

KC



Schneider

und vieles mehr
für nur 7.50 M

Heft Nummer 1

April 1990

Bit POWER

Der Cracker für jeden Computer Freak!

Der Traumcomputer für wenig Geld

Gründe, Vergleich guter Systeme

Hilfe für Spielfreaks

für Commodore & Atari

Specializing XL/XE

Elektron 2004 als Demos!

Tests, Tips, Tendenzen

Monitor 1, All 1

- Bic - wie kann es gut?
- Datasette oder Diskette?






Inhaltsverzeichnis



Tests


Seite

AMIGA - Atari ST oder Euro PC Welches System wähle ich ?		2
Bildungscomputer - BIC hält er, was seine Entwickler versprochen ?		5
Monitore im Test Teil 1 (Atari ST / Atari XL/XE)		27
Datasette oder Diskette Die Wahl für Atari XL/XE leicht gemacht !		33

Superlisting

Erika 3004 electronic Eine gute Alternative zum Drucker.		7
---	---	---

Spielecke

Shanghai		17
Rampage		18
Barbarian 2		19
Tank Attack		19
The Deep		20
Tetris		20
Cosmic Pirats		21
Overlander		21
ISS		22
Flip & Flop		22

Leserteil

Games Vanquish		23
Leser Corner Sie fragen, wir antworten.		25

Listing des Monats



32

VORWORT

Liebe Leser !

Herzlich willkommen bei "BIT-POWER" dem Cracker für jeden Computer-Freak!

Unser neues Computermagazin soll für jeden User von ATARI bis ZX Spectrum, etwas bieten.

Wir möchten uns an dieser Stelle bei allen bedanken, die uns geholfen haben diese Zeitschrift "auf die Beine zu stellen".

Die Tips und Ratschläge, Listings und Problemlösungen bekamen wir unter anderem nämlich von Ihnen, aus zahlreichen Zuschriften haben wir die Themen für diese erste "BIT-POWER" zusammengestellt.

Ob 8-Bit oder 16-Bit wir sind Austauschzentrale und Informationszentrum für Ihr Interessengebiet.

Wir möchten mit dieser Zeitschrift helfen Ihre Fragen zu lösen, Ihre Erkenntnisse oder Ihr Wissen weiter zu vermitteln, sowie unseren Annoncenservice für Ihre Angebote oder Nachfragen bereitzuhalten.

In unserer Zeitschrift wird Software vorgestellt und erläutert, über Hardware diskutiert und Literatur verglichen.

Damit "Bit POWER" für Sie immer interessant ist, können Sie selbst mit Ihren Ideen und Fragen zur Gestaltung dieser Zeitschrift beitragen.

Wir freuen uns über jede Zuschrift, mag es eine neue Anregung oder eine Kritik, ein Listing oder eine Problemlösung, eine Annonce oder eine Erweiterung sein.

Wir wissen natürlich, daß es nicht leicht ist und auch immer schwieriger wird ständig aktuell und stets auf dem laufenden zu sein, auch ist es nicht einfach alle Interessen anzusprechen und immer das passende zu finden, trotzdem haben wir die Mühe nicht gescheut dieses Magazin zu organisieren.

Amiga - Atari ST oder Euro PC ?

Welches System wähle ich ?

Viele Computerfreaks in unserem Land arbeiten noch mit 8-Bitsystemen. Doch auch bei uns setzt sich der Trend zum 16-Bit-Rechner langsam aber sicher durch. Um allen Umsteigern die Wahl ihres künftigen Computers zu erleichtern, haben wir für sie Amiga, Atari ST und Euro PC getestet.

Unterschiedliche Systeme in einem gemeinsamen Test zu bewerten ist sehr schwierig. Ein Vergleich zwischen einem 8088-Prozessor, welcher im Euro PC eingebaut ist und einem 68000-Prozessor, den Amiga und ST besitzen, ist nicht ohne weiteres möglich. Daher müssen sie sich genau darüber im Klaren sein, für welchen Zweck sie ihren Computer größtenteils verwenden wollen. Sollten sie nur an einer Spielmaschine mit hervorragenden Grafik- und Soundfähigkeiten interessiert sein, dann ist ihnen ohne Überlegung der Amiga zu empfehlen. Da jedoch die meisten unter ihnen ihren Homecomputer auch zu sinnvolleren Tätigkeiten, womit ich dem Spielen nicht einen gewissen Sinn absprechen möchte, verwenden wollen, ist ein Pauschalurteil nicht möglich. Wir haben daher

die Computer in allen wichtigen Bereichen getestet und verglichen, damit sich jede Anwendergruppe, den für sie besten Computer auswählen kann. Um für Newcomer den Überblick zu bewahren, wird am Ende unseres Berichts alles Wichtige in einer Tabelle zusammengefaßt.

Anwendung; dazu zählen Datenbanken, Textverarbeitungen, aber auch Konstruktions- und Soundprogramme. Man muß

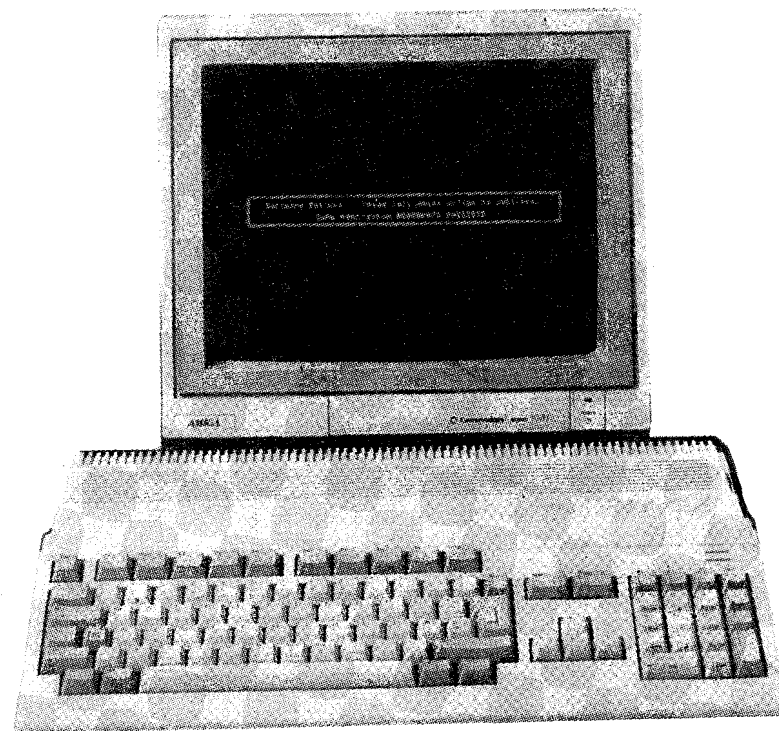
sind in ihrer Anwendung auf dem Amiga sehr begrenzt, da es in diesem Bereich an hervorstechenden Programmen fehlt. Es gibt zwar einiges Gute wie Word-Perfect und Professional Page, aber die Auswahl ist einfach nicht vorhanden. Zudem haben diese Programme sehr hohe Preise, so daß der Einsatz eines Amigas auf diesem Gebiet nicht unbedingt zu empfehlen ist. Anders der ST. Für ihn gibt es eine umfangreiche Angebotspalette an Datenbanken und Textverarbeitungen, welche schon im PD-Bereich eine ausgezeichnete Qualität besitzen. In Zusammenarbeit mit einem Monochrommonitor ist man in der Lage, mit "1ST Word Plus" wahre Glanzleistungen zu vollbringen.



in der heutigen Zeit davon abgehen, engstirnigerweise nur Datenverarbeitungs- und Textprogramme als Anwender akzeptieren zu wollen. Eines der besten Beispiele für diese Ansicht liefert der Amiga. Die klassischen Büroanwendungen wie Datenbanken oder Desktop Publishing

Ein hervorragendes Schriftbild ist bei "Signum II" garantiert, allerdings sind bei diesem Programm die Textverarbeitungsfunktionen weniger komfortabel. Bei Dateiverwaltungen ist ebenfalls eine sehr breite Palette zu verzeichnen. Am besten ist man hier mit DBase-kom-

patiblen Programmen beraten. An dieser Stelle möchte ich sie darauf hinweisen, daß vor allem bei Anwendersoftware dieser Art unbedingt ein ST mit einem Speicher der mindestens 1 MByte besitzt von Nöten ist, da es sonst zu Problemen mit dem Datenspeicher kommen kann. Auf diesem Gebiet der Anwendersoftware, bildet der Euro PC, wie nicht anders zu erwarten, die Spitze. Durch seine Kompatibilität zu IBM-PC's, kann er auf das riesige Softwarepotential der MS-DOS Welt zugreifen. Die großen Mengen an Textverarbeitungsprogrammen und Datenbanksystemen der MS-DOS-Rechner, stehen dem Euro PC ebenso zur Verfügung, wie hervorragende integrierte Softwarepakete. Besonders hervorzuheben ist das umfangreiche und niveauvolle Public Domain- Softwareangebot, welches den im Fachhandel erhältlichen Programmen, meist in nichts als dem Preis nachsteht. Das PD-Angebot entspricht in seiner Menge und Vielfalt ungefähr dem des ST's. Der Schwerpunkt der Anwendersoftware liegt beim Amiga im kreativen Bereich. Für hervorragende Grafik und mitreißenden Sound ist er durch seine dafür vorhandenen Spezialchips prädestiniert. Mit Unterstützung durch die entsprechende Software, zeigt der Amiga Leistungen, zu denen z.Z. kein anderer Computer dieser Preisklasse in der Lage ist. Dies gilt insbesondere für Grafik



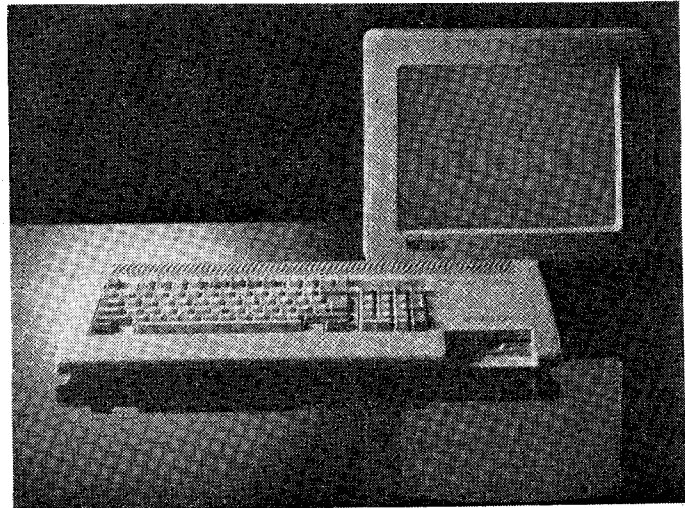
Animation und Musik. So entstand zum Beispiel, das von Kennern als das beste Zeichenprogramm für Homcomputer bezeichnete "Delux Paint II" auf dem Amiga. Die hervorragenden Qualitäten des Amiga kommen erst dann richtig zur Geltung, wenn man mit so leistungsfähigen Raytracing-Programmen wie "Sculpt 3D" arbeitet, die in der Lage sind, aus berechneten Bildern zum Teil sogar Trickfilme zu erstellen. Auch auf dem Gebiet der Musik ist der Amiga ausgezeichnet. Mit Hilfe eines Digitalisierers, welcher ab 90 DM erhältlich ist, kann der Amiga digitalisierte Klänge verarbeiten. Der Atari ST muß dem Amiga im Bereich Sound und Grafik eindeutig den ersten Platz überlassen. Für Spielfreaks hat Atari jedoch den "Atari STE" entwickelt, der dieselbe Auflösung und

Farbvielfalt wie der Amiga besitzt. Allerdings ist der STE noch nicht so weit verbreitet, wie der Amiga. Beim ST sind höchstens vier Farben, bei einer Auflösung von 640x200 Bildpunkten möglich. Durch kleine Tricks ist es in der niedrigen Auflösung von 320x200 Bildpunkten möglich 512 Farben darzustellen. Im Monochrommodus trumpft der Atari jedoch auf. Mit Programmen wie "Calamus" wird er sogar in Architektenbüros verwendet, was wohl sehr deutlich für sich spricht. Auch Hobbyzeichner können sich an dem fast perfekten Malprogramm "Degas Elite" austoben. Der im Atari eingebaute Soundchip jedoch gibt nur klägliche drei Stimmen in Mono von sich. Da der Atari jedoch, im Gegensatz zu seinen Konkurrenten mit einer MIDI-Schnittstelle ausgerüstet ist, die hier

schon über einfache MIDI fähige Musikinstrumente erzeugten Sounds, sind Musik im Ohr eines jeden Musikers. Durch diese Schnittstelle wird der Atari ebenfalls in Tonstudios als Steuergerät für MIDI-Instrumente eingesetzt. Der Euro PC verfügt turnusmäßig nur über einen einstimmigen Piepton, ist allerdings für ca. 300 DM soundmäßig nachrüstbar. Durch seine Herkules Auflösung von 752x348 Bildpunkten im Monochrombereich, liefert er ein gestochen scharfes Bild. Bei Anschluß eines Farbmonitors ist die CGA-Auflösung von 320x200 Bildpunkten bei 16 Farben möglich. Das Erlernen von Programmiersprachen ist auf allen drei Systemen unterschiedlich kompliziert. Am günstigsten bietet sich hier der Atari ST an. Durch seinen erfaßbaren hardwaremäßigen Aufbau ist das Erlernen einer Programmiersprache relativ einfach, und es wird mit "Omikron-Basic" gleich eine gute Programmiersprache kostenlos beigelegt. Durch die komplizierte Speicherstruktur sowie viele Spezialchips sind beim Amiga eine ganze Menge an Dokumentationen zu durchschnüffeln, ehe man halbwegs solide programmieren kann. Für den Euro PC gibt es einen wahren Programmiersprachen Wald. Es ist demzufolge möglich, sich die Sprache auszusuchen, die einem am meisten liegt. Durch einen relativ komplizierten hardwaremäßigen Aufbau, ist das Erlernen der Maschinen-

sprache komplizierter als beim Atari ST. Als Zusammenfassung unseres Vergleichstests kann man sagen: Wer vor allem

besorgen haben, und trotz allem einem kleinen Spiel nicht abgeneigt gegenüber stehen. Jedoch sollte man bei



programmieren möchte, dem ist der Atari ST zu empfehlen. Für die Spiel-freaks unter ihnen würde sich der Amiga besonders gut anbieten. Der Euro PC ist all denjenigen zu empfehlen, die eine Menge Schreibearbeit zu

seiner Wahl den Preis nicht außer acht lassen. Die hier veröffentlichte Tabelle erhebt nicht den Anspruch auf die Mark zu stimmen, wird ihnen bei ihrer Auswahl aber sicherlich hilfreich sein.

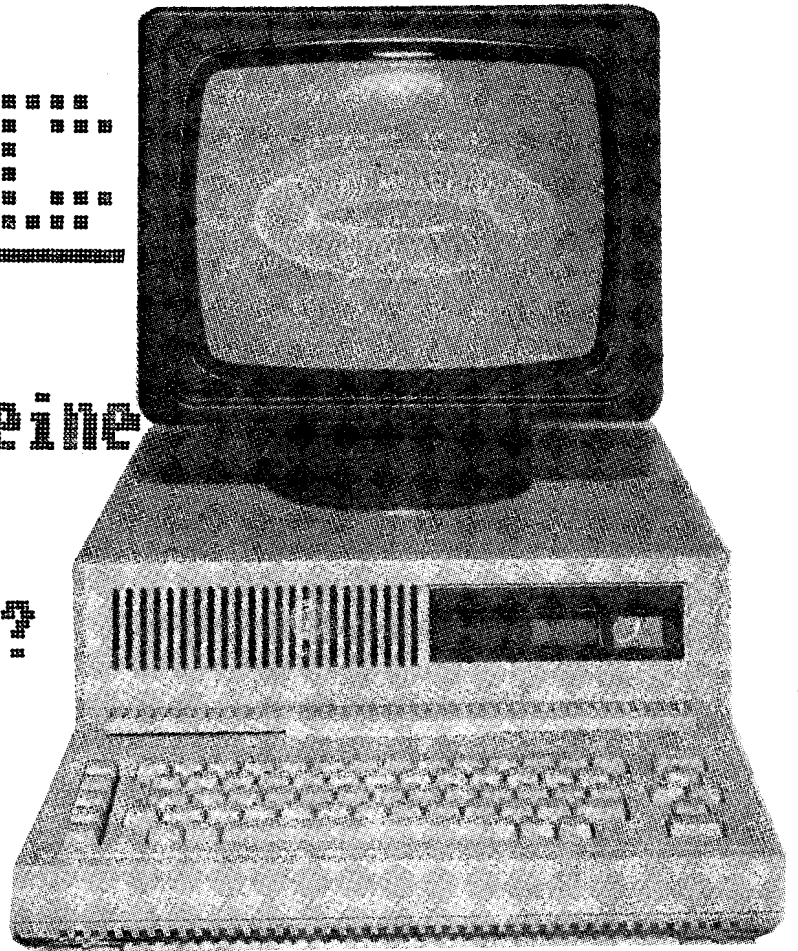
Systeme im Überblick !!			
Computer:	ATARI ST	EURO PC	AMIGA
Preis in DM ohne Monitor	ab 876.-	ab 998.-	ab 998.-
Grafik	€€€.	€...	€€€€
Sound	€€..	€€€€
Animation	€€€.	€...	€€€.
Software:			
- Spiele	€€€€	€...	€€€.
- Anwender	€€€€	€€€€	€€..
Preis & Leistung	€€€€	€€..	€€€.
€€€€ - sehr gut / - schlecht			

```

#####      #####      #####
###  ##     ##  ##     ##  ##
###  ##     ##  ##     ##  ##
###  ##     ##  ##     ##  ##
###  ##     ##  ##     ##  ##
#####      #####      #####

```

hält er, was seine Entwickler versprochen ?



Die meisten unter ihnen, werte Computerfreunde, werden sich gewiß noch an die große Ankündigung des BIC's als "Der Wundercomputer" der DDR erinnern! Ob er so gut ist, wie er gemacht wurde, soll dieser Test zeigen.

Der Bildungscomputer A 5105, kurz BIC, ist eine Entwicklung des VEB Meßelektronik Dresden, mit dem Ziel ein universell, in allen Bereichen der Ausbildung, einsetzbares Gerätesystem zu schaffen. Es handelt sich beim BIC um ein 8-Bit-Gerät, welches mit Diskettenlaufwerk und Monitor ausgeliefert wird. Sein Design entspricht in keinsten Weise dem internationalen Standard. Ein besonders unruhmlicher Punkt ist hierbei der "Monitor".

Der BIC ist standardmäßig mit einer 5 1/4 Zoll Floppy ausgerüstet, welche eine Formatierung der Disketten auf 780 kB ermöglicht. Zu bemängeln ist, daß es fast eine Unmöglichkeit ist externe BIC-Laufwerke zu erhalten und das Kopieren somit zur Quälerei wird. Folgende Erfahrungen haben wir resultierend aus einer eingehenden Tests einer größeren Anzahl von Geräten gemacht. Ich möchte betonen, das der Test nicht den Anspruch erhebt repräsentativ zu sein, denn da der BIC noch in den "Kinderschuhen" steckt, sind wir der Meinung, daß einige der aufgetretenen Mängel sicher vom Hersteller an weiteren Geräten verhindert werden können.

Der Monitor gewährlei-

stet ein weitestgehend ermüdungsfreies und augenschonendes Arbeiten. Da hier der gleiche Monitortyp wie beim PC 1715 verwendet wird, ist bei Ausfällen gegebenenfalls ein kurzfristiger Ersatz mit nur geringfügigen Änderungen möglich.

Die Diskettenspeichereinheit enthält ein zweiseitiges Laufwerk mit je 80 Spuren. Die Speicher- bzw. Ladegeschwindigkeiten, lassen teilweise für ein Laufwerk dieser Kategorie zu wünschen übrig. Die Vorteile dieses Diskettenlaufwerks liegen in seiner hohen Kapazität von 780 kB und der Orientierung auf Formatkompatibilität zu den meisten in der DDR benutzten Diskettenstationen. Dies ermöglicht den Datenaus-

stausch zwischen den Systemen sowie mit 16 Bit-Rechnern. Daß der BIC über einen dichten Schnittstellen-Wald verfügen wird, wurde angekündigt, allerdings haben wir bisher an keinem anderen Computer so viel Schnittstellen erlebt. Die Diskettenspeichereinheit enthält an ihrer Rückfront zwei freie 8 Bit Ports für Steuerzwecke, die Anschlüsse für Drucker (V.24), Plotter (V.24), Farbmonitor (RGB), Systembus-erweiterungen, Monitor, und lokales Netz. Desweiteren enthält sie das Netzteil, welches alle Geräte mit den notwendigen Spannungen versorgt. Somit ist ein komfortables Arbeiten auch mit der Grundausstattung möglich.

Im Grundgerät befinden sich Tastatur und Hauptspeicher, die Prozessorkarte, die Videosteuerung und diverse Anschlußmöglichkeiten für zwei Joystick (Diodenstecker), Kassettengerät und Steckmodul. Mit einem separaten Netzteil ist es möglich, das Grundgerät auch unabhängig von den anderen Geräten zu betreiben. Wie wir aus dem VEB Mikroelektronik Mühlhausen erfuhren, befindet sich diese Variante noch im Entwicklungsstadium. Ob sich der BIC damit wie geplant auch als Homcomputer durchsetzen kann, ist allerdings fraglich.

Die Tastatur ist ergonomisch verhältnismäßig günstig gestaltet. Bei den getesteten Geräten, traten jedoch nach längerer Benutzung "Hänger" bei einzelnen Tasten

auf. Desweiteren wirkt der Tastenton mit der Zeit nervtötend und es ist daher zu empfehlen, ihn auszuschalten.

Da für die Videosteuerung ein separater Prozessor mit eigenem Bildspeicher eingesetzt wurde, ergeben sich vielfältige Darstellungsmöglichkeiten. So ist z.B. ein schneller Bildwechsel möglich, ohne daß der Hauptspeicher belastet wird. Weiterhin können Bildschirmhalte problemlos gespeichert und geladen werden sowie eigene Zeichensätze bzw. Zeichensatzänderungen auf Diskette gesichert werden.

Der Bildungscomputer kann mit zwei Betriebssystemen arbeiten. Standardgemäß steht ein sehr leistungsfähiger Basic-Interpreter zur Verfügung, der eine Kompatibilität zum 16 Bit-Computer EC 1834 zuläßt. Außerdem ist das Arbeiten in SCPX 5105 möglich, welches CP/M 2.02 kompatibel ist und von Diskette geladen werden muß.

Das Softwareangebot ist recht dürftig. In RBASIC existieren einige Demonstrationsprogramme, welche die guten Grafikmöglichkeiten erkennen lassen und größtenteils auf den Informatiklehrplan Bezug nehmen. Für das SCPX 5105 lassen sich alle Programme nutzen, die für CP/M 2.02 entwickelt wurden und keine Optimierung durch effektive Hardwareauslastung enthalten. Speziell bei Anwendersoftware vom PC 1715 gibt es in dieser Richtung häufig Probleme und das Umschreiben dieser Programme ist ohne

Assemblerquelltext fast unmöglich. Auf jeden Fall können sämtliche Programmiersprachen wie Pascal, Turbo-Pascal und Redabas genutzt werden. Außerdem stehen Anwenderprogramme wie Wordstar, Supercalc, Power und Originalhilfsprogramme wie PIP und STAT zur Verfügung. Es bleibt zu hoffen, daß ROBOTRON für den BIC in Zukunft auch mit Eigenentwicklungen an Software aufwarten wird.

1. Rechengeschwindigkeit:

- durch hohe Taktfrequenz schon in Basic zufriedenstellend

2. Grafikmöglichkeiten :

- durch getrennten Bildspeicher mit 16 Bit Breite und 64 kB umfangreich einsetzbar
- mehrere "Bildschirmseiten" möglich
- bis zu 16 Farben darstellbar
- Höchstauflösung 640*200 Bildpunkte bei 4 Farben

3. Anschlußmöglichkeiten:

- durch oben aufgeführte Schnittstellen viele Konfigurationsmöglichkeiten und Erweiterungen möglich

Mit dem Bildungscomputer A 5105 ist ein gutklassiger Computer entwickelt worden, der durch seine Spezifizierung als Lehrmittel schwer mit anderen Computern vergleichbar ist. Wir sind der Meinung, daß trotz seiner Klasse ein Preis von ca. 1100,-M für die Kompletanlage überhöht ist. Als Lehrmittel ist der BIC besonders mit Turbo-Pascal hervorragend einsetzbar, als Homcomputer ist er allerdings nicht zu empfehlen.

HS

Erika 3004

electronic

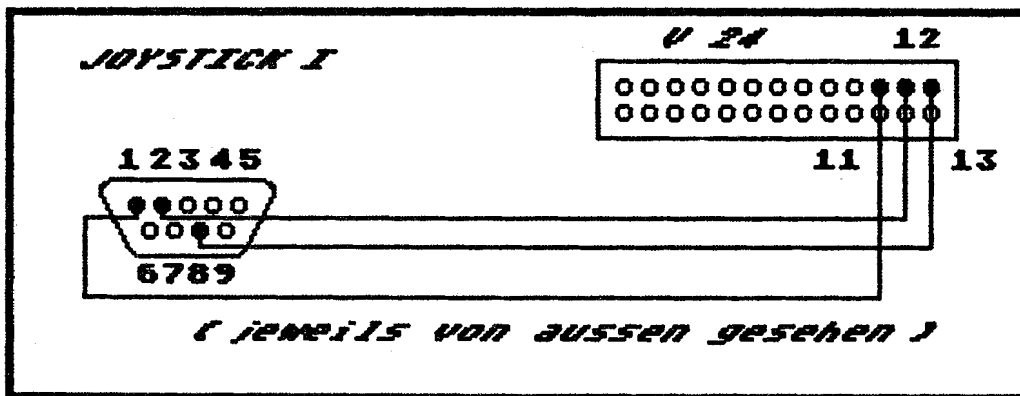
Eine gute Alternative zum Drucker !

Der Atari Drucker 1029, ist der wohl z.Z. am weitesten verbreitete Drucker für 8-Bit'er in diesem Teil Deutschlands, da der im Fachhandel angebotene neue Atari Drucker durch Inkompatibilität zu den meist älteren Anwenderprogrammen den, von Atari erhofften Durchbruch, nicht schaffte. Daß die Erfahrungen, die jeder 1029-Besitzer gemacht hat unterschiedlich sind ist verständlich. Allerdings haben sich in letzter Zeit durch Ersatzteil- und Farbbandkassettenmangel die Beschwerden über diesen Drucker gehäuft. Da außerdem der Preis von ca. 400 DM viele unter ihnen nicht zum Kauf dieser Geräte erregen

wird, möchten wir in diesem Beitrag eine Alternative zu den genannten Systemen vorstellen. Neben einigen guten und strapazierfähigen Druckern des Kombinat's Robotron, die im westlichen Ausland unter dem Markenzeichen "Präsident" laufen gibt es seit einiger Zeit den Schönschrift-Drucker "Präsident 1200 electronic", bei uns unter dem Namen "Erika 3004 electronic" bekannt. Es handelt sich hierbei um eine elektronische Typenradschreibmaschine, die mittels einer V 24 vorbereiteten Schnittstelle an den Computer anschließbar ist. Für den Commodore gibt es dafür eine spezielle Interfacebox die IF 3000, die über einen

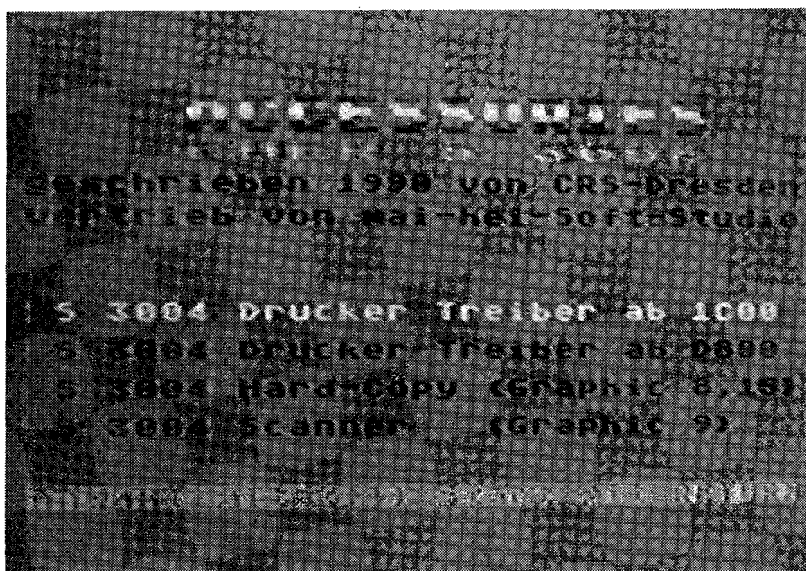
Centronics-Anschluß verfügt. Weiterhin ist die IF 6000 erhältlich, welche über die V 24 - RS 232 den Drucker ansteuert. Beide Interfaceboxen sind gegen Aufpreis erhältlich. Für den Atari gibt es aber eine andere, wenig kostspieligere Lösung. Die Einfachheit dieses Anschlusses ist kaum zu überbieten, da für ihn nur drei Drähte, ein Joystickstecker, sowie ein 26-poliger Stecker (zweireiig) von Nöten sind. Das Problem wird für viele von ihnen beim Joystickstecker liegen, da diese nicht oder nur sehr schwer im Handel erhältlich sind. Unser Tip: aus einer 32 poligen Buchse (dreireiig) lassen sich mit etwas

PIN-Belegung für Atari XL/XE Computer !



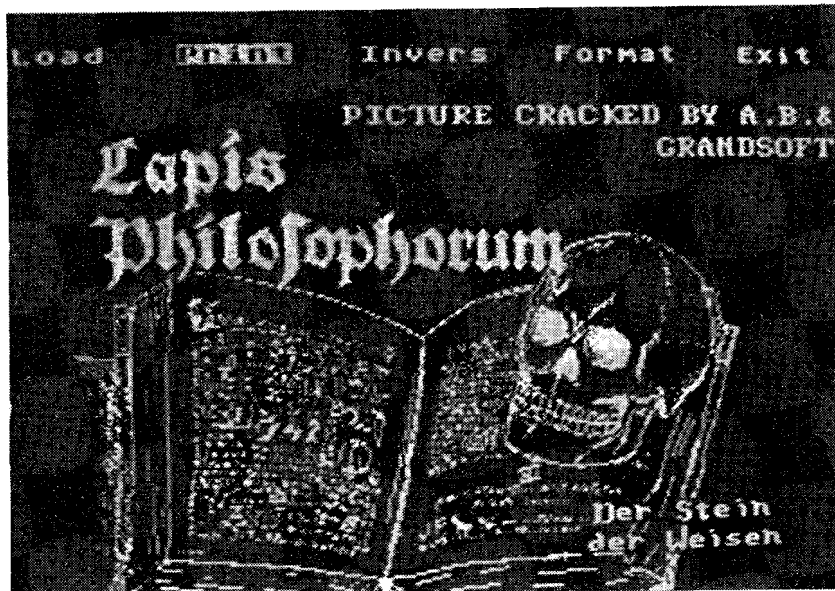
Geschick zwei Joystickstecker herstellen. Als erstes Form anreißen und aussägen, danach Löcher ein wenig aufbohren. Die hieraus entstehenden Stecker erheben nicht den Anspruch schön zu sein, lassen sich aber verwenden.

Nachdem die hardwaremäßigen Voraussetzungen für den Betrieb der Erika als Drucker geschaffen sind, nun zur notwendigen Software. Sie finden am Ende dieses Beitrages das Listing des Programms "Accessories für S 3004", welches uns freundlicherweise vom mai-hei-Soft - STUDIO - zur Verfügung gestellt wurde. Mit diesem Programm ist eine optimale Nutzung der Erika 3004 möglich. Wenn sie dieses Programm abgetippt und geladen haben, erscheint folgendes Menü:



Wie sie sehen, haben sie Wahlmöglichkeit zwischen vier Programmen. Nach dem Start der Druckertreiber stehen ihnen sämtliche Druckfunktionen im DOS

zur Verfügung. Die Frage warum zwei Treiber vorhanden sind, die bei ihnen sicher auftritt, ist leicht zu erklären.



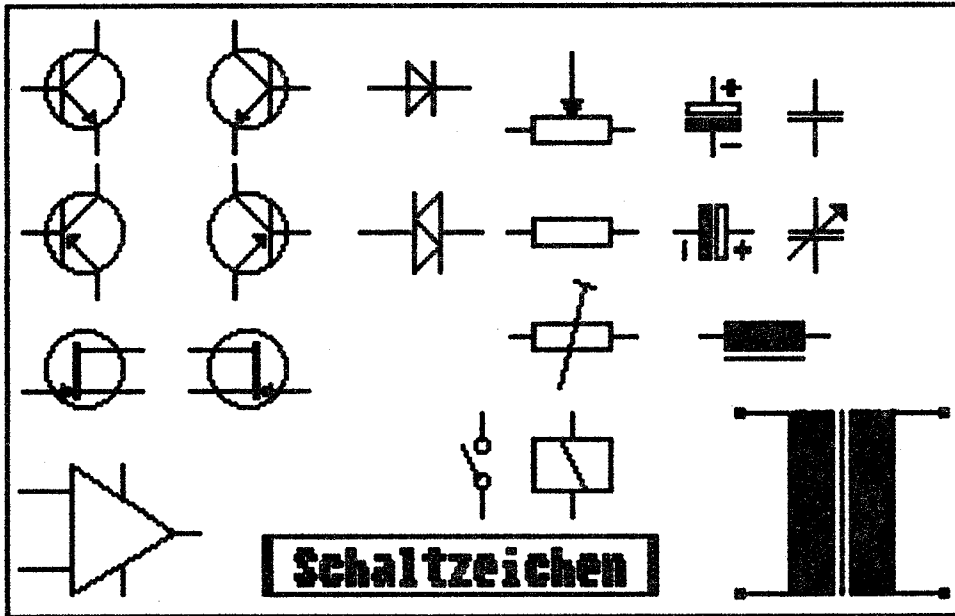
Wie sie an Hand der angegebenen Speicherstellen sehen, steht der erste Treiber oberhalb und der zweite unterhalb des

ist. Stecken sie nun den Joystickstecker in Port 1 und wählen sie einen der Druckertreiber im Menü an. Sie werden

bei richtigem Anschluß am Installationsgeräusch hören, daß ihr Drucker betriebsbereit ist. Danach können sie vom DOS aus, daß gewünschte Programm laden und die Erika wie einen Atari Drucker nutzen.

Ein weiteres gutklassiges Programm, ist die Hardcopy. In diesem Programm steht ihnen: -die Ladefunktion (D/C) -die Druckfunktion -die Invertierung -die Formatänderung -die Rückkehr ins DOS zur Verfügung. Dank dieser Hardcopy ist es ihnen möglich alle Graphic 8 und 15 Bilder auszudrucken. Wie sie unseren Druckbeispielen entnehmen können, haben sie die Möglichkeit, von ihnen selbst erstellte Schaltpläne oder Konstruktionen in sehr guter Qualität aufs Papier zu bringen. Alle diejenigen Computerfreunde unter ihnen,

Betriebssystem, da ihn sämtliche Anwenderprogramme an einer dieser Stellen verlangen. Sie müssen daher nur testen, welcher Treiber für welches Programm notwendig



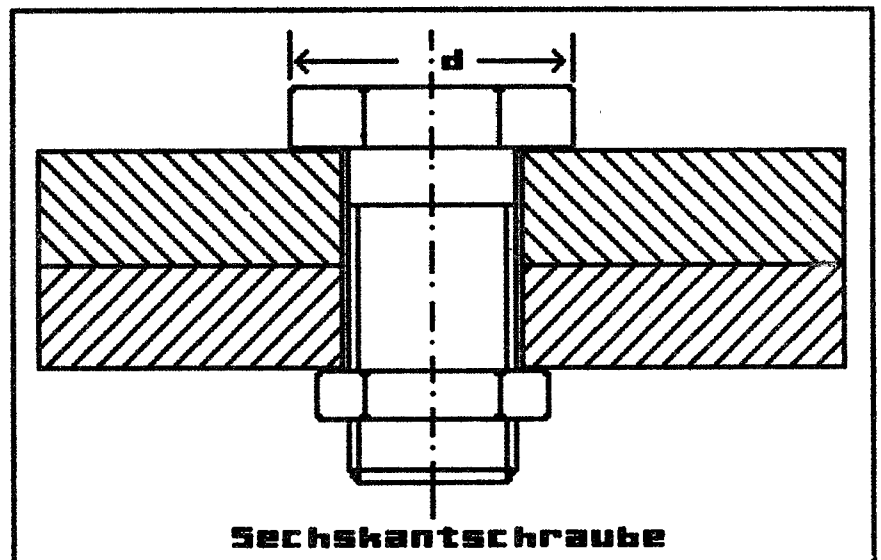
ihnen möchten wir mitteilen, daß diese Seiten im Original auf der Erika 3004 mit der Schriftart Quadro gedruckt wurden. Die verschiedenen Typenräder erhalten sie in allen einschlägigen Fachgeschäften für 29 M pro Stück. Auch die Farbbandkassetten erhalten sie im Fachhandel. Wir empfehlen ihnen hier bei das Gewebefarband für 20.90 M, welches sich durch seinen hohen Ausnutzungsgrad auszeichnet. Mit ihm sind ca. 750 000 Anschläge möglich. Mit dem ebenfalls im Handel angebotenen Karbonband, sind max. 40 000 Anschläge bei einem Preis von 29.50 M pro Farb-

die schon Grafikausdrucke mit dem 1029 gesehen haben, werden mir sicher zustimmen, daß diese Ausdrucke eine deutlich bessere Qualität haben als die des Atari Druckers. Ein Nachteil besteht allerdings darin, daß die Erika für sämtliche Graphicausdrucke dementsprechend mehr Zeit benötigt.

Bei der Auswahl des Scanners werden sie keine Reaktion sehen, da der Programmteil "Scanner" sowie eine ausführliche Beschreibung in diesem Heft aus Platzgründen nicht mehr möglich war finden sie dies in unserer nächsten Ausgabe.

Wie bei Typenraddruckern üblich, gibt es auch für diesen verschiedene

Schriftarten. Aus einer großen Palette wollen wir ihnen hier die



Schriftarten Helen und Courier vorstellen. Den Skeptikern unter

bandkassette möglich. Wie wir allerdings beim Test feststellen mußten, sind Differenzen keine Seltenheit. Der Preis der Erika 3004 electronic beträgt 2400 M. In der BRD ist sie unter dem Namen Präsident 1200 electronic für ca. 350 DM erhältlich.

Fazit:
Die Erika 3004 electro-

Das ist die Schriftart " Quadro " !!!

So sieht es mit der " Helen " aus !!!

Und zum Schluß noch " Courier " !!!

Außerdem sind 10 bzw. 12 Zeichen je Zoll möglich.

nic ist als gute Equivalenz zum 1029 anzusehen. Mit 2400 M hat sie einen stattlichen Preis, ist aber durch ihre verschiedenen Schriftarten sowie der "Accessories" aus dem mai-hei-Soft-STUDIO vielfältig einsetzbar. Im Vergleich zum 1029 hat sie ein sehr sauberes Schriftbild, ist

aber mit einem hartem Anschlag versehen, so daß ein relativ hoher Geräuschpegel entsteht. Weiterhin ist sie nur zu 10 Zeichen pro Sekunde fähig, aber trotz allem eine gute Alternative, da man sie erstens in Mark der DDR bezahlen und zweitens alle Garantie- und Service-

leistungen in Anspruch nehmen kann. Hier nun für sie der erste Teil des Listings "Accessories für S 3004", mit dem unserer Meinung nach, ein hervorragendes arbeiten möglich ist. Wir möchten sie bitten, uns ihre Meinung über dieses Programm mitzuteilen.

HS

Maschinencode für die Erica 3004 electronic Accessories. Eingabe mit einem MC-Monitor!
Achtung die Zeilennummern sind nicht mit abzutippen !

0000	FF FF 00 60 FF 74 00 00	0118	65 F0 85 F0 90 02 E6 F1
0008	00 00 00 AD 30 02 80 00	0120	E6 F0 D0 02 E6 F1 AD E0
0010	60 AD 31 02 80 01 60 AD	0128	02 00 E1 02 F0 9F 6C E0
0018	C5 02 80 03 60 AD C6 02	0130	02 70 00 70 00 70 00 70
0020	8D 04 60 A9 01 8D 02 60	0138	00 F0 00 C7 4D 61 06 20
0028	A9 00 8D 0E D4 A9 4D 8D	0140	02 20 02 70 70 F0 02 C0
0030	00 02 A9 62 8D 01 02 A9	0148	02 C0 02 C0 02 70 F0 02
0038	2B 8D 30 02 A9 61 8D 31	0150	41 2B 61 00 00 00 21 23
0040	02 A9 21 8D 2F 02 A9 02	0158	23 25 33 33 2F 32 29 25
0048	8D C5 02 A9 08 8D C6 02	0160	33 00 00 00 00 00 26 35
0050	8D C8 02 A9 C0 8D 0E D4	0168	25 32 00 33 00 13 10 10
0058	20 FD F2 C9 2D D0 0C AD	0170	14 00 00 67 65 73 63 68
0060	02 60 C9 01 F0 F2 0E 02	0178	72 69 65 62 65 6E 00 11
0068	60 D0 ED C9 3D D0 0C AD	0180	19 19 10 00 76 6F 6E 00
0070	02 60 C9 04 F0 E2 EE 02	0188	23 32 33 00 24 72 65 73
0078	60 D0 DD C9 9B D0 D9 AE	0190	64 65 6E 36 65 72 74 72
0080	02 60 BD F9 62 85 F0 BD	0198	69 65 62 00 76 6F 6E 00
0088	FD 62 85 F1 05 F0 F0 C8	01A0	6D 61 69 00 68 65 69 00
0090	A9 00 8D 0E D4 8D 44 02	01A8	33 6F 66 74 00 33 74 75
0098	8D C8 02 A9 CE 8D 00 02	01B0	64 69 6F 00 33 00 13 10
00A0	A9 C0 8D 01 02 AD 00 60	01B8	10 14 00 24 72 75 63 68
00A8	8D 30 02 AD 01 60 8D 31	01C0	65 72 00 34 72 65 69 62
00B0	02 AD 03 60 8D C5 02 AD	01C8	65 72 00 61 62 00 11 23
00B8	04 60 8D C6 02 A9 22 8D	01D0	10 10 00 00 33 00 13 10
00C0	2F 02 A9 40 8D 0E D4 A5	01D8	10 14 00 24 72 75 63 68
00C8	14 C5 14 F0 FC A9 00 8D	01E0	65 72 00 34 72 65 69 62
00D0	E0 02 8D E1 02 A0 00 B1	01E8	65 72 00 61 62 00 24 18
00D8	F0 99 F2 00 C8 C0 04 D0	01F0	10 10 00 00 33 00 13 10
00E0	F6 A5 F0 18 69 04 85 F0	01F8	10 14 00 28 61 72 64 00
00E8	90 02 E6 F1 A5 F4 38 E5	0200	23 6F 70 79 00 08 27 72
00F0	F2 85 F4 A5 F5 E5 F3 85	0208	61 70 68 69 63 00 18 0C
00F8	F5 A0 00 B1 F0 91 F2 C6	0210	11 15 09 00 33 00 13 10
0100	F4 A5 F4 C9 FF D0 06 A5	0218	10 14 00 33 63 61 6E 6E
0108	F5 F0 0B C6 F5 C8 D0 EB	0220	65 72 00 00 00 08 27 72
0110	E6 F1 E6 F3 D0 E5 98 18	0228	61 70 68 69 63 00 19 09

10B0	A9 80 91 58 20 FD F2 C9	1280	85 C7 A9 01 48 25 C7 F0
10B8	7D F0 D9 A2 07 DD 22 43	1288	1C A5 CD F0 03 20 8E 45
10C0	F0 F2 CA 10 F8 C9 9B F0	1290	68 48 85 CE 20 A0 45 A5
10C8	09 20 B0 F2 A5 55 C9 16	1298	C9 85 CF 20 6E 45 68 0A
10D0	90 E2 A4 55 A9 7B 91 58	12A0	D0 E2 60 EA EA A5 CD C5
10D8	A2 00 BD 73 41 18 69 20	12A8	B2 D0 03 20 8E 45 A5 CD
10E0	9D 00 49 30 03 E8 10 F2	12B0	38 E5 C8 85 CD 4C 3A 45
10E8	A9 00 91 58 A2 10 A9 03	12B8	EA EA EA 00 00 00 00 00
10F0	9D 42 03 A9 00 9D 44 03	12C0	00 00 00 00 00 00 00 00
10F8	A9 49 9D 45 03 A9 04 9D	12C8	00 00 00 00 00 00 00 00
1100	4A 03 A9 80 9D 48 03 20	12D0	00 00 A5 CE 05 C7 91 C4
1108	56 E4 10 03 4C D9 43 A2	12D8	A9 A5 20 A0 41 A5 CF 20
1110	10 A9 07 9D 42 03 A5 C2	12E0	A0 41 A5 C7 91 C4 60 A9
1118	9D 44 03 A5 C3 9D 45 03	12E8	A6 20 A0 41 A5 CA 20 A0
1120	A9 00 9D 48 03 A9 1E 9D	12F0	41 60 85 CF A9 00 85 CD
1128	49 03 20 56 E4 30 DD A2	12F8	A9 A5 20 A0 41 A5 CF 20
1130	10 A9 0C 9D 42 03 20 56	1300	A0 41 60 EA A5 CE 49 FF
1138	E4 20 7F 42 60 20 CB 43	1308	25 C7 91 C4 A9 A4 20 A0
1140	A2 7B 20 65 42 60 A5 C1	1310	41 A5 CB 20 A0 41 A5 C7
1148	20 EB 43 A5 C0 85 C1 0A	1318	91 C4 A9 A8 20 A0 41 A9
1150	AA A9 41 85 C5 A9 40 85	1320	10 20 A0 41 60 00 00 00
1158	C4 BD 90 41 18 65 C4 85	1328	00 00 00 00 00 00 00 00
1160	C4 90 02 E6 C5 BD 91 41	1330	00 A5 C9 85 CF 20 8E 45
1168	A8 B1 C4 49 80 91 C4 88	1338	20 D4 44 60 A5 C8 85 CF
1170	10 F7 60 A9 40 8D 00 D2	1340	20 8E 45 20 D4 44 60 00
1178	A2 AF 8E 01 D2 A5 14 18	1348	00 00 00 00 00 00 00 00
1180	69 01 C5 14 D0 FC CA E0	1350	00 00 00 00 20 7F 42 A2
1188	9F D0 EF 60 A9 E0 8D 00	1358	35 20 65 42 C8 84 C6 A5
1190	D2 A2 AF 8E 01 D2 A5 14	1360	C8 85 C7 20 40 46 A5 C7
1198	18 69 03 C5 14 D0 FC CA	1368	85 C8 A9 00 38 E5 C8 85
11A0	E0 9F D0 EF 60 20 E7 43	1370	C9 20 7F 42 A2 4D 20 65
11A8	20 A9 46 20 7F 42 20 48	1378	42 C8 84 C6 A5 CA 85 C7
11B0	42 A9 0C 8D C5 02 A9 14	1380	20 40 46 A5 C7 85 CA 20
11B8	8D C6 02 A9 01 85 B3 60	1388	7F 42 A2 89 20 65 42 C8
11C0	EA EA EA EA EA 20 7F 42	1390	84 C6 A5 CB 85 C7 20 40
11C8	A5 CD F0 03 20 48 42 A9	1398	46 A5 C7 85 CB 20 28 44
11D0	91 20 A0 41 F0 08 A2 14	13A0	20 7F 42 60 A5 C7 85 D4
11D8	86 CD 20 65 42 60 A2 65	13A8	A9 00 85 D5 20 AA D9 20
11E0	20 2C 47 A5 C2 85 C4 A5	13B0	E6 D8 A6 C6 A0 04 A9 00
11E8	C3 85 C5 A2 60 A9 00 85	13B8	9D 68 41 E8 88 10 F9 A6
11F0	CD 86 C6 A0 00 B1 C4 20	13C0	C6 A0 00 B1 F3 38 E9 20
11F8	E4 44 C8 C0 28 D0 F6 A5	13C8	30 07 9D 68 41 E8 C8 10
1200	CD F0 05 85 CF 20 8E 45	13D0	F2 29 7F 9D 68 41 E8 E8
1208	20 CD 45 A0 27 B1 C4 20	13D8	A9 0D 9D 68 41 20 FD F2
1210	1C 45 88 10 F8 A5 CD F0	13E0	C9 3C D0 06 A9 00 85 C7
1218	05 85 CF 20 8E 45 20 D8	13E8	F0 BA C9 2D D0 0A A5 C7
1220	45 A6 C6 CA F0 07 AD FC	13F0	C9 FF F0 E9 E6 C7 D0 AC
1228	02 C9 1C D0 C4 A9 00 85	13F8	C9 3D D0 09 A5 C7 F0 DD
1230	CD 20 40 47 20 7F 42 60	1400	C6 C7 4C 40 46 C9 9B D0
1238	A5 C4 18 69 28 85 C4 90	1408	D4 60 20 F0 45 A9 80 38
1240	02 E6 C5 20 37 47 60 EA	1410	E5 C8 85 B1 A9 00 18 65
1248	85 C7 A9 80 48 25 C7 F0	1418	C8 C5 B1 90 FA 38 E5 C8
1250	1C A5 CD F0 03 20 8E 45	1420	85 B1 A9 7F 18 65 C8 85
1258	68 48 85 CE 20 A0 45 A5	1428	B2 A9 00 38 E5 C8 C5 B2
1260	C8 85 CF 20 6E 45 68 4A	1430	B0 FA 18 65 C8 85 B2 60
1268	D0 E2 60 EA EA A5 CD C5	1438	00 00 00 00 00 00 00 00
1270	B1 D0 03 20 8E 45 A5 CD	1440	00 00 00 00 61 74 00 3A
1278	18 65 C8 85 CD 4C 02 45	1448	65 69 6C 65 00 1A 00 00

1450	00 00 01 00 A2 0D BD E0	1480	18 69 80 C5 14 D0 FC 20
1458	46 9D 7F 41 CA 10 F7 98	1488	28 44 60 00 00 00 00 00
1460	48 A5 B3 85 D4 A9 00 85	14C0	00 00 00 00 00 00 00 00
1468	D5 20 AA D9 20 E6 D8 A2	14C8	00 00 00 00 00 00 00 00
1470	09 A0 00 B1 F3 38 E9 20	14D0	00 00 00 00 00 20 16 20
1478	30 07 9D 7F 41 E8 C8 10	14D8	A0 80 A9 00 99 00 47 C8
1480	F2 29 7F 9D 7F 41 68 A8	14E0	D0 FA EE 06 20 AD 06 20
1488	E8 E8 A9 0D 9D 7F 41 60	14E8	C9 A0 D0 EE 4C 00 40 E0
1490	20 65 42 A9 01 85 B3 20	14F0	02 E1 02 00 20 00 00 00
1498	F0 46 60 20 83 45 E6 B3	14F8	00 00 00 00 00 00 00 00
14A0	20 F0 46 60 A9 AA 20 A0	1500	00 00 00 00 00 00 E0 02
14A8	41 A9 20 20 A0 41 A5 14	1508	E1 02 05 60

ENDE des Listings der Erika 3004 electronic Accessories. Teil 2 mit der Scanneranpassung im nächsten Heft !

Computereinsatz - die Möglichkeit für eine Chance in dieser Zeit

Wir beraten Sie bei der Einrichtung von Teil- bzw. kompletten Computersystemen von der Idee bis zum fertigen Projekt.

Weiter im Angebot :

- Softwareentwicklung
- Hardwareerweiterungen
- Installation von Computersystemen


Sie wollen lernen Ihren Computer zu Programmieren ?

Besuchen Sie einen unserer Lehrgänge z.b. für Atari XL/XE !

für die Sprachen :

- **Assembler / MC (Programmieren auf Maschinenebene)**
- **Action! (so einfach wie Basic aber so schnell wie MC)**
- **Basic / Turbo Basic (die wohl einfachste Prog.-sprache)**

kommen 

oder
schreiben 

Sie an uns !

Wir warten auf Sie !!



mai - hei - Soft - Studio 

M.Heinzig

Gohliser Str. 21 Dresden

DDR 8028

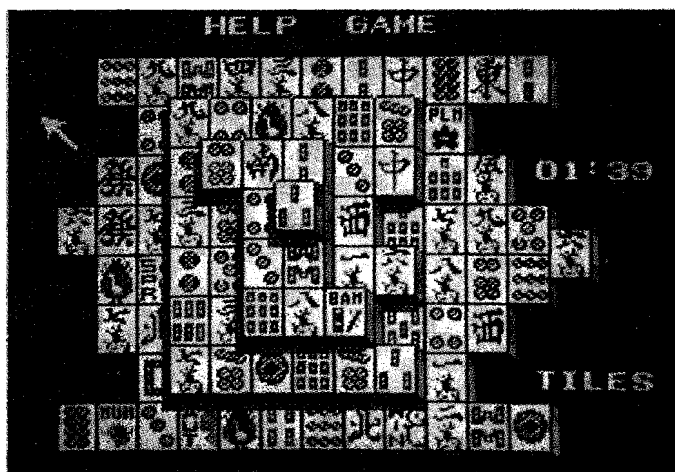
Sprechzeit :
Mittwoch 10 - 17 Uhr
in unserem Büro :
R-Renner Str. 33
Dresden 8028
DDR

**Liebe Leser, wie in jeder besseren Computerzeitschrift wollen
auch wir in unserer nicht versäumen Sie auf neue Spiele
und deren Test's aufmerksam zu machen.
Vergleichen Sie doch mal mit Ihrer Meinung!**

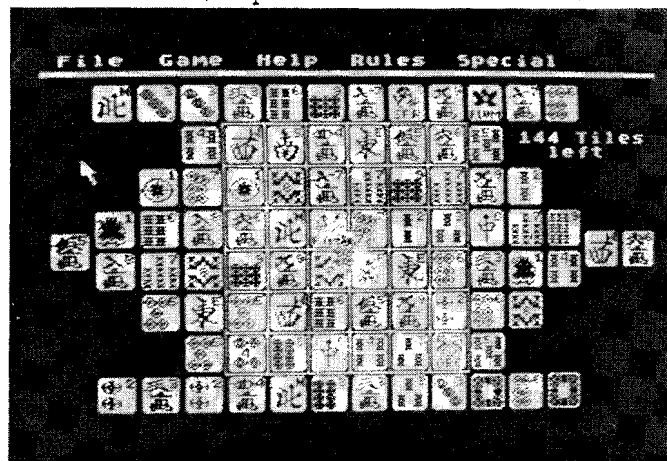
SHANGHAI

Nachdem das "SHANGHAI" Fieber bereits die meisten Computertrecks erfasst hat, möchte ich doch noch einmal auf dieses ursprüngliche Brettspiel eingehen. Das Spielprinzip ist relativ einfach und lässt sich auch innerhalb von 5 Minuten erlernen. Jedoch heisst das Spielprinzip kennen nicht gleich das Spiel beherrschen. Dazu gehört schon einiges mehr! Nicht umsonst ist es der berühmte "SHANGHAI-Effekt" der einen fast süchtig nach diesem Game macht. Die Umsetzungen auf den verschiedensten Computertypen unterscheiden sich nur durch Kleinigkeiten, Farbe & Auflösung betreffend, voneinander, jedoch kann das keineswegs das Fluidum beeinträchtigen. Negativ sei jedoch vermerkt, daß bei den kleinen Atari XL/XE Versionen auf den zwei Spielermodus verzichtet wurde. Bei diesen kann man nur gegen den Computer antreten. Vielleicht wäre es besser gewesen, wenn man auf die Maussteuerung verzichtet und dafür den zwei Spielermodus eingebaut hätte? Aber alles in allem hat das Programm für alle gängigen Computertypen und Spielkonsolen auf denen es angeboten wird nichts von seiner Spielmotivation eingebüßt, so daß man dieses Game allen Freunden von Logik Spielen

wirklich empfehlen kann. Also viel Spaß und nicht vergessen, nur Paare von zusammenpassenden Steinen entfernen, welche nach rechts oder links frei verschiebbar sind. Jeder Stein kann mit bis zu drei weiteren zu einem Paar zusammengestellt werden.



SHANGHAI (Graphic von MS-Dos PC unter EGA)



SHANGHAI (Graphic von Atari XL/XE)

Graphic

alle 70

Sound

alle //

Power WERTUNG

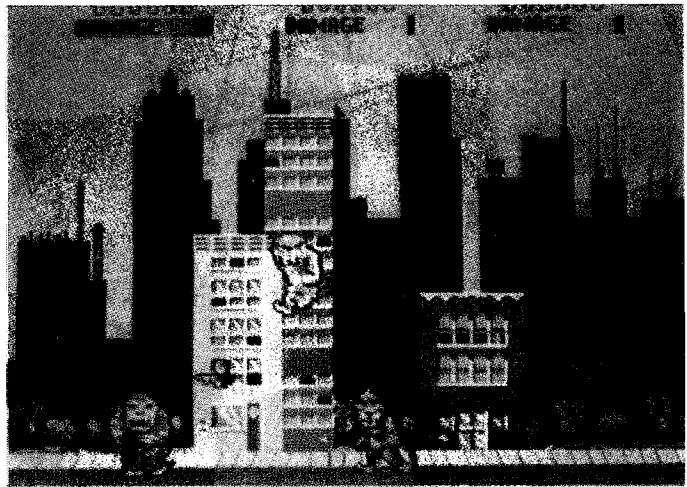
alle 90

Rampage!

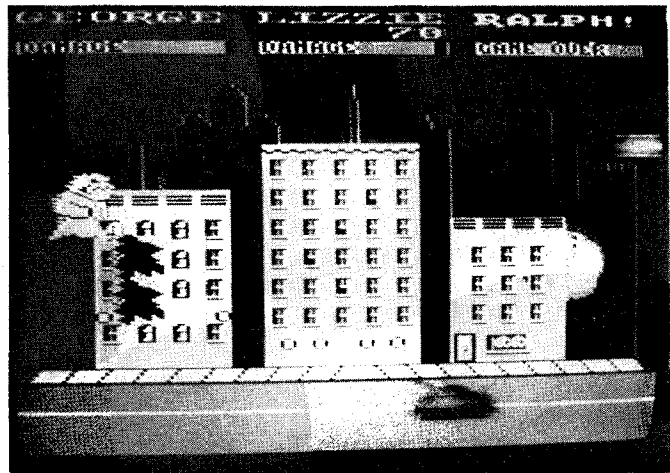
Nun gibt es diese Horror-Straßenschlacht nicht nur für fast alle Homecomputer, sondern auch noch für MS-DOS PC's, daß man unter EGA eine schönere Graphik, sowie bessere Farben als auf den 8 Bitern hat ist ja sehr schön, aber über die triste Handlung ist auch damit nicht hinwegzutäuschen.

Die Hintergrundstory hört sich ja noch ganz interessant an. Darin wird man informiert, daß auf unerklärliche Weise chemische Zusatzstoffe nicht ins Labor, sondern in eine Schnellimbisstuben gelangt sind. Drei harmlose Passanten, welche dort verkehrten verwandelten sich dadurch in gräßliche Monster, welche große Ähnlichkeit mit King Kong haben.

Nun ist die Aufgabe des Spielers nicht etwa diese Monster zu jagen oder ähnliches, sondern im Gegenteil er schlüpft in die Rolle eines Monsters und versucht die Stadt kurz und klein zu schlagen oder einen Einwohner zu verspeisen. Kein Wunder also, daß das Militär Panzer, Hubschrauber und Scharfschützen gegen Sie einsetzt. Hat der Spieler nun einen "schlechten" Tag erwischt, dann wird er ziemlich schnell keine Lebensenergie mehr besitzen, in diesem Fall verwandelt er sich wieder in einen der drei Passanten zurück und versucht sich heimlich, weil peinlicherweise nackt, zu verdrücken. Gemeinerweise bekommt der Mitspieler auch noch Zusatzpunkte, wenn er diesen "Zurückverwandelten" auffrißt.



RAMPAGE auf MS-DOS unter EGA



RAMPAGE auf ATARI XL/XE

Alles in allem eine nette Hintergrund-story, aber auf Dauer kann wohl die eintönige Zerstörung einer mehr oder weniger farbigen Stadtsilhouette den Spieler kaum an den Bildschirm fesseln. Für Freunde der schnellen Actionspiele ist es aber vielleicht doch ansehenswert, jedoch keineswegs zu empfehlen, weder für die "Kleinen", noch für die "Großen".

Graphic	
8-Bit	46
MS Dos	68
Sound & Musik	
alle	30
POWER WERTUNG	
alle	52

Barbarien II

Nun ist es wieder soweit, daß Barbarien-Fieber schlägt unbarmherzig zu. Nachdem es uns schon beim ersten mal mit Barbarien I lange Zeit in Atem gehalten hatte waren wir verständlicher Weise auf den zweiten Teil gespannt.

Nicht umsonst, wie wir nun wissen. Die ausgefeilte Graphik mit vielen Details ist eine wahre Augenweide. Das gepaart mit guter Animation und Spielwitz ergibt ein Game mit hervorragenden Action-Adventure-Elementen. Mit seinen vier Leveln wird es auch nicht so schnell an Reiz verlieren, kommen doch zu den neuen Graphiken auch neue Gegner hinzu. Brillant, wie auch beim ersten Teil, ist



Graphik von ATARI ST (ebenfalls für C 64 & AMIGA)

ebenfalls die Steuerung unseres Helden, der mit seinem Schwert schon eine gute Figur als Gegner bietet. Ich kann Ihnen jedenfalls Barbarien 2 nur wärmstens empfehlen.

Dieser Kauf lohnt sich sicherlich für jeden, der kein Action-Spiel Muffel ist.

Graphik

8-Bit	80
16-Bit	88
Sound alle	79
Power WERTUNG	90

Tank Attack

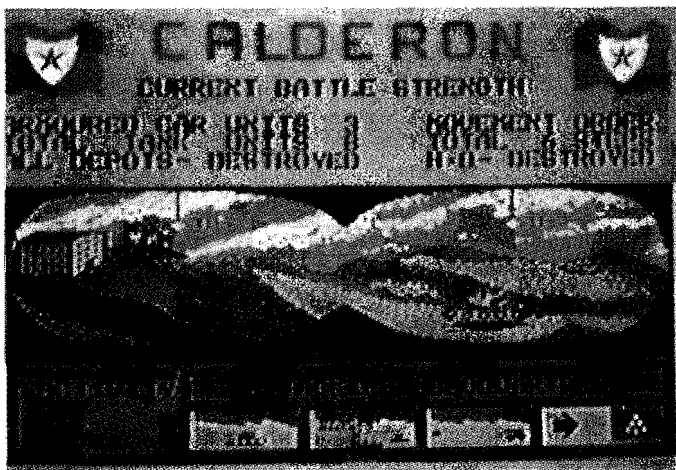
Eine Kombination eines Taktikspiels auf Brett und Computer für zwei bis vier Spieler. Bei diesem Spiel liegt neben der Diskette noch ein Spielbrett, auf diesem kann man Panzer der Fantasieländer "Armania", "Kazadildis", "Savapan" und "Calderon" aufstellen. Für jede Spielseite stehen gleichstarke Truppen zur Verfügung. Jedoch haben diese unterschiedliche

Feuerkraft, Geschwindigkeit und Panzerung. Das Endziel besteht darin das feindliche Hauptquartier zu erreichen und zu vernichten. Jede Runde beginnt mit dem Aufstellen der Spielfiguren auf dem Brett. Achten Sie dabei auf die geographische Gegebenheiten Ihres Geländes! Hierauf folgen Zeitschriftenmeldungen aus aller Welt, die den Stand der Dinge

kommentieren, dabei fehlt auch der Wetterbericht nicht.

So gut die Idee an sich ist konnte mich das Game allerdings nicht überzeugen. Nachdem ich die Vorankündigung nebst Verpackung das erste mal in den Händen hielt, hatte ich mir etwas anderes vorgestellt.

Fazit ist, daß es maximal für eingefleischte Strategiespiel-Fans interessant sein dürfte. Negativ fiel außerdem das Fehlen eines Computergegners auf, man braucht daher immer einen zweiten Mitspieler.



Graphic von C 64 (ebenfalls für AMIGA & Atari ST)

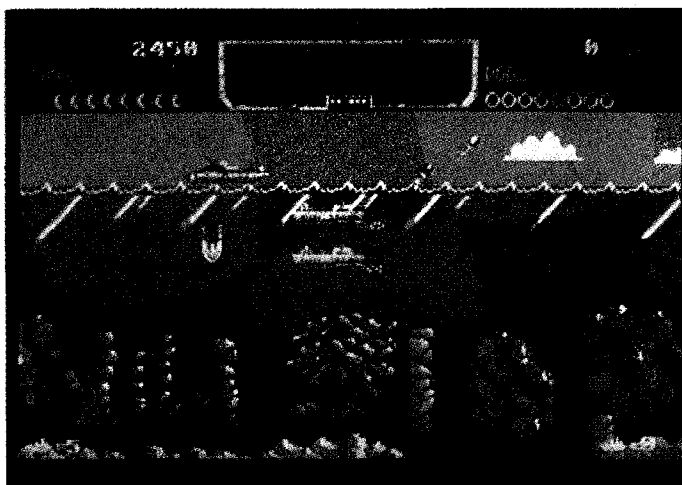
Graphic

8-Bit	41
16-Bit	57
Sound alle	44
POWER WERTUNG	46

THE DEEP

"The Deep" ist ein Game, welches auf dem AMIGA & ST schon alleine durch seine Farbvielfalt und der Liebe zum Detail ansehenswert ist.

Besonders positiv sei bei diesen beiden Computertypen noch der Zwei-Spieler-Modus hervorgehoben, dies ermöglicht einzeln oder zu zweit einen Einsatz zu bestreiten. Das Spielprinzip ist nicht neu, aber doch recht unterhaltsam. Ein Schiff schwimmt auf hoher See und wird von dem unter Wasser lauern den Feind angegriffen. Der Spieler sieht das Geschehen von der Seite und kann in dem von zwei Dritteln mit Wasser gefüllten Bildschirm genau sehen, was auf ihn zukommt. Wobei Taucherglocken, U-Boote, Killer-Rochen und bewaffnete Quallen noch die üblichen Gegner darstellen. Der Spieler hat die Möglichkeit mit Wasserbomben die Feinde zu attackieren, leider stehen ihm davon aber nur 8 Stück zur Verfügung.



Graphic von AMIGA (auch für C 64 & Atari ST)

Sollte man nun unüberlegt Bombenteppiche anlegen, dann geht einem schnell die Munition aus und man steht hilflos da. Glücklicherweise werden die Bomben nach einiger Zeit wieder aufgefüllt.

Es läßt sich nur noch sagen, daß auch nach mehreren Spielrunden die Motivation nicht nachließ. Allen Freunden guter Graphik und nicht allzu schwerer Ballerspiele sei dieses Game nur zu empfehlen.

Graphic

8 - Bit 51

16 - Bit 90

Sound

alle 69

Power WERTUNG 87

Tetris

Wer hat nicht als Kind schon gern mit Bauklötzchen gespielt und den vielseitigen Verwendungszweck bewundert. Dank der Computerwelt ist es nun auch der älteren Generation möglich dieser Beschäftigung zu fröhnen. Das ganze nennt sich dann "Tetris" und lässt sich unter anderem auf einem ATARI XL/XE spielen.

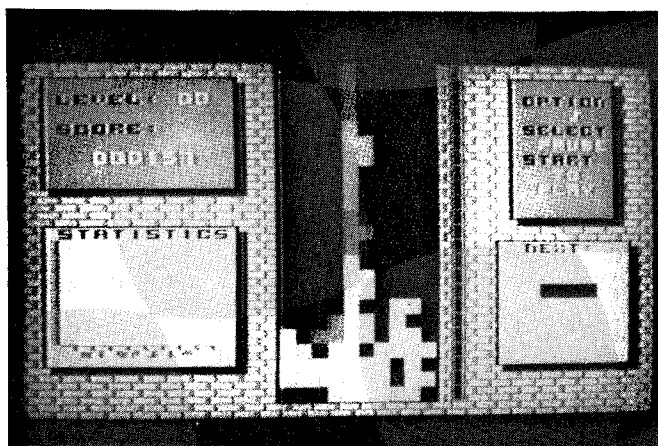
Ziel ist es die verschiedenförmigen von oben in den Bildschirm fallenden Bauteile möglichst passend ineinander zu setzen. Das klingt recht leicht, ist aber nicht leicht. Schafft man eine Reihe richtig ineinander zu verschachteln, dann sackt diese Reihe nach unten weg und man hat wieder etwas Platz.

Das Ganze geht so lange, bis ein Stein nicht mehr fallen kann, weil der Freiraum unglücklich gefüllt wurde. Es handelt sich bei diesem Game zwar keinesfalls um eine neue Spielidee, jedoch kann das Spielprinzip allen angeboten werden, die Ihren Joystick "ruhiger" bewegen möchten.

Graphic 35

Sound 40

Power WERTUNG 68



Graphic von ATARI XL/XE (auch für C 64/AMIGA/Atari ST)

Cosmic Pirats

Das neue Action-Game von Outlaws "Cosmic Pirats" bietet Ihnen nicht nur einen gerade ausgebrochenen "Knasti", der sich dem Gauner-Syndikat des Weltraums anschließt, um einer geregelten ? Arbeit nachzugehen, nein es bietet auch noch einige besondere Bonbons! So gibt es z.B. eine Unmenge von Missionen zu bewältigen. Wer bei einer solchen die Prämie aufspart kann dann später bessere Antriebe, Schutzschilder oder Waffen erwerben.

Denn welches Beuteschiff ergibt sich schon freiwillig? Die mannigfaltigen Gegner sind nicht von "Pappe" und machen unserem Freund seine Kaperfahrt schwer. Hat man jedoch einen von diesen Gegnern abgeschossen, so hinterlassen diese teilweise wertvolle Kapseln, die man aufsammeln sollte. Dadurch kann man u.a. Bonuspunkte, Smart Bombs oder neue Schutzschildenergie erhalten.

Doch auch hier überrascht das Game, ist man nämlich mit dem Aufsammeln nicht schnell genug verwandeln die Kapseln sich in zielsichere Raketen. Alles in allem ein mit Action geladenes Spiel, was sich Freunde von raschen Baller- & Suchspielen ruhig mal ansehen können.

Graphic

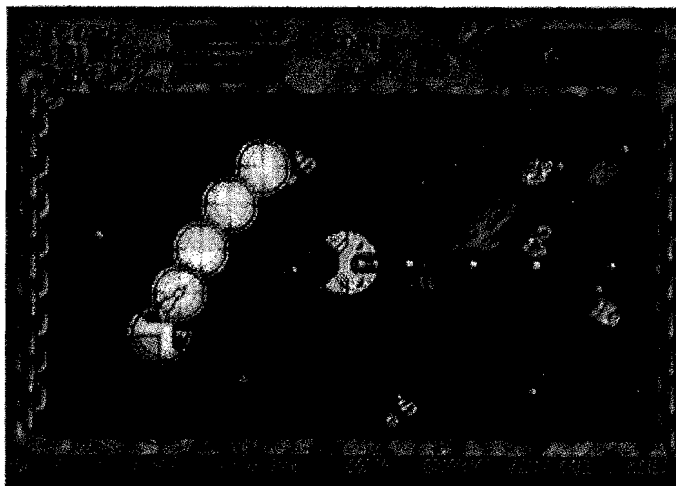
8 - Bit 65

16 - Bit 88

Sound

alle 56

Power WERTUNG 89



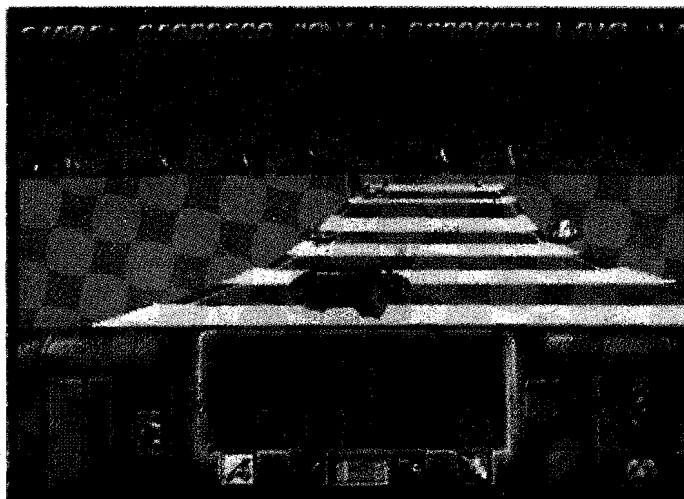
Graphic von AMIGA, auch für ATARI ST

Overlander

Wir schreiben das Jahr 2025. Der Menschheit ist es endlich gelungen durch den Einsatz von Spraydosen die Ozonschicht der Erde zu zerstören. Nun hausen die Menschen in unterirdischen Städten und Palästen. Es gibt dennoch zwei Gruppen von Menschen, welche noch auf der Erdoberfläche tätig sind, die einen sind Verbrecher namens "Surface Dwellers" und die anderen sind wagemutige Kerls, die Transportfahrten von Stadt zu Stadt über der Erdoberfläche durchführen, eben die "Overlander". Der Spieler übernimmt die Aufgaben eines Overlanders und kann zu Beginn des Games sein Fahrzeug ausrüsten. Hierzu steht ein begrenzter Geldbetrag zur Verfügung, von dem

Waffen, Benzin u. a. gekauft werden muß. Ist Ihr Wagen startklar, dann geht es los. Dabei sollten Sie vorallem auf Blockaden, angreifende Motorräder oder bombenwerfende Truck's achten. Dazu kommen auch noch Elemente einer gewöhnlichen Auto-Simulation, d. h. Sie dürfen nicht von der Fahrbahn abkommen und müssen auf den

Verkehr achten u. s. w. . Mein Stück hat zwar diese rasante Fahrt recht gut überstanden, jedoch war ich nach dem Spiel geschafft. Tröstend bei all der actiongeladenen Handlung ist die fantastische Graphic, welche schon das betrachten wert ist. Auf jeden Fall eine Empfehlung für alle Action - Ballerspiel - Fans.

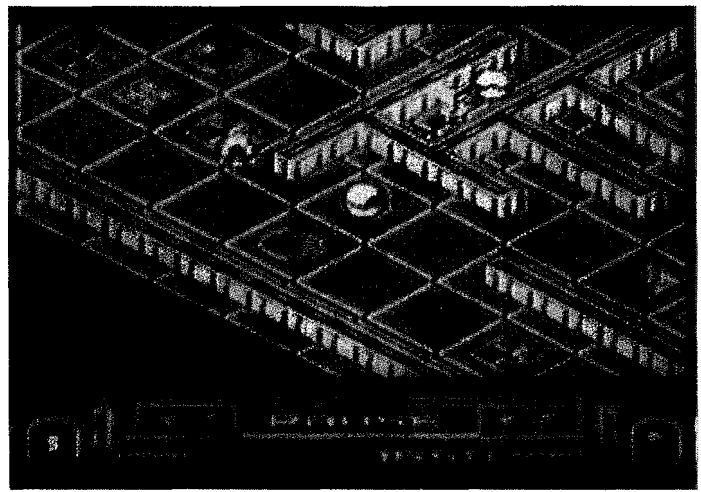


ST-Graphic / auch für AMIGA, C 64, CPC, Spectrum

Graphic	alle	70
Sound	alle	65
Power WERTUNG		87

ISS

Bei "Incredible Shrinking Sphere" ("ISS") muß eine Kugel durch Quadratische Ebenen gesteuert werden. Es geht bei diesem Spiel darum in den Ebenen eine "gestrandete" andere Kugel zu retten. Die Kästchen über welche Ihre Kugel rollt sind von unterschiedlicher Beschaffenheit, welche zur besseren Übersicht verschieden gekennzeichnet sind. Diese haben nun unterschiedliche Wirkungen auf die Kugel wenn selbige über sie rollt. Einige machen die Kugel größer andere kleiner, aber schlimmer wird es, wenn sie die Kugel festhalten. Dann haben nämlich die Aliens die sich durch die Gegend "schieben" endlich eine Gelegenheit sie anzugreifen. In diesem Fall hilft dann nur noch pausenlos mit der Kanone zu ballern, sollte dabei die Munition ausgehen, dann füllt man sie in einem der vier



Graphic auf C 64 (auch für AMIGA/Atari ST/CPC/Spectrum)

vor dem Spiel angelegten Munitionsdepos wieder auf. Alles in allem ist "ISS" keine gelungene Mischung verschiedener Spielelemente anderer Games. Die "geborgten" Elemente von u.a. Spindizzy, Marble Madness & Bombuzal wurden denkbar langweilig gemischt. Ich kann nur abraten das Game zu kaufen, was mit einem

Preis von 35,- DM (Kassette) und 49 - 69,- DM (Diskette) auch noch recht teuer verkauft wird.

Graphic	alle	60
Sound	alle	43
Power	WERTUNG	42

Flip & Flop

Und wieder einmal ist mir ein nettes Game unter den Joystick gekommen. Diesmal handelt es sich jedoch nicht um eine Spielautomatenumsetzung, die vor Farben und digitalisierten Sounds nur so strotzt, sondern um ein Action-Labyrinthspiel in 3D Graphic auf einem Atari XL/XE. Bei diesem Game hat mich ganz besonders die gute Sprtegestaltung, sowie das völlig ruckelfreie Scrolling beeindruckt. Das Spielprinzip ist eigentlich ganz einfach, es gilt besonders gekennzeichnete Kästchen auf verschiedenen Plattformen, welche mit Leitern untereinander verbunden sind, durch "bespringen" einzufärben. Das ist am Anfang ja noch ganz einfach, jedoch kommen in jedem Level mehr Plattformen dazu, außerdem machen einem die Verfolger (Jäger & Falle) in zunehmendem

Maße das (über)leben schwer. Es gibt dann natürlich auch noch einige Schikanen, so muß man in höheren Leveln die Kästchen zwei mal überspringen um sie einzufärben zu können. Dazu kommen auch noch solche Felder, bei denen die Spielfigur beim draufspringen für eine kurze Zeit festgehalten wird. Das kann gut sein, wenn man den Verfolger auf ein solches lockt, kann aber auch ein Leben kosten. Im großen und ganzen,

habe ich mehrere Tage meinen "ST" nicht vermisst, da ich unbedingt das Ende des Games erreichen wollte, aber im Level 114 !!! hatte ich dann doch keine Leben mehr. Ich kann das Spiel nur empfehlen.

Graphic		71
Sound		46
Power	WERTUNG	78



Graphic von ATARI XL/XE

Games Vanquish

Sollten auch Sie mal bei einem Spiel nicht weiterkommen oder nur wissen wollen, was es auf dem Spielmarkt neues gibt, dann schreiben Sie uns über Ihre Probleme oder Entdeckungen? "Games Vanquish" hilft Ihnen.

Holger Schönemann

Wie in jeder Computerzeitschrift, werden sie liebe Leser auch bei uns eine Spielecke finden. Einige unter ihnen werden sich fragen: Warum das? Sind nicht schon für einen großen Teil der Spiele Beschreibungen veröffentlicht worden? Wie wir jedoch der zahlreichen Post, die uns zu diesem Thema erreicht hat entnehmen können, haben nach wie vor viele Computerfreunde Probleme bei den unterschiedlichsten Spielen. Daher werden wir versuchen, mit ihrer Hilfe Problemlösungen zu erstellen, Und allen damit eine hilfreiche Unterstützung zu geben.

HL/HE

Für alle Spielfreaks, die einen Freezer besitzen, haben wir eine Reihe an Pokes zusammengestellt:

"Schreckenstein"

\$806E / \$806F - Energie der Spieler nach Start

"Jet Set Willy"

\$38DF - neue Bildschirmleben

"Jet Boot Jack"

\$2464 - Anzahl der Leben

"Quasimodo"

\$4DOE - Anzahl der Leben

"Ghost Chaser"

\$1D9D - Anzahl der Leben

Alle die Computerfreunde unter ihnen, die jetzt wehmütig sagen, "Einen Freezer" müßte man haben, die sollten unsere nächste Ausgabe nicht versäumen, in der wir ihnen einen neue Freezer vorstellen werden. Hier noch einige Tips für diejenigen, welche keinen Freezer ihr eigen nennen.

"Scrolls of Abaddon"

mit den Wörtern MAPPA, ICE, WALK und FLIGHT, können Levels

übersprungen werden.

"Bounty Bob Strickes Back"

es gibt folgende Tricks um ins nächste Level zu gelangen:

Level 1 - Blumentopf nehmen / 1 & START drücken

Level 2 Monster töten / Farbrolle nehmen / 3 & START drücken

Level 3 Kelch nehmen / 4 & START drücken

Level 5 Kaffepott nehmen 8 & START drücken

"Druid"

Dämonköpfe berühren mit Chaos Spruch beseitigen

"Donkey Kong jun."

in Pausenmodus gehen Shift drücken und Booga eingeben, dann S = nächstes Level / K = keine Kollisionen

"Dropzon"

Leertaste - Sphären-Bomben / beliebige Taste - Schutzschild

"Henrys House" & "Mirax Force"

CPM - unendliche Leben

C-64

"Bombuzal"

Codewörter:

Level 1 - 7 BOMB

Level 8 - 15 ROSS

Level 16 - 23 RATT

Level 24 - 31 LISA

Level 32 - 39 DAVE

Level 40 - 47 IRON

Level 48 - 55 LEAD

Level 56 - 63 WEED

Level 64 - 71 RING
 Level 72 - 79 GIRL
 Level 80 - 87 GOLD
 Level 88 - 95 OPAL
 Level 96 - 103 SONG

Wer von ihnen die Codewörter für weitere Level weiß, sollte sie uns zur Veröffentlichung mitteilen.

"Hopping Mad"

RESET auslösen, POKE 2447,165 SYS 20480 - Kollision ausgeschaltet

"Gogo the Ghost"

Codewörter:

Raum 12 Pollys Paradies
 Raum 23 Shooting Stars
 Raum 31 Pac is back
 Raum 36 Horsepower
 Raum 104 Wear a bear
 Raum 119 Snowman

"Superstar Soccer"

Menüpunkt "New League" wählen, Vereinsname "Ed Ringer", auf "Player Recruit" gehen, Name aller Spieler "FFinch", auf "Player Trade" gehen, einen guten Spieler aussuchen, als Preis "0" eingeben,)RETURN(und sofort)RETURN(und)SHIFT(zusammen drücken
 Ergebnis: Spieler Transfer

ATARI ST

"Black Cauldron"

einige Tips:
 Gurge mag Kekse - dafür erhält man wichtige Gegenstände / Zauberwort beim Wasserfall sagen / Hexen wollen Zauber-schwert

"Mortville Manor"

Geschenke Julias:
 - Eva bekam Ring
 - Ida die Bibel

- Luc die True
- Max den Kerzenständer
- Guy die Rüstung
- Bob den Dolch
- Leo das Pergament
- Pat den Kelch

durch Feuer vernichtet werden



Hinweise:

Eva hat ein Verhältnis mit Luc / Pat schuldet Guy Geld / mit dem Seil gelangt man in den Brunnen

"Beyon Zork"

einige Tips:
 M.Grinder ist mit Axt besiegtbar / Minx durch Spurenverwischen retten / streicheln der Hasenpfote und küssen des Einhorns bedeuten Glück

"Starray"

im Pausenmodus "AL YANKOVIC" eingeben - F6 bedeutet nächstes Level

"Zany Golf"

Ball im 10.Level ins Mausloch schießen, wenn zwei rote Augen erscheinen bedeutet Bonuslevel

"Shadowgate"

erst Lampe suchen / in der Schatzkammer erst Schild nehmen (schützt einige Zeit vor dem Drachen) / Mumien können

AMIGA

"Thunderblade"

im Titelbild "CRASH" eingeben / mit)UNDO(Taste ins neue Level

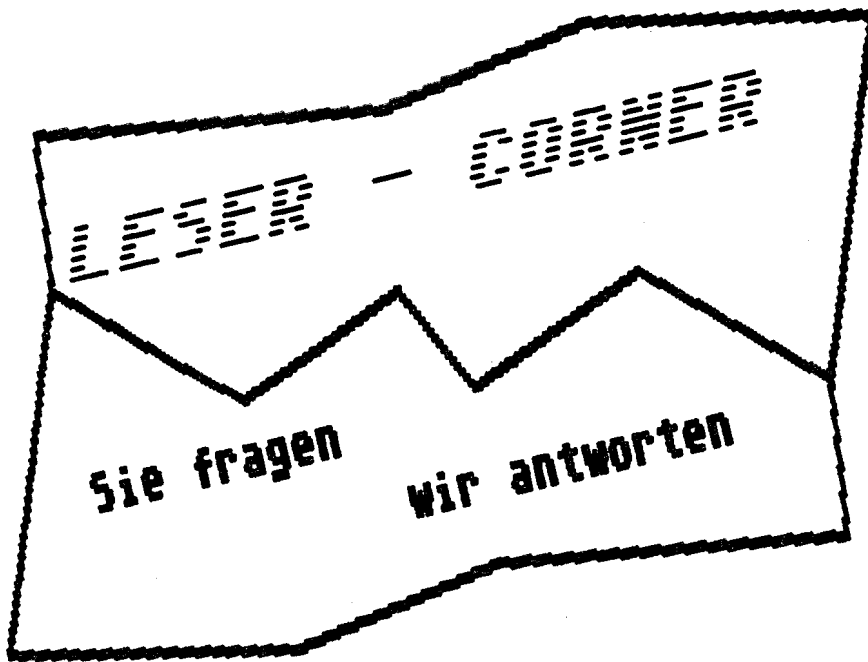
"Navy Moves"

ins zweite Level gelangt man, wenn man nach dem Laden die Abfrage mit 786169 beantwortet

"Silkworm"

im Steuermodus "scrap 28" eingeben /)HELP(gedrückt halten und Trigger betätigen = Spielbeginn mit unendlichen Leben / mit "B" kann man Levels auswählen

HS



Ich habe einen Schneider CPC 464! In meine selbst geschriebenen Programme möchte ich gerne Joystickabfragen einbauen. Ich weiß aber nicht, wie ich den Joystick abfragen kann! Können sie mir einen Tip geben.
H.Peters

Joystickabfrage auf dem CPC 464: So wirds gemacht!

```
10 a=Joy(0)
20 if a=1 then
  YPOS=YPOS-1
  (Bewegung nach unten)
30 if a=2 then
  YPOS=YPOS+1
  (Bewegung nach oben)
40 if a=4 then
  XPOS=XPOS-1
  (Bewegung nach links)
50 if a=8 then
  XPOS=XPOS+1
  (Bewegung nach rechts)
50 if a=16 then fire=1
  (Trigger gedrückt)
```

Durch den Einbau dieser kleinen Routine, ist es Ihnen problemlos möglich die Joystickabfrage zu realisieren.

Ich hatte bis jetzt einen Atari 130 XE, möchte

mir jedoch einen 16 Bit Rechner zulegen. Da ich mit ihm arbeiten und spielen will, weiß ich nicht, ob ich mir einen Amiga oder einen ST kaufen soll?
M.Schmitz

Da Sie an einem sehr universell einsetzbarem Computer interessiert sind, würde ich Ihnen einen Atari ST empfehlen (am besten einen 1040 ST, da beim 520'er für Komplexanwendungen der Speicherplatz zu gering ist). Allerdings wird es für Sie das Günstigste sein, sich bei einem Computerfachhändler zu informieren, da es aus Ihrem Brief nicht ersichtlich ist, auf welchen Einsatzbereich des Computers Sie den meisten Wert legen. Eventuell informieren Sie sich noch einmal in dem hier abgedruckten 16 Bit-Test, da mit dem Euro PC ebenfalls ein gutklassiger 16 Bit Rechner angeboten wird.

Ich besitze einen Amiga 500, mit dessen Fähigkeiten ich sehr zu-

frieden bin. Allerdings bezeichnen ihn meine Freunde als reine Spielmaschine! Welche Vorzüge hat der Amiga gegenüber anderen Computern?
H. Meyer

Der Amiga hat gegenüber anderen Homcomputern seiner Preisklasse zum Teil sogar erhebliche Vorteile. So liefert er zum Beispiel mit seinen 4096 Farben ein hervorragendes Bild, mit dem nur der Atari STE, der ebenfalls 4096 Farben besitzt, mithalten kann. Auch seine Soundfähigkeit hebt sich von der, der Konkurrenz ab. Allerdings muß dazu gesagt werden, daß er serienmäßig über keine MIDI-Schnittstelle verfügt und so nicht sofort zur Steuerung von MIDI-fähigen Musikinstrumenten eingesetzt werden kann. Allerdings besitzt er einen so hervorragenden Stereosound, daß man durchaus in Kauf nehmen kann, daß der Amiga um MIDI-fähig zu sein ein Interface benötigt. Da der Amiga am Anfang seiner Entwicklung als Spielkonsole geplant war ist verständlich, daß es für diesen Computer besonders viele Spiele gibt und er demzufolge häufig als reine Spielmaschine bezeichnet wird

Ich habe mir einen Atari 800XL zugelegt und möchte auf ihm mit Pascal arbeiten. Ich bin Pascal vom BIC gewohnt und würde mich sehr freuen, wenn es für den Atari eine ähnlich gute Variante gibt.
S. Traub

Am Anfang muß ich Sie leider enttäuschen, meiner Meinung nach erreicht keine Pascal Version auf dem Atari die Klasse und Anwenderfreundlichkeit der Turbo Pascal - Versionen des BIC's. Im Gegenteil, viele Pascal-Arten die entwickelt wurden, waren glatte Flop's . Es gibt nach meinem Ermessen nur eine Version die empfehlenswert ist, und zwar das "Kyan-Pascal-Turbo".

Ich habe erfahren, daß es für den C-64 eine Maltafel gibt. Ist ähnliches auch für die 8-Bit Ataris erhältlich?
M.Schmoll

Ja, auch für den Atari ist eine Maltafel erschienen. Leider haben auch wir diese Maltafel nie in den Händen gehalten und kennen sie nur von Bildern. Warum sie Atari schon 1988 wieder vom Markt genommen hat, ist uns ebenfalls unerklärlich. Sollte einer unter ihnen liebe Leser, eine Maltafel besitzen, dann teilen Sie uns bitte Ihre Erfahrungen mit.

Ich besitze eine Erika 3004, die ich mittels Interfacebox an den C-64 anschließe. Da eine Farbbandkassette mit 20.90 M nicht gerade billig ist, möchte ich wissen, ob man die Farbbänder auch selbst nachfärben kann?
P.Scholz

Ein Nachfärben der eigenen Farbbänder ist zwar möglich, allerdings dürfen Sie auf keinen

Fall Tusche oder ähnliche Farben verwenden, da diese ihren Drucker sehr verkleben würden. Ich würde Ihnen jedoch empfehlen, sich an eine Servicewerkstatt zu wenden, da für ca. 5.- M ein Nachfärben möglich ist.

Seit einiger Zeit wird das Thema Viren auch im Zusammenhang mit 8 Bit Homcomputern genannt. Ist Ihnen bekannt ob für C-64 oder Atari XL/XE Viren im Umlauf sind?
P.Müller

Ja, auch für diese Computertypen gibt es Viren. Allerdings sind uns bis jetzt keine bösartigen Viren bekannt, sondern nur harmlose Spielescheren, die nichts als Speicherplatz belegen. Sollten Sie andere Erfahrungen gemacht haben, schreiben sie uns.

Ich beabsichtige in nächster Zeit auf einen ST umzusteigen. Meine Frage: Ist ein Anschluß des Druckers 1029 an den ST möglich.
W. Herbert

Der 1029 ist nicht an den ST anschließbar. Allerdings hat es Atari endlich geschafft, eines ihrer Geräte mit den Standard-Schnittstellen auszurüsten, so daß der Anschluß eines Druckers mit Centronix/Parallel-Schnittstelle über ein einfaches IBM-kompatibles Druckerkabel möglich ist.

Ich bin Besitzer eines ZX-Spektrum's. Ich habe

versucht in meine Programme ein Hintergrundfarbscrolling einzubauen, mir ist aber nur eine Zweifarbdarstellung gelungen. Ist es möglich mehr Farben auf einmal darzustellen.
W.Heinz

Es ist selbstverständlich die Darstellung von mehreren Farben im Hintergrundmodus möglich. Hier ein Beispiel zum 8-Farb-Hintergrundscrolling in Basic.

```
10 Border 0:Paper 0:
   CLS
20 for a=1 to 500:
   Border 1:Border 2:
   Border 3:Border 4:
   Border 5:Border 6:
   Border 7:Border 0
30 if Inkey$="s" then
   go to 50
40 Next f
50 Stop
```

Durch eine Änderung der Anzahl der Border-Befehle ist es möglich, die Richtung des Scrollings zu beeinflussen. Wenn Sie nicht an einem Scrolling, sondern nur an der Farbdarstellung interessiert sind, dann ersetzen Sie Inkey\$ durch Pause 1 bzw, zur Mischfarbdarstellung durch Pause 2. Wenn Sie noch ein wenig damit experimentieren, so finden Sie gewiß, was Sie sich für Ihr Programm vorgestellt haben.

Haben auch Sie Fragen und Probleme? Dann schreiben Sie uns einfach unter dem Kennwort:

" Leser - Corner"

HS

Monitore im Test

Teil I Atari ST & KLINE

Eine der unter Computer-freaks meistgestellten Fragen, ist die nach dem richtigen Monitor. Dabei sind die Anforderungen an den Monitor keine geringen, vor allem erwartet man in puncto Farbbrillanz und Bildschärfe einiges und so preiswert wie möglich soll er auch sein. Um sie bei der Suche nach dem "Richtigen" zu unterstützen, haben wir uns einige der gängigen Monitore etwas näher angeschaut.

8 Bit

Die Palette der Monitore für die 8-Bit'er hat sich zwar in letzter Zeit sehr dezimiert, aber es gibt nach wie vor einiges empfehlenswertes auf diesem Gebiet. Da von Atari auf dem Gebiet der Monitore nichts angeboten wird, sollten sich selbst die eingefleischtesten Atari Freaks nicht scheuen, sich einen Commodore-Monitor zuzulegen. Besonders zu empfehlen ist der Commodore-1701-Farbmonitor, der in einigen Warenhäusern schon für ca. 300 DM erhältlich ist. Der bekannte Amiga

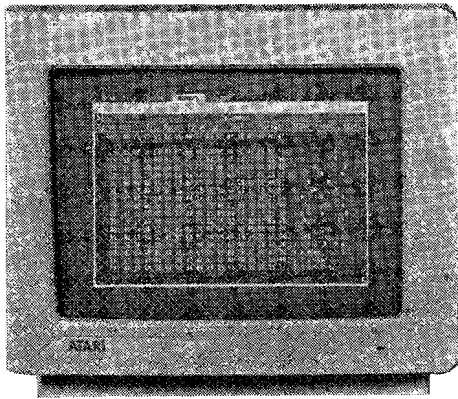
Monitor ist ebenfalls empfehlenswert, allerdings muß man für ihn einiges mehr bezahlen. Diese Monitore sind für die kleinen Ataris daher so geeignet, weil die Farb-Luminanzsignale getrennt abgeschlossen werden und so weit weniger Farbschatten entstehen, als wenn beide als Mischsignal vorliegen. Das Monitoranschlußkabel des C-64 kann für den 8-Bit Atari ebenfalls bedenkenlos verwendet werden. Ich würde jedoch davon abraten es selbst zu bauen, da es im Handel schon ab 7 DM erhältlich ist und sie so Gewissheit haben, ein tadelloses Produkt zu erhalten. Für alle die häufiger am Computer arbeiten, haben wir die Philips Angebote "Computer Monitor 80" bestehend aus monochrom-, grün- und bernstein-Monitor getestet. Alle Monitore sind von guter Qualität und mit ein bißchen Glück für ca. 170 DM erhältlich. Sollten sie jedoch an einer preiswerten Alternative Interesse haben, so bietet sich ein Kofferfernseher an. Die im Handel erhältlichen, sind sämtlichst als Computerbildschirm verwendbar. Die unscharfen Konturen, die

es bei diesen Geräten leider gibt, sind technisch bedingt und selbst durch eine hervorragende Monitorschaltung können Bildschärfe und Farbbrillanz eines handelsüblichen Monitors nicht erreicht werden. Sollte einer unter ihnen werte Leser, der Meinung sein, eine gute Monitorschaltung entwickelt zu haben, so sind wir gern bereit, diese zu veröffentlichen.

16 Bit

Für den Atari ST gibt es zwar eine umfangreiche Monitorpalette, aber mit dem Anschluß sieht es etwas kritischer aus. Während beim Kleinen ein paralleles Anschließen von Monitor und Fernseher, d.h. von zwei Bildschirm-Ausgabeeinheiten möglich war, ist der Atari ST auf unterschiedliche Anwendergruppen konzipiert und daher die betreffende Schnittstelle von Anfang an nur für einen Bildschirm ausgelegt. Von Atari wurde weder ein Umschalter noch eine softwaremäßige Auswahl zwischen einem Farb- bzw. einem Monochrommonitor sowie zwischen Monitor und Fernsehgerät konzipiert. Wie wir allerdings aus dem mai-hei-Soft - STUDIO - erfahren, ist für 1990 ein Interface geplant, welches den gleichzeitigen Betrieb von zwei Bildschirmen ermöglicht. Im Gegensatz zur 8-Bit-Technik hat Atari für

seine große 16-Bit-Familie eigene Monitore entwickelt. Der wohl bekannteste Vertreter davon ist der Monochrommonitor "SM 124".



Er ist auch bei uns weit verbreitet und durch seine hervorragende Qualität, seinen niedrigen Preis von unter 500 DM und seiner hohen Bildwechselrate von 71 Hz z.Z. völlig konkurrenzlos. Der Kauf dieses Monitors ist jedem Atariuser zu empfehlen, denn er ist nicht ohne Grund für sein ruhiges und flimmerfreies Bild mit einer Diagonale von ca. 30 cm berühmt. Allerdings sollten die Spielfreaks unter ihnen beachten, daß ein großer Teil der Spiele für den ST, welche die Grafikfähigkeit voll ausnutzen, die hochauflösende Farbgrafikstufen verlangen und diese Programme daher nicht auf dem SM 124 laufen.

Da wir davon ausgehen müssen, daß sich nicht alle unserer Leser neben einem Monochrom - noch einen Colormonitor leisten können, aber sicher jeder von ihnen ab und zu ein kleines Spielchen wagen möchte, wollen wir

in ihrem Interesse, die im Text schon angedeutete Variante des Anschlusses eines Farb- bzw. Schwarz-weiß-Fernsehers, als Ergänzung zum vorhandenen Monitor, nicht außer acht lassen. Der Anschluß ist mittels eines zum Gerät erhältlichen Kabels sowie der sich an der Hinterseite des Computers befindenden Buchse "Television" ohne Schwierigkeiten möglich, allerdings muß hinzugefügt werden, daß dies nur für die ST's mit eingebautem HF-Modulator gilt. Das heißt an allen älteren Geräte muß der HF Modulator nachgerüstet werden. Das allerdings auch beim ST das Computerbild des Fernsehers keinem Vergleich mit dem eines Monitors standhält, dürfte ihnen verständlich sein. Das größte Manko ist hier, wie schon beim 8-Bit Atari, die Bildschärfe und Farbbrillanz. Wie auf diesem Gebiet eine Verbesserung möglich ist, erfahren sie in einer unserer nächsten Ausgaben.

Der erste Farbmonitor, der von Atari entwickelt wurde, ist der RGB-Monitor SC 1224. Er ist in der Lage 512 verschiedene Farbtöne darzustellen. Da er über keine entspiegelte Bildröhre verfügt, nur an den ST anschließbar und besonders in abgedunkelten Räumen für die Augen auf Dauer nicht zu ertragen ist, würden wir ihnen dieses Gerät nicht empfehlen.

Ein Monitor mit vielen Kombinationsmöglichkei-

ten ist der Philips CM 8833. Es handelt sich hier um einen Farbmonitor mit wahlweiser Grünschaltung. Er ist mit seiner angegebenen Auflösung von 600x285 Bildpunkten voll St tauglich und weiterhin an den 8-Bit Atari anschließbar sowie mittels eines RGB-TTL-Anschlusses auch für PC-Besitzer nutzbar. Mit einem Preis von ca. 700 DM gehört er zu den Geräten, welche gute Qualität, einen hohen Grad an Kombinierbarkeit sowie einen annehmbaren Preis miteinander verbinden.

Wer seinen ST ständig in den Farbmoden und im Monochrommodus benutzt, der hat das laufende Umstecken langsam satt. Wenn man außerdem noch eine dicke Brieftasche besitzt, steht dem Kauf eines Multisync-Monitors nichts mehr im Wege. Da die meisten unserer Leser sich solch einen teuren Monitor sicherlich nicht leisten können, wollen wir hier nur einen aus der großen Palette vorstellen.

Der Name Santec sagt einem in der Computerbranche nicht viel, wenn man jedoch in Betracht zieht, daß hinter "Santec" die Firma Sanyo-Video steckt, wird den Experten unter ihnen klar, was für eine hervorragende Qualität zu erwarten ist. Der Santec DMC hat in beiden Farbauflosungsstufen ein sehr gutes Bild. Im Monochrommodus jedoch hebt er sich mit Abstand hervor. Ein derart scharfes Monochrombild war bisher auf

Multisync-Monitoren noch nicht zu erleben. Eine weitere Besonderheit ist eine Einfarbdarstellung, die wahlweise in

weiß, grün, lila, blau gelb oder rot festgelegt werden kann. Einziges Manko ist eine absolut verrückte Schnitt-

stellenbelegung, mit einer Sonderbuchse für Analogsignal.

HS

Atari 8-Bit Literatur Hinweise

Welche Programmiersprache für 8-Bit Ataris die richtige ist haben sich schon viele Computer-freaks gefragt aber eine schlüssige Antwort haben die wenigsten gefunden. Ein Problem, was bei der Wahl der passenden Programmiersprache nicht außer acht gelassen werden sollte, ist die Literatur. Die meisten Computerbesitzer eignen sich die Programmiersprachen im Selbststudium an und sind damit vorallem auf gute Nachschlagewerke angewiesen. In den letzten Jahren ist auf dem 8-Bitmarkt soviel Literatur erschienen, daß ein Überblick nur schwer möglich ist. Viele Bücher von unterschiedlichen Autoren, haben den selben Inhalt und es ist daher nur eins von vielen nötig. Aber welches? Wir haben, um ihnen die Auswahl zu erleichtern, einige Bücher in bezug auf ihre Zielprogrammiersprache getestet und für sie eine kleine Übersicht zusammengestellt.

Buchtitel	Verlag/Autor	Zielsprache	Einschätzung
Masic Handbuch	Verlag Rätz-Eberle	Soundprogrammiersprache Masic	wichtig zur Beherrschung von Masic, guter Aufbau, mit einigen Unklarheiten
Atmas II Handbuch	Peter Finzel (Prod.)	Makroassembler Atmas II	für Anfänger mit Assembler zu empfehlen, besonders positiv Anhang Memory Map, Fehlermeldung sowie Befehlsübersicht
Assemblerbuch	Peter Finzel (Prod.)	Assembler, auf Atmas II bezogen	ein Muß für jeden Assembler-einsteiger, durch Bezug auf Atmas II gut zu verwenden, auch für Fortgeschrittene zu empfehlen
Atari Profibuch	SYBEX/ J. Reschke, A. Wiethoff	allg. Atari, Assembler	durch enthaltenen Speicherplan für jeden Assemblerprogrammierer wichtig, sehr gutes Nachschlagewerk

Peeks und Pokes	DATA BECKER/ Koch	Speicherstellen (Verwendung in jeder Sprache)	für Anfänger sehr übersichtlich gestaltet, wichtige Speicherstellen
Atari Intern	DATA BECKER Eichler/Grohman	Assembler, Betriebssystem	das Buch mit den meisten Fehlern, enthält wichtige Ansprungsadressen
Sprühende Ideen mit Atarigrafik	Tom Rowley (te-wi)	Basic	für Einsteiger mit geringen Basickenntnissen, hervorragender Aufbau
Maschinensprache mit dem M 6502		Assembler	da auf M 6502 bezogen auch für andere Computer verwendbar, für Einsteiger ungeeignet
Mein Atari Home-Computer	te-wi L.Poole/M.MC Niff/St.Cook	Basic/ MC	für Basiceinsteiger gut geeignet, viele Beispiele, leicht verständlicher Aufbau
Der Atari Assembler	IDEA D./K.Inman	Assembler	als Nachschlagewerk nicht gut zu verwenden, für Anfänger/Profis ungeeignet
Das Atari Buch I/II	Mark&Technik H.Schneider/ R.Bichler	Basic, teilweise Assembler	als Nachschlagewerk sehr gut geeignet, guter Aufbau

Wie sie an Hand dieser Literaturliste sehen, gibt es zu fast jeder Programmiersprache mehrere Bücher. Wir hoffen, daß wir ihnen mit unseren kleinen Hinweisen geholfen haben, daß für sie richtige Buch zu finden.

Die von uns hier aufgeführten Bücher sind nur eine kleine Auswahl aus der Literaturpalette für die 8-Bit'er. Sie werden allerdings nicht mehr alle diese Bücher im Fachhandel finden, können aber eventuell in "Second Hand - Shops" Erfolg haben.

Sollten sie trotz der großen Literaturliste der Meinung sein, daß nicht das Selbststudium sondern ein Programmierlehrgang für sie in Frage kommt, so dürfen sie auf keinen Fall unsere nächste Ausgabe verpassen, denn in ihr berichten wir von Computerlehrgängen, welche seit Anfang des Jahres in Dresden stattfinden.

HS

Hier könnte Ihr Programm als

LISTING MONATS

des

stehen.

Oh!



Ihr Gewinn könnte 1000.- M betragen!



Super

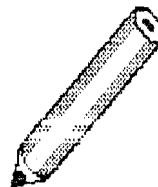
Und so sind Sie dabei:

Schicken Sie uns Ihr Programm auf einem Datenträger zu. Legen Sie eine ausführliche Programmbeschreibung und wenn möglich ein Listing des Games bei. Dieses Preisausschreiben gilt nur für Spiele auf den Computertypen:

- Atari ST
- Amiga
- C 64/ D 128
- Atari XL/XE
- KC 85 2-4
- CPC
- ZX Spectrum

Aus allen Einsendungen wählt unsere Redaktion das beste Game aus. Dieses wird in der nächsten Ausgabe abgedruckt und vorgestellt. Für jedes weitere Listing welches wir in "**Bit POWER**" abdrucken, erhalten die Autoren je nach Qualität 30.- bis 100.- M. Die Bewertung erfolgt unter Ausschluß des Rechtsweges. Alle Mitglieder der Redaktion sind von diesem Preisausschreiben ausgeschlossen!

Schreiben Sie an: M. B. Hentschel
Gohliser Str. 21
Dresden 8028



Datasette oder Diskette

Die Wahl leicht gemacht !

Für viele Ataribesitzer stellt sich jetzt, nachdem jeder über einige DM verfügt die Frage: Lohnt sich der Kauf eines Diskettenlaufwerks? Wir sind dem Problem auf den Grund gegangen und haben Datasette und Diskettenstation einem gründlichen Test unterzogen.

Preis

Vom Preis aus gesehen spricht vieles für die Datasette, welche ab 60 DM erhältlich ist. Der Preis für eine XF 551 liegt nach wie vor zwischen 350 - 450 DM und ist damit fast nicht gesunken. Der Kauf einer gebrauchten Floppy ist nur nach gründlichem Test zu empfehlen, da es vor allem bei der guten alten 1050'er mit Ersatzteilen, insbesondere mit den leicht anfälligen Schreib - Leseköpfen, sehr schlecht aussieht.

Disk

Bei der Auswahl zwischen der 1050 und der XF 551 möchte ich sie

darauf hinweisen, daß man nicht nur das Design beider Diskettenstationen sondern in erster Linie ihre Leistungsfähigkeit vergleichen sollte, und da werden mir die Diskettenbesitzer unter ihnen sicher zustimmen, daß einige der Fakten für die 1050 sprechen. Es ist nicht, wie von Atari angegeben eine volle Kompatibilität zwischen beiden Floppy's vorhanden, da z.B. die Originalversion von "Schreckenstein", auf der XF 551 nicht läuft. Außerdem liegt unserer Redaktion bis heute keine gelungene Version eines Speedys für die XF 551 vor und jeder kennt die hervorragenden Speedyversionen, wie Happy Speedy für die 1050. Diese Aufzählung der Vorteile der 1050 sollte sie, liebe Computerfreunde nicht davon abhalten, eine im Handel erhältliche XF 551 zu erwerben, da schon das beiderseitige Schreiben Lesen eine große Erleichterung gegenüber der Arbeit mit der 1050 ist.

Die wenigsten Computerfreaks die auf Kassettenbasis arbeiten, geben sich noch mit der Normal-Geschwindigkeit von 600 Baud zufrieden.

In Anlehnung an das in der BRD entwickelte TOS sind auch bei uns einige Turboversionen creiert worden, wobei die wohl bekanntesten das Schleife und das CHAOS-System sind. Beide arbeiten mit einer Baudrate die zwischen 4800 und 6000 Baud liegt. Mittels Einbau einer kleinen Zusatzleiterplatte in die XC 12 ist diese mit den nötigen Hilfsprogrammen Turbo-fähig. Wie unsere Redaktion aus sicherer Quelle erfahren hat, ist auch ein Turbosystem von ca. 9000 Baud entwickelt worden, welches allerdings noch nicht über die gewünschte Datensicherheit verfügen soll und im Moment nur auf Modul lauffähig ist. Bei Verwendung der oben angegebenen Turbosysteme ist es möglich auf eine C 90 - Cassette ca. 100 Programme zu speichern. Die Sicherheit des Turbosystems ist sogar noch höher als die des Normalformates, so daß diese beiden Systeme sowie das ebenfalls hervorragende TOS eine, wenn auch geringe Alternative zur Diskette darstellen. Das Problem das bei der Arbeit mit Anwenderprogrammen, in Form des nicht, bzw. umständlichen Ladens von mehrteiligen Programmen wie "Quiek", sowie der sehr schlechten Speichermöglichkeiten der erarbeiteten Dateien, besteht allerdings auch bei Turbo. Während An-

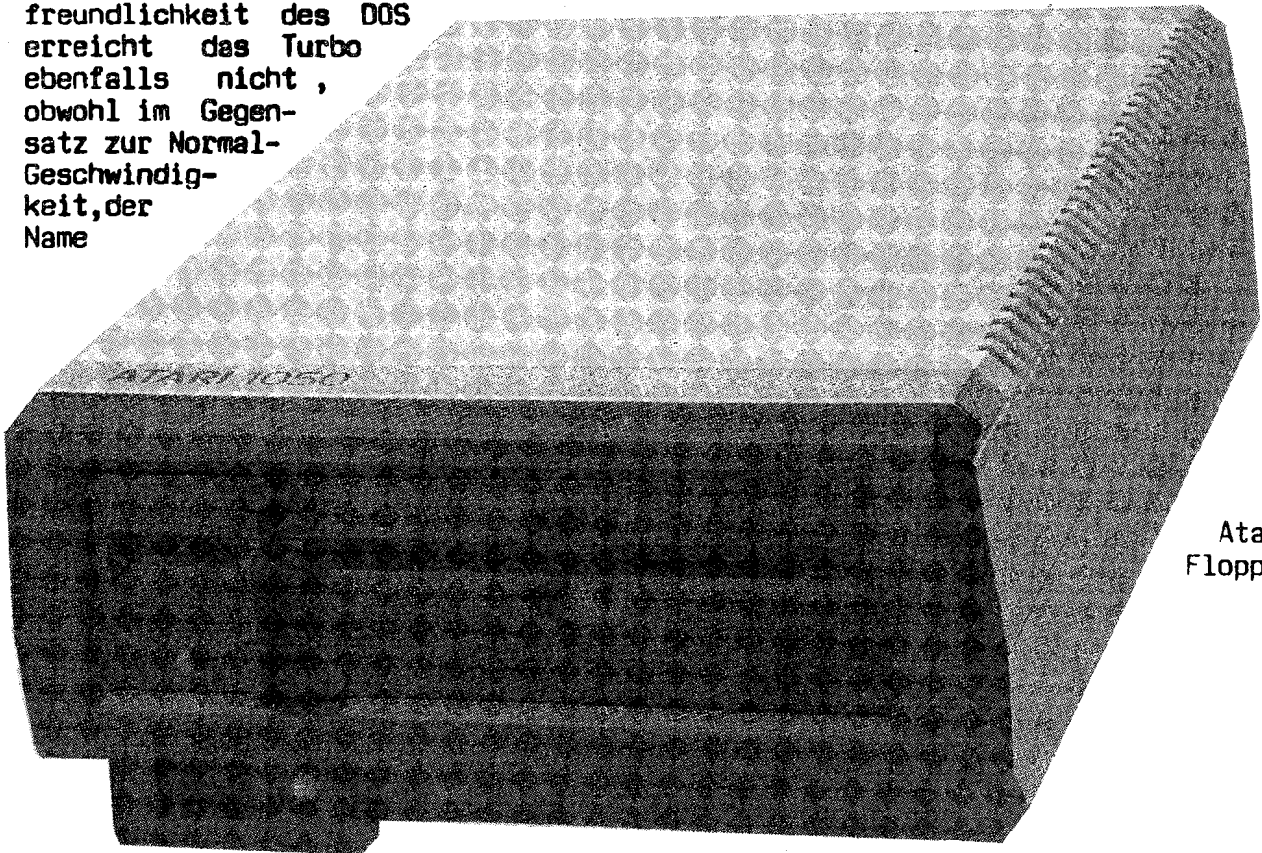
wenderclassicer wie Startexter oder Visicalc angepaßt worden sind, so daß ein relativ gutes Arbeiten mit ihnen möglich ist, liegen solche, wohl jedem Diskettenbesitzer bekannte Software - Pakete wie "Screen Aided Management" nach wie vor nicht auf Kasette vor. Auch Spielklassiker wie "Der Stein der Weisen" sind z.Z. noch nicht in Aussicht. Die Anwenderfreundlichkeit des DOS erreicht das Turbo ebenfalls nicht, obwohl im Gegensatz zur Normal-Geschwindigkeit, der Name

grammnamens notwendig würde, ist in England an zu hohen Kosten und den Anforderungen nicht genügenden Stellmotoren gescheitert.

daktion), aber eine Diskettenstation ersetzt es nicht. Sollten sie also die Möglichkeit haben, eine Floppy zu erwerben, greifen sie ruhigen Gewissens zu. Die schlauesten unter den Atari-freaks arbeiten mit beidem parallel und sparen so auf ihren Disketten einen Menge Platz.

HS

Fazit

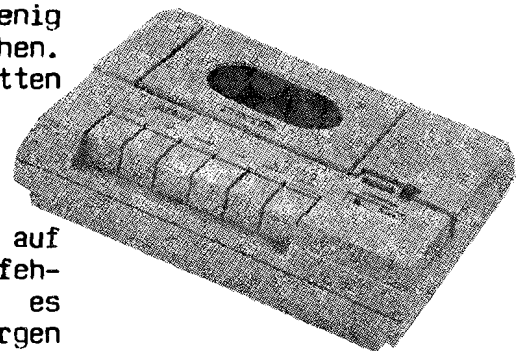


Atari Floppy 1050

des Programmes am Anfang erscheint und mittels Tastendruck oder RESET eine Wahlmöglichkeit besteht, muß man immer noch auf den genauen Zählerstand spulen, was natürlich eine Menge Zeit in Anspruch nimmt. Ein Turbo-system mit Hardware, welches ein automatisches Spulen verwirklichen sollte, so daß nur die Eingabe des Pro-

Die Datasette ist mittels Turbo eine gute Möglichkeit für wenig Geld viel zu erreichen. Wer von den Datasetten

Besitzern noch nicht auf Turbo arbeitet, empfehlen wir, sich es schnellstens zu besorgen (eine Bezugsmöglichkeit besteht über unsere Re-



Datasette XC 12

Gewerbliche Anzeigenseite

<p>Computer Tiemann Marktstr. 52 Filiale: Preußenstr. 46c Tel. 04421/26145 Telex 253377</p>	<p>M+B Datensysteme Melanchthostr. 20 7518 Bretten Tel. 07262/2090</p>	<p>Computer Studio Schlichting Kalzbachstr. 8 1000 Berlin 61 Tel. 030/7864340</p>	<p>Dr. Hildebrandt & Buchholz Magdeburger Camp 10 3380 Goslar Tel. 05321/80731-32</p>
<p>HEIDELBERGER Computer Center Bahnhofstr. 1 6900 Heidelberg Tel. 0241/27132</p>	<p>MC und Fachbücher Franzis - Verlag GmbH Karlstr. 37 8000 München 2 Tel. 089/5117-1</p>	<p>Computer Software Nordstr. 57 5630 Remscheid Tel. 02191/21033</p>	<p>Steffan Kopping Datensysteme Steinweg 11 6312 Laubach Tel. 06405/3350</p>
<p>Btx - Manager Drews EDV + Btx Bergheimerstr. 134b 6900 Heidelberg Tel. 06221/29900 Btx: 06221163323</p>	<p>PS-DATA Ihr Computerpartner in Bremen Faulenstr. 48-52 2800 Bremen Tel. 0421/170577</p>	<p>Landolt Computer Beratung/Service/Verkauf Wingertstr. 114 6457 Maintal/Dörnigheim Tel. 06181/45293</p>	<p>Computer Software Rolf Markert Balbachtalstr. 71 6970 Lauda 7 Tel. 09343/8269</p>
<p>J. Blumberg u.U. Bellmann oHG Schellenbruckstr. 6 8330 Eggenfelden Tel.: 08721/6573</p>			<p>Hot Space Altgöttinger Str. 2 8265 Neugötting Tel.: 08671/71610</p>
<p>mai - hei - Soft - Studio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Softwareentwicklung - Herstellung von Hardwareerweiterungen - Installation von Computersystemen 			<p>Hoco EDV Anlagen GmbH Ellerstraße 155 4000 Düsseldorf 1 Tel.: 0211/785213 14</p> <p>10 Jahre Computer- Fach- geschäft in Düsseldorf !</p> <p>Eigene Fachwerkstatt und Servicestation.</p> <p>M. HEINZIG GOHLISER STR. 21 DRESDEN 8 0 2 8 DDR</p>

Impressum

Herausgeber:

Maik Heintzig

technische Redaktion:

MB.Hentschel

Redaktion:

Holger Schönemann

Anzeigen:

Birgit Hentschel

Druck:

GGV Meissen

Vertrieb:

mai-hei-Soft-Studio

Chefredaktion:

Maik Heintzig

Lizenz Nr.

136

Ständige freie Mitarbeiter

Frank Gäbler

Andre Fuchs

Dr. Egon Maase

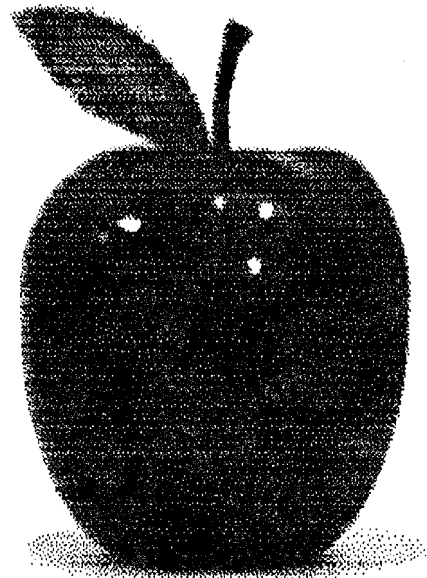
Detlef Fiebinger

Lutz Michaelis

Dr. Dr. Herbert Lütz

**Möchten auch Sie gern Ihre
Texte, Graphiken, Tabellen
oder Bilder ausdrucken ?**

vielleicht so:



oder lieber so:



**Dann verpassen Sie nicht unseren Druckertest in der
nächsten Ausgabe von "Bit POWER" !**



Vorschau auf die nächste

» **Bit POWER** «



Kein Geld aber einen
Scanner ?

Kein Problem mit unserem Superlisting !

Der Tip für Erika 3004 electronic

Monitortest Teil 2

Diesmal für:



- C 64

- D 128



Zeichenprogramme

im Test !

Diesmal "Degas Elite"

für Atari ST



**Die Selbsthilfeecke
dann mit Anleitung
zur Herstellung
von Farbbändern**



unser
Büchertip
Exklusiv:

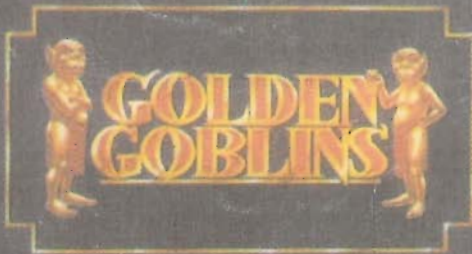
"Das Profibuch"

für - Atari ST

- Atari XL/XE

Und wieder:

- **Spieletests**
- **Vergleiche**
- **Werbung**
- **Angebote**
- **Annoncen**
- **Antworten**
- **Listings**
- **Fragen**
- **Tests**



GRAND MONSTER

Amiga screen



Das Stadion brodelt, wenn der robuste Zwerg und seine verschiedenen Gegner kleine Pelztiere über das Grün treten.

PC (EGA) screen



Doch kleine Pelzwesen lassen sich nicht ewig treten – ihre fanatischen Angriffe haben schon so manchen Zwerg umgehauen.

C64 screen



Fair geht vor! Wenn man sich seine Gegenspieler so ansieht, ist man allerdings schnell anderer Meinung ...

Atari ST screen



GRAND MONSTER SLAM: WER SEINEN GEGNER BESIEGT HAT, SOLLTE SICH VOR DESSEN FANS IN ACHT NEHMEN!



Erhältlich für Amiga, Atari ST, C64 und PC

Vertrieb: **RUSHWARE** · Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: 021 01/6070
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG

In jeder Verpackung
Der **GOLDEN GOBLIN** zum Spiel als
Zinnmännchen und die große Chance –
50 Verpackungen von allen
enthalten einen
GOBLIN!