von Oliver Roßmüller aus Österreich. Hier geht es darum, in einem bauffälligen Gemäuer

eine Zeitmaschine zu finden. Diese wurde dem Helden mit dem Haus von einem verstorbenen Verwandten hinterlassen, der als passionierter Erfinder natürlich auch über genügend Einfallsreichtum für ein sicheres Versteck verfügte.

Was gleich zu Beginn des Spiels auffällt, sind die ausführlichen, liebevoll gemachten Raumbeschreibungen. Durch sie bekommt ein Adventure eben doch viel mehr Reiz als durch knappe Meldungen wie "Du stehst in einem langen Gang. Eingabe:?". Ein paar kleine Besonderheiten des Programms: Die Befehle UNTERSUCHE und INVENTUR lassen sich mit U bzw. I abkürzen. Das häufig benutzte Kommando zum Aufsammeln von Gegenständen heißt hier nicht NIMM, sondern NEHME. Ansonsten entspricht die Handhabung dem Standard.

von Uwe Bekemann gewinnt ihre Spannung vor allem aus dem Zeitdruck, unter den der Spieler gestellt wird. Innerhalb von 50 Eingabezügen ist die Aufgabe, der es sich zu stellen gilt, zu erkennen und zu lösen. Besonders Probleme macht dabei eine reichlich aggressive Bulldogge.

Alle drei erwähnten Adventures wurden in Atari-Basic geschrieben und kommen mit relativ wenig Diskettenplatz aus. Freilich darf man hier, was den Parser angeht, keine Infocom-Qualität erwarten. "Das alte Haus" und "Urlaubsvertretung" arbeiten mit der klassischen Zwei-Wort-Eingabe. Da aber alles in Deutsch gehalten ist, geht die Handhabung trotz der notgedrungenen etw. pingeligen Wortschatzbestände gut von der Hand. Dank der in allen drei Fällen einfallsreichen Handlung macht jedes dieser Spiele Spaß.

Seite 1	Seite 2
***** ATARI 8-BIT-SOFTWARE *****	

VIDEO-CASSETTENBESTAND	Nummer:
Laenge: _____ Datum: _____	
Inhalt:	

Übrigens hat der Autor bereits einen Nachfolger für "Das alte Haus" in Vorbereitung. Wer sich dafür interessiert, möge sich bitte bei ihm melden. Er wünscht sich auch Tauschpartner für Public-Domain-Software.

Das dritte Adventure ist im Alltagsmilieu angesiedelt. "Die verfluchte Urlaubsvertretung"

Ein weiteres Programm von Uwe Bekemann findet seinen Weg zu den Public-Domain-Freunden. Es ist allerdings kein Adventure, sondern ein Strategiespiel für zwei Personen. "Das kalkulierte Wagnis" gewinnt seinen Spielreiz gerade aus der Kombination von Einsatz und Risiko, Unwägbarkeit und durchdachtem Vorgehen.

Charly Luecke
Rintgerstr. 2
4060 Viersen
Tel.: 02162/2635

Mit der Option "Fontdruck" ausgegebene Schrift

Eine neue Spielidee, die sicher gut aufgenommen wird.

Die CB-Funk-Freaks unter unseren Lesern werden sich freuen: Mit dem "Selektivruf-Simulator" lassen sich charakteristische Rufkombinationen erzeugen, die einzelnen Empfängern zugeordnet werden können. Über ein Mikrofon gehen die Signale dann direkt in den Sender. Werner Schlierf aus Hannover hat mit diesem Turbo-Basic-Programm ein pfiffiges Hilfsmittel geschaffen, mit dem CB-Wellenreiter Geld und Aufwand sparen können.

Das Drucken von Etiketten ist eine Anwendung, für die unsere Heimcomputer in Verbindung mit einem Drucker hervorragend geeignet sind. Computergesteuerte Aufkleber sehen sauber aus und sind gerade dann, wenn es um größere Stückzahlen geht, viel einfacher und schneller herzustellen als von Hand oder gar mit der Schreibmaschine.

Das kompilierte Turbo-Basic-Programm "Etikettendruck" von Charly Luecke beinhaltet einen einfachen, aber zweckmäßigen Editor für Etiketten der Größe 88 mm x 36 mm. Fertige Etiketten lassen sich auf Diskette abspeichern; ausgedruckt werden können beliebige Stückzahlen.

Der besondere Clou, der leider nur Besitzern des Atari-1029-Druckers zugute kommt: Das Programm kann Fonts im Standardformat nachladen. Etiketten können dann unter Benutzung eines neuen Zeichensatzes auf dem Bildschirm editiert und mit der Option Fontdruck bildschirmgetreu auf den Drucker gegeben werden. Dank eines beigefügten, wirklich ausgezeichneten Atari-Basic-Fonteditors von Vince Erceg aus den USA sind der Verwendung individueller Fonts kaum

8 Bit

16-Bit-Public-Domain-Ecke

Grenzen gesetzt. Sogar Piktogramme können mit etwas Mühe aus zusammengesetzten neudefinierten Zeichen gebildet und in die Etiketten integriert werden.

Einzigste Einschränkung bei der Gestaltung der Fonts für den Etikettendruck: Der jeweils unterste Punkt jedes Zeichens sollte "leer" sein, da der Billigdrucker von Atari nur über 7 Nadeln verfügt und durch die Daten für den zusätzlichen Grafikpunkt bloß verwirrt würde. Zahlreiche angepaßte Fonts sind beigegeben; dieser Etikettendruck ist endlich einmal eine brauchbare Anwendung.

Alle eben erwähnten Programme sind auf der Diskette PD 17 beim Verlag erhältlich. Nun noch eine weitere Neuigkeit aus der PD-Szene: Für Freunde von gesampelten Sounds gibt es eine hörensweise Demodiskette von Bernd Zahrobsky, Wilhelmstr. 6, 4100 Duisburg 11. Sie ist beidseitig bespielt und enthält insgesamt sieben Stücke aus aktuellen Hits. Obwohl ja XL und XE mit ihren 64 KByte Arbeitsspeicher nicht gerade für Soundsampling prädestiniert sind, ist das, was man hier zu hören bekommt, doch bemerkenswert. Das Abfruchtprogramm für die Sounds wurde übrigens in reiner Maschinensprache entwickelt.

Das wär's für diesmal. Alles Gute bis zur nächsten 8-Bit-Public-Domain-Ecke!

Autorenadressen:

Uwe Bekeman
Wachentruper Str. 71
48111 Oerlinghausen

Charly Lückert
Ringstr. 23
4009 Viersen 1

Fred Mertelich
Rebersweg 5a
3258 Aeren 1

Oliver Roßmüller
Leichtzeinst. 19
A-2170 Pöysdorf

Werner Schlierf
Össetkyring 38-B
3000 Hannover 91

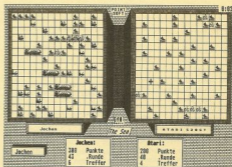
Peter Schmitz

Viel Neues gibt es diesmal aus der PD-Szene zu berichten. Zuerst etwas für die Freunde des kreativen Selbstprogrammierens: Mitglieder der Hamburger Forth-Gesellschaft haben für verschiedene Rechner ein Forth-System entwickelt, so auch für den ST. Das "Volksforth 83", das auf Public-Domain-Basis verbreitet wird, ist über folgende neue Adresse zu beziehen: Forth-Gesellschaft e.V., Antilopenstieg 6a, 2000 Hamburg 54. Bei der erwähnten Gesellschaft, die sich übrigens ausschließlich mit der Forth-Programmierung beschäftigt, kann außerdem die Zeitschrift "Vierte Dimension" zu einem Jahresbeitrag von 32,- DM (Studenten, Schüler, Arbeitslose) bzw. 64,- DM (ordentliche Mitglieder) abonniert werden.

Für alle PD-Süchtigen möchte ich hier noch drei neue Adressen bekanntgeben, bei denen PD-Software erhältlich ist. Der PD-Service von Obst Software, Jutta Obst, Nelkenstr. 2, 4053 Jüchen 2 (Tel. 021 64/78 98), bietet einen über 60seitigen, edlen Katalog mit allem, was das Herz begehrt. Der Katalogpreis beträgt 5,- DM, eine Diskette kostet 7,- DM, der Versand noch einmal 5,- DM.

Aus England erreichte uns "The South West Software Library", ein kostenloser Katalog, in dem ebenfalls PD-Software angeboten wird. Für läppische 10 Pfund pro Diskette (inkl. Versand usw.) liefert man weltweit. Interessant ist die Möglichkeit, eigene Programme zuzuschicken, die dann in den Katalog mitaufgenommen oder kommerziell vertrieben werden können. Wenn Sie also Ihr neuestes Werk auch in England an den Mann bringen wollen, sind Sie hier an der richtigen Adresse: 5 Barn Owl Way, Stoke Gifford, Bristol, Avon, BS12 6RZ, England.

Die Zeitschrift Atari Nieuws aus den Niederlanden bietet ebenfalls Public-Domain-Pro-



gramme an. Für 7,50 hfl und 10,- hfl werden besonders Liebhaber nicht jugendfreier Demos auf ihre Kosten kommen, doch auch ernsthafte Software wird angeboten. Näheres erfahren Sie in Atari Nieuws oder unter der Adresse Atari ST Public Domain Software Club, Postbus 5011, 2000 CA Haarlem, NL.

Doch warum in die Ferne schweifen? Auch das **ATARI-magazin** hat schließlich einen PD-Service, der diesmal gleich drei neue Disketten in sein ständig wachsendes Programm aufgenommen hat.

STPD 15 (Spiel)

Drei Programme enthält diese Diskette. "Hutab" von Markus Giebeler ist eine grafisch gelungene Computersimulation eines Strategie-Brettspiels, bei dem zwei Spieler gegeneinander antreten. Der Kampf findet auf einem Minischachbrett statt. Jeder Teilnehmer erhält eine bestimmte Anzahl Hüte und Steine. Sowohl Steine als auch Hüte dürfen frei gesetzt und gezogen werden. Die Hüte können auch über die Steine gelegt und mit ihnen zusammen gezogen werden. Ziel des Spiels ist es, vier Steine in eine Reihe zu bringen. Am besten erreicht man das, indem man den Gegner durch eine möglichst komplizierte Zugkombination von Auf- und Verdecken der Steine zur Verzweiflung treibt und dann unerwartet zuschlägt. Natürlich kann es auch passieren,

daß man sich dabei selbst überlistet und beim abschließenden Aufdecken feststellen muß, daß man falsch gezogen hat.

"The Sea" von Martin Bormann ist eine unterhaltsame Computerversion des bekannten "Schiffe versenken". Man spielt gegen den Computer und versucht in vertrauter Manier, als erster die Flotte des Gegners auf dem Meeresgrund zu befördern. "The Sea" besticht durch seine hübsche Grafik.

"Spekulant" vom Programmiererdao Thomas Menne und Reinhard Wolf ist ein Spiel für alle, die schon immer an der Börse das große Geld machen wollten, aber nicht den nötigen Mut und Zaster dazu aufbringen konnten. Mit "Spekulant" können Sie nun ohne Gefahr Ihr Glück versuchen und Aktien von Firmen wie Hai Kredit, OPI AG, Kaufrausch & Co oder Zack & Ab Transport erwerben. Das Spiel macht besonders zu mehreren unheimlichen Spaß, der durch die schnoddrigen Börsenkommentare der beiden Programmierer noch gesteigert wird.

STPD 16 (Spiel)

Hier findet sich eine bunte Sammlung unterhaltsamer Spiele-Software aus den unterschiedlichsten Sparten. "Kombi" von Dietmar Kraus ist für all diejenigen geeignet, denen "Mastermind" nur ein müdes Lächeln entlockt. Auf einem Schachbrett sind fünf Schachteiln versteckt. Durch Anklik-

ken eines Feldes erfährt man nicht etwa, ob darunter eine Schachtel steckt, sondern wie viele Schachteln von diesem Feld aus gesehen werden können. Glaubt man, eine Schachtel entdeckt zu haben, so kann man das verdächtige Feld mit der rechten Maustaste anklicken. Bei einem Fehler gibt's Punkteabzug. Außerdem arbeitet man gegen die gnadenlos verrinnende Systemzeit.

Um auch etwas für die "sportlichen" User zu tun, bietet die PDST 16 darüber hinaus "Slalom" von Felix Martin. Hier erwartet Sie ein Skiabfahrtsrennen aus Läufersicht, das, in GFA-Basic programmiert, durch eine hübsche perspektivische Vektorgrafik überzeugt. Vom Anfänger bis zum Profi findet jeder die richtige Spielstufe.

16 Bit

Wenn Sie einen Sanguinker bishier für ein Mitglied der Wiener Sängerknaben und einen Choliker für einen Viruskranken hielten, dann sollten Sie unbedingt einmal "Typentest" von Markus Giebeler und Britta Böhriger ausprobieren. Dieses Programm nimmt durch gezielte Fragen Ihre Psyche aufs Korn und weist Sie einer der vier charakteristischen Hauptgruppen der Temperamente zu, in die schon die alten Griechen die Menschheit einordnen zu können meinten.

STPD 17 (Anwendung)

Gehören Sie auch zu jenen vielbeschäftigten Leuten, die Geschäftstermine, Parties, Geburtstage und Besorgungen nur noch durch einen immer zerfledderter aussehenden Terminkalender und einen Berg sich langsam zu Humus zersetzender Zettel verwalten können? Dann wird es Zeit, daß Sie "Agenda", ein Programm von Mark Overmars, kennenlernen. Dieser Kalender speichert alle wichtigen Informationen

auf Diskette und ersetzt Ihre Zettelwirtschaft. Er ist auf eine schier unendlich lange Zahl von Jahren hinaus aktuell. (Vom Jahr 3000 ab wurde es mir zu dumm weiterzuprobieren.)

Nachdem Sie Ihre Termine nun in Ordnung gebracht haben, fehlt Ihnen noch eine schöne Tabellenkalkulation, mit der Sie beliebige Datenlisten verarbeiten können. "ST Calc" von Gregor Englmayer erfüllt diesen Wunsch. Das Programm kann Text, Zahlen und Formeln verarbeiten. Sonderfunktionen, die die Summe, den Durchschnitt oder die Standardabweichung eines Blocks berechnen, sind ebenfalls implementiert. Und für alle, die wissen wollen, wie man so etwas programmiert, ist der Sourcecode gleich mitgeliefert.

Um als perfekter Geschäftsmann dazustehen, sollten Sie aber auch die Schreibmaschine beherrschen. Kein Problem - mit "Typewriter" von Wolfgang Jendrock. In 21 Lektionen, die insgesamt 92 KByte verbrauchen, wird das Tippen intensiv geübt.

Autorenadressen

(soweit bekannt):

Markus H. Giebeler
Mozartsr. 9
7430 Metzingen

Martin Bormann
Holdenbergstr. 19
3201 Holte 7

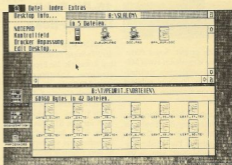
Felix Martin
Haldenweg 8
CH 9032 Engelburg

Mark Overmars
Lindenstraße 22
3581 LS Utrecht
Niederlande

Eric Schönefeld
Elisabethstr. 39
4722 Ennigerloh

Gregor Englmayer
Weißenbach 30/2
A 8813 St. Lambrecht

Wolfgang Jendrock
Lippenstr. 24
4350 Recklinghausen



"Desktop" ist ein wirkliches Superprogramm. Mit seiner Hilfe können Sie endlich Ihr Wunsch-Design für die GEM-Benutzeroberfläche laden. Ob "Macintosh" oder "Freestyle", alle mitgelieferten Varianten sind wirklich hübsch und verschönern den grauen Bildschirmalltag.

Mit "ST Poster" von Marc Schönefeld können Sie DIN-A2-Poster drucken. Das Pro-

gramm vereint vier Bilder zu zwei nahtlosen Halbbildern, die durch einen Klebstreifen leicht zusammengefügt werden können. Verarbeitet werden "Degas"- und Bitmap-("STAD")-Bilder.

Bis zur nächsten PD-Ecke wünsche ich Ihnen einen klaren Kopf und Ihrem ST einen aufgeräumten Speicher!

Jochen Wegner

Clubnachrichten im ATARI magazin

Emmelshausen Aachen

Unser Club will alle Rechner-typen in sich vereinen. Der Schwerpunkt liegt derzeit auf den kleinen Ataris und dem ST; vertreten sind aber auch Besitzer von IBM-Kompatiblen, Commodore- und Schneider-Rechnern. Wir bieten eine Clubzeitschrift, Basic-Kurse, eine Hotline, Hardware-Basteleien, monatliche Treffen sowie eine PD-Sammlung (Atari 8 und 16 Bit, IBM). Eine Mailbox ist in Vorbereitung.

Pro Monat erheben wir einen Beitrag von 5,- DM. Wer Interesse hat, wende sich bitte an folgende Adresse:

CLINCH Computer-Club
Am Eichelgärtchen 31
5401 Emmelshausen

Unser Club hat es sich zur Aufgabe gemacht, die 8-Bit-Ataris mit Anwenderprogrammen zu versorgen. Deshalb suchen wir dringend noch einige Mitglieder, die sich in Finanzbuchhaltung, Assembler, Maschinensprache oder Elektronik auskennen. Wer hilft uns?

Bruno Hübbeck
Bismarckstr. 199
5100 Aachen

Hamburg

Unser XLXE-Club "Die Verrückten" beschäftigt sich mit der Entwicklung und dem Vertrieb von Soft- und Hardware. Wir besitzen eine um-

fängreiche PD-Sammlung. (Eine Diskette mit PD-Programmen kostet 5,- DM.) Unsere Clubzeitung "Wahnsinn" erscheint monatlich und wird auf Diskette versandt.

Wir versuchen, allen Mitgliedern bei Problemen mit ihrem Computer zu helfen. Unsere Hardware-Ecke bietet viele exotische Dinge (z.B. ein Switchboard zur Steuerung eines Roboters oder verschiedener Geräte). Der Beitrag beläuft sich auf 6,- DM pro Monat (einschließlich Clubzeitung). Weitere Informationen erhalten Sie kostenlos unter folgender Adresse:

Atari XL/XE-Club
Die Verstaubten
Müssenrieder 61
2000 Hamburg 65

Leck

Der Astro Computer Club beschäftigt sich neben SV1 und C64 nun auch mit dem Atari ST. Da feste Beiträge bei uns nicht eingeplant sind, müssen wir für unsere Club-Diskette 10,- DM verlangen. Sie enthält Nachrichten, Mitteilungen, Tauschwünsche und interessante PD-Programme. Unsere Atari-Gruppe arbeitet mit dem 1040 STF (Monochrommonitor) und einem Typenraddrucker von Brother. Die Club-Disketten für die Floppy 354 sind einseitig beschrieben.

Für weitere Informationen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung, nur möchten wir Sie bitten, bei allen schriftlichen Anfragen ausreichend Rückporto beizulegen.

Astro Computer Club
Klaus Günther
Karlmark 3
2902 Leck
Tel. 0466/21457

Heilbronn

Der Computer Club 86 sucht noch Mitglieder. Wir sind 16 bis 18 Jahre alt und beschäftigen uns mit den Rechnern XL/XE und ST sowie dem C 64. Unsere Versammlungen, bei denen wir auch kugeln, finden ca. alle vier Wochen statt. Es wäre deshalb

schön, wenn neue Mitglieder im Raum Heilbronn wohnen würden. Die Atari-8-Bit-Gruppe baut zur Zeit eine Public-Domain-Sammlung auf und will ein neues Handbuch für die kleinen Atari schreiben. Für jeweils drei Monate ist ein Beitrag von 5,- DM zu entrichten. Wenn Sie mehr über uns wissen möchten, dann wenden Sie sich bitte an folgende Anschrift:

Computer Club 86
Strossemannstr. 65
7100 Heilbronn

Köln

Der 1. Atari Club Colonia wurde im Januar dieses Jahres gegründet. Wir veranstalten monatlich ein Treffen; unser umfangreiches Clubmagazin erscheint vierteljährlich. Für die Zukunft planen wir Programmiersprachkurse (z.B. Basic, Turbo Basic für XL/XE, GFA für ST). Ferner informieren wir unsere Mitglieder durch Rundschreiben über Neuigkeiten auf dem Atari-Markt.

Der monatliche Beitrag liegt bei 3,50 DM bzw. 4,50 DM (ohne bzw. mit Clubmagazin). Interessenten fordern bitte kostenlos Infos an. (Über Rückporto würden wir uns freuen.)

1. Atari Club Colonia
c/o Raymond Straberg
Alzeyer Str. 32
5000 Köln 60

Waldau

Unser Club sucht ständig neue Mitglieder, die einen 8-Bit-Atari besitzen. Der Beitrag beläuft sich auf 2,50 DM pro Monat. Darin enthalten ist der Bezug unseres Magazins ENTER ATARI, das wir sechsmal im Jahr auf Diskette herausbringen. Außerdem erscheinen Sonderausgaben unserer Zeitschrift zu bestimmten Themen. Wir besitzen eine Public-Domain-Software-Kiste mit derzeit ca. 50 Disketten, die zum Preis von je 5,- DM erhältlich sind. Des weiteren bieten wir einen Bauplanendienst für Hardwarefreake.

Für das Einsenden von Public-Domain-Programmen oder

Titelbildern für unser Magazin sowie für die Werbung neuer Mitglieder geben wir als kleines Dankeschön Preise aus. Ein Probeexemplar von ENTER ATARI kann zum Preis von 5,- DM angefordert werden. Wer weitere Informationen wünscht, schreibe bitte mit Rückporto an folgende Adresse:

Atari-Computer-Club Waldau
c/o Markus Kopp
Angerweg 1
8483 Vohenstrauß 2

Lichtgriffel nur DM 49,-
komplett mit Programmen + st. Anleitung
Lieferbar für folgende Computertypen:
Commodore: C 64, C 512, VIC 30
Atari: 600K, 800K, 1300E
Schneider: CPC 464, 464+, 6128
benutzt gegen Schutz-/Nachnahme
Informationsmaterial gratis!
Bitte Computerfoto anhängen!

Fa. Klaus Schilbauer
Postfach 11751, 8426 Sulzbach-Loosdang
Telefon 0936/19582 ab 2 Uhr

Kontakt gesucht

Zur Erweiterung meiner ca. 150 Programme umfassenden PD-Bibliothek suche ich 8-Bit-User mit Floppy 810, 1050 oder XF 551. Ich besitze einen 800 XL mit XC 12, Plotter 1020 und Floppy 1050, die bald durch eine XF 551 ersetzt werden soll.

Mathias Maal
Brückes 12
6510 Bad Kreuznach

Ich suche Kontakt zu Besitzern eines 8-Bit-Atari, vor allem solchen aus der Schweiz. User aus anderen Ländern sind aber ebenfalls willkommen.

Mitović Zoran
Mühlebühlstr. 28
CH-3018 Bern

Als Besitzer eines 800 XL suche ich Kontakt zu M.I.D.I.- und Computerfans. Zur Arbeit steht mir ein Synthesizer zur Verfügung. Sollten Sie ebenfalls Interesse an M.I.D.I. für XL/ST haben, so wenden Sie sich bitte mit einem ausreichend frankierten Rückumschlag an folgende Adresse:

Christian Hatten
Sattoriusstr. 38
4300 Essen 1

Ich wohne in Solingen und suche Kontakt zu einem oder mehreren Atari-Usern. Für meine Arbeiten verwende ich

einen 800 XL mit Cassettenrecorder.

Christian Wagner
Badstr. 86
5650 Solingen 11

Als Atari-User mit Dataphon s21d-2 suche ich Mailboxen mit Atari-Ecken sowie Informationen über das Datex-P-Netz, seine Kosten und Vorteile. Über Adressen dort angeschlossener Institute wie Universitäten und Hochschulen würde ich mich ebenfalls freuen.

Thilo Schlippe
Schneefinkweg 9
8000 München 82

Wer möchte mir bei meinen Programmierproblemen weiterhelfen? Ich wohne in der DDR und interessiere mich vor allem für Anwenderprogramme

Peter Kretschmar
Carthäuser Str. 21
DDR-9630 Crimmitschau

Ich besitze einen 800 XL mit Turbofreizer, eine 1050 mit Turbo, SL80-AI und einen Sounddigitizer. Zwecks Erfahrungsaustausch suche ich Kontakt zu einem fortgeschrittenen Assembler-Programmierer in Nürnberg. Ich kenne mich mit DLIs, VBIs, Boot-Disks, PM-Graphics, Scrolling usw. aus. Mein Interesse gilt nur IRGs, dem DOS, der Darstellung von mehr als fünf Playern pro Zeile und der Sound-Programmierung.

Andreas Popovic
Hornbölzstr. 103
8500 Nürnberg 40
Tel. 09 11/44 11 54

Veranstaltungshinweis

Der H.E.C. (Hostile Error Club) veranstaltet am 11.9.1988 seinen zweiten Computer-, Hi-Fi-, Elektronik- und Funk-Flahmarkt. Er findet zwischen 10 und 17 Uhr im Gemeindesaal Hallbergmoos (Theresienstr. 6) statt. Verkäufer und Besucher sind herzlich eingeladen. Nähere Informationen erhalten Sie unter folgender Adresse:

H.E.C.
Theresienstr. 16
8055 Hallbergmoos

Hannover Messe "Industrie"

Atari nur getarnt

Ein Atari-User riskiert einen Blick "über den Zaun"

Genau 4 Wochen nach der CeBIT fand in Hannover vom 20.-27. April die Hannover-Messe Industrie statt. Seit 1986 sind ja die beiden großen Messen getrennt. Dies bedeutet für viele Aussteller, auf zwei Hochzeiten tanzen zu müssen oder aber sich nur noch auf einer Messe und damit natürlich auch vor eingeschränktem Publikum präsentieren zu können. Die CeBIT umfaßt mehr den Büro- und Kommunikationsektor, die Industriemesse greift überwiegend in den Bereich Fertigungstechnik und Automation. Die Grenzen sind hier aber, gerade was die Einsatzmöglichkeiten von Mikrocomputern angeht, fließend.

Mit 445 000 Besuchern blieb die Industrie-Messe sogar knapp unter der Besucherzahl der vermeintlich kleineren Schwestermesse CeBIT, die in diesem Jahr phantastische 485 000 Besucher für sich verbuchen konnte (siehe Bericht in **ATARI**magazin 6/88). Im nächsten Jahr soll laut Messevorstand die Millionen-grenze bei der Gesamtbesucherzahl überschritten werden.

Viel Neues für den Heim- und Personalcomputerbereich gab es erwartungsgemäß nicht zu sehen. Die meisten Aussteller dieser Bereiche waren auf der CeBIT präsent und scheuten sicher auch die hohen Standmieten, um ihre Produkte ein zweites Mal dem Publikum zu offerieren.

Viele Atari-ST-Computer wurden, oft verschämt in frem-

den Gehäusen versteckt oder einfach nur mit überlackiertem Outfit, als Steuereinheit für die verschiedensten Automationen benutzt. Speziell im Hochschulbereich scheint der Atari ST sich langsam zum Standardrechner zu entwickeln, angefangen bei der Heizungssteuerung über das in der Hochschule Hannover entwickelte Betriebssystem RTOS (Multitasking-fähig) bis hin zu einfachen Etikettendruckprogrammen in GFA-Basic für den industriellen Bereich. Der ST scheint von der Leistung her allgemein akzeptiert zu werden,

nur hängt dem Namen Atari, was übrigens wörtlich übersetzt "Ich gewinne!" heißt, immer noch der Ruf des Spielecomputers an. Ein Mitarbeiter des Technologiezentrums Hannover bemerkte dann auch, daß man eine Steuerungsanlage für 10 000,- DM nicht mit einem Atari-Gehäuse zusammen ausstellen kann. Hübsch verpackt in ein PC-ähnliches Gewand, ließe sich die Professionalität des Systems jedoch weit wirkungsvoller verkaufen.

Kleider machen halt auch im Computerbereich Leute. Immer-



hin, einige wenige trauten sich dann doch, den Atari im eigenen Kleide vorzuführen. Die Firma Marvin stellte auf dem Stand "Technologiestandort Schweiz" ihre neue Software-Version 2.6 für den bekannten Hawk-Scanner (siehe Bericht im **ATARIma-**

Neben Wechselobjektiven soll es für dieses Gerät dann auch einen Upgrade-Service geben, mit dem man gegen geringen Aufpreis Verbesserungen von Hard- und Software bei Neuentwicklungen bekommt. Der Preis für dieses Gerät soll unter 5000 DM liegen.

"Eine Steuerungsanlage für 10000 DM läßt sich mit einem Atari-Gehäuse nicht verkaufen."

gazin 6/88) vor, der aber in der gezeigten Form auch schon auf der CeBIT zu sehen war. Gegenüber der alten Software ist nun eine freie Tastaturlayoutdefinition möglich. Außerdem sind jetzt Schnittstellen zu allen gängigen Text- und Bildformaten wie "1stWord" oder "GEM-Draw" in die Software eingebunden. Neu hingegen war die Anknüpfung eines Farb-Scanners, der Vorlagen in 256 Graustufen darstellen und eine Auflösung von 400 Punkten pro Zoll haben soll.

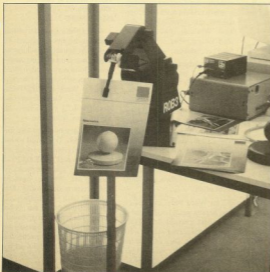
In der Entwicklung befindet sich auch noch ein Lesegerät mit Sprachausgabe für Blinde. Farb-Scanner und Blindenlesegerät sollen im September auf der Düsseldorf Atari-Messe zu sehen sein.

Auch auf dem Hochschulstand Niedersachsen war dann noch ein ungetarnter Atari zu bewundern. Hier wurde ein im Augenblick in der Erprobung befindliches Synonym-Wörterbuch für den ST vorgestellt. Synonym-Wörterbü-

cher erfassen verschiedene Begriffe, die eine jeweils ähnliche Bedeutung haben. Zum Beispiel würde man beim Wort Liebe die Begriffe Zuneigung, Zärtlichkeit, Erotik usw. finden. Das gezeigte Programm mit dem vorläufigen Namen "Synotex" ist nun in der Lage, selbständig sich wiederholende Wörter aus beliebigen Texten (z.B. 1stWord-Files) herauszusuchen und gegen andere Wörter gleicher Bedeutung auszutauschen. Dieser Wortwechsel kann automatisch oder nach Rückfrage durch das Programm von Hand ausgeführt werden. Das System arbeitet im Augenblick noch mit einer 40-MByte-Festplatte, soll aber in der endgültigen Version mit einem CD-ROM ausgeliefert werden. Neben den Austauschfunktionen befinden sich im Programm noch Funktionen zur Textstatistik (ähnlich "1st Lektor").

In den auf der Messe gezeigten Beispieltexten funktionierte das System hervorragend. Der Sinn der Texte wurde nicht verändert, und stilmäßig schlechte Wiederholungen oder ungeschickte Füllwörter sonderte das Programm fast fehlerfrei aus. Ein Preis für dieses intelligente Textsystem steht noch nicht fest, doch zur nächsten CeBIT soll die Entwicklung abgeschlossen und das Produkt marktreif sein.

Wie man sieht, läßt sich also auch auf der Industriemesse, die von den Freaks bisweilen als langweilig gemieden wird, einiges Interessante entdecken. Immerhin leben wir in einer auf Produktion ausgerichteten Gesellschaft, und viele Entwicklungen, die zunächst nur für industrielle Anwendungen da waren, kamen früher oder später auch dem technisch interessierten Hobbyisten zugute. (Man denke nur an das Beispiel Scanner.) Der Blick über den Zaun lohnt sich auch weiterhin.



Ulrich Schmitz



Atari ST (Band 1)

Von B. Bachmann
Verlag IWT
336 Seiten, 48.- DM
ISBN 3-88322-126-0

Es ist schon eine Seltenheit, wenn ein allgemeines Computerbuch in der zweiten Auflage herauskommt. Beim vorliegenden Band ist dies geschehen. 1986 erschien die erste, 1987 die erweiterte zweite Auflage. Da sich Änderungen ergeben haben, wurden diese aufgenommen. Auch der Befehlsatz von "1st Word Plus" ist aufgeführt.

Geschrieben ist das Buch in erster Linie für den reinen Anwender, der sich nicht intensiv mit Programmiersprachen und Computertheorie befassen will. Der Inhalt von Band 1 beschäftigt sich mit den Themen GEM, "1st Word" und "DB Master". Der Autor beschreibt hier Dinge, die eigentlich kurz und klar im Handbuch stehen sollten, dort aber leider nicht zu finden sind. Auch der Tip, wie man ein Druckerkabel selbst bauen kann, fehlt nicht. Anschließend wird die Arbeit mit dem Desktop erläutert. Der Autor geht noch davon aus, daß das Betriebssystem über Diskette geladen werden muß. Dies ist aber nicht weiter tragisch, da es gleichgültig ist, ob das Betriebssystem von Diskette kommt oder aus dem ROM. Es ist nur eine Frage des Speicherplatzes.

Jede Funktion ist gut und sachgerecht besprochen. Dann folgt eine Erklärung, wie das Betriebssystem auf eine doppelseitig formatierte Diskette kopiert wird. Anschließend geht

der Autor ausführlich auf die Textverarbeitung mit "1st Word" ein. Beispiele, die das Verständnis erleichtern, sind in ausreichendem Maß vorhanden. Eine gute Schilderung der Druckeranpassung schließt diesen Teil des Buches ab.

Der folgende Abschnitt widmet sich dem Dateiprogramm "DB Master". Dies ist für Anwender von Interesse, die sich mit einer Dateikapazität von 320 KByte und der Beschränkung auf den amerikanischen Zeichensatz zufriedengeben. Die deutschen Umlaute und Sonderzeichen lassen sich nicht darstellen. Anschaulich und anhand vieler Beispiele wird das Programm mit seinen zahlreichen Funktionen beschrieben. Den Abschluß des Buches bilden ein Glossar und die Kommandoübersicht zu "1st Word Plus". Hier werden viele Computerbegriffe anschaulich erklärt.

Aufgrund seiner einfachen, aber genauen Erklärungen ist das Buch für den reinen Anwender, der sich auf die Programme "1st Word" und "DB Master" beschränkt, absolut zu empfehlen. Für Anfänger, die sich intensiver mit ihrem Rechner befassen wollen, gilt dies nur bedingt.

M. L. Stürmer



Atari ST (Band 2)

Von B. Bachmann
Verlag IWT
392 Seiten, 48.- DM
ISBN 3-88322-186-4

Sicher schon länger erwartet, ist er nun endlich erschienen, der zweite Band von B. Bachmann. Er beschäftigt sich mit den Programmen "1st Word Plus", "1st Mail" und "ST Ai-



ded Design" ("STAD"). Generell baut der Autor auf den Erläuterungen im ersten Band auf, in dem "1st Word" besprochen wurde. Wer diesen nicht besitzt, kann jedoch auf eine kleine Einführung über Bildschirm Aufbau und Kommandos zurückgreifen.

Das Inhaltsverzeichnis, gegliedert nach der Wittgenstein-Systematik, ist wirklich bildlich. Jeder Befehl ist hier nach seiner im Menü erscheinenden Art aufgeführt. Alle Kommandos von "1st Word Plus" werden gut und mit Beispielen erklärt. Soweit ersichtlich, fehlt keines. Der Autor spricht hier von Textgestaltung mit "1st Word Plus". Das ist durchaus berechtigt, denn das Programm dient nicht nur der Textverarbeitung, sondern erlaubt auch die Übernahme von Grafiken in den Text. Wie man dabei vorgeht, wird knapp, aber sehr zutreffend beschrieben.

Eng verbunden mit "1st Word Plus" ist das Programm "1st Mail". Es dient der Erstellung von Serienbriefen, läßt die Übernahme von Textbausteinen zu und ermöglicht Mehrspalten- und Adreßetikettendruck. Es arbeitet mit allen Fassungen von "1st Word" ab Version 1.02 zusammen. Auf 45 Seiten geht der Autor auf die Feinheiten dieses Programms ein. Fragen bleiben am Ende nicht offen.

"1st Word Plus" erlaubt es, wie bereits gesagt, Grafiken in den Text einzubinden. Doch lassen sich hiermit keine Grafiken erstellen. Dies ist aber mit "STAD" möglich. Auf 110 Seiten beschreibt der Verfasser genau die Funktion der einzelnen

Befehle dieses Programms und erklärt, wie die damit angefertigten Grafiken in die Textverarbeitung übernommen werden können. Letzteres ist ein sehr wichtiger Punkt.

Das Buch ist Anwendern von "1st Word Plus" und/oder "STAD" uneingeschränkt zu empfehlen. Sein klarer, guter Stil spricht für sich. Einschränkungen wie beim ersten Band gelten hier nicht.

M. L. Stürmer



The M68000 Family - Volume 1

Von Werner Hil und
Anton Nausch
Verlag Markt & Technik
500 Seiten, 98.- DM
ISBN 3-89090-381-9










War es bisher so, daß wichtige Computerbücher zunächst in englischer Sprache erschienen, so ist es hier einmal genau umgekehrt. Beim vorliegenden Band handelt es sich um die Übersetzung des Werkes "M68000-Familie, Teil 1. Grundlagen und Architektur", erschienen im Verlag Lewi, München.

Die Übersetzung ist fast immer wörtlich. Der Band wurde jedoch überarbeitet und auf die Prozessortypen 68000/08/10/12 ausgelegt. Ein Pluspunkt ist zudem die bessere optische Aufbereitung des Stoffes. Das Buch ist gut verständlich geschrieben und dürfte ein Hit bei den Assembler-Programmierern des englischen Sprachraumes werden. Das deutsche Original ist jedenfalls sehr erfolgreich.

M. L. Stürmer

ATARI magazin Bezugsquellen

<p>Atari-Fachberatung</p>	<p>Postleitzahlengebiet 3</p> <p>Dr. Hildebrandt & Buchholz</p> <p>Magdeburger Kamp 10 3380 Goslar Tel. 0 53 21 / 8 07 31-32</p>	<p>Postleitzahlengebiet 7</p> <p>DIABOJO Diabolo-Verlag Postfach 16 40 7518 Bretten</p>	<p>Festplatten-Laufwerke</p>
<p>Postleitzahlengebiet 1</p> <p>COMPUTER-STUDIO Schlichting ... die kleine andere Computerwelt Amdenener Straße 104/104a 80 000 Feldbach · 802 Feldbach Kalksandsteine 1 · 800 Seite 81 ☎ 0 53 21 78 41-49</p>	<p>Postleitzahlengebiet 4</p> <p>KNUPE Gerhard Knupe GmbH & Co KG Güntherstr. 75 4650 Dortmund 1 Tel. 02 31 / 52 75 31-32 Telex 8 227 878 knup d</p>	<p>EDV-Fachliteratur</p>	<p>Stefan Kopping Datensysteme</p> <p>Steinweg 11 8512 Laubach Tel. 0 64 05 / 33 50</p>
<p>Postleitzahlengebiet 5</p> <p>ATARI Softwareversand Hültsbeck Eismannstr. 199 5100 Aachen Tel. 02 41 / 51 47 68</p>	<p>Postleitzahlengebiet 5</p> <p>Computer Software</p> <p>Nordstr. 57 5630 Remscheid Tel. 0 21 91 / 2 10 33</p>	<p>Postleitzahlengebiet 2</p> <p>EDV-Buchversand Thomas Schluseneck Zevener Ring 10, 2724 Sottrum, Tel. 0 42 64 / 22 63 Wir haben das richtige Buch für Sie, überzeugen Sie sich selbst! Fordern Sie unseren Gratis-Katalog an.</p>	<p>Postleitzahlengebiet 8</p> <p>Gerald Engl Computertechnik</p> <p>Buntenstr. 13 8000 München 83 Fordern Sie GRATIS-WFO an!</p>
<p>Postleitzahlengebiet 6</p> <p>HEIDELBERGER COMPUTER CENTER Bahnhofstr. 1 6900 Heidelberg Tel. 0 62 21 / 2 71 32</p>	<p>Postleitzahlengebiet 7</p> <p>BNT BNT Computerfachhandel GmbH 7000 Stuttgart-Bad Cannstatt Marktstr. 48, 1. Stock i. d. Fußgängerzone Tel. 07 11 / 55 83 83 - Ihr starker Partner in Stuttgart -</p>	<p>Postleitzahlengebiet 7</p> <p>M + B Datensysteme Marktplatz 7518 Bretten Tel. 0 72 52 / 67 53</p>	<p>Fibu-Programme</p>
<p>Postleitzahlengebiet 7</p> <p>BNT BNT Computerfachhandel GmbH 7000 Stuttgart-Bad Cannstatt Marktstr. 48, 1. Stock i. d. Fußgängerzone Tel. 07 11 / 55 83 83 - Ihr starker Partner in Stuttgart -</p>	<p>BTX-Software</p>	<p>Postleitzahlengebiet 8</p> <p>mo und Fachbücher Franzis-Verlag GmbH Karlst. 37 8000 München 2 Tel. 0 89 / 51 17-1</p>	<p>Postleitzahlengebiet 4</p> <p>Sybx Verlag GmbH Vogelstanger Weg 111 4000 Düsseldorf 30 Tel. 02 11 / 61 80 20 BT-Konvert-Franzischhaltung Best.-Nr. 3431, erwerblich, Preisempfehlung 49,- DM. Fordern Sie weitere Informationen an!</p>
<p>Postleitzahlengebiet 8</p> <p>Computer-Centrum R. Lanfermann <i>Hot Space</i> Schellenbrückstr. 6 8350 Eggenviden Tel. 0 87 21 / 65 73 Altdörfer Str. 2, 8200 Neudorf Tel. 0 89 71 / 7 16 10</p>	<p>Postleitzahlengebiet 6</p> <p>Btx-Manager Drehs EDV + Btx Bergheimer Str. 134b, 6900 Heidelberg, Tel. 0 62 21 / 2 99 00, Btx 06221 163323, Btx *drehen* ix 1631, btx 06221 29000 1+</p>	<p>EDV-Versand</p>	<p>Postleitzahlengebiet 5</p> <p>filibMAN <small>PROFESSIONELLE DATENVERARBEITUNG</small> F. R. I. S. S. Brocherstr. 39 5080 Bergisch Gladbach 1 Tel. 0 22 04 / 5 14 56 - 01 81 / 2 21 57 91</p>
<p>ATARI-Fachbücher</p>	<p>Computer-Ferien</p>	<p>Postleitzahlengebiet 1</p> <p>COMPUTER-STUDIO Schlichting ... die kleine andere Computerwelt Amdenener Straße 104/104a 80 000 Feldbach · 802 Feldbach Kalksandsteine 1 · 800 Seite 81 ☎ 0 53 21 78 41-49</p>	<p>Postleitzahlengebiet 6</p> <p>GEORG STARCK Herzbergstr. 8 D-8360 Niederortsfelden Tel. 0 61 01 / 30 07</p>
<p>Postleitzahlengebiet 1</p> <p>COMPUTER-STUDIO Schlichting ... die kleine andere Computerwelt Amdenener Straße 104/104a 80 000 Feldbach · 802 Feldbach Kalksandsteine 1 · 800 Seite 81 ☎ 0 53 21 78 41-49</p>	<p>Postleitzahlengebiet 2</p> <p>CompuCamp <i>die Computerwelt spezialisiert</i> Wiedeler Landstr. 93 2000 Hamburg 56 Tel. 0 40 / 86 12 55 Fordern Sie Gratis-Katalog an!</p>	<p>EDV-Zubehör</p>	<p>Hardware</p>
<p>ATARI-Fachhändler</p>	<p>Computer-Spiele</p>	<p>Postleitzahlengebiet 6</p> <p>Landolt-Computer Beratung · Service · Verkauf Wingerstr. 114 8457 Marital/Dörmheim Tel. 0 61 81 / 4 52 93</p>	<p>Postleitzahlengebiet 1</p> <p>DIGITAL COMPUTER Verkaufsbüro (1. OG) Kreuzbecker, 76 1000 Berlin 12, Tel. 030 / 8 62 77 91 Software • Hardware • Beratung • Zubehör • Service • Literatur</p>

Postleitzahlengebiet 3	Postleitzahlengebiet 7	Postleitzahlengebiet 4	Postleitzahlengebiet 4
DataDivision Computersysteme  Calenberger Str. 26 3000 Hannover 1 Tel. 05 11 / 32 64 89 Atari II-Computer-Neuzubehör-Software-Service-Verkauf	SOFTWARE-SERVICE ULRIKE NOLTE Wasenwiesenstr. 11a 7817 Itzingen Tel. 0 78 68 / 73 01 Demos und prof. Software, Info gegen 80 PP-Briefmarken.	 MEGA//TEAM Computersysteme Kirchhellener Str. 262 4250 Bietrop Tel. 0 20 41 / 9 46 42	HOCO EDV Anlagen GmbH Flügelstr. 47 4000 Düsseldorf Tel. 02 11 / 77 82 70 + 78 42 78 10 Jahre Computer-Fachgeschäft in Düsseldorf! Eigene Fachwerkstatt und Servicecenter.
Postleitzahlengebiet 4  Tecklenburger Str. 27 4430 Steinfurt Tel. 0 23 31 / 25 55 ATARI - SCHWEIDER - STAR - NEC BECKHOFF - PASCALIONE - EPSON	 Scanner	Postleitzahlengebiet 6 Computer-Software Rolf Markert Belsbachstr. 71 6970 Lauda 7 Tel. 0 93 43 / 82 69 PD-Service mit über 400 PD-Beispielen sowie Software- und Hardwarevertrieb	 Systemlösungen
Postleitzahlengebiet 7 Atari-Computer pur! W. Ziesche 7910 Neu-Ulm 3 Drosselweg 8 Tel. 07 31 / 8 61 74 Fordern Sie unseren ZUPPER-Katalog ant (gegen 80 PP in Briefmarken)	Postleitzahlengebiet 5 Roland Vodisek Elektronik Kirchr. 13 5458 Leichsiedorf Tel. 0 26 31 / 7 34 03 Scanner von 86 - bis 108 - DM	Postleitzahlengebiet 7 Advanced Applications Viczena GmbH  Spieringweg 19 7500 Karlsruhe 3 Tel. 07 21 / 70 09 12 Distributor von SPC Modulo-2 Betriebsanw.Gr. 81 - DM-entwerfen.	Postleitzahlengebiet 5  Hardware-Software Systemlösungen Hermel-Scollar & Schmittals Darmstädter Str. 20, 5000 Köln 1 Tel. 02 21 / 31 62 07
Postleitzahlengebiet 8 Uhlenhuth GmbH Computer + Unterhaltungselektronik Albrecht-Dürer-Platz 2 8720 Schweinfurt Tel. 0 97 21 / 65 21 54	 Schneider-Fachhändler	Postleitzahlengebiet 8  onigerma GmbH Baronstr. 32 8000 München 2 Tel. 089 / 28 12 28 Testen Sie die Software in unserem neuen Lesefr.	 Telekommunikation
 Peripherie	Postleitzahlengebiet 8 Uhlenhuth GmbH Computer + Unterhaltungselektronik Albrecht-Dürer-Platz 2 8720 Schweinfurt Tel. 0 97 21 / 65 21 54	 Software-Entwicklung	Postleitzahlengebiet 7 bidTech gmbh technische Informationssysteme Computerladen Marktplatz 13 79105 Ilberisheim Tel. 0 73 03 / 50 45
Postleitzahlengebiet 7  F. Mein - Computer-Systeme Aufdf. Poststr. 1 7760 Rastatt Tel. 0 77 32 / 5 67 54 Atari und Software	 Software	Postleitzahlengebiet 2 VAN DER ZAALM SOFTWARE Efriede van der Zaalm Schiefenstraße, 2949 Wangerland 3, Tel. 0 44 61 / 55 24, Btx. 0446/5524 Programm-Entwicklung & Vertrieb	 Video-Digitizer + Plotter
Postleitzahlengebiet 8  Wir können Sie garantieren Atari II & III Systeme garantieren Computer-Programme in Deutschland (172 Jahre) - wir garantieren Original-Handbücher, Bedienungs- und Verkauf 17 Jahre lang. DM 1,- Garantie (100%) u. kostenlose Nachbesserung in alle Städte. Spätere Garantie siehe: George Arnold in Bremen - Programmieren.	Postleitzahlengebiet 2  DATA Ihr Computerpartner in Bremen Doventorsteinsweg 41 2900 Bremen Tel. 04 21 / 17 05 77	 System-Fachhändler	
 Public-Domain	 Reservierungen nimmt unsere Anzeigenagentur entgegen		AMA nzeigen arketting entur Kaiserstraße 35 7520 Bruchsal Tel. 07 25 1 / 8 55 55
Postleitzahlengebiet 1 COMPUTER-STUDIO Schlichting Albrechtstr. 8/801 Postfach 85 020 Tutzingen - 812 Postfach Kaufmännische + 1980 Seite 8 W 831/7364148			

Verkaufe Atari 800 + 800 XL Floppy 1050 + Happy 1050, Drucker 1025 u. 1027, Ak-Kopier 8212 m. Interface 130, RTTY-Interface, Fax-Interface, WK-Interface, Das-Interface, 20 Disketten mit PD-Programmen (ca. 870 Stk.), 1 gr. Monitor + Star-Drucker u. Doppel-Floppy m. zahweicher Lit. 90 056 31/60237

Verk. 130 XE + Floppy 1050 + 2 Joyst. + Sofw. + Zeitschr. VB 480.- DM. 90 02 02/782977

Verk. Atari 130 XE, Floppy 1050 (mit Cent.-Turbo), Farbmonitor Commodore 1702, Cass. 1010, Music, Joystick, ca. 80 volle Disk (Games, Anw., Util), 8mm1 Kabel, Assembler-Buch, Anleitungen, Zeitschriften, Zubehör (Diskbox, Staubschutzhülle usw.) für nur 1000.- DM. 90 079 51/6543 (ab 16 Uhr)

●●● Atari 130 XE ●●●
Verk. 130 XE mit oder ohne Floppy 1050 oder mit oder neuen FP 551. Ruft an, auch an der Schwabm. (Anrufen ist mir lieber.) Meik Löwler, Heppenheim Weg 12, 65209 Rommels 21, 90 06247/77404 (Mo. bis Fr. von 16 bis 20 Uhr, Sa. 14 bis 19 Uhr)

Suche Notleid für Atari XL bis 30.- DM. 90 030 7/923970 (16 bis 20 Uhr, Ralph verfangen)

Anfänger sucht für 800 XE Floppy 1050, Zahle bis 100.- DM. Es eifert ich komme um vor Langeweile. Sie muß aber in Ordnung sein! Wolfgang Bialicki, Am Wasserort 8, 2910 Bocholt SLM 804 Laserdrucker, neu, noch originalverpackt, umständeländerbar für 2700.- DM zu verkaufen. R. Seidl, Obere Reiderstr. 77, 6800 Mannheim, 90 0621/721837

Suche Floppy 1050, Zahle bis 250.- DM. 90 0461/27548. EHR!

Wiedem Epson CX 21 u. Drucker FX 800, jeweils mit Interface für 800 XL/XE, 1010, XC11, und Lightpen, 10 Bücher, div. Anw. und Spielchen auf C-D günstig abzugeben. 90 056 32/3140 (Klaus verfangen)

Verkauf ●●● Verkauf ●●● Verkauf ●●● Floppy 1050 + Turbo-High-Speed + 300 Games (DOS, DesignMaster, Int. Karate usw.), 6 Mon. alt, Preis VSt! 90 05245/3926 (ab 14 Uhr)

Verkaufe für 110.- DM Atari 800 XL + Datasteat XC 12 mit vielen Spielen. 90 056 61/1838 (ab 17 Uhr, Mario verfangen)

GÜNSTIG! Für Einzelste: 800 XL + XC 12 + Jst., 200.- DM. 90 067 61/3809
XL/XE! Suche defekte oder gebrauchte XL/XE-Hardware, Floppys usw., gute gebr. Bücher (z.B. Intern). Preiswerte Angeb. an: 90 6421/8202 (von 19 bis 21 Uhr), Atari Computerclub Wilhelmshaven!

●●● CEM für Atari XL/XE ●●●
Zweckdrucker der Oberklasse. Viele Rat. Vets. 1. XL u. XE. Disk + ausführl. Anleit. 1.20.- DM (inkl. Porto + Vwp.). Scheck o. Schein an: R. Timm, Weidenauer Str. 10, 86568 Neuburg/Da

●●● 800-XL-Disketten ●●●
● Supergrünig! Fordert unsere ●
● kostenlose Atari-Liste an. ●
● Digital Mikrof. 150.- ●
● Hot Space Computer Centrum ●
● 8330 Eggenfelden, Schölen- ●
● bruckstr. 6. 90 087 21/6573 G

Übersetzungen in und aus allen menschlichen Sprachen - Weidmann's Mondo-Servo - Postfach 638 - CH-8201 Schaffhausen - 90 (033) 551 02. (Wir arbeiten mit Atari-PC.) G

● XL/XE ● Anwendung-Software ● XL/XE ●
Wenn in Ihrem Büro ein XL/XE steht, dann finden Sie bei uns Ihre Software für alle Anwendungen von A-Z. Auftragsbearbeitung, E-Buchhaltung, Datenbanken, Grafik, Textverarbeitung. Und im Info 2/88 gibt es jede Menge News und Neuheiten, neue Programme, neue Ideen und neue Preise! Außerdem tolle Sonderangebote und ausgesuchte Public-Domain-Software!

Brandreiss Info 1/88 gegen 1,10 DM.
● Michael Sailer, Augsburg Str. 49 ●
● 8920 Schongau. Die Adresse! ●
● ** Testbericht CK 12/1, S. 54/55 ●
● ** Testbericht AM 5/88, S. 12 ● G

● Atari 800 XL/130 XE/800 XE ●
● REPLAY ist ein Freerzer mit Old- ●
● OS-Emulatorgenerator (400/800er ●
● OS), Debugger (neu!) u. Filr ●
● für 48.- DM + Versand, Grafikinfo: ●
● F.-O. Malisch, Mozartstr. 32, ●
● 8014 Neuburg

SIE HABEN GLÜCK!
Ich habe genau die PD-Soft für XL, die Ihnen noch fehlt. 4 doppelsteife Disks nur 20.- DM. Nur Vorauskasse. Kein Porto. W. Kuhnis, Hausener Weg 17, 8052 MGHelm 1. Info gratis!

●●● Atari 800 XL ●●●
Verkaufe Spielleihmung (Cass.), z.B. Mercuray, Gaiantel, Mirax Force, Spindozzy, Leaderboard. Liste anfordern bei: Jochen Fawer, Beim Jacobstür 1, 2000 Hamburg 60. Bitte 80-Pf-Briefmarke beilegen!

I'm always looking for hot stuff or swapping-partners. If you think you are the right one, then write to: Dr. Doktor, PLK 034902C, 7000 Stuttgart 10

Verkaufe Epson-kompatible DMP 3003 Schreibdrucker für 900.- DM + 300 Spiele. Günstigste Preise für GLP Drucker mit ASCII-Zeichensatz für 100.- DM. Suche Grafiken (für ST-Word+) u. STADI, die für Spielkarten geeignet sind. B. Debrügge, Hennerstr. 10, 7954 Bad Wurzach

5,25"-Laufwerk 2 x 80 Tracks, 720 KByte, 96 typ! Ungebraucht! 140.- DM. 90 02 41/84104 (ab 19 Uhr, Theo verfangen)

Suche, tausche u. verkaufe Programme auf Disk u. Cassette. Liste gegen Rückporto. 100% Astewort! Edgar Hamadein, Binnsr. 5, 67530 Kaiserslautern, 90 06 31/68177

●●● Für Jeden etwas ●●●
2 Disketten voll mit Utilities und Games für nur 20.- DM (Schein/Schock). Thorsten Meyne, Marathonstr. 19, 5630 Remscheid

Atari XL/XE. Biete Superspiele und spielermäßige Anwendungen (nur Originale!) sowie PD-Soft zu absoluten Niedrigpreisen! Riesen-info gegen 80 Pf oder Riesen-infodisk gegen 2 x 80 Pf sofort anfordern bei: A. Edler, Hamerweg 29, 4350 Recklinghausen Süd 3

Public-Domain-Software für Atari XL/XE. Adventure, Action-, Strategie-Games, alle DOS-Versionen, Bilder-, Music-, Anwender-, Utility-Disk- und jede Menge mehr! Insg. ca. 170 (!) Disketten. Je Disk (2D) 3.- DM (inkl. Laserdisk), Liste 80 Pf. R. Gnegat, Beckerstr. 13, 4200 Oberhausen 1

Achtung! In alle Atari-XL/XE-User! Wir suchen Happy-User, die Software tauschen wollen. Nur im Landkreis Nbg., Fürth, Erlangen. Eventuell gründen wir einen XL/XE-Club in diesem Raum. Informationen bei: Claus Meier, Neumühlstr. 28, 8500 Nürnberg 50, 90 09 11/85097 oder 09 11/427619

●●● Suche Games ●●●
Achtung, suche Games für Atari 130 XE/800 XL/Schick eure Listen an: Christian Uebensohn, Schaffhausenstr. 16, 8000 München 71
● Daniel ●

Thermodrucker GE-TXP1000, 12 x 16 Punkte, 30 Druckfunktionen (Pica, Elite, Graphic usw.), für Atari ST oder Atari XL/XE oder C 64! Preis VB 399.- DM. 90 097 30/9172

Wirdplus-Druckertreiber 1.6 Star NL-10 u. LC-101 Komp. angepaßt, volle Betriebsanzahl, IBM + Epson, ca. 100 KB, Arlet, HDX + CFG, Wordprocessing 240 KB. U. Köhler, Mont-Cornet Str. 537, 4690 Hems 1

Suche Ultima I, II, Xyphus für 800 XL. Dies weiteren suche ich einen Zeichensatzdrucker für den Okimate 20. Wir hat etwas Gelegentliches anzubieten? Wer will, wie man den Zeichensatzdrucker von Starletter an den Okimate 20 anpassen kann? M. Rotl, Schönbirnenstr. 10, 3150 Peine

Suche Suchpartner für XL-Software (Cass. + Disk). Habe Ace of Aces u. vieles mehr. Schreibt an: Roland Freilinger, Rettenbachstr. 2a, 8901 Baidnkoch, 100% Antwort!

●●● Atari 800 XL ●●●
Tausche, kaufe und verkaufe Programme. Listen an: Andreas Wanzek, Seherstr. 34, 6070 Langen, Bei Rückporto 130% Antwort!

Wir verkaufen mir einen Turbofrezer XL7. Wer tauscht einen 800 XL/XE gegen 1 Teleskop + 80.- DM? 90 02776/1495

XL! Verkaufe 50 Originale/ste auf Tape, Stück ab 3.- DM. Außerdem noch defekte 1010 für 20.- DM. 90 095 71/70129

● XL ● Public-Domain ● XE ●
Neue Liste. Stop. Spitzenpreise. Stop. Viele Turbo-Basis-Prog. Stop. Demos. Stop. Unbedingt ansehen. Stop. Liste auf Disk. Stop. Plus Spiel. Stop. 2.- DM in Marken: an: Rudolf Bauer, Unterer Graben 2, 8050 Freising, Anwendungen!

Verkaufe 600 XL (B4K) + Turbo-Frezer + 1050 + Happy-Chip + Cassette + ca. 1200 Spiele u. Programme + Drucker Seiko/ha (Atari 1029), VB 900.- DM. 90 02234/82451 (ab 19 Uhr)

130 XE!
Suche Tauschpartner (nur Disk), jede Menge Programme vorhanden. Listen an: Peter Lässig, Schaffelstr. 3, 6000 Frankfurt 90, 90 0694/417893 (ab 16.30 Uhr)

● Atari-8-Bit-PD-Software ●
Über 1500 einseitige PD-Disks zu 9.- DM. Ab 20 Disk: 1.50 DM, ab 100 Disk: 1.- DM, 2 Disk: 1 Diskette. Es besteht die Mögl., einzelne Files herauszugeben. 3 Files kosten 1 Disk. Liste gratis! G. Stehle, Beethovenstr. 1, 8943 Babenhausen. Tausch möglich!

800-XL-Anfänger sucht Software, Spiele usw. sowie Floppy, Horst Stricker, Bodendörfer Str. 33, 54693 Ehligen

● Das Videocover für Atari XL/XE ●
Verkauf 30 Cass. gleichzeitig, Ausdruck auf 1029. Viele Sonderfunktionen, 25.- DM inkl. Versand, Infodisk 5.- DM inkl. Versand (nur Inland). Dieter Klug, Schersteinstr. 21, 6502 Mainz-Kostheim, 90 05134/64821

Neue PD-Software für XL/XE, Pro Disk (beids.) 4.- DM. Liste gegen 50 Pf. in Briefmarken bei: B. Niegel, Säbenerstr. 24b, 8000 München 90

ACHTUNG BERLINER ATARI-FREAKS!
Die Atari-Messe vom 2.9. bis 4.9. 1988 in Düsseldorf rückt immer näher. Ich fahre hin und habe noch Platz im Morgens. 4 (4) Hinfahrt, abends zurück. Unkostenbeitrag 100.- DM. 90 416 99/62 (Bärte)

Verkaufe günstig Programme. Liste gegen 50 Pf bei: M. Schirn, Donaustr. 4, 5508 Harnesack. Superbillig! XL/XE!

Suche exotischer und bewußtseinerweiternde Software oder ähnliches. Dankbar bis in alle Ewigkeit! Roland Bohr, Rheinstr. 115, 6200 Wiesbaden. Sabine grüßt die Welt!

● XL-Cassettion-Bestizer ●
Verkaufe viele Spiele auf Cassette. Vielange meist weniger als die Hälfte vom Neupreis (z.B. Gaiantit 14.- DM, Polar Pierre 13.- DM, Space Hawk 4.- DM, PacMan 4.- DM, und vieles mehr!). Originale! Einzel- oder alles. Bei totalem Kauf Preisreueung. 90 030 7/481375

● XL/XE ● Atari ● XL/XE ●
Verkaufe Drucker Atari 1025 mit 3 Schriftarten und internationalem Zeichensatz. anschließend an XL/XE, für sage und schreibe 280.- DM. 90 0234/49327

Suche 1050, zahle bis 270.- DM. Kaufe und tausche Spiele. Meistest auch bei: Carsten Dyroff, Süßbacher Weg 23, 6751 Hausen, 90 06022/3742

●●● Briefdrucker 1027 ●●●
Voll funktionsfähig. Mit 2 Ersatzfahrbalken für nur 150.- DM abzugeben. 90 025 81/41971

Suche Floppy für Atari 800 XL. 90 0364/864

●●● Atari XL/XE ●●●

Tausche Software für XL/XE, ca. 300 Disketten! Liste belegen! Joachim Treplax, Ringstr. 10, 8771 Neuzhütten

● XL/XE ● Formel 2 Lübeck ●

Wir suchen noch Mitglieder in ganz Deutschland! Info gratis von: Odi Buck, Tannenpöckel 15, 2400 Lübeck. Achtung! Suche noch gebrauchte und unbeschädigte 1050 für ca. 220 DM.

Verkauf für Atari XL/XE PC-Disketten. Reichlich Software vorhanden. Diskette schon ab 2.- DM. Liste gegen 80 Pf Rückp. bee. N. Baumann, D.-Bonhoeffer-Str. 4, 4172 Straten 1. Keine Raubkopier!

●●● Atari XL/XE ●●●

Suche Tauschpartner für Software im Raum Herzogenaurach/Aachen. ☎ 02406/2082 oder 02406/4072

●●● Atari 800 XL ●●●

Suchen Sie Spiele wie z.B. Spidman, Mercenary, Atlantis, Dallas? Dann sind Sie bei mir richtig. Liste erfordern bei Markus Imren, Stiftsbogen 106, 8000 München 70

PD- und Original-Software für Atari XL/XE Programme eingetroffen! Jetzt 12 doppelseitige Disk für nur 40.- DM, um 50.- DM pro Disk. Original-Software auf Cass. und Disk. Liste gegen 80-Pf-Briefmarken bei: Carsten Driehaus, Oranienburger Str. 82, 1000 Berlin 25, ☎ 030/4145316

Suche Atari-Buchhaltung auf Disk mit Anleitung oder andere Buchhaltungsprogramme (mit Anleitungen) von mindestens 30 Ausgabeperioden. ☎ 0-4344/796

● Atari 800 XL / 130 XE / Disk ●

Verk. Original-Software: Mike's Spieltheorie, Pyramicos, je 20.- DM, Arkonoid, Spindizzy, je 30.- DM. Auch Tausch möglich. Bitte auch PD-Software im Tausch oder gegen 4.- DM je Disk. Liste gegen 80-Pf-Markte von: M. Timmermann, Freiherr-vom-Stein-Str. 9, 52756 Wiehl 1

Verk. 800 XL + 1050 + Disk + Games + Bücher. VB 400.- DM. ☎ 02157/75750

800 XL + Rec. 1010 + 19 Cass. voller Utilities und Games + 6 Originale (PacMan, Pole Position usw.) + Joystick + meselig Literatur zum Einstiegspreis von 300.- DM. Martin Timmermann, Freiherr-vom-Stein-Str. 9, 52756 Wiehl 1

Verkauf Atari XL 1050, Datensette, viele Original- u. PD-Prog., viele Service-Disks (Happy usw.). Alle Ausgaben des **ATARIMAGAZIN**s 5 Bücher, 2 Diskettenboxen (fast voll), JoyStick VB 550.- DM. ☎ 051 61/7890 (ab 18 Uhr)

Verkauf 800 XL + 1050 + Softw., ca. 40 Disk mit Box, + Literatür für 400.- DM. Andreas Pely, Landauer Str. 27, 7500 Karlsruhe 21, ☎ 07 21/71327

Verkauf 800 XL + 1050 + Disk. XC 12 + Joystick + viele Spiele + Module + Diskbox + Handbuch, in gutem Zustand, für Toppreise: 850.- DM ☎ 09773/6226 (Uwe verlängert). Eiti! Habe Originale. Zugreifen!

PD-Gratik-Bilder, Art-Lib für Degas + STAD, Katalog bei: Frey, Rheinstr. 12a, 6536 Mettalweg-Sarnhausen

Suche 1050 bis 210.- DM, ☎ 0211/71 89 46 (18 bis 20 Uhr, Alexander verlängert)

●●● Atari XL/XE ●●●

Verkaufe Super-Software (keine Raubkopier!) zu absoluten Niedrigpreisen! Info-Disk gegen 2 + 80 Pf bei: Andreas Eder, Hamsterweg 29, 4350 Recklinghausen 5003

Suche für 800 XL Spielanleitungen von Koronis RTL, Living Daysights, Mercenary, Silent Service, Spindizzy, Spys vs. Spys I + II. Wenn möglich, in Deutsch! ☎ 06321/1662

Verkaufe für Atari 800 XL folgende Originalprogramme für 25.- DM: Summer Games, Colossus of Chess 3.0, TGACORR, Masters of Time, Spielmaschine, Hacker, Ghostbusters, Koronis Riff, Hartmut Ross, Seikerstr. 41/Beck, 3000 Stadthagen

●●● XL/XE Graphic-Studio ●●●

Speichern/Laden auf Disk, mit Demos! 168x112 Punkte mit bis zu 10 Farben gleichzeitig (aus 128!) 12 Funktionen, z.B. Stern, Spray usw. 25.- DM auf Disk (inkl. Porto). Nur Nachnahme! G.W. Soft, Am Sportzentrum 4, 8417 Lappendorf

●●● Beat-Master XL/XE ●●●

13 gesammelte Sounds (35 kHz), 20 selbst erstellbare Patterns! Song editieren mit bis zu 30 Steps! Speichern und laden auf Disk! Beat-Master 29.- DM (inkl. Porto). Nur Disk! G.W. Soft, Am Sportzentrum 4, 8417 Lappendorf. Nur Nachnahme!

Suche Atari ST 1040 mit Monitor SM 124, Außerdem M.I.D.-Software für ST, Stephan Roskamp, Abbehausen Str. 4, 2880 Nordhorn

●●● ST 512 + SF 354 ●●●

Verkaufe Atari ST + Floppy SF 354 für 500.- DM VB. Drucker GLP (9 Nachdr.) für 300.- DM VB. Georg Raffel, ☎ 09243/248 (nach 18 Uhr)

● Suche ● Atari ST ● Suche ●

Dringend! Zahle gut. Angebote an: Jürgen Dreyer, Postfach 6, 7109 Schönlach 3. Es lohnt sich sicher!

●●● Atari ST ●●●

Originalprogramme Becker-Base-ST (neu) 60.- DM, Flexdisk 20.- DM, Superbase 100.- DM. ☎ 02205/5923 (privat)

●●● Atari ST ●●●

Für nur 20.- DM in Form eines Scheins erheben Sie 2 Diska, vollgepackt mit neuester Software (z.B. Startrek, Defender of the Crown usw.), Jean-Claude Krier, 101 rue de Remich, 5471 Wellenstein/Luxemburg

Suche Tauschpartner für Atari ST (auch Anfänger), Schickt eure Liste an: Jörg Schöble, August-Böger-Str. 3, 3013 Barsinghausen. 100% Antwort!

Liquid-Programm für Atari ST für 69.- DM. Info 1.- DM, Reiner Rosch, Peter-Spatz-Str. 4, 6227 Oestrich-Winkel

Verkaufe Atari 600 XL + 1064 + 1050 mit Turbo, nur komplett. Angebote an: T. Hirschke, Fichernweg 48, 5600 Wuppertal 11. Suche ST-Software!

Verkaufe Atari 800 XL + 1050 (beides mit Originalanlage!) + 1010 + 2 Bücher + 4,5 kg Fachliteratur + Software, nicht einzeln, für 600.- DM. ☎ 0-4461/3570. 1a-Zustand, keine Kratzer, Mocket!

Verk. Atari 800 XL + Floppy 1050 + Turbo + Druckeranschluß + Data 1010 + div. Bücher + div. Disketten, kpl., für 600.- DM VB. ☎ 07252/5752

Atari-System! RS-XL, Floppy 1050 m. Turbo-Modul u. PS-232-Druckerkabel, Cass. 1010, viele Programme (C und D) und Zubehör, VB 850.- DM. Axel Preukacher, ☎ 05321/80184, Eiti!

Verkaufe Atari 800 XL + Floppy 1050 + 50 Disketten mit Spielen und Utilities für 400.- DM. Drucker Atari 1039 mit Ersatzband + Druckprogramm Scanner für 220.- DM. Bei Komplettkauf, inkl. Kyan-Pascal und Atlas II mit Handbüchern, 600.- DM. Andreas Paly, Landauer Str. 27, 7500 Karlsruhe 21, ☎ 07 21/71327

Suche Tauschpartner für Atari-ST-Software. Suche Anleitung zu Signum 2. Listen an: Udo Benwang, Niebühne 43, 2300 Kiel 1, ☎ 0431/802108

Suche für Atari ST Programme und Spiele jeder Art! Barbara Krumpal, Biker Str. 27, 7500 Karlsruhe 21, ☎ 07 21/71327

Monitor-Umschaltbox für Atari ST zu verk., 35.- DM. ☎ 02043/44556

Verkaufe Happy-Chip! Einbau ohne Löten, nur stecken. Happy-Chip + Software + Anleitung nur 115.- DM. Markus Lacker, Steigstr. 76, 7000 Stuttgart 80, ☎ 0711/749995

Superdisk IV (10.- DM): Die Herausforderung (Super Hacker-Adventure), Run + Jump Const.-Skt. Funktionsplotter, FYS-DOS, AMID, PS, Disk-Collector, Atari-Monitor m. Assembler, Makeo-Assembler + Demos, DL-Designer, Auto-n-Generator, Stoneguard, Danger Hunt, Sweet (Tontauschelexen), Kung-Fu, Minibuild, Gryzzles, Rocket-Man, Wombol auf d. Eis. Alle PC! Turbo-Basis erforderlich! G. Steiner, Beethovenstr. 1, 6943 Babenhausen

Sollten Originale gefragt sein (mit Anleitungen), dann schreibt mir einfach (Time & Money, F88-Zustandsdisk usw.), Helmut Janovsky, Baumgasse 32/R, A-1030 Wien, Atari XL

●●● Atari XL/XE ●●●
Suche für 25.- DM ausführliche Bedienungsanleitung in Deutsch für Dateiverwaltung, sehr gute Fotokopier- und Kurzanleitung. Zuschriften an: Rainer Barb, Kurt-Schumacher-Str. 19, 3008 Garbsen 1, ☎ 051 37/73922

●●● Kaler (D) für XL ●●● 07121/23309

●●● Österreich ●●●
Dutzende Antic- und Analog-Helfe günstig abzugeben. Viele Originale vorhanden (z.B. Sage 2 bis 5). ☎ 0043/222/722825 (abends)

Suche ST-Software! Paladin, PLK 08/08/54, C. 7521 Harnegg. Greetings to Joeli und Newgro!

Tausche ST-Software, Habe Top-Games (z.B. Aargh, The Writer Edition, BoBo, Terrame), 100% Antwort! Bitte schickt gleich Diska mit NewGames an: J. Domka, Cuhaverne Str. 13, 1005 Berlin 21. PS: Suche Pink Panther, VMOS, The Bard's Tale, Wizard, Transir.

Suche Cassie Wolfenstein ST, M. Hellmann, H.-Arnulf-Str. 13, 8011 Zorneding

Suche Tauschpartner für Software für Atari ST und XL (Disk), Amo Lang, Kleenzstr. 58A, 8000 München 5, ☎ 089/2021063 (ab 18 Uhr)

●●● Atari ST Color ●●●
Verkaufe Terminator, Starblinder, Blue War, Subatlant, Nur Originale! Je Disk katte 20.- DM. Richard Klein, ☎ 07150/41639

●●● Hilfe ●●● ST ●●● Hilfe ●●●
Suche Tauschpartner für Atari ST! Bin Einziger in die ST-Szene! Bitte schreibt schnell! SOS! Christian Lorenz, Ostlandstraße 35, 8740 Bad Neustadt, ☎ 03771/5627 (Chris verlängert), PS: Habe nur SW-DM.

Verkaufe orig. Philon Fast-Basic-M für ST (C Floppy und 512-K-RAM erforderlich), Originaldisketten ungebraucht. Neupreis: 180.- DM, VB: 100.- DM. Stefan Schreiner, Feldböck 43, 4030 Ratingen 2

●●● Atari ST ●●● Atari ST ●●●

Die besten PD-Spiele auf 5 Disketten zusammengefasst! Fußball, Minigolf, Napoleon usw.) für 30.- DM m. M. Hoffmann, Lortzingstr. 46, 4352 Herten

Ankauf von Software für 520 ST (keine PD). Angebote an: Christian Jung, Hauptstr. 81, 6340 Dillenburg 1/ Esbach

●●● Voll kompatibel ●●●
Nicht mehr alte Spiele laufen? Ihre Programme starten laufend ab? Soforthilfe: Atari ST Bitrot-TOS und altes ROM-TOS gleichzeitig umschaltbar in Rechner. Für alle ST-Modelle geeignet! Umf. bebild. Anleit., ☎ 02361/26442 (bis 18 Uhr)

Verkaufe: Literatür CK 84-87, Antic 83-85, HC 83-85, Eklad 82-87, Computer Praxis 84 u. a. diverse Zeitschriften, Fenschreiber LQ100 u. FA, Beidm. m. Lochstreifenanzug, auf Verlangenbasis. ☎ 05631/60237 (15.30 bis 21 Uhr)

Suche für Atari 800 XL Spiele und Anwendungsprogramme in Deutsch, Spielanleitungen in Deutsch, besonders für Nano Commander und Pirates of the Barbary Coast. M. Vieth, Dortmundur Str. 125, 4355 Waltrop

Suche Kaler (D) für XL. ☎ 07121/23309

5 neue Schriften in NLO für Eponokomp. Drucker m. DMSVDT01! Diese und über 100 weitere PD-Diskas für Atari XL/XE bei: Dietmar Keicher, Falkenstein-Str. 31, 7101 Oechtern. Info 1.- DM, Infodisk 4.- DM!

●●● Atari 800 XL ●●●

Verkaufe 800 XL + 1050 Happy + Joystick + 130 Disks (Games + System-Software) + 3 Diskettenboxen + umfangreiche Literatur (20 Bücher + Manuals) für game 400 - DM (Neupreis ca. 1200 DM) ☎ 041 91/1816 (Voller verlängern)

Suche Floppy 1050 800 ☎ 049 41/72866 (ab 17 Uhr)

●●● Platinen ●●● Platinen ●●●

320 KB 130-XE-Erw. = 20.- DM. 320-KB-Erw. 800 XL = 20.- DM. 576-KB-Erw. 130 XE = 29.- DM. Lichtgriffel XL/XE = 12.- DM. Betriebssystemumstellung für 4 Stck. = 19.- DM. Schaltplan 130 XE + 10.- DM. Schein / Schneck ☎ 079 31/63 99

Suche Computer Gaming World und Fire & Movement, Angebote an: B. Kujawa, Schwanenstr. 10, 2000 Hamburg 6

Au secours! Wo gibt es im Elsass oder im badischen Raum um Basel Atari-Händler für 8 Bit? Bitte sofort schreiben an: Dimitri Galand, 3 rue de Lutfer, F-68480 Wolochwiller. Merci mille fois! Nur EWG!

XL-Superdisk II (10.-DM): Atari-Menü, Adressverw., math. Analyse, Archiv, Ballong, Banner, 80 Zeichen, Toto, Disklabel, handcopy, kaufm. Rechnen, Monophoner, Basic-Prä-Printer, Speedcopy (Super-Textverarb., alle Drucker, 18 Druckern-Komm., auch Selbsttest mögl., 27904 Bytes Speicher + über 2000 Byte Profi, bel. Zeilenbr., Kopf-/Fußnoten, Seitennum. u.v.m., m. auf. Anl.), Diskverw., Blackdisk, 2 Gr.-Demos, DL Master, Text.m. Untert., Data-base, Atari Toons, Börsenspiele, Zeichenzaub., Plot 3 D, PM-Editor, Gr.-Conv., Laufschirb, Autor.-Gen., Quickscopy, Filecopy, Search, Turbo 1050 Copy, From Rags To Riches, Vokabelb., m. Belegung, Alias PD (G. Blank, Beehovenstr. 1, 8943 Babenhausen. 200 PD-Disks, siehe Anzeige!)

Verkaufe Atari 800 XL + Floppy 1050 + 1 Joystick + ca. 100 Spiele + Diskettenbox für 650.-DM ☎ 097 73/6226

Verkaufe 800 XL + 1050 + XC12 + Handbuch + Joystick + 180 Spiele + Diskettenbox für 650.-DM ☎ 097 73/6226

●●● Suche ●●●

defekte Hardware an Atari, Angebote an: Stephan Hillmer, Götterstr. 510, 21182 Helgoland

Der ABBCU e.V., Deutschlands größter Atari-8-Bit-Club, bietet folgende Dienste: Magazin auf Diskette, Backupsysteme, PD-Bibliothek, Mailbox, PP, Info gegen frank. Rückumschlag bei ABBCU, c/o W. Burger, Wieschenbeck 45, 4352 Herten

XL / XE

Suche Tauschpartner auf Disk! Habe alles Neueste! 100%ig-Anwörter! Listen an: Holger Zeuch, Am Hohen Loch 5, 3861 Bad Endbrach, Contact me fast!

●●● Atari XL/XE ●●● Atari XL/XE ●●● Supersoft! Supersoft! Supermoch! Spottbillig abzugeben! Infodisk gegen 2 x 80 Pf bei: A. Eder, Hamelweg 29, 4350 Recklinghausen Süd 3

●●● Atari ST ●●●

Public-Domain-Freeware. 1 KByte für 1 Pk. Info gegen Freumschlag. A. Hettlinger, Kirschenstr. 30, 6100 Darmstadt

●●● Atari ST ●●●

Wärmebild-DIN 4701/03 + K-Zahl, Heizfischenauslegung und Rohreht-Berechnung Demosk (2heftig) für 10.-DM Vorkasse von: Joachim Binder, Eichendorffstr. 15, 50300 Hürth

●●● Neu - Neu - Neu ●●●

Platinen-Layout. Atari ST + Hawk CP 14 Software z.B. für Stad & Signum, Campus-GAD SMD Date, ☎ 04 31/18 09 75 G

EDV-Literatur

Liste kostenlos: H. Weidinger, Postf. 21 05 45, 85000 Nürnberg 21-AB G

PUBLIC-DOMAIN-HARDWARE

Nur 20.- DM pro Jahr! Wird und Soft zu Superpreisen! Liste für 80 Pf bei: Computer-Forum Peter Bergler, Peter-Dörfler-Str. 8a, 89418 Mindelheim G

Atari-Computer-Fotosevice

Braunle Farb-Fotocopies von jeder Atari-Karte, Farb-Disk, Aufkleber, Eigenes Computer-Fotolabor! Info von OPTIVISION, Aachener Str. 78-80, 5000 Köln 1 G

SW-Video-kamer mit hoher

Auflösung

Ideal für Digitizer. Mit High-Res-Objektiv F.1/4/16mm 695.- DM. Große Auswahl an C-Objektiven! Info von: OPTIVISION, Aachener Str. 78-80, 5000 Köln 1 G

Willkommen an der Pforta der unvergänglichen Geheimnisse! Mailbox: 07261/43640, 08234/8909 oder 07261/13708 (Fax: 300, 801)

Suche ROM-TOS zum Einbau in Atari 260 ST und funktionstüchtigen Monitor SM 124. Angebote an: Frank Sambeth, Scheffelstr. 8, 7815 Kirchzarten

Suche für Atari ST Software aller Art. Preislisten an: S. Krebs, Blumen-thalstr. 32, 51660 Düren

Suche Atari-1040-ST-Anwender

zur Einführung/aktualis. Joachim Hoffrichter, ☎ 07 11/75 184 71

Achtung! Immer neueste Software für den ST/M. Keil, Postfach 56, A-6027 Innsbruck. Immer neueste Soft!

●●● ST-Public-Domain ●●●

Lesungsfähige Anwender-Software. Kostenlose Liste bei: Elmar Zipp, Am Rabenfels 2, 6750 Kaiserauldem

Kaufe sofort günstigste Originale für Atari ST, auch game Sammlung! Schreib an: Rupert Rosenhuber, auf dem Kamp 2, 2354 Katerkriehen, Garantiert Rückantwort!

Einsteiger sucht Sportballerprogramm für Atari 1040 ST, sowie Kontakt zu ST-Usern im Raum München. W. Hauner, Rathenaust. 48, 80500 München 45

Suche Floppy 1050, m241, mit Turbo + Druckerklapp. ☎ 08 21/17 34 60

Verkaufe Atari 800 XL + Floppy + Happy-Mod + Bücher + Software. Preis VS. ☎ 08 374/13 07, nach 19 Uhr

XL-Superdisk für 10.-DM: 27 Promobilder, Atari-Menü, Gaukelit, Hardc. Seck, GP 500 AT (1029, in. Gleich, m. 2 oder 3 Unbek. + quad. G. lösen, Starship, Modern, Boot-File + File-Boot + Sekte-File-Konv., Multi-Col-Screen-Gener., Laser-Type, Letame Magica, Disk-Retler, Homecalc, Copydisk, Rainbow-DOS, Polycopy, REM-Killer, Diskscan, Unprotector, Alias PD. Habe noch > 150 PD-Disketten (je 1.-DM bis 2.-DM) G. Steink, Beshovenstr. 1, 8943 Babenhausen. Auch Tausch möglich!

●●● XL / XE ●●● PD-Software ●●● XL / XE ●●● Verkaufe preiswert umfangreiche PD-Software-Sammlung, über 100 (!) Disks, nur komplett. Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: Rüdiger Jung, Breite Str. 16, 6050 Offenbach/Main

●●● XL / XE ●●● Public Domain ●●● XL/XE ●●● Bestand z. 20. 130 Disketten (DD5-Versionen, Games, Utilities, Anwendungen). Info-Disk mit Update-Service und PD-Zugabe 5.-DM + 80-Pf.-Marke. Liste gegen Rückporto (1.10 DM), Peter Linhor, Konzörweg 2, 2300 Kiel 1

●●● XL/XE-Software (Anwendungen, Spiele und Utilities) verkauft zu günstigen Preisen! Rüdiger Jung, Breite Str. 16, 6050 Offenbach/Main. Liste gegen frankierten Rückumschlag!

●●● XL / XE ●●● Verkaufe wegen Systemwechsels komplette Software (Originale). Liste anfordern (gegen Rückporto) bei: Heinz-J. Grünert, Schartensteiner Str. 46, 8050 Offenbach/Main ☎ 069/862826

ATARI XL/XE Gratis-Infos

DIGITIZER 59.- DM

- ★ Digitizer mit 30 x 30 cm System, unterhalb 59.- DM in 10 Minuten!
- ★ Auch 15 cm!
- ★ Über 30 Disk. Grundsoftware 800.-
- ★ 1000-Byte nachschreibend
- ★ 300-Dot. 300x300 Software-Anzeige

DYNATOS V2.0 jetzt Double Density

- ★ DYNATOS V2.0, 32000 Bytes, 300-Dot. Disketten, ohne ALLES 200.-
- ★ DYNATOS V2.0, nachschreibend, 300-Dot. 300x300 Software-Anzeige
- ★ DYNATOS V2.0, 32000 Bytes, 300-Dot. Disketten, ohne ALLES 200.-
- ★ DYNATOS V2.0, nachschreibend, 300-Dot. 300x300 Software-Anzeige

Ralf David Hard- und Software-Vertrieb

Conterweg 13, 0-4100 Essen 1

Bisher erhältlich: CIBUG 2.Nur! Außerdem Moreschule: Marsen in 3 Tagen - und Aircan: Entfonschen sie die Kurzwelle (Telegrafdecoder) Demos gegen Leerdisk 3.5" und Rückporto, alle Programme mit Hardw.-Vorschlag! Martin belings, Th.-Dehler-Str. 9, 2900 Oldenburg, ☎ 04 41/5 77 58

●●● Achtung XL-Freaks! ●●● ●●● Verkaufe meine Speedy 1050 DS ●●● DOS sowie schnellsten Sektorko- ●●● pierer, sofort aus dem Floppy- ●●● ROM zur Verfügung, Fastpreis ●●● 160.-DM (NP 248.-DM), ☎ ●●● 02 51/22193, ab 17 Uhr ●●●

●●● Public-Domain-Soft für ST ●●●

Verkaufe meine PD-Software, z.B. alle Nr. aus ST-Magazin u.a. Liste anfordern oder Info-Disk für 5.-DM bei: Thomas Helfers, Postf. 203, 2905 Ede-whof, ☎ 04 05/68 09

Privatigung/1. Zahlendrate nach neuer GOZ auf ST! Wandhausen, Flebenberg-Str. 64, 52400 Kiri

●●● Mainstream ●●● Mainstream ●●●

User-Clib für Atari-ST-Anwender, Info gegen Rückporto von: Kay-Uwe Berg-Hof, Rosegeertstraße 6, 5850 Wuppertal 2

PD-Software ab 2.-DM pro Diskette. Über 400 Programme für Atari ST, ☎ 027 21/24 32 (von 12 bis 21 Uhr)

Star NL-10 Utility: Kurswahlhilfe, NLQ + Draft auf Atari ST mit Druckerbetrieb + Handbuch, 30.-DM ☎ 04 0/66 87 79

●●● Nur Atari ST ●●●

Ich digitalisiere eure Fotos und Bilder, ich suche und tausche auch gute PD-Software, Info gegen Rückporto, meldet euch bitte nur zw. 17. u. 21 Uhr bei Frank, ☎ 052 41/2 80 15

Für Englisch-Leser und Schüler! 30 Komplexaufgaben mit Lösungen, je 10 für KL 11, DK u. UK auf Disk, laufjährig auf Atari ST über Word- oder Signum, 30.-DM (+ Versand). B. Kolossa, Schwabstr. 187, 7000 Stuttgart 1

800 XL/XE ●●● Software-PD ●●● 800 XL/XE ●●● Verkaufe Software zu tiefen Preisen, z.B. 1-vote Disk 5.-DM, Liste gegen 80 Pf. bei T. Schultz, Alte Str. 52 B, 5810 Witten 4

Bierte: Atari 800 XL (84 KByte), Floppy 1050, Datensette 1016, Literatur und Software für 430.-DM VB. ☎ 069/442769

The ICC of FFE UNION are searching for new members and Intro-Writers. Contact: ICC, PLK 12 25 99, D-2000 Hamburg 1. Please no losers/beginners!

●●● ST ●●● XL ●●● ST ●●● XL ●●● ST ●●● Wegen Computeraufgabe abzugeben! Für XL: Floppy 1050 mit Happy u. Schreibschutzschalter a. BUD-LED für 350.-DM. Computer-Shop BUBO-Burner EPROMmer für 230.-DM!!! Für ST Original-ROM-Satz Bitler-TOS (2 ROMs) TOS 1987 für 100.-DM inkl. Porto. ☎ 021 91/38 63 35

Verkaufe Atari 800 XL mit Datensette XC12, 2 Joysticks und 2 Handbücher für 100.-DM ☎ 06 34/37 84 86

Verkaufe SM 124 für 350.-DM oder Tausch gegen SC 1224 150.-DM. Verkaufe auch Starglider für 45.-DM oder Tausch gegen California. ☎ 0762/21112 (Carsten), ab 17.00 Uhr

●●● Aufgepaßt! ●●● XL-Freaks ●●● ●●● 320 KRAM-Erweiterung, Compy- ●●● Shop-kompatibel, zu verkaufen ●●● Platine bestückt, ohne RAM-Bau- ●●● steine, nur 95.-DM. Mi RAMs ●●● 195.-DM. Leichte Lötlötarbeiten ●●● erforderlich, Einbau wirf gegen ●●● 20.-DM mit Garantie vor- ●●● genommen. Anrufen unter ●●● ☎ 02 51/67 64, ab 16.30 täglich ●●●

Games Guide



Wenn Sie mal bei einem Spiel nicht mehr weiterkommen oder einfach nur wissen wollen, was sich auf dem Spielmarkt tut – hier sind Sie richtig! Zusammen mit den anderen Lesern versuchen wir, Ihre Fragen zu beantworten.

Schreiben Sie uns Ihre Probleme und Ihre Entdeckungen. "Games Guide" leistet Erste Hilfe.

Frank Emmert

Von Leichen und Lichtern

Neue Fragen und Antworten für Abenteurer.



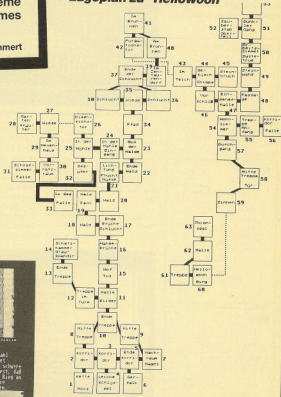
Das sieht, ich glaube, jenseits hinter mir's schaffest!
Ich sitze auf einem Kästchen und sehe fremden Zierboden. Ein Lichtstrahl fällt von einem verzierten Fenster links von mir herab und beleuchtet meine Handfläche. Als ich mit einem Blick darauf verfehle, fällt mir eine schwere eisenern Leuchte auf und mich sieht diese brennende Folge, stelle ich fest, daß sie zu meinem handlichen Trümpchen ist. Das andere Ende ist ein kleines Ding an westlicher Seite nach rechts und das bedeutet, die Hände sind die Leuchte.
Aufpassen Sie, Helloween's ist... (SIE BEWÄHREN DIE ANWISUNGEN)
Ein Dämon und Baron... (SIE BEWÄHREN DIE ANWISUNGEN) (SIE BEWÄHREN DIE ANWISUNGEN)

Jedes Adventure findet früher oder später seinen Meister. Das frustrierend schwere "Helloween" wurde von Klaus Schneider aus Heilbronn geknackt. Den größten Stolperstein in diesem Spiel stellt der unsinnige Zufallsgenerator dar.

Gegen den Rächer muß man sich und Gerfale mit Händen und Füßen verteidigen. Nach dem Sieg ist Gerfale zu bewaffnen. Bringen Einzelaktionen keinen Erfolg, sollte man sein Glück mit dessen Hilfe erneut versuchen. Die Leiche im Kerker wird besser unbeachtet gelassen.

Der Knochenmann fühlt sich im Sarg heimisch. Kleine Giesten und Geschenke bringen Walpurgisas Zuneigung. Empfindliche Abenteurer sollten ihren Geruchssinn beizeiten ausschalten. Der Pfeil in der Armbrust dient nicht nur als Waffe. Nie Sysletue in den nördlichen Raum folgen! Besser wartet man, bis der Weg nach Westen freigegeben wird. Die Wartezeit unterliegt wieder der Laune des Zufallsgenerators. Also Geduld haben und nicht aufgeben! Manche Züge müssen extrem vorsichtig oder besonders schnell durchgeführt werden.

Lageplan zu "Helloween"

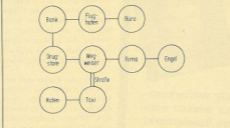


Durch Warten und Schauen kann der Spieler manchmal sein Leben retten. Eine Karte zu "Hellowoon" befindet sich übrigens auf diesen Seiten.

Dragonwares zweiter Streich, die Gespenstergeschichte "Ooze", ist soeben erschienen. Wie bei "Hellowoon" sind Rollenspielelemente in das Adventure integriert. Bleibt zu hoffen, daß die Hilfe von Kommissar Zufall bei diesem Spiel nicht so oft in Anspruch genommen werden muß.

"Alptraum" und "Der leise Tod" hängen im Trophäenraum von Stephan Goldmann und Florian Guthermuth aus Fürth an der Wand. Das Ergebnis ihrer Kartographierkunst veröffentlichen wir in dieser Spie-

Teil 4



"Alptraum" wurde von zwei Lesern kartografiert

lecke. Im "Alptraum"-Dorf ruft man die Eingeborenen und hält einen kleinen Plausch mit dem Häuptling. Ein Affe gibt einen guten Koder ab. Im Hafen sollte man der Bequemlichkeit, das Taxi zu nehmen, widerstehen.

Ray Cooper aus "Der leise Tod" ist ein unordentlicher Mensch. Wen wundert's, daß

der Wagenschlüssel auf dem Teppich seines Büros herumliegt? Einmal im Wagen, sollte er das Handschuhfach seines Ferrari untersuchen. Nach dem Starten des Wagens geht die Fahrt zum Flughafen. Andere Länder haben andere Währungen. In New York läßt sich ein Taxi durch Winken stoppen. Im Sumpf führen Eile und Weile zur rechten Zeit zum Erfolg.

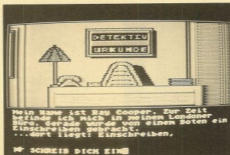
"Alptraum", Teil 1



Teil 2



Teil 3



Wir bieten Orientierungshilfe für "Der leise Tod"

Am Ende darf der Abenteurer dem Pyromanen in sich freien Lauf lassen.

Wertvolle Tips zur **Silicon-Dreams**-Trilogie sandte uns Michael Tesche aus Honigsessen. Mit dem Schraubenzieher aus dem Fahrstuhlschacht kommt man in "Snowball" an die Batterien des Videorecorders. Nach Eingabe von SE-SAM sollte man die Maschine wegrücken. Mit dem Visor kann man die Computer bedienen. SAY HOME bringt den Spieler in "Worm in Paradise" nach Hause. Dem Sozialisten im Park sollte man folgen. Vor dem Denkmal lege man einen Kranz nieder. Der Helm aus dem Museum hilft beim Alien hinter dem Wasserfall. Das Werfen von zwei Gegenständen schaltet hier die Alarmanlage aus. Der Dagget ist im UFO unentbehrlich. Im Bett SAY BED eingeben. Vor dem Einkaufen empfiehlt es sich, von Zeit zu Zeit Körperpflege zu betreiben. Michael Tesche hat neben Antworten aber auch noch Fragen zu diesen Spielen. Wie kommt er in "Snowball" in den Fahrstuhl und in "Return to Eden" zum Fuß des Wasserfalls? Warum gibt ihm der Reiseagent in "Worm in Paradise" nicht das Ticket für das Flußboot? Bernd Schulze aus Frankfurt braucht eine Karte für "Action Biker" mit Erläuterung der Gegenstände.

Probleme mit Sierra-Online-Adventures hat Stefan Sauter aus Rottenburg. Wie öffnet er "Black Cauldron" die Truhe? Auf welche Weise kann ihm Gurgi helfen, und was muß er tun, um den gehörnten König zu töten? Wo befindet sich Eiddleg, der König des Feenvolkes, und wo läßt sich das Zauberwort bmxpxf anwenden? Seine Fragen zu "Leisure Suit Larry" können wir allerdings gleich beantworten. Das Seil, mit dessen Hilfe man die Pillen erreichen kann, erhält man nach dem buchstäblich fesselnden Abenteurer mit der jungen "Dame" aus der Disco. Eine Flasche Wein kauft man im Supermarkt oder läßt sie sich ins Hotelzimmer liefern. Die Rundfunkwer-

burg verrät wichtige Telefonnummern.

Die ersten Fragen zu **"Dungeon Master"** trudeln in der Redaktion ein (wird Zeit, daß dieses Programm für meinen Amiga erscheint), Jörg Trojan aus Niederkassel sitzt im 5. Level plötzlich in der Falle. Er hat drei Türen geöffnet, wird dann aber jedesmal eingesperrt, nachdem er eine bestimmte Bodenplatte überquert hat. Wer hilft ihm aus seinem Gefängnis heraus? Gespenster versperren Simon Kohler aus Freiburg in **"King's Quest II"** den Weg ins Schloß. Woher bekommt er die richtige Schließfachnummer für **"Borrowed Time"**?

Ein Leser aus Meinerzhagen sucht Tips für **"Brataccas"**. Wie kommt er von Teil 1 zu Teil 2, und wie kann er die Roboter programmieren? Neue Tricks für **"Bubble Bobble"**: Bonusgegenstände erscheinen am Ende der Levels, wenn man den Stab oder die Schatztruhe aufgesammelt hat. Mit der Truhe kann man den Riesendiamanten im Wert von 50000 Punkten ergattern. Außer dem Bonbon bringt auch eine der Kannen erhöhte "Bubble"-Geschwindigkeit.

Wer weiß, wie man in **"Alternate Reality: The Dungeon"** im zweiten Level über den Totenfuß kommt, ohne daß der Fährmann die Spielfigur am Flußende absetzt?

Die Kiste auf dem Dachboden des Leuchtturms in **"Beyond Zork"** enthält außer dem Zugang zur Einhornwelt noch zwei Dinge. Deshalb lohnt es sich, genau hinzuschauen. Um aus dem Keller im Gasthaus wieder herauszukommen, braucht man den Sayonara-Spruch. Hat man alle Schriftrollen gefunden und der Spruch ist nicht dabei, kann er nur auf der Rolle im Keller stehen. Also wende man mutig diesen Spruch auf sich selbst an (sicherheits-halber vorher absichern!). Mit viel Glück befindet man sich nach der Zauberei an der Start-position.

Wie kommt man in **"Alternate Reality: The Dungeon"** unbeschadet über den Totenfuß?



"Trust and Betrayal: The Legacy of Siboot" ist der Titel von Chris Crawford's neuem Politik-Strategiespiel. Die Spieler repräsentieren nach Sprache, Gesellschaftssystem und Lebensart verschiedene Rassen auf einem fernen Planeten. Wie in "M.U.L.E." muß man sich einerseits zusammenraufen, um den Planeten zu erhalten, andererseits die Mitspieler nach Kräften übers Ohr hauen und Macht gewinnen, um als Sieger hervorzugehen. "Trust and Betrayal" wurde eben für den Apple Macintosh veröffentlicht und soll in Kürze für die anderen gängigen 16-Bit-Computer erscheinen.

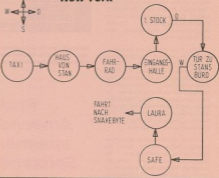
Frank Emmert

Orientierungshilfe für den Detektiv in **"Der leise Tod"** von unseren Lesern

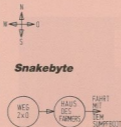
London



New York



Snakebyte



ST Public Domain

STPD 01 (Monochrom- oder Farbbildschirm) - **Nuovo** ist ein Reaktionsspiel für mehrere Teilnehmer. Gegenst. ist der Computer. Es geht um die Herrschaft über einen 12-st. Inseln.

STPD 02 (für Monochrom-Monitor) - **Murvy**: Drei Cartoon-Gespächspartner im Computer. Mit deutscher Konversation und verblüffender Grafik. **Poko-Ekte!**: Konfortable Diskettenabab. Bekannte und ausdrucken. Dazu ein Grafikmag. mit den Sie alle GEM-Anfänger aus Glättis führen können.

STPD 03 (für Monochrom-Monitor) - **Bullenbar**: Ein Taktspiel für zwei Personen. **Sprungmotor**: Ein Strategiespiel für zwei Personen oder gegen den Computer. **Novolier**: Dem bekannten "Hotel"-Managementspiel nachempfunden. **Kelak**: Aufwändiges Strategiespiel gegen den Computer. **Größelmann**: Kalenderkop. 3-D-Animationen und spielende Linsen. **Diskayed**: Utility zur Kontrolle der Laufwerksgeschwindigkeit. **Onsilvo**: Baseline-Interpreter. Lädt Onsilvo-Basis-Programme laden.

STPD 04 (für Monochrom-Monitor) - **Kartikawon**: Schnelle Schachmatte, komfortable Bedienung. **Jochbau**: Monitor, Speicher und Disketten. **Daschidon**: Unterstützung. **RS-232-Datenübertragung**. **Megastad**: Das klassische Arcade-Spiel "Asteroids". **Prakale** (auch für Farbbildschirm): Leistungsfähiges und schnelles Grafikberechnungsprogramm. **Druckar**: DRG-Programme. **Druckersystem** ohne DIP-Schalter-Wärger.

STPD 05 (für Monochrom-Monitor) - **Wegon**: Professionelle Computeranwendung des Gesellschaftsspiels "Risko". **Mensch ärgere Dich nicht**: Klassisches Gesellschaftsspiel für 4 Teilnehmer. **Temperatur-Manager**: Temperaturwerte festhalten und als Kurve anzeigen. **Label Export**: Adress-, Paket-, Video-, Composites und Diskettenaufkleber gestalten und ausdrucken. **Scanner-Bilder**: Eine Sammlung originaler Scans im DEGAS-Format mit Diskown-Programmen.

STPD 06 (für Farbbildschirm und mindestens 1 MByte RAM) - **Tausel**: Ein Science-Fiction-Gesellschaftsspiel. In der Spitzenklasse mit vielen Strategieelementen. Mehrere Spielerebenen, detaillierte und farberfrohe Grafikkonstitution, ausführliche Anleitung auf Disk.

STPD 07 (für Farbbildschirm) - **DGDB**: Action-Spiel, ähnlich wie "Gauntlet", aber über 2 Spieler - viel Feind, viel Ehr. **Dela**: Hochintelligentes Kombinationspiel mit Rotationsschach und Schachereisen. **Desktop-Aur**: Lassen Sie sich auf's Glättis fahren! **Sowademo**: Experimentieren mit Geräuschen und Klängen. **Memory-Accessory**: Zeigt Ihren Speicherplatz im RAM. **Onsilvo**: Die Diskette an. **Novolier**: Die Sache mit dem "Amiga"-Baß.

STPD 08 (für Monochrom-Monitor) - **Dar Schloß**: Deutsches Textadventure, versteht ganze Sätze. **Akustische Sprachausgabe** in bestimmten Spielerebenen. **Bowling-Risiko**: Temporisches Ballerspiel mit laufenden Objekten. **Duverno**: "Tria"-Version für zwei Spieler. **Jestück-gesteuert**. **Mingol**: Retrovile Simulation für mehrere Spieler. **Zahlreize**

Bahnen, **Mauststeuerung**, **Sensio**: Gedächtnisreizung für akustische und optische Signale. **Solvak**: Das bekannte "Sprung"-Spiel in einer grafisch ansprechenden, maustesteuerten, Computerversion. **TTT**: "Vier gewirzt" dreidimensional mit 4 nebeneinander dargestellten Felderebenen.

STPD 09 (für Monochrom-Monitor) - **Dasshet pita**: Grafische Darstellung von Zahlenwerten in Form von Säulen-, Torten- oder Liniendiagrammen. **Konfortable** Maustbedie-

nung durch GEM-Einbindung. **Bezeichnung**- und **Ausdrucksfunktion**. **E-Plan**: Grafikprogramm speziell zur Erstellung von Schaltplänen. **Able**: günstigen Schaltpläne auf Tastendruck verfügbar; Beschichtung in mehreren Textgrößen und -arten. **Konfortable** Zeichenfunktion; **Abspeichern** der Schaltzeichnungen im Screen-Format. **Hicromon**: Utility zum Ausdrucken von "Degas"-Bildern im Miniaturformat, benötigt Typset-kompatiblen Drucker. **Zmal**: Rechen- und Suchspiel gegen den Computer mit Maustbedienung.

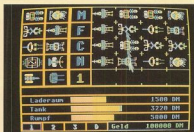
STPD 10 (für Monochrom-Monitor, außer*) - **2nd Test**: Kleines Testverfahrenprogramm. **Gonus**: Optische und akustische Signalgeber. **Gedächtnisreizung**. **KeyHelp-Accessory**: Drucktauge zu versteckten Zeichen über ASCII-Codes-Eingabe. **Snake**: Einfaches Geschicklichkeitsspiel nach "Wurm-Master". **Goldiger**: Luxus-"Warm"-Nostalgische Levels. **hibische** Ausführung. **Übers**: Direkte die Zeit; analog, digital und Mengenschre-Look. **Video**: Konfortable Videoassistenten-Verwaltung, mit Zeit-Bildschirmrotation. **Etiketten** und **Laternen** auf Disk.

STPD 11, SPIEL (für Farbbildschirm) - **Durchbruch**: Luxus-"Breakout"-Version für Amstrad-PC. Der beizugebene Editor erlaubt die freie Gestaltung und des Abnehmens eigener Action-Bildschirmen. **Drei** solche Spielfelder sind bereits dabei.

STPD 12, SPIEL (für Monochrom-Monitor) - **Diamond Mine**: Stellen kaufen, Diamanten fördern, sich nicht von herabstürzenden Felsen ins Bockhorn jagen lassen. Das Spiel leidet sich eng an "Boulderdash" an. **Eigene** Screens lassen sich mit Hilfe des beigegebenen Editors auf einfache Weise erstellen und auf Diskette frothorten. **Football-Club** (1 MByte RAM Voraussetzung): Ein Strategiespiel nach "Football Manager"-Art für bis zu drei Mannsch.

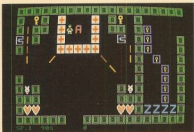
STPD 13, ANWENDUNG (für Monochrom-Monitor) - **Themaset PD**: Public-Domain-Version der beliebtesten ASCII-basierten Datenbank. Ihr Datenmaterial (Zitate, Literaturangaben, Diskographien, Bildbeschreibungen und vieles mehr) läßt sich damit thematisch ordnen. Das Wiederfinden von "Stoff zum Thema" ist endlich auf einfache Weise möglich! **Anwendungs** läßt durch beigegebenes umfangreiches Read-me-File.

STPD 14, UTILITÄT (nicht für mehrere Aufwandskosten geeignet) - u. a. **Shell**: Astrich-Hilfe zur Umgehung des Desktop bei häufiger Verwendung mehrerer Programme. **RAM-Disk**: Restriktive Speicher-Floppy. **Disk-Utility**: "Echte Hilfe" bei defekten Diskettenformaten. **RAM-Fest**: Überprüft den gesamten RAM-Speicher auf einwandfreie Funktion. **Fileover-Box**: Konfortable Datenverwaltung unter allen GEM-Programmen. **ST-Key**: Multifunktions-Accessory mit Wecker, Notstübchen, Kalender, Rechner und mehr. **Bezeichner**: Verringert die Floppy-Ladzeit. **Monitor**: Der Maustempel wird 1,5- bis 2mal schneller.



Strategie und Science-fiction zu einem Spiel der Superlative verknüpft. Ein Public-Domain-Programm mit hervorragender Grafik. "Teurie" befindet sich auf der STPD 08

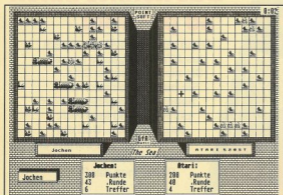
Praktische Anwendungen und spannende Spiele. Spitzenqualität zum kleinen Preis.



"DGDB" ist keine neue Arbeitszeitschere, sondern das Kürzel für "Das Große Deutsche Ballerspiel". Das PD-Programm für "Gauntlet"-Fans, unter anderem auf STPD 07

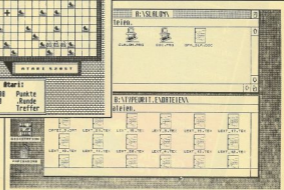
Software für alle

Verwenden Sie bitte
den Bestellschein auf S. 113



Nicht nur durch die Grafik besticht das Programm "The Sea" der Diskette STPD 15. Wenn Sie einen starken Gegner für Ihre Seeschlachten suchen, spielen Sie doch einfach gegen Ihren ST.

Ist Ihnen nach einem neuen Design für die GEM-Benutzeroberfläche? Mit "Desktop" wird sogar das möglich. Mit diesem Programm gestalten Sie Ihren Bildschirm ganz nach Ihren Wünschen. Es befindet sich mit Beispielen auf der STPD 17.



SPIEL

STPD 15 (für Monochrom-Monitor)
Huab: Interessantes Strategiespiel, bei dem es gilt, vier Steine unter Hüten in eine Reihe zu schmuggeln. Der Gegner muß durch verwirrende Züge aus dem Konzept gebracht werden, ohne daß man selbst die Übersicht verliert. **Spekulant:** Steigen Sie ein in die Welt der Börse und bewegen Sie sich auf dem schmalen Grad zwischen Erfolg und Konkurs. Ein Spiel für mehrere Personen, das aber nicht todesrnt genommen werden darf. **The Sea:** Erle Umsetzung von "Schiffe versenken". Gegner ist der Computer, dessen Flotte zerstört werden muß.

SPIEL

STPD 16 (für Monochrom-Monitor)
Kombi: Strategiespiel, bei dem auf dem Spielbrett versteckte Schachteln gefunden werden müssen. Durch Anklicken eines Feldes erhält man die Anzahl der von hier aus sichtbaren Schachteln. Gekämpft wird für den Punktstand und gegen die Zeit. **Salom:** Abfahrtslauf auf dem Computer in Vektorgrafik. 5 Kurse mit verschiedenen Schwierigkeitsgrad sind wählbar. **Typentest:** Psycho-Test, mit dem Sie mehr über Ihre Persönlichkeit erfahren können. Durch gezieltes Fragen ermittelt der Computer, welches der klassischen "Temperature" bei Ihnen vorherrscht.

ANWENDUNG

STPD 17 (für Monochrom-Monitor)
Agenda: "Unendlicher" Terminkalender mit viel Platz für Notizen. **Desktop:** Accessory, mit dem Ihr individuelles Desktop-Design automatisch geladen wird. 4 Design-Datien werden mitgeliefert. **Poster:** Vereint 4 einzelne "Degas"- oder "STAD"-Bilder zu einem DIN-A2-Poster, das ausgedruckt werden kann. **ST Calc:** Tabellenkalkulation "für den Normalbürger". Viele eingebaute Funktionen, die die Arbeit erleichtern. **Typewriter:** Schreibmaschinenkurs in 21 Lektionen (92 KByte!)

Jede Disk nur DM 12.-



Das könnte Ihnen so passen!

Denn mit einem Abonnement des **ATARI**magazins sparen Sie nicht nur bares Geld, Sie bekommen auch die neuesten Ausgaben immer pünktlich und kein Heft entgeht Ihnen. Und die Rennerei endet bereits am Briefkasten. Paßt Ihnen das?

Ja! Das paßt mir.

Ich möchte das **ATARI**magazin jeden Monat zugesandt bekommen.

Die Abodauer beträgt mindestens 6 oder 12 Ausgaben und kann bis spätestens 4 Wochen vor Ablauf gekündigt werden. Ohne Kündigung läuft das Abo zu den dann gültigen Bedingungen weiter.

Der ermäßigte Abopreis beträgt für 6 Ausgaben 37,50 DM statt 42,- DM, für 12 Ausgaben bezahlt ich 75,- DM statt 84,- DM.

Bestellungen aus dem europäischen Ausland kosten 42,- DM bzw. 84,- DM.

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ/Wohnort: _____

Tel./Telefax: _____

(Bei Änderungen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle ab Ausgabe: _____

- Jahresabo
 Halbjahresabo

Ich möchte bequem und bargeldlos durch Bankbuchung bezahlen.

Kontoinhaber: _____

Meine Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankverbindung: _____

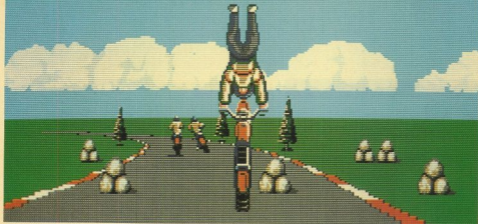
Ich bezahle lieber per Vorauskasse:

- Scheck liegt bei
 Überweisung auf Postgroschkonto Karlsruhe
Nr. 434 23-756
(BLZ: 668 10075)

Garantie:

Mir ist besichert, daß ich diese Vereinbarung innerhalb 10 Tagen widerrufen kann und bestimme dies mit meiner zweiten Unterschrift.
Zur Wahrung der Frist genügt das rechtzeitige Absenden des Widerrufs.

3. Unterecke
Bitte senden an:
Village Post-Box, Postfach 10 40, 75178 Brötzen



Sportspiele für Atari ST

Motorradrennen

Enduro Racer

Note: 1

Mit einem fetzigen Sound wird der Motorsportfan von "Enduro Racer" begrüßt. Vor dem Spiel stellt man mit der Maus in sogenannten Pull-down-Menüs die Anzahl der Teilnehmer ein und bestimmt, ob die Steuerung des Fahrzeugs über Maus oder Joystick erfolgen soll. Dann kann das rasanteste Motorradrennen der Computerspielgeschichte beginnen.

Fünf Maschinen stehen an der Startlinie. In einer vorgeschriebenen Zeit muß der Spieler mit seinem schnittigen Gefährt die Strecke meistern, sonst wird er disqualifiziert. So rast er unter Zeitdruck über die Piste, weicht Felsbrocken aus, setzt über kleine Hügel hinweg und düst an seinen Konkurrenten vorbei. Beim Sprung über eine Schanze fliegt der Fahrer aus seinem Sattel und wird in die Höhe katapultiert. Erst bei der Landung wird er wieder in sein Sitzpolster gepreßt. Das ist ein köstlicher Anblick! Ebenfalls sehr schön in Szene gesetzt wurden die Unfälle des Motorradpiloten. Wenn man gegen ein Hindernis prallt, wird die Maschine durch die Luft geschleudert und explodiert.

Auf den folgenden Seiten haben wir die interessantesten Sport-Games für Sie zusammengestellt. Zur besseren Übersicht sind sie nach Sportarten geordnet.

Die verschiedenen Strecken bieten immer neue Überraschungen. So sind beispielsweise auf der zweiten Piste Jeeps anzutreffen, die auch munter über den Kurs flitzen. "Enduro Racer" ist ein rasantes, aktionsgeladenes Motorradrennen mit gut gelungener 3-D-Darstellung. Es ist ein herrliches Gefühl, wenn die Kontrahenten nach dem Sprung über eine Schanze plötzlich mit ihren Maschinen hochgeschleudert werden. "Enduro Racer" zu testen, war keine Arbeit, sondern ein reines Vergnügen.

Note: 3

Super Cycle

Bevor man sich bei diesem Spiel von Epyx auf die Piste wagt, kann man Details wie Farbe des Motorrads, Farbe und Art der Lederschutzbekleidung und den Schwierigkeitsgrad auswählen. Dann erst beginnt das Rennen. Drei Motorräder stehen an der Startlinie. Die Maschine des Spielers befindet sich in der Mitte. Alle warten gespannt auf das

Startzeichen des Schiedsrichters. Erst wenn dieser die Fahne herunterreißt, geht die Post ab. Man schaltet mit dem Feuerknopf in den nächsthöheren Gang, bis man schließlich im dritten Gang mit einer Höchstgeschwindigkeit von 140 Stundenkilometern über die Rennstrecke donnert.

Genau wie bei "Enduro Racer" steht man unter Zeitdruck. Es gilt, die Kontrahenten zu überholen und ab dem dritten Level Hindernissen wie Hütchen oder Schlaglöchern auszuweichen. Wer einen Streckenabschnitt in einer bestimmten Zeit zurückgelegt hat, qualifiziert sich für den nächsten Kurs. Die Pisten unterscheiden sich jeweils durch ihr Hintergrundpanorama und die auftauchenden Hindernisse. Sound und Grafik sind nicht so überzeugend gelungen wie bei "Enduro Racer". Trotzdem macht "Super Cycle" Spaß.

Mit 140 über die Rennstrecke: "Super Cycle"





Schlägerei per Joystick: "ST-Karate"

Note: 3

Bergsteigen

Chamonix Challenge

Von Infogrames, also aus Frankreich, stammt die einzige Bergsteigersimulation für den Atari ST. Das Programm verlangt vom Spieler ein wenig strategisches Denken und eine große Portion Geschick am Joystick.

Zu Beginn wählt man eine von sechs Aufstiegsrouten, um einen Berg in der Nähe von Chamonix zu bezwingen. Danach ist der Rucksack zu packen. Auf dem Bildschirm erscheint eine Liste mit allen Gegenständen, die man zur Kletterpartie mitnehmen kann. Sie sollten jedoch darauf achten, nur die wichtigsten Dinge einzupacken. Sie müssen schließlich den ganzen Krempel nachher schleppen. Im eigentlichen Spiel steuert man den Bergsteiger bei seinem Abenteuer. Mit Hilfe des Joysticks läßt man seinen Schützling an Steilwänden hochkraxeln. Bei Schneestürmen und luftigen Kletterpartien muß er seinen Mann stehen.

Grafik und Sound sind einer Bergsteigersimulation angemessen. Ein bißchen stört die Tatsache, daß ein Großteil des Bildschirms bei der Bergtour weiß ist. Aber schließlich hat Schnee nun einmal diese langweilige Farbe. "Chamonix Challenge" ist dagegen ganz und gar nicht langweilig. Es dauert einige Zeit, bis man einen Berg erklommen hat.

Kampfspiele (Boxen, Ringkampf, Karate)

ST-Karate

Note: 2

Wollten Sie sich nicht schon immer einmal mit Ihrem Computer prügeln? Wenn er Anweisungen nicht korrekt ausführt, gerät man schon manchmal in heftige Wut. Sollte das Bedürfnis nach einer Schlägerei schon lange in Ihrem Unterbewußtsein schlummern, haben Sie jetzt die Möglichkeit, Ihren Trieben zu folgen. Dazu müssen Sie Ihren heißgeliebten Rechner aber nicht kurz und klein hacken. Sparen Sie Ihre Kräfte lieber für "ST-Karate".

Mit dem Joystick in der Hand hagelt es Tritte, Handkantenschläge und harte Rempler. Sie können den vielgehaßten Computer in Gestalt eines Karatekas nach Strich und Faden verprügeln. Natürlich können Sie sich auch vorstellen, daß Sie gegen Ihren Chef oder gegen einen Lehrer kämpfen. Lassen Sie Ihre Aggressionen freien Lauf. Hauptsache ist, Sie haben Spaß daran, den Energiestreifen des Computergegners mittels Ihrer Karatekünste zu vermindern.

Wenn man den Kontrahenten in den Staub geschickt hat, geht es im nächsten Level mit einer neuen Hintergrundgrafik und einem stärkeren Gegner weiter. Nach jeder zweiten Runde muß man sich einer Sonderprüfung unterziehen. Dabei hängen eigenartige Gegenstände in der Luft, die man unter Zeitdruck zertreten muß. Ab Level 5 kämpft man schon gegen zwei Kontrahenten, die gleichzeitig auf die Figur des Spielers eindreschen. Das ist ein schwieriges Unterfangen, aber mit einer gehörigen Portion Geschick und Fingerspitzengefühl kann man auch diese Widersacher besiegen.

Grafisch ist "ST-Karate" zu friedienstellend. Der Sound enttäuscht leider. Bei den Kampfschreien hätte man mehr Sorgfalt walten lassen sollen. Wenn man von kleinen Schwächen absieht, handelt es sich bei "ST-Karate" um ein ansprechendes Kampfsportspiel für ein oder zwei Personen.

Seconds Out

Note: 2

"Seconds Out" ist das erste und bisher einzige Boxkampfspiel für den Atari ST. Dabei sollen Sie dem jungen und sehr talentierten Boxer Marco zur Weltmeisterschaft verhelfen. Um dieses Ziel zu erreichen, muß er aus fünf Kämpfen mit verschiedenen Gegnern siegreich hervorgehen. Vor jedem Fight erscheint die Fratze des Kontrahenten auf dem Bildschirm. Während des Kampfes sieht man im Hintergrund die blutrünstigen Zuschauer. Auf einer Anzeigetafel am oberen Bildschirmrand läßt sich die Kampfkraft der Boxer anhand eines Energiestreifens ablesen.

Ihr Schützling Marco befindet sich im Vordergrund. Er ist durchsichtig dargestellt, damit man den im Hintergrund agierenden Gegner besser sehen kann. Man drischt mit den Fäusten so lange auf den Kontrahenten ein, bis dieser alle vier von sich streckt. Die Grafiken sind sehr farbenfroh und detailreich. Wenn Sie sich für Boxen interessieren, ist "Seconds Out" genau das richtige für Sie.

Note: 1

Championship Wrestling

Den acht Kämpfern aus "Championship Wrestling"

möchte ich nicht im Dunkeln begeben. Alle haben Ähnlichkeit mit Monstern aus schrecklichen Horrormfilmen. Wrestling ist ein sehr brutaler Ringkampfsport, der in England Millionen an den Bildschirm fesselt. In den Arenen tummeln sich die Kämpfer, treten einander in die Magengrube, schleudern sich gegenseitig durch die Luft und werfen sich mit vollem Schwung auf den Kontrahenten. Als unwissender Außenstehender bekommt man Angst um die Gesundheit der "Sportler". Diese Sorge ist allerdings unbegründet, da jede Kampfszene vorher genau einstudiert wird.

In "Championship Wrestling" haben Sie Gelegenheit, an einem solchen Spektakel teilzunehmen. Jede Anstrengung lohnt sich, denn High Scores werden auf Diskette gespeichert. In einem Menü können Sie wählen, ob Sie mit einem der acht Kontrahenten trainieren oder sich gleich in den Wettkampf stürzen wollen. Vor einem Fight werden in einer herrlich animierten Sequenz die Fratzen der beiden Gegner gezeigt. In Sprechblasen erscheinen außerdem provokative Sätze der Kämpfer. So verkündet einer: "I'll rip off your ears and feed them to you." (Ich reiße Dir Deine Ohren ab und gebe sie Dir zu fressen.) Ein anderer tönt: "Ich liebe Skalps und sammle Köpfe."

Nachdem man sich an diesen herrlichen Bildern erfreut hat,

kann der Kampf beginnen. Man sieht eine Arena, die wie ein Boxing mit Seilen eingegrenzt ist. Rundherum sitzt das Publikum, das Transparente hochhält und die Kämpfer anfeuert. Dem Spieler stehen sehr viele Wege offen, den Gegner zu traktieren. Von Tritten und Hieben in die Magengrube bis zu Schulter- und Stemmwürfen ist alles möglich, was weh tut. Um einen Kampf zu gewinnen, muß man den Kontrahenten zu Boden reißen und sich für einige Sekunden auf ihn legen. Erst dann ist er besiegt. Zum Feiern bleibt danach aber keine Zeit. Es geht sofort mit dem nächsten Herausforderer weiter. Wer alle acht Gegner zu Boden schickt, erlangt den Wrestling-Weltmeistertitel. Aber bis dahin ist es ein langer Weg.

Grafisch ist "Championship Wrestling" eine Augenweide. Animation und Hintergrundgrafik sowie die animierten Bilder vor dem Wettkampf sind Extraklasse. Das Spiel macht unheimlich viel Spaß, auch wenn diese Sportart sehr brutal ist.

Autorennen

Super Sprint

Note: 2

Hier rast man über acht verschiedene Rennstrecken, die al-



"Supersprint", Autorennen mit Dramatik und Spaß

lerlei Hindernisse aufweisen. Sprungrampen, sich öffnende und schließende Tore, versteckte Abkürzungen, Über- und Unterführungen sowie scharfe Kurven machen "Super Sprint" zu einem dramatischen Rennerlebnis. Anretren können Sie dabei gegen den Computer oder einen zweiten Mitspieler.

Zu Beginn kann man sich für eine von vier Rennstrecken entscheiden. Diese sieht man dann aus der Vogelperspektive. Vier Wagen stehen am Start. Da ertönt das Startkommando. Los geht's! Vier Runden müssen auf jedem Kurs überstanden werden. Danach wählt der Computer per Zufallsgenerator eine neue Strecke. Es ist sehr schwierig, den schnellen Wagen auf der Pistole zu halten, zumal Öllachen und Wasserpfützen ihn ständig ins Schleudern bringen. Gelegentlich taucht auch ein goldener Schraubenschlüssel auf, über den der Rennfahrer hinwegrasen muß. Wer drei davon eingesammelt hat, kann sein Fahrzeug umbauen.

"Super Sprint" hält, was es verspricht. Dramatische Kopf-an-Kopf-Rennen gegen den Computer oder einen Mitspieler sorgen für eine Menge Spaß. Wer sich erst einmal mit der Vogelperspektive angefreundet hat, wird sicher viele Stunden mit "Super Sprint" verbringen. Besonders bei zwei Teilnehmern bietet dieses Programm echten Autorennenuß.



Note: 3

Karting Grand Prix

Anco, ein Spezialist für Low-budget-Software für den 16-Bit-Atari, hat ein Seifenkistenrennen mit dem Titel "Karting Grand Prix" veröffentlicht. Ein oder zwei Spieler können daran teilnehmen. Die Fahrzeuge und den gesamten Kurs sieht man hier wie bei "Super Sprint" aus der Vogelperspektive. Ein Großteil der Features dieses Klassikers wurde einfach übernommen. Aus acht Kursen kann man einen auswählen. Die Rennmaschinen sind leider mehr oder weniger als Pünktchen dargestellt. Die Strecke ist eher einem Labyrinth vergleichbar, in dem es nur einen Gang gibt. Die Steuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig, die Spielidee geklaut.

Bis auf einige Bauklötze neben der Straße kann man die Grafik total vergessen. Beim Test fühlte ich mich auch nicht besonders motiviert, mit meinem Pünktchen das Rennen zu gewinnen und auf einem neuen Kurs weiterzufahren. Das ganze Spiel ist total hoh! Andererseits kostet es nur 35,- DM und stellt somit für Liebhaber des "Super Sprint"-Prinzips eine billige Alternative dar. Die tolle Atmosphäre, die "Super Sprint" verbreitet, kommt jedoch bei "Karting Grand Prix" nicht auf. Auch ein Low-budget-Game sollte ein gewisses Maß an Spielwitz bieten. Einfach nur von einem Erfolgstitel abzukupfern, reicht nicht!

Note: 3

Test Drive

Ein ganz besonderes Autorennen kommt vom amerikanischen Software-Haus Accolade. Für schnittige Rennwagen stehen hier zur Verfügung. Die Fahrzeuge unterscheiden sich nicht nur äußerlich voneinander. Viel-



Note: 3

Formula 1 Grand Prix

Hier handelt es sich um ein klassisches Autorennen. Zu Beginn hat der Spieler die Möglichkeit, zwischen sechs Rennstrecken und fünf Wagen zu wählen. Zur Verfügung stehen Ferrari F187, Mc Laren MP 4/3, Benetton B187, Lotus 99T und Williams FW12. Dann muß man sich entscheiden, ob man nur einen Trainingslauf starten oder sich gleich in eine komplette Saison stürzen möchte. Letzteres bedeutet, daß man alle sechs Kurse hintereinander fahren muß. Nun kann der Motorsportspaß beginnen.

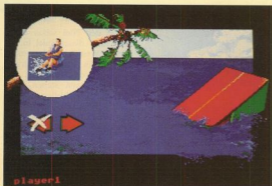
Drei Rennwagen stehen an der Startlinie. Die Ampel springt von Rot auf Grün, und ab geht die Post. Vorsicht schaltet man mit dem Feuerknopf langsam vom ersten in den sechsten Gang, um mit der Höchstgeschwindigkeit von 220 Stundenkilometern über die Piste brausen zu können. Hier ist Vorsicht geboten, denn wenn man nicht richtig schaltet, explodiert das Fahrzeug. Auf Karambolagen mit den Kontrahenten sollte man verzichten, da sie ungeheuer viel Zeit kosten.

Von der Grafik her zählt "Formula 1 Grand Prix" zum gehobenen Mittelmaß. Leider bietet es aber wenig Abwechslung. Wenn man beinahe in Echtzeit über die

mehr werden Features wie Kurvenlage, Beschleunigung und alle anderen Fahreigenschaften der Originale täuschend echt nachgeahmt. Es handelt sich dabei um Ferrari Testarossa, Lotus Esprit, Lamborghini Countach, Chevrolet Corvette und Porsche 911.

Mit einem dieser Wagen fährt der Spieler über die Landstraße. In einer vorgeschriebenen Zeit ist eine Teilstrecke zu bewältigen. An deren Ende steht das Fahrzeug an einer Tanksäule. Dann werden Punkte für die Fahrweise vergeben, und der Computer beurteilt die Geschicklichkeit des Spielers. Diese Eigenschaft ist nämlich erforderlich, um den zahlreichen entgegenkommenden Fahrzeugen auf der engen Straße ausweichen zu können. Noch mehr Geschick braucht man, wenn es darum geht, die Polizei abzuhängen.

"Test Drive" ist eine sehr realistische Fahrsimulation mit ausgezeichneter Grafik. Eine Gangschaltung fehlt natürlich genauso wenig wie der Rückspiegel und ein Tachometer. Für Liebhaber schnittiger Wagen ist dieses Spiel eine Bereicherung. Leider bietet es aber zu wenig Abwechslung. Immer nur über eine Straße zu fahren, die ständig gleich aussieht, dabei ab und zu Lastwagen auszuweichen und Polizeiautos zu entkommen, ist auf Dauer langweilig.



Strecke rast und nichts weiter tun kann, als andere Rennwagen zu überholen, schläft man langsam, aber sicher hinter dem Steuer ein.

Wasserski

Note: 2

Championship Waterskiing

Der französische Software-Firma Infogrames ist ein Game mit brillanten Grafiken gelungen, die für eine Menge Spielspaß sorgen. In drei separaten Disziplinen kann man sein Können unter Beweis stellen. In der ersten Geschicklichkeitsprüfung rast man als Wasserskifahrer, gezogen von einem Motorboot, auf eine Sprungschanze zu. Dabei kommt es darauf an, möglichst weit zu springen. In der zweiten Disziplin muß man Kunstfiguren auf dem Wasser laufen. Eigentlich bereitet das keine Schwierigkeiten. Jedoch achtet eine Jury auf Sicherheit und Eleganz der Darbietung. In rasanter Fahrt müssen kunstvolle Drehungen vollführt werden. Bei der dritten Prüfung fährt man im Slalom an einigen Bojen vorbei.

Grafik und Sound dieses Spiels sind wirklich brillant. Leider bietet es aber keine langfristige Motivation.

Golf

Note: 3

Leaderboard

Dieses Spiel ist ein Erfolg auf allen Homecomputersystemen. Nicht nur auf dem Atari ST, sondern auch auf C 64, Amiga und CPC erfreut es sich großer Beliebtheit. Bis zu vier Spieler können ihre Fähigkeiten beim Golfen in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen messen. Dabei stehen vier Golfkurse zur Auswahl. Gesteuert wird der im Vordergrund stehende Sportler mit dem Joystick. Mit perfekter Animation schlägt er den Ball über den Kurs. Dabei kommt es auf ein gutes Augenmaß an, um den Ball in die gewünschte Richtung zu bringen. Erschwert wird das Golfen durch den sich ständig drehenden Wind.

Wenn der Ball von einer Stelle weggeschlagen wurde, errechnet der Atari ST in Sekundenschnelle seine neue Position auf dem Kurs und baut die Grafik dementsprechend neu auf. Dies erfolgt glücklicherweise sehr schnell, so daß der Spielfuß nicht unterbrochen wird. "Leaderboard" ist ein gut gelungenes Golfprogramm, bei dem alle Details stimmen. Schade ist nur, daß kaum Sound zu hören ist.

Basketball

Note: 2

Championship Basketball

Dieses Programm ist auch unter dem Namen "Two on Two" bekannt. Dieser Titel bezeichnet ein charakteristisches Feature des Spiels. Jede Mannschaft besteht nur aus zwei Sportlern; es treten also zwei gegen zwei an. Zuvor bestimmt man, ob man ein Trainings- oder ein Ligaspiel bestreiten möchte. Dann kann man noch die Geschicklichkeit der Mannschaft in einem Menü festlegen. Nun beginnt das Basketballmatch. Gespielt wird selbstverständlich nach den Originalregeln.



Die Grafik von "Championship Basketball" ist gut gelungen. Man sieht ein amerikanisches Basketball-Stadion mit vielen Zuschauern und der Anzeigetafel, auf der die verbleibende Spielzeit und der Score peinlich genau festgehalten werden. Sehr negativ fiel beim Test auf, daß der Computer das Spiel für kurze Zeit unterbricht, wenn der Angriff einer Mannschaft mißlungen ist. Das betreffende Team zieht sich in seine Hälfte zurück, und das andere wagt nun eine Attacke. Diesen Wechsel von Angriff und Verteidigung steuert der Computer. Als Spieler kann man während dieser Zeit nicht ins Geschehen eingreifen. Da sich dieser Vorgang nach jedem mißglückten Vorstoß wiederholt, wirkt sich die andauernde Unterbrechung negativ auf den Spielspaß aus.



Calgary-Nachlese: "Winter Olympics '88"

Olympiaden

Wintergames

Note: 1

Dieses Programm zählt in Deutschland zu den erfolgreichsten Sportspielen. Der amerikanische Hersteller wollte an seine Erfolge mit "Summergames" und "Summergames II" anknüpfen. Da bot es sich natürlich an, eine Winterolympiade auf dem Monitor zu veranstalten. Features wie Eröffnungs- und Schlußzeremonie sowie Medaillenverleihung, die wir schon aus "Summergames" kennen, sind auch hier zu finden.

"Worldgames" mit 8 Disziplinen: hier Gewichtheben

Bis zu acht Olympioniken können an sechs aufregenden Disziplinen teilnehmen. Geboten werden Eislaufen, Schanzensprin-



gen, Eistanz, Trickski, Bobfahren und Biathlon. Jede Sportart besticht durch eine saubere und detaillierte Grafik. Besonders mit mehreren Spielern kann "Wintergames" Unterhaltung für lange Abende bieten. Lobenswert ist die Tatsache, daß Bestleistungen auf Diskette gespeichert werden. Alles in allem liegt hier ein exzellentes Spiel vor, das ich nur wärmstens empfehlen kann.

Winter Olympiad 88

Passend zum Olympia-Spektakel in Calgary erschien "Winter Olympiad 88". Die Inspiration holten sich die Programmierer eindeutig bei "Wintergames" von Epyx. Bis zu sechs Spieler können an der Winterolympiade teilnehmen. Wer die meisten Punkte in fünf Disziplinen erreicht, wird Sieger. Nach der Eröffnungszeremonie stürzt man sich auf Schanzenspringen, Abfahrtslauf, Biathlon, Slalom und Bobrennen.

Technisch ist "Winter Olympiad 88" hervorragend umgesetzt. Vor jeder Disziplin ist ein fetziger Sound zu hören. Die Grafik ist sehr abwechslungsreich. Schade finde ich nur, daß man so viel bei "Wintergames" geklaut hat.

Western Games

Note: 1

Wie der Titel schon ahnen läßt, führt dieses Spiel in den Wilden Westen. In einer tollen Comicgrafik präsentiert sich eine lustige Saloon-Olympiade. Auf dem Programm stehen Armdrücken, Bierschießen, Tanzen, Kautabakspucken, Wettmelken und Wettessen. Ein oder zwei Spieler können ihre Fähigkeiten in diesen außergewöhnlichen Disziplinen messen. Jede davon besitzt eine andere Joystick-Steuerung. Das macht das Spiel zunächst kompliziert. Wenn man sich aber erst daran gewöhnt hat, steht dem grenzenlosen Spiel Spaß nichts mehr im Wege. Der Grafiker verdient für seine Leistungen einen goldenen Pinsel. Einfach brilliant!

Worldgames

Note: 1

Hier handelt es sich um einen weiteren Vertreter aus der beliebten Games-Serie von Epyx. Auch in diesem Programm können acht Spieler an einer spannenden Olympiade teilnehmen. Wieder findet man Eröffnungs- und Schlußzeremonie, Medaillenverleihung und High-Score-Tabelle. Neu sind nur die acht verschiedenen Disziplinen. Sie sollen typisch für die Austragungsländer sein. So veranstaltet man Gewichtheben in Rußland, Klippenspringen in Acapulco, Abfahrtslauf in Frankreich, Baumstammrollen in Kanada, Rodeo in Amerika, Baumstammwerfen in Schottland, Ringkampf in Japan und Färserspringen in Deutschland.

Grafisch wurde das Spiel gegenüber "Wintergames" noch um einiges verbessert. Jede Sportart bietet originelle grafische Überraschungen. Bei Fehlversuchen spielen sich lustige Szenen auf dem Bildschirm ab. Riskieren Sie ruhig einen Blick.

Weitere Spiele

Daneben gibt es noch eine Reihe weiterer Sportspiele, die wir aber aus Platzgründen nicht alle vorstellen können. Zu erwähnen wären besonders noch das Bowling-Spiel "10th Frame", das Olympiaspiel "Arena" sowie "Championship Baseball", "BMX-Simulator" und "International Soccer". Interessant ist auch das Spiel "Shuffleboard", bei dem es um Eisstockschießen auf der Bowling-Bahn geht. Auch "Brian Clough's Fußball Manager" haben wir noch in unsere Tabelle aufgenommen. Hier handelt es sich um ein komplexes Fußballmanager-Programm mit Spielkarten und Spielbrett. Der Hersteller CDS hat damit eine gut gelungene Kombination aus Computer- und Brettspiel auf den Markt gebracht.

Carsten Borgmeier

Die unter jedem Test genannten Großhändler geben Ihnen Auskunft, wo Sie das jeweilige Spiel in Ihrer Nähe beziehen können. Hier ihre Adressen:

Ariolasoft GmbH
Postfach 1350
4830 Gütersloh 1
Tel. 0 52 41 / 80 38 71
Leisuresoft
Industriestr. 23
4709 Bergkamen 5
Tel. 0 23 89 / 60 71

Profisoft
Sutthausen Str. 50/52
4500 Osnabrück
Tel. 05 41 / 5 39 05

Rushware
Microhandelsgesellschaft
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel. 0 21 01 / 60 70

Alle Sportspiele auf einen Blick

Name	Hersteller	Preis	Info	Sportart
Enduro Racer	Activision	79.95 DM	Ariolasoft	Motorradrennen
Super Cycle	Epyx	79.95 DM	Leisuresoft	Motorradrennen
Chamonix Challenge	Infogrames	59.95 DM	Ariolasoft	Bergsteigen
ST-Karate	Eidersoft	65.00 DM	Leisuresoft	Karatekampf
Seconds Out	Tynesoft	65.00 DM	Leisuresoft Profisoft	Boxkampf
Championship Wrestling	Epyx	79.95 DM	Leisuresoft	Ringkampf
Super Sprint	Electric Dreams	59.95 DM	Ariolasoft	Autorennen
Karting Grand Prix	Anco	35.00 DM	Leisuresoft Profisoft	Autorennen
Test Drive	Accolade	89.00 DM	Rushware	Autorennen
Formula 1 Grand Prix	Tynesoft	65.00 DM	Leisuresoft Ariolasoft	Autorennen
Championship Waterskiing	Infogrames	59.95 DM	Ariolasoft	Wasserski
Leaderboard	Access Software	89.90 DM	Rushware	Golf
Championship Basketball	Gamestar	79.95 DM	Ariolasoft	Basketball
Wintergames	Epyx	79.95 DM	Leisuresoft	Olympiade
Worldgames	Epyx	79.95 DM	Leisuresoft	Olympiade
Winter Olympiad 88	Tynesoft	65.00 DM	Leisuresoft	Olympiade
Western Games	Magic Bytes	59.95 DM	Ariolasoft	Olympiade
10th Frame	Access	79.95 DM	Leisuresoft	Bowling
Arena	Psygnosis	95.00 DM	Leisuresoft	Olympiade
Championship Baseball	Gamestar	79.95 DM	Leisuresoft	Baseball
BMX Simulator	Code Masters	35.00 DM	Leisuresoft	BMX
International Soccer	Microdeal	65.00 DM	Leisuresoft Profisoft	Fußball
Shuffleboard	Robtek	35.00 DM	Profisoft	Stockschießen
Fußball Manager	CDS	74.95 DM	Ariolasoft	Fußball



Police Quest

Machen Sie als Polizist Karriere!

Man kennt sie ja, die Sierra-Adventures wie "Space-Quest" oder "King's Quest" und für die Kleinen "Donald Duck's Playground" bzw. "Black Cauldron". Die Programmierer von Sierra On-Line haben wieder einmal zugeschlagen, aber diesmal ganz anders. Das neue Produkt heißt "Police Quest". Zur Handhabung muß nicht viel gesagt werden; sie entspricht der anderer Joystick-Lauf-Adventures aus diesem Hause.

**"Police Quest":
Vom Streifenpolizist zum
Rauschgiftfahnder**

Am Anfang ist der Spieler ein ganz normaler Streifenpolizist. Rein zufällig heißt er Sonny; ge-

wisse Ähnlichkeiten mit einer bekannten Fernsehserie sind nicht zu leugnen. Nun muß man seine Eignung für verantwortungsvolle und gefährliche Aufgaben erst einmal beweisen. Nachdem die Ausrüstung besorgt und das Briefing beim Chef erfolgreich beendet ist, geht es hinaus in den Dschungel der Straßenskriminalität. (Ein kleiner Tip am Rande: Besondere Aufmerksamkeit beim Briefing zahlt sich später aus!)

Ziel des Spiels ist es, einen Rauschgifttring auszuheben. Nach kurzer (oder auch etwas längerer) Streifenfahrt stößt man auf einen Unfall, den es genauer zu untersuchen gilt (Befragung der Passanten, Vernehmung von Zeugen, Untersuchung des Fahrzeugs usw.). Falls sich Sonny als Streifenpolizist bewährt hat und seine Bewerbung für das Rauschgiftdezernat positiv aufgenommen wurde, dann... Doch ich will hier nicht alles verraten. Auf jeden Fall wird der frischgebakene Rauschgiftfahnder neu eingekleidet und erhält ein eigenes Zivilfahrzeug. Jetzt geht es bei "Police Quest" eigentlich erst richtig los, denn nun ist man auf sich allein gestellt.

Dieses Spiel bietet einmal etwas ganz anderes. Die Möglichkeiten, die man bei seiner Tätigkeit als Polizist hat, sind bis ins Detail gut durchdacht. So gehören Strafzettel, Nachforschungen, Verhaftungen, Schießereien, Schlägereien und Verfolgungsjagden zum Alltag.

"Police Quest" macht sehr viel Spaß. Wer die anderen "Quest"-Spiele bereits kennt und Gefallen daran gefunden hat, wird auch von diesem Programm nicht enttäuscht sein. Zum Spiel gehören drei Disketten, ein Stadtplan und natürlich ein paar Tips und Anweisungen zum Ablauf einer Verhaftung, zur Selbstverteidigung usw.

System: Atari 16 Bit
Hersteller: Sierra On-Line
Bezugsquelle: Fachhandel
Torsten Genzel



Sherlock Holmes Criminal Cabinet

Auf den Spuren des Meisterdetektivs

Courtney Allen ist tot. Am 9. März wurde er erschossen in einer Gasse in London aufgefunden. Scotland Yard glaubt an Raubmord, doch die hochkarätigen Detektive um Sherlock Holmes vermuten mehr dahinter.

Schon bald tauchen Ungeheimheiten auf. Welche Rolle spielt Graf Schulenberg, der ein hervorragender Sportschütze ist? Was ist mit seiner Frau, die gar nicht seine Frau ist? In der deutschen Botschaft werden die Detektive mehr über den deutschen Militärattaché erfahren. Doch das ist nur eine Spur, die später scheinbar ins Leere führt. Unzählige Personen hätten ein Motiv für die Ermordung des wohlhabenden Waffenfabrikanten Allen.

"Sherlock Holmes Criminal Cabinet" ist die Umsetzung eines preisgekrönten Brettspiels aus den USA, das 1984 in Deutschland erschien. Im Gegensatz zu diesem kann sich bei der Computerversion nur ein Spieler an die Arbeit machen. Sehr wichtig für die Lösung des Falles ist ein gigantischer Berg Schmierpapier. Jede Nebensächlichkeit, die wichtig erscheint, muß notiert werden.

Die Ermittlungen werden vom Hauptmann aus gesteuert. Ein Blick in das ADRESSBUCH, den ersten Menüpunkt, verrät die Anschriften aller möglichen Personen, die in den Fall verwickelt sind. Die Suche nach einer Adresse kann allerdings zur Qual werden. Nach Anwählen des ge-



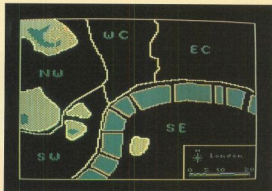
wünschten Anfangsbuchstaben ist Blättern angesagt. Das bedeutet, jede Bildschirmseite wird nachgeladen. Das dauert. Hat man schließlich das Gesuchte aufgestöbert und notiert, bleibt die Wahl, weiterzublättern oder ins Hauptmenü zurückzukehren. Dies ist nicht sonderlich gut gelöst; auch eine Suchfunktion hätte nicht geschadet.

Die **ERMITTLUNGEN** (zweiter Menüpunkt) sind das Kernstück des Spiels. Hier werden die Adressen eingegeben. Nach dem Laden kann der Detektiv dann lesen, was die betreffende Person zum Mord zu sagen hat. "Die Presse ist eine äußerst wichtige Einrichtung, wenn man sie nur richtig zu benutzen weiß", führt Sherlock Holmes in seinem Einführungsvortrag aus, der in der Anleitung zu finden ist. Aus diesem Grund sollte man sich einmal im Zeitungsarchiv umsehen. Bildmaterial läßt sich mit **SCRIPT**, der nächsten Auswahlmöglichkeit, sichten. Auch ein Londoner Stadtplan ist unter dieser Funktion abrufbar.

Scheint der Fall dann klar, sollte man **LÖSUNG** selektieren. Hier werden entsprechende Fragen gestellt. Wählen Sie diese Option aber nicht vorschnell an. Der erste Verdacht bewahrheitet sich nicht!

"Sherlock Holmes Criminal Cabinet" bringt den Kopf zum Rauchen. Der knifflige Fall fesselt den Spieler für viele Stunden. Immer wieder tauchen neue Indizien auf, immer wieder muß man einen Verdacht fallenlassen. Leider trüben die Nachladezeiten die Spielfreude. Ein Kopierschutz verhindert, daß 1050-Turbo-Anwender die zwei Spielidketten auf Turbo-Format umkopieren können. Doch "Sherlock Holmes" soll auch kein schnelles Spiel sein. Geduld ist schließlich eine hervorragende Eigenschaft des Meisterdetektivs.

Das Programm kostet 59.-DM. Damit es nach dem Lösen des vorliegenden Falls nicht uninteressant wird, sollen künf-



tig weitere Falldisketten erscheinen. Die Systemdiskette kann dann weiterverwendet werden.

System: Atari 8 Bit
Hersteller: R+E Software
Bezugsquelle: Diabolo

Martin Goldmann

"Sherlock Holmes", eine Computer-adaption des bekannten Brettspiels

TOP 10

XL/XE	1. (-)	Silent Service	Microprose
	2. (1)	Henry's House	Mastertronic
	3. (2)	Amazrote	Mastertronic
	4. (-)	Herbert	AMC
	5. (8)	Der letzte Tod	R+E Software
	6. (4)	Milkrace	Mastertronic
	7. (5)	Guild of Thieves	Rainbird
	8. (6)	Panther	Mastertronic
	9. (7)	BMX Simulator	Mastertronic
	10. (10)	OGRE	Origin
ST	1. (1)	Carrier Comand	Rainbird
	2. (-)	Dungeon Master	FTL
	3. (2)	Obbliterator	Pygnosis
	4. (-)	Arcade Force Four	U.S. Gold
	5. (-)	Gunship	Microprose
	6. (4)	Leatherneck	Microdeal
	7. (5)	Oids	FTL
	8. (-)	Legend of Sword	Rainbird
	9. (10)	Suggy Boy	Elite
	10. (7)	Leisure suit Larry	Activision

Diesmal war wenig Bewegung in den beiden Top Ten zu verzeichnen. Trotzdem haben aber bei den STs vier neue Titel den Sprung geschafft. Das zeigt, daß für die 16-Bit-Ataris die große Software-Welle in Schwung kommt. Eine Überraschung, mit der wir allerdings schon gerechnet haben, ist die neue Nr. 1 bei den Kleinen. Das ehemals indizierte Spiel "Silent Service" ist nach seiner Freigabe sofort wieder zum Renner avanciert. Ansonsten gab's an der 8-Bit-Front nichts Neues. Mal sehen, wie's beim nächsten Mal aussieht.

Die XL/XE-Gewinner:

Bernhard Krüza, Schanzestr. 10, 2000 Hamburg
Michael Doemke, Ulmanweg 9, 4083 Kirchlingeng
G. Kasur, Brahmstr. 6, 5414 Weidenz
Tobias Wigeroth, Talstr. 20a, 3250 Hameln 5
Stephan Marschall, Lieweg 14, 3000 Hannover 91

Die ST-Gewinner:

Robert Kende, Werdenstr. 53, 7000 Stuttgart 1
Andreas Kios, Rodenbacherstr. 10, 8770 Lohr
Thomas Götz, Erlenstr. 6, 8521 Effelrich
Andreas Proter, Steinachstr. 115, 7107 Neckarsulm
Jörg Knickmeier, Lindenweg 9, 4963 Kirchlingeng

Auch diesmal werden wieder je 5 PD-Disketten für XL und ST verlost. Also, mitmachen lohnt sich auf jeden Fall. Senden Sie Ihre Postkarte an das **ATARI-magazin**, Postfach 1640, 7518 Bietlen.

3



Mach 3

Action mit toller Grafik

Auch die High-Score-Jäger unter unseren Lesern sollen diesmal nicht zu kurz kommen. In diesem Genre sind unsere französischen Nachbarn ebenso heimisch wie auf dem Gebiet der anspruchsvollen Adventures. Das hat Loricels mit "Mach 3" wieder einmal bewiesen. Der Cover-Text ist an Kürze nicht mehr zu übertreffen. Die wenigen Zeilen erläutern, worum es geht und wie gesteuert wird. Wer einen Joystick benutzt, kann sich das Lesen völlig sparen.

Wie der Titel schon anhin läßt, geht es hier in erster Linie um Geschwindigkeit. Der Spieler steuert einen kleinen Gleiter durch wechselnde Landschaften. Seine Aufgabe besteht darin, alle auftauchenden Feinde zu eliminieren und dadurch Punkte zu sammeln. Dieser Ablauf wiederholt sich ständig. Diese Feststellung ist hier aber nicht negativ gemeint. Es geht eben um die Ballerei, die durch tolle Grafiken unterhaltsam gestaltet ist. Der eigene Gleiter läßt sich blitzschnell in vier Richtungen steuern. Die Grafik unterstützt den Eindruck einer hohen Fluggeschwindigkeit. Die Gegner, anfangs noch klein und relativ harmlos, nehmen sowohl an Größe als auch an Kampfkraft zu. Wer nicht einem Krampf zum Opfer fällt, darf mit den tollsten Sprites rechnen.

Besonders anspruchsvoll ist so ein Spiel natürlich nicht, dafür aber umso unterhaltender. Wer auf Actiongames steht, wird an "Mach 3" seine helle Freude haben.

System: Atari 16 Bit
Hersteller: Loricels
Info: News Klog

Stephan König



In "Mach3" ist Geschwindigkeit Trumpf

2



Predator

Muskelmann mit Panzerfaust – bald indiziert?

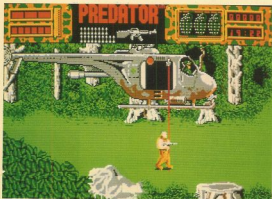
Mister Universum Arnold Schwarzenegger spielt nicht nur im Film, sondern auch in diesem Computerspiel die Hauptrolle. Als stählerner Söldner Major Alan Schäfer hat er einen Spezialauftrag von höchster Stelle bekommen: Ein Hubschrauber, an dessen Bord sich drei enge Vertraute des Präsidenten befanden, ist über einem unübersichtlichen Dschungelgebiet abgestürzt. Die Clubsesseltypen sind der Wildnis natürlich schutzlos ausgeliefert; wilde Tiere, tropische Krankheiten und eine Unmenge Guerillas bedrohen ihr Leben. Wo andere Angst haben, fühlt sich Alan Schäfer erst richtig wohl. Aus diesem Grund erhält er mit sechs seiner Kameraden den Auftrag, die drei hohen

Funktionäre aus dem Dschungel zu befreien.

Ein Hubschrauber landet direkt in der Wildnis; Schäfers Mitstreiter seilen sich aus der Luft ab. Als auch er den Boden erreicht, sind seine Teamgefährten schon vorausgeeilt. Nach kurzer Zeit entdeckt Schäfer den total zertrümmerten Hubschrauber. Von den Vertrauten des Präsidenten ist jedoch keine Spur zu finden. Seine eigenen Leute liegen tot am Boden. Blutlachen färben das Gras rot. Hier ist Vorsicht geboten, denn Guerillakämpfer feuern plötzlich ihre Maschinengewehre auf Schäfer ab. Dieser wehrt sich natürlich und metzelt mit seinem eigenen Maschinengewehr alle Gegner nieder.

Auf dem Bildschirm sieht der Spieler eine Dschungellandschaft. Er steuert den Major vom linken zum rechten Rand; das Bild scrollt. Schon nach kurzer Zeit tauchen die ersten Guerillas auf, die man mit dem Maschinengewehr niedermähen muß. Dabei sollten Sie darauf achten, nicht zu viel Munition zu verschwenden, denn diese ist begrenzt. Neue erhält der Spieler erst wieder, wenn er herumliegende Maschinengewehre einsammelt.

Der Major ist aber nicht nur mit einer Bleispritze bewaffnet.



"Predator" bietet ein brutales Gemetzel als Computerspiel

Drückt man auf die SPACE-Taste, wirft der Superheld Handgranaten. Sie sind gegen die ziel-sicheren Guerillas einzusetzen, die sich in Schützengraben verschannt haben. Im wilden Dschungel lauern aber noch weitere Gefahren auf den schießwütigen Söldner. Ein geheimnisvolles Wesen visiert ihn mit einer schrecklichen Waffe an. Wenn sich der arme Major in seinem Fadenkreuz befindet, bedeutet das seinen Tod. Also Joystick in die Hand nehmen und laufen, bis die Beine abfallen. Das ist die einzige Möglichkeit, zu entkommen. Auf der Flucht darf natürlich herzhaft weitergeballert werden.

Sadisten unter den Computerspielern werden ihren Spaß mit "Predator" haben. Es fließt Blut, Leichen liegen auf dem Boden, und man darf nach Herzenslust auf Menschen schießen. Alle anderen sollten sich aber gut überlegen, ob sie an einem solchen Blutbad teilnehmen wollen. Grafisch ist "Predator" auf dem Atari ST außerordentlich gut gelungen. Der Hintergrund wurde sehr abwechslungsreich gestaltet. Das Programm ist zwar technisch ein Hit, doch von der Spielidee her alles andere als originell. Menschen brutal niederzumat-

zeln, kann man wohl kaum als unterhaltsam bezeichnen. Wenn schon harmlose Computerspiele indiziert werden, dann muß die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften "Predator" erst recht aus dem Verkehr ziehen.

System: Atari 16 Bit
Hersteller: Activision
Bezugsquelle:
Leisuresoft, Ariolasoft

Carsten Borgmeier

2



Bob Moran

Action und Adventure

Bob Moran ist bei uns nicht sehr bekannt. In anderen Ländern wurde diese Phantasiefigur bereits in Hörspielen, Comics und Fernsehserien vermarktet.

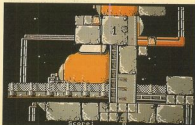
Grund genug für das französische Software-Haus Infogrames, eine Computeradaption zu erstellen. Dabei ist ein gelungenes Action-adventure herausgekommen.

Zum Test lag mir leider nur das Programm ohne die entsprechende Anleitung vor, so daß ich sicher nicht alle Features ausprobieren konnte. Trotzdem möchte ich mir ein Urteil erlauben. Wie bereits erwähnt, stellt "Bob Moran" in der Hauptsache ein Action-Spiel dar. Es wurde mit Elementen aus dem Adventure-Bereich gekoppelt, ohne daß sich der Anwender mit Vokabular usw. auseinandersetzen muß. Die Aufgabe ist einfach. Sie werden im interstellaren Raum auf den Todessatelliten geschickt, um Ihren Freund zu befreien. Roboter und Doppelgänger des Gesuchten lauern an jeder Ecke, um das Ganze spannend zu gestalten.

Bei diesem Spielprinzip steht natürlich die Suche in diversen Räumen und Gängen im Vordergrund. Dank der hervorragenden Grafik und Animation der Sprites macht "Bob Moran" auch Spaß, wenn man keinen Erfolg hat. Ich halte dieses Programm für einen erstklassigen Vertreter seines Genres und kann es eigentlich nur empfehlen. Von Infogrames gibt es unter der Bezeichnung "Bob Moran" übrigens noch die Titel "Rittertum" und "Moran im Dschungel". Sie bieten ebenfalls gute Unterhaltung.

System: Atari 16 Bit
Hersteller: Infogrames
Bezugsquelle: RSE Schuster
Stephan König

Gute Unterhaltung dank hervorragender Umsetzung: "Bob Moran"



3

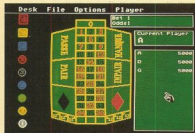


Casino Roulette

Versuchen Sie Ihr Glück!

Nach verschiedenen Poker-Programmen wurde jetzt ein anderes Glücksspiel für den ST umgesetzt. "Casino Roulette" stellt eine komplette Simulation dieses typischen Casinospiels dar. Es ist den Programmierern hervorragend gelungen. Schon beim Laden des Programms macht sich eine der zahlreichen Besonderheiten bemerkbar. Es wurde nämlich eine Sprachausgabe eingebaut, die alle wichtigen Züge relativ gut verständlich wiedergibt. Bei jedem Einsatz eines Betrags wird z. B. mitgeteilt, worauf gesetzt wurde. Wer das störend findet, kann die Stimme auch abschalten.

"Casino Roulette",
gesprächliches
Spiel für
mehrere Spieler



Optisch wurde "Casino Roulette" sehr übersichtlich gestaltet. Der Hauptbildschirm zeigt rechts eine Leiste mit verschiedenen Werten von 500 bis 1. Daraus kann der Spieler nach Belieben und eigener Barschaft wählen. (Sein Vermögen wird zu Beginn auf 5000 festgelegt.) In der Mitte sieht man das Spielfeld mit allen Zahlen und den angrenzenden Bereichen. Rechts daneben erscheinen eine Anzeige der ausgespielten Zahl sowie eine Liste der

Teilnehmer. Bis zu acht Personen können mitmachen. Natürlich ist es auch möglich, gegen den ST anzutreten.

Am oberen Bildrand ist die von GEM bekannte Leiste der Pull-down-Menüs zu sehen. Dort kann man unter anderem ein Spiel abspeichern, wieder laden, den Computer als Teilnehmer ein- oder ausschalten und einige Tabellen abrufen. Darunter befinden sich z. B. auch eine Übersicht der bisherigen Spiele sowie eine weitere Tafel, welche die Spielerstatistik zeigt.

Die Bedienung von "Casino Roulette" ist einfach. Mit der Maus wird eine kleine Hand gesteuert, welche die Chips von der linken Bildseite auf den Tisch ziehen kann. Hat jeder Mitspieler seine Einsätze getätigt, wird das Roulette-Rad ausgelöst. Jetzt erscheint ein neues Bild, das lediglich das Rad und den Lauf der Kugel zeigt. Optisch macht sich das sehr gut, bringt für das Spiel aber nichts. Nachdem die Kugel liegengeblieben ist, wechselt das Bild wieder zurück zum Tisch. Dort sind jetzt bereits die Gewinne verteilt. Nach Aufruf der entsprechenden Option wird der Tisch geräumt und für die nächste Runde vorbereitet.

"Casino Roulette" macht keinen Spaß, wenn man sich alleine damit beschäftigt. In einer größe-

ren Spielerrunde bietet diese Simulation aber eine Menge Unterhaltung. Die Grafik ist einwandfrei, der Sound beschränkt sich auf die Sprachausgabe.

System: Atari 16 Bit
Hersteller: CDS Software
Info: News Klug

Stephan König

3



International Soccer

Jetzt können Sie auch bei Flutlicht spielen!

Es hat relativ lange gedauert, bis Microdeal eine eigene Soccer-Variante auf den Markt brachte. Für meinen Geschmack kommt diese Veröffentlichung jetzt aber zu spät; sie bietet kaum Neuigkeiten. Wie von ähnlichen Programmen gewohnt, gibt es auch hier eine 1- oder 2-Spieler-Option. Je nach Wahl treten dann zwei Personen gegeneinander oder eine gegen den ST an. Auch die grafische Darstellung ent-



Fußballspiel mit neuen Optionen: "International Soccer"

spricht der anderer Fußballprogramme. Auf dem Rasen tummeln sich unterschiedlich viele Figuren. Eine von ihnen führt den Ball und wird vom Spieler gesteuert. Neu sind allerdings zusätzliche Optionen, wie z.B. der Einsatz von Wind und Wetter oder die Möglichkeit, Nachspiele durchzuführen.

Trotz dieser Extras wird es "International Soccer" schwer haben, sich jetzt noch zu einem Hit zu entwickeln. Wer bisher noch keine Fußballvariante besitzt, liegt mit diesem Programm aber nicht schlecht.

System: Atari 16 Bit
Hersteller: Microdeal
Bezugsquelle: RSE Sehauser

Stephan König



3

Annals of Rome

Aufstieg und Fall des Römischen Reiches

Es hat sich in den vergangenen Jahren herausgestellt, daß historische Strategiespiele zwar niemals die Hitparaden anführen, aber dennoch eine große und treue Fangemeinde haben. Woran das liegt, ist nicht gerade leicht zu ergründen. In der Regel bieten solche Programme keine besondere Grafik und noch weniger Action. So verhält es sich auch bei "Annals of Rome" aus der Wargames-Serie der englischen Firma PSS. Es liegt jetzt auch in einer Version für den ST vor.

Das Spiel behandelt Aufstieg und Fall des Römischen Imperiums. Es beginnt im Jahre 273 vor Christus. Da ganz Europa be-

troffen ist, bildet die entsprechende Karte den grafischen Schwerpunkt von "Annals of Rome". Der Rest wird durch Listen, Tabellen, Übersichten usw. dokumentiert. Laut Anleitung ist es die Aufgabe des Spielers, in diesen oftmals unsicheren Zeiten zu überleben. Dazu gehört nicht nur die strategisch richtige Einteilung der Truppen und ihrer Führer, sondern auch der Umgang mit dem Volk, z.B. bei der Steuergesetzgebung. Neben Vorgaben, die man selbst wählen kann, wird das Spiel auch durch zufällige Ereignisse bestimmt. Sie können die beste Strategie über den Haufen werfen.

Für die bereits erwähnte Fangemeinde stellt "Annals of Rome" sicher eine Bereicherung dar. Der Rest der ST-Welt sollte sich dieses Spiel aber ruhig auch einmal anschauen.

System: Atari 16 Bit
Hersteller: PSS
Bezugsquelle: Nanjoks

Stephan König



5

Strip Poker II Plus

Wieder einmal Poker um Kleidungsstücke

So wie man in der Werbung scheinbar nicht ohne leichtbekleidete Damen auskommt, wird auch in der Software-Branche mit nackten Tatsachen gearbeitet. Es gibt ja bereits einige Spiele, bei denen es lediglich darum geht, das auf dem Monitor abgebildete Mädchen auszuziehen. Warum sich solche Programme so gut verkaufen, ist mir schleierhaft. Der "Playboy" bietet hier

mehr, und das für erheblich weniger Geld.

Wie dem auch sei, unter der Bezeichnung "Strip Poker II Plus" ist gerade ein neues Programm dieser Art erschienen. Wie der Titel schon sagt, geht es um eine Poker-Simulation. Lediglich ein Spieler kann an einer Partie teilnehmen. Die Gegnerin nennt sich wahlweise Sam oder Donna. Beim Start sieht man neben der Anzeigenleiste am unteren Bildrand eine der beiden Damen in halb liegender Position und voller Bekleidung.

Der Spielablauf ist simpel. Nachdem fünf aufgedeckte Karten erschienen sind, kann man neue kaufen, den Einsatz erhöhen oder passen. Verliert Sam bzw. Donna das gesamte Startkapital, legt sie ein Kleidungsstück ab und erhält dafür neues Geld. Das entsprechende Bild wird automatisch nachgeladen. Die Grafik ist nicht übel, aber auch alles andere als überragend. Das Spiel selbst ist einfach und auf die Dauer langweilig. Außerdem gibt es bereits genug Poker-Spiele für den ST.

Alles in allem würde ich "Strip Poker II Plus" als völlig überflüssig bezeichnen. Wer trotzdem nicht widerstehen kann, wird sich sicher über die angekündigten DATA-Disketten freuen, auf denen später neue Mitspielerinnen geliefert werden.

System: Atari 16 Bit
Hersteller: Amco
Info: OHST

Stephan König

**Entkleiden
müssen Sie die
Dame schon
selbst!**



NEU!

Grand Prix Simulator 9.90 DM

Four Great Games III 19.90/29.90 DM
(Rebound, Phantom, Cannibals, Count Down)

Herbert (Disk.) 29.00 DM

Pro Golf (Cass.) 14.90 DM

European Supper Soccer 25.90/37.90 DM

American Road Race 9.90/—

Cops & Robbers 9.90/—

Mirax Force 25.90/37.90

Revenge II 9.90/—

Rockfort 14.90/—

Airwolf 19.90/—

Flight-simulator II —/129.—

Flightsimulator Scenery Disc 77* —/37.90

INFO COM SPECIAL

- ◆ Hitchhiker's Guide to the Galaxy
- ◆ Hollywood Hijinx
- ◆ Leather Goddesses of Phobos
- ◆ Lurking Horror
- ◆ Moonmist
- ◆ Starcross
- ◆ Stationfall
- ◆ Zork I
- ◆ Zork III

Je Diskette nur DM 69.—

JETZT DOCH NOCH!

Nach **The Pawn** und **Guild of Thieves** das neueste Adventure von Magnetic Scrolls.

JINXTER Bei uns nur DM **49.90**
The Pawn **49.90**



Sherlock Holmes Criminal-Cabinet

Sherlock Holmes ist in. Wir haben aber den größten Triumph noch in Arret. Für 58 Markter können auch Sie sich in den Großstadtsumpf Londons begeben. Zeigen Sie, daß Sie Krimelitergeschick und eine gute Spürnase besitzen und lösen Sie den ersten Fall gefehrt zum Liebesrand. "Sherlock Holmes - Criminal Cabinet" ist die offizielle Computerumsetzung des gleichnamigen Brettspiels (Spiel des Jahres). Und obwohl Holmes ein klassischer Engländer ist, bekommen Sie das Spiel in **Deutsch**. R-E Software macht's möglich. P.S. Weitere Fälle werden folgen.



59.-

Age of Ages	25.90/27.90	Leaderboard Erweiterung: Tournament (nur mit Originalprogramm spielbar)	16.90/25.90
Alpharum	—/29.00	Masterchess	9.90/—
Arkanoid	9.90/—	Mechanics Kompendium (68)	25.90/29.90
Advanced	29.90/29.90	Micro Python	19.90/—
Auto Dual	—/49.00	Mitica's Schachschule	—/19.00
2119 Basketball	—/49.00	Milance	9.90/—
Battle Commander	—/29.00	Microsoft Connect	54.90/—
Biff Simulator	14.90/—	Ninja	9.90/—
Carrier Force	—/24.00	Outlaw	49.90/—
Colorful Conquest	—/29.00	Parlor	14.90/—
Coleman Chess 4.0	29.90/29.90	Phantasia I	—/55.00
Der letzte Tod	—/29.00	Phantasmaster	—/79.00
Discworld	—/29.00	Princes of the Barbary Coast	—/37.90
Fighter Pilot	25.90/31.90	Peter Pans	25.90/—
Freemove	9.90/—	Power Down	9.90/—
Fresh	14.90/—	Pyramid	14.90/—
Garfield	25.90/29.90	Red Max	14.90/—
Garfield Erweiterung: The Deepen Dungeons (nur mit Originalprogramm spielbar)	16.90/25.90	Space Gunner	14.90/—
Gettysburg	—/79.00	Stay in Spa II	14.90/—
Greatest Hits Vol. 1	—/24.90	Steinshere	9.90/—
Gold Runner	9.90/—	Stone of Dragons	—/19.00
Gulf of Thailand	—/49.00	The Living Daylights	25.90/29.90
Gun Lead	9.90/—	Tombseek	25.90/29.90
Gunship	9.90/—	Trailblazer	—/29.90
Henry's House	—/27.90	Trailblazer	14.90/—
Hoover Blower	9.90/—	Ultima IV	49.90/—
International Kiggle	—/29.00	U.S.A.A.	—/79.00
Kampagne	—/29.00	War in Russia	—/79.00
Last 1's	14.90/—	Warrior	—/79.00
Leaderboard	25.90/29.90	Wizard's Orwin	—/49.00
		150	9.90/—

ALPTRAUM DER LEISE TOD

Neu! Zwei deutsche Grafik-adventures. Echt super!

- ◆ Der leise Tod
- ◆ Alptraum

je Disk. **39.—**

ENDLICH! Jetzt könnt Ihr rund um die Uhr beim Diabolo-Versand bestellen. Wir haben ab Januar einen Anrufbesorger. Wenn Ihr aber mit unseren netten Damen plaudern wollt, müßt Ihr von 13.00-16.30 anrufen. **Die Nummer: 0 72 52 / 8 66 99**

0 72 52 / 8 66 99
Software-Bestellschein

Kunden-Nr.

Ich bestelle aus dem Diabolo-Versand folgende Software:

AM 8/88	Anzahl	Titel	Genre	Copyright
				NAME DES BESTELLERS
				ADRESSE
				PLATZ
				DEUTSCHLAND

Ich wünsche folgende Bezahlung:
 Nachnahme (ausgibt 5.000 Marktscheine)
 Kreditkarte (ausgibt 5.000 Marktscheine)
 1000-Marktschein (ausgibt 1000 Marktscheine)
 Bei mehreren Käufen bitte bezeichnen.
 Software ist vom Gebrauch ausgeschlossen.

Person ausschneiden, auf Postkarte kleben und versenden an:
Diabolo-Versand, PF 1640, 7510 Brühl.
 Eine Abtaltung des Verlags EBM: Eberle & Hoff.

Arcade Four Four

Empfehlenswerte Compilation

Von U.S. Gold ist eine neue Sammlung erschienen, die auf insgesamt sechs Disketten vier verschiedene Action-Spiele bietet. Dabei handelt es sich ausnahmslos um bereits erfolgreiche Games, also um erste Wahl. Hier die Titel:

"Metrocross" ist ein rasantes Lauf- und Hüpfspiel, bei dem die High-Score-Jagd im Mittelpunkt steht. Meiner Meinung nach stellt es das beste Programm dieser Compilation dar.



Bei "Gauntlet", einer Spielhallenumsetzung, handelt es sich um ein Labyrinthspiel mit mehr als 500 Räumen.

"Roadrunner" zeigt die von vielen Comics her bekannten Figuren, die sich ständig durch die Wüste jagen.

"Indiana Jones & The Temple of Doom" bietet auch eine bekannte Figur, die im Programm unzählige Abenteuer bestehen muß, um den magischen Stein von Sankara zu finden.

Als Fazit bleibt nur zu sagen, daß diese Compilation ihr Geld wert ist.

System: Atari 16 Bit
Hersteller: U.S. Gold
Info: News Klug

Stephan König

2



Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards

Nur für Erwachsene

Dieses Programm wird von den Herstellern als völlige Neuheit im Bereich der Grafik-Adventures angepriesen. Ganz sicher neu ist der Hinweis, daß das Spiel für Jugendliche ungeeignet ist. Einen entsprechenden Vermerk findet man auf dem Cover. Darüber hinaus haben die Programmierer eine Sicherung besonderer Art eingebaut, die für deutsche Benutzer, gleich welchen Alters, zur bösen Falle werden kann.

Gemeint sind die fünf Fragen, die vor Spielbeginn gestellt werden. Dies geschieht in Englisch. Die erste Hürde dürfte also für einige Spieler die Sprache sein. Aber auch wenn man sie beherrscht, kann es Probleme ge-

ben. Die meisten Fragen sind relativ leicht zu beantworten. Manchmal bringt auch Raten weiter. Da man aber nur eine der fünf Fragen falsch beantworten darf, wird es immer dann schwierig, wenn es um spezielle Dinge geht. (Beispiel: Amerikanische Politiker sollen genannt werden, oder – schlimmer noch – man muß einen typisch englischen Reim vervollständigen.) Beim zweiten Fehler wird das Programm abgebrochen und ist neu zu laden. Dann tauchen aber andere Fragen auf.

Hat man alles richtig beantwortet, darf gespielt werden. Das erste Bild zeigt Leftys Kneipe, vor der Larry auf seine Abenteuer wartet. Im Gegensatz zu anderen Adventures arbeitet man hier sowohl mit Vokabular, das über die Tastatur eingegeben wird, als auch mit der Maus. Mit ihr kann man Larry durch die Stadt steuern.

Wie man unschwer erraten kann, geht es bei einem Abenteuer für Erwachsene nicht um Geister und Dämonen oder um Science fiction, sondern um handfestere Ereignisse. Unser Held Larry steckt mitten in der Midlife-crisis und möchte endlich mal was erleben. Trinken, Tanzen und Spielen gehören noch zu den harmloseren Tätigkeiten, denen Larry nachgehen wird. Mehr soll an dieser Stelle nicht verraten werden.



Angeregte Unterhaltung in der Kneipe

"The Land of the Lounge Lizards" bietet viel Humor, wenn man englische Witze versteht, und eine Menge guter Grafik. Meiner Meinung nach stellt es ein rundum gutes Spiel dar.

System: Atari 16 Bit
 Hersteller: Sierra Online
 Info: News Klag

Stephan König

4

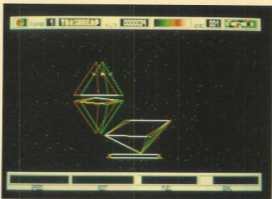


Wirr und witzig

Trash Heap – nichts für Humorlose

Bei immer mehr Spielen versuchen die Autoren, auf eine bekannte Story (möglichst von Film und Fernsehen) zurückzugreifen. So können wir die Abenteuer von Paulchen Panther und die Muskeln von Arnold Schwarzenegger ("Predator") auch auf dem Monitor betrachten. Das Programm "Trash Heap" dürfte jedoch vor der zugehörigen Story entstanden sein, die sich dann auch entsprechend chaotisch liest.

Luke Skaimacker, Prinzessin Leierkasten, Schnarch-Feder, das Raumschiff Entenstein und Helden wie ein gewisser Nichts-alsoof werden mit einigen Göttern und viel Müll zusammen gemixt. Aus der resultierenden "Einführung", die 2/3 der Anleitung von 2 1/2 Seiten einnimmt, lohnt es sich eigentlich nur zu wissen, daß die bösen Antialkinis die Weltraummüllhalde gesprengt haben. Deshalb treiben nun einige Trümmer und freigesetzte Götter, die ebenfalls auf dem Müll gelandet waren, durch das All. Ihnen muß man auswei-



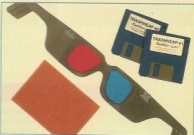
Mit Rot-Grün-Brille und Farbmonitor bekommt man einen verblüffenden 3-D-Effekt

chen, während man eine für den Imperator bestimmte Schnapsflasche auf einem Tablett durch den Weltraum jongliert. Die Flasche besteht aus einer rotierenden, auf die Spitze gestellten Pyramide.

Die Programmierung ist mindestens ebenso ungewöhnlich wie die Anleitung. Wer bunte Sprites und wilde Laserschichten erwartet, wird enttäuscht sein. "Trash Heap" setzt nicht auf Farbenpracht, sondern auf Raumwirkung. Es wurde unter Verwendung von Vektorgrafik programmiert, wodurch sogar auf dem Monochrommonitor SM 124 ein ansprechender 3-D-Effekt zustande kommt. Der Hammer ist jedoch die 3-D-Darstellung auf dem Farbmonitor. Mit der beigelegten Rot/Grün-Brille entsteht nach dem Anaglyphenverfahren ein räumliches, freilich aber wieder schwarzweißes Bild mit echter Tiefenwirkung. Die Brille dürfte vielen vielleicht noch von den Versuchssendungen im Fernsehen oder aus dem Kino bekannt sein.

An dem Spiel können sich nacheinander bis zu neun Personen beteiligen. Die Steuerung erfolgt mit der Maus, mit der man das Tablett nach links oder rechts schwenken kann. Durch Vor- oder Zurückbewegen der Maus bremst bzw. beschleunigt man die Reise. Die zahlreichen Götter und Trümmer haben nicht al-

le vernichtende Wirkung; manche Begegnungen können sich sogar als positiv erweisen. Eine Gegenwehr durch Schüsse oder ähnliches ist nicht möglich. "Trash Heap" ist also ein "friedliches" Weltraumspiel.



Zwar ist die Idee der 3-D-Programmierung recht originell, das Spiel selbst ist mir jedoch etwas zu flach. Da hilft auch eine kunterbunte Story nicht weiter. Erwähnenswert ist vielleicht noch der ungewöhnliche Kopierschutz. Dem Programm liegt eine rote, schlecht kopierbare Karte mit einem Tabellensystem bei. Beim Programmstart fragt "Trash Heap" nach dem Zeichen an einer bestimmten Koordinate. Erst wenn dieses richtig eingegeben wurde, startet das Spiel. Dies ist zwar recht lästig, aber wirkungsvoll.

System: Atari 16 Bit
 Info: Tonmy-Soft
 Thomas Tausend

VORSCHAU

Drucker

Sie stehen bei vielen Usern ganz oben auf der Wunschliste, da das Computern ohne sie nur eine halbe Sache ist. Wir bringen in der nächsten Ausgabe eine Marktübersicht, die Ihnen die Auswahl erleichtern soll, und viele Druckertests, in denen die Leistung dieser wichtigen Peripherie kritisch unter die Lupe genommen wird. Auch an weiteren Informationen rund um das Drucken wird es nicht fehlen.



Monitor

Leistungsfähige Diskettenmonitore und -editoren für die 8-Bit-Ataris sind Mangelware. Vor allem werden meist nicht alle Schreibdichten unterstützt. Das Programmlisting in der nächsten Ausgabe eignet sich für unveränderte und auferfrischte 1050-Laufwerke. Doppelte Schreibdichte (720 x 256 Bytes) wird unterstützt.

Raubkopierer

Wenn Sie ein Spiel kaufen, zahlen Sie immer auch für jene mit, die sich die Computerspiele durch illegale Kopien beschaffen. Wäre das nicht so, gäbe es keine Spiele mehr. Anonym am Telefon des **ATARI-magazins** packte ein Raubkopierer aus. Lesen Sie in der nächsten Ausgabe das spannende Interview, das einen Einblick in die dunklen Machenschaften dieser Szene gibt.

Ooze

Wenn Sie "Hellowoon" kennen, werden Sie "Ooze" kaum erwarten können. Wenn nicht, sollten Sie "Ooze" kennenlernen. Denn das neue, deutschsprachige Grafik-Adventure von den "Hellowoon"-Programmierern dürfte das Herz jedes Adventure-Fans höher schlagen lassen. Den ausführlichen Testbericht finden Sie in der nächsten Ausgabe.



ATARI-magazin 9/88
erscheint am 10.8.1988

INSERENTEN

Biotech	7
Compy-Shop	7,70
Composoft	15
Data Becker	9
David	87
Delo	69
Diabolo	108/109
Dörr	82,88
Engl	57
FsKS Ludwig	6
Gärtig	61
Grünert	57
Heber-Knobloch	15
Karo-Soft	11
Köncke	57
Lange	11
Lighthouse	14
Philgerma	3
Prodata	25
Rätz-Eberle	2,27, 29,58, 71,92, 114,115
Ruff & Locher	15
Schiffbauer	79
Schneider	44
Schuster	116
Software-Paradies	61
Sophisticated	
Application	26
Werner u. Bode	73
Wohlfahrtstätter	70
Teilaufgabe mit Beilage von Time-Life	

IMPRESSUM

Herausgeber: Dipl.-Wirt.-Ing. (FH)
Thomas Eberle
Werner Rätz

Technische Redaktion: Werner Rätz

Redaktion: Helmut Fischer
Robert Kallenbunn
Peter Schmitz

Ständige Rolf Knaus
freie Mitarbeiter: Dipl.-Ing. Peter Finzel
Thomas Tausend
Matthias Bost

Verandenservice: Gabriele Herzog

Anzeigen: Lothar Neff
Es gelten die Anzeigen-
preise der Media-Mappe
'88

Layout und Montage: Bernd Bernhard Müller
Setz: Druckerei Sprenger
7143 Vaihingen/Enz

Druck: Gießen-Druck
6300 Gießen

Vertrieb: Verlagsgesund
6200 Wiesbaden

Anschrift: Verlag Rätz-Eberle
Postfach 1680
Melanchthonstraße 75/1
7518 Bretten
Telefon 0 72 52 / 30 58

Manuskript- und Probestruckaufnahmen
Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redak-
tion angenommen. Sie müssen hier zur Reaktion stehen
sein. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung
oder gewerblichen Nutzung angeboten werden, muß dies
angabe werden. Mit der Drucklegung des Manuskripts und
Lieferung der Verweise die Zustimmung zum Abdruck in den
von Verlag Rätz-Eberle herausgegebenen Publikationen und
zur Veröffentlichung der Programme auf Disketten. Für un-
verlangt angelegte Manuskripte und Listings wird keine Haft-
übernahme. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Schrei-
berbeiträge kann nicht befragt werden. Die Redaktion ist nicht
verantwortlich für den Inhalt der Beiträge und alle in ihr
enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich
geschützt. Mit Ausnahme der gesetzlich vorgesehenen Fälle ist
ohne Genehmigung der Verleger nicht.

Das **ATARI-magazin** erscheint monatlich je-
weils zur Mitte des Vormonats. Das Einzel-
heft kostet 7,- DM. ISSN 0933-987X

**Rätz-Eberle**

BESTELLSCHEIN

Bitte immer die ganze Seite einsenden!



HEFTE

 S. 20

- | | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 2/87 (6.-DM) | <input type="checkbox"/> 6/87 (6.-DM) | <input type="checkbox"/> 5/88 (7.-DM) |
| <input type="checkbox"/> 3/87 (6.-DM) | <input type="checkbox"/> 1/88 (6.-DM) | <input type="checkbox"/> 6/88 (7.-DM) |
| <input type="checkbox"/> 4/87 (6.-DM) | <input type="checkbox"/> 3/88 (7.-DM) | <input type="checkbox"/> 7/88 (7.-DM) |
| <input type="checkbox"/> 5/87 (6.-DM) | <input type="checkbox"/> 4/88 (7.-DM) | |

St. Stehsammler für 12 Hefte à 12.50 DM

Zwischensumme



S. 58

- | | | |
|------------|-------|----------|
| St. Nr. LF | _____ | (15.-DM) |
| St. Nr. LF | _____ | (15.-DM) |
| St. Nr. LF | _____ | (15.-DM) |
| St. Nr. LF | _____ | (15.-DM) |
| St. Nr. LF | _____ | (15.-DM) |
| St. Nr. LF | _____ | (15.-DM) |
| St. Nr. LF | _____ | (15.-DM) |
| St. Nr. LF | _____ | (15.-DM) |

Zwischensumme

public domain 8 Bit

 S. 27

- | | | | | |
|---------|---|---|-------|--------------------|
| St. Nr. | P | D | _____ | (10.-DM) |
| St. Nr. | P | D | _____ | (10.-DM) |
| St. Nr. | P | D | _____ | (10.-DM) |
| St. Nr. | P | D | _____ | (10.-DM) |
| St. Nr. | P | D | _____ | (10.-DM) |
| St. Nr. | P | D | 1 6 | (15.-DM) (2 Diska) |

Zwischensumme

DIES & JENES

 S. 57/58

- | | | |
|-------------------|--------|-----------|
| St. DOS-Anleitung | 8 Bit | (3.50 DM) |
| St. NEC-Treiber | 16 Bit | (15.-DM) |
| St. PS + AMD | 8 Bit | (6.50 DM) |

Zwischensumme

8-BIT-POWER

 S. 2

- | | | |
|------------|-------|-------|
| St. Nr. AT | _____ | (DM) |
| St. Nr. AT | _____ | (DM) |
| St. Nr. AT | _____ | (DM) |
| St. Nr. AT | _____ | (DM) |
| St. Nr. AT | _____ | (DM) |

Zwischensumme



Bücher

 S. 71/22

- | | | |
|---------|-------|-------|
| St. Nr. | _____ | (DM) |
| St. Nr. | _____ | (DM) |
| St. Nr. | _____ | (DM) |
| St. Nr. | _____ | (DM) |

Zwischensumme

public domain 16 Bit

 S. 92

- | | | |
|--------------|-------|----------|
| St. Nr. STPD | _____ | (12.-DM) |
| St. Nr. STPD | _____ | (12.-DM) |
| St. Nr. STPD | _____ | (12.-DM) |
| St. Nr. STPD | _____ | (12.-DM) |
| St. Nr. STPD | _____ | (12.-DM) |
| St. Nr. STPD | _____ | (12.-DM) |

Zwischensumme

Endsumme

zuzüglich Versandkosten

Rechnungsbetrag

Verandkosten bei Versand per Nachnahme DM 5.70, bei Vorauskasse DM 2.00 Versandkostenbetrag.

Bitte ankreuzen:

- Nachnahme DM 5.70
 Vorauskasse DM 2.00

Vorauskasse leisten Sie bitte per Verechnungsscheck oder Überweisung auf Post girokonto Kälberle 434 23-756.

Computertyp: XL/XE ST

(bitte unbedingt angeben!)

Wenn Sie bereits unser Kunde sind, finden Sie auf der letzten Rechnung Ihre Kundennummer. Wenn Sie die Kundennummer in das nebenstehende Feld eintragen, helfen Sie uns bei der schnellen Abwicklung Ihrer Bestellung.

Ihre Kunden-Nr.

_____	_____	_____	_____
-------	-------	-------	-------

Zuname

Vorname

Straße

PLZ, Wohnort

Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Datum, Unterschrift

(Wenn Sie unter 18 Jahre sind, können wir Ihre Bestellung aus gesetzlichen Gründen nur bearbeiten, wenn Ihr Erziehungsberechtigter ebenfalls unterschreibt.)

Senden Sie Ihre Bestellung bitte an:
Verlag Rätz-Eberle, ATARImagazin, Postfach 1640,
7518 Bretten, Telefon 0 72 52 / 30 58

4/88

Know how über Ihren Atari ST



Pflöge

Das Supergrafikbuch zum Atari ST

630 Seiten, mit Diskette

Das Grafikbuch zum Grafikcomputer. Dieses Werk führt umfassend in die grafischen Fähigkeiten des ST ein. Ob es um Sprites, 3D-Animation oder Trickfilmproduktion geht, mit diesem Buch liegen Sie richtig. Die Beispielprogramme in GFA-Basic, C und Assembler werden auf Diskette mitgeliefert.

Bestellnummer DB 0407 DM 69,-



E. Flögel

68000 Programmierhandbuch

202 Seiten

Die Leistungsfähigkeit der ST-Computer legt vor allem im starken Prozessor begründet.

Mit diesem Buch können Sie die Grundlagen des 68000er erlernen und erste Schritte in der Assemblerprogrammierung versuchen. Das Buch liefert auch Programmbeispiele, damit die Theorie nicht so trocken bleibt.

Bestellnummer HO 1001 DM 39,-



Bestellnummer DD 9403 DM 89,-

Bödeker, Englert, Germs Atari ST Intern

506 Seiten
Dieses Handbuch für alle, die mehr über ihren ST wissen wollen, liegt bereits in der zweiten Auflage vor. Hier erfahren Sie alles über Hardware und Betriebssystem und erhalten auf 130 Seiten das komplette BIOS-Lading für fortgeschrittenes Programmieren.



Bestellnummer SY 0601 DM 69,-

Michael Koller Das Atari ST Grafikbuch

266 Seiten, mit Diskette
Dahl mit GFA-Basic und dem ST hervorragende Grafik möglich ist, besetzt dieses Buch. Es führt systematisch in die 2- und 3-Dimensionale Grafik ein und ist ein unverzichtbares technisches Kapital mit Lektüre in GFA-Basic, die sich auf Diskette befinden. Auch das Thema "Grafik auf dem Drucker" wird eingehend behandelt.



Bestellnummer MT 3102 DM 50,-

Peter Wolfshäger Atari ST Assembler-Buch

204 Seiten, mit Diskette
Wenn Sie in die Assemblerprogrammierung einsteigen wollen, können Sie an diesem Buch kaum vorbei. Es enthält keine Vorkenntnisse. Wenn Sie das Buch zur Verfügung haben, sprechen Sie Richard Assembler. Sie erhalten dazu viele anderen ein Diskette Programm und einen Diskettor. Dieses findet Sie auch auf der beiliegenden Diskette.



Bestellnummer GF 1202 DM 79,-

Frank Ostrowski GFA BASIC

286 Seiten, mit Diskette
Über Ihren GFA-Basic-Schreibtisch hat der Programmierer, der mit seinem Computer/Computer komplexe Graphische gemacht hat. Und hier können Sie besser informiert werden über GFA-Basic als direkt an der Quelle. Es handelt sich um eine Einführung, die Ihnen für Schritt aufbaut, sondern mit Beispielen werden Themen wie Programmierung, Grafik oder Fensterverwaltung behandelt.



Bestellnummer SY 0602 DM 69,-

Aumann, Maier, Stöpper Das Floppy Arbeitsbuch

198 Seiten, mit Diskette
Die Floppy des ST nach dem Lesen dieses Buches kein Geheimnis mehr. Dargestellt wird auf das Datenformat und die Programmierung des Floppydisk-Controllers erregenden Routinen des TOS, Atari BIOS und XBIOS werden dargestellt und anhand von Programmbeispielen erläutert. Mit den Programmen auf der Diskette können Sie sich auch mit dem Thema des Massenspeichers auseinandersetzen.



Bestellnummer GF 1201 DM 46,-

Frank Ostrowski GFA Handbuch TOS & GEM

376 Seiten
Dieses Buch bietet die komplette Übersicht über die beiden Betriebssystemkomponenten des ST, dem TOS und der grafischen Benutzeroberfläche GEM. Es stammt aus der gleichen Feder wie GFA-Basic. Wenn Sie sich die Routinen des Betriebssystemes bei der Programmierung zunutze machen wollen, können Sie an diesem Handbuch nicht vorbei.



Bestellnummer MT 0101 DM 52,-

Frank Marthy Programmierung von Grafik und Sound am Atari ST

384 Seiten, mit Diskette
Auf dieses Buch hat der langjährige Atari-Programmierer lange gearbeitet. Das Thema ist Grafik und Sound unter Verwendung der Systemroutinen. Fertige Assemblerbausteine für den Auftrags C, Assembler oder ST-Assembler werden mitgeliefert. Die Programmierung des Soundchips AY-3-8912 ist ein weiteres Thema dieses Buchs.



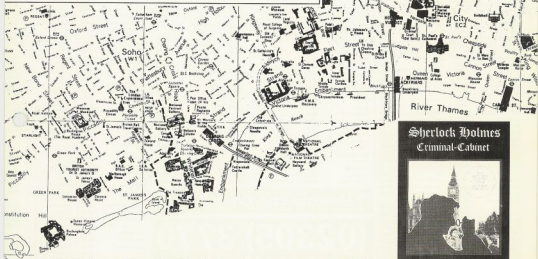
Bestellnummer HE 1101 DM 69,-

Schneider, Steinhilber, Steinhilber Atari ST Grundlegung

330 Seiten
Das Buch für den sprichwörtlich Leicht verständlich wird in die Arbeit mit dem ST eingeführt. Der erste Teil gibt einen Überblick über die Hardware im zweiten Teil werden Sie in die Software und die Betriebssysteme eingeführt. Eine Programmierung runden das Buch ab.

Verwenden Sie bitte den Bestellschein auf S. 113

Sherlock Holmes Criminal-Cabinet



Mit Sherlock Holmes verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in den nebligen Sumpf Londons – und das komplett in Deutsch!

Wenn in diesem aufregenden Spiel ein Schuß fällt, hören Sie ihn nicht. Ballerspiele, die oft auf rausige Geräuscheffekte angewiesen sind, gibt es schon genug.

Daß man Spannung nicht nur mit dem Feuerknopf des Joysticks erreichen kann, das wissen alle, die gerne Adventures lösen.

Viele schrecken jedoch vor dieser interessanten Spielidee zurück.

Doch jetzt gibt es "Sherlock Holmes Criminal Cabinet" aus dem Hause R+E Software.

Spannend, intelligent und kurzweilig. Mit dieser Mischung aus Adventure, Quiz und Krimi kommen Ihre grauen Zellen garantiert ganz schön in Schwung.

Ob allein oder mit Freunden und Familie, ein einzigartiger Spaß ist Ihnen sicher.

Diese Spielidee, die in der Brettspielform 1985 zum Spiel des Jahres gekürt wurde, liegt

jetzt als Computerversion für Atari XL/XE vor. Zum Lieferumfang gehören 3 Disketten und ein kleines Handbuch. In diesem findet man nicht nur die deutsche Spielanleitung, sondern auch eine Fülle von Informationen, die zur Lösung des Falles benötigt werden.

Zu der Grundversion, die jetzt im gutsortierten Fachhandel und bei Versandhäusern zu haben ist, gehört neben der Systemdiskette der erste Fall "Der erschossene Waffenfabrikant". Haben Sie erst einmal diesen Fall gelöst,

können Sie sich den neuen Fällen zuwenden, die nach und nach veröffentlicht und ebenfalls mit den Systemdisketten des ersten Falles gespielt werden.

Mit "Sherlock Holmes Criminal Cabinet" bekommen Sie für 59,- DM ein ausgefeiltes Stück Software, das Ihnen auch nach langem Spielen noch immer viel Freude machen wird. Für Nachschub sorgt wie so oft R+E Software.

Viel Spaß und "Gut Schnüffel!"



R E

Software

