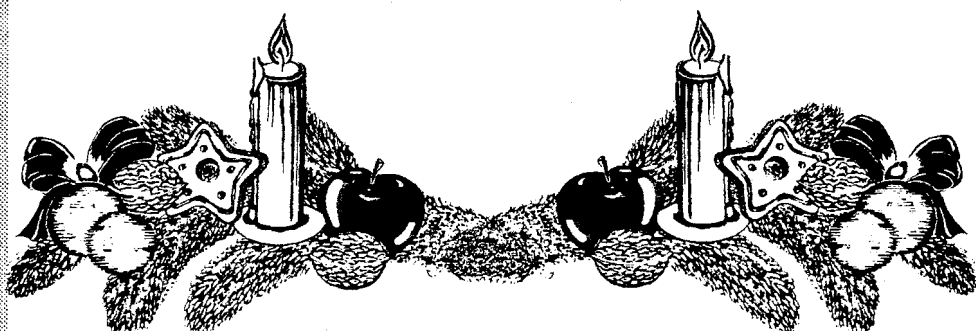


Nochwer

4/93

Merry Christmas to all!



Inhaltsverzeichnis

	Seite
Allgemeines:	
Nochwer? Warum?	2
Begrüßung	
Ein sehr erfolgreiches Jahr geht für uns zu Ende.	3
Leserbriefe	
– schließlich bin ich es auch!	16
Die Midi-Ecke III	8
Hardware:	
Hallo Portfolio-Besitzer!	6
Beschleunigerboard	
HBS 640 von Heyer & Neumann	17
Jaguar	10
Software:	
Thema DTP	
Tips und Tricks rund um Calamus	4
XL/XE Club-PD-News	18
DISK-EDV-REPORT "SPEZIAL"	
AUSGABE NR.1	12
Nochwer:	
Ein Bericht über die Computer- & Video-Börse	9
Neues zur Nova Mega 32K	5
Rubriken:	
Gratulationen	2
Was der 1st noch sagen wollte!	20
Impressum	19
Verkäufe / Suche	19
Informationen	20
Pinwand	20
Kürzelverzeichnis	20

Der Club gratuliert den hier aufgeführten Mitgliedern:

Zur mehrjährigen Mitgliedschaft

6 Jahre:	
Volker Ocko	05.10.1987
Udo Brzenza	01.11.1987
4 Jahre:	
Manfred Bösking	06.11.1989
3 Jahre:	
Martina Worbs	12.10.1990
Wolfram Schröder	02.11.1990
Jens Hanke	15.11.1990
Jens Sewitz	23.11.1990
Lutz Dietrich	01.12.1990

Zum Geburtstag

Hans-Jürgen Weinrich	01.10
Karl-Heinz Lange	05.10
Wolfgang Goldammer	14.10
David Lange	16.10
Jürgen Herzog	16.10
Edgar Seifert	18.10
Andrea Merlau	20.10
Wolfgang Müller	21.10
Lars Grabowski	28.10
Gerhard Pauly	02.11
Hermann Schnakenberg	02.11
Volker Schönfeld	05.11
Udo Brzenza	11.11
Andre Altmann	12.11
Ansgar Bastian	30.11
Klaus Meyer-Hetling	30.11
Volker Ocko	30.11
Martin Korol	04.12
Wilfried Roßmann	07.12
Gerhard Koops	10.12
Holger Masch	14.12
Karl Schönemeier	15.12
Walter Müller	19.12
Angelika Köster	21.12
Robert Meier	23.12
Klaus Ulrich Schulz	26.12

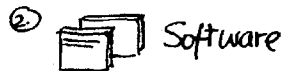


Nochwer?

Warum heißt unsere Clubzeitung so?

Nach **Hardware** und **Software** kommt **Nochwer**. Das ist derjenige, der die **Hard-** und **Software** beherrschen sollte. Daß dieses nicht immer der Fall ist, haben wir bestimmt schon alle erlebt. **Nochwer**, das ist derjenige, an den sich dieses Magazin wenden soll. Hier kann er seine kleinen und großen Probleme loswerden, um sie dann den gesamten Clubmitgliedern vorzutragen. Mit der Hoffnung, daß ein Mitglied dieses Problem kennt und weiß, wie man Abhilfe schafft.

(due)



22

Ein sehr erfolgreiches Jahr geht für uns zu Ende.

Das nun mit sehr schnellen Schritten auf das Ende zulaufende Jahr hat sich für den Club als sehr erfolgreich herausgestellt. Nicht nur, daß der Club jetzt über 100 Mitglieder hat und somit auf recht gesunden finanziellen Füßen steht, nein, auch ansonsten waren die vom Club eingeleiteten Aktivitäten von allen als sehr positiv eingeschätzt worden. Ein paar kleinere Rückschläge gab es zwar, aber die werden von dem Positiven bei weitem überschattet.

Ich als Leitender Redax finde, daß sich dieses Jahr zu einem der besten in der Clubgeschichte gemauert hat. Die Messen haben einen guten Anklang gefunden, und nach den finanziellen Problemen der letzten Jahre, die Einnahmen durch die Mitgliedsbeiträge hatten nicht einmal die Kosten für die Räumlichkeiten gedeckt, sehe ich am Ende dieses Jahres endlich mal wieder ein Plus auf der Haben-Seite.

Der Club wird seine momentane finanzielle Stärke nutzen und weiter an seinen Renovierungen arbeiten, die noch in diesem Jahr im Computer-Keller durchgeführt werden. Auch Anschaffungen neuer Hard- und Software werden wir wohl im Laufe des nächsten Jahres vornehmen, um die im Club stehenden Anlagen aufzurüsten. Im Gespräch sind RAM-Erweiterungen, Grafikkarten und Festplatten; ob noch andere Sachen angeschafft werden, hängt wiederum davon ab, wie sich die finanzielle Lage im nächsten Jahr stellt. Sollte der weitere Zulauf von Mitgliedern so anhalten, werden wohl noch weitere Aktivitäten stattfinden. Auch der Besuch der Hobbytronic im Februar ist wieder geplant, da er sich als hervorragende Einnahmequelle herausgestellt hat. Leider fiel in

diesem Jahr die ATARI Messe aus, auf der sich der Club eigentlich wieder vorstellen wollte. Als Einnahmequelle kann man diese Messe nicht gerade bezeichnen, da die laufenden Kosten die Einnahmen, wie wir im letzten Jahr gesehen haben, auffressen.

Die in diesem Jahr gestarteten Aktivitäten (Nochwer, Club-mailbox) laufen zu meiner vollsten Zufriedenheit (man muß seine Erwartungen ja nicht immer so hoch ansetzen). Bei der Nochwer wünsche ich mir zwar noch etwas mehr Aktivitäten der Mitglieder, aber das kann sich ja noch im Laufe der Zeit einstellen. Zu unserer Mailbox sei zu sagen, daß sie sich von der Auslastung her gut sehen lassen kann, allerdings von den eingetragenen Usern her etwas mehr Zustimmung verdient hätte. Mit nichts kann man nichts anfangen.:—)

Im Laufe der letzten drei Monate hat sich mal wieder einiges getan. Die Anzahl derer, die einen Falcon ihr eigen nennen können, hat sich derweil auf mindestens 4 mir namentlich bekannte erhöht. Wer sonst noch alles im Club einen Falcon hat, der möge sich doch mal bei der Redaktion melden, damit wir sehen können, ob wir für diesen Raubvogel eine extra Rubrik in der Nochwer einrichten sollen, in der wir über neue Programme auf dem Sharewaremarkt berichten.

Die neue Spielekonsole von ATARI "Jaguar" wird in dieser Ausgabe auch noch einen gesonderten Platz bekommen, da der Artikel in der ST-Computer 10/93 nicht gerade sehr aussagefähig war und ist. Dem Club liegen hierzu Artikel vom ATARI-Explorer-Online

Magazin vor, einem in den amerikanischen Mailbox-Netzen vertretenen Magazin. Dazu sei anzumerken, daß in

den Vereinigten Staaten die Aktivitäten von ATARI über die Clubs laufen und nicht wie hier von ATARI selber. Diese Politik würde auch ATARI Deutschland erheblich besser stehen, anscheinend kann sich keiner der Mitarbeiter bei ATARI-Deutschland mit der Firma identifizieren, so jedenfalls macht es auf mich den Eindruck.

Wieder zurück zu den Themen in dieser Ausgabe: Die Reihe DTP mit ATARI wird auch diesmal fortgesetzt und von einem neuen Mitarbeiter übernommen. Nach seiner Ansicht hätten wir in dieser Ausgabe mindestens 6 Seiten gebraucht, um wenigstens einigermaßen die einzelnen Module und Einstellungen zu erklären, um in der nächsten Ausgabe mit unserem ersten Projekt anfangen zu können. Der Portfolio hat zum ersten Mal in unserer Nochwer Einzug gehalten, in der wir diesmal interessante Hardwareerweiterungen für diesen vorstellen. Ansonsten noch eine Neuanschaffung für den Redaxrechner, die wir auch gleich in beiden Ausführungen unter die Lupe genommen haben. Rein subjektiv aus den Augen dessen, der diese Zeilen hier schreibt.

Auf der Suche nach immer mehr Power gibt es auch so manches Mal Rückschläge, die uns ein wenig zurückwerfen, so z.B. der Plattencrash des Redax-Boxrechners Mitte September, bei dem ca. 180-200MB verlorengegangen sind. Das einzig Gute war, daß darunter weder die Mailbox, die auf einer anderen Platte läuft, noch die Clubzeitung war, die glücklicherweise noch nicht begonnen war.

due

Tips und Tricks rund um Calamus S

- Calamus S und der Deskjet 500 / 500C / 550C
Es gibt jetzt neue Druckertreiber für die Color-Drucker.



calamus
Copyright (c) by DMC

Diese enthalten eine Farbkorrektur, die für das jeweils verwendete Papier eingestellt werden kann (Normalpapier, Folie und Hochglanzpapier). Die Treiber können aus der DMC Mailbox (Nummer:

061 23 / 7 10 73) kostenlos downgeloadet werden.

Deskjet 500C - die minimalen Druckränder können weiter verkleinert werden, indem die DIP-Switches A6 und A8 nach oben geschaltet werden.

ab

TROUBLE-SHOOTING

DIAGNOSE:

Drucker läßt sich trotz Wutausbrüchen und Fußtritten nicht dazu bewegen, auch nur ein Byte zu verkosten! (Und das nicht nur im Calamus!)

GRUND:

Wahrscheinlich zu niedrige Centronics-Ausgabepegel (liegt am Soundchip, der ist für Centronics-Ausgabe zuständig).

THERAPIE:

Druckerpegelverstärker zwischen Computer und Drucker schalten! (Am besten mit externer Stromversorgung)

DIAGNOSE:

Drucker druckt wirre Zeichenfolgen, Zeilenvorschübe, piept unaufhörlich, läuft in die Küche oder springt aus dem Käfig!

GRUND:

Das war die falsche Steuersequenz, um den Drucker auf Rastergrafikdaten einzustimmen!

THERAPIE:

- andere CDD-Datei versuchen (falsche Emulation angesteuert)
- DIP-Schalter falsch eingestellt (falsche Emulation des Druckers)
- im Handbuch nach 'Start Raster Graphics' oder ähnlichem nachschlagen und

bei NEWLINE unter Druckcodes im CDTG eintragen

DIAGNOSE:

Drucker druckt bei Dateiausgabe im Desktop oder in anderen Programmen, aber nicht mit Calamus!

GRUND:

Entweder zu schnelle Ausgabe (vor allem TT, aber unter Umständen auch Mega ST mit HBS 240 und HP Deskjet) oder falsche Steuercodes.

THERAPIE:

- bei zu schneller Ausgabe auf die Schnittstelle 'Sonstige' im Calamus-Druckerformular umschalten
- bei falschen Druckcodes am besten andere CDD-Datei benutzen (falsche Emulation)

DIAGNOSE:

Drucker spuckt ein Blatt aus und druckt auf dem nächsten den Rest oder zieht ein weiteres Blatt zu weit ein!

GRUND:

Zu lange Blattlänge beim Drucker eingestellt, zu kleiner unterer Rand.

THERAPIE:

- Blattlänge beim Drucker in den PRINIT-Codes kleiner einstellen (Im Handbuch unter SET FORM LENGTH o.ä. nachschlagen)

- Unteren Rand größer einstellen, dann wird weniger aufgebaut und dementsprechend gedruckt.

DIAGNOSE:

Drucker entwickelt Eigenleben und schneidet z.B. auf einer A3-Seite alles weg, was nicht zu A4 (ja, A vier!) gehört! Dabei ist im CDTG A3 als Papierformat definiert!

GRUND:

Der Drucker ist nicht auf die Papiergröße vorbereitet, sondern denkt sich mit einer kleineren Papiergröße gefüttert.

THERAPIE:

- Wenn der Drucker nur nach unten hin abschneidet: Stellt eine größere Blattlänge ein (PRINIT-Codes), normalerweise mit SET FORM LENGTH in inches (im Handbuch nachschlagen)
- Wenn der Drucker rechts und unten abschneidet: Sucht im Handbuch nach einer Codesequenz, die die Blattgröße bestimmt (z.B. SET FORM SIZE/SET PAGE SIZE/SET PAGE DIMENSIONS o.ä.) und trägt diese in die PRINIT-Codes ein.

Auszug aus Readme-Dateien des Calamus S Update 2.0

Neues für die NOVA-Grafikkarten!

Es gibt jetzt eine Sonderdiskette zu den NOVA-Farbgrafikkarten.

Auf dieser befindet sich ein Treiber, der es ermöglicht, Calamus S/SL in 32k/64k/16M-Farben auf den NOVA-Karten zu betreiben.

Ein weiteres Tool ermöglicht es, im 256-Farb-Modus die Farben "druckecht" zu kalibrieren. Für den Zeitvertreib wurde NOVA-Mines auf die Diskette kopiert (siehe Abb.).

Ansonsten befinden sich zahlreiche Utilities auf der Diskette, die für 50 DM direkt bei der Computerinsel bestellt werden kann:

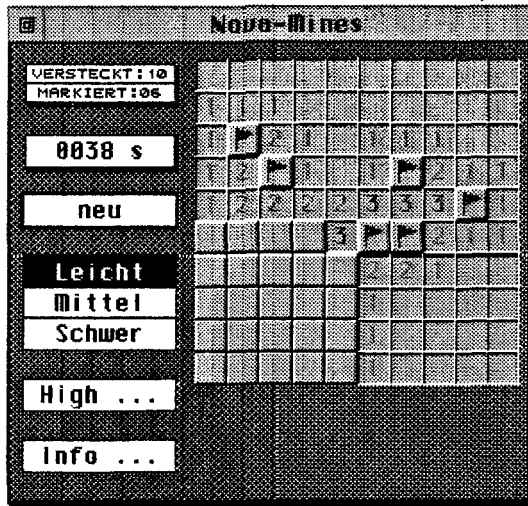
Computerinsel, Zur Limestherme 4, 93333 Bad Gögging, Tel.: (09445) 9531-40.

Der momentan aktuelle Treiber, Version 1.71, kann aus der Mailbox kostenlos downgeloadet werden. Alternativ kann der Treiber per Post, gegen Einsendung der Originaldiskette mit frankiertem Rückumschlag, bei der Computerinsel bezogen werden. Neu ist hierbei auch der Auto-Updateservice, bei

dem Kunden gegen eine Gebühr von 10 DM automatisch die jeweils neuesten Treiberversionen zugeschickt bekommen. (Nummer der Mailbox: 09445/9531-49)

Alle Tools auf der Sonderdiskette sind von mir getestet und eignen sich hervorragend für die Arbeit mit Calamus. Die Programme auf der Sonderdiskette setzen allerdings die neueste Treiberversion (1.70) voraus.

ab



ICH (Bitty)

Hallo Leute, ich habe jetzt eine neue Wohnstätte bekommen! Nicht daß nur Umbauten oder eine Renovierung gemacht worden sind. Nein, eine ganz neue Wohnung habe ich bekommen: Jetzt ist die alte Wohnung einem Vogel gewichen, nun also herrscht bei mir FALCON-Power!

Die Wohnung ist an dem gleichen Platz, wo sich auch die alte Wohnung befunden hat. Sie ist jetzt zwar noch nicht so geräumig, wie ich sie bekommen soll, aber sie wird noch umgebaut. Dieser Umbau soll eigentlich eine größere Sache werden:

1. Soll aufgestockt werden. Damit will ich sagen, daß es einen Umbau in Richtung Himmel geben soll

(TOWER). Es wird also richtig geräumig für weitere Ausbaumöglichkeiten.

Womit wir auch beim nächsten Punkt sind.

2. Es wird alles viel schneller werden, es soll auf 32MHz laufen (was immer das auch bedeuten soll). Und auch meine Aussicht soll wieder auf die alten Möglichkeiten gebracht werden. Die Wohnung von innen soll auf 4+4 MB Wohnfläche ausgebaut werden, das 4+4 steht für 4MB Normal-RAM und 4MB Fast-RAM, wobei das Fast-RAM noch auf 12 MB erhöht werden kann.

Also zusammengefaßt wird noch ein 32MHz-Fast-RAM-VME-Bus-Umbau gemacht.

3. Wird das jetzt schon vorhandene Grundstück von nur 84MB um weitere 525MB erweitert. Das 84MB-Grundstück ist ein AT-Corner-Gelände, und die 525MB sind wieder das alte Quantum-Gelände, das ich aber zur Zeit nicht nutzen kann, da ich noch keinen Zugang zu dem Gelände habe.

Was sonst noch gemacht wird, weiß ich noch nicht, das hängt davon ab, was mein Vermieter noch alles haben will.

Ich habe jetzt auch eine neue Ferienwohnung, die ist zwar kleiner als die alte, aber bedeutend ruhiger, davon aber an anderer Stelle mehr. Also bis dann, Euer Bitty.

Hallo Portfolio-Besitzer !

Hier nun ein Bericht über einige Hardware für ATARI's kleinsten DOS-Rechner.

PortDrive

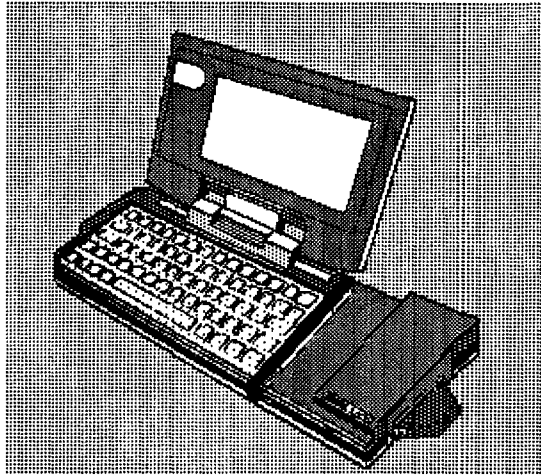
PortDrive ist ein neues externes Diskettenlaufwerk für den Palmtop ATARI Portfolio. PortDrive wird direkt an den Portfolio-System-Bus angeschlossen und ermöglicht die Speicherung von Daten und Programmen von Portfolio auf 3,5 Zoll - Disketten (Kapazität 1,44 MB).

Durch die Speicherung auf die Disketten werden viele RAM-Speicherkarten gespart, die immer noch zu teuer sind. Eine Diskette 3,5 Zoll DS/HD mit 1,44 MB nimmt den Inhalt von 11 Speicherkarten mit 128 KB Kapazität auf. Hier lohnt sich der Preisvergleich!

Außerdem sind die Dateien auf einer Diskette (Speicherung auf magnetischer Basis) wesentlich sicherer als auf den RAM-Speicherkarten (wenn die innere Batterie, also die elektrische Zelle der Speicherkarte, zu Ende ist, sind alle Daten verloren).

PortDrive enthält nicht nur ein ultraleichtes Diskettenlaufwerk der Firma TEAC und das dazugehörige Interface, sondern auch ein eingebautes Parallelinterface, das die parallele Schnittstelle von ATARI ersetzt und den direkten Anschluß z.B. eines Druckers ermöglicht (das separate "Parallele Interface" von ATARI braucht deshalb nicht extra gekauft zu werden). Die Kommunikation zwischen Portfolio und PortDrive besorgt ein Driver (wird in der CONFIG.SYS installiert), mit dem sich das Diskettenlaufwerk als D: meldet. Nach erfolgtem Zugriff wird der Motor nach einer einstellbaren Zeit automatisch abgeschaltet.

Die Elektronik von PortDrive ist so ausgelegt, daß man auf Wunsch noch ein zusätzliches



Diskettenlaufwerk anschließen kann (die beiden Laufwerke sind dann D: und E:).

Technische Daten:

Speicherformat: MFM
DS/HD 3,5 Zoll, IBM-PC
kompatibel

Speicherkapazität: 1,44 MB
Driver-Länge: 1,5 KB

Versorgung: min. 5V
(externe Batterie oder ein
entsprechend dimensioniertes
Netzteil - das ATARI-
Portfolio-Netzteil reicht
nicht aus!)

Verbrauch:
Lesen/Schreiben: 250mA
Motor-Start: 650mA

Diskettenlaufwerk: TEAC
FD-05FH-030 (ursprüng-
lich für die Notebooks ent-
wickelt) Abmessungen: 101
x 140 x 20 mm

Gewicht: 250g

PortDrive wurde von ABAK und Sunny-Soft entwickelt (beide aus Prag/Tschechien) und wird von der ABAK-Niederlassung in Dortmund vertrieben. Der Preis für PortDrive soll ca. 700.- DM betragen.

Das zweite, über das ich berichten will, ist:
PortWalk

PortWalk ist ein Zusatzgerät mit Programm für den Palmtop ATARI Portfolio zum Speichern von Daten auf Magnetbandgeräten (Walkman, Kassettenrecorder, Tonbandgerät, Diktaphon usw.).

Die PortWalk-Hardware wird an die Parallelschnittstelle vom Portfolio angeschlossen und durch ein Kabel mit dem Magnetbandgerät verbunden (beim Speichern mit dem Mikrofon-Eingang, beim Lesen mit dem Kopfhörer-Ausgang).

Die PortWalk-Software (das Bedienungsprogramm) besteht aus zwei Teilen (ST.EXE und LT.EXE) und wird von der beiliegenden Diskette mit Hilfe eines PC oder ATARI (mit entsprechender Hardware) auf den Portfolio, in das Hauptverzeichnis von C:, kopiert.

Die Speicherung mit ST.EXE funktioniert in MONO oder STEREO, wobei die Übertragungsgeschwindigkeit mit Hilfe des Programmes in zehn Stufen gewählt werden kann (600 bis 1200 Baud). Die Ausgangsspannung der PortWalk-Hardware ist für den Mikrofon-Eingang voreingestellt (also für den Walk-

man), wobei mit Hilfe des Programmes eine Erhöhung der Spannung auf 280 mV möglich ist.

Den Lautsprecher im Portfolio kann man zum Mithören benutzen, was die Orientierung auf dem Band erleichtert. Die Daten sind auf dem Band in Blöcke unterteilt. Bei der Speicherung ist es möglich, jeden Block mehrmals zu speichern. Dies hat den Vorteil, daß beim Lesen mit LT.EXE die mehrfach gespeicherten Blöcke in dem Fall benutzt werden können, wenn ein Fehler auf dem Band auftritt und einer von den Blöcken nicht lesbar ist. Im Lieferumfang sind enthalten:

– Magnetbandinterface Port-Walk (Modell AD-001) – Diskette 5.25 Zoll mit

Kommunikationsprogrammen
– Deutsche Bedienungsanleitung
Hersteller: ABAK, CS-190 16
Praha 9, CR

Vertrieb: ABAK, Niederlassung Dortmund
Am Hedreich 5 D-4600 Dortmund 50

Das dritte und letzte für den Portfolio ist: PortEx

PortEx ist eine Experimentier-Platine für den Palmtop ATARI-Portfolio, die an den System-Bus angeschlossen wird und die Entwicklung eigener Zusatzgeräte in der SMT (surface mounted technology) ermöglicht.

PortEx ist 99 x 84 mm groß und stellt je Platinen-Seite zur Verfügung:

– je ein Motive für PLCC 20, 28, 44, 52, 68 und 84 – drei Kontakt-Felder für IC's (je 30 Kontakte für die breite oder schmale Ausführung und je zwei Versorgungsschienen) – 12 x Motiv SOT-23 – 15 x Motiv SOT-143 – 38 x Motiv 0805 – 14 x Motiv 1208

Zum Anschluß an den Portfolio-System-Bus ist PortEX mit einem passenden Stecker (sehr stabile Ausführung) versehen, von dem alle Ausgänge an den beiden Seiten der Platine übersichtlich angeordnet Anschlussflächen haben.

Hersteller: ABAK, CS-190 16
Praha 9, CR

Vertrieb: ABAK, Niederlassung Dortmund
Am Hedreich 5 D-4600 Dortmund 50

ICH (Bitty)

Jetzt hat man mich dazu aufgefordert, was über den Briefkasten [Mailbox] zu sagen, der sich an meiner ersten Ferienwohnung befindet. [Hierbei habe ich, einer der Redakteure, einige Kommentare eingefügt. Warum Bitty von einer Ferienwohnung spricht, ist mir allerdings in diesem Zusammenhang nicht klar.]

Also dieser Briefkasten [Mailbox ist das englische Wort für Briefkasten] ist dazu da, daß sich die Leute untereinander [über die Telefonleitung mit Hilfe eines Modems oder Akustikokoplers] verständigen können. Wobei man aber nicht wie bei einem normalen Briefkasten die Briefe zugestellt bekommt, sondern sie selber abholen muß. Was eigentlich unnötige Kosten verursacht [da die Mailbox nur über Telefon erreichbar ist, ist es nun einmal erforderlich]. Es gibt sogar einige, die dieses Angebot wahrnehmen [es sind mittlerweile 39 User (eingetragene Benutzer) in der Mailbox]. Diese Leute müssen wohl nicht wissen, was eine Telefonrechnung ist und wie hoch diese werden kann. [Bitty will mit

diesem Satz aussagen, daß man sich, wenn man nicht aufpaßt, die Telefonrechnung leicht verdoppeln kann, da man die ganze Abwicklung des Tauschens von Informationen übers Telefon macht.]

Zwischenanmerkung von mir [mir steht hier für Bitty]: Wenn dieser Redax nicht aufhört zu schulmeistern, dann kann er den Text selber zu Ende schreiben! [Diese Anmerkung ist weder für den bisherigen, noch für den folgenden Text relevant.] Jetzt kommt er noch mit Fräntwörtern.....

In diesem Briefkasten [Mailbox] geht es zu wie in einem Taubenschlag. [Hier übertreibt Bitty ein wenig, denn von 24 Stunden, in denen die Mailbox eingeschaltet (ONLINE) ist, sind es zur Zeit nicht mehr als 2 bis 3 Stunden, in denen sie von irgendeiner Person benutzt wird.] Besonders schlimm ist es immer dann, wenn ich was in meiner Ferienwohnung machen will. [Er spricht wieder von einer Ferienwohnung, ich weiß aber immer noch nicht, wieso!]. Es gibt nicht nur Briefe [Mail's ist das englische Wort für Brie-

fe] in diesem Briefkasten [Mailbox], sondern auch andere Sachen, was das Arbeiten aber nicht leichter macht.

Ich mache jetzt Schluß mit diesem Text [es gäbe noch einiges mehr über eine Mailbox zu sagen], und wenn dieser Schulmeister noch einmal seinen Müll [Müll ist in diesem Zusammenhang nicht das richtige Wort, es müßte heißen: ... seine gestrichelten Kommentare ...] in einen meiner Texte schreibt, dann werde ich ihm diesen Sch..... [Dieses Wort gehört nicht in einen solchen Text und ist deswegen von mir zensiert worden] austreiben.

Schluß, Ende, AUS, jetzt habe ich genug von diesem Sch..... [auch zensiert worden, da es nicht hierher gehört]! Jetzt darf ich hier nicht einmal mehr meine Meinung sagen, eine [der Rest des Textes ist aufgrund von beschimpfenden und jugendgefährdenden Ausdrücken zensiert worden]

Die MIDI-Ecke III

Hier jetzt der dritte Artikel über das Thema MIDI

Datenübertragung, Teil III Datenformat:

Beim MIDI-Datenformat muß zwischen zwei Arten von Bytes unterschieden werden:

- Statusbytes
- Datenbytes

Die Statusbytes leiten eine Mitteilung, "Message" genannt, ein. Statusbytes unterscheiden sich von Datenbytes durch ihr höchstes (MSB = Most Significant Bit) Bit, welches bei Statusbytes immer 1 und bei Datenbytes immer 0 ist. Damit geht der Bereich der darstellbaren Werte für Statusbytes von dezimal 128 bis 255, bzw. hexadezimal von \$ 80 bis \$ FF und für Datenbytes von dezimal 0 bis 127 und hexadezimal von \$ 0 bis \$ 7F.

Der Aufbau einer Message kann unterschiedliche Gestalt haben:

Die Anzahl der Datenbytes ist für manche Statusbytes festgelegt, für andere je nach Anwendung unterschiedlich. Auf jedem Fall muß bei der Übertragung von Datenbytes ein Statusbyte vorangestellt sein, damit die Anwendung der Datenbytes eindeutig ist (Ausnahme: siehe unten).

Bei den Messagetypen mit festgelegter Anzahl von Datenbytes (z.B. Note On = Note an; besitzt ein Status- und ein Datenbyte) folgen dem Statusbyte entweder keins, ein oder zwei Datenbytes. (siehe Abbil-



dung 2) Hier kann auf ein Senden des Statusbyte verzichtet werden, wenn die vorhergehende Message ein identisches Statusbyte gesendet hat. Diese Übertragungsart heißt "Running-Status" und hat den Vorteil, daß die Datenübertragung schneller passiert. In jedem Fall bleibt die Übertragung im "Running-Status" eindeutig, weil sich das empfangende Gerät "merkt", von welcher Art das vorangegangene Statusbyte war.

Bei den Messagetypen mit unterschiedlicher Datenlänge schließt ein Statusbyte ("End Of Exclusive", abgekürzt EOX) die Datenfolge mit dem eindeutigen Hexadezimalwert \$ F7 ab. (Siehe Abbildung 3) Zwischen dem ersten und dem letzten Statusbyte, EOX, können beliebig viele Daten gesendet werden.

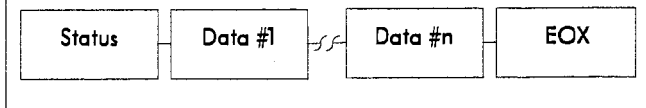
Wie anfangs erwähnt, leiten Statusbytes Mitteilungen, sogenannte Messages, ein, die mit den Datenbytes zusammen verschiedene Formen annehmen können und unterschiedliche Funktionen erfüllen. Diese werden im folgenden Abschnitt beschrieben.

Message-Typen:

Die vom MIDI-System erfüllbaren Funktionen werden durch Messages repräsentiert. Da sich das MIDI-System stetig erweitert, kommen immer neue Message-Typen hinzu bzw. werden erweitert (z.B. das MIDI-Machine-Control-Protokoll).

Es gibt grundsätzlich zwei verschiedene Message-Typen. (Siehe Abbildung 4) Die Channel-Messages dienen zur Steuerung eines bestimmten Geräts innerhalb eines MIDI-Systems. Hierzu wird eine definierte Adresse, die sogenannte "Channel-Number", verwendet (das ist der MIDI-Kanal, der am MIDI-Gerät eingestellt

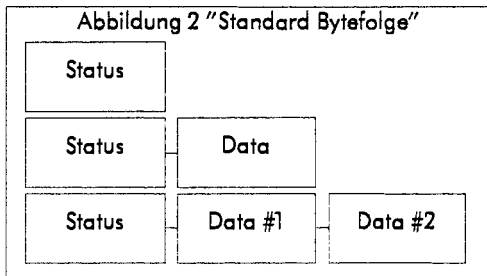
Abbildung 3 "Bytefolge mit unterschiedlicher Datenlänge"



wird. Vergleiche hierzu letzte Clubzeitschrift, "Channel-Mode"). Man unterscheidet häufig zwischen "Channel-Voice" und "Channel-Mode-Message-Typen", obwohl der Channel-Mode-Typ nur eine Sonderform der Voice-Message darstellt.

Die andere Gruppe sind die System-Messages, die Systeminformationen übertragen. Man unterscheidet drei Typen:

Abbildung 2 "Standard Bytefolge"



– System-Exclusive-Messages:

Diese dienen zum Übertragen von Daten, die speziell für ein MIDI-Gerät sind. Das sind z.B. Klangeinstellungen an einem Synthesizer, Hallprogramme eines Effektgeräts oder Daten einer Tonbandmaschine für Songanfang und -ende oder ähnliches.

Übrigens können im System-Exclusive-Bereich eine ganze Menge von Daten übertragen werden, die sich nicht in ande-

ren Modes übertragen lassen bzw. dort noch nicht definiert sind, auch wenn sie von ihrer Art her keine System-Exclusive-Messages sind (z.B. Start- und Stopfunktionen für Tonbandmaschinen oder Sequenzer).

– System-Common-Messages:

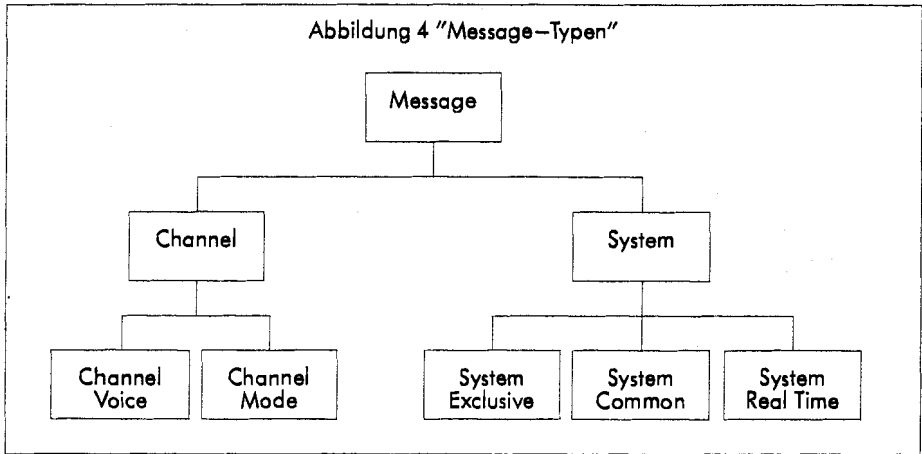
Diese Messages enthalten nur ein oder gar kein Datenbyte und übertragen wichtige Systemmitteilungen.

– System-Realtime-Messages:

System-Realtime-Messages bestehen nur aus einem Statusbyte und übertragen Echtzeitmeldungen, die unmittelbar ausgeführt werden müssen.

In der nächsten Clubzeitschrift in der MIDI-Ecke werden die Channel-Messages erläutert. dohr

Abbildung 4 "Message-Typen"



Bericht von der Computer- & Video-Börse

Am 17.10.1993 fand im Bürgerzentrum Neue Vahr die

9. Computer- & Video-Börse statt.

An dieser Veranstaltung nahm der Club zum wiederholten Mal teil. Man ist wieder mit der Einstellung hingefahren, daß man den Club vorstellen wollte, da man die Erfahrung gemacht hatte, daß sich bei dieser Veranstaltung PD's und andere Sachen nur sehr schlecht verkaufen lassen.

Da mal wieder nichts so klappen wollte, wie es gedacht war, da jemand zu spät kam, hatten wir unsere PD-Disketten nicht mit zur Computer- & Video-Börse bekommen. Dieses hat sich aber als nicht so schlimm

herausgestellt, da der Clubstand nicht allzu günstig gelegen war; er wurde zwar von jedem gesehen, aber es kamen nur die Leute dorthin, die was vom Club wollten. Dieses ist dadurch entstanden, daß der Club sich auf einem Gang befand, an dem niemand vorbeifußte, da es eine Sackgasse war. Dadurch kam es, daß am ganzen Tag nur ein einziges Mal nach unserer PD-Sammlung gefragt wurde.

In einem Raum hinter dem Clubstand fand außerdem wie-

der das übliche MidiMaze-Turnier statt. Leider verspätete sich der Beginn um drei Stunden, da derjenige, der zu spät gekommen war, auch die MIDI-Kabel hätte mitbringen sollen. Außerdem waren zwei der mitgebrachten Computer defekt, und einer war im Club vergessen worden. So standen wieder nur fünf Anlagen zur Verfügung. Es kamen zwar wieder nur wenig Leute, aber die richtige Spielstimmung stellte sich trotzdem bald ein.

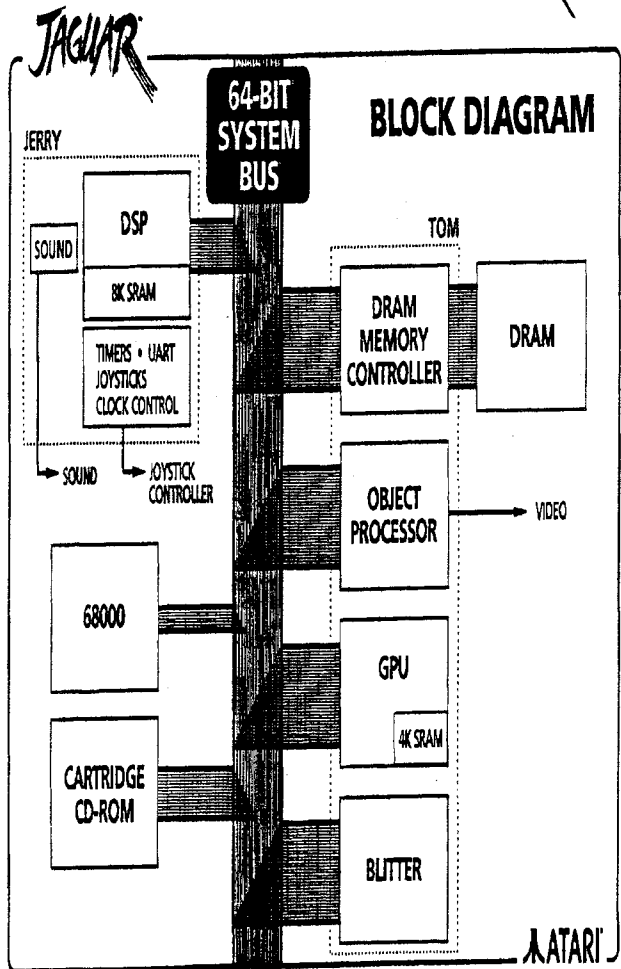
sew&mow

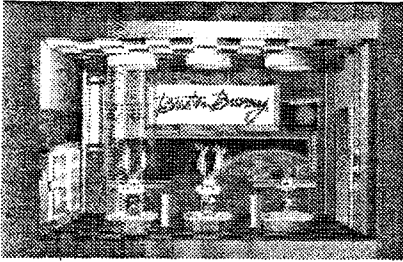
Die neue Spiele Console von ATARI.

Wir haben aus verschiedenen Artikel und Mailboxen das rausgesucht was wir an Informationen und Anderen sachen für unsere Mitglieder von Interesse sein könnte!

Beim Jaguar handelt es sich um ein echtes 64-Bit-System. Das bedeutet, daß sich damit schon von der Architektur her intern viermal so viele Informationen gleichzeitig verarbeiten lassen wie bei einem System a la Mega Drive oder Super NES. Der Jaguar ist als Steckkassetensystem konzipiert, als Zubehör soll es ein CD-ROM-Laufwerk geben. Der Jaguar basiert auf einem von ATARI speziell zu diesem Zweck entwickelten 64-Bit-RISC-Multiprozessor und verfügt über einen 64 Bit breiten Datenbus, der Übertragungsgeschwindigkeiten bis zu 106,4 MByte pro Sekunde erlaubt. Die 32-Bit-Grafiken des Jaguars können mit über 16 Millionen Farben auf einem PAL- oder NTSC-Bildschirm dargestellt werden. Es stehen 16 Megabit System-RAM für Spiele zur Verfügung. Eine Spielecartridge kann als ROM-Modul insgesamt 48 Megabit komprimierter oder unkomprimierter Daten aufnehmen. Bei den heutigen Datenkompressionsverfahren entspricht das einer Gesamtdatenmenge von ca 400 Megabit. Über einen "Com-Lynx"-I/O-Anschluß lassen sich jeweils zwei Geräte zum gemeinschaftlichen Spielen miteinander verbinden. Zwei (erweiterbare) Kontrollanschlüsse unterstützen sowohl digitale als auch analoge Schnittstelle sowie Tastaturen, Infrarotwaffen und Mäuse. Abgerundet wird das Ganze durch eine serielle Schnittstelle zum

JAGUAR™





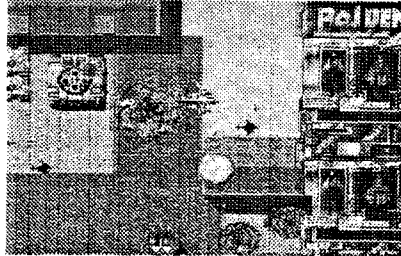
Tiny Toon Adventures

Anschluß eines Modems oder eines Übergabegeräts an ein (zukünftiges) Glasfaserkabel-Netzwerk. Zur Standardaustattung gehört außerdem ein Joypad der besonderen Art. Neben den üblichen Funktionen wie Feuer-, Optionen- und Pausetaste verfügt dieses gute Stück über eine Tastatur mit 12 Keys, die im Zusammenhang mit speziellen Spielschablonen Verwendung findet. Das erleichtert den Zugriff auf auf komplexe Spielfunktionen, wie Ihr sie etwa von Rollenspielen her kennt. Bei den 106,4 Megabyte Bandbreite, die die Jaguar-Architektur bietet, bleiben nach Abzug aller internen Arbeitszyklen noch 85 Prozent für andere Systemaktivitäten übrig. 55 MIPS (Millionen Instruktionen pro Sekunde) ermöglichen Bewegungen in einer bisher nicht gekannten Geschwindigkeit, wobei bis zu 850 Millionen Pixel pro Sekunde animiert werden können. Die Architektur des Jaguars ist um vier hauseigene Prozessoren herum aufgebaut, die man in zwei Chipgehäuse eingebettet hat. Die Verarbeitung sämtlicher Daten wird gleich auf die Komponenten des Systems verteilt, wobei sich die Verarbeitungsgeschwindigkeit gegenüber "seriell" arbeitenden Computern erhöht. Auch der Sound kann sich hören lassen. Der 16-Bit-Stereosound über einen digitalen Soundprozessor bietet CD-ähnlichen Hörge-nuß. Komplexe Soundeffekte, von Kreischen der Düsenantriebe eines Fighter-Jet bis zur digitalisierten Sprachausgabe,

sind daher zu erwarten.

Hier eine kurze vorläufige Liste von Firmen, die für den Jaguar produzieren wollen:

ANCO Software, Maxis Software, Telegames, Beyond Games, Micro-ids, Tiertex, Dimensions Technologies, Midnight Software, Titus, Eurosoft, Ocean Software, Tradewest, High Voltage Software, Rebellion Software, Trimark Interactive, Krisalis Software, Retour 2048, U.S. Gold, Loricel, Siltmarils, ATARI Games.



Raider

Schon fertige Games: Crescent Galaxy, CyberMorph, Raiden, Evolution Dino Dudes, Club Drive, Checkered Flag 2, Tiny Toon Adventures, Alien vs. Predator, Kasumi Ninja, Tempest 2000.

Schon für das nächste Jahr angekündigte Spiele:

Ultimate Brain Games, European Soccer Challenge, Battlewheels.

Weitere werden wohl noch erscheinen, sind aber noch nicht von den Drittanbietern angekündigt worden. Mir fiel bei der vorläufigen Liste der Drittanbietern auf, daß da einige wichtige fehlen, so z.B. Lucasfilm, Sierra und Konami. Ich würde mir wünschen, daß auf dem Jaguar mehr Adventures und Rollenspiele erscheinen würden. Und daß diese nicht wie auf den anderen Konsolen vernachlässigt werden oder

nicht nach Deutschland kommen.

(Meinung der Redaktion zum bisherigen Kenntnisstand der Informationen über den Jaguar.)

Auszüge aus einem Interview mit B. Gleadow, von Atari, aus der ST-Computer 10/93:

Der Jaguar soll im Januar 1994 in Deutschland in den Läden sein. Der Jaguar soll zuerst auf dem amerikanischen Markt vorgestellt werden, er soll dort ab Oktober 1993 Lieferbar sein.

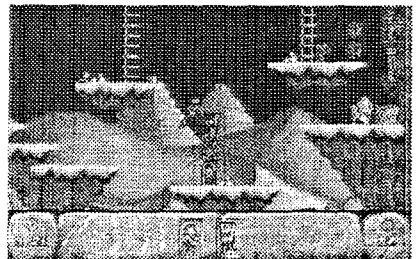
Der Jaguar ist ein reines Atari-Produkt und IBM ist hierbei sozusagen als Subunternehmer beteiligt. Atari ist zu IBM gegangen, weil es wichtig ist, daß dieses Gerät gleich zu Beginn einem hohen fertigungsstandard entspricht.

Die Technologie des Jaguar ist fundamental für die Zukunft, und deshalb muß Atari sie zuerst fertig entwickeln, bevor man etwas anderes in Angriff nehmen kann.

Deutsche Spielefirmen zeigen bisher noch nicht einmal Interesse daran, Spiele für den Jaguar zu entwickeln, im Gegensatz zu amerikanischen, englischen und französischen Firmen.

Man kann Lynx-Spiele über das ComLynx-Kabel auf dem Jaguar-Bildschirm spielen. Der Jaguar fungiert dann quasi als so eine Art "Fileserver", der Jaguar hat einen 32-Bit-Port für externe Anschlüsse.

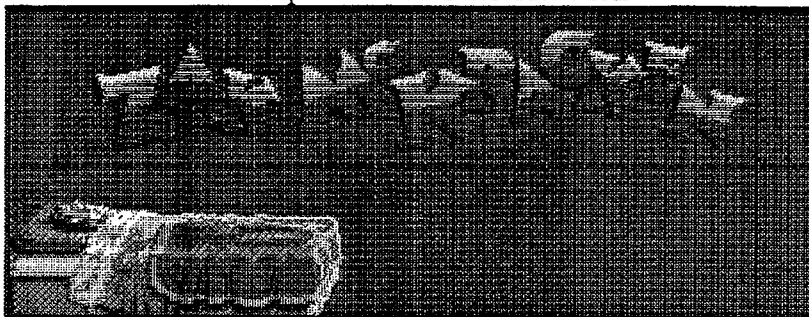
Evolutione Dino Dudes



DISK-EDV-REPORT "SPEZIAL"

AUSGABE NR.1

der Reporter: Zak McKracken



In unserer Wohnung nehmen wir zuerst das Fischglas. Aus der oberen Schublade nehmen wir die Telefonrechnung an uns. Als nächstes schalten wir den Anrufbeantworter ein. Dann benutzen wir die Telefonrechnung mit der Plastikkarte. Nun noch die Tröte aus der Schublade mitnehmen. Jetzt noch den Tapetenfetzen neben der Tür abnehmen.

Im Wohnzimmer

ordnen wir die Kissen. Die Fernbedienung finden wir unter dem linken Kissen. Jetzt müssen wir noch den Stecker in die Steckdose tun. Wenn wir den Fernseher eingeschaltet haben, schauen wir uns so lange die Nachrichten an, bis diese sich wiederholen.

In der Küche nehmen wir das

Brotmesser an uns und öffnen den Spülenschränk, um die Buntstiftschachtel zu nehmen. Im Kühlschrank finden wir ein Ei, das wir ebenfalls einstekken. Nun zur Tür und den kleinen Schlüssel genommen.

Auf der Straße

gehen wir zum Bäcker und klingeln solange, bis der Bäcker vor Wut ein Brot herunterwirft. Das Brot auch mitnehmen.

In der 14th Avenue

gehen wir zum LL-Shop und kaufen, was wir bekommen können. Anschließend gehen wir zum Friseur und schneiden das Bob E. Pinz Sign ab.

Auf dem Weg nach Hause

setzen wir den Hut und die Nasenbrille auf und gehen in das TPC-Gebäude. Hier gehen wir zum Computer und

löschen unsere Telefonrechnung. Alsdann nehmen wir die Bewerbung an uns und verlassen das Gebäude. Jetzt begeben wir uns....

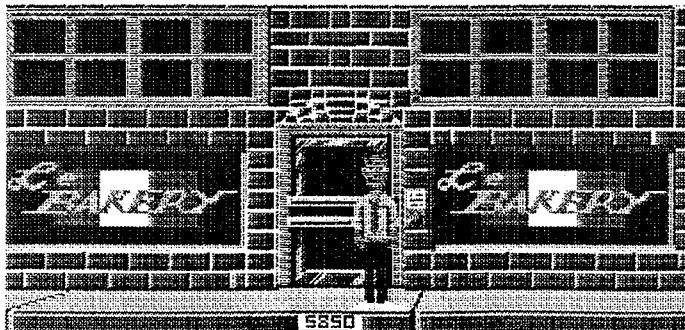
wieder nach Hause

und können vorher Hut und Nasenbrille wieder abnehmen. Am Briefkasten füllen wir die Bewerbung aus und geben diese in den Briefkasten. In der Küche schrauben wir den Abfluß auf und stecken das Brot in die Spüle, schalten den Knopf über der Spüle ein und sammeln dann die Brotkrumen ein. Den Goldfisch kippen wir in den Blumentopf. Jetzt ist im Haus alles erledigt, und wir begeben uns nun zum....

Bus und wecken den Fahrer mit der Tröte. Doch Beeilung ist hier angesagt, der Fahrer schmeißt uns knackhart aus dem Bus, wenn wir zu lange trödeln.

Am Flughafen

kaufen wir das Buch, das uns der Samiassin anbietet. Im Flugzeug begeben wir uns, wenn die Stewardess endlich fertig ist, nach hinten zur Toilette, verstopfen die Spüle mit dem Toilettenpapier und lassen diese überlaufen. Wenn das Wasser zu sehen ist, drücken wir den Rufknopf und begeben uns sofort zur Küche nach vorn im Flugzeug, geben das Ei in





die Mikrowelle und warten, bis die Stewardess kommt. Unter dem ersten Sitz, den wir auch an uns nehmen, finden wir auch ein Feuerzeug. In einem der Gepäckfächer ist eine Sauerstoffflasche abgelegt, die wir auch mitnehmen. Wenn wir alles beisammen haben, können wir den Rest des Fluges genießen.

In Seattle

brechen wir vom Baum einen Ast, geben dem Eichhörnchen die Erdnüsse und kratzen mit dem Brotmesser den losen Dreck von der Felswand ab. Wir gehen in die Felsöffnung, die jetzt frei geworden ist, und benutzen den Golfschläger, um das leere Vogelnest zu bekommen. Dieses tun wir in die Feuerstelle, geben den Ast hinzu und stecken die Feuerstelle an. Nun gehen wir nach rechts. Dort finden wir eine Zeichnung, die wir mit dem gelben Stift vervollständigen. Daraufhin öffnet sich eine Tür. In diesen Raum finden wir den ersten Kristall, den wir mit Hilfe unserer Fernbedienung an uns bringen.

Wieder auf dem Flughafen

lösen wir ein Ticket nach San Francisco. Zuhause holen wir die Anmeldung aus dem Briefkasten. Sollte diese noch nicht wieder zurück sein, können wir sie noch später holen. AUF JEDEN FALL brauchen wir sie VOR DEM FLUG nach London. In der 14th Avenue werfen wir den blauen Kristall in den Schlitz der roten Tür und warten, bis uns geöffnet wird. Von ANNIE erhalten wir einen wei-

teren Kristall. Von nun an können wir zwischen ANNIE, Melissa, Leslie und Zak wechseln. Wir schalten sogleich um zu ANNIE und nehmen die Cashcard an uns, die unter der Schreibtischunterlage liegt. Wieder zu Zak gewechselt begeben wir uns zum Flughafen und lösen ein Ticket... über London nach Katmandu.

In Katmandu zeigen wir dem Wächter das Buch. Der Guru wird uns dann erklären, wie wir den Kristall für eine Verwandlung in ein Tier benutzen können. Draußen zünden wir den Heuhaufen an, um den Polizisten abzulenken. Während dieser das Feuer löscht, nehmen wir am Polizeigebäude die Fahnenstange an uns und gehen nun zum Yak. Dem geben wir die Cashcard, damit es uns wieder zum Flughafen bringt. Von hier aus fliegen wir über... London nach Miami.

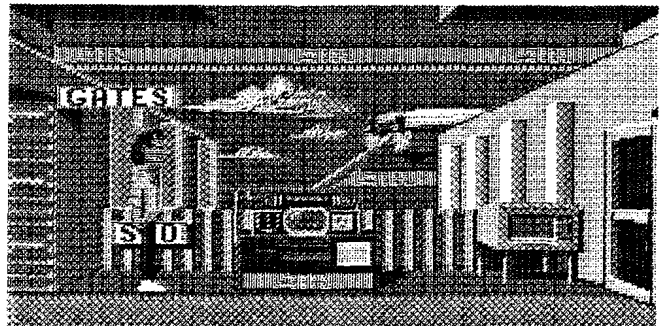
Hier geben wir dem Betrunkenen das Buch, der uns dafür seinen Whisky gibt. Jetzt fliegen wir über Mexico City nach Lima.

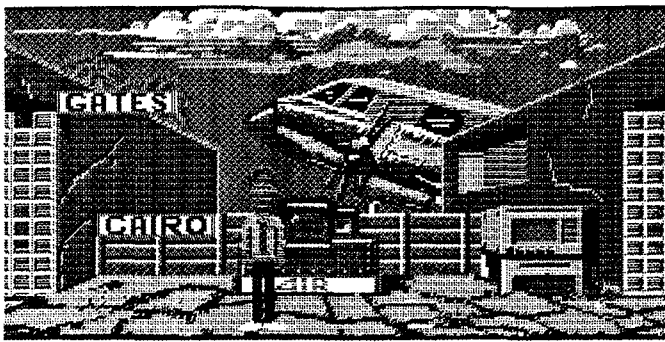
In Lima

kommen wir durch den Dschungel an eine Steinplatte. Auf diese geben wir unsere Brotkrumen und verwandeln uns in den Vogel. Wir fliegen nach rechts auf die Schnitzerei zu in das linke Auge. Hier nehmen wir Scriptrolle auf und bringen sie zu Zak. Doch Eile! Die Alien werden durch die Verwandlung aufmerksam auf uns. Werden wir geschnappt, müssen wir ganz schnell den Hut und die Nasenbrille aufsetzen, dadurch werden wir als vermeintlicher Kumpan erkannt und wieder freigelassen. Haben wir es nicht geschafft, müssen wir warten, bis wir ("wieder bei Verstand") unseren Befehlssatz wieder haben. Wir können auch durch unsere Wohnung in den Zellenraum gelangen, indem wir im Schlafzimmer die losen Bretter unter dem Teppich mit Hilfe des Schraubenschlüssels entfernen und uns mit dem Seil herablassen.

Über Miami ins Bermuda Dreieck

fliegen wir nun ins Bermuda Dreieck. Während des Fluges werden wir von einem Raum-Cadillac eingefangen. Während der Pilot weiterfliegt, bleiben wir noch auf dem Raum Cadillac zurück, merken uns aber den Code, den der Pilot zum Verlassen des Raums benutzt. Jetzt gehen wir rechts zur Tür und klingeln. Der Alien bringt uns nun zu seinem Oberboss »King Elvis«. Dem geben wir unsere Fankarte.





Nun wird uns der Alien wieder zur Ladeluke bringen und uns einen Code zeigen, der uns direkt nach Hause "beamt". Diesen Code notieren wir uns, weil wir so später einen Lottogewinn holen können. Jetzt gehen wir zum "Lott-O-Mat" und lesen die morgige Gewinnzahl, die wir uns notieren. Wir gehen wieder zur Ladeluke und geben den Code ein, den der Pilot benutzt!

Im Fallen öffnen wir den Fallschirm. Sind wir im Wasser, benutzen wir die Tröte, um den Delphin anzulocken. Jetzt verwandeln wir uns in diesen und ernten Seegras in der versunkenen Stadt. Hier finden wir ein weiteres Teil zu unseren Kristallen. Dies übergeben wir an Zak und verwandeln uns in diesen zurück. Diesmal lassen wir uns von dem Alien mitnehmen und handeln nach der oben beschriebenen Weise.

Wenn wir wieder "klar" sind, gehen wir ins LL-Gebäude und kaufen ein Lotterielos. Die notierte Ziffernfolge geben wir nach der Aufforderung ein. Anschließend fliegen wir über...

London und Kairo nach Kinshasa.

Dort gehen wir zur Hütte des Schamanen. Dem geben wir den Golfschläger. Er wird uns daraufhin einen Tanz vorführen. Am Ende des Tanzes knicken die Tänzer in einer bestimmten Reihenfolge die Beine ein, die wir uns wieder merken müssen. Jetzt fliegen wir wieder zurück nach....

San Francisco

und können unseren Gewinn abholen. Nun schalten wir um zu Melissa. Wir öffnen das Handschuhfach und entnehmen die Cashcards und die Sicherung. Eine Cashcard und die Sicherung geben wir an Leslie weiter. Wir gehen zurück, schließen die Tür und nehmen den Helm ab.

Mit Leslie gehen wir nach links und lösen zwei Tickets aus dem Automaten. Nun betreten wir das Gebäude und lösen mit den Tickets die Metallplatte. Wir tauschen die defekte Sicherung gegen unsere aus. Jetzt können wir die Tür schließen und die innere Tür öffnen. Wir betreten das Hinterzimmer und nehmen den Klebestreifen vom Schrank. Wir öffnen diesen und nehmen alles an uns, was wir bekommen. Auch im Bett finden wir Nützliches. Danach verlassen wir den Raum wieder. Mit dem Besen kehren wir den Sandhaufen weg und gehen zum rechten Gebäude. Wir benutzen hier die Leiter, um an die Knöpfe zu gelangen. Hier geben wir

den gemerkten Code der Tänzer ein. Im Gebäude gehen wir zur zweiten Statue und merken uns die strange markings. Zurück zu ZAK geschaltet

...begeben wir uns nach Mexiko und gelangen durch den Dschungel in eine Pyramide. Hier zünden wir ständig Fackeln an, um uns zurechtzufinden. Mit viel Glück finden wir den Raum mit dem Kristallsplitter auf Anhieb. Wenn nicht, muß etwas länger gesucht werden. Die Zeichnung müssen wir auch vervollständigen, damit der Kristall frei wird. Ist der Kristall in unserem Besitz.....

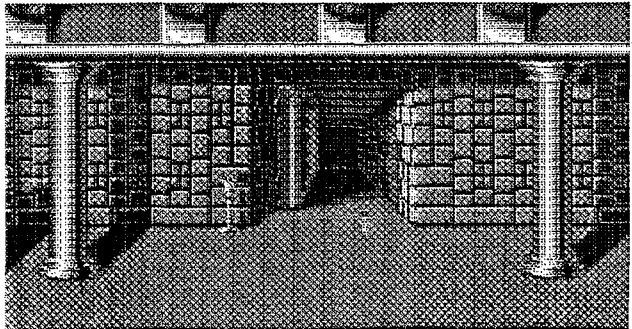
Wir treffen uns jetzt mit ANNIE in London und geben ihr den Whisky. Annie gibt der Wache den Whisky zu trinken und bewegt den Schalter. Zak schneidet jetzt den Zaun auf. Beide gehen jetzt zu der Steinplatte. Zak gibt Annie die Scroll und legt beide Kristallscherben auf die Steinplatte. Nun noch die Fahne mit Stange in die Steinplatte. Annie liest jetzt die Scroll vor. Nachdem die Scherben verschmolzen sind, nimmt Zak diese. Nun fliegen wir über.....

Kairo nach Kinshasa.

Beim Schamanen angekommen, wird uns dieser zeigen, wie man mit dem Kristall teleportiert. Dies probieren wir auch gleich, indem wir uns nach.....

Lima

teleportieren. In der Höhle des rechten Auge der Schnitzerei nehmen wir den Kerzenständer und teleportieren uns nach

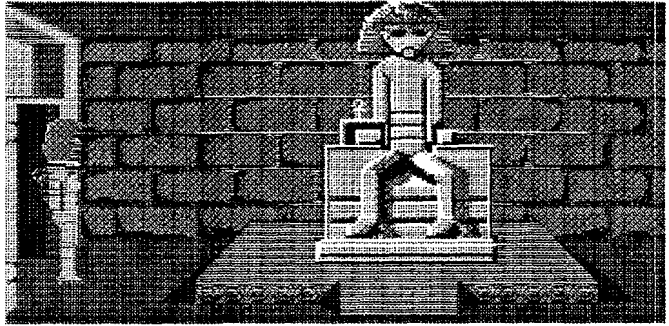


Kairo. Hier betätigen wir den linken Schalter, gehen die Treppe hinunter durch den rechten Raum nach links hinaus. Nun gehen wir nach rechts in die Wüste. Wir stellen uns zum oberen Fuß der Sphinx. Hier erkennen wir schon die Fragmente einer "Seltsamen Zeichnung". Nun schalten wir um zu.....

Leslie,

und gehen zur linken Tür. Wir benutzen die Kristallkugel, um die Tür zu öffnen. Die Taschenlampe wird eingeschaltet, und wir gehen in den Raum mit der Maschine. Dort legen wir die zwei Schalter um. Nun können wir den Helm abnehmen und den Kartenraum suchen. In diesem angelangt, sehen wir uns wieder die strange markings genau an. Zurück..... zu Zak.

Wir können mit Hilfe der Karte den Weg durchs Labyrinth wagen. Annie wird jetzt in den Kartenraum nach Kairo geholt. Die Schalter werden nach Anweisung der Hyroglyphen betätigt. Nun können wir weitere strange markings lesen. Zak bemalt jetzt seine Tapete, und wir erhalten so eine Karte. Mit Annie gehen wir jetzt vor die Sphinx. Zak zieht jetzt den Taucheranzug an und teleportiert sich zum Mars. Er landet in einem Raum, in dem sich weitere strange markings befinden, die zu vervollständigen sind. Die Originale befinden sich in Kairo an der Wand. Nun können wir das Labyrinth verlassen. Wir schalten um zu...



Melissa.

Wir setzen den Helm auf und füllen den Sauerstofftank. Nun gehts in die Great Chamber zur linken Tür. Jetzt bewegen wir noch Leslie zur linken Tür und alle sind beisammen. Wir machen die Tür zu und geben Melissa den Klebestreifen. Den kleben wir über die Kassette. Die Kassette stecken wir in den Recorder, den wir nun auf Aufnahme stellen. Wir öffnen die Tür und nehmen dieses Geräusch auf. Jetzt gehen wir alle zur mittleren Tür und lassen den Recorder das Geräusch abspielen. Zak geht jetzt durch die offene Tür. Wir gehen nach rechts in den Raum mit der Statue und nehmen das Symbol. Jetzt gehen wir zu den anderen zurück.

Gehen wir nun zur dritten Tür und öffnen diese wie die erste. Zak geht in den Raum mit der Sperre. Wir stecken das Symbol in die Panel, nehmen die beiden Schlüssel und drücken den Knopf.

Nachdem wir uns die Informa-

tion angehört haben, gehen wir zurück, ziehen die Sauerstoffmaske an, setzen das Fischglas auf und benutzen das Duct Tape, um alles dicht zu machen. Leslie zieht auch den Helm auf, und wir gehen nun ALLE zur Marsbahn. Zak kauft vier Tickets und gibt zwei davon Melissa. Im Marszug löst jeder ein Ticket, und wir fahren zur linken Pyramide. Hier bei der Tür angekommen, räumen wir den Sand weg. Zak benutzt das Bob E. Pinz Sign, um die Tür zu öffnen. Nun gehen wir alle in den rechten Raum mit dem Sarkophag. Leslie zieht an den Füßen des Sarkophages, die anderen gehen die Treppe hinauf. Oben angekommen, läßt Leslie die Füße wieder los. Zak steckt seinen goldenen Schlüssel in den rechten Kasten. Zak geht zum weißen Kristall, und Melissa drückt auf den Knopf. Zak nimmt nun den Kristall an sich. Anschließend teleportiert Zak nach Kairo. Jetzt wird die Device aufgebaut. Dazu benutzen wir das leuchtende Objekt, den Kerzenständer und die drei Kristalle. Annie holen wir ebenfalls in die Kammer der Pyramide, und jeder der Beiden schaltet jetzt einen Schalter an..... und harren der Dinge die da komment!

kri





For Your
Information



Input / Output



Cards & Letters

Leserbriefe

- schließlich bin ich es auch!

Weil bislang kein Leserbrief von den Mitgliedern in die "NOCHWER"-Redaktion eingegangen ist, will ich selber einen schreiben.

Und bitte: "nicht nur als *VERURSACHER* der Misere!

Auch ich bin ein Betroffener!!". Die Probleme fingen an mit der Umstellung der Postgebühren. Die alte Form Drucksache wurde ersatzlos (wenigstens in dieser Form) gestrichen. Dazu kamen dann noch die neuen P*stleid-zahlen. Als es nun nach Fertigstellung der "NOCHWER" zum "Eintüten" und zum Versand kam, stellte sich mir die Frage, welche Gebühr wird wohl erhoben? Naja, die Drucksache kostete ja nur 60 Pfennige. Dann kann es ja nur 1.50 DM nach der heutigen Bemessung kosten. So war meine Überlegung. Die große Hilfe, die mir zur Seite stand - übrigens wieder einmal alles nur Mitglieder, die auch im Vorstand aktiv sind!! - wußte auch nur den Rat der INFO-POST, doch die, das wußte ich, gilt nur als Massensendung mit mehr als 100 Adressaten in einer Ortschaft. Also blieb alles bei der Drucksache. Der erste entscheidende Fehler. Zudem fing einer damit an, die Umschläge zuzukleben.

Der zweite Fehler.

Und dann natürlich auch noch mein Fehler wieder dazu, daß ich nicht genügend dagegen aufgebeht habe und mich konsequent mit meiner Ansicht, die Dinge doch gefälligst offen zu lassen, durchgesetzt habe. Erschwerend kommt noch hinzu, daß keiner von uns sich in diesem Bereich dermaßen gut auskennt, daß nicht hin und wieder doch immer mal wieder

ein Fehler unterläuft. Und wenn jetzt einer behauptet, ich schreibe hier mit viel Worten beinahe nichts, so hat er mit dieser Behauptung noch nicht einmal so ganz unrecht. Was soll man auch noch Sinnvolles an einen Text anfügen, in dem schon längst alles gesagt worden ist? Doch wenn das an dieser Stelle trotzdem so zutrifft, liegt das daran, daß mich Redax Jens gebeten hat, diesen Artikel noch etwas aufzublähen, damit die gähnende Lücke am Ende der Seite verschwindet. Und somit soll dann jetzt auch hierzu und zum Nachporto, das Ihr zahlen müßt, folgendes gesagt (geschrieben) werden:

Ich möchte mich an dieser Stelle förmlich bei allen Mitgliedern für diesen "groben Schnitzer" entschuldigen und meinen Dank all denjenigen aussprechen, die die Post trotz Nachgebühr angenommen haben!

Denn nun spreche ich als Betroffener weiter: für 12 Rücksendungen mußte ich das Nachporto übernehmen. Ich brauche den Preis dafür ja nicht extra zu erwähnen. Jedenfalls bin ich mit 22.50 DM, die ich mir "ans Bein binden muß", ebenso Betroffener. Zudem die zurückgekommenen und mit Nachporto belegten Briefe nicht neu zugestellt wurden. Also - nochmal neu Porto drauf.

Ja, das war es zum Thema "NOCHWER"-Versand. Zur "NOCHWER" selber habe ich auch noch ein paar Worte zu sagen. Ich finde es einfach toll, wie konsequent die satzungsgemäße Vorgabe von den selbsternannten Redakteuren Mark Dülge und Jens Sewitz durchgehalten wird. Ich halte es für unbedingt notwendig, dies gerade an dieser Stelle zum wiederholten Male zu erwähnen. Ganz besonders aus dem Grunde, weil diese Arbeit - und das ist ARBEIT! - von den beiden freiwillig gemacht wird. Es ist nur traurig, daß es auch scheinbar immer wieder dieselben sind, die es zur Aussprache bringen. Sollte es tatsächlich daran liegen, daß ich einer der wenigen bin, die das alte Clubmagazin noch kennen? Ist es nicht so schon ersichtlich genug, daß in der Zeitung viel Mühe und Engagement liegt? Hey ACT-Mitglieder! Gebt Euch doch mal einen Ruck und schreibt Kommentare, Berichte oder Meinungen zur "NOCHWER". Es sind auch Fragen willkommen. Die vielleicht noch eher als so'n Gesülze wie meines.... Fragen verlangen Antworten, die wir vom Club aus immer bemüht sind zu beantworten. Und die können mitunter dem einen oder anderen schon lang gehegte, aber noch nicht gestellte Fragen beantworten.

In diesem Sinne und nochmalige Entschuldigung....

Beschleunigerboard HBS 640 von Heyer & Neumann

Die HBS 640 ist ein mit einem 16MHz-68000er ausgestattetes Beschleunigerboard, das mit 28 oder 36MHz getaktet wird.

Die HBS 640 ist ein mit einem 16MHz-68000er ausgestattetes Beschleunigerboard, das mit 28 oder 36MHz getaktet wird. Wie nun, einen 16MHz-Chip mit 28 oder gar 36MHz takten, das soll funktionieren? Und ob das funktioniert, und gar nicht so schlecht. Dabei muß man bedenken, daß dieses Board ja noch immer 8MHz-Zugriffe auf das RAM und die andere Peripherie des ATARI's macht. Dadurch hat die CPU immer mal wieder Gelegenheit, sich einen "kühlen Kopf" zu holen.

HBS640T36

Ich habe nun in meinem Rechner beide Versionen mal getestet, wobei ich sagen muß, daß ich einige Schwierigkeiten mit der 36MHz-Version hatte, daß ich aber nicht der einzige bin, der damit Schwierigkeiten hatte und ich auch schon von unserem Händler erfahren habe, daß es im Moment keine neuen 36er mehr gibt, weil erst wieder welche nachproduziert werden müssen. Es liegt nahe, daß man bei Heyer&Neumann noch etwas am Layout der Platine oder an den Bausteinen gemacht hat, da sich der Fehler in grobem Maße darin äußerte, daß das Bild auf dem SM124 zwischen der rechten und der linken Seite des Bildschirms hin und her sprang.

Je mehr gerechnet wurde, um so schlimmer waren diese Verschiebungen.

Meine Garfieldkarte (Crazy Dots) konnte ich überhaupt nicht dazu überreden zu laufen.

Dabei war es dann nicht nur die Grafikkarte, sondern auch der gesamte Rest der Hardware, die ihren Dienst aufkündigte. Trotzdem habe ich mal ein paar Tests machen kön-

nen und werde diese Ergebnisse von GEM-Test am Ende des Artikel mal mit bekanntgeben, damit man sich ein Bild davon machen kann, wie schnell dieser Beschleuniger nun ist.

HBS640T28

Diese Version des Beschleunigerboards macht auch noch Probleme auf dem SM124, aber sie läuft dafür 100%ig mit der Grafikkarte. Und so habe ich nun erstmal diese Version bei mir eingebaut.

Und auch diese hat noch so einiges an Geschwindigkeit gebracht.

Doch einen Fehler hat diese Version auch noch, sie läßt sich nicht auf 8MHz runterschalten, was eigentlich gehen sollte. Aber das Auf-8-MHz-Schalten habe ich schon damals bei der HBS240 nicht vermißt. Und so kann mir dieses auch

gestohlen bleiben.

Und noch ein Fehler ist uns im Laufe der Zeit aufgefallen, der bei der 36MHz-Version nicht auftrat. Das Fast-Rom-System macht Trouble beim Schreiben auf Disketten, hier werden ab und zu zwei aufeinanderfolgende ASCII 255 - Zeichen (also \$FFFF) sowohl ins Directory als auch in die Dateien geschrieben, wo eigentlich keine hingehören; die Dateien sind verständlicherweise nicht mehr zu gebrauchen.

Allgemeines

Wer einen ST mit Blitter sein eigen nennt und sich eine HBS640 zulegt, wird sich wohl oder übel damit abfinden müssen, daß dieser raus muß. Er ist nun wirklich zu langsam, um noch eine Hilfe für die CPU zu sein. Ich habe nun noch einen Blitter zu verkaufen (will

* NVDI GEM-Test V1.02 (c) 1990, 1991 by Sven & Wilfried Behne

* Auflösung	: 640 X, 400 Y
* Farbebenen	: 1
* Farbstifte	: 2
* Farbpalette	: > 32767 Abstufungen
* Betriebssystem	: TOS 2.06
* Referenzsystem	: TOS 1.04/ST-Hoch
* NVDI-Version	: V2.50 installiert
* Blitter	: nicht vorhanden
* CPU	: M68000 36MHz Cache Fast-Rom-System
* FPU	: nicht vorhanden
* Rechner	: ATARI ST

Textausgabe	: 2461 %
Linien	: 843 %
Rechtecke	: 799 %
Polygone	: 718 %
Kreise/Ellipsen	: 1388 %
Rasteroperationen	: 717 %
Attributfunktionen	: 1444 %
Auskunftsfunktionen	: 1032 %
ESCAPES	: 622 %
BIOS-Ausgabe	: 423 %
GEMDOS-Ausgabe	: 1560 %
AES-Objekt-Ausgabe	: 642 %

jemand einen), der hier rumfliegt und nicht mehr weiß, was er zu blitzen hat. Schade, denn er war gar nicht so schlecht, wie andere immer behaupten. Der Einbau gestaltet sich für Umsteiger nicht schwierig, denn man braucht nur die alte Erweiterung herauszunehmen und die neue einzusetzen. Ich empfehle hierbei, den Cache schaltbar zu machen und nicht über irgendwelche Pins anzuschließen, die man im Rechner abgreift und dann mit einem Programm ein- und ausschalten kann. Ich habe mit dieser Lösung die besten Erfahrungen gemacht.

Die Tests

Die Tests habe ich mit dem GEM-Test, der bei der neuen Version 2.5 von NVDI dabei ist, benutzt. Diese Werte sind annähernd vergleichbar mit der alten Version.

Ich beziehe mich bei allen Tests auf die monochrome 640X400er Auflösung, da sie wohl für alle am leichtesten vergleichbar mit ihrem eigenen

Rechner ist. Achja, ich bin durch die Grafikkarte nicht in der Lage, auf NVDI zu verzichten. Deswegen kann es

vorkommen, daß diese Werte für jemanden, der kein NVDI sein eigen nennen kann, wild verfälscht sind.

due

* NVDI GEM-Test V1.02 (c) 1990, 1991 by Sven & Wilfried Behne

* Auflösung : 640 X, 400 Y
 * Farbebenen : 1
 * Farbstifte : 2
 * Farbpalette : 32767 Abstufungen
 * Betriebssystem : TOS 2.06
 * Referenzsystem : TOS 1.04/ST-Hoch
 * NVDI-Version : V2.50 installiert
 * Blitter : nicht vorhanden
 * CPU : M68000 28MHz Cache
 Fast-Rom-System
 * FPU : nicht vorhanden
 * Rechner : ATARI ST

*
 Textausgabe : 2181 %
 Linien : 580 %
 Rechtecke : 524 %
 Polygone : 540 %
 Kreise/Ellipsen : 1060 %
 Rasteroperationen : 405 %
 Attributfunktionen : 1258 %
 Auskunftsfunktionen : 925 %
 ESCAPES : 435 %
 BIOS-Ausgabe : 305 %
 GEMDOS-Ausgabe : 1110 %
 AES-Objekt-Ausgabe : 718 %

XL/XE Messe Hanau

Am 21.08.1993 fand in der Jahnhalle in Hanau von 10-18 Uhr die erste ATARI 8-Bit Messe statt.

Da in diesem Jahr die ATARI-Messe in Düsseldorf nicht stattfand, dachte sich Kemal Ezcan von KE-Soft: Machen wir halt ne eigene Messe, und zwar nur für 8-Bit! Es waren dann auch so ziemlich alle Händler und Clubs, die mit dem XL/XE zu tun haben, anwesend:

Powersoft Markus Rösner

Hard- und Softwareerstellung, Verkauf, Diskettenmagazin

ABBUC a.V.

Deutsche Anleitung fürs Sparta Dos, 1020 Plotterstifte, neue Demo

ABBUC Regionalgruppe

Frampy Modfileplayer, modifizierte Modfiles (PD)

Drachensoft

Software: Numtris, Johnny the Ghost (Umsetzung von Pit Man (Game Boy)), PI3-Bilder (ST) auf XL/XE ansehen (Bildauschnitt, der gescrollt werden kann, Bild ausschneiden und abspeichern möglich). Hardware: Airbrush Tastaturen, Mäuse und Joysticks.

Uno Osnabrück (ABBUC

Regionalgruppe Osnabrück)
 Hardware: neues OS (SPOS 2), Demos

KE-Soft

Wettbewerb: Lichtpistolenspiel
 Günstige Spiele, Hardware: Lichtpistole (umgebaute SEGA Pistole)

Reitershan

Hard- und Software-Entwicklung: Fischertechnik Roboterringterface (XL/XE), PC-XL Link, Turbo DOS

AMC-Verlag Armin Stürmer

Hardware: Automatische und mechanische Mausumschalter (auch in Diskettenbox integriert erhältlich), Atari-Amiga Mauskonverter, Pseudo Stereo Blaster.
 Portmanager: Paddles, Joypads, regelbares Dauerfeuer, Zeitlupe (Mikrobewegungen mit dem Joystick).
 Software: Jede Menge alte und neue Software

Klaus Peters Elektronik

Hard- und Software: Speichererweiterung (auf 1MB), Sprint, Biboman, ROM-Disk

ANG - Software

Hard- und Software: XL/ST Link, Centronicsinterface, Stereo-Kit, XEP 80, XL/XE Ersatzteile, Megamagazine, diverse Software.

Top-Magazin

Diverse Hard- und Software, Das neue Top-Magazin

ARGS Regionalgruppe des ABBUC e.V.

PC-Interface, an das man z.B. Hercules-Karten anschließen kann. RS 232 Interface, Centronics/Uhrinterface, ARGS OS

HS Computertechnik

Robbyinterface, Joystickporttester, 8 Kanal Relaisinterface, 8 Kanal Pegelwandler (z.B. für Messungen bis 24V).

Wie Ihr seht, war mal wieder eine ganze Menge los auf dem 8-Bit-Sektor; naja, nicht umsonst sind sogar einige User und Userinnen aus Holland und England gekommen.

ub

Impressum

Erstauflage: 150 Stück

Herausgeber ist das
ATARI Computer Team e.V.
Bremen.

Redaktionell verantwortlich:
Mark Dülge

Layout und Redaktion:
Jens Sewitz

Lektor
Mark-Oliver Wolter

Layout und Satz:
Ansgar Bastian

Der Club übernimmt für die in der Zeitung abgedruckten Beiträge keine Gewähr auf Rechte Dritter. Dem Club zugeleitete Beiträge, die für die Veröffentlichung in dessen Clubzeitung bestimmt sind, werden von uns nicht zensiert. Außer in Fällen von Diskriminierung oder ähnlichem... Politische Artikel werden nicht abgedruckt.

Nachdruck - auch auszugsweise - nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung:

- der Redaktion
- des Vorstands
- der jeweiligen Autoren

Artikel oder Meinungen an:

ATARI Computer Team e.V.
Bremen
z.H. Mark Dülge & Jens Sewitz
Steffensweg 5
28217 Bremen 1

Zu Verkaufen

ATARI 1040ST mit 1M8
mit RTS Tastatur
(für Tastenklick)
NEC P6 Plus (komplett)
und diversen Disketten

Preis: 700.- DM

EPSON LQ550 mit
neuem Farbband

Preis: 300.-DM

AutoSwitch OverScan
für ATARI ST
Neu, original verpackt

Preis: 90.- DM

ggf. mit Einbau

Holger Schulz
(es meldet sich Hackelöer)
Tel.: 04791 / 12022

Atari Mega STE4
mit 120 MB Quantum
SM146
Vortex 386SX Emulator
FAST Ram

Preis: 2500.- DM

Mega ST2
mit RTS Tastatur
(für Tastenklick)
und Maus

Preis: 500.- DM

Holger Schulz
(es meldet sich Hackelöer)
Tel.: 04791 / 12022

Laufwerk 1050
für ATARI 800XL

Preis: 200.- DM

Laufwerk 5,25 Zoll
anschlußfertig
für ATARI ST

Preis: 150.- DM

Atari Portfolio
mit Parallel-Interface,
Verbindungskabel
(Portfolio => ST),
FolioLinkST mit Software

Preis : 350 DM

H. R. Peters
0421 / 562789

Peter Loos
0421/472244

Termine 1993

17. November
ComBIT 93
von 11.00
bis 19.00 Uhr
Roland Center
Bremen
26. November
Stammtisch
ab 20.00 Uhr
im Village
18. Dezember
Stammtisch &
Weihnachtsfeier
Ort und Zeit
steht noch nicht fest
- Im Februar ist auch
wieder Hobby tronic

Informationen in eigener Sache!

Es gibt zur Zeit folgende
Gruppen:
ATARI XL/XE, Portfolio-, ATA-
RI ST/STE/TT, MIDI-, MIDI-
MAZE-, DFÜ-, Hardware-
und Zeitungs-Gruppe. Wei-
tere sind bei Interesse jeder-
zeit möglich.

Wenn Ihr Fragen habt und
kommen wollt, unsere An-
schrift ist die der vereinseige-
nen Räume:

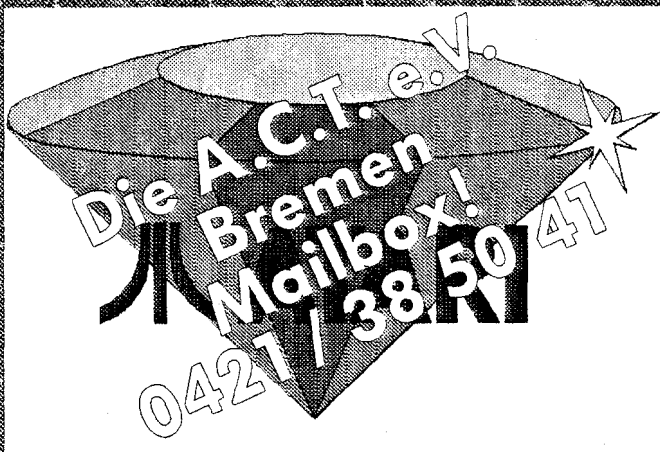
A.C.T. e.V.
Steffensweg 5
28217 Bremen
Tel.: 0421/3809848

Dort habt Ihr Gelegenheit,
mit uns zu sprechen.

Die Öffnungszeiten sind:
Mo 19.00 – 21.00 Uhr
Do 18.00 – 21.00 Uhr
Fr 18.00 – 20.00 Uhr

Mi 19.00 – 21.00 Uhr
(MIDI) nicht jede Woche
Termine im Club zu
erhalten

Änderungen vorbehalten



Was ich noch sagen wollte ...

So leid es mir tut, aber in
letzter Zeit bin ich beruflich
so eingespannt, daß ich nicht
dazu komme, für diese
Ausgabe einen längeren
Artikel zu schreiben. Ich
gelobe aber Besserung, und
in der nächsten Ausgabe
wird's wieder mehr.
Bis dann und Gruß
Euer Erster

Kürzelverzeichnis:

ab	Ansgar Bastian
ub	Udo Brzenza
due	Mark Dülge
sew	Jens Sewitz
mow	Mark-Oliver Walter
kri	Jürgen Krite
us	Uwe Stuckenbrock
mas	Martin Sassenberg
dohr	Bernd Dohrand
hs	Holger Schulz