

New  
Generation

# ATARI

*magazin*

4 2001  
1. Jahrgang

Informationen für Atari Computer

## Polengames Vorstellungen:

Neron

Fire Power

Gold Hunter

Jurassic Park II



## Games Guide:

Heiße Gametips

## Aktuell:

PD-Mag 4-2001

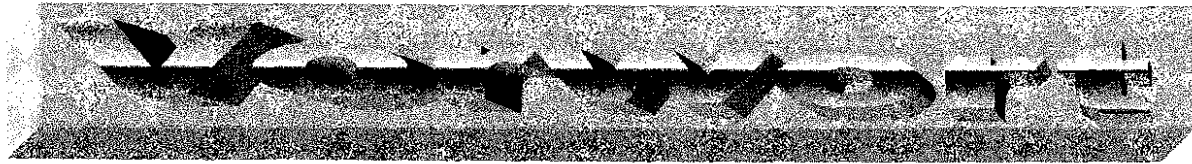
Disk Line 62

Atari Game Hits CD

Atari Demo Hits CD

Anime Fantastic 2





Hallo liebe Leser!

Wieder einmal darf ich Euch recht herzlich zu einer neuen Ausgabe des New Generation ATARI Magazins begrüßen!

Wie Ihr sicher schon in der letzten Ausgabe bemerkt habt hat sich die Druckqualität des Magazins deutlich verbessert. Das liegt daran das wir jetzt eine neue Adresse für den Druck des ganzen haben. In Zukunft wird dort immer gedruckt, so dass diese gute Qualität wohl beibehalten werden kann.

Darüber hinaus habe ich auch noch wieder ein wenig am Layout gewerkelt, ich hoffe das Ergebnis kann sich halbwegs sehen lassen und kommt Euren Wünschen entgegen.

Leider hat sich der Bericht für die ATARI ST Ecke von Raimund Altmayer sehr verspätet, so dass ich sie diesmal ausfallen lassen musste um wenigstens noch halbwegs pünktlich fertig zu werden. Da sich aber erfreulich viele Leser am Magazin beteiligt haben konnte ich die 5 Seiten des ST-Corners mit anderen interessanten Beiträgen füllen.

Da mit dieser Ausgabe das Abojahr 2001 endet, es aber leider sehr große Probleme mit der automatischen Abo-Verlängerung gab, liegt diesem Heft auch ein Abo-Bestellschein bei. Ich möchte Euch alle bitten, diesen Schein möglichst bis zum 10.2.2002 ausgefüllt an die Magazinadresse zu schicken! Nun wünsche ich Euch viel Spaß mit dieser Ausgabe,  
Euer Sascha Röber

## Inhaltsverzeichnis

### Seite:

- 3+4 Tipps
- 5-7 News
- 8-13 Kommunikationsecke
- 14+15 Quo Vadis Diskline
- 16-19 JHV 2001
- 20+21 Best of Show
- 22 Multijoy 8 Interface
- 23 Kleinanzeigen
- 24 Sachas Kolumne
- 25+26 Little Hacker + Gameclones
- 27+28 CD Tests
- 29+30 Neue PD's
- 31+32 Neue Polengames
- 33 Anime Fantastics 2
- 34 ATARI Gamesound und Demo CD's
- 35 PD-Mag 4-2001
- 36+37 Diskline 62 + PD-Mag 3-2001
- 38+39 Leserstory „Die Wahnsinnshallen“
- 40 Animania
- 41 Wettbewerb
- 42 VCS Corner
- 43 ST Gametests
- 44-48 Katalog
- 49 Listings
- 50 Impressum, Vorschau

# Tipps und Tricks

## Hallo Gamefreaks!

In dieser Ausgabe habe ich wieder einmal eine ganze Menge an flotten Tipps für Euch herausgesucht und außerdem mache ich alle Rechtschreibfanatiker glücklich, denn Tipps schreibt man mit „pp“! Außerdem hat Gerd Glaß mir einen ausführlichen Tipp zu Future Nightmare geschickt mit dem dieses Spiel endlich richtig gelöst werden kann! Wenn Ihr noch ein paar Tipps auf Lager habt, schickt sie mir doch einfach mal zu, es gibt sicher noch viele Leute, die nicht alle Kniffe kennen!

Euer Sascha Röber

## FUTURE NIGHTMARE

Ein kleines aber feines Grafik und Textadventure von Andreas Kaschny, das mir viel Spielspaß bereitete, auch wenn das Spiel kein gutes Ende nimmt.

Als ich das ABBUC Sondermagazin # 29 mit der neuen PD-Liste 2001 bekam, habe ich mir unter anderen Programmen dieses Spiel (PD # 373) bestellt. Gleichzeitig durchsuchte ich älteren ATARI-Magazine nach einer Spielbeschreibung bzw. einen Lösungsweg. Fündig wurde ich dann im ATARI-Magazin 2/93, Seite 4. Dort fand ich den Lösungsweg eines nicht namentlich genannten Autors, allerdings etwas fehlerhaft und auch nicht ganz vollständig. Das gab mir besonderen Anreiz das Spiel zu spielen. Die dort abgedruckte Karte ist einwandfrei und war mir eine große Hilfe. Als das Adventure gelöst war, kam mir der Gedanke den überarbeiteten Lösungsweg im New Generation ATARI Magazin zu veröffentlichen.

Zuvor noch einen Hinweis zum Spiel: Es ist natürlich immer ratsam mit einer Sicherheitskopie zu spielen, besonders

dann, wenn man nur einen Spielstand auf dieser Diskette abspeichern kann. SAVE überschreibt ohne Warnung den alten Stand! Mit LOAD wird der zuletzt gespeicherte Spielstand wieder eingeladen. Wer verschiedene Spielstände benötigt, braucht auch einige Sicherheitskopien. Eingaben sind nur im Textmodus möglich.

Der Lösungsweg:

S, S, NIMM RADIO, UNTERSUCHE RADIO, UNTERSUCHE KASSETTE, SPIELE LIED ( LAND merken), ZERSTOERE RADIO (man erhält ein KABEL), N, W, W, UNTERSUCHE STADT, S, W, NIMM ZEITUNG, LESE ZEITUNG, O, S, UNTERSUCHE BRUECKE, (S=Tod), W, W, UNTERSUCHE HAUS, W, (UNTERSUCHE MUTANTEN=Tod), TOETE MUTANTEN, RENNE N, UNTERSUCHE FAHRSTUHL, (N=Tod), W, UNTERSUCHE TREPPE, H, (O=Tod), N, UNTERSUCHE LEICHEN, SUCHE LEICHEN, NIMM BRIEF, LESE BRIEF (WAHNSINNIGE merken), S, W, UNTERSUCHE TUER, (OEFFNE TUER=Tod), BENUTZE KABEL, S (HOFFNUNG merken), 1. Antwort: LAND, 2. Antwort: HOFFNUNG, 3. Antwort: WAHNSINNIGE ==> ENDE

Auch mit einer Komplettlösung wünsche ich noch viel Spaß, denn man braucht ja nur dann zu schmunzeln, wenn es absolut nicht weiter geht.

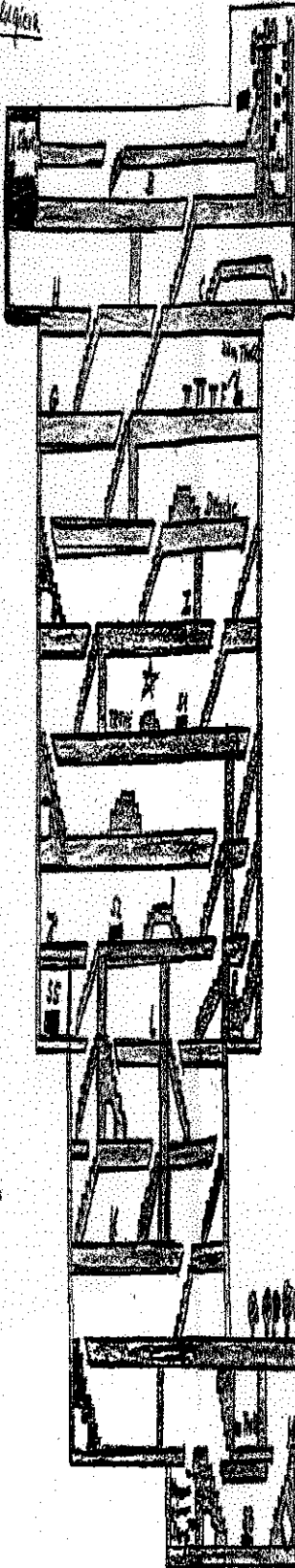
Gerd Glaß



Her mit  
Euren  
Tipps!

# Tipps und Tricks

Pfeile Volantiers



VERSUS TITAN

- A: Oeffner
- B+C: Leertaste
- D: Schild
- E: Zeit
- F: Dynamit
- G: Bier für Tiere
- H: Schild
- I: Taktkarte
- J: Brückstange
- K: Betonstein
- L: A. Schlüssel
- M: Schwanz
- N: Totenkopf
- O: Fliegenspieße
- P: Felle
- Q: Schwanz Beute
- R: Krabben
- S1-S5: Schwere

## Blue Max:

Ihr könnt unendlich Bomben abwerfen wenn Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet!

## Bang Bank:

Select + Control + Shift + P drücken bringt neue Leben!

## Ninja Commando:

Die grün blinkenden Männchen sind immun gegen alle Waffen, also Vorsicht! Das Spiel lässt sich schnell schaffen wenn man im 1.ten Level mehrfach Gegnern auf den Kopf springt. Nach 4 solchen Sprüngen erhält man eine neue Waffe. Dies kann man bis zur besten Waffe, dem MG fortsetzen und dann richtig Zunder geben! Wer es weniger dramatisch haben will kann aber auch einfach über alle Hindernisse hinwegspringen, den Gegnern ausweichen und so in kurzer Zeit das Spielende erreichen.

## Night Mission Pinball:

Um diesen Flipper etwas leichter zu machen einfach FIX als Codewort eingeben.

## Fresufi:

Control und Help drücken und dann eine der folgenden Tasten:

- N = nächster Level
- L = 100 Leben
- F = 100 Federn
- S = 100 Spikes
- M = Monster Freezen

## Laser Gates:

Möglichst weit hinten fliegen, so trifft man die Feinde am ehesten und hat genügend Zeit den Tank zu erreichen, wenn er vorn im Tunnel auftaucht.

So, das waren die Tipps dieser Ausgabe. Ein dickes Sorry geht an Andreas Magenheimer, ich habe bisher den gewünschten Amaroute-Cheat noch nicht gefunden!



Hallo Liebe Leser!

Wieder einmal darf ich Euch recht herzlich zu den News begrüßen, und ich habe auch eine ganze Menge an Neuigkeiten zusammengestellt!

FLASH - ROM-Disk, aktueller Stand der Dinge!

Vor 2 Jahren wurde auf der JHV des ABBUC die Flash - ROM-Disk vorgestellt. Für alle die mit diesem Namen nichts anfangen können, es handelt sich dabei um eine ROM-Disk die mit einem Flash-Eprom von 1 Megabyte bestückt ist. Sinn und Zweck dieser Disk ist es, das Flash-Eprom ohne einen Eprom-Brenner direkt vom Atari aus beschreiben zu können um so jederzeit die wichtigsten Programme eben in diesem Eprom zur Verfügung zu haben. Praktisch gesehen also eine Mini-Festplatte die einfach in den Modulschacht des Ataris geschoben wird und fertig. Von der Idee her toll, auch recht nützlich und von der Hardware her auch fertig, wie mir Andreas Magenheimer von der SWAT mitteilte. Es ist genug Material für den Bau von 100 Platinen vorhanden, allerdings fehlt ein brauchbares Betriebssystem. Wer glaubt ein solches Betriebssystem programmieren zu können möge sich bitte direkt an Andreas Magenheimer oder Walter Lauer wenden, dort könnt Ihr alle notwendigen Informationen über die Hardware bekommen. Es wäre wirklich schade, wenn diese tolle Idee für immer von der Bildfläche verschwinden würde, nur weil niemand die erforderliche Software zustande gebracht hat! Leider kann ich hier nicht weiterhelfen oder gar die Programmierung übernehmen, ich bin in Assembler nicht gut genug!

WASEO – Neue Bilder-CD ROM:

Thorsten Helbing hat mal wieder zugeschlagen und präsentiert uns mit der ATARI HISTORY ROM VOLUME II eine wirklich eindrucksvolle Bildersammlung rund um ATARI. Neben vielen Bildern zu Hard und Software gibt es auch einige nette Bilder von den JHV's 1999 und 2000 zu sehen. Das Ganze wird mit einem wirklich gelungenen Menüsystem präsentiert und wer Lust hat kann sich die Bilder als Slideshow mit Original Atari-Musik anzeigen lassen. Diese wirklich gute CD-ROM gibt es nur direkt bei Thorsten Helbing, Hopfenhellerstr. 5 , 37445 Walkenried zum Superpreis von nur 8.-DM plus Versand!

WASEO's neue Audio-CD

Auch für die Ohren hat Thorsten Helbing wieder etwas zusammengestellt, nämlich eine neue Audio-CD mit dem Klangvollen Namen „Der Super ATARI-Soundmix“. Auf dieser CD findet man 20 tolle Sounds die hauptsächlich aus diversen Polengames und Demos wie etwas Rockman, Hans Kloss , Hydraulic und der Strange Mountains Demo stammen. Die CD ist wie bei WASEO üblich in bester Stereo-Qualität aufgenommen worden und besitzt auch ein sehenswertes Cover. Auch diese CD gibt es nur direkt bei WASEO zum Preis von etwa 15.-DM plus Versand.

Schwere Zeiten für neue Hardware:

Wer Probleme mit seiner Speedy 1050 oder der Megaram hat und dringend Ersatz braucht muss sich in Zukunft wohl mit



Die Bestelladresse lautet:  
 Andreas Magenheimer  
 Ernst-Ludwig Str. 84  
 55232 Alzey

Schreibersgrün 2002

Trotz der geringen Besucherzahl von nur etwa 30 hatten Atarianern bei der Messe 2001 soll es auch 2002 wieder eine kleine Messe in Schreibersgrün geben. Der Termin ist der 16.3.2002 ab 11 Uhr.

ABBUC JHV 2002

Dieser Termin steht schon: Am 26.10.2002 wird die 17. JHV des ABBUC wie immer im Bürgerhaus Süd in Herthen stattfinden (jetzt kann keiner sagen er hätte es nicht früh genug gewusst!).

Unterstützung für Foundation Two

Sicher habt Ihr schon alle etwas von Foundation Two oder Thorsten Butschke gehört. In den letzten Jahren hatte unser Atari ihm so einiges zu verdanken, nicht nur tolle Spiele wie etwa Milligreen und einen endlosen Strom Testberichte im XLE-Mag, nein, Foundation Two hat sich auch sehr stark für die Organisation einiger Atari-Events eingesetzt wie etwa die Unconventional oder auch die After Fight Party. Da bei diesen Treffs auch meistens ein wenig programmiert wurde und so auch neue Progies für den Atari entstehen habe ich mit Thorsten Butschke auf der JHV 2001 ein kleines Abkommen getroffen. Der PD-World-Versand bekommt über alle Treffen Infos und Berichte, dafür stelle ich Sachpreise für die auf den Treffen steigenden Wettbewerbe! Auf gute Zusammenarbeit!

einem Gerät aus 2. Hand begnügen, denn wie Floppydoc Erhard Pütz auf der JHV 2001 verkündete sind diese Geräte jetzt auch beim ABBUC ausverkauft! Den 25 K BIBO-MON gibt es noch auf Anfrage, allerdings auch wohl nicht mehr lange! Es wäre also für alle interessierten an der Zeit zuzuschlagen! Es ist zumindest vorerst auch keine weitere Neuauflage der Hardware geplant.

Anime FAnstastic CD-ROM NR. 2

Noch rechtzeitig zur JHV 2001 wurde die zweite Anime-CD-ROM des PD-World Versandfertig. Alles hierüber kommt Ihr in den Neuvorstellungen lesen!

XLE-Mag hört auf!

Andreas Magenheimer stellt mit der 12. Ausgabe sein meiner Meinung nach unschlagbares Disk-Mag ein. Trotz des gewaltigen Textanteils, der wirklich aktuellen News und Informationen rund um alle Atari's die in diesem Disk-Mag zu finden waren hat es sich leider nicht durchsetzen können, wie eine Stammleserschaft von nur etwa 20 Atarianern bewußt. Ehrlich gesagt finde ich es sehr traurig das ein so gutes und mit viel Liebe und Arbeit erstelltes Magazin verschwindet, weil mal wieder viele Leute der Meinung waren das 5 DM pro Ausgabe zu viel seien. Ganz umsonst geht so etwas halt nicht, das Ergebnis sieht man ja jetzt darin, das wieder einmal ein Magazin aufgegeben wird. Zum Glück bleibt uns Andreas aber noch erhalten, denn Er hat mir versprochen das NGAM auch weiterhin mit zu unterstützen! Alle Ausgaben des XLE-Mags können bei Andreas Magenheimer noch nachbestellt werden.



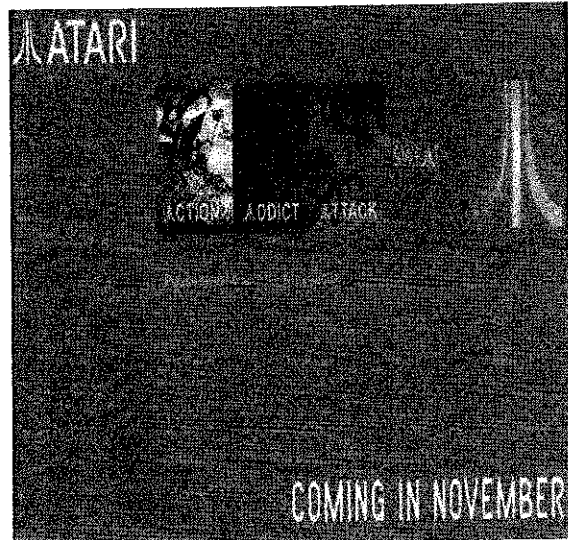
Von Alexander Klinner bekam ich diese neuen Infos von ATARI!

Auf der Homepage von ATARI, <http://www.atari.com> werden drei neue Spiele unter dem ATARI-Logo vorgestellt. Es handelt sich dabei um die Spiele SPLASHDOWN (Ein Jetski-Rennspiel), TRANSWORLD SURF (klarer Fall ein Surf-Spiel!) und MX RIDER (ein knallhartes Motorcross-Spiel). Alle Spiele werden von Infogrames entwickelt, die ja bekanntermaßen ATARI aufgekauft haben. Derzeit arbeitet man fieberhaft an der Fertigstellung der Playstation 2 Versionen dieser Games.



Von MX Rider kann man sich neben Screenshots auch eine 2 Level Demoversion Downloaden, die anderen Spiele werden mit Screenshots und Quicktime-Videos zum Download vorgestellt.

Offenbar ist unser gutes, altes ATARI-Logo auch heute noch bekannt genug um als Werbeträger zu dienen. Auch wenn es



wohl leider keine Neuerscheinungen für ein direktes ATARI-Gerät mehr geben wird ist ATARI noch nicht Tot, dieses Logo wird der Computerwelt noch lange erhalten bleiben und ich hoffe, das sich die Jungs und Mädels von Infogrames mächtig ins Zeug legen um dem ATARI-Logo gerecht zu werden!

Soviel also zu den News für diese Ausgabe. Wie Ihr besonders an dieser Seite sehen könnt birgt auch das Internet eine ganze Menge an tollen Neuigkeiten rund um unseren ATARI. Da ich aber leider keinen Zugriff auf diese Daten habe suche ich nun jemanden, der sich dazu bereit erklären könnte mir einmal alle 2 Monate die neuesten Infos und Gerüchte aus dem Netz zu filtern, vorzugsweise mit ein paar netten Grafiken wie Alexander das hier getan hat! Wenn also da draußen jemand einen Internet-Zugang, ein wenig Zeit und etwas Druckerpapier oder eine Disk für das NGAM übrig hat, würde ich mich sehr freuen wenn sich dieser Jemand mal mit mir in Verbindung setzen würde! Bis dahin wünsche ich Euch viel Spaß mit Eurem ATARI!

Sascha Röber

# Kommunikationsecke

Hallo Leute!

Wieder einmal darf ich Euch recht herzlich zur Kommunikationsecke hier im NGAM begrüßen. In letzter Zeit hat sich ja leider nicht mehr all zu viel aufregendes im Atari-Land getan, wie der Bericht von der JHV ja auch beweist, aber trotzdem haben wir auch diesmal wieder ein paar neue Leserbriefe bekommen. Fangen wir doch gleich einmal mit dem Leserbrief unseres Romanautoren Glenn Morton an!

Hallo Sascha, hallo liebe NGAM Leser.

Ich habe mich sehr darüber gefreut das meine letzte Geschichte „Lebendig begraben“ so schnell veröffentlicht wurde und habe deshalb auch meine neueste Story beigelegt, vielleicht gefällt sie Euch ja!

Ich fände es wirklich toll wenn Du es schaffen würdest Starriders II zu einem Roman zusammenzufassen, das Spiel hat mir immer sehr gut gefallen und eine packende SF-Story wäre ja mal etwas anderes! Ich persönlich bin eher ein reiner Horror-Autor, deshalb würde ich diese Geschichte wohl nicht so gut hinbekommen wie sie sein müsste.

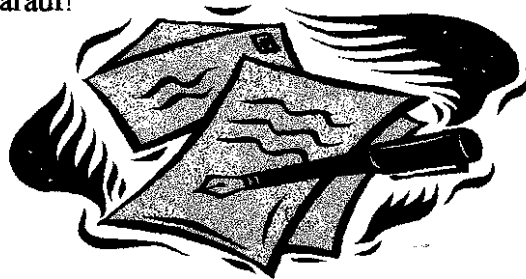
Soweit dazu. Nun noch ein paar Worte zum NGAM. Ich bin der Meinung das es von Ausgabe zu Ausgabe besser geworden ist und ich würde mich riesig freuen wenn es noch ein paar Jahre weiterleben würde. Vielleicht solltest Du auch noch ein wenig mehr Werbung dafür machen, im ABBUC-Mag wäre das doch bestimmt recht Sinnvoll, oder?

Ich verabschiede mich für dieses mal , Du hörst aber bald wieder von mir, mir schwebt schon wieder eine neue Geschichte im Kopf herum!

Bis dann, Dein Glenn Morton!

Erst einmal vielen Dank an Dich Glenn, die neue Geschichte ist ja echt harter

Tobak! Was die Starriders II Story angeht, ja, ich schätze ich werde es in diesem Winter mal versuchen, aber ich kann nicht sagen wann diese Geschichte fertig wird (und auch nicht ob sie so gut wird wie ich sie gerne hätte!). Versuch macht klug sag' ich da nur! Auf der JHV in Herten hatte ich diesmal das Glück Michael Berg persönlich kennen zu lernen und er machte mir Hoffnungen auf eine Romanfortsetzung von „Im Land des Schreckens!“ Ich bin schon sehr gespannt darauf!



Was die Werbung angeht, ja, ich muss zugeben das meine Zusammenarbeit mit dem ABBUC nun wirklich nicht die beste ist und das liegt in der Hauptsache an mir, nicht am ABBUC. Ich habe es bisher so gut wie nie mal geschafft einen Text für den ABBUC zu schreiben , aber ich werde in nächster Zeit versuchen daran etwas zu ändern. Ob sich unser Mag noch „einige Jahre“ halten kann ist sicherlich fraglich, aber für 2002 sehe ich keine Probleme!

Ich habe Foundation Two auf der JHV ein wenig Unterstützung in Form von Sponsoring der verschiedenen Wettbewerbe die beispielsweise auf der Unconventional stattfinden versprochen. So etwas sollte als Werbung schon irgendwie nützlich sein, mal sehen was sich daraus ergibt! Auf jeden Fall bin ich jetzt schon mal sehr auf Deine neue Geschichte gespannt, mal sehen ob Du uns noch mehr zum Gruseln bringen kannst als dieses mal.

Soviel also zu diesem Brief. Der nächste stammt mal wieder von Enno Gehrke!



# Kommunikationsecke

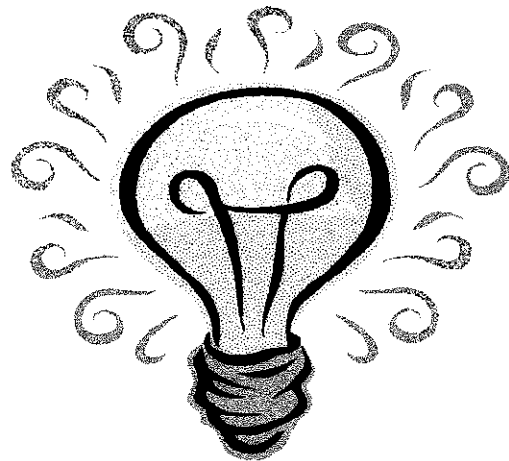
Hallo Sascha!

Wie schon fast immer will ich auch diesmal wieder ein wenig von meinem Senf zur Kommunikationsecke beisteuern. Ich habe mir mal durch den Kopf gehen lassen was Andreas Magenheimer letztes mal über die Disk Line geschrieben hat und ich muss zugeben das er nicht ganz unrecht hat. Die Software ist lange nicht mehr so gut wie sie das mal war und ich habe auch langsam genug Samples und brauche eigentlich keine mehr. Die Disk Line jetzt aber mit PD-Software voll zu stopfen erscheint mir aber auch nicht der rechte Weg zu sein, schließlich haben wir schon das PD-Mag! Vielleicht solltest Du mal darüber nachdenken ob man die Software nicht hin und wieder mal mit einem kommerziellen Programm aus dem PPP-Angebot aufstocken könnte, das würde der Disk Line wieder viel mehr Reiz und auch (natürlich) einen höheren Gegenwert geben. Die Idee mit dem Levelwettbewerb ist recht gut und ich werde mal sehen ob ich da nicht auch ein wenig zustande kriege, schließlich braucht man dafür ja nicht programmieren können, da hapert es bei mir immer noch ziemlich dran! So, nun noch zum Wettbewerb. Ich habe da eine Idee die vielleicht noch ein paar Ergebnisse einbringt! Wie wäre es denn, wenn Du die Leute mal etwas Rund um den Atari machen lässt, wie etwa eine Audio-CD, eine Datensammlung oder meinetwegen einen Atari-Kalender? Es gibt viele Sachen die man machen kann ohne zu programmieren, damit fällt dann die beliebte „ich kann das nicht“ Ausrede wohl ins Wasser. In diesem Sinne wünsche ich Dir weiter frohes Schaffen am NGAM, ein frohes Fest und lass Dir meine Ideen mal durch den Kopf gehen.

Enno Gehrke

Aha, diesmal war es wohl eher mediumscharfer Senf und nicht so eine scharfe Mischung wie beim letzten mal!

Die Software der Disk Line hat sich durch den Levelwettbewerb schon ganz nett verbessert (Dank an Andreas Magenheimer!), aber grundsätzlich spricht nichts dagegen auch mal ein kommerzielles PPP-Produkt mit auf die Disk Line zu packen wenn dies wegen Softwaremangel von Nöten ist. Leider stellt sich hier immer die Frage welches Programm man nehmen soll, da die meisten Leser schon lange PPP-Kunden sind und auch die meisten dieser Programme schon besitzen! Ich werde mal mit Thorsten Helbing darüber reden und dann sehen wir mal weiter, versprochen. Vielleicht bringt uns der neue Wettbewerb ja auch wieder Disk-Line Futter, dann wäre das Thema eh vom Tisch! (Hoffen darf man ja, oder?) Da wir schon beim Wettbewerb sind, das ist eine gute Idee



von Dir! Also gut, gebongt, CD-Roms, Audio CD's und alles andere rund um den Atari sind mit zugelassen! (Lest unbedingt den Text zum Wettbewerb!) Wie man sieht lasse ich mir gute Ideen stets durch den Kopf gehen! Aber halt mal, ein Atari Kalender? Hm, der sollte dann wohl schon für 2003 sein, die meisten werden schon einen für 2002 in der Ecke liegen haben und bis so etwas fertig ist und hier bei mir eintrifft geht sicher auch einige Zeit ins Land, ganz zu Schweigen von der Zeit die es braucht bis der Wettbewerb vorbei ist.

# Kommunikationsecke

Also, wer einen Kalender machen will, bitte für 2003! So, weiter geht es mit einem Brief von Joachim Peter Weber.

Sehr geehrter Herr Röber, leider muss ich mich aus zeitlichen Gründen von der „8-Bit-Atari-Szene“ verabschieden. Und deshalb möchte ich auch das ATARI-Magazin zum Ende des Jahres kündigen.

Es fällt mir sehr, sehr schwer, da ich ja eigentlich meinen beruflichen Werdegang zum großen Teil dem 8-Bitter zu verdanken habe. Aber selbst in der Freizeit bin ich leider durch betriebliche Aufgaben sehr stark ausgelastet. Diesen Entschluss schiebe ich nun schon lange Zeit vor mir her, aber jetzt muss ich mich doch zum Ausstieg bekennen.

Ihnen möchte ich meinen herzlichen Dank dafür aussprechen, dass Sie noch mal das ATARI-Magazin auf einen neuen Kurs gebracht haben, was ja sicherlich sehr viel Idealismus abverlangt hat.

Abschließend habe ich noch zwei Fragen:

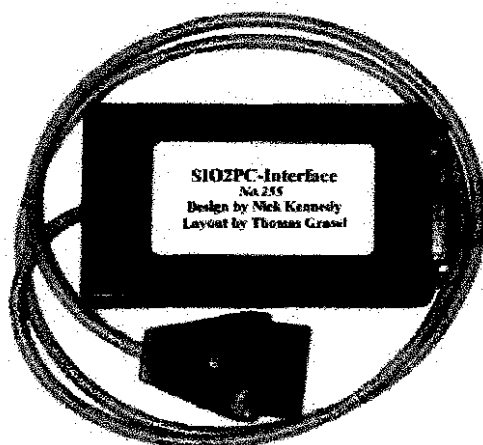
1. Gerne würde ich eine Reihe von Spielen auf den PC übertragen. Geht so etwas vielleicht mit einem Emulationsprogramm? Sollte das so gehen, bitte geben sie mir einige Tipps zur Soft und evtl. auch Hardware mit Hinweisen zu „Wie wird es gemacht“!

2. Und, wäre es möglich, mal eine Annonce ins ATARI-Magazin zu setzen? Ich habe sehr viel Hardware, Software und Literatur, die ich gerne abgeben würde. Ich muss nur Listen zusammenstellen, und das kann leider dauern. Vielleicht im Frühjahr 2002. Auch, wenn ich dann kein Mitglied mehr bin?

Nochmals ein großes Dankeschön und ganz herzlich Grüße!!

Joachim Peter Weber

Ich finde es immer wieder schade wenn User sich dazu entschließen den Atari aufzugeben, aber das ist nun mal der Lauf der Dinge. Immerhin wollen sie den ATARI ja noch nicht ganz abschreiben, ein Teil davon soll ja am PC weiterleben! Und so komme ich auch gleich zur ersten Frage: Ja, man kann den Atari am PC Emulieren, das klappt sogar recht gut. Es gibt verschiedene Emulatoren die eigentlich alle recht gut laufen, auch wenn der ein- oder andere mal nicht alle Programme fehlerfrei hibekommt. Eine ganz nette Auswahl dieser Emulatoren finden sie auf der ATARI-POOL DISK Two, einer Doppel-CD-ROM die beim ABBUC vertrieben wird und auf der sich neben den Emulatoren auch gleich die Inhalte vieler tausend! Atari 8-Bit PD-Disketten befinden, darunter auch unheimlich viele Spiele. Um eigene Programme auf den PC zu übertragen würde ich das SIO to PC Interface von der ABBUC-Regionalgruppe RAF empfehlen. Dieses Interface bietet eine einfache Direktverbindung vom Atari zum PC und wird komplett mit Software und Anleitung geliefert.



Zur zweiten Frage:

Natürlich kann man auch noch Anzeigen aufgeben wenn man kein Abonnent des NGAM mehr ist! Ich hoffe diese Informationen helfen ein wenig weiter!

# Kommunikationsecke

So, und munter geht es weiter mit einem kleinen Brief von Sacha Hofer aus der schönen Schweiz!

Hallo Sascha,  
durch verschiedene Vorkommnisse war es mir leider nicht möglich, auch die Atari Classic für diese Ausgabe fertigzustellen. Bezüglich dem Leserbrief in der letzten Ausgabe möchte ich noch folgendes dazu sagen. Es ist mir klar, dass vor allem in der Atari Classic Rubrik vieles bekanntes wiederholt wird. Für einen Teil von uns gibt es kaum noch wirklich etwas neues. Ich denke aber, dass es immer wieder nett ist, ein wenig Geschichte zu vermitteln. Und das man mittlerweile fast alles im Internet nachlesen kann, ist auch klar. Jedoch haben noch lange nicht alle Leser einen Internet Anschluss und die meisten Seiten sind in Englischer Sprache, was für einige Leser sicher auch noch eine kleine Hürde darstellt. Betreffend der Kolumne: es ist natürlich Geschmacksache. Ich werde versuchen, wieder ein wenig mehr das Thema Atari einzubinden.

Ich wünsche allen frohe Weihnachtszeit und viel Erfolg im neuen Jahr.

Lieber Gruss, Sacha Hofer

Schon schade das es diesmal mit der ATARI-Classics Rubrik nichts mehr wird, aber ich bin sicher das Sacha uns in der nächsten Ausgabe wieder mit ein paar Infos aus alten Zeiten versorgen wird! Das lange noch nicht alle ins Internet können beweißt ja wohl Euer Herausgeber, denn wie bekannt habe ich ja auch keinen Anschluß und vorerst auch keine Möglichkeit einen bezahlbaren zu bekommen, Internet per Handy ist halt nur etwas für Top-Manager und nicht für den Durchschnitts-Atarianer! Was die Kolumne betrifft, man kann halt nicht immer etwas mit Witz und ein wenig Biss

schreiben das halbwegs aktuell sein soll und sich mit Atari beschäftigt, das dürfte klar sein. Mir hat die Kolumne bisher immer recht gut gefallen, mal sehen was sie uns in Zukunft noch alles bringen wird! Allerdings bist Du auf eine Frage aus der letzten Ausgabe nicht eingegangen, was wird aus der KI-Serie, werden wir mal eine Fortsetzung davon bekommen?



Soviel also zu diesem Brief, weiter geht es mit einem Brief von Alexander Kliner.

Hallo,  
habe zufällig eben mal wieder auf der Homepage von ATARI, <http://www.atari.com>, vorbeigeschaut – und ganz zu meinem Erstaunen festgestellt, dass sich hier tatsächlich was tut.

So werden offenbar drei neue Spiele unter dem bekannten Fuji-Logo vertrieben. Ich habe die Info-Seiten einfach mal ausgedruckt und lege sie diesem Brief bei. Vielleicht kannst Du ja eine entsprechende Mitteilung im Magazin machen – als ATARIaner möchte man ja immer noch über „seine“ Firma Bescheid wissen.

Ich kam erst vor kurzem zum Lesen des ATARI Magazines vom ? (tja, leider kein Datum auf der Ausgabe 3-2001) und stieß dort auf den Leserbrief von Andreas Magenheimer, in welchem es um weitere Berichte über künstliche Intelligenz geht. Dort fragte er unter anderem an, ob man

# Kommunikationsecke

nicht die Entwicklung heutiger KI mal darstellen könnte. Nun bin ich zwar kein KI Experte, kann aber evtl. ein wenig über SONY's Roboterhund aibo berichten. Falls dies Dein Interesse fände, bitte eine kurze Nachricht.

So long und mit freundlichen Grüßen,  
Alexander Kliner

Na, das sind doch mal sehr positive Nachrichten! Ich habe Dein Material zu einer Extraseite in den News verarbeitet und möchte mich recht herzlich dafür bei Dir bedanken! Auch wenn diese neuen Spiele wohl nur für die Play Station erscheinen werden ist es doch immerhin noch nett, das es auch weiterhin Produkte mit dem ATARI-Logo gibt. Was ein Datum auf dem Magazin angeht, wenn Ihr so etwas wollt, O.K., ab der nächsten Ausgabe wird auch ein kleiner Datumseintrag ins Vorwort gesetzt! Einen Bericht über den aibo von SONY würden sicher gerne viele Leute lesen, also wäre es toll wenn Du darüber etwas schreiben könntest. Wir haben im Magazin immer Platz genug um neue Texte mit einzubinden, also braucht sich niemand der sich beteiligen möchte zurück zu halten!

Soweit dazu, weiter geht es mit einem kurzen Brief von Thorsten Helbing!

Hallo Sascha!

Wie telefonisch besprochen kommen hier die Beiträge für das neue NGAM. Entschuldige dass es etwas gedauert hat, aber ich denke, der Bericht über die ABBUC-JHV wird das wieder geradebiegen. Ich habe auch den Vorspann der DISK-LINE neu geschrieben (natürlich steht es jedem Leser frei, Verbesserungen daran vorzunehmen, denn da er in Basic programmiert wurde, ist das leicht möglich) und auch das Logo vom Verlag Rätz wirst Du ab dieser Ausgabe nicht

mehr finden. Außerdem hoffe ich natürlich, dass die Diskette diesmal keine Schwierigkeiten beim kopieren macht, ich habe ja extra eine ganz neue genommen und keine gebrauchte, also sollte es klappen.

Übrigens: Was ist für Dich eigentlich das beste Musikstück, das je für den ATARI XL/XE komponiert wurde? Bei mir ist das PROBLEM JASIA, das höre ich mir sogar heute noch gern auf dem Weg zur Arbeit an. Es ist schon genial, was so mit diesem Rechner auf die Beine gestellt wurde!

Hoffentlich wird die Winterzeit auch wieder mehr Beiträge zum Wettbewerb, für die DISK-LINE und das NGAM bringen. Ändert sich bei Dir eigentlich was wegen der Euro-Umstellung?

Also dann, ich wünsche Dir und den Lesern ein schönes Weihnachtsfest und einen guten Übergang ins neue Jahr. Möge die ATARI-Macht immer mit uns sein!

Good Bye, Thorsten Helbing

Jetzt heißt es wieder einmal Danke für die ganze Batterie toller Texte und die neue DISK-LINE!

Bei der Disk hat diesmal alles so weit gut geklappt und die neue Aufmachung gefällt mir ganz gut! Was die Frage nach meinem Lieblings ATARI-Song angeht, ich mag den „Das Omen“ Song recht gerne, die Umsetzung von Roxettes „Joyride“ in der gleichnamigen Demo finde ich genial aber als reinen ATARI-Song setzt ich die Titelmelodie von WARHAWK ganz oben auf meine Liste! Wie es mit den Wettbewerben weitergeht wird sich ja bald zeigen, ich hoffe auch das bald wieder neuen Einsendungen eintreffen, mal sehen. Zum Thema Euro habe ich ja einen kleinen Extrazettel mit ins Magazin gelegt, aber im großen und ganzen ändert sich nix, die Abopreise bleiben alle gleich, nur halt in Euro umgerechnet!

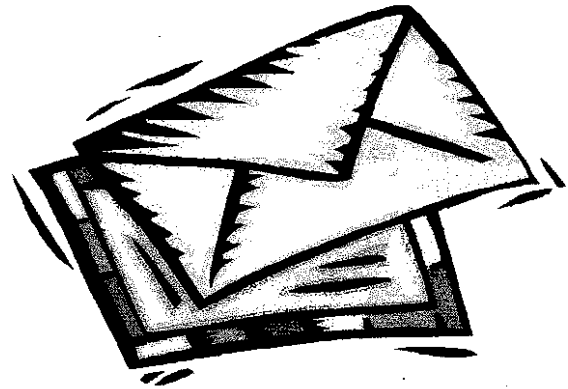
# Kommunikationsecke

So, dann ist es jetzt schon wieder Zeit für den letzten Brief der Ausgabe, der diesmal von Markus Altmann stammt.

Lieber Sascha,  
ich habe bei Dir ein AM-Abo mit PD- und Diskline – Abo, habe aber jetzt meine ABO-Nr. nicht zur Hand. Kurz, es geht darum, dass ich eigentlich keine Zeit finde mich eingehend mit dem Magazin und der Software zu beschäftigen. Nun, ich will jetzt nicht alles kündigen, nein, ich will dennoch den Kontakt aufrecht erhalten. Ich möchte für die Zukunft jedoch nur noch das AM beziehen, ohne Software, obwohl ich zum Lesen des AM eigentlich auch nicht mehr komme. Gleichzeitig möchte ich Dir meine Bewunderung und meinen Dank aussprechen, dass Du neben deiner beruflichen Tätigkeit die Zeit hast, so ein tolles Magazin auf die Beine zu stellen. Ich bin zuversichtlich – immer wieder – dass ich einmal ein paar ruhige Momente finde, um sogar einen Artikel für das AM zu schreiben – mir schwebt da ein bisschen Bildverarbeitung vor. Ich hoffe, dass diese Mitteilung zur Änderung meines Abo-Status Dich nicht zu spät erreicht. Für eine Bestätigung meines Anliegens wäre ich Dir dankbar. Du kannst mir dazu einfach auch eine E-Mail schicken. Viele Grüße,  
Markus Altmann

Es ist schon schade das wir Computer-Kids von damals inzwischen schon fast alle Erwachsene sind und durch Arbeit, Familie oder was auch immer viel zu wenig Zeit für unseren ATARI haben. Wenn Du es aber wirklich mal schaffen solltest einen Bericht für das AM zu schreiben wäre das eine tolle Sache. Da die automatische ABO-Verlängerung letztes Jahr im Chaos endete möchte ich Dich und alle anderen Leser Bitten den beiliegenden Abozettel auszufüllen und an mich zurück zu schicken! Damit dürfte klar sein das Dein

Abo nach Deinen Wünschen geändert wird! Eine E-Mail kann ich leider nicht verschicken, da ich ja bekannter Weise als Schausteller immer auf Achse bin und daher auch keinen Netzzugang habe. Ich hoffe, der Brief hat es auch getan!



Damit sind wir am Ende der Kommunikationsecke angelangt. Weiter geht es mit einer Stellungnahme von Thorsten Helbing zur Zukunft der Diskline. Danach folgt ein Bericht zur ABBUC JHV 2001 und im Anschluss zwei Texte über den Best of Show Wettbewerb der JHV und das Multijoy 8 Interface. Diese Texte stammen von Harry Reminder der diese per E-Mail an Andreas Magenheimer schickte mit der Bitte, sie mir bei Zeiten zukommen zu lassen. Gut, ist auch ein Weg Kontakt mit mir aufzunehmen aber ein wenig einfacher wäre es vielleicht, wenn Du in Zukunft eine Disk direkt an mich schicken würdest! Diese Bitte möchte ich zum Schluss noch an alle richten: Wenn Ihr einen PC habt und einen Beitrag zum Magazin leisten wollt, dann schreibt Eure Texte doch bitte in einem WORD-kompatiblen Format und schickt sie auf Disk bis zum 1.3.2002 an die bekannte Adresse:  
New Generation ATARI Magazin  
Bruch 101  
49635 Badbergen

Euer Sascha Röber

# ATARI

## Quo vadis DISK-LINE?

Andreas Magenheimer hat ja im letzten Magazin einiges zu diesem Diskettenmagazin geschrieben und dazu habe ich einiges zu sagen. Zunächst mal stimmt es, daß auch nach 2 Jahren immer noch der 256-Farben-Viewer von Raimund Altmayer publiziert wird. Das hat zwei Gründe: Erstens sind die 256-Farben-Bilder relativ groß, der Viewer (da in Turbo-Basic geschrieben und immer das Runtime-Modul benötigend) ebenso, daher lassen sich nicht viele pro Ausgabe unterbringen und so muß das ganze portionsweise erscheinen. Und zweitens ist er dank der Nulleinsendungen im Bereich Grafik (und leider nicht nur da) auch ein guter Beitrag für eine Grafikdemo. Wem das nicht gefällt, der kann ja gern selbst eine kleine Grafikdemo programmieren oder, falls er des Programmierens nicht mächtig ist, Bilder zeichnen und sie mir schicken, ich könnte dann eine kleine Bildershow daraus machen (ich habe das mehrmals in den Werbetexten zur DISK-LINE angeregt und abgesehen von den löblichen Ausnahmen Raimund Altmayers und Steffen Schneidenbachs, die vor Urzeiten Titelbilder für das Magazin eingeschickt hatten, welche dann auch veröffentlicht wurden) hat leider nie jemand darauf reagiert – dabei ist das Zeichnen von Bildern nun wirklich nicht so schwer, und wem es trotzdem zu schwer ist, der könnte sich ja mal einen PD-Titelbildgenerator besorgen, er müßte halt nur mal bei Sascha nachfragen. Ehrlich gesagt finde ich die Kritik von Andreas Magenheimer etwas seltsam. Auf der einen Seite kündigt er erstmal das DISK-LINE-Abo wegen Desinteresse, dann bestellt er es sich neu, stellt fest, daß auch er nichts am Softwaremangel ändern kann, wundert sich dann, daß immer noch so viele Leute die DISK-LINE abonnieren und vermutet schließlich, daß sie (nur noch) als Leerdisk benutzt wird. Ehrlich gesagt finde ich eine solche Aussage schon reichlich zynisch. Man kann doch nicht auf der einen Seite über Jahre nichts beitragen und dann an der Qualität herummäkeln, denn genau deswegen sind so viele gute Papier- und Diskettenmagazine vom Markt verschwunden. Was er außerdem dabei vergißt: Als Magazinredakteur war ich immer bemüht, eine möglichst große Anzahl von Programmen aus verschiedenen Bereichen mit in eine Ausgabe zu packen, so daß von jedem Bereich (Anwendung, Spiele, Demos, Musik) immer mindestens ein Programm vorhanden und somit für alle was dabei ist, und diese Programme sollten nicht nur möglichst neu, sondern bisher noch in keinem Magazin davor erschienen sein – und das auch seit den Zeiten, in denen keine Einsendungen mehr kommen (und die sind schon ziemlich lang). Daß dies eine ziemliche Herausforderung ist, der man nicht mal eben so mit irgendwelchen Programmen von irgendwoher gerecht werden kann, versteht sich wohl von selbst. Und wenn ich nichts fand, habe ich eben kurzerhand selbst etwas

# ATARI

programmiert und damit zum Magazininhalt beigetragen. Und auch die Anleitungen für die Programme sind so verfaßt, daß man mit der Software möglichst schnell was anfangen kann, ohne erst einen Grundkurs EDV belegen zu müssen.

Solange es noch Unterstützung gab für die DISK-LINE, zumindest zeitweise, hat all das auch wunderbar geklappt. Wenn aber über Jahre keine Einsendungen kommen, dann wird es unmöglich, denn ich kann nunmal nicht alles selber machen, außerdem sollte die DISK-LINE ja ein Magazin von Lesern für Leser sein und nicht von WASEO für andere.

Zum Thema neues Konzept: Andreas hat schon recht, ein neues Konzept für die DISK-LINE ist sicher lohnend – aber es gibt bereits eins! Sascha hatte es ja damit geändert, daß er in Zukunft alle Beiträge vom Programmierwettbewerb auf die DISK-LINE bringen wollte. Bedauerlicherweise kam diese gute Idee nicht zum Tragen, da für Wettbewerbe inzwischen auch keine Einsendungen mehr kommen, trotz Verlängerungen und attraktiver Preise. Tja, von nix kommt nunmal nix, und das scheint wohl noch nicht deutlich genug zu sein. Die Denkweise “Naja, Sascha und die anderen machen das schon” ist vermutlich weiter verbreitet als man annimmt. Anders ist nämlich das Desinteresse trotz Saschas Bemühungen und meiner Aufrufe nicht zu erklären. So kommt es auch, daß die einzigen, die heute noch aktiv für die DISK-LINE etwas tun, genau zwei Personen sind – Sascha und ich. Trotzdem: Was sollte das Zusammenlegen der DISK-LINE mit dem PD-Mag bringen? Noch weniger Vielfalt? Noch weniger Anregung, aktiv was mit dem XL/XE zu tun? Noch weniger Neugierde auf den Magazininhalt? Und der letzte macht dann das Licht aus?

Es ist daher schon lobenswert von Andreas, daß er mit neuen Levels für neuen Magazininhalt sorgen will, und diese Levels werde ich gern in den nächsten Ausgaben veröffentlichen. Ansonsten muß man sich halt damit zufriedengeben, daß der restliche Inhalt mit PD-Programmen und vielleicht mal eins von mir (sofern es meine knappe Zeit erlaubt) gefüllt wird. Wem das nicht gefällt, der kann es ja gern ändern und mal wieder was für die DISK-LINE einschicken. Ich kann es nur nochmal betonen: Von nix kommt nix - da sollte man mal drüber nachdenken!

Mit ATARIanischen Grüßen

Thorsten Helbing (WASEO)

# ATARI

## Die ABBUC-Jahreshauptversammlung 2001

Am 27. Oktober war es wieder soweit: Die erste ABBUC-Jahreshauptversammlung (kurz JHV) im neuen Jahrtausend fand wieder im großen Saal des Bürgerhaus in Herten statt. Trotz schlechten Wetters kamen die meisten Teilnehmer guter Laune an und bauten zwischen 9 und 11 Uhr ihre Stände auf. Emsig wurden Kisten und Kästen hin- und hergetragen, ausgepackt und aufgestellt, was das Zeug hielt. Schon zu diesem Zeitpunkt konnte man unübersehbar feststellen, daß einige ATARI-Größen wieder mit dabei waren, z. B. Sijmon Schouten aus den Niederlanden, Sascha Röber und auch WASEO, die gleich von Anfang an gleich zwei Tische für ihr Angebot in Anspruch nahmen. Auch der große Vorsitzende Wolfgang Burger war sehr beschäftigt, er begrüßte die Teilnehmer, organisierte Tische und Kabel und bereitete das Podium vor, das sich im Gegensatz zu den Jahren zuvor nicht am Saalende, sondern direkt in der Mitte befand. Das emsige Treiben fand um kurz nach 11:00 Uhr sein Ende, als Wolfgang die Teilnehmer dazu aufrief, ihre Sitzplätze einzunehmen, damit er mit dem Jahresbericht anfangen konnte.



Alle Teilnehmer auf ihren Plätzen

Eine der spannendsten Nachrichten gab er gleich am Anfang bekannt, so hat der ABBUC nach wie vor ca. 470 Mitglieder, wobei die meisten Austritte durch Eintritte der Leute aufgefangen werden konnten, die durch das Internet auf den Club gestossen sind. Wie allgemein auch in der ATARI-Welt bekannt, war die Website ATARI-COMPUTER.DE überraschend geschlossen und das sogar noch ohne Benachrichtigung der dortigen Homepagebesitzer, wovon der ABBUC einer war. Nach einem provisorischen Wechsel bei einem anderen Betreiber werden die ABBUC-Internetseiten jetzt bei Strato gehostet, wobei sogar für ABBUC-Mitglieder die Möglichkeit haben, sich eine eMail-Adresse zu besorgen. Außerdem ist eine Art Community mit im Paket, so daß sich das Thema Microsoft-Community, das letzte Jahr zu heftigen Diskussionen geführt hatte, erledigt hatte. Leider mußte sich Wolfgang nebenbei auch über eine gewisse Inaktivität der User beklagen, denn einmal war es vorgekommen, daß zu einem Magazin kein einziges Titelbild eingesendet worden war und er deshalb zu einer Notlösung greifen mußte. Nachdem er noch über ein paar andere Ereignisse berichtet hatte, wurde der Kassenbericht verlesen, wobei der ABBUC diesmal sogar noch etwas mehr Kassenbestand hatte als letztes Jahr und nach Feststellung der Korrektheit wurde der Vorstand entlastet.



Jetzt kamen die Regionalgruppen an die Reihe, und hier ergab sich ein trauriges Bild: Die meisten hatten nichts zu vermelden, weder Projekte noch sonstige Aktivitäten. Es gab lediglich zwei Ausnahmen: Die Frankfurter Regionalgruppe RAF hatte ein MIDI-Keyboard-Interface gebastelt und konnte es auf dieser JHV vorführen. Außerdem waren sie noch an der Schreiersgrün-Messe beteiligt, von der später noch ein Videofilm gezeigt wurde, der Wolfgang's Aussage nach nur 10 Minuten dauern sollte, tatsächlich kam er aber vielen Teilnehmern viel länger vor. Die andere Ausnahme war WASEO, hier gab es gleich vier Neuheiten, zum einen die neue Audio-CD DER ATARI SUPER SOUND MIX, dann die neue Bilder-CD mit dem Titel ATARI HISTORY VOLUME II, auf der diesmal nicht nur ein selbstprogrammiertes Bildershow-Programm mitgeliefert wurde, sondern die außerdem noch jede Menge HTML-Seiten enthielt, so daß man sich die Bilder bequem mit jedem Internet-Browser anschauen kann, und eine Bastelei in Form eines Kerzenständers mit dem Namen ATARI-CITY. Thorsten Helbing übernahm die Präsentation und ließ Wolfgang Burger auch die Kerzen des Ständers anzünden, der später dem ABBUC geschenkt wurde.



Ein ABBUC-Mitglied stellte darüber hinaus noch sein Interface vor, mit dem man eine ältere Grafikkarte an den XL/XE anschließen konnte. Ein weiteres Mitglied von der RAF berichtete noch von mehreren ATARI-Parties, auf denen unter anderem Grafik- und Musikdemos entstanden waren, die später auch gezeigt wurden (mit dabei war z. B. ein Bild mit einem Pac-Man, der einen Panzer fuhr und meinte, ein C64 stünde auf seinem Tisch, welchen er abschießen müßte). Als kleine Sensation wurde die Nachricht aufgenommen, dass Osteuropäer auf die Idee gekommen waren, eine Art XL-LINUX zu schreiben. Zielsetzung war, daß darunter entwickelte Programme sowohl auf einem C64, als auch ATARI und anderen 8Bit-Computern ohne großen Konvertierungsaufwand lauffähig sein sollten. Leider konnte davon noch nichts gezeigt werden, weil bisher nur der Kernel existiert, aber man hofft, daß es im nächsten Jahr mehr dazu geben wird.

Etwas seltsam gestaltete sich die Situation, als ein anderes RAF-Mitglied sein Mißfallen über das neue ATARI-magazin äußerte, darin Selbstbeweihräucherung feststellte und in einer äußerst merkwürdigen Weise sein bisheriges Abo für beendet erklärte. Für die meisten Teilnehmer wurde erst dann klar, um was es ging, als Sascha Röber dazu Stellung nahm. Es handelte sich hierbei um einen im ATARI-magazin enthaltenen kritiklastigen Brief, der bei den meisten anderen Lesern auf heftige Gegenargumentationen gestossen war. Nach der Erklärung von Sascha dazu stellte er außerdem seine neuen Audio- und Manga-Comic CDs vor und erwähnte auch eine neue Ladung von Spielen aus Polen, die er später dank des hohen Interesses auch gut los wurde.



Sascha und das ATARImagazin in Aktion

Bemerkenswert war außerdem, daß die ABBUC-JHV immer internationaler wird, so gesellten sich neben Sascha Hofer aus der Schweiz und den Niederländern diesmal auch zwei Mitglieder aus Österreich dazu und berichteten über die XL-Aktivitäten in ihrem Land. Sijmon Schouten präsentierte ein neues Interface, mit dem man eine Mini-Festplatte an den XL anschliessen und so einfach und schnell jegliche Art von Software laden konnte. Diese Elektronik soll später mal von einem Amerikaner geliefert werden, der es zum großen Teil mit entwickelt hatte. Sijmon bot dazu noch jede Menge Spiele für das VCS, den XL/XE und sogar den Jaguar an. Ein anderer Holländer zeigte eine Verpackung einer CD, auf der die Firma Hasbro eine Sammlung alter ATARI-Spieleklassiker in einer neuen Version wieder aufleben ließ. Leider konnte man sie von ihm nicht kaufen, sie soll aber in Kaufhäusern zu finden sein.

Bei WASEO lief ununterbrochen die Bildershow, man konnte sich hier auch vor den Stand setzen und die HTML-Präsentation ausprobieren. Sie fand überraschend großes Interesse und so waren die CDs am Ende ausverkauft. Auch die Audio-CDs gingen gut weg, am Kerzenständer bestand allerdings so gut wie kein Interesse.

Wie immer gab es auch dieses Jahr einen Spielewettbewerb. Hier mussten sich die Teilnehmer beim Spiel JOUST beweisen, wie geschickt sie darin waren, auf ihren Störchen durch die Gegend zu fliegen und sich nicht durch anderes Ungetier rammen zu lassen. Auch der Wettbewerb BEST OF SHOW fand wieder statt, Sieger wurde dabei das XL-LINUX, wohl auch wegen des starken Interesses der Teilnehmer an solch einer Software. Die Sieger bekamen jeweils extra für die JHV entworfene T-Shirts und der ABBUC spendierte Hard- und Software dazu.



Spieler in Aktion

Ein etwas unschönes Merkmal dieser JHV war allerdings, daß die Tür zum Bürgerhaus offen gelassen worden war und daher allerhand Zuschauer in den Saal gelangten, so unter anderem eine Frau, die sich nur mit einem T-Shirt vom ABBUC digital fotografieren lassen und dieses Foto dann ausgedruckt haben wollte. Ein anderer älterer Typ, seinem Akzent nach offensichtlich Ausländer, beschwerte sich vehement darüber, diese Computer seien nur was für Kinder und was er denn da suchen sollte, wobei es wirklich schwer war herauszufinden, was er überhaupt wollte. Einige Anwesende äußerten später, es hätte sich dabei um einen Verrückten gehandelt, der nur provozieren wollte.

Als sich der Tag seinem Ende zuneigte und 18:00 Uhr überschritten waren, packten die meisten Anwesenden wieder ein und so ging es zum gemütlichen Teil des Abends über. Wolfgang musste allerdings bekanntgeben, daß er zwar versucht hatte, ein Restaurant zu finden, aber wegen Heirat, Jubiläen usw. keins gefunden werden konnte, deshalb fand das Essen diesmal im oberen Stockwerk des Bürgerhauses statt und jeder Teilnehmer mußte eine Pauschale entrichten, konnte aber dann so viel essen wie er wollte. Diese Idee kam bei den Mitgliedern so gut an, daß alle damit einverstanden waren, es im nächsten Jahr wieder so machen.

Schade war nur, daß man einige Leute nicht traf, die bei allen anderen ABBUC-JHV Tagen immer dabei waren, so fehlte zum Beispiel Heiko Bornhorst, gut bekannt als ABBUC-Mailboxverwalter und Assemblerexperte. Auch Raimund Altmayer, einer der aktivsten ATARI-Fans, war nicht zugegen, von Andreas Magenheimer ganz zu schweigen. Es wäre deshalb sehr begrüßenswert, wenn diese alten Haudegen beim nächsten Mal wieder mit an Bord sind.

So endete dann ein ereignisreicher Tag in der ATARI-Welt. Natürlich geschah noch einiges mehr, aber das würde den Rahmen dieser Berichterstattung sprengen. Fest steht allerdings: Wer nicht da war, hat echt was versäumt, deshalb kann die Empfehlung für das Jahr 2002 nur lauten: Hinfahren und dabeisein, es lohnt sich garantiert!

Thorsten Helbing (WASEO)



Blick ins Getümmel im Bürgerhaus

## Best-of-Show JHV 2001

Wieder einmal hat die Regionalgruppe Frankfurt/Main anlässlich der JHV die 'Best of Show'- Veranstaltung vorbereitet und durchgeführt. Schon im Frühjahr hatten wir im Club-Magazin darauf hingewiesen. Es geht darum ein neues Programm oder eine neue Hardware für den 8-bit-ATARI zu erstellen und zu präsentieren. Die vorgestellten Programme bzw. Geräte werden von einer Jury anhand eines Punktesystems bewertet und das mit den meisten Punkten ist der Gewinner.

Bis zum Sommer gab es leider nur ein angemeldetes Programm. Ein weiteres war angekündigt, ist aber nicht rechtzeitig fertig geworden. Doch da war ja noch die im September von Thorsten Butschke organisierte 'Unconventional 2001'. Dort wurden wieder einmal einige Demos und Tools erstellt und vorgeführt. Also haben wir diese mit in die Liste der Vorschläge aufgenommen. Kurz vor der JHV hatte Sijmen Schouten noch sein IDE-Interface angekündigt. Bis dahin hatten wir schon 8 Titel.

Gleichzeitig gibt es zur 'Best of Show' noch einen Logo-Wettbewerb. Das Logo kann den Best-Of-Show-Gewinnern dazu dienen ihr Produkt später besser zu publizieren. Wir erhielten lange Zeit keine Vorschläge für das Logo. Erst im August schickte mir Ralf Patschke seinen Logo-Vorschlag. Kommt euch dieser Name bekannt vor? Ja, es ist der Gewinner des letztjährigen Logo-Wettbewerbs! Sein Bild ist eine schöne Grafik in der Art einer Collage aus ATARI-Motiven. Die Auswahl des besten Logo war nicht schwer, weil wir bis zum Einsendeschluß keine weiteren Logos mehr erhielten. Die Grafik haben wir auf T-Shirts drucken lassen, die als Preise für die Gewinner der 'Best of Show' dienen. Ralf Patschke erhält für seine Einsendung vom ABBUC einen Überraschungspreis.

Wie bei der letzten 'Best of Show' konnte auch dieses Jahr jeder Anwesende seine Wertung abgeben. Dazu hatten wir einen Bewertungsbogen erstellt, der alle bis dahin nominierten Titel enthält. Zur Bewertung war dort ein Punkteschema angegeben, das entsprechend anzuwenden war. Im Laufe der Hauptversammlung haben wir die 50 vorbereiteten Bewertungsbögen verteilt und auf die anstehende Veranstaltung hingewiesen. Währenddessen hat es noch weitere Vorschläge für Titel gegeben, die auch noch mit auf die Liste genommen wurden. Damit waren dann 11 Nominierungen vorhanden, immerhin einer mehr als letztes Jahr.

Aus den abgegebenen Bewertungsbögen wird am Ende ein Gewinner per Los ermittelt. Dieser erhält auch das begehrte T-Shirt mit dem BOS-Logo.

Wolfgang hatte wieder den Beamer mitgebracht und damit konnten einige Vorführungen großformatig für alle sichtbar dargeboten werden. Einzelne Vorführungen, die einer aufwendigeren Vorbereitung bedurften wurden an

speziellen Rechnersystemen mit eigenem Bildschirm dargestellt. Zu unserer Freude konnte heuer auch Hardware vorgestellt werden. Diese wurde an den Ständen präsentiert.

Rene de Bie stellte sein Projekt '16-bit ATARI' vor. Dabei handelt es sich um einen ATARI XE mit dem 65816 16-bit Prozessor. Er kann Speicher bis 16MB adressieren und soll weitestgehend kompatibel sein. Leider war der Rechner nicht in Betrieb zu sehen. Wer Interesse an dem Projekt hatte, konnte sich in eine Liste eintragen und Blätter mit detaillierten Infos mitnehmen.

Sijmen Schouten hatte sein 'MyATARI IDE-Interface' dabei. Es gab jedoch noch ein Verkabelungsproblem, das aber noch rechtzeitig gelöst werden konnte. Auch hier gab es noch zusätzliche Informationen in gedruckter Form. Eine kleine 2,5" Festplatte war über das Interface mit einem ATARI 800 verbunden und in Betrieb.

Das CD-ROM Interface von Mathy van Nisselroy war leider nicht zu sehen. Mathy hatte aber in einem kurzen Vortrag eine Beschreibung von der Hardware und seiner Music-Player Software dazu abgegeben.

Bei den Anwendungsprogrammen gab es zwei Programme, die beide als Sektorkopierer vorgestellt wurden. Sie sind von Carsten Strotmann und Erhard Pütz während der 'Unconventional 2001' erstellt worden. Beide wurden ausführlich dem aufmerksamen Publikum vorgestellt. Während Erhard's Programm hauptsächlich aus dem 'Front End' besteht, also Benutzerführung, Sicherheitsabfragen und Parameterübergabe realisiert sind, hat sich Carsten bei seiner Entwicklung auf die Kernroutinen des Kopiervorganges und die Benutzerkonfiguration konzentriert. Könnte man beide zu einem Paket zusammenfassen, wäre es wahrscheinlich ein gutes Hilfsprogramm.

Mirko Sobcs Erweiterung zu seinem 'BOSS', eine Art Skript-Interpreter, konnte leider nicht vorgeführt werden. Grund: Mirko ist nicht zur JHV gekommen. In Lengenfeld hatte er es vorgestellt anhand einer kleinen Demo zur 'Unconventional 2k1'. Schade, damit hatten wir eine Präsentation weniger.

Als weitere Anwendung wurde LUnix für den ATARI XL/XE vorgestellt. Carsten übernahm die Präsentation, denn die Programmierer, die 'LNG community at SourceForge' war nicht anwesend. Es handelt sich dabei um ein Unix-ähnliches Betriebssystem fuer 8-bit Rechner, das jetzt auch fuer den Atari XL/XE verfügbar ist. Das Programm ist ein sogenanntes 'Open Source' Projekt, d.h. der Quelltext der Software (und die Entwicklungstools) ist frei verfügbar und man kann auch eigene Programmteile dort einfließen lassen. Einige interessante Merkmale dieses Betriebssystems sind:

Multitasting, dynamische Speicherverwaltung, Unterstützung von RS232- und IEC-Schnittstellen und es hat sogar ein TCP/IP Stack. Das hat natürlich bei einigen Zuhörern großes Erstaunen hervorgerufen.

Zu hören gab es auch einiges bei der Demonstration des Music-Player (mit Motion-Blur) von Thorsten Butschke

(Mad Butcher) von der Foundation2. Dieses Programm besteht aus einer animierten Liste von Musiktiteln, die man auswählen und abspielen kann. Einige Musikstücke von R.I.K. und Beetle waren mit dabei. Das ganze nennt sich 'POKEY Ohrblut'.

Zu sehen gab es eine ganze Menge bei dem MNX-Demo 'Evil Pacman' von den Holländern TXG, FOX1 und White Warrior. Eine kleine Geschichte wurde dargestellt durch eine Folge von animierten Bildern und Texten, unterlegt von rhythmischer Musik. Ein 'böser' Pacman (symbolisiert den ATARI) macht sich auf den Weg den Feind (Commodore) zu bekämpfen, so meine Interpretation der Story. Leider war zu Anfang des Demo die Lautstärke zu gering und das Publikum verpasste ein paar gesampelte Sounds. Sorry!

Ein Demo ganz ohne Ton zeigte uns Rouven Gehm (Mr. XY). Der Name ist 'Moving Püschel'. Es zeigt einen Osterhasen, auf den Schnee fällt. Ein netter Gag daran ist das Ende: Im Textfenster ist zu lesen 'ERROR in line - 2001'. Nun weiß man wo es entstand.

Auf das Musik-Demo von Markus Römer (R.I.K.) mußte man vergeblich warten. Markus kam erst am Abend nach der Veranstaltung und keiner hatte die Programmdiskette. Somit waren alle neun Kandidaten vorgestellt und die Zuschauer hatten zu entscheiden wie es ihnen gefallen hat. Ich hoffe die Demos sind auf den nächsten Club-Disketten zu finden.

Die einzelnen Vorführungen waren zwar nicht lang, doch wegen der wechselnden Orte, Umbau und Test der Vorführsysteme, Absprachen und kurzfristige Änderungen im Ablauf dauerte die 'Best of Show' doch etwa eine Stunde. Von einigen Personen habe ich mir eine ausführlichere Vorstellung ihrer Titel gewünscht. Schließlich ist die Präsentation bei einer 'Show' sehr wichtig. Trotz der zwei ausgefallenen Titel von unserer Liste, zeitweiligem Durcheinander und Hektik konnte

durch Improvisation und Geschick eine ganz passable Vorstellung abgeliefert werden. Die Kommentare auf den Abstimmbögen waren überwiegend positive Anmerkungen. Alles in allem bin ich mit dem Verlauf dieses Jahr zufrieden.

Wir erhielten von der Jury 20 Bewertungsbögen von ca. 50 verteilten zurück. Das sind deutlich mehr als letztes Jahr.

Zusammen mit Carsten und Marc habe ich die Bögen ausgewertet. Nach zwei Mal Nachrechnen standen dann auch die Gewinner fest.

In der Kategorie Anwendungsprogramme hat mit beachtlichem Abstand 'LUnix für ATARI 8-bit' von der 'LNG community at SoureForge' die meisten Punkte erhalten. An zweiter und dritter Stelle lagen die beiden fast punktgleichen 'Sektorkopierer'. Von den Demos erhielt 'POKEY Ohrblut' von Thorsten Butschke die meisten Punkte. Dem folgte im knappen Abstand 'Evil Pacman' von MNX. Im Bereich Hardware hat Rene de Bie's '16-bit ATARI' am meisten Punkte erhalten, an zweiter Stelle befindet sich Sijmen Schouten und sein 'MyATARI IDE-Interface'.

Gegen 16:30 Uhr haben wir die Gewinner der 'Best of Show' bekanntgegeben. Unter Beifall des Publikums wurden die T-Shirts mit den aufgedruckten Logos den drei Siegern ausgehändigt.

Dann war noch ein T-Shirt als Preis unter den Jury-Teilnehmer zu verlosen. Dieser wurde aus allen abgegebenen Bewertungsbögen gezogen - natürlich wieder von der bezaubernden Sandra Schouten. Dieses Mal fiel das Glück auf Andreas Mischka.

Die besten Glückwünsche an alle Gewinner!

Hier noch die Übersicht mit allen teilgenommenen Programmtiteln sowie die jeweils erreichte Punktzahl:

Wie man sieht gab es aus jeder der drei Kategorien mindestens zwei Vorstellungen. Das finde ich sehr erfreulich, denn es zeigt, daß in allen Bereichen immer noch Aktivitäten vorhanden sind. Außerdem macht es die Veranstaltung interessanter und spannender.

Wer für die nächste 'Best of Show' noch Ideen sucht, der schaue sich doch 'mal den 'Ideen-Pool' von Carsten Strotmann an, ihr findet ihn auf seiner Homepage.

[www.strotmann.de](http://www.strotmann.de)

Vielen Dank an alle Personen, die mitgeholfen haben diese Veranstaltung zu organisieren und durchzuführen.

Ich hoffe auch für nächstes Jahr auf viele Teilnehmer bei der 'Best of Show JHV 2002'.

*Harry Reminder*

*RAF - Regionalgruppe des ABBUC Frankfurt am Main*

<b>Titel</b>	<b>Autor</b>	<b>Kategorie</b>	<b>Punkte</b>
LUnix ATARI 8-bit	LNG Community	Anwendung	260
Sektorkopierer	Carsten Strotmann	Anwendung	234
Sektorkopierer	Erhard Pütz	Anwendung	223
CD Musik Player	Mathy van Nisselroy	Anwendung	117
POKEY Ohrblut	Thorsten Butschke	Spiel/Demo	242
Evil Pacman	TXG, FOX1, TWW	Spiel/Demo	233
Moving Püschel	Rouven Gehm	Spiel/Demo	207
16-bit ATARI	Rene de Bie	Hardware	218
MyATARI IDE Int.	Sijmen Schouten	Hardware	201

## Das Multijoy8 Interface

Hallo ATARIaner,  
dieses mal will ich euch wieder ein neues Gerät vorstellen. Es ist das Multijoy8 Interface mit dem bis zu acht Personen gemeinsam an einem ATARI XL/XE mit je einem Joystick spielen können. Das Multijoy8 Interface wird mit zwei Joystick-Verlängerungskabeln (Sub-D Kabel) an die Joystickports des Computer angeschlossen. An dem Interface befinden sich acht Anschlüsse für die Joysticks der Spieler.

Radek Sterba (Raster) hat für das Multijoy8 Interface zwei Programme erstellt. Das Interface basiert auf einer Idee des ATARI-Club Prostejov. Bei den beiden Programmen handelt es sich um die Spiele CERVI und MULTRIS. CERVI ist eine Variante von 'Snake' bzw. 'Tron' für bis zu acht Mitspieler. MULTRIS ist ein simultanes 'Tetris', an dem bis zu vier Spieler teilnehmen können. Beide Programme sind Freeware und befinden sich auf der ABBUC Magazin-Diskette Nr. 66.

Der Schaltplan des Multijoy8 Interface war im letzten ABBUC Magazin Nr. 66 abgedruckt. Andreas Magenheimer hatte dort auch schon eine ausführliche Beschreibung der Programme abgegeben. Er hatte auch noch einmal zur Realisation des Interface (von der RAF) aufgerufen. Wegen der Nachfrage von einigen interessierten Personen, schon vor seinem Artikel, hatte ich den Nachbau bereits vorab in Aussicht gestellt. Also habe ich mich daran gemacht ein solches Gerät nachzubauen.

Auf der WebPage von Radek Sterba sind noch einige Informationen zu dem Interface zu finden. Leider kann ich kein Tschechisch und kann nichts davon verstehen. Wer Assembler kennt, kann aber mit der dort befindlichen kleinen Routine die Abfrage der Joysticks für seine eigene Software umsetzen.

Die Interface-Schaltung ist nicht so kompliziert, wie sie im ersten Moment erscheint. Mit dem Joystickport 0 wird der Stand eines Joystick abgefragt (Richtung und Feuerknopf). Über den Joystickport 1 wird mittels eines Decoders der gewünschte Joystick ausgewählt. In der Software wird anscheinend der Reihe nach der Zustand jedes Joystick nacheinander abgefragt (Zeitmultiplex).

Ich habe die Schaltung noch um ein weiteres Merkmal ergänzt: jeder Joystickport erhält auch die Versorgungsspannung vom Computer bereitgestellt. Damit funktionieren auch Joysticks mit Dauerfeuerfunktion oder ähnlichen elektronischen Erweiterungen.

Für die Schaltung habe ich ein Layout erstellt und auf einer Standard-Europlatine (10cm \* 16cm) untergebracht. Das ist wegen der vielen Steckverbinder auch notwendig, außerdem bekommt man für diese Platinengröße im Handel passende Gehäuse. Die Verbindung des Interface zum Rechner kann mit den üblichen Sub-D Verlängerungskabeln vorgenommen werden.

Das erste Gerät hatte ich bis zur JHV 2001 fertiggestellt. Dort konnte man es anschauen und auch ausprobieren. Leider war das Interesse der Besucher dafür nicht sehr groß. Doch ich hoffe einige Leser nun doch dafür interessiert zu haben. Das Vorführgerät habe ich dann an einen 'Gambler' verkauft.

Leider gibt es bisher nur die beiden o.a. Programme, die damit funktionieren. Ich hoffe, daß in Zukunft noch weitere Programme für das MultiJoy8-Interface erscheinen. Ob und wer das macht, das hängt auch von der Nachfrage ab. Wer diese Art von Spielen gut findet und mehr davon möchte, der richte seinen Wunsch an Radek Sterba; vielleicht überrascht er uns bald mit einem weiteren, netten Programm für das Interface.

Es ist natürlich auch jeder selbst dazu aufgerufen dafür Software zu schreiben. Eventuell ist man gerade dabei ein Spiel zu erstellen und baut es noch aus für bis zu acht Spieler!

Ein MultiJoy8-Interface kostet 80 DM

Ein Anschlußkabel kostet 5 DM (2 Meter) (2 Stück erforderlich)

Die Kosten für Verpackung und Versand kommen noch hinzu und richten ich nach der Versandart, der Größe und dem Gewicht sowie dem Wohnort des Bestellers.

Harry Reminder RAF

Kontakt: HReminder@abbuc-raf.de (Hardware)

Raster@infos.cz (Software)

Website: www.abbuc-raf.de (Bestellung)

www.infos.cz/raster/atari (Information)

# Kleinanzeigen

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt



Suche USA Adventure für den XL, von der Firma First Star.  
Walter Lauer, Hubertushof 1, 66629 Freisen  
Tel. 06855-1881

---

Suche CENTRONICS-Interface für den ATARI 800 XL (auch gebraucht)  
DEJA VU von AXIS nur im Original  
THE GUILD OF THIVES in deutsch, wenn es das gibt. Das Begleitbuch dazu ist unbedingt erforderlich.  
S.A.G.A. PIRATE von SCOTT ADAMS nicht PD # 531 von ABBUC !  
Spielbeschreibungen oder Lösungen von SNOWBALL, RETURN TO EDEN, THE WORM IN PARADISE alle von SILICON DREAMS

Gerd Glaß  
Bergstraße 22  
16321 Schönow  
Tel. 03338-3250

---

Zu verkaufen:  
Verschiedene Audio CDs mit ATARI-Sounds und MOD-Songs aus eigener Herstellung! Im Moment Lieferbar:  
The best of Music non Stop  
The best of MOD  
The next best of MOD  
Die 20 originellsten ATARI-Songs  
Die 20 besten ATARI-HITS  
Octalizer MODS  
The best of ATARI Game Music  
Der Super-ATARI Sound Mix

Preis je 10.-DM Plus Versandkosten.  
Ausserdem Lieferbar:  
ATARI History ROM Volume 1 + 2  
PC-CD-ROM mit hunderten Grafiken rund um die ATARI-Welt, Preis je 8.-DM plus Versand!  
Thorsten Helbing  
Hopfenhellerstr. 5  
37445 Walkenried

---

Biete:  
Hallo ATARI Freaks!  
Wer hat Interesse seinen Rechner mit mehr Speicher auszurüsten? Ich Biete Umrüstung bis 1088KB an!  
DIETER [kretzmeyer@t-online.de](mailto:kretzmeyer@t-online.de)  
Kretzmeier Dieter, Lessingstr.66,  
39108 Magdeburg , Tel. 0391-7331431

---

Suche:  
XE Gamesystem in gutem Zustand, AMC-Stereoblaster  
Steffen Hoffmann, Seering 46,  
16567 Mühlenbeck, Tel. 033056-74936



KLEINANZEIGEN bis zum  
20.02.2002 einsenden!

# Sacha's Kolumne

Atari for ever! Oder ein paar philosophische Worte zum Jahresende.

Vor ein paar Jahre hatte ich ein wenig Angst, dass unsere mittlerweile doch sehr kleine Atari 8 Bit Szene irgendwann der allgemeinen PC Hysterie von GHz und Gigabytes zum Opfer fällt. Nun, meine Befürchtungen haben sich zum Glück wieder gelegt. Es hat sich gezeigt, dass irgendwann in den letzten Jahren die Anzahl der Atari Freunde eine stabile Größe erreicht haben. Man könnte geneigt sein, mittlerweile vom harten Kern zu sprechen. Ehrlich gesagt muss man schon ein wenig verrückt sein, Zeit für ein System zu opfern, dass seit knapp 10 Jahren definitiv als "Tod" bezeichnet wird. So mehr ich darüber nachdenke, so mehr kommt ein schmunzeln über meine Lippen. Da waren doch immer die selben Totengräber, die seit über 10 Jahren uns alle schon begraben hatten. Diese "Heinis" wissen mittlerweile von uns sicher nichts mehr und wir würden durch unser auftauchen wohl mehrere Herzinfarkte bewirken, dürfte es sich bei uns wohl um Geister handeln!

Vielleicht zeigt wiederum unsere Existenz etwas, dass im heutigen IT-Markt nicht mehr vorkommt: so etwas wie Zufriedenheit mit einem Produkt, dass seit 20 Jahren seinen Dienst tut ohne zu murren. Keine falsche Versprechen, einfach nur "real computing". Viele von uns haben mittlerweile seit vielen Jahren auch andere Systeme im Einsatz. Trotzdem sind viele "Überläufer" noch dabei. Es muss daher schon etwas magisches, etwas anziehendes am Atari vorhanden sein. Dabei wird es wohl kaum die Firma Atari an sich sein. Vor allem das ehemalige Management hat eine solche Ergebenheit und Bewunderung in keiner weise verdient, da ging es nur ums Geld. Als nichts mehr zu holen war, war es dann auch das Ende. Und dennoch: wird sind stolz, ein Atari T-Shirt zu tragen. Irgendetwas muss daher am Fuji Logo dran sein. Vielleicht ist es dieses Gefühl von Überlegenheit gegenüber der neuen IT Generation. Hatten wir doch schon vor 20 Jahren alles, was Heutzutage als absolute Neuigkeit verkauft wird. Und das beste daran:

wir wissen auch noch, wie es funktioniert! Vielleicht liegt es auch daran, dass Atari kurz davor war, Nr.1 zu sein, aber nie geworden ist. "Looser" sind einem immer Sympathisch. Wir ertappen uns doch immer wieder mit der Frage "Was wäre wenn Atari damals...". Aber wir sollten auch ehrlich zugeben: hätte es Atari damals geschafft, wären wir wohl kaum Atarianer gewesen.

Vielleicht ist aber Atari auch ein Synonym für etwas, das ein ganz bestimmter Typ von Mensch sucht. Das ganze hat etwas "Rebellisches" aber irgendwie Sympathisches. Es gab wohl nie eine Szene wie die Atari Szene, wo so unterschiedliche Personen für etwas gemeinsames eingestanden sind. Die Atari Szene war sicher nie die 0815 User Gruppe. Auseinandersetzungen und verschiedene Ansichten über bestimmte Themen gab es immer, und dies war und ist auch gut so! Jedoch war immer etwas von einer "Sehlenverwandschaft" zu spüren. So ist Atari etwas, was es in Zukunft sicher nicht mehr in dieser Form geben wird. Homecomputing wird es in dieser Art nie mehr geben. Seien wir froh, dass wir so etwas erleben durften (Arme neue Generation). Bei uns, ja bei uns kam es nie darauf an, was man war oder von wo man kam. Alt und Jung, Schwarz und Weiss. Das einzige was zählte war das gemeinsame Interesse am Atari. Und so ist es Heute noch und es wird auch noch so in 20 Jahren sein. Denn so lange es uns geben wird, wird Atari nie sterben. Und mit Atari wird nie diese einmalige Mischung an Menschen sterben (ja, ich meine euch alle!), die diesen "Spirit of Atari" lebt. Wir haben zwar nicht "make love not war" als Motto, doch "Have you played Atari today?" ist nicht weniger kultig. Wird sind wirklich etwas besonderes und wir dürfen darauf auch ein wenig stolz sein! Und weil uns jetzt allen ein wenig warm ums Herz geworden ist, bleibt mir nur noch eins zu sagen: "Atari for ever!".

In diesem Sinne, euerer Sacha Hofer  
(sacha@abbuc.de)



# The Little Hacker – Volume 02:

(Der kleine Hacker - Teil 02)



Heute geht es etwas mehr ins Detail, soll heißen, es hat schon beinahe etwas mit hacken zu tun. Auf jeden Fall aber könnt ihr erfahren, wie ihr euch aus den meisten LK Avalon Games kopierschutzlose + lauffähige Backups (oder auch Originale) erstellt. Wer es bisher noch nicht wusste, bei den meisten LK Avalon Games handelt es sich um Files und nicht etwa um Boot Disketten. Allerdings sind diese Files gut versteckt und in der Directory nicht sichtbar, so dass man hier erst etwas nachhelfen muss. Außerdem ist noch ein überflüssiger Kopierschutz vorhanden, der sowieso nur nervt. Genau genommen hat man also mehrere versteckte Files auf den LK Avalon Disks drauf, nämlich a) ein File für die Kopierschutzabfrage b) das eigentliche Spiel ohne Schutz und c) den Kopierschutz (der manchmal sogar als File vorliegt !). Wer etwas überlegt, der wird sogleich feststellen, dass man eigentlich nur das Hauptprogramm benötigt. Um den Kopierschutz und dessen Abfrage muss man sich dann nicht mehr sorgen.

Ok, legen wir los. Zunächst erstellen wir zur Sicherheit ein Backup von der Originaldiskette. Meist wird dies zwar nicht benötigt - aber sicher ist sicher. Dazu

nehmen wir entweder ein gutes Backup-Programm (Turbo, Happy Speedy) oder viel besser, einen Sektorkopierer, der auch bei defekten, fehlerhaften und Bad sectors weiterliest. Es gibt da im PD-Bereich Dutzende solcher Programme, am besten eignet sich natürlich eines, das automatisch weiterliest (z.B. Turbo Dos Diskcopy, Mycopier, Copymate, etc.) anstelle eines, bei dem man nach jedem Fehler eine Taste drücken muss (Copy 2000, Sector Copy 1.5, Trackcopy, etc.). Hat man nämlich ca.100 kopiergeschützte Sektoren auf der Disk, so müsste man bei letzteren Programmen auch 100 mal eine Taste drücken. Mit einem Sektorkopierer, der hingegen automatisch weiterliest ("continue on Error") geht die Erstellung einer Kopie bequemer. Man sollte das Programm ggf. noch so einstellen, dass es auch wirklich alle Sektoren liest und nicht etwa nach einem Leersektor abbricht...

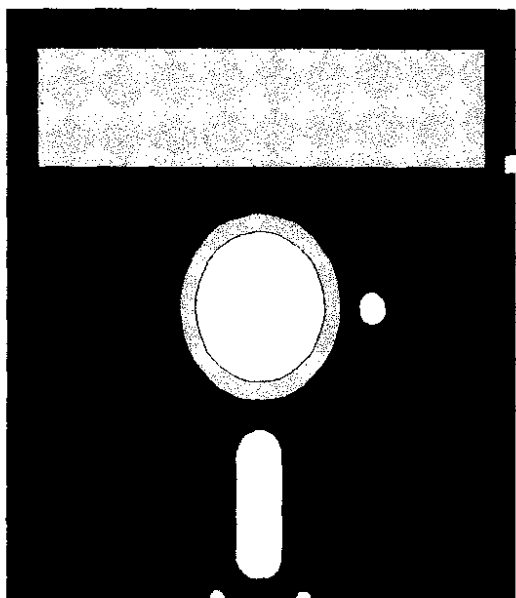
Hat man dann nach einigen Minuten ein Backup erstellt, so kommt der eigentliche Teil der Arbeit. Man muss nun nach Files bzw. nach einem File (dem Hauptprogramm) suchen oder suchen lassen. Man kann z.B. selber mit einem Sektor/Diskeditor danach suchen oder wieder mal bequem danach suchen lassen. Hierfür eignet sich gut das Programm DISKFIX.COM von Turbo-DOS. Man benutzt einfach die Option "Recover Directory" und das Programm durchsucht nun die Diskette nach eventuell vorhandenen Files. Zur Sicherheit sollte man auch hier die ganze Disk durchsuchen lassen, also die Frage "Abort on empty sector?" mit "N" beantworten. Nach einigen Minuten meldet sich das Programm dann zurück und zeigt einem die gefundenen Files an. Einfach die Directory neu speichern und voila, nun hat man also das oder die gewünschten Files gefunden. Wer kein Turbo-DOS und demzufolge auch kein Turbo-DOS Diskfix besitzt, der muss halt etwas umständlicher mit den schon erwähnten Disk/Sektor Editoren nach Files suchen. Aber: Turbo-

# The Little Hacker – Volume 02:

DOS ist ja nun als PD erhältlich (ABBUC PD506).

Nun also der letzte Schritt: Hat man nur ein File gefunden, so handelt es sich hier schon um das Hauptprogramm. Man kann es mittels Gamedos, Gameloder oder Gamebooter Programmen laden (meistens aber nicht mit DOS!). Hat man hingegen mehrere Files gefunden, so schaut man einfach nach dem längsten File und hat damit auch das Hauptprogramm vorliegen. Dieses lädt auch ohne Kopierschutz einwandfrei und man hat damit ein prima Backup erstellt. Wenn man will, kopiert man es auf die Originaldisk und hat dann auch ein kopierschutzloses Original. Bei einigen wenigen LK Avalon Disks (z.B. Klatwa / The Curse, Robbo, AD 2044 / Sexmisja, Barahir, etc.) klappt dieser Trick leider nicht. Doch in den meisten Fällen hat man Glück und sehr schnell ein File gefunden. Diese Fileversion lädt dann ohne Kopierschutz viel besser und schneller und Happy oder Speedy muss man auch nicht mehr abschalten.

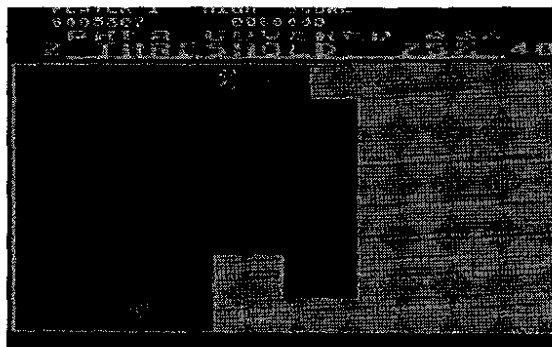
Wie immer, alle Angaben ohne Lightgun bzw. Gew(a)ehr... Andreas Magenheimer.



## Game-Clones Vol. 03:

Jaja, uralte 8-Bit Games, uralte Spielprinzipien, uralte Grafik. Doch damals hieß das eben auch, ein riesiger Spielspaß oder Funfaktor, viele originelle und neue / vielfältige Spielideen und eine geradezu endlose Highscore-Jagd. Davon ist heute nicht gerade mehr viel übrig geblieben. Neue PD-Spiele sehen zumeist so aus: Ein 3D-Dungeon Adventure, ein 3D-Dungeon Rollenspiel, ein 3D-Dungeon Ballerspiel, ein 3D-Dungeon „Metzelspiel“, etc. oder man erhält 10 CD's die in etwa eine CD für das Spiel und 9 CD's für Filme und Animationen enthalten.

Nun ja, damals als wir selber noch jung (oder klein) waren, reichten schon ein paar Pixel, ein paar Striche oder ein leicht geänderter Font um gute neue Spiele zu kreieren. Am wichtigsten war aber die Jagd nach Punkten und so durfte kaum ein Spiel ohne Highscoreliste auskommen. Neben ballern, fressen und jumpen war auch das einfärben oder umfärben von Flächen ein wichtiges Spielprinzip. So geschehen in Quix, Q-Bert, Miner und vielen anderen dieser „Färbespiele“. Nun, ich kann zwar nicht sagen welches das älteste Färbespiel ist, doch für heute habe ich mir einmal drei Quix-Clones für Euch ausgesucht. Als da wären Filler' Up 1+2 aus dem Analog Magazin und Omidor aus dem Compypshop Magazin. Zwar hat heute wohl jeder Sammler das Modul Quix, doch die Clones sind ja so übel nicht. Wie immer viel Spaß damit!! Andreas Magenheimer



# CD-Test

Hallo Leute!

Auch in dieser Ausgabe habe ich wieder zwei CDs von Andreas Magenheimer zum testen vor mir liegen. Es handelt sich um die letzten beiden Gamesound CDs Nummer 9 und 10!

## Atari Gamesound CD Nr. 9

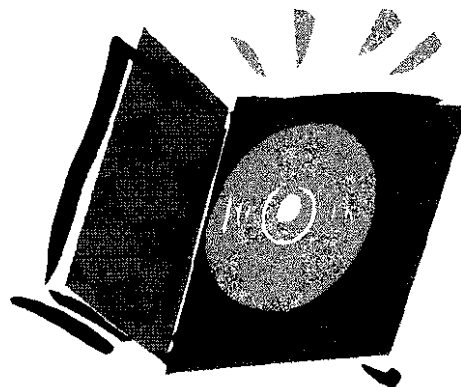
---

Wie wir das von den anderen Gamesound CDs schon kennen sind auch auf dieser CD satte 36 Titel aus diversen Spielen zu finden.

- 1 ) Doc Wyres Solitäre Edition
- 2 ) Bright eyes Adventure
- 3 ) The Final Battle
- 4 ) Strzyga (Jumper)
- 5 ) Mystix II
- 6 ) Zebu Land
- 7 ) Tigris
- 8 ) Ghost II
- 9 ) Numtris
- 10) Graf von Bärenstein
- 11) Pyramidos
- 12) Antquest
- 13) James Bond 007
- 14) Montain King
- 15) Cloudburst
- 16) Springer
- 17) Plattermania
- 18) Ozzy's Orchard
- 19) Abracadabra!
- 20) Moon Patrol
- 21) Kangaroo
- 22) Slime
- 23) Dredis
- 24) Die Zeitmaschine 2
- 25) Die Zeitmaschine 3
- 26) Im Namen des Königs
- 27) Shogun Master
- 28) Invasion (PPP)
- 29) Olbitroid
- 30) Techno Ninja

- 31) Ashido
- 32) Atomit 2
- 33) Schreckenstein
- 34) Lasermaze
- 35) Donald
- 36) Little Devil

Komisch das es immer wieder Spiele gibt von denen ich noch nie etwas gehört habe, wer kennt schon Ozzy's Orchard? Naja, was soll's, schließlich geht es hier nicht um originelle Spielennamen sondern um die Musike! Also, Lauscher auf und 'reingehört. Hm, naja, das ein- oder andere nette Stück ist ja drauf, Strzyga (Jumper) hört sich wirklich klasse an (eine Atari-Version der Pop-Single „I like Chopin“!), den Kanon von Pyramidos fand ich schon immer gut und auch die Zeitmaschine 2+3 sowie Techno Ninja haben mir nicht nur als Spiel, sondern auch jetzt als Song gut gefallen. Absolut daneben sind allerdings die Stücke Bright Eyes Adventure, Slime und Little Devil. Der Rest vom Fest liegt dann irgendwo zwischen „ein bisschen schräg“ und „geht noch so“, aber echte Ohrwürmer sind nicht mehr dabei. Trotzdem ist es eine ganz nette CD die so manche ATARI-Erinnerung wieder wachruft, wer von uns hat nicht schon Stunden vor Kangaroo oder Moon Patrol gesessen? Die 5.-DM ist der Silberling auf jeden Fall wert.



# CD-Test

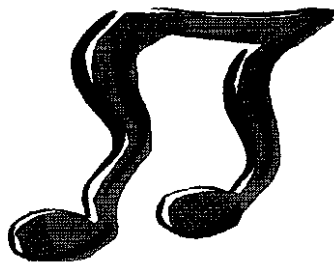
## Atari Gamesound CD Nr.10

Ha, jetzt sind wir also fertig mit der Gamesound-CD-Reihe, denn die Nummer 10 ist zumindest vorerst die letzte ihrer Art. Normalerweise hebt man sich zum Schluss ja immer etwas besonderes auf und Andreas hat hier wohl die gleiche Idee gehabt, denn auf dieser CD befinden sich hauptsächlich Sounds von PD-Spielen. Hey, nicht meckern, erst mal reinhören!

- 1) Speed Matter
- 2) Golfer
- 3) Hivmania (Intro)
- 4) Hivmania (Game)
- 5) Kampfstern Galactica
- 6) Omidor
- 7) Puzmania
- 8) Labyrinth of Death
- 9) Mad Marble Maze
- 10) Elevator Repairman
- 11) Mr. Proper
- 12) Heavy Metal
- 13) H2O (Title)
- 14) H2O (Game)
- 15) Gunhead
- 16) Naturix
- 17) Blip!
- 18) Labyrinthe
- 19) Dynakillers
- 20) Morky
- 21) Flintstones
- 22) Cyrtabor
- 23) PAC-Man (PD:E.Wolz)
- 24) Break Out
- 25) Road Machine
- 26) Speed Puzzler
- 27) Milligreen
- 28) Grisu
- 29) Jurassic Park
- 30) Banana
- 31) Uriagh 1+2
- 32) Amphibian!
- 33) Space Ball
- 34) Creep

- 35) Paver
- 36) Let's Groove

Ha, habe ich es nicht gesagt! Auf dieser CD ist wirklich jede Menge los! Wer glaubt man muß einkommerzielles Spiel haben um guten Sound zu bekommen wird hier wirklich eines besseren belehrt, denn die Sounds von Hivmania, Puzmania, Gunhead, Naturix, Dynakillers, und Uriagh sind wirklich klasse. O.K., Jurassic Park hat auch 'nen guten Sound, aber die PD-Titel liegen auf dieser CD klar vorne! Allerdings ist auch einiges dabei was man wirklich nicht braucht, wie etwa Labyrinth of Death, Mad Marble Maze, H2O, Morky oder Let's Groove. Der Rest liegt dann mal wieder im Mittelfeld, da kommt es schon auf den persönlichen



Geschmack an ob die Titel gefallen oder halt nicht. Auf jeden Fall ist diese CD eine der besten aus dieser Serie und 5.-DM sind dafür bestimmt nicht zu viel verlangt.



# Neue Public Domain Software

## PD-Ecke Von Sascha Röber

---

Hallo PD-Freunde!

Schon wieder ist es Zeit für eine neue PD-Ecke und ich habe auch diesmal wieder viel Zeit mit der Suche nach neuen PD's verbracht. Gut Ding will halt Weile haben und schließlich habe ich doch ein paar interessante Neuvorstellungen gefunden!

## XL/E Mag Nr. 11

Schon zum 11.ten mal hat Andreas Magenheimer ein neues XLE-Mag fertiggestellt und auch in dieser Ausgabe hat Er wieder einen riesigen Berg an Texten zusammengetragen! Neben Tipps und Tricks, zahlreichen Gametests zu eigentlich allen Atari-Plattformen, aktuellen News, hochinteressanten Workshops und vielem mehr befinden sich auch wieder einige hübsche Grafiken, und ein paar brandneue PD-Bonbons auf der Disk, die wie immer im DD-Format vorliegt, da sonst diese Unmenge an Daten keinen Platz darauf hätten! Wer umfassende Infos rund um den Atari sucht wird hier wieder schnell fündig und wer Wert auf eine gute PD-Sammlung legt braucht dieses erstklassige Disk-Mag allemal!

## Around the Planet

Da es ja leider immer noch viel zu viele NGAM Abonnenten gibt die das PD-Mag

nicht beziehen, habe ich das Hitspiel der letzten Ausgabe mit in die PD-Liste aufgenommen. Es ist einfach ein zu gutes Jump and Run um es den anderen Lesern vorzuenthalten. Das ehemals kommerzielle Spiel der Gruppe Mirage besticht durch tolle Grafik, einen erstklassigen Sound und eine gute Spielbarkeit. Für mich ist dieses Spiel mit Sicherheit eines der besten Polen Jump and Runs! Wem es bisher zu teuer war hat echtes Glück, denn jetzt könnt Ihr dieses Topspiel zum PD-Preis abgreifen!



## Sherlock Holmes

Textadventures waren eine ganze Zeit lang die absoluten Lieblingssgames der Atari-

# Neue Public Domain Software

Szene und auch heute werden sie immer noch gerne gelöst, sofern dies ohne weiteres möglich ist. Bei Sherlock Holmes wird dem Spieler schon einiges abverlangt, denn der Meisterdetektiv hat es hier mit dem einzigartigen Professor Moriarty zu tun, dem einzigen echten Gegenspieler den Sherlock Holmes je hatte! Das Adventure verschlägt uns mit sehr atmosphärischen Texten in die nächtliche England und führt uns durch eine spannende Geschichte, für die man aber leider gute Englischkenntnisse benötigt, sonst ist das Spiel nicht zu schaffen! Wer sich aber weder vor der englischen Grammatik noch vor Moriarty fürchtet wird mit diesem Textadventure sicher viel Freude haben!



## The Bi-Jets

Dieses einfache Ballerspiel für 2 Spieler ist schnell erklärt. 2 Flieger versuchen sich gegenseitig in Stücke zu schießen ohne selbst erwischt zu werden oder irgendwo gegen zu donnern. Die Grafik ist zwar recht einfach und man kann leider nicht gegen den Computer spielen, aber Mann gegen Mann kommt echter Spielspaß auf! Wenn man einen Mitspieler zuhause hat sollte man doch wenigstens mal einen Blick auf dieses Spiel werfen!

## INT-Viewer 1.0

Mit diesem Programm lassen sich hochauflösende Grafiken im Interlace-Modus anzeigen. Damit erreicht der Atari neue Dimensionen der Grafik, wenn auch leider nur in Graustufen! Trotzdem sollten sich Freunde von schönen Grafiken diese Disk unbedingt zulegen, denn die 11 Beispielbilder auf der Disk sind wirklich mehr als nur sehenswert! Das Anzeigeprogramm ist sehr leicht zu bedienen und bietet neben einer Slightshow-Funktion mit einstellbarer Zeituhr auch die Möglichkeit Disketten zu wechseln und einzelne Bilder direkt anzuwählen. Alles in allem also eine runde Sache! Voraussetzung ist allerdings ein DD-fähiges Laufwerk!

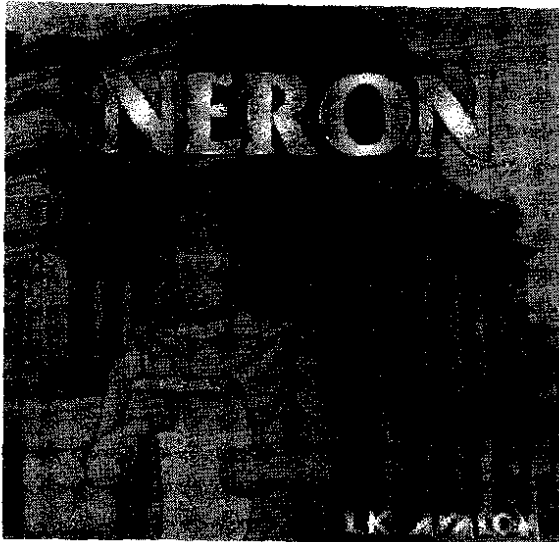


Soweit also zu den Neuvorstellungen dieser Ausgabe. Eigentlich müsste für jeden etwas Interessantes dabei sein und wenn man mal ehrlich ist kann man bei einem Preis von 2.-DM pro PD-Disk ja auch nix falsch machen. Ich für meinen Teil werde jetzt noch etwas spielen und sage deshalb ciao bis zur nächsten PD-Ecke hier im NGAM!

Euer Sascha Röber

# Aktuelle Produkte

## Neron



Neron, oder als die Römer hüpfen lernten! Eigentlich würden ja kein Mensch bei so einem Cover ein polentypisches Jump and Run-Game erwarten, aber so sind die Polen halt, immer wieder für eine Überraschung gut! In Neron gilt es, mit einem Männchen die irgendwie aussieht als hätte es einen Jogginganzug an, durch einen gewaltigen Palast zu hüpfen und (heilige?) Gegenstände einzusammeln. Die Grafik ist dabei recht ansehnlich, die Animationen sind fließend und auch der Sound kann sehr wohl gefallen. Die Steuerung reagiert sehr gut und macht das Spiel erfreulich leicht spielbar. (Kleiner Tip, mit gedrückten Feuerknopf springt man doppelt so hoch!) Natürlich hat man in dem Palast jede Menge Fallgruben mit Lanzen etc. eingebaut und die 100 Energieeinheiten werden schnell angegriffen, können jedoch an einigen versteckten Stellen im Spiel wieder aufgefrischt werden. Alles in allem ein gelungenes Spiel dieses Genres an den man seinen Spaß hat!

Preis 15.-DM

## Jurassic Park II



Mit Jurassic Park II präsentiert Satantronic ein wirklich schweres Action Jump and Run, bei dem selbst dem eingefleischten Jumperkönig schnell die Haare zu Berge stehen! In diesem Spiel kracht der Spieler mit dem Hubschrauber auf eine Insel auf der es außer einer Forschungsstation und jeder Menge Saurier nicht viel gibt. Ziel ist nun ganz klar überleben und wegkommen! Tolles Ziel, ich habe es aber noch nicht geschafft! Im Spiel stehen dem Spieler verschiedene Waffen (deren Munition man erst finden muss !), Schlüsselkarten und andere Gegenstände zur Verfügung die alle erst gefunden und an der richtigen Stelle benutzt werden müssen! Das Spiel bietet nette Grafik, tollen Sound und eine unheimlich große Spielumgebung, also genau das Richtige für lange Abende. Der knackige Schwierigkeitsgrad wird aber so manch einen schier zur Verzweiflung bringen! Um vom Intro aus das Spiel zu laden muss man im übrigen die Tasten CONTROL und TAB zusammen drücken !  
Preis 15.-DM

# Aktuelle Produkte

## Gold Hunter



Diesmal haben wir wohl die Woche der Jump and Run-Games, denn auch in Goldgraber gilt es durch die Gegend zu hüpfen was das Zeug hält. Dabei gibt es bei Gold Grabber nix zu graben, das Spiel erinnert irgendwie vom Prinzip mehr an Montezumas Revenge. In einem großen labyrinthartigen Komplex hat man Schlüssel und andere Dinge aufzusammeln um schließlich das Ziel zu erreichen. Es gibt allerlei Ungeziefer wie Schlangen, Spinnen und dergleichen die einem das Leben sehr schwer machen und auch vor Lanzen und Feuergruben sollte man sich in Acht nehmen. Das Spiel besitzt eine nette Grafik und guten Sound von Tomacz Liebich und macht , auch wenn es jetzt schon 10 Jahre alt ist, doch Spaß. Für Freunde solcher Spiele ist es allemal interessant, auch wenn man bahnbrechende Effekte vergeblich sucht!

Preis 15.-DM

## Fire Power



Zum Abschluss der Neuvorstellungen haben wir mit Fire Power noch ein weiteres Jump and Run, bei dem der Kampf aber eher im Vordergrund steht. Als Soldat hat man hier die Pflicht, feindliche Stellungen zu erobern, Gegner abzuknallen und nicht auf die Minen zu latschen. Die Grafik die irgendwie an „Schütze 0“ Cartoons erinnert ist ganz in Ordnung, der Sound etwas gewöhnungsbedürftig, doch die Steuerung ist in diesem Spiel ein härterer Gegner als alles was der Feind aufzubieten hat. Wer seine Nerven schonen möchte sollte Fire Power meiden, allen die eine Herausforderung nicht ablehnen sei dieses sehr schwere Spiel ans Herz gelegt! Der PD-World-Versand übernimmt aber keine Haftung für Schäden die durch tieffliegende Joysticks entstehen könnten! Wer jetzt neugierig ist bekommt Fire Power zum Superpreis!

Preis 10.-DM



# Aktuelle Produkte

## Anime FANTastics 2



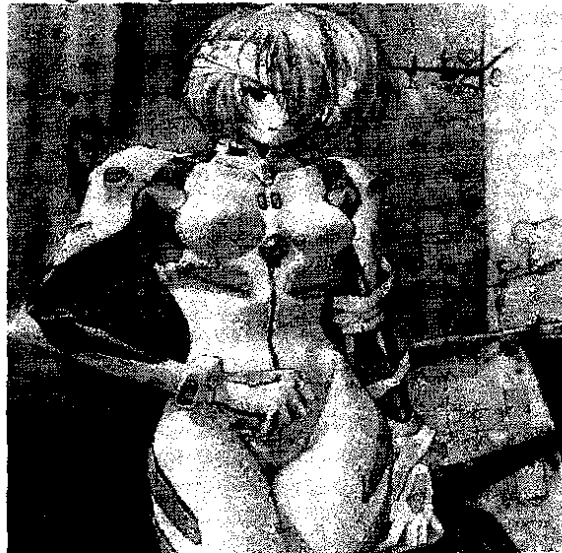
Nach dem umwerfenden Erfolg der ersten Anime-FANTastics CD-ROM habe ich mich wieder auf die Suche nach neuem Material rund um die faszinierende Welt der Japan-Animation begeben und wenn Ihr mich fragt ist diese CD-ROM bald noch besser geworden als die erste! Das schreibe ich hier nicht hin weil ich sie unbedingt verkaufen will, es ist meine ehrliche Meinung, da die 15 Fanvideos auf dieser CD zum größten Teil auf härtere Action setzen!

Besonders hart geht es bei den Videos „Various Evil“ und „Gatts“ zur Sache, denn hier werden zu fetzigen Heavy Metal Klängen gleich ganze Armeen von Geistern und Dämonen zu Kleinholz verarbeitet! Weltraumfreunde können mit dem Video zum Film „Macross Plus“ so richtig abspacen und da Dragon Ball Z im Moment voll im Trend liegt habe ich gleich ein nettes Video hierzu mit draufgepackt!

Es gibt aber auch ruhigere Filme wie etwa eine tolle Romanze aus der Serie „Tenchi Muyo“, die mit der bekannten Rockballade „Every breath you take“ von The Police unterlegt wurde!

Absolute Megaknaller sind aber die Videos zu den Spielen Final Fantasy 9 (gut 4 Minuten lang mit supergenialem Sound!) und zu Diabolo II (satte 8 Minuten Horror vom feinsten!).

Neben den Videos gibt es auch noch etwa 250 Grafiken zu den verschiedensten Serien und Animefilmen, sowie eine ganze Menge Fanart die einfach nur im Manga-Stil gezeichnet wurden.



Die Anime-FANTastic 2 ist eine wirklich sehr umfassende Anime-CD-ROM die sich Fans der Manga-Welt nicht entgehen lassen sollten. Da ich auch bei dieser CD darauf geachtet habe nur Material in den gängigen Formaten Mpeg, Quicktime, Jpeg, IFF und GIF auszuwählen wird diese CD auf fast jedem System mit genug Speicher laufen. Empfehlenswert sind aber ein PC oder Mac mit etwa 400Mhz, 128KB Ram. Die CD ist ab sofort hier bei uns erhältlich und wird zum Preis von 15,- DM ausgeliefert.

# Aktuelle Produkte

## Atari Demo Songs 1

Mit dieser CD kommt die erste Audio CD vom PD-World-Versand auf den Atari-Markt. Auf ihr befinden sich die meiner Meinung nach besten Tunes verschiedener Demos. Ihr findet hier diese Titel:

Stereo Blaster P  
Top #3 Demo Part 1  
Intel Outside Demo  
Overmind 1  
Sweet Illusions 1  
Sweet Illusions 2  
World of Wonders  
Movetime  
Big in japan  
She drives me crazy  
Four seventh  
Secret Land  
Opus X  
Drum Power 1  
Drum Power 2  
Das Omen Intro  
Crocket's Theme  
Abdicus  
The great ... Hobbytronic 91  
Hobbytronic 89 Part 2 (Giana Sisters)  
Axel F  
Hobbytronic 90 Part 2



Wie Ihr seht ist in dieser CD reichlich Sound drin, den man sich als richtiger Atari Musik-Freak nicht entgehen lassen darf!

Diese flotte Scheibe gibt es für sage und schreibe nur schlappe 5.-DM, billiger geht's wohl wirklich nicht mehr für so eine geballte Ladung Spitzensounds!

Best. NR. CD 1 , 5.-DM

## Atari Game Music

Einmal ist keinmal heißt es nicht zu Unrecht, darum gibt es gleich noch eine zweite Audio-CD, damit Ihr auch ordentlich Sound für die langen Winterabende habt! Wie man am Titel gleich erkennt sind hier die besten Spielsounds der Atari Game-Welt zu finden!

Humanoid  
Miece Valdgiere II Titlesong  
Warsaw Tetris  
Storm #1  
Zybex  
Warhawk  
Ghostbusters  
Jet set Willy  
Video Classics  
Draconus Title  
Draconus Shields of Grom  
International Karate  
Red Max  
Amaroute  
Black lamp  
Jocky Wilson's Darts 2  
Ninja Commando #A  
Ninja Commando #B  
Mountain Bike Racer  
Feud  
The living Daylights  
Blood Fighter B  
Cavehunt  
The Goonies  
The last V8  
Vicky #A



Da findet wirklich jeder mindestens ein paar seiner Lieblings-Gamesounds und da auch diese CD nur 5.-DM kostet solltet Ihr sie Euch gleich bestellen!

Best. NR. CD 2 , 5.-DM

# Aktuelle Produkte

## PD-Mag 4-2001

Hallo PD-Mag Fans!

Es ist schon mal wieder Zeit für die letzte Ausgabe des Jahres 2001! Zum Abschluss eines eigentlich gar nicht so schlechten Jahres für unseren Atari hat das PD-Mag noch einmal eine ganze Menge zu bieten. Natürlich haben wir auch in dieser Ausgabe wieder eine ganze Menge Softwaretests, aktuelle News, Tipps und Tricks, einem neuen Teil des Basicurses, der Leveleditor-Workshop wird fortgesetzt, es gibt einen neuen Buchtipp, einen neuen Filmtipp und überhaupt jede Menge neues rund um unseren Atari! Auch der Versandkatalog mit Programmbeschreibungen wurde fortgesetzt, da viele User allein mit den Programmnamen nicht viel anfangen können. Neben all diesen Texten hat das PD-Mag wie man das von ihm erwartet auch wieder eine tolle Auswahl an Software anzubieten!

- CSM Editor – Wie immer mit dabei
- FL – Unser Fileloader für fast alle ML-Dateien
- Ars Mori Demo – eine recht düstere Demo mit tollen Grafiken und netten Effekten!
- Rising Sun Demo – Diese Demo zeigt Grafikspielereien zur Musik „House of the rising Sun“
- Heavy Metal – Dieses Spiel erinnert stark an Spindizzy. Auch hier muss man ein Objekt über eine 3D-Landschaft steuern um
- damit Edelsteine einzusammeln. Dabei muss man allerdings immer ein Auge auf das Zeitlimit haben und darf sich nicht von den Gegnern erwischen lassen.
- Mr. Proper – Dies ist die voll spielbare Demoversion eines neuen Plattform Jump and Runs! Ziel ist es, alle Gegenstände einzusammeln ohne von den Dornen aufgespießt oder den Gegnern erwischt zu werden. Die tolle Cartoongrafik, der tolle Sound und die gute Spielbarkeit lassen auf mehr hoffen!
- Fill up – Ein Spiel zur Gameclones Serie, in dem man Felder mit Farbe füllen muss!
- Omidor – Ebenfalls ein Spiel zur Gameclone-Serie! Hier gilt es die einzelnen Felder mit Farbe nachzuzeichnen damit diese komplett umgefärbt werden. Das Spiel stammt von Peter Sabath und ist einfach superklassegut!
- Battleships – Hier haben wir zum Abschluss die beste „Schiffe versenken“ Version die es für unseren Atari gibt. Das Game wurde bis vor kurzem von Mirage vertrieben und ist nun mit den Mirage-Titeln zu Freeware geworden! Es belegt 2 Diskseiten, ist diesen enormen Platz aber wirklich Wert! Wie Ihr seht hat das PD-Mag also mal wieder richtig Power, genau das, was man um diese Jahreszeit braucht!

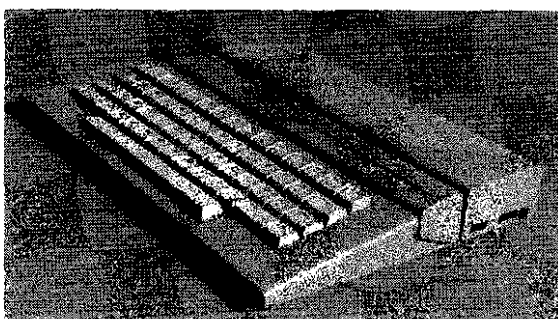
Best. Nr. PDM 4-2001, 9.00DM

## Disk Line 62

Hallo DISK-LINE-Abonnenten!

Mit interessanter Software „frisch vom Tisch“ sorgt die DISK-LINE wieder für gute Unterhaltung während der langen Winterabende, dazu tragen besonders die zahlreichen Spiele bei: So hat man bei SPACE DOCCER gut zu tun, um einen Planeten zu verlassen und am Mutterschiff anzudocken. Wer lieber ballern möchte, kann es bei CROSSFIRE tun, denn hier ist Schiessen und Verstecken wichtig, wenn man nicht vom Gegner erledigt werden will. Friedlicher geht es dagegen in RACING zu, wo auch geübte Spieler ihr Können aufbieten müssen, um nicht mit einem anderen Auto zusammenzuprallen. Und bei ROULETTE kann man nach Herzenslust allein oder zu zweit 1000 DM verzocken, ohne wirklich dabei arm zu werden. Natürlich sind auch der DISK-LINE-Viewer (10. und letzte Folge) mit den 256-Farben-Bildern und SAMPI (Folge 15) mit drei lustigen Samples wieder dabei. Und es gibt auch einige Neuheiten: So befindet sich diesmal der erste Teil des Levelwettbewerbs mit in dieser Ausgabe und auch der Vorspann von Seite 1 wurde komplett neu gestaltet. Also es gibt wieder einiges zu entdecken auf dieser DISK-LINE, also nur nicht zögern und gleich ausprobieren!

Achtung: Immer noch herrscht bei der DISK-LINE Softwaremangel. Setzt Euch doch während der Wintermonate mal wieder hin und erstellt was mit Eurem XL/XE. Egal ob Bilder, Musik, Demo, Anwenderprogramm oder Spiel, einfach oder aufwändig, alle Beiträge sind stets willkommen!!!



## PD-Mag Nr. 3/2001

Wieder einmal hat das erfolgreichste und inzwischen auch langjährigste Software- und Informationsmagazin seinen Auftritt! Diesmal verspricht es besonders spannend zu werden, denn da das PD-Mag nun schon 10 Jahre existiert, könnte es schon den einen oder anderen besonderen Leckerbissen geben. Aber hält der Inhalt auch, was der Titel verspricht?

Nach dem Booten und dem Starten des Intros sieht man jedenfalls eine schöne Demo, die mit farbigen Balken, in der Mitte einem bewegten Plasma und Scrollern mit grossen bunten Buchstaben oben und unten am Bildschirmrand sowie einer netten Musik glänzt - und allerdings nicht neu ist, denn hierbei handelt es sich um das Jubiläumsintro, das bereits zum einjährigen Bestehen verwendet wurde, wie man auch im Wellenscroller in der Mitte lesen kann. Aber das ist halb so wild, denn diese Intro bietet grafisch und akustisch einfach Spitzenleistungen und ist ein wiederholtes Anschauen allemal wert.

Nach diesem Intro muss man allerdings komplett neu booten. Hat man das getan und sieht dann das Vorwort, erfährt man erst mal von Sascha, daß er wegen einer heftigen Virusgrippe das Magazin leider nicht so schnell fertigstellen konnte wie geplant. Auch gibt es leider kein extra für diese Ausgabe erstelltes Jubiläumsintro, dafür aber Mega-Texte und Software. Nun denn, mit diesen Verheißungen begibt man sich dann ins Auswahlmeneü und sieht hier als erstes, daß ein Bild vorhanden ist und nur auf seine Entdeckung wartet. Und tatsächlich: Es entpuppt sich als das Titelbild für das Spiel MS. PACKMAN, sehr gut in Graphics 15 umgesetzt.

Was es dann Neues gibt, erfährt man wie immer bei ATARI-NEUES: Hier kann Sascha eine ganze Reihe interessanter Informationen vom Stapel lassen: Da ist zum Beispiel die Firma Infogrames, die ja vor kurzem Hasbro aufkaufte und nun eine *Special Edition* der alten ATARI-Spielhallenklassiker herausbringen will. Ob und wann diese allerdings in Deutschland erhältlich sein werden, steht noch nicht fest. Weiterhin sind sowohl die Spiele der Firma Mirage als auch die Programme von Satantronic Freeware. Thomas Eberle, seinerzeit bekannter Partner von Werner Rätz, hat ausserdem seinen Versand *SinTech* wieder zum Leben erweckt. Und im Internet gab es wohl vor kurzem ein Gerücht, daß jemand die Spiele Doom und Elite für den XL/XE umsetzen will. Die Glaubwürdigkeit dieser Gerüchte ist allerdings nicht hoch, da Saschas Erfahrungen nach schon viele derartige Gerüchte über das Internet verbreitet wurden, hinter denen in Wirklichkeit nichts steckte.

Soweit die News, jetzt kommt die Rubrik INTERN an die Reihe. Hier gibt es neben der Liste der PD-Spiele auch wie immer das *Impressum* und im Text *Versand* die Fortsetzung der Beschreibungen von den im Versand angebotenen Programmen. Der *Basic-Kurs* bietet ein Listing, mit dem sich ein Gesicht zeichnen lässt,

und die *Clubinfos* bieten noch jede Menge Infos mehr: So ist das *Hint-Hunt-Book* Nr. 3 inzwischen ausverkauft, die *Anime-CDROMS* sowie die *Audio-CDs* (eine mit Spiele-, die andere mit *Demo-Songs*) fertig und werden spätestens zur *ABBUC-JHV* zu kaufen sein und da sich niemand gefunden hat, der mit Sascha ein neues Spiel programmieren wollte, ist diese Idee vorläufig auf Eis gelegt worden. Es geht weiter mit dem Text *Wettbewerb*, wo Sascha nur betrübt feststellen kann, dass es diesmal gar keine Einsendung dazu gab und daher in Zukunft wohl auch keine Wettbewerbe mehr stattfinden werden. Daher sucht er jetzt Vorschläge, was in Zukunft an dieser Stelle für eine andere Rubrik stehen soll. Der *Workshop* stellt wiederum das Spiel *Kitten* vor, bei dem ein *Level-Editor* mitgeliefert wird.

Bei den *HARDWARE-TESTS* hat Sascha den *Okano Quickjoy Fighter* Joystick geprüft, der mit seinem Preis schon zur Oberklasse zählt, aber seinen Erkenntnissen nach auch gut zu gebrauchen ist. Vielleicht kann man diesen Joystick dann auch gut bei den Spielen einsetzen, die diesmal bei den *SOFTWARE-TESTS* vorgestellt werden. Als *Megahit* gilt diesmal *RYCERZ*, ein



Renn- und Hüpfspiel, bei dem keine Langweile aufkommt. Auch das Spiel *GUN LAW* im Text *Kommerziell* schlägt sich recht gut, auch wenn es nicht durch besondere Effekte glänzt. Bei den *Oldies* wird über eines der ersten Renn- und Hüpfspiele für den *XL/XE* informiert: *JUMPMAN JR.*, nichts Besonderes, aber dafür soll der Spielwitz stimmen. Dagegen hat sich das Spiel *FORBIDDEN FOREST* als *Megaflop*

herausgestellt. Der Text *Aktuell* gibt dann eine Liste der Spiele der Firma *Mirage* preis, die Sascha bekannt sind, da das aber noch nicht alle sind, bittet er die Leser um Hilfe bei der Ergänzung. Leider gibt es dann bei den *Top Ten* keine Änderungen, da absolut keine Einsendungen dafür ankamen. Dagegen kann man in der *Demo-Corner* etwas über die *ALFA BOOT DEMO* lesen, die an das Thema im Film "Das Boot" angelehnt ist.

Die Rubrik *TIPS* beinhaltet wieder allgemeine Tipps zu spielen. Da es aber immer schwieriger wird, noch gute Tipps aufzutreiben, bittet Sascha auch hier um Mithilfe.

Dann haben wir noch das *FORUM*. Es bietet 2 *Leserbriefe*, ein *Special*, in dem Sascha die seiner Meinung nach 10 besten *Adventures* vorstellt, und die *Kleinanzeigen*, bei denen aber auch leider Ebbe herrscht.

Davon kann man in der Rubrik *OUTSIDE* zum Glück nicht sprechen. Dort enthält der *Buchtip* Informationen zum *Schmöker* "Conan und der Smaragd-Lotus", der *Filmtip* zum Streifen "Der Schuh des Manitou" und der *VCS 2600 CORNER* zum Spiel *Wüstenschlacht*, bei dem es sich um ein *Ballerspiel* erster *Kajüte* handelt.

Und wie immer sind auch wieder die *PD-Programme* mit an Bord. Sascha hat hier wirklich einiges an interessanter Software zusammengesammelt: Im Spiel *Banja Buggi* muß man die Wüste mit seinem *Rennwagen* durchqueren und dabei zahlreichen anderen *Wagen* ausweichen (mehr oder weniger eine *Pole-Position Variante*), in *Equestrian* dagegen auf einem *Pferd* reiten und *Hindernissen* ausweichen, in *Morky* hüpfen und rennen (sehr schwer!), ebenso in *Around The Planet* (ein ehemalig kommerzielles Spiel von *Mirage*) und in *Dungeon Lords* durch ein *Labyrinth* rennen, schießen und *Schlüssel* einsammeln. Dann wären da noch drei *Pac-Man-Varianten*, das *Intro Flow*, die *Gag-Demo Ants* (die leider ziemlich langweilig ist), die *Mini-Grafikdemo Rotator* (also entweder ist sie so mini, daß man sie nicht sieht, oder sie funktioniert nicht, bei mir erschien da jedenfalls nur ein *blauer Bildschirm* und ein *einzeiliger Text*) und obendrein noch die *musikalische Demo Pokey Player III*.

**Fazit:** Auch nach 10 Jahren zeigt Sascha Röber noch, was für *Power* im *PD-Magazin* steckt! Neben den zahlreichen *Neuigkeiten* lohnt vor allem auch die *Software* dieser Ausgabe und wird sicher wieder für *vergnügeliche Stunden* mit dem *XL/XE* sorgen. Etwas *bedauerlich* sind die *mangelnden Leserbeiträge*, aber da jetzt die *Winterzeit* kommt und die *Nächte länger* werden, sollte es hier bald wieder einen *Umschwung* geben.

Thorsten Helbing (WASEO)

# Leserstory

Die Wahnsinnshallen  
Von Glenn Morton

Wie oft haben wir schon gelogen. Wie oft uns in heuchlerischer Intrige am Leid und am Unglück bereichert. Und immer wird uns die Möglichkeit freigehalten durch Gebiet, Beichte, die Bitte um Vergebung unser Seelenheil wieder herzustellen. Was aber wenn sich die negativen Energien nicht einfach in nichts auflösen. Was, wenn durch immerwährende Bosheit und Heimtücke das böse das wir selbst erschaffen haben stärker und stärker wird. Wenn irgendwann die Räume zu klein sind und selbst die stärksten Mauern den Wahnsinn nicht mehr zurückhalten können. Was dann?

Holger Gerber schrak in dieser Nacht zum dritten Mal auf. Eine furchtbare Unruhe hatte von ihm Besitz ergriffen. Und er konnte sich beim besten Willen nicht erklären, wo diese Unruhe herkam. Es hatte mit seinem Traum zu tun. Der Traum war anders als alle anderen in seinem 18 jährigen Leben. Er sah eine Kirche. Die alte Kirche die trotz allem immer gut besucht war und die er selbst jede Woche einmal aufsuchte. Er verstand nicht warum sie im Mittelpunkt eines Traums stand den er sich so nicht erklären konnte. Holger sah in seinem Traum immer nur die Kirche in der Nacht vor sich. Aber sie wirkte jetzt eher abstoßend, und aus ihr hörte er die Stimmen. Befehlend und lockend zugleich. Holger stand auf. Zweimal hatte er dem Drang der Stimme zu folgen widerstanden.

Doch diesmal gab es kein zurück mehr.

Holger lief durch die nächtlichen Straßen. Kein Mensch begegnete ihm. Die meisten schliefen schon und die andern würden nicht freiwillig rausgehen. Ein schweres Unwetter lag in der Luft. Kein Stern war am Himmel zu sehen, der Mond war von regenschweren Wolken verdeckt. Der Himmel wurde nur von aus den Wolken fahrenden Blitzen hin und wieder erhellt.

All das nahm Holger nicht wahr. Er hätte den Weg zur alten Kirche auch in absoluter Schwärze gefunden.

„Komm, komm zu uns. Wir erwarten dich. Du bist der auserwählte, komm!“ Die Stimmen wiesen Holger den Weg. Dann war er am Ziel. Im Licht eines gewaltigen Blitzes sah er die Öffnung in der alten Kirchenmauer. Ohne zu zögern Schritt Holger durch die Öffnung die sich hinter ihm verschloss als hätte es sie nie gegeben. Gleichzeitig begann es zu regnen und ein Unwetter wie selten zuvor umfegte die Mauern der alten Kirche. Schlagartig war Holger wieder Herr seiner Sinne. Der Bann der ihn in das Gemäuer getrieben hatte viel von ihm ab. Er wusste was geschehen war. Aber warum war er hier. Dies war auch nicht das innere der Kirche wie er es kannte. Holger befand sich in einem Raum der von schweren Säulen getragen wurde. Von der Decke die unendlich hoch erschien und das Gefühl einer klaustrophobischen Enge vermittelte hingen gallertartige schleimige Fäden. Der Boden war von einer breiigen Masse knöcheltief bedeckt die nach Kot, erbrochenem und Verwesung stank. Holger drehte sich um, wollte zurück doch die Tür war verschwunden. Er blickte in einen Raum der eine endlose Weite zu besitzen schien. Panik befahl Holger. Er stolperte vorwärts, 10, 20 Schritte, dann drehte er sich nach links und dann nach rechts. Alles war irgendwie gleich. Holger blieb stehen. Er schloss die Augen. „Bleib ruhig!“ dachte er „Es muss eine Erklärung geben.“ Holger öffnete die Augen und glaubte wahnsinnig zu werden.



# Leserstory

Vor ihm stand etwas, für das es keine Erklärung zu geben schien. Ein Wesen das einem Fiebertraum entsprungen sein musste. Es stand auf drei Beinen. Der Rumpf war in den Proportionen vollkommen entstellt. Der eine Arm mündete in einer sichelartigen Kralle. Der andere war so lang das er fast bis auf den Boden reichte. Der Arm war behaart und muskulös wie der eines Gorillas und mündete in eine Hand die einem dreijährigen zu gehören schien.

Der Kopf war überdimensional groß. Zwei Fledermausflügelartige Ohren standen seitlich vom Kopf ab und riesige Raffzähne schoben sich aus dem Unterkiefer.

„Ich heiße dich willkommen. Du bist der Erste der den Wahnsinn den Ihr gesät habt zurückbringen wird unter die Menschen. Ihre Lügen, Ihre Heuchelei haben uns erschaffen. Dieses Reich ist Ihr Werk und nun sollen sie sehen was aus ihren Taten geworden ist“

Holger stand die ganze Zeit als das Wesen sprach still. Er konnte nicht begreifen was er sah und hörte. Er ging einen Schritt zurück und stieß gegen einen Widerstand. Erschrocken wirbelte er herum. Vor ihm stand eine weitere Horrorgestalt. Er konnte nicht definieren was es war, zumal er von den anderen Gestalten zu sehr abgelenkt war die nun aus dem Nichts heraus auftauchten und ihn umringten. Holger ertrug es nicht mehr länger. Ein Irrer Schrei entstieg seiner Kehle als die Wesen nach ihm griffen, tentakelartige Fangarme sich um seinen Körper schlangen und fellbedeckte Klauen in seine Kleidung und sein Fleisch schlugen. Aber sie töteten ihn nicht. Sie hielten ihn nur fest. Dann trat das Wesen mit den drei Beinen auf ihn zu. Es hob den Arm mit der Kinderhand und legte sie auf Holgers Brust. „Du wirst all das negative zurückbringen in Eure Welt.“ Holger blickte das Wesen aus fiebrigen Augen an. „Aber warum, was soll das alles, wer seit ihr?“ „Du wirst schon verstehen, oder auch nicht!“ Nach diesen wirren Worten glühte die Hand auf. Holger schrie und schrie und schrie...

Prof. Dr. Rene Rosenberg ging durch die sterilen Gänge der Psychiatrischen Anstalt in der er der leitende Chefarzt war. Er blickte durch ein Fenster und betrachtete den jungen Mann der momentan apartisch in der Ecke seiner Zelle saß. Dieser Zustand hielt nur solange bis jemand in seine Nähe kam, denn dann wurde er zu einer reißenden Bestie. Eine Bestie die neben Ihrer Familie noch 12 weitere Personen innerhalb einer Nacht auf grausamste Weise abgeschlachtet hatte. Das alleine war schon schrecklich, aber Holger Gerber war nur der Erste der diesen Wahnsinn zum Opfer gefallen war. Alleine in Dr. Rosenbergs Klinik befanden sich 378 Männer, Frauen und sogar Kinder die dieser mysteriösen Art von Wahnsinn zum Opfer gefallen waren und darauf einen oder meistens mehrere Menschen bestialisch ermordet hatten. Und von überall auf der Welt häuften sich die Nachrichten von solchen Fällen. Dr. Rosenberg sah auf seine Uhr. 0.34Uhr. Er hatte wieder in der Klinik übernachtet war aber schon zweimal wach geworden. Er griff in seine Kitteltasche und nahm eine der Schlaftabletten aus dem Röhrchen das sich darin befand. Er ging zurück in sein Büro, nahm die Tablette und legte sich auf die dort befindliche Schlafcouch. „Seltsam“, dachte Rosenberg, „schon zweimal habe ich von unserer Kapelle der Klinik geträumt und bin davon wachgeworden. Ich brauche wohl bald selber einen Psychiater“. Dann schlief er ein, aber nicht für lange...

ENDE



# Animania

## El Hazard, die Nebenwelt

Makoto ist ein ganz normaler Schüler in einem japanischen Gymnasium, oder doch nicht ganz, denn er ist ein wirklich begabter Bastler wenn es um Maschinen geht. Während die Schule sich auf das alljährliche Schulfest vorbereitet bastelt Makoto gerade an seiner neuesten Erfindung. Alles wäre ja wunderbar geblieben, wenn da nicht der etwas psychotische Jinnai wäre, der als Schulsprecher viel Einfluss besitzt und diesen nur zu seinem Vorteil nutzt, was ihn in echte Probleme bringt. Es sieht alles danach aus als ob man ihn als Schulsprecher absetzten und dafür Makoto an diese Stelle setzen möchte. Das kann Jinnai natürlich nicht auf sich sitzen lassen, denn schließlich hat er Makoto noch nie leiden können. Also will er ihm eins auswischen indem er die neue Maschine sabotiert. Leider kommt es wie es kommen muss, die Maschine dreht durch und Jinnai, Makoto, seine Mitschülerin Nanami und der Lehrer Fujisawa werden in eine fremde Dimension auf den Planeten El-Hazard geschleudert. Kaum dort angekommen merken die unfreiwilligen Besucher das es große Unterschiede zwischen unserer Erde und diesem Planeten gibt, denn hier bei uns gibt es keine Menschengroßen Insekten die offensichtlich sehr schlechte Laune haben und unsere Freunde gleich „herzlich“ empfangen. Jinnai, der alleine irgendwo im Busch landet, wird von den Insekten erst einmal gefangengenommen, Nanami schafft es auf eigene Faust den Insekten zu entwischen und Makoto landet zusammen mit Fujisawa in der Nähe einer hübschen Prinzessin die gerade von den Käfern angegriffen wird. Doch alles geht noch einmal gut aus, denn der Lehrer Fujisawa hat sich unerklärlicherweise in einen Ersatz-Supermann verwandelt und besitzt nun enorme Kräfte die er gleich dazu nutzt ein paar Käfer aus dem Panzer zu klopfen. In dieser Serie die immerhin

satte 28 Folgen lang ist haben unsere Besucher jede Menge schräge Abenteuer zu bestehen in denen es von Käfern, Monstern und Magic nur so wimmelt. Wie sich nach und nach herausstellt hat jeder von Ihnen eine besondere Fähigkeit mit auf den Weg bekommen und während unsere Freunde ihren Weg nach Hause suchen, haben sie ganz nebenbei eine ganze Welt vor den Monsterkäfern und anderen Gegnern zu retten. El Hazard ist eine temporeiche, farbenprächtige und spannende Serie mit viel Action aber auch jeder Menge Humor. Man darf sie nicht all zu ernst nehmen und sollte an den Abenteuern auf dieser Welt einfach seinen Spaß haben. El Hazard – die Nebenwelt wurde von Anime Video als japanische Originalversion mit deutschen Untertiteln auf 7 Videokassetten herausgebracht. Jede Kassette enthält 4 Folgen und kostet ca. 40-50DM. Erhältlich ist diese Serie in allen guten Comicshops und beim Fachhandel.



Ihr dürft sie nur nicht mit der Serie El-Hazard verwechseln die komplett deutsch synchronisiert von Pioneer vertrieben wird. Hierbei handelt es sich um eine 7 Folgen lange OVA-Serie die eine ziemlich andere Story erzählt als die Nebenwelt-Serie!

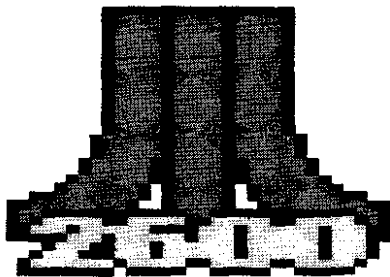


# Wettbewerb

Hallo liebe Leser!

Sicher ist Euch in den letzten Ausgaben aufgefallen das wir hier beim Wettbewerb ziemliche Probleme hatten. Trotz recht netter Preise war es ein hartes Stück Arbeit überhaupt ein paar Leser zum mitmachen zu bewegen und ich hatte wirklich schon bedenken ob der Wettbewerb jemals sein Ziel erreichen würde, aber zum Schluss hat es ja doch noch geklappt. Jetzt stellt sich natürlich die Frage wie es mit dem Wettbewerb weitergehen soll, denn so wie bisher geht es wohl nicht. Deshalb hatte ich in der letzten Ausgabe um Vorschläge gebeten, und Ihr habt mir auch ein paar interessante Ideen zugeschickt! Im großen und ganzen kamen diese Vorschläge:

1) Malwettbewerb (Bilder im Atari-Format wie Micropainter etc.)



2) Art-Wettbewerb (Zeichnungen rund um die Atari-Welt mit Stift oder auch am Computer erstellt für das NGAM !)

3) Demo-Wettbewerb

4) Spielewettbewerb

5) Anwender-Wettbewerb

6) Atari Multimedia-Wettbewerb (Hier sollten alle Möglichen Projekte wie etwa Audio-CD's mit Atari-Songs, Materialsammlungen wie Bilder-CD-Roms und ähnliches zugelassen werden.

Wie Ihr seht haben da ein paar Leute gute Ideen ausgebrütet, die Frage ist nun, was soll man machen? Ich habe lange darüber nachgedacht und bin dann schließlich zu diesem Entschluss gekommen:

Wir  
machen  
alles auf  
einmal !



Im Klartext heißt das, Ihr könnt zum neuen Wettbewerb Bilder in den Atari-Formaten, Zeichnungen zum Atari (egal ob auf Papier oder als PC-Datei), Musikstücke (Masic, CMC, Pegasus Soundmonitor, ganz egal wenn nur eine einfache Abspielroutine dabei ist!), ganze Demos oder Intros für das PD-Mag, Spiele, Anwenderprogramme, CD-Roms und Audio-CD's einschicken! Man muss also kein Starprogrammierer sein um sich an diesem Wettbewerb zu beteiligen, irgendetwas von all diesen Möglichkeiten kann jeder von Euch! Bei einer solch leichten Aufgabe habe ich aber auch hohe Erwartungen, denn dieser Wettbewerb wird laufen bis mindestens 20 Einsendungen hier bei mir eingetroffen sind. (Sollte eigentlich nicht lange dauern bis dies der Fall ist, wie gesagt kann ja fast alles mitmachen was irgendwie mit dem Atari zusammenhängt!) So, und wofür macht man das alles? Für tolle Preise natürlich! Zu gewinnen gibt es diesmal: Für den Sieger den ultimativen 50 € Einkaufsgutschein, gültig für mein gesamtes Angebot, auch für andere Systeme als Atari 8-Bit! Dazu für die anderen Plätze noch 15 Originalgames auf Disk, 5 Steckmodule, 5 Games auf Tape, 5 Coleco Zehnertastaturen mit Software für Atari, 8 WASEO Audio-CD's mit Atari-Songs, 4 Anime-Fantastic PC-CD-ROMs und Ausgaben des NAW Magazins. Alles in allem Preise im Wert von gut 600! DM oder halt um die 300 € ! Wie Ihr seht gebe ich für diesen Wettbewerb wirklich alles , es ist der letzte Versuch das Ruder herumzureißen, denn wenn auch dieser Wettbewerb nicht hinbaut wird es wohl keinen weiteren mehr geben! Sascha Röber

# VCS-CORNER

## Venture 2

Venture 2 ist die Fortsetzung eines ehemaligen Coleco Games, welches auch in den Spielhallen ein großer Hit war. Man musste als Held vom Dienst, bewaffnet mit Pfeil und Bogen, ein Labyrinth nach Schätzen durchkämmen. Klar das auch einige Monster uns daran hindern wollten. Die Umsetzung auf dem VCS war damals genial und man hatte lange seinen Spaß. Es dauerte auch eine ganze Weile, bis man schließlich alle Schätze gefunden und alle Monster gekillt hatte. Und vor kurzem hatten ein paar Hobbyprogrammierer aus Amiland die Idee eine Fortsetzung zu programmieren. Venture 2 wurde dann anschließend liebevoll verpackt, und zwar in einer Schatztruhe, und mit einem Zertifikat versehen, Sammlerherz was willst du mehr. Es wurden auch nur 20 Originale hergestellt und diese wurden dann auf einer Messe für alte Konsolen versteigert. Ich kann mir vorstellen, das ein Venture 2 Original mehrere hundert Mark gebracht hat. Aber anschließend waren die Jungs so nett und haben Venture 2 im Internet als File für jedermann abgelegt. Und wer einen PC hat kann es nun auf dem Emulator spielen. Oder aber, man hat wie ich einen Supercharger und einen Freund, der einem das Teil in ein WAV File umwandelt, denn dann klappt das mit dem Supercharger. Doch nun zum eigentlichen Spiel. Man muss in einem Labyrinth Schätze suchen und den Monstern ausweichen. Natürlich gibt es in Venture 2 neue Labyrinth und neue Monster. Und natürlich auch neue Schätze! Die Grafik ist recht gut und die Spielfigur wurde leicht verändert. Der Schwierigkeitsgrad wurde beibehalten. Mit etwas Übung kommt man recht weit. Sound ist mal wieder wenig vorhanden, außer den üblichen FX. Aber Spaß macht Venture 2, halt genau wie sein Vorgänger. Alles in allem also empfehlenswert. Nun ja, ein Original wird man sich wohl kaum leisten können. Ich glaube auch nicht, dass ein Sammler eins verkauft, aber es gibt ja zum Glück das Internet! The Gambler

## Alien

Viele von Euch (oder fast alle) kennen die Alien - Filme. Und 20th Century Fox hat dies 1982 genutzt um auf der Handlung des Films ein Spiel zu entwickeln. Ideenmäßig gibt es nichts neues, denn es wurde fleißig bei Pac Man geklaut. Denn Alien ist eigentlich nichts anderes als ein Pac Man Clone. Man steuert halt die gute Ripley und geht in einem Labyrinth auf Alienjagd. Wie bei Pac Man muß man alle Punkte im Labyrinth sammeln und wenn man die große Pille frisst, hier bei Alien ist das eine Waffe, dann geht es den Aliens an den Kragen. Hat man alle Punkte abgeräumt, dann gelangt man ins nächste Labyrinth. Mit der Zeit werden die Aliens aggressiver und schneller. Doch nun zur Bewertung. Die Grafik und der Sound sind mit Pac Man vergleichbar. Nur steuert man hier 'nen Raumfahrer und statt Gespenster gibt es Aliens. Spaß macht es auch; halt wie Pac Man. Abgesehen das schamlos geklaut wurde ist Aliens aber dennoch zu empfehlen. Leider gab es dieses Modul nur im Amiland. Aber auf Auktionen im Internet kriegt man es oftmals zum Preis von 10 - 15DM.

The Gambler



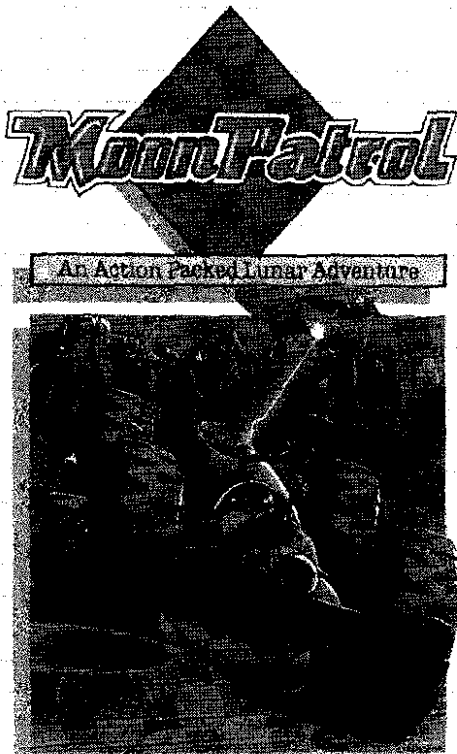
# ST-Gametest

## Moon Patrol

Ein Spielhallenklassiker wie Moon Patrol darf natürlich auch auf dem ST nicht fehlen. Zur Story braucht man auch nicht viel zu sagen. Man steuert halt ein Mondauto über die Mondoberfläche und muss neben Ufos auch noch mit Mondkratern, Minen, Mondpflanzen, Panzern und Mondautos kämpfen. Anfangs ist der Schwierigkeitsgrad recht genehm. Doch nach einigen Levels wird es doch recht happig. Da war die XL-Version doch wesentlich leichter. Die Grafik wurde ,dem ST gerecht, etwas aufpoliert.

Soundmässig hat man sich am XL orientiert. Spaß macht Moon Patrol sowieso und im Vergleich zum Spielhallenoriginal bevorzuge ich persönlich die ST-Variante. Alles in allem ist Moon Patrol für Fans von Ballerspielen auf dem ST absolut empfehlenswert. Heutzutage aber nur sehr schwer zu bekommen. Man muss schon etwas Glück haben um es auf einer Messe zu erwischen. Glücklicherweise ist es aber nicht allzu teuer, denn für ST-Spiele werden noch keine Sammlerpreise gezahlt.

The Gambler



## Dragons Lair

In diesem Spiel das seinerzeit als Actionadventure bezeichnet wurde, aber eigentlich ein simples Jump and Run ist, gilt es als tapferer Ritter Dirk eine hübsche Prinzessin aus den Klauen eines fiesen Drachen zu retten. Dummerweise haust der Drache in einer verhexten Burg (ist wohl ein häuslicher Typ!) in der es wirklich einen ganzen Haufen gemeiner Überraschungen wie wildgewordene Tentakelwesen, lebendige Zauberelexiere, einstürzende Decken und vieles mehr gibt. Unser tapferer Recke kann den meisten Gefahren durch einen kühnen Sprung in irgendeine Richtung und gelegentlich mal einem Schwertstreich ausweichen. Die Möglichkeiten für den Spieler sind wirklich sehr gering, denn im Normalfall gibt es in jedem Raum den man betritt eine Gefahr und halt nur eine richtige Möglichkeit um Ihr zu entgehen. So hat man schnell heraus was man wo machen muss und dadurch wird es schnell langweilig, was wirklich schade ist. Dragons Lair ist von der Grafik und dem Sound her nämlich ein Meisterwerk. Alles erinnert an einen toll gemachten Zeichentrickfilm, die Fallen sind genial animiert und auch der Held sieht echt schneidig aus, aber tolle Grafiken machen noch lange kein gutes Game, Dragons Lair erinnert mich eher an eine Grafikdemo mit ein wenig Spiel drin!

Sascha Röber



# Das Versandangebot

Hallo liebe Leser und Bestalkunden!

Die JHV 2001 liegt nun wieder hinter uns und erwartungsgemäß hat sich wieder einiges in der Versandliste verändert. Es sind einige Titel vorläufig ausverkauft, aber im großen und ganzen hat sich das Angebot weiter vergrößert! Ganz neu ist der Block mit den CD und CD-Rom-Angeboten rund um unseren ATARI!

## Spiele auf Diskette, Preisgruppe 5.-DM

Atomic Gnom  
Alptraum  
Amnesia  
Antquest  
Bank Bang  
Boing 2  
Bomber Jack  
Bilbo  
Cavelord  
Der leise Tod  
Die Außerirdischen  
Doc wires Solitaer  
Donald  
Dredis  
Enrico II  
Fiji  
Final Battle  
Glaggs it  
GEM Y  
Ghost II  
Graf von Bärenstein  
Hunter  
Invasion  
Laser Maze  
Laser Robot  
Lightraces  
Logistix  
Mission Zircon  
Mister X  
Monster Hunt  
Mystix 2

Im Namen des Königs

Numtris  
Olbitroid  
Parsec XL  
Pirates of the Babary Coast  
Puzzle  
Schreckenstein  
Sexversi  
Shogun Master  
Simple Minds  
Taam  
Taipai  
Techno Ninja  
Technus  
Tigris  
Tron  
T-34 (128K!)  
Werner Flaschbier  
Zielpunkt 0 Grad Nord

## Spiele Preisgruppe 10.-DM:

A Hackers Night  
Adalmar  
Adax  
Bruce Lee  
Captain Gather  
Crusade in Europe  
Despatch Raider  
Darkness Hour  
Fire Stone  
Herbert  
Herbert 2  
Humanoid  
Hydraulic+Snowball  
Jinks  
Lapis Philosophurum  
Lasermania + Robbo Const. Kit  
Miecze Valdgira  
Mikes Slotmaschine 2  
Pungo Land  
Robbo  
Syn Boga Wiatru

# Das Versandangebot

Super Sky + 3D Brille  
Solar Star  
Swiat Olkiego  
Tales of Dragons and Cavemen  
Vicky

## Spiele Preisgruppe 15.-DM:

Ninja Commando  
Sexy Six + 2 Datadisks  
Change  
Loriens Tomb  
Dagobar  
Streets  
Saper  
Hans Kloss  
Kult  
Major Bronx  
Neron  
Turbican  
U 235  
Babarian  
Fatum  
Fire Power  
Inside  
Rycerz  
Gold Hunter  
Tekblast  
Cavernia  
Imagine  
Hawkquest  
Neuroid  
Nexus  
Cyborg  
Jurassic Park 2  
World Soccer  
Zeus  
The Jet Action

## Anwender-Programme Preisgruppe 5.-DM:

C: Simulator  
Directory Master  
GTIA Magic

WASEO Designer  
Carillon Painter  
Fontmaker  
Picture Finder  
Soundtracker Player  
Video Ordner XXL  
Carillon Printer  
Screen Dump

## Anwender-Programme Preisgruppe 10DM:

Print Star  
Print Star II  
Print Star 24II  
Turbo Basic Dup  
WASEO PUBLISHER  
WASEO Practoscope  
Desktop Atari  
WASEO Grafinoptikum  
WASEO Trilogy

## Anwender Programme Preisgruppe 15DM:

Depot Plus 1.7  
Games Designer Kit

## Diskettenmagazine :

Quick Magazin, das Magazin zur  
Programmiersprache Quick !  
Ausgabe 1-15, je 4DM  
Dieses Magazin wurde inzwischen  
eingestellt.

Disk Line, das Programm-Magazin mit  
vielen sonst nirgendwo veröffentlichten  
Programmen!  
Ausgabe 1-60, je 4DM

Power per Post PD-Mag , das  
kommerzielle Diskettenmagazin von PPP.  
Ausgabe 1-35 je 4 DM

# Das Versandangebot

PD-Mag , das Schwestermagazin des PPP-  
PD-Mags, Ausgabe 1-44 je 4DM

PD-Mag, die neuen Ausgaben! Nach der  
Zusammenlegung von PPP-PD-Mag und  
PD-Mag ist dieses Magazin entstanden und  
wird ale 3 Monate fortgesetzt! Ausgabe 1-  
2001 und 2-2001 je 4DM.

Steckmodule, Preis je 12.50DM

Barnyard Blaster  
Crossbow  
Donkey Kong Jr.  
Desert Falcon  
Lode Runner  
Hardball  
Pole Position  
Into the Eagles Nest  
Thunderfox  
Eastern Front 1941  
Super Breakout

Steckmodule Atari 2600 VCS, ohne  
Anleitung und Verpackung, je 6.-DM:

Enduro  
Super Ferrari  
Cosmic Arc  
Dig Dug  
Centipede  
Megamania  
E.T. the Extra-Terrestrial  
Jungle Hunt  
Dragonfire  
Missile Command  
Real Sports Volleyball  
Real Sports Tennis  
Wüstenschlacht  
Yar's Revenge  
Cristal Castles  
Vanguard  
Space Invaders

Pac Man  
Solaris  
Jr. Pacman  
Defender  
Asteroids  
Super Breakout  
Phoenix

Atari XL-XE Spiele auf Tape, Preis je 5DM

Airline  
Action Biker  
Arkanoid  
Basil, the great Mouse Detective  
Bombfusion  
Bobble Trouble  
Caverns of Eriban  
Crack up  
Crystal Raider  
Collapse  
Cuthbert goes Walkabout  
Darts  
Danger Ranger  
Despatch Raider  
Escape from Doomworld  
Excelsor  
Feud  
Galactic Empire  
Galactic Trader  
Gun Law  
James Bond-the living Daylights  
Kikstart off-Road Simulator  
Laser Hawk  
Last V8  
L.A. Swat  
Las Vegas Casino  
Master Chess  
Mountain Bike Simulator  
Milk Race  
Nightmares  
Ninja  
Ninja Master

# Das Versandangebot

One Man and his Droid  
Power Down  
Robot Knights  
Rockfort  
Scooter  
Silent Service  
Space Wars  
Spindizzy  
Star Flite  
System 8  
Tresure Quest  
Tresure Quest  
Universal Hero  
Vegas Jackpot  
Video Classics  
War Hawk  
Fort Appocalypse

Für viele dieser Spiele haben wir auch C-Simulator-Versionen auf Disk am Lager, die wir zusammen mit dem Originalspiel für einen Aufpreis von 2,50DM pro Spiel anbieten können. Fragt einfach mal nach welche Tape-Spiele auch als Disk-Version verfügbar sind.

Es ist allerdings nicht möglich C-Simulator-Versionen einzeln anzubieten, dies geht nur zusammen mit dem Originaltape!

## Hardware Atari XL-XE:

Datenrekorder XC12  
Gebrauchtgeräte, gereinigt 25.-DM

Datenrekorder 1010, komplett mit Netzteil und SIO-Kabel, funktionsgeprüft, 35.-DM

Diskettenstation 1050  
Floppy ohne Zubehör 90.-DM  
Mit Speedy 1050 140.-DM

Stereoblaster Typ C

Mit 4 Reglern zum Einstellen des Sounds, mit Software und Anleitung 35.-DM

Stereo Amperlifer  
Kopfhöreranschluß für den Stereoblaster Pro, 15.-DM

Coleco 10er Tastatur mit Software 10.-DM

Atari 1029 Nadeldrucker mit Farbband 45.-DM

2-Bit Sound 'n Sampler mit Programmdisk 45.-DM

## Sonstige Hardware, andere Systeme:

Amiga 500 ohne alles 70DM, mit Netzteil 100DM, 1MB 130DM  
C-64 mit Netzteil 50DM  
Floppy 1541 II mit Netzteil 50DM  
Datenrekorder C-64 25.-DM  
Schneider CPC 464 mit Netzteil + TV Modulator + 3 Lehrbücher 140.-DM

## Literatur:

Atari Magazin  
Ausgabe 5-6/98, 1-2000, 2-2000, 3-2000, 1-2001, 2-2001, 3-2001  
Je Ausgabe 10DM, SONDERANGEBOT Jahrgang 2000. 25.-DM

New Atari World Magazin  
Ausgabe Nr.1, Nr.2, Nr.3, Nr.4, Nr.5  
Jeweils mit Heftdiskette, Preis je 10.-DM, SONDERANGEBOT Alle 5 Ausgaben 35.-DM

Hint Hunt Book Band 2, 30 Seiten Tipps und Tricks zu Atari XL-E Spielen 10.-DM

# Das Versandangebot

## Gebrauchte Bücher:

Zustand der Bücher: A-gut erhalten, B-diverse leichte Schäden, C-deutliche Abnutzungen

Das große Spiele-Buch für Atari 600XL – 800XL, Zustand A, Preis 19.-DM

Atari XL/XE Tipps und Tricks , (Data Becker) Zustand A, Preis 19.-DM

Das Atari Spiele Buch (Verlag Home Computer), Zustand A, Preis 19.-DM

Sprühende Ideen mit Atari Grafik ( TE-WI), Zustand A, 24.-DM

Das Atari Superbuch, Zustand B, Preis 15.-DM

ABBUC Turbo-Basic Handbuch, Zustand A, 19.-DM

Spiel und Spaß mit dem ATARI (Markt und Technik) Zustand B-C, Preis 20.-DM



## CD-Shop:

Atari Game Music: 26 Musikstücke aus den besten ATARI-Games, Preis 5.-DM

ATARI Demo Songs 1: 22 brandheiße Songs aus den besten ATARI-Demos, Preis 5.-DM

Anime FANTastics 1, die CD-ROM für alle Fans der Japan-Animation! Fast 2 Stunden Fanvideos in den Formaten MPEG, AVI und Quicktime und rund 350 tolle Grafiken in den Formaten JPEG, GIF und IFF. Ausgelegt für PC sind die Grafiken und Filme aber auch am Mac, Atari ST/Falcon oder auf Amigas mit entsprechenden Viewern zu betrachten. Preis 15.-DM

Anime FANTastics 2: Die gelungene Fortsetzung der ersten Anime-Collection. Auch hier findet man rund 2 Stunden toller Fan-Filme und 250 Grafiken in den gängigsten Formaten. Für Fans einfach unverzichtbar! Preis 15.-DM

Pool Disk Two, 2 CD-ROMs randvoll mit allen was die ATARI PD-Szene zu bieten hat. In das ATR-Format konvertiert findet man hier den Inhalt von ca. 5000 PD-Disks, des weiteren viele Grafiken, AVI-Filme und vieles mehr! RESTPOSTEN aus 2.Hand, nur 3 Exemplare am Lager! Preis 25.-DM

Bestellungen richten sie bitte an diese Adresse:

PD-World Versand  
Bruch 101  
49635 Badbergen  
Tel. 0171-9254660



# Listings

Hallo Listingfans!

In dieser Ausgabe haben wir gleich mehrere nette Minilistings, die Eindrucksvoll zeigen was man mit wenigen Basic-Zeilen aus dem Atari herauskitzeln kann. Besten Dank an Andreas Magenheimer der mir diese Listings zur Verfügung gestellt hat!

Dieses kleine Listing zaubert nette Grafik auf den Bildschirm!

## Überraschung:

---

```
10 GRAPHICS 24: COLOR 1
20 FOR E=1 TO 319 STEP 21:FOR W=1
TO 319 STEP 21: PLOT E,0:DRAWTO
W,191: NEXT W: NEXT E
```

Wer mal einen netten Alarmton braucht sollte es mal hiermit versuchen!

## ALARM

---

```
10 FOR H=0 TO 15: FOR Z=50 TO 10
STEP -1: SOUND 1,7,8,H: SOUND
2,Z,10, H:POKE 756,Z: NEXT Z : NEXT
H
```

Mit diesem Listing wird die Tastatur musikalisch!

## Musik-Tasten

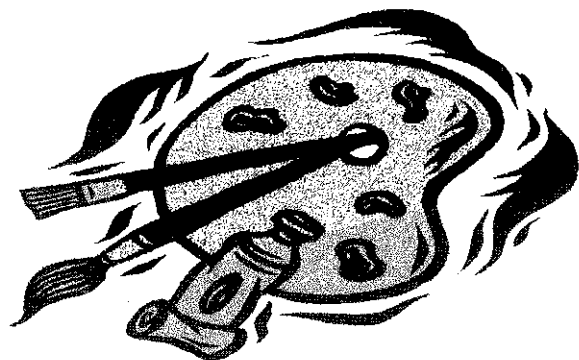
---

```
10 DIM B (500)
20 OPEN #1,4,0,"K:"
30 GET #1,A:L=L+1
40 B (L)=A
50 FOR X=15 TO 0 STEP -1
60 SOUND 0,A,10,X:NEXT X
70 GOTO 30
```

Das nächste Listing ist echt gemein, denn es zwingt unseren ATARI die Zahl Pi zu berechnen!

```
1 FOR A=1 TO 23 STEP 2
2 D=(1/A)*((1/2^A) + (1/3^A))
3 C=C+D
4 C=-C
5? ABS (C*4)
6 NEXT A
```

Das letzte Listing dieser Ausgabe zeichnet eine kleine Strichgrafik!



## Strichgrafik

---

```
1 GRAPHICS 24
2 COLOR 1
3 FOR A=0 TO 320 STEP 15.9
4 FOR X=0 TO 320 STEP 53.1
5 PLOT A,190:DRAWTO X,95
6 PLOT A,0:DRAWTO X,95
7 NEXT X
8 NEXT A
9 GOTO 9
```

Mit ein wenig Fantasie lassen sich mit diesen Listings tolle Sachen machen, probiert es doch ruhig mal aus! Wenn Ihr noch kleine Listings mit netten Effekten habt würde ich mich sehr darüber freuen wenn Ihr sie mir schicken könntet!

Sascha Röber

# New Generation Atari Magazin

## Impressum

Herausgeber: Sascha Röber

Ständige freie Mitarbeiter:  
Thorsten Helbing  
Walter Lauer  
Sacha Hofer  
Raimund Altayer  
Andreas Magenheimer

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Bankverbindung: Postbank Hannover  
Kontonummer: 631849304  
Bankleitzahl: 25010030

Anschrift: PD-World-Versand  
Bruch 101, 49635 Badbergen  
Tel. 0171/ 9254660

## Manuskripte und Programm- Einsendungen:

Manuskripte und Listings werden gerne von uns angenommen. Die Autoren erklären mit der Einsendung Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung. Alle Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Die Redaktion bemüht sich stets um genaue Prüfung aller eingehenden Manuskripte, trotzdem kann keine Garantie auf deren Richtigkeit übernommen werden.

Sascha Röber

Das New Generation Atari Magazin erscheint alle drei Monate und kostet 10.-DM + 3.-DM Versand

## Vorschau

Auch in der nächsten Ausgabe wird es wieder jede Menge zu lesen geben. Wie immer habe ich Polengames in der Kurzvorstellung, es gibt neue Spieletips, aktuelle News zu allem was sich bis dahin rund um den Atari getan hat, erste Reaktionen auf den neuen Wettbewerb, hoffentlich viele Leserbriefe und wie in letzter Zeit üblich werde ich Euch auch wieder ein oder zwei neue Produkte aus „dem Hause“ PD-World Versand vorstellen können. Darüber hinaus werden die Serien fortgesetzt und wenn alles klappt gibt es auch in der Nummer 1-2002 eine neue Kurzgeschichte! Man kann sich also wieder auf die neue Ausgabe freuen!

Sascha Röber