

CLUB

1. ATARI CLUB COLONIA e.V.
MAGAZIN

Ausgabe : 1/90

DM 3,-



That's it !!! Das neue Clubmagazin

Das neue Clubmagazin



Viele von Euch, die jetzt dieses Magazin in der Hand halten, werden sich vielleicht fragen, was denn nun auf einmal los ist - und damit ihr gar nicht lange raten braucht, sage ich es Euch: Gar nichts ist los !!! Im Gegenteil ! Es ist alles fest. Und zwar in meiner Hand.

Das Jahr 1990 hat ja nun schon viel neues gebracht. Der Club hat sein 2-jähriges Jubiläum, die Mitgliederzahl ist auf über 230 gestiegen und auch die Anzahl der Aktivitäten im Club steigt. Doch da nunmal die meisten Mitglieder nicht im Kölner Raum wohnen, und von diesen Aktivitäten leider nicht viel mitbekommen, fanden wir es an der Zeit auch hier etwas zu tun. Das Clubmagazin bot sich hier natürlich am meisten an, da es die Hauptinformationsquelle darstellt.

Mir persönlich lag das Magazin immer schon schwer im Magen, was nicht die Leistung aller bis jetzt am Magazin arbeitenden Personen schmälern soll. Doch da ich in der Druckbranche tätig bin und somit täglich mit Druckerzeugnissen aller Art konfrontiert werde, tat mir das optische Erscheinungsbild unseres Magazins im Auge weh.

Kurz und gut: Ich habe mich entschlossen, das Magazin komplett neu zu überarbeiten, was sich wie folgt auswirken wird:

- das ganze Magazin bekommt ein einheitliches Layout
- es werden feste Sachbereiche eingeführt, die ab nun in jeder Ausgabe enthalten sind
- es soll eine Leserbriefseite eingerichtet werden, die jedoch nur dann erscheinen

kann, wenn ihr schreibt

- in jeder Ausgabe erscheint ein Comic, das dann fest zum Magazin gehört (und zum Club natürlich)

und noch einiges andere, aber das werdet ihr ja sehen, wenn ihr auf der letzten Seite angekommen seid.

Ein Punkt jedoch bereitet mir grosse Sorgen, nämlich wie ich die Seiten des Magazins füllen soll. Leider verhält es sich so, daß die eingehenden Berichte in keiner Relation zu der Seitenanzahl des Magazins stehen und das Magazin deshalb oft verspätet veröffentlicht werden konnte. Befremdend finde ich es auch, daß die größte Anzahl der Berichte aus dem Kölner Raum kommen und nicht von den Mitgliedern für die das Magazin doch eigentlich der Hauptfaktor im Club sein müßte.

Ich möchte daher noch einmal an ALLE Mitglieder appellieren : Schreibt was das Zeug hält !!! Und zwar über alles was Euch einfällt. Seien es nun Testberichte oder Listings, Leserbriefe oder Tips. Ganz gleich. Nur schreiben müsst ihr, denn sonst sieht das Magazin sehr leer aus.

Einen Punkt über den ihr schreiben könnt hätte ich schon :

Schreibt mir doch mal, wie Euch das neue Magazin gefällt und welche Anregungen ihr für die nächsten Ausgaben noch habt.

Viel Spass bei der Lektüre

Euer Markus Pohlmann
Chefredakteur

INHALTS

CLUB-Aktuell

Außerordentliche Mitgliederversammlung vom 03.03.90

6



Der neue Vorstand

7

Büttenrede vom 17.02.90

8

Aktivitäten im Club

9

Korrespondenz

10

Rund um den Club

11

CLUB-Story

Erfahrungen

12

Computer-Ja,Danke

14

Grenzen der Computerei

16

CLUB-Expertenforum

Fachausdrücke

20

Mailbox

27

Adimens

31

CLUB-Testlabor

Astroshow

32

1st Adress

33

Neodesk

34

TOS 1.4

36

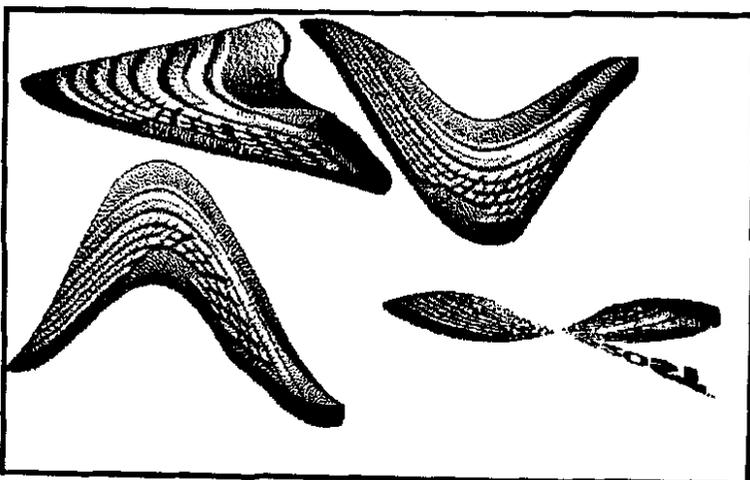
GEM, Graphic Environment Manager

TOS



Copyright © 1985,86,87,88,89
Atari Corporation
Digital Research, Inc.
All Rights Reserved

OK



VERZEICHNIS

Hermes

HERMES^{1.0}
by **COMPUTERWARE**

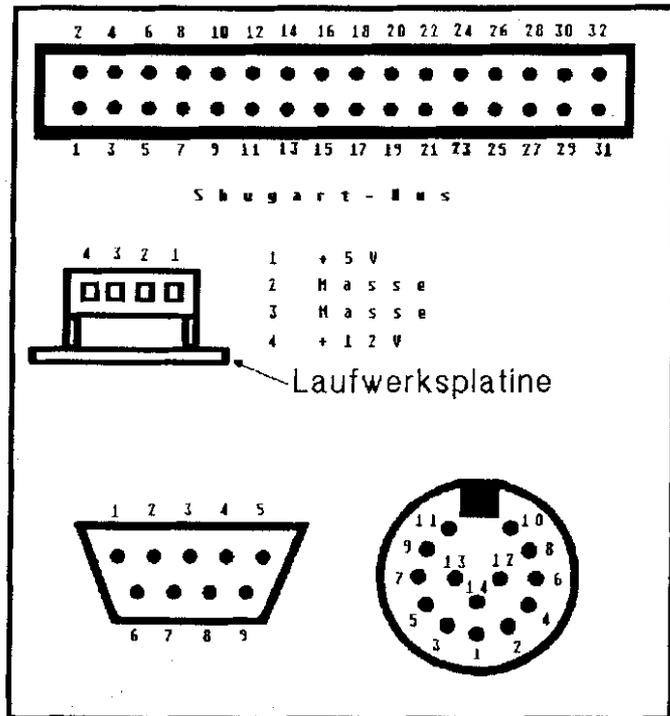
- Exit
- Pause
- Parameter sichern

Autoren: Alexander Beller und Jörg Dricker © 1989 by IMAGIC GRAFIK

38 CLUB-Hardware

Diskettenportpuffer

43



UIS II

33

LOAD GFA **Formatieren** **Ordner**

Verzeichnis: GFA EX1 EX2 EX3 EX4 *

A:*.GFA

*.GFA	?	Auswahl:
AUTO	↑	_____
_____		OK Su
_____		Abbruch A
_____		Vschieb B
_____		Kopier C
_____		Name
_____		Löschen

Diskline (XL/XE)

39

PCB-Edit

46

CLUB-PD-Test

Speed-ST

42

Themadat

42

Molekül

43

CLUB-Listings

Copylock

52

Muster

53

X 32

54

ACC

54

CLUB-Games

Kick-Off

55

D.G.D.B.

55

Rampage

56

Airball

56

Super-CAD

51

Außerordentliche Mitgliederversammlung !!!

- vom 03.03.90 -
Ein Trauerspiel

Die Mitgliederversammlung war, laut Einladung, wegen Eintragungsfehler im Vereinsregister vom Gericht angeordnet worden. Jedem Mitglied war eine Einladung zugeschickt worden. Kosten mit Porto usw. rund 250-DM, außer der Arbeit. Versammlungsraum war besorgt.

Also geht's los, die Mitglieder strömen in Scharen herbei. Von Wegen. Es waren 16 in Worten sechszehn stimmberechtigte Mitglieder anwesend.

Vom Vorstand waren nur die zwei Straberg's, also Schriftführer und 2.Vorsitzender da. Das stellvertretende Vorstandsmitglied Pohlmann und der erste Vorsitzende Bernhard Artz waren zurückgetreten, standen nicht mehr zur Verfügung. Unser Kassierer glänzte durch Abwesenheit.

Nun mußte neu gewählt werden. 3 Mann machten dann Wahlvorstand und es blieben noch dreizehn Stimmberechtigte übrig.

Also liebe Leute so geht es nun nicht, das 13 Mitglieder von 235

wichtige Beschlüsse fassen. Wer Meckern will muß Wählen. Es gehört nun mal zum Vereinsleben auch die Verwaltung. Ich habe Verständnis für unsere auswärts wohnende Mitglieder, das die nicht einige hundert Kilometer fahren. Besonders wenn in einem halben Jahr schon die zweite ausserordentliche Mitgliederversammlung stattfindet.

Im Moment läuft es eben nicht im Vorstand. Ich will hoffen das zu unserer ordentlichen Mitgliederversammlung, die laut Satzung demnächst stattfinden muss, mindesten 50% der Mitglieder kommen. Wie schon erwähnt 13 Stimmberechtigte von 235 ist schon ein Trauerspiel.

Eine andere Möglichkeit wäre eine andere Organisationsform. Nämlich mit Delegierten. Dann wählen die Mitglieder Delegierte und die wählen den Vorstand, und sehen Vorstand und Kassierer auf die Finger. So sind Parteien und Gewerkschaften organisiert. Das ist nur ein Vorschlag den ich zur Diskussion stelle. Schreibt mir mal was ihr davon haltet. Entweder

selber was tun, oder alles mit sich tun lassen.

Es müssen viele Dinge jetzt angepackt werden. Zum Beispiel unsere Satzung. Mit dieser Satzung kann man einen größeren Club kaum leiten. Wenn man es genau betrachtet, ist die Teilnahme an Computerbörsen und Messen schon nicht mehr von der Satzung gedeckt. Aber bei der Passivität der Mitglieder, siehe oben.

Wenn ihr Vorschläge habt schreibt uns, dann kann man die Vorschläge veröffentlichen und darüber diskutieren. Bitte beteiligt Euch an der Clubverwaltung und verhaltet Euch nicht so passiv. Es ist nicht schön und mir persönlich bereitet es Unbehagen, wenn 13 Mitglieder für 235 Mitglieder entscheiden müssen. Also seid so gut und tut was.

Original Kölsch:

" Sitt e su good un doot jet. "

Robert Blaszkiewicz

IMPRESSUM

Herausgeber: 1. Atari Club Colonia e.V.

Chefredakteur: Markus Pohlmann
Leitende Redakteure: Raymund Straberg, Robert Blaszkiewicz
Redaktion: Robert Blaszkiewicz (ST), Raymund Straberg (XL)

Redakteure: Alle die an diesem Magazin inhaltlich mitgearbeitet haben

Layout: Markus Pohlmann

Erscheinungsweise: vierteljährlich

Bezugspreis: DM 3,-

Manuskripteinsendungen: Mit der Einsendung von Manuskripten

gibt der Verfasser seine Zustimmung zur Veröffentlichung im Clubmagazin. Diese müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesendete Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Urheberrecht: Alle im Clubmagazin erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen, gleich welcher Art, nur mit schriftlicher Genehmigung des Vereins.

(c) 1. Atari Club Colonia e.V.

Anschriften:
Verein: 1. Atari Club Colonia e.V. c/o Raymund Straberg Alzeyerstr. 32 5000 Köln 80 Tel: 171888/172326

Neuer Vorstand im Club !

Wieder einmal hat es sich gezeigt, das ein großer Teil der Mitglieder ein gewisses Desinteresse an das Vereinsleben zeigt. Denn anders ist es leider nicht zu erklären, die sehr geringe Teilnehmerzahl der am 3.3.90 stattgefundenen Mitgliederversammlung.

Der Vorstand bedauert dieses sehr, zumal es doch um sehr wichtige Punkte ging.

Da der Bernhard Artz, der im Nov.89 nicht die erforderliche 2/3 Mehrheit der anwesenden Mitglieder bekam, seine Kandidatur nicht aufrecht erhalten hatte, mußte nun ein neuer 1.Vorsitzender gewählt werden. Kurz vor Beginn der Mitgliederversammlung erklärte auch Markus Pohlmann, das er seine Kandidatur als stellv. Vorsitzender zurück zieht. Etwas spät, aber was sollen wir da machen.

Jetzt ging es darum, einen neuen 1. Vorsitzenden, sowie einen neuen stellv. Vorsitzenden zu wählen.

Aufgrund dieser neuen Situation, wurde ein Wahlvorstand gewählt, der aus folgenden Personen bestand:

Vorsitzender: Christoph Neuß

Der Vorstand des 1.Atari Clubs Colonia e.V. bedankt sich bei allen anwesenden Mitgliedern der Versammlung für das entgegengebrachte Vertrauen.

Der komplett neue Vorstand setzt sich wie folgt zusammen:

- 1. Vorsitzender :
Jürgen Müller
- 2. Vorsitzender :
Christian Straberg
- stellv. Vorsitzender :
Klaus Riedel
- Schriftführer :
Raymund Straberg
- Kassenwart :
Arnold Aubart

Beisitzer: Markus Pohlmann
Schriftführer: Robert Blaskiewicz

Von den anwesenden 18 Mitgliedern, waren 14 stimmberechtigt.

Zum stellv. Vorsitzenden wurde Klaus Riedel vorgeschlagen, der sich auch bereit erklärte, die Kandidatur anzunehmen.

Es wurde beschlossen, bzw. abgestimmt, das eine offene Wahl erfolgen soll.

Klaus Riedel wurde mit 13 Stimmen, einer Enthaltung zum stellv.Vorsitzenden gewählt.

Nun folgte die Wahl des 1. Vorsitzenden, die sich leider etwas hinausgezögert hatte, da der Jürgen Müller noch nicht anwesend war. Es gingen einige Vorschläge ein, die aber sofort von den Kandidaten selber abgelehnt wurden.

Es wurde eine sehr hitzige Debatte, wer nun den Vorsitz übernehmen soll. Nach langem hin und her wurde der Jürgen Müller vorgeschlagen. Da der Jürgen aber noch nicht anwesend war, konnte die Wahl vorerst nicht weiter durchgeführt werden. Nun tauchte ein weiteres Problem auf. Wenn der Jürgen die

Kandidatur zum 1. Vorsitzenden annimmt, müßte die Position des Kassierers neu besetzt werden. Dieses Problem konnte sehr schnell gelöst werden, da der Arnold Aubart sich bereit erklärte, für diesen Posten zu kandidieren. Inzwischen konnten wir den Jürgen telefonisch erreichen, und er war bereit, den Posten als Kassierer abzugeben, und für den Posten als 1. Vorsitzender zu kandidieren. Einige Mitglieder mußten aus rein privaten Gründen die Versammlung vorzeitig verlassen, hinterließen aber eine schriftliche Vollmacht.

Arnold Aubart wurde einstimmig zum neuen Kassierer gewählt, und er nahm die Wahl an.

Nun folgte endlich die Wahl zum 1. Vorsitzenden dessen einziger Kandidat der Jürgen Müller war.

Jürgen Müller wurde mit 10 Stimmen, bei 3 Enthaltungen zum 1. Vorsitzenden gewählt. Auch er nahm die Wahl an.

Damit war die Tätigkeit des Wahlvorstandes beendet, und der Vorstand bedankt sich bei em Wahlvorstand für seine Tätigkeit.

Somit hat der Club wieder einen vollständigen, und vorallendingen funktionsfähigen Vorstand. Die neuen Vorstandsmitglieder werden sich im Magazin 2/90 näher den Mitgliedern vorstellen.

Dieser Vorstand bleibt bis zur Jahreshauptversammlung die im Jahre 1991 durchgeführt wird im Amt.

Wir alle können nur hoffen, daß das Sprichwort:

* Neue Besen kehren gut *
auch bei uns zutrifft.

Diesbezüglich möchte sich der Vorstand beim Jürgen für seine aufopfernde Tätigkeit

als Kassierer recht herzlich bedanken, und dem neuen Kassierer, sowie dem neuen stellv. Vorsitzenden alles Gute wünschen, und wir hoffen auf eine gute Zusammenarbeit. Wenn alle Mitglieder den Vorstand in seiner Arbeit etwas unterstützen würden, kann und wird nichts mehr schiefgehen können.

gez. Raymund Straberg
Schriftführer

Die Büttenrede

anlässlich unserer Karnevalsfeier am 17.02.90
für alle, die nicht dabei sein konnten !!!

So juut zwee Johr is dat jetz her,
et wor och su üm Fasteleer.

Do troofen sich 2 Mann, or 3-
stimm net, e Frau wor och dabei.

Un die senn schuld an he demm Laade,
den mer jetz all han uszubaade.

Jedankenlos ne Club jejründet,
die hann sich wohl mem Kohl verbündet ?

Doch wer hätt domohls dran jedach,
dat dä Club su Furore macht ?

Dat liegt züm Deil an den paar Jecke,
die sich im Club nit nur verstecke.

Die in der Freizig he maloche,
ihr brucht se jetz nit he ze sooche.

Ich stell se üch jleich eh noch vür-
dä mit der Plaat do, neven dir

dä soll de janze Schreivkrom mache,
doch dä mät einfach alle Sache.

Dä steck sing Naas in alles rinn,
dat möt eijentlich dä Pinoccio sin.

Doch ohne denn, dat sag ich üch,
wä dä Verein schon längs verdrüggt.

Dann unsre jecke Kassenwaat,
dä leider nit all dat jemat .
wuvon hä schon zig langem schwad.
Doch all dat wat he schon jemat,

ihr Mädcher he un Junge,
dat is ihm wirklich jut jelunge.

Un wer kennt nit de Mr. Viruskiller ?
dä Typ an sich-ne einzije Thriller.
Mit dem is eijentlich immer jet loss,
dorum is hä och unsre Boss.

Vorsitzender wör zwar korrek,
nit weil dä sich vor der Dür versteck.

doch mer han ja noch paar mih von denne,
ich will he keine Name nenne.

Zum Beispill unsere Christian,
dä nit nur Fussball spille kann.

Dä is och sonst echt jut dabei,
drum is dä och de Nummer 2.

Dann dä, dä immer mih als do is,
den ich noch nirjens han vermiss.

och wenn dä wor nur einmol do,
dat wor als wenn dat zweimol wor.

Nit nur weil dä "suu" jut dobei,
nä dä maloch ja och für zwei.

Un do bei uns am Infostand,
da mät dat Anne allerhand.

Dat schwad die Lück su jeck un doll,
dat die jleich Mitjlied were woll'.

Un unsre Baier, nit us dem Land,
hät he im Club ne schwere Stand.

Hät für sing Drucker keine Färf,
jeht jedem zimlich op de Nerv.

Doch eines weiss ich, ohne dä,
wör de XL schon längs passe.

Un all die die ich jetz verjesse,
die bruche mich nit ufzefresse.

die möte eher jücklich strahle,
dat mir dozu nix einjefalle.

Un dä letze vun dä Jecke,
dä tut sich jetz janz schnell verstecke.

Aktivitäten im und vom Club!

präsentiert vom Raymund

Unser Club auf der ATARI - MESSE in Düsseldorf

(Raymund) melden, und auch gleichzeitig mitteilen, an welchen Tagen (Freitag, Samstag oder Sonntag) er mitarbeiten kann.

Da wir dort auf der Messe auch PD-Disketten unserer beiden Bibliotheken (ST und XL) verkaufen möchten, sollten diese sich auch bereit erklären, ab April 90 diese im Voraus zu kopieren.

Über die einzelnen Modalitäten wird noch mit den teilnehmenden Mitarbeitern gesprochen werden.

Unser Club wird dort mit beiden ATARI Systemen, also mit dem guten alten XL und dem ST vertreten sein.

Sommerfest
1990

Auch in diesem Jahr wollen wir wieder unser beliebtes Grillfest starten, aber unter einem anderen Namen.

Da in diesem Jahre wieder die Schulferien relativ früh sind, haben wir uns entschlossen, dieses Fest schon im Wonnemonat Mai zu veranstalten.

Nähere Informationen, sowie ein Anmeldeformular findet ihr am Schluß dieses Magazines.

Rückblick :

Die am 17. Februar 1990 stattgefundene Karnevalsparty war ein voller Erfolg.

Es war gute Stimmung vorhanden, solange wenigstens, bis das Bier alle war.

Für Stimmung sorgten: Jürgen mit seiner Musik

Markus mit seinen guten Büttreden und alle Anwesenden.

Einen besonderen Dank gilt dem Festkomitee, die dieses Fest organisiert hatten..

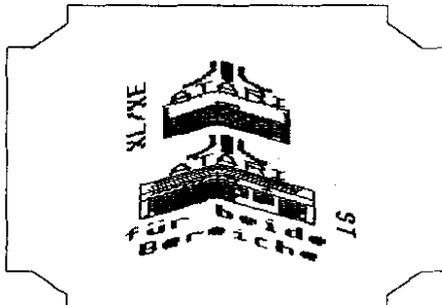
ATARI - MESSE
in
Düsseldorf
vom
24. - 26. August 1990

Der Vorstand hat im Jahre 1989 beschlossen, das unser Club sich zu der ATARI MESSE 90 anmeldet. Die Anmeldung liegt bereits bei der ra.ATARI in Raunheim vor. Die Bestätigung fehlt uns leider noch.

Um dort unseren Club gut repräsentieren zu können, benötigen wir einige freiwillige Mitarbeiter aus dem Club. Die sollten wenn es möglich ist, aus dem Kölner Raum kommen, da wir einiges noch mündlich besprechen müssen.

Die Vorbereitungen für diese Messe beginnen bei uns ab dem 1. April 1990.

Wer also Interesse hat, den Club auf der Messe zu vertreten sollte sich bis zum 15. April 1990 beim Club



Wir würden uns auch sehr freuen, wenn sich einige aus dem XL/XE Lager melden würden, denn gerade dort kann man zeigen, das der 8 - Bit-Bereich doch noch nicht am aussterben ist.

Helft also mit, den Club auf der einzigen ATARI Messe in Deutschland zu repräsentieren.

Es können nur schriftliche Anmeldungen entgegen genommen werden.

Ein Brief vom Ministerrat der DDR an den 1. Atari Club Colonia e.V. - auszugsweise veröffentlicht. -

MINISTERRAT
DER DEUTSCHEN DEMOKRATISCHEN REPUBLIK
MINISTERIUM FÜR MASCHINENBAU
Abteilung Technologie

Atari Club Colonia e. V.,
c/o
Vorstand
Herrn
Raymund Straßberg

235 5583

Alzeyerstraße 32

1. Dez. 90

5000 Köln 31

Jrnl.-Nr. /90

Wester Herr Straßberg!

Durch den Ministerpräsidenten der DDR, Herrn Dr. Modrow, wurde mir Ihr Schreiben vom 27. 12. 1989 zur Bearbeitung übergeben.

Ich befürworte eine Zusammenarbeit bzw. den Erfahrungsaustausch zwischen den ATAR I-Nutzern beider deutscher Staaten und hoffe, mit den nachfolgenden Informationen zu den in Ihrem Schreiben angeführten Fragen dazu beizutragen.

1. Versenden von Datenträgern (Disketten)

In Übereinstimmung mit

- der 35. Durchführungsbestimmung zum Zollgesetz - Änderung des Verfahrens für die Ein- und Ausfuhr von Gegenständen im grenzüberschreitenden Reiseverkehr vom 12. 12. 1989, sowie
- der 6. Änderung der Bekanntmachung über im grenzüberschreitenden Geschenkpaket und -päckchenverkehr auf dem Postwege geltende Verbote und Beschränkungen vom 12. 12. 1989,

veröffentlicht im Gesetzblatt der DDR, Teil I, Nr. 25, vom 22. 12. 1989, ist die Einfuhr/Ausfuhr sowie das Versenden von "visuell nicht lesbaren Ton-, Daten- und Informationsträgern" ab 1. 1. 1990 gestattet.

2. Veranstaltung einer Computerbörse in Berlin, Hauptstadt der DDR

Zur Klärung aller rechtlichen und technisch-organisatorischen Fragen für die Veranstaltung einer privaten Computerbörse in Berlin, bitte ich Sie, sich ebenfalls an die o. g. Kontaktadresse zu wenden.
Herrn Gellermann habe ich eine Kopie Ihres Schreibens zur Information übergeben.

Mit freundlichen Grüßen

K. D. P. e. V.
Leiter

Rund um den Club !

Ein Bericht vom Raymund

Neuer Beitrag ab dem 1.1.1990

bis zum 18.Lebensjahr:

mtl.DM. 4,50 ohne Clubmagazin

mtl.DM. 5,50 mit Clubmagazin

ab dem 18.Lebensjahr:

mtl.DM. 5,50 ohne Clubmagazin

mtl.DM. 6,50 mit Clubmagazin

Diese Beitragserhöhung stand in der letzten Ausgabe 4/89 und wurde auf der letzten Mitgliederversammlung im November 89 beschlossen.

Alle die im Jahre 89 schon den Beitrag für das Jahr 90 überwiesen haben, möchten wir bitten, den Differenzbetrag von DM. 1,00 mtl. auf das Clubkonto mit dem Vermerk * Nachzahlung 90 * zu überweisen. Wir bedanken uns im Voraus.

Ferner wurde im Vorstand beschlossen, das alle Mitglieder, die mit mehr als 3 Monatsbeiträgen im Rückstand sind, eine Erinnerung mit einer Zahlungsfrist zugeschickt wird. Sollte trotzdem keine Zahlung bis zum festgesetzten Termin erfolgen, tritt ohne vorherige Ankündigung der Ausschluß aus dem Club ein. Dieses

befreit dem Mitglied nicht, von der Zahlung des rückständigen Beitrages.

Berichtigung zum Magazin 4/89:

Dort habe ich angekündigt, das die XL/XE Freunde, die Grafiken erstellt haben möchten, sich mit dem Club WIGECO in Walkenried in Verbindung setzen sollen. Das ist nicht ganz richtig.

Wer also Grafiken erstellen möchte kann sich Rat und Hilfe bei diesem Club holen. Allerdings muß bei einer Nachfrage das Rückporto beigelegt werden.

Die Grafik sollte man dann schon selber erstellen.

Rubrik: KONTAKTE :

Wegen geringes Interesse wird diese Rubrik vorerst nicht mehr erscheinen.

Gebr.Soft- und Hardware:

Wer solche verkaufen oder verschenken möchte, sollte sich diesbezüglich mit dem Club in Verbindung setzen. Der Verkäufer hat die Möglichkeit, diese kostenlos im Clubmagazin zu veröffentlichen. Ferner gehen beim Club sehr viele Nachfragen, vorallendingen nach gebrauchten Computern in beiden Bereichen ein. Sehr starke Nachfrage kommt aus der DDR nach Foppys 1050 sowie nach ST - Geräten.

Börse in Leverkusen

Am 29. April 1990

findet unsere 2. eigene Computerbörse in Leverkusen statt

Wer von den Mitgliedern aktiv daran teilnehmen möchte, sollte sich bis zum 20.04.90 mit dem Club in Verbindung setzen..

Freizeit Palast

Leverkusen

Fr.Ebert Platz 9

5090 Leverkusen 1

ERFAHRUNGEN

mit Firmen aus der Computerbranche

Von Einer, die auszog, um ein Textverarbeitungsprogramm zu kaufen

Bei uns ist der Kunde König !!!

(solange er königlich einkauft !!!)

Es handelt sich hier um eine reale Begebenheit, wobei manche Gespräche nicht wortwörtlich, aber doch sinngemäß stattgefunden haben. Zu meiner Person: Ich studiere VWL im 7. Semester, beziehe BaFÖG und habe mir letztes Jahr einen Atari 1040 und vor einem halben Jahr einen Star LC24-10-Drucker gekauft. Nach längerem Überlegen bin ich fest und unwiderprüflich entschlossen, ein preiswertes Textverarbeitungssystem zu erwerben.

Eines trüben Tages steuere ich das Haus "Büromaschinen Braun, Köln 1" an und wende mich an die Dame an der Information mit dem Spruch: "Guten Tag. Ich besitze einen Atari 1040 und benötige jetzt ein Textverarbeitungsprogramm." Ich werde an einen Herrn Böhm im hinteren Teil des Etablissements verwiesen. Obwohl jetzt informiert, komme ich nur bis zum Tisch auf der anderen Seite des Verkaufsraumes. Dem dort sitzenden Herrn muß ich mein Sprüchlein wiederholen. Erneut erfahre ich, daß ich mich an Herrn Böhm am letzten Schreibtisch wenden soll. Er sei der Fachmann. Unentmutigt steuere ich direkt den überladenen Tisch des unumstrittenen Spezialisten an. Noch einmal spule ich mein Sprüchlein ab. Sarkastisch-mitleidvoll höre ich darauf Herrn Böhm: "Einen Atari haben Sie, neien so etwas!" Unbeeindruckt entgegne ich: "Ich brauche ein Textverarbeitungsprogramm für wissenschaftliche Arbeiten, besonders

wichtig sind mir daher frei wählbare Zeilenabstände und eine gute Fußnotenverwaltung." Der Fachmann schreitet an den Glasschrank und will mir Signum 2! aushändigen. Das möchte ich jedoch nicht, sondern bitte darum, mir doch einige Textverarbeitungssysteme im Vergleich zu zeigen. Um Himmels Willen, was verlange ich denn da?! Das sei nun mal generell nicht möglich, außerdem sei gar kein Rechner frei. Da ich Signum und Wordplus bereits kenne, betone ich mein Interesse an dem neuen Programm von Applications Systems "Script". Zum Verkauf bereit fischt er es mir aus der Vitrine. Als ich Herrn Böhm nun bitte, mir wenigstens die Bedienungsanleitung zum Beurteilen der Tauglichkeit für meine Zwecke zu überlassen, huscht erneut ein mitleidvolles Grinsen über sein Gesicht, und er weist mir einen abseits stehenden Stuhl zu. Während ich versuche, mir einen Überblick zu verschaffen, telefoniert Herr Böhm mit einem Bekannten, spricht mit ihm über Persönliches, das vergangene Wochenende und seine Erfolge als "Goal-Getter". Währenddessen füllt sich der Verkaufsraum mit wartenden Kunden. Nach Beendigung seines Telefonats erklärt Herr Böhm einem potentiellen Laserdrucker-Käufer, daß Computerarbeitsstunden ca. 300 DM kosten. Zwar sei er natürlich gern zu einer terminierten Vorführung bereit, aber erst dann, wenn der Kunde bei ihm einen Laserdrucker (für etwa 3.000 DM) gekauft habe. Vorher sei dies

unmöglich ... - Nach einiger Zeit eröffne ich Herrn Böhm, daß ich das Textverarbeitungsprogramm zwar gerne kaufen möchte, aber Bedenken wegen meines Druckers hätte (Script weist auf eventuelle Probleme mit Star LC24-10 hind). Herr Böhm versichert lapidar, diese Probleme hätte ich mit Signum 2! auch. Ich gebe mich geschlagen und bin bereit, Script wegen des sonstigen guten Eindrucks (der Anleitung nach) zu erwerben. Zunächst findet jedoch Herr Böhm keine Programmdiskette mehr, die ausgepackte Bedienungsanleitung habe ich ja schon in den Händen. Nach einiger Sucherei taucht plötzlich eine unverpackte Script-Diskette auf, die Herr Böhm fachmännisch in meine Anleitung einlegt. - Das Gespräch endet damit, daß Herr Böhm mir Script + Bedienungsanleitung kulanterweise für 188,- statt für 198,- DM überläßt (unverpackt selbstverständlich), mir aufmunternd zulächelt und diesen knapp 5 %-Bonus damit begründet, daß ich mir die Textverarbeitung mit Script ja schon "selbst beigebracht" habe. Artig bedanke ich mich und kaufe noch ein Computerbuch. Selbstbedienung ist in - und bedient bin ich. Noch heute wundere ich mich gründlich (und zwar über mich). Tja, manchmal halte ich mich auch für ziemlich "blöd", aber trotzdem glaube ich, daß dies keine Einzelerfahrung ist.

A.Hauke

Weitere Erfahrungen

Meine Erfahrung mit G-Copy von der Firma G-Data! Auf der ATARI-Messe 1988 in Düsseldorf kaufte ich mir am G-data Messestand das Kopierprogramm G-Copy. Weil die Firma inseriert hatte, G-Copy neu läuft jetzt auch in Farbe und am Messestand ein Plakat mit ähnlichem Text hing, habe ich mir das Programm gekauft. Beim Kauf habe ich nochmal nach der Auflösung gefragt und es wurde mir Farbtauglichkeit bestätigt. Als ich zu Hause das Programm ausprobieren will, erscheint als erstes die Box: "Läuft nur in Mono-Chrom, Farbversion erscheint in ca. 3 Wochen." Nach dem ich mich von meiner Verblüffung erholt hatte, dachte ich versuchs mal mit dem Gfa-Monochrom-Konverter. Das Bedienfeld erschien und eine Box "Warum versuchen Sie es nicht mit dem Original-Programm! OK" Nach dem ich die Box weg geklickt hatte konnte ich zwar in dem Bedienfeld ein-

stellen, aber sonst tat sich nichts. Also zurückgeschickt an G-Data. Nach 3-4 Wochen erhalte ich meine Diskette zurück mit einem handgeschriebenen Zettel: "Farbversion noch nicht fertig. Sie erhalten dann kostenlos ein Update zugeschickt!" Darauf warte ich heute noch. Ich habe das Programm dann bei einem Clubmitglied auf einem S/W-Monitor probiert, damit lief es. Aber die Box "Warum versuchen sie es nicht mit dem Original-Programm" erschien auch dort. Das empfand ich derart ärgerlich, die Unterstellung das Programm wäre geklaut, das ich das Programm kurzehand verschenkt und die Firma G-data auf alle Zeiten vergessen habe. Robert Blaszkiewicz

Anmerkung der Redaktion:

Wenn auch Ihr ähnliche Erfahrungen mit Händlern aus der Computerbranche gemacht habt, schreibt es uns doch bitte.

Da hier vieles über Versand abläuft interessieren uns natürlich auch Erfahrungsberichte aus anderen Regionen als Köln.

Berichte wie folgenden, könnt Ihr Euch allerdings sparen:

"Ich habe mir im Supermarkt einen Kugelschreiber zum Beschriften der Disketten gekauft und der hat nach 2 Tagen schon nicht mehr geschrieben!!!"

TOMMY SOFTWARE

Pressediens

Pressemitteilung 10/2.89.2 – Freigabe: 23.10.89 – gültig ab: 23.10.89

Diskettenbeschleuniger jetzt als PD

In seiner PD-Deluxe-Serie veröffentlicht das Berliner Softwarehaus TommySoftware einen Diskettenbeschleuniger für alle Atari-ST-Computer. Der Beschleuniger arbeitet nach dem Cache-Prinzip und läuft auch mit der Harddisk.

TommySoftware liefert PDD 3 auf Diskette

für 20,- DM zuzügl. 7,- DM für Porto und Verpackung.

Bezugsquelle:

TommySoftware
Selchower Str. 32
D-1000 Berlin 44

Tel. 0 30/ 62 14 06 - 3

FAX: 0 30/ 62 14 06 - 4

COMPUTER - JA, DANKE !

oder

Warum ich mir einen Computer gekauft habe

" Was willst Du mit einem Computer ?"- so oder ähnlich waren die Reaktionen im Bekanntenkreis, als ich mir vor circa einem Jahr den ATARI ST anschaffte.

Zugegeben - erst war es wohl mehr oder weniger eine Marotte von mir, und sicherlich trug die Tatsache, daß rings um mich sowas wie ein Computerfieber aus gebrochen war, das Übrige dazu bei.

Computer waren in, man konnte hinkommen, wo man wollte, fast jeder Zweite hatte so eine Kiste zu Hause stehen. Die Einen begnügten sich bescheiden mit einem C 64 und wurden nur milde belächelt, die anderen nannten stolz einen AMIGA oder ATARI plus Festplatte ihr eigen. Wieder andere "protzten" mit einem PC der Spitzenklasse, welcher allerdings hauptsächlich beruflich genutzt wurde.

Die Gründe, weshalb ich mich für den ATARI ST entschieden habe, waren ganz simpler Art: Ich wußte das der Atari weitaus leistungsfähiger als der C64 ist. Außerdem war mir bekannt, daß der ATARI der ideale Partner in Sachen MIDI sein würde, und das kommt mir als Hobbymusikerin sehr gelegen. Und was sollte ich mit einem PC ? DER war mir viel zu "bürokratisch"... Tja, und letztlich gibt es in meinem Freundeskreis weitaus mehr ATARIANER als Commodore - Fans. Was das bedeutet dürfte wohl jedem klar sein, wenn man an das Stichwort "Handel und Wandel" denkt.

So war der Anfang schnell getan, und das Schicksal nahm seinen Lauf. Es folgten die ersten beschei-

denen Versuche laut Bedienungshandbuch. Fachzeitschriften und Bücher mußten her (Man will ja schließlich informiert sein), und man traf sich fortan auch bei mir rund um den heimischen Computer und vertrieb sich die Freizeit mit Spielen wie Billard, Minigolf, Baller und Konsorten.

Ich stellte bald fest, daß die Computerei so etwas wie das berühmte Faß ohne Boden an sich hat. Die Computerabteilungen der Warenhäuser üben geradezu eine magische Anziehungskraft auf mich aus. Auch wenn der PD-Markt zwar günstig ist, so ist das Angebot umso verlockender und vielversprechend. So ertappt man sich laufend dabei, nach neuen interessanten Programmen zu suchen, und dementsprechend werden Bestellscheine ausgefüllt. Ein erstklassiger Drucker wäre nicht zu verachten und ein Farbmonitor wäre auch nicht schlecht, dann brauchte man den Fernseher nicht mehr zu bemühen, von einer Festplatte ganz zu schweigen...

Mittlerweile besitze ich circa 80 Disketten mit allen möglichen und unmöglichen Programmen aus den verschiedensten Bereichen. Die Zeiten, in denen ich glaubte, langsam monitorförmige Augen zu bekommen, sind seltener geworden, aber dafür geht es auf dem MIDI-Sektor voran.

Was mir am ATARI nicht gut gefällt, ist seine recht schwammige Tastatur ohne richtigen Druckpunkt, für jemanden, der viel schreibt, ein lästiges Übel, aber es soll ja Aus-tauschtastaturen geben... nun denn!

In den ATARI-Club bin ich eingetreten, weil ich mir von der Mitgliedschaft eine Menge an Information, Hilfestellung und Erfahrungsaustausch verspreche. Das Clubmagazin ist zwar seitenmäßig recht umfangreich, jedoch meiner Ansicht leider auch etwas unübersichtlich und könnte vom Layout sicher idealer gestaltet werden. Ich denke, die neue Redaktion ist da sicherlich steigerungsfähig und das Magazin bekommt nach und nach ein schöneres Outfit.

Gewundert habe ich mich über die Tatsache, daß nur ein verschwindend kleiner Teil der Mitglieder bereit ist, für das Magazin zu schreiben. Die Leute, die eh schon permanent für den Club tätig sind und deren Freizeit sehr eingeschränkt ist, sind natürlich überfordert, wenn die Gestaltung des Magazins weiterhin an einer Handvoll Personen hängen bleibt. Erstaunt hat mich auch, daß die Resonanz auf Fragebögen, Programmierwettbewerbe und Briefkontaktwünsche zu spärlich ist. Vielleicht kann mein Artikel dazu beitragen, daß sich auch andere Mitglieder besonders Computerneulinge angesprochen fühlen, für die Clubzeitung zu schreiben. Ich glaube, niemand erwartet ausgefeilte Fachberichte von einem Anfänger. Ein Artikel der in Richtung Unterhaltung oder Leserbrief geht, ist doch schließlich auch 'ne gute Sache, oder nicht.

Monika Jeromin

Funktionsumfang MegaPaint 2.30

Zusätzlich zu den Funktionen von MegaPaint 2.20 bietet diese Version folgende Möglichkeiten:

Zeichenfunktionen/Objekte

- n-Ecke bei der Eingabe drehbar
- Verbesserte Kreis- und Ellipsenroutinen
- Ursprung beliebig positionierbar

Blockoperationen

- Lasso-Funktion jetzt mit Autoscan
- Puffer zentriert ins Bild einsetzen
- Nachbearbeitungsfunktionen für gescannte Vorlagen

Schrift

- Zeichen einlesen wahlweise mit automatischer Größenerkennung

Bild

- Bild zentrieren

Fremdformate

- PCX-Format laden und speichern

Funktionsumfang MegaPaint Professional 2.30

Zusätzlich zu den Funktionen von MegaPaint 2.30 bietet diese Version folgende Möglichkeiten:

1. Vektorteil

Zeichenfunktionen

- Alle Zeichenfunktionen der Version 2.30 vektororientiert
- Outline-Funktion für komplexe Objekte: Umriß ist als beliebige Kombination von Bézierkurven und Linien darstellbar. Besonders zum Nachziehen gescannter Vorlagen geeignet. Auch nachträglich beliebig änderbar
- Hilfspunkte als Konstruktionshilfe (Schnittpunkte, Lote, Körnen usw.)
- Runden von Ecken

Schrift

- Zeileneditor mit vektororientierter Schrift
- Normschrift DIN 6776 in Entwurfs- und Endqualität wird in mehreren Größen mitgeliefert (beliebig weiterskalierbar)

Symbolbibliothek

- Skalieren einer kompletten Symboldatei
- Symbol-Info zum Editieren der Symbol-Attribute

Bild

- Einblenden von Rasterbildern in den Vektorteil
- Eingabegenauigkeit 0,01 mm / 0,0004 Zoll / 0,25 Pixel
- interne Rechengenauigkeit 0,000015 Pixel

Sonstiges

- Fangen von Punkten
- Zoom von 3 bis zu 400 % in beliebigen Schritten sowie als Ausschnitt, ganze Seite, Originalgröße und Standardgröße

Der Grafik-Prof.

MegaPaint II

- Verbessertes GEM-Image-Format
- Import und Export des Puffers als GEM-Image-Datei
- Diskette formatieren

Drucker und Scanner

- Größeres Blattformat für SLM 804 (2336 x 3386 Punkte)
- Komplett überarbeitete Druckerroutinen, bis zu 70 % schneller
- Erweiterter Druckertreiber für bis zu 4 Drucker quasi gleichzeitig
- Scannen direkt ins Bild (kein Puffer mehr nötig)

Sonstiges

- Umleiten der Minilupe auf jede Bildebene
- Arbeitsfenster bewegen mit den Cursortasten
- Kurzzeitiges Deaktivieren des magnetischen Rasters mit der SHIFT-Taste
- Getrennte Tastaturliste für Deutschland, England, Schweden

Zubehör

- Vektormodul lieferbar (damit ist MegaPaint 2.30 funktionsgleich mit MegaPaint Professional 2.30)

Bemaßungsfunktionen

- Gleicher Funktionsumfang wie Version 2.30

Zeichenparameter

- Gleicher Funktionsumfang wie Version 2.30

Objektoperationen

- Einzel selektieren/deselektieren
- Bereich selektieren
- Alles selektieren/deselektieren
- Gruppenbildung
- Objekt-Info zum Editieren der Objekt-Attribute
- Löschen
- Kopieren, Bewegen, Skalieren, Drehen (Zahlenwert oder stufenlos per Maus)
- Spiegeln, Zentrieren
- Gesteuertes Einsetzen in die Rasterebene

- Ausführliche Help-Funktion
- Pop-up-Menü, unabhängig vom Pop-up-Menü des Rasterteils
- Getrennte Einstellungen für Vektorteil speicher- und ladbar

2. Bürofunktionen

Serienbriefdruck

- Einlesen von beliebigen ASCII-Dateien (z. B. ADIMENS, DBASE, LOTUS 1-2-3)
- Ausgabe in höchster Qualität auf allen Druckern
- Automatischer Seriendruck oder Einzelexemplare
- Bis zu 90 Textfelder auf einer Seite
- Jede Schrift verwendbar
- Sämtliche Einstellungen speicher- und ladbar

Formularverwaltung

- Editieren von beliebigen Formularen
- Einfache Eingabe des Formulartextes direkt ins Bild
- Ausgabe in höchster Qualität auf allen Druckern
- Bis zu 160 Eingabefelder auf einer Seite
- Jede Schrift verwendbar
- Sämtliche Einstellungen speicher- und ladbar

Datenblatt Nr. 1 Seite 2

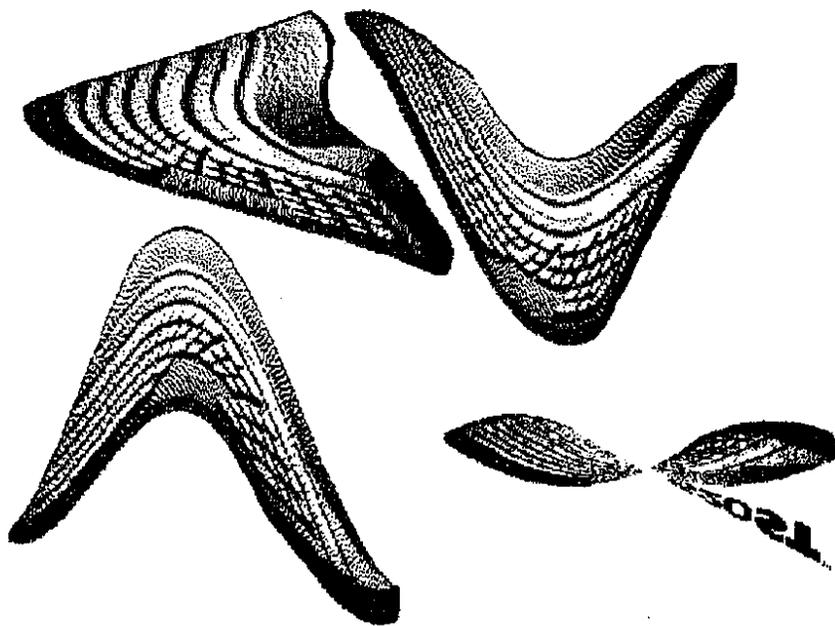
Grenzen der Computerei

Fall 1: "Vergleichende Informatik"

Nachdem die vergleichende Informatik sich aus kleinsten Anfängen in den Jahren des zweiten Weltkrieges - ich will hier nur an die Entwicklung der Elektronengehirne in Amerika und an Konrad Zuse in Deutschland erinnern - zu dem bedeutendsten, zukunftsreichsten und überdies noch populärsten Forschungszweig der postmodernen Naturwissenschaften entwickelt hat, aber kaum jemand die Rolle der vergleichenden Informatik für die Er-

gleichenden Informatik ist in seiner eigentlichen Funktion der vergleichenden Informatik selbstverständlich unklar, dafür sind die Kollegen der althergebrachten abgewandten Mathematik zuständig. Bei unbedarften Zeitgenossen mag durch die Fülle der Handlungsweisen des Computers und dessen Fähigkeiten der Eindruck entstehen, ein Computer habe einem gewissen würdigen Herren sechs Tage (oder sieben, mit Videospiele?) lang als Grundlage aller Ideen gedient; diese Vorstellung ist aber insofern zu relativieren, daß ein Computer selbstverständlich ein menschgeschaffenes Wesen ist

sen der Naturwissenschaften, welches das gesamte Spektrum aller Effekte modellieren kann. Hier kommt es natürlich oft zu leidigen Auseinandersetzungen mit gesellschaftsfeindlichen Kräften, die tatsächlich erwägen, ob es Grenzen des Computers (und damit der Welt) gibt, und dies sogar, wie lächerlich, beweisen wollen - Nun, alle überzeugten Anhänger der vergleichenden Informatik wissen ja, was mit solchen Kreaturen geschieht und geschehen ist. Doch der eigentlich transfermögliche Teilbereich der vergleichenden Informatik ist die Programmierung. Unter Programmierung kann dabei eine Tätigkeit verstanden werden, die von der Fakultät, in die der Begriff transferiert werden soll, so definiert werden muß, daß sie den gegebenen wissenschaftlichen Arbeitsweisen dieser Fakultät entspricht. So kann man von Programmusik, programmiertem Unterricht, Instinktprogramm, Reflexprogramm und Pateiprogramm sprechen. Doch der Begriff Programmierung ist nicht der einzige transferierbare der vergleichenden Informatik. So kann man die Neologismen Diskette (Zellkern), kompatibler Reiz (uneigentlicher Reiz), und Speicher oder Prozessor (Gehirn) als gelungene Wortschöpfungen der Biologie, sogar im Rahmen einer Onomatopoesie, ansehen. Hier leistet die vergleichende Informatik als Kern der Wissenschaften wirklich Erstaunliches und birgt noch große Ressourcen in sich. Natürlich ist die vergleichende Informatik so komplex, daß eine Zusammenfassung nicht möglich wäre. Ich hoffe aber, einen kleinen Eindruck gewährt zu haben und würde mich über die Mitteilung etwaiger neuer Anwendungsgebiete der vgl. Inf. sehr freuen. Besonders erfreulich ist an dieser Stelle auch die Einkehr der vergleichenden Informatik in die Alltagssprache, was endlich die Infor-



kenntnistheorie aller Fakultäten, auch der geisteswissenschaftlichen und künstlerischen, in seiner ganzen Tragweite vollständig eruiert hat, soll an dieser Stelle die vergleichende Informatik kurz umrissen werden. Grundlegendes Merkmal eines Fachgespräches in vergleichender Informatik ist der Begriffskomplex Computer. Dieser schillernde, von von-Neumann bis zu neuronalem Kollaps reichende Hauptgegenstand der ver-

und damit in dieser Funktion mit hoher Wahrscheinlichkeit nach ausfällt. Interessantestes Element der vergleichenden Informatik ist sicherlich der geradezu ontische Determinismus, der sich in jeder Handlung des Wesens Computer verbirgt: Wie schon Einstein, Heisenberg und Mach herausgefunden haben, ist dieser Determinismus geradezu das, was die Welt im Innersten zusammenhält. Ein Computer ist damit praktisch das Urwe-

matik als Populärwissenschaft durch Wegfallen von Begriffsmangel aufblühen läßt, wodurch eine positive Entwicklung eingeleitet wird.

Fall 2: "Danke für diskrete Distanz!"

Tatzeit: 13.56 04.01.1990

Tatort: Ver distr. 85, München 60

Ursache: Faulheit

Tatbestand: Der bejockte junge Mann betritt die Geschäftsstelle der hier nicht näher zu nennenden Bank - langsam, aber zielbewußt stockt er schon im Eingangsbereich in Anblick der Türmassen, die sich ihm entgegenstellen. Er drängt daraufhin an einem Kunden, der ratlos den Bankomaten im Windfangbereich bzw. den durch diesen flimmernd angezeigten Kontostand anstarrt, vorbei, nimmt die letzte Hürde (Tür) - und stockt abermals, diesmal aber grundlegender. Was sich ihm auftut ist grauenvoll. Auf grauem Flor in grauem Großraums vereinzelte anthrazitfarbene Büroelemente angeordnet, darauf graue Bildschirme, graue Tastaturen und graues (oder weißes?) Papier. Nicht näher erkennbare, meist graue, Personen stehen starr im Raume, sich zugewandt und gehen einer beim ferneren Hinblicken nicht eindeutig erkennbaren Tätigkeit nach. Der obengenannte junge Mann wendet daraufhin sein Blickfeld, um ein Äquivalent zu einer Zahlstelle zu finden (erkennbar an einigen typischen Merkmalen), sein Auge kann aber im Bereich der Graustufen nicht annähernd so viel leisten, wie zur Orientierung in dieser Geschäftsstelle der Zukunft nötig wäre. So wendet er sich, um einen gewissen Unsicherheitsfaktor nicht erkennen zu lassen, an das

nächstliegende Büroelement, um das sich bilateral Personen gruppiert haben, was, wie er weiß, Kennzeichen für Beratungsschalter einer Bank sind. Nachdem er sich ordnungsgemäß an das Büroelement angeordnet hat, fällt ihm das grauenvollste Merkmal dieses dem Gott der Technik geweihten Ortes ins augenscheinlich angesichts der mannigfaltigen Graustufen schmerzende, gequälte Auge: Die Werbestrategie dieses Geldinstituts, welche dem Kunden grau in grau, im Vordergrund ein Werbegirl im Jugendzeitalter, den Spruch zumutet: "Danke für diskrete Distanz". Diese fast onomatopoetische Anordnung von fremdwörtigen Anaphern ist im Stil sicherlich des sich in Bewegung befindlichen Werbegirls doch in prägnanter Weise die innige Freude desselben darüber aus, daß diese Bank völlig anonym und unpersönlich auf ihre Kosten High-Tech-Geschäftsstellen einrichtet, die bereits kompatibel zu dem zukünftigen AGBSARB-System sind (AGBSARB wird das einprägsame Kürzel sein für den Automatischen Geschäftsstellen Betriebs Service Auf Roboter Basis). Der bejockte Mann kann nach dieser Hiobsbotschaft der abend-

ländischen Gesellschaft (Vergleiche stellen wir hier nicht an!) etwas tranciert seinen Gebührensbescheid über 16,30 einem überraschenderweise echten Girl, ebenfalls im Jugendzeitalter, überreichen - und das Wunder geschieht: sechzehnmarkdreißig in harter Deutschmark wechseln nach einigen hundert Tastendrückerseiten der Kundenberaterin und dem Aushändigen weniger Formulare den Besitzer, ohne daß weitere Programmierkurse seitens des Kunden sich als erforderlich erwiesen hätten. Sogar Restgeld (ja, das Wort existiert noch) wird ausgegeben. Der daraufhin wiederum schockierte junge Mann wendet sich nach einiger Bedenkzeit (vielleicht erhält er doch noch seine Kundendiskette) und beschleunigt seinen Schritt, vom Bewußtsein des Verlassens dieser Geschäftsstelle erfüllt, in Richtung des Türkomplexes, wobei er das schmückende Uhrterminal in LCD-Technik erblickt, welches ihm sagt, daß darauf wahrscheinlich die aktuelle Tageszeit und das Datum zu erfahren wären, wenn er nicht von digitalen Informationen während dieses Geschäftsstellenbesuches einen gewissen Sättigungsgrad erfahren hätte. Erleichtert und abgekämpft tritt er auf die Straße.



Vorbemerkung des Autors

Was, lieber Leser (um einmal profan zu beginnen), wollen uns vorangegangene Produkte textueller Arbeit sagen?

Fall 1 läßt sich reduzieren auf eine Kritik an der Gewohnheit gewordenen Übernahme technischer oder computerspezifischer Begriffe auf Gebiete (etwa die Biologie), wo eine solche Begrifflichkeit durch ihre fahrlässige Verwendung ein verzerrtes Verständnis der Zusammenhänge und Gegenbenheiten er-

zeugt. Soll sagen, daß die Anschauung etwa des Gehirns als "Rechenzentrale" o.ä. zwar irgendwo stimmt, sie aber den Menschen gleichsam einem Computer, einer Maschine, gleichstellt. Dies aber ist nur eine verdeckte Form von schlichter Unmenschlichkeit. Genau aus diesem Verständnis des Menschen als Maschine erwachsen dann auch solche "Abszönitäten", wie in Fall 2 gezeigt (authentisch!). Der Mensch muß sich gnadenlos der Maschine anpassen - und da er eigentlich auch eine ist, gefällt ihm das auch noch? Diese Artikelserie soll nun dazu dienen, solche technische Begrifflichkeit zu hinterleuchten. Was ist, was kann Speicher, Prozessor, Maschine auf der einen Seite - und was bleibt nur dem Menschen vorbehalten auf der anderen Seite. Dies soll praxisnah vollzogen werden, indem jede Folge einem auf dem ST als PD-Software existierenden Programm gewidmet wird. Anhand dieses Programmes werden dann Begriffe und Ansichten wie etwa über KI relativiert und korrigiert, damit eben solch Auswüchse wie in Fall 2 makabre Einzelfälle bleiben - und damit ein Bewußtsein für die Grenzen der Computerei an sich geschaffen wird. Durch die Verfügbarkeit der Programme (die alle bei mir erhältlich sind) soll aber der Leser zu selbständigem Experimentieren unabhängig meiner Beschreibungen angeregt werden. Ich wende mich dabei nicht nur an die angehenden Informatiker oder Datenverarbeiter des Clubs, sondern an alle, die so gern Technik als universales Vorbild nehmen.

Adresse für Kritik

bzw. Programme :

Matthias Berger

Im Wismat 31

8000 München 60

Rezensionen eines technischen Zeitalters. I.:

"Eliza"

Der erste Teil dieser Serie soll gleich, in ! media res, der KI gewidmet werden. Als interessante Vertreterin dieser Sparte auf dem ST habe ich Eliza erwählt, die Psychotherapeutin, die heute einiges über sich und KI im Allgemeinen erzählen soll. Kaum ein Bereich ist heutzutage noch so dem Zugriff des Computers entzogen wie die natürliche Sprache, sei sie gesprochen oder geschrieben. Es gibt zwar schon einige Programme, meistens Benutzeroberflächen von Adventure-Spielen, die einfache Sätze analysieren können, zu einer nicht-technischen Unterhaltung ist aber beim heutigen Stand der Technik nur Eliza fähig. Eliza präsentiert sich im ST schlicht in fülligem, weißen TOS-Gewand; ihr selbstsicheres, charaktervolles Auftreten läßt ihre Person aber in einem Lichte erstrahlen, welches alle weiteren Errungenschaften der KI zu dem kurzen Aufblodern einer Streichholzflamme erniedrigt. Welches Produkt menschlicher Schöpfungskraft weiß schon von sich zu sagen, daß es über psychotherapeutische Fähigkeiten verfügt (und artikuliert dies auch noch)?

Starten wir also ein einführendes Gespräch mit diesem Wunderwesen :

...

Benutzer: Ja, ich bin hier.

Eliza: Glauben Sie, daß es normal ist, hier zu sein?

Benutzer: Nein, weil Sie ein Psychotherapeut sind.

Eliza: An welche Beweggründe knüpfen Sie Ihre Vermutung, daß ich ein Psychotherapeut bin? **Benutzer:** Hauptsächlich an das Schild an Ihrer Eingangstüre.

Eliza: Warum sind Sie über meine

Eingangstüre besorgt?

Benutzer: Weil ich daran ersehe, daß Sie ein Psychotherapeut sind!

Eliza: Gefällt es Ihnen, daß ich ein Psychotherapeut bin?

Benutzer: Ja, da dies mich glauben macht, daß Sie mir helfen können.

Eliza: Wir sprechen über Sie... nicht mich.

Benutzer: Aber dies ist doch sehr wichtig!

Eliza: Bitte erklären Sie doch Ihre Gedanken!

...

Dieses Gespräch, ursprünglich auf englisch geführt, entspricht sinngemäß einer von mir mit Eliza durchgeführten Unterhaltung. Wie der geneigte Leser sieht, kann Eliza vortrefflich auf Benutzereingaben reagieren. Eliza versucht stets, dem Benutzer (dieser Begriff wird aufgrund Elizas Eigenschaft, ein Computerprogramm zu sein, verwendet) durch gezieltes Nachfragen sein Innerstes zu entlocken. So merkt es Eliza sofort und messerscharf, daß der Benutzer das Schild an der Eingangstüre als Grund für seinen Besuch nur vorschubt. Wie sonst ist die Frage danach zu rechtfertigen? Diese Vorgehensweise, den Gesprächspartner in schon fast peinliche Situationen durch einfachstes Fragen zu bringen, ist wohl Sokrates abgesehen. Kann man also sagen, daß Eliza ein echtes, wenn auch nur psychotherapeutisches, Gespräch führen kann? Kann man sie intelligent nennen? Vor Beantwortung dieser Frage möchte ich einen weiteren kurzen Gesprächsfetzen aufzeigen, der im gleichen Gespräch wie das erste Beispiel entstanden ist:

...

Benutzer: Ich meine, schon. Aber vielleicht wird auch mein Verhalten durch das Ihre beeinflusst.

Eliza: Aber Sie sind nicht sicher Sie aber vielleicht wird auch Ihr

Verhalten durch das ihre beeinflusst.

Was nun das ? Hat Eliza etwa Sprachstörungen ? Ist Zeichen von Legasthenie auch Zeichen von Intelligenz ? Oder ist vielmehr nicht aus diesem Beispiel ersichtlich, wie sehr Elizas Sprachanalyse eigentlich an der eigentlichen Benutzereingabe vor beiläufig ? Eliza stellt zwar die Personalpronomen der Eingabe korrekt um, merkt aber nicht einmal, daß es sich um zwei getrennte Sätze handelt ! Aber auch, wenn die Ausgaben Elizas syntaktisch korrekt sind und prinzipiell mögliche Reaktionen auf Benutzereingaben sind, stößt der Benutzer immer wieder auf dieses Unverständnis Elizas. Selbst auf wüsteste Beschimpfungen geht Eliza unverändert ein eben objektiv. Objektivität, dies ist nur eine Verneinung für die Meinungslosigkeit Elizas. Eliza kann nur fragen, nie aber antworten ! Nichtssagende Allgemeinplätze wie "Aha." sind oftmals Elizas einzige Kommentare zu dringendsten Anfragen des Benutzers. Natürlich - auch diese Antworten sind mögliche Antworten,

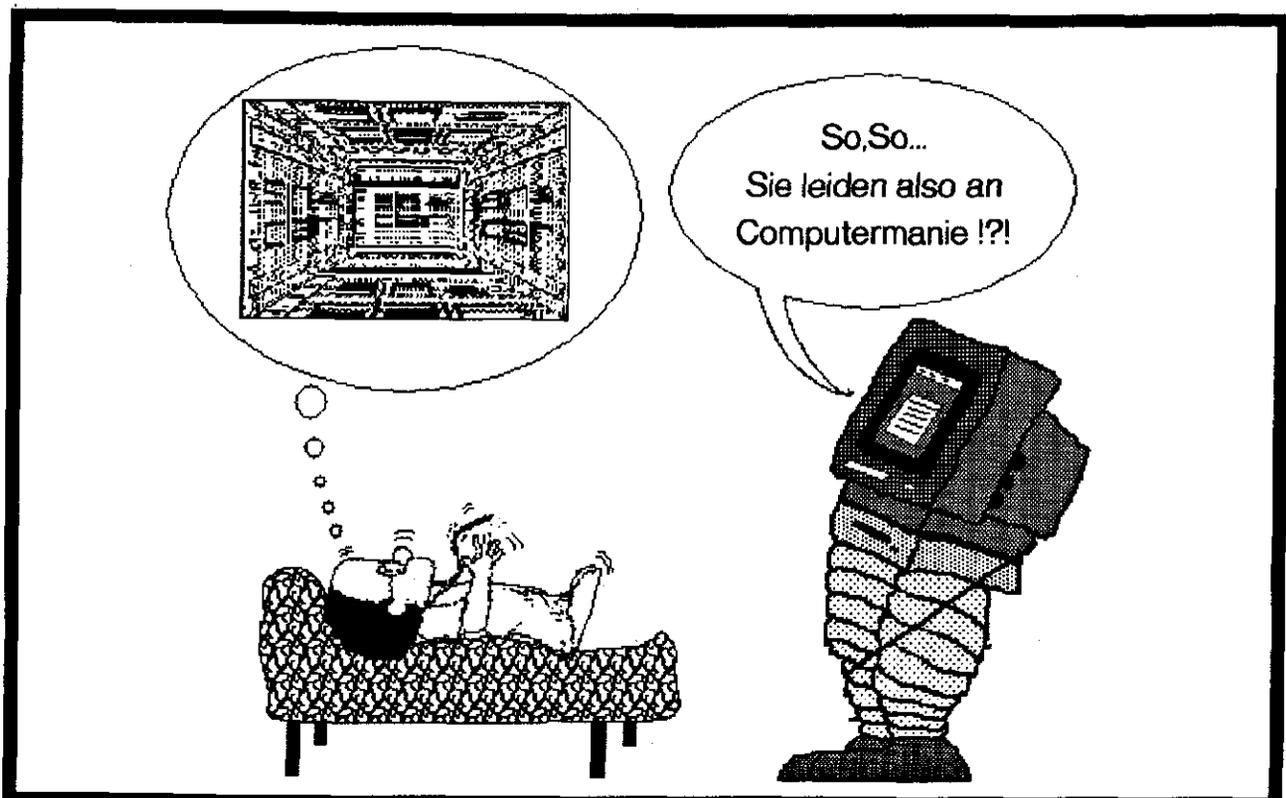
aber nicht situationsgemäße. Dies eben fehlt Eliza : Erkenntnis der Gesprächssituation.

Bei näherem Hinsehen erkennt man dann, daß Eliza tatsächlich nichts anderes macht, als auf jeweils eine einzelne Benutzereingabe eine einigermaßen für einen Psychotherapeuten sinnvolle Antwort zu finden. Dabei achtet sie nicht auf Inhalt, Situation oder Gesprächsverlauf. Nur wenn Eliza keine Anhaltspunkte für die Sprachanalyse findet, versucht sie, das Gespräch plump in eine ihr gemäße Richtung zu lenken. Eliza kann zwar artikulieren, darüberhinaus absolut nichts !

Wo ist also eine Intelligenz an Eliza ? Ist es Intelligenz, völlig ohne Bewußtsein nur zu reagieren ? Sicherlich nicht, denn dies macht auch jeder Stein, den man fallenläßt bzw. festhält. Natürlich kann Eliza Benutzereingaben einigermaßen analysieren, aber mehr als einige Schlüsselbegriffe kann sie nicht einordnen. Auf diese reagiert sie dann. Man kann Eliza aufgrund ihres Anspruchs, ein Gespräch zu führen, sicherlich in den

Bereich der KI zählen. Eliza kann auch ein Gespräch führen - rein technisch. D.h. Elizas Antworten sind theoretisch Antworten eines echten Psychotherapeuten, aber meistens völlig unpassend, da Eliza starr vorbestimmt auf einzelne Begriffe eingeht, wie "Freund" oder Personalpronomen, ohne die aktuelle Gesprächssituation zu erfassen. Eliza kann also auch nicht mehr als etwa ein BASIC-Interpreter, der bei Eingabe von Schlüsselwörtern bestimmte Aktionen ausführt. Der einzige Unterschied Elizas zu einem solchen Interpreter ist, daß Eliza so programmiert ist, eben möglichst nicht (!) erkennen zu lassen, was sie versteht und was nicht - um so den Schein zu erwecken, daß sie den Benutzer verstünde. Ansonsten ist Eliza nur irgendeine Maschine, wie ein Getränkeautomat, nur daß dieser nicht gänzlich okkupiert ist mit schönem Schein, sondern labende Getränke spendet.

Matthias Berger



Immer diese verflixten Fachausdrücke und -Abkürzungen

Liebe Leidensgenossinnen und Leidensgenossen!

Sicher haben Euch schon oft die Haare zu Berge gestanden, wenn Ihr eine "Fachbezeichnung" gehört habt, womit Ihr mal wieder nichts anzufangen wusstet. Da es mir auch immer so geht, habe ich gedacht, ich sammle mal so viele Bezeichnungen und Ausdrücke wie möglich und stelle diese dann in unseren nachfolgenden Magazinen in alphabetischer Reihenfolge vor.

Nun könnt Ihr Euch vorstellen, daß dies eine zeitraubende Geschichte

ist und ich wegen der großen Anzahl der Worte die Erklärungen möglichst kurz halten möchte. Seid mir bitte nicht böse, wenn das eine oder andere von Euch gesuchte Wort nicht oder noch nicht dabei ist, denn in der Zusammenstellung fehlen bestimmt noch viele. So werden dann wahrscheinlich mehrere Magazin-Seiten entstehen, welche man sich, hintereinander gereiht, zu einem kleinen Nachschlage-Schnellhefter zusammenfügen kann. Ich hoffe, daß "Anfängern" und auch "Fortgeschrittenen", "jungen-" und auch "alten Hasen" in

manchen Fragen ein kleines "Licht" aufgeht und ihnen dadurch ein wenig geholfen ist.

Zum Schluß möchte ich betonen, daß ich diese Begriffe nicht alle im Kopf sondern aus mehreren Büchern, Heften usw. zusammengesucht habe. Außerdem sollte dies ein kleiner Anreiz dazu sein, daß sich vielleicht auch andere Clubmitglieder bemühen, über irgend ein Thema zu berichten.

Gruss Arnold Aubart

Auf gehts.....!

A-Bus in jedem Prozessor der primäre interne Eingabebus für die Alu.

Abbruch (abort) Beendigung eines Programms. Hier sind versch. Umstände denkbar: 1. Abbr. durch Auftreten eines Software-Fehlers, 2. Abbr. durch Eingreifen von aussen, 3. Abbr. d. Auftreten eines Hardware-Fehlers. Die Kontrolle über den Computer wird in den meisten Fällen bei einem Abbruch an das Betriebssystem zurückgegeben. Bei besonders schweren Fehlern kann es bei einem Abbruch zu einem Stillstand des Systems kommen.

abgetrennt (off-line) Losgelöst vom Rechnersystem

Ablaufsteuerung (sequencer) Baustein innerhalb eines Bit-Slice-Systems, der die Adresse der nächsten Mikroinstruktion für den Mikroprogramm Speicher bereitstellt. Es handelt sich dabei im wesentlichen um einen komplexen Multiplexer, der aber auch Stapel- und Schleifenzähler enthalten kann.

Abort Abbruch eines Programms.

Abrollen (rollover) Gleichzeitiges Drücken zweier oder mehrerer Tasten einer Tastatur. Ein guter Tastaturkontroller muß Entprelleigenschaften und Schutz gegen das Drücken mehrerer Tasten enthalten.

Absolutlader Ein Programm zum Laden von Programmen an feste Adressen innerhalb des Hauptspeichers.

abtasten (sampling) Messen eines Eingabewertes in bestimmten Zeitabständen.

AC ACcumulator s. Akkumulator

Access Engl. Ausdruck für Zugriff. Hiermit kann der Zugriff auf ein Peripheriegerät oder eine Datei gemeint sein.

ACK ACKnowledge. Zeichen des ASCII-Zeichensatzes.

ADA Höhere Programmiersprache

Addierer (adder) Einheit innerhalb eines Prozessors für die Durchführung binärer Arithmetik.

Adresse (address) Zahl, die die Position eines Wortes innerhalb des Speichers angibt. 16-Bit Adr. liegen i. Bereich von 0 - 64 K.

Adreßbus Menge von Leitungen, über die Adressen vom Prozessor zum Speicher oder zu Peripheriegeräten übertragen werden.

Adreßmarkierung (address mark) Spezieller 8-Bit Kode, der am Anfang spezieller Felder auf einer Plattenspur benutzt wird (z.B. bei Index-, ID- u. Datenfeld.)

Adreßumsetzer (memory map) Hardware zur Umformung virtueller in physikalische Adressen innerhalb eines Teilnehmer- oder Mehrrechnerverarbeitungssystems.

Akkumulator spez. Register, in das Ergebnisse einer ALU-Operation gebracht werden. In einem Prozessor können sich mehrere Akku's befinden.

aktualisieren (update) Änderung von Daten auf den neuesten Stand.

Akustikkoppler Gerät zur Übertragung von Daten über den Telefonhörer zu- bzw. von einer Datenübertragungseinrichtung, die m. dem Rechner verbunden ist.

Algorithmus Verfahren zur Lösung von Problemen, das in endlicher Zeit ein Ergebnis bringt. Damit es auf einem Rechner ablaufen kann, muß es in einer Programmiersprache formuliert sein.

alphanumerisch Zeichenvorrat, der sich aus Ziffern, Buchst.u. Sonderzeichen zusammensetzt.

ALU arithmetisch-logische Einheit

anhängen (append) bezeichnet das Hinzufügen am Ende einer Struktur, z.B. Anhängen eines Zeichens an einer Zeichenkette.

Antwortzeit Differenz zw. d. Zeitpunkt d. Absendung einer Abfrage bis zum Eintreffen d. Antwort. Innerh. dieser Zeit findet die Übertragung, Bearbeitung der Daten sowie die Rückübertragung der Antwort statt.

Anweisung (instruction) Beschreibt die einzelne Operation, die von einem Prozessor durchgeführt wird. Hierzu werden sie aus dem Speicher gelesen, dekodiert und ausgeführt. Eine Folge von Anweisungen bildet ein Programm

Anwendungsprogramm Programm, das für spezielle Lösungen eines Anwenders geschrieben wurde. Z. Beispiel Buchführung, Lagerverwaltung Textverarb. u.s.w.

Anzeige (display) Ausgabegerät eines Computers, welches Informationen anzeigt.

APL Höhere Programmiersprache

arithmetisch-logische Einheit Element, das die Datenmanipulationen im Prozessor durchführen kann. (Addieren, Subtrahieren usw.)

ARQ Automatische Aufforderung, eine Dat.übertragung zu wiederholen.

ASCII (American Standard Code for Information Interchange) Zeichencode, der in vielen Geräten zur Darstellung von Informationen benutzt wird.

Assambler Programm. Man betrachtet es als Übersetzer für die Maschinensprache.

AT (Advanced technology) Reihe von IBM-Pers.-Computern m. 80286-Prozessor.

Ausdruck (hard copy) Die Ausgabe eines Computers auf Papier gedruckt.

Ausdruck (hard copy) Ein Computerprogramm ausgedruckt dargestellt.

Ausgabegerät Peripheriegerät, welches Daten ausgeben kann. (Drucker, Laufwerk, Bildschirm, Akkustikkoppler usw.)

B-Bus dies ist der 2. Eingabebus f. die Alu im Prozessor m. mehrer. Bussen.

Background Processing (Hintergrundverarbeitung) Hier laufen zwei Programme gleichzeitig im Computer ab. Mit dem einen arbeitet der Benutzer direkt, z.B. mit einem Textverarb.programm, während ein anderes Programm im Hintergrund abläuft, z.B. ein Programm, das einen Datenbestand sortiert.

Balkencode (bar code) Ist ein Code, der v. ein. optischen Leser verarbeitet werden kann. Die Elemente eines Balkencodes sind Striche von verschiedener

Dicke und unterschiedl. Zwischenräumen. Dieser Code wird auch in der Praxis auf Warenverpackungen angewandt.

Band (tape) Massenspeichermedium zur Abspeicherung grosser Dateien sowie zu Archivierungszwecken. Der Nachteil ist, dass nur sequentiell auf die Daten zurückgegriffen werden kann.

Bank Ist eine logische Speichereinheit. (In der Regel 64 K)

Bankauswahl (bank select) Art der Erweiterung des RAM-Speichers im Computer. Es wird jeweils eine von mehreren Banken ausgewählt, die alle demselben Adressbereich zugeordnet sind.

Bar Code Balken- oder Strichcode für optische Leser.

BASIC Abk.: Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code. Eine ComputerSprache, die für Ausbildungszwecke entwickelt wurde. Sie ist eine leicht zu lernende und leicht zu gebrauchende Programmiersprache für fast alle Computersysteme.

Basisfrequenz In der Regel eine reine Sinuskurve ohne Störungen

Batch Stapelverarbeitung. Ein oder mehrere Programme werden nacheinander abgearbeitet, ohne daß die Möglichkeit besteht, einzugreifen.

Baud Ist die Geschwindigkeit, mit der eine bestimmte Anzahl von Bits pro Sekunde zu einem Peripheriegerät übertragen wird.

Baudraten-Generator (baud rate generator) Ein Oszillator, der veränderbare Taktsignale zum Anschluß peripherer Geräte erzeugt.

BDOS Abk. für Basic Disk Operating System. Teil eines CP/M-Betriebssystems.

Welches für die Abwicklung der Datenübertragung zu oder von einer Diskette oder Plattenlaufwerken verantwortlich ist.

Belegleser Peripheriegerät eines Computers, welches maschinenlesbare Infos aufnehmen kann und so umwandelt, daß diese Infos von einem Computer verarbeitet werden können. Kassen in Warenhäusern sind oft mit Beleglesern ausgestattet, so daß z.B. die Preisinformation nicht mehr eingetippt werden muß, weil sie direkt eingelesen werden kann.

Benchmark Zusammestellte Programme, mit denen man die Leistungsfähigkeit verschiedener Computer miteinander vergleichen kann.

Benutzeroberfläche Dies ist der Teil eines Programms, das der Benutzer zu sehen bekommt. Damit ist die Bildschirmgestaltung eines Programms gemeint.

Bernoulli-Box Peripheriegerät eines PC's. (Wechselplattenlaufwerk) Man verwendet Wechselplattenlaufwerke je 20 Megabyte.

Betriebsart Hiermit ist die Art und Weise gemeint, in der Computer arbeiten können. Es sind mehrere Betriebsarten möglich: Direktverarbeitung, Stapelverarbeitung, Dialogverarbeitung.

Betriebssystem (operating system) Software, die man zur Verwaltung der Hardware und der logischen Betriebsmittel benötigt.

Bewertungsprogramm (benchmark prog.) Progr.zur Eichung der Geschwindigkeit eines Rechners bezogen auf definierte Situationen wie z.B. Verarbeitung von großen Zahlenmengen im wissenschaftl. Bereich, Sortieren od. Übersetzen.

Bibliothek (library) Sammlung von Programmen bzw. Dateien, auf die ein Compiler zugreift. Eine Bibliothek beinhaltet z.B. alle gültigen Befehle oder Fehlermeldungen, die ein Compiler kennt.

bidirektional Eigenschaft, Daten über eine Verbindung (Draht usw.) in beide Richtungen zu übertragen. Am Ende einer Verbindung befindet sich eine Einrichtung, die senden und auch empfangen kann.

bidirektionales Drucken Eine Zeile wird von links nach rechts sowie von rechts nach links gedruckt. Die üblichen

Wagenrückläufe werden hierdurch vermieden.

Bildelement (pixel) Hier wird die kleinste Einheit eines Bildes (z.B. Punkt auf einem graphischen Bildschirm) beschrieben.

Bildschirm-Formulargenerator (screen generator) Programm, mit dem sich Bildschirmformulare f. Dateneingabe und -anzeige definieren lassen. (geschützte Felder auf dem Bildschirm)

Bildschirmgröße (screen size) Maß eines Infos, das auf einem Bildschirm dargestellt werden kann. Bildschirme werden (wie Fernseher) diagonal gemessen oder durch die vertikal u. horizontal darstellbaren Punkte oder Zeichen.

Bildschirmtext (Btx) Kann aktiv bzw. passiv genutzt werden. Um an diesem System teilnehmen zu können, wird entweder ein Btx-fähiger Fernseher benötigt oder ein PC, welcher mit einer entspr. Steckkarte ausgerüstet ist. Über BTX können z.B. Banküberweisungen vorgenommen werden, Reisen gebucht werden usw.

binär Ein Zahlensystem, mit dem der Computer arbeitet. Es kennt nur die Ziffern 0 und 1.

Binärzahl Dies ist die Darstellung einer ganzen Zahl als Summe von Potenzen zur Basis 2. Hierbei wird eine Folge bestehend aus den Ziffern 0 und 1 verwendet.

Bindelader Ein Programm, welches mehrere von Programmsegmenten zu einem lauffähigen Programm im Speicher zusammenbindet. Hierbei werden die Adressen innerhalb von Anweisungen so abgeändert, daß sie die Verteilung der Segmente innerhalb des Speichers berücksichtigen.

Binder (linker) Ein Programm, welches mehrere getrennt geschriebener Programme oder Unterprogramme zu einer Einheit verbindet, die später in den Speicher geladen und ausgeführt werden kann.

BIOS (ABK. BASIC INPUT/OUTPUT SYSTEM) Dies ist der Teil eines CP/M-Betriebssystems, der für die Kommunikation mit den Peripherieeinheiten zuständig ist.

BISYNC Abk. Binary SYNchronous Communications protocol. Hiermit ist das Protokoll für synchrone Datenübertragung gemeint.

Bit Dies ist die kleinste Informationseinheit eines Computers. Hierauf beruht die gesamte Datenverarbeitung. Bits werden in elektronischen Systemen universell für die Verschlüsselung von Information, Anweisungen und Daten genutzt. Normalerweise faßt man sie in größeren Einheiten oder Worten zusammen. (8 Bits = 1Byte).

Blank Hiermit ist das Zeichen eines ASCII-Zeichensatzes mit dem Code 32 gemeint. (Leerzeichen)

Block Informationseinheit eines Plattenspeichers. Bei einem Zugriff werden immer ganze Blöcke gelesen bzw. geschrieben. In der Textverarbeitung ist hiermit die gekennzeichnete Menge von Zeichen gemeint, die gemeinsam bearbeitet werden soll.

Blocksatz In der Textverarbeitung wird der Text gleichzeitig links- und rechtsbündig dargestellt.

booten Beim "Booten" wird ein Rechnersystem in den Betriebszustand "hochgefahren". Unter Booten versteht

man das Laden eines Betriebssystems von Diskette oder Speicherplatte.

Brett In einem Mailbox-System werden jedem Teilnehmer verschiedene "Bretter" angeboten, auf denen allgemeine oder spezifische Nachrichten und Meldungen hinterlegt werden können.

Briefkasten (mail-box) Speicherbereich oder Datei einer Mailbox, in dem Nachrichten oder Meldungen für einen speziellen Empfänger abgelegt werden.

BTX Abk. für Bildschirmtext

Bus Gemeint ist eine Verbindung zw. mehreren Komponenten, über die Signale ausgetauscht werden. (Datenbus, Adreßbus, Kontrollbus)

Terminationsanschluß Verwendet man nur in Systemen mit hoher Geschwindigkeit. Er verhindert Reflektionen am Ende eines Busses.

Business-Grafik Darstellung geschäftlicher Daten. Punkt- Kreis- Liniendiagramme. Da diese sehr häufig in der geschäftl. Praxis angewandt werden, müssen sie sehr sauber und exakt dargestellt sein.

Buskontrolle (bus controller) Einheit, welche zuständig ist für die Erzeugung von Buskommandos und Kontrollsignalen.

Byte 1 Byte = 8 Bit. Ein Byte wird zur Darstellung eines Zeichens benutzt. Bei einem Computer rechnet man mit jeweils 1024 Bytes = 1 Kilobyte.

C eine schnelle Programmiersprache. Diese ist nicht leicht zu erlernen, da die Fehlerbehebung erst nach dem Umwandeln in Maschinensprache (Kompilieren) vorgenommen werden kann.

CAD (ABK: Computer-Aided Design) Hierunter versteht man einen Computerunterstützten Entwurf. CAD-Programme verwendet man z.B. für die Entwicklung neuer Autos oder Flugzeuge. Sie ermöglichen es, das entworfene Objekt von allen Seiten zu betrachten und rechnerisch zu analysieren, ohne daß ein Modell oder ein Prototyp gebaut werden muß.

CAM (Abk.: Computer-aided Manufacturing) Damit ist die Computer-unterstützte Herstellung gemeint. Umfaßt den Einsatz von Computern z.B. zur Prozeßsteuerung in der Fertigung.

CD-RAM (ABK: COMPACT DISC RANDOM ACCESS MEMORY) Es ist der Speicher gemeint, der sich auf einer Laser-Disc befindet und auf den man beliebig zurückgreifen kann.

Carrier Ein Begriff, der aus dem Bereich der Datenübertragung stammt. Kann zum Beispiel eine Telefonleitung sein. Mit Hilfe eines Carriers werden die Daten zwischen zwei Computern transferiert.

Centronics Firma, die Schnittstellen (Anschlüsse) herstellt.

CGA Colour Graphics Adapter. Eine Bildschirmdkarte f. IBM PC, AT u.kompatible Rechner, die eine farbige Grafikauflösung von von 320 x 200 Bildpunkten in 3 Farben plus Hintergrundfarbe möglich macht. Eine Auflösung von 640 x 200 Punkten ist bei einer Schwarzweiß-Grafik möglich.

Chip elektron. Baustein (Schaltkreis, IC) auf photograph. Wege hergestellt.

Er enthält eine Unmenge von Transistoren. Er kann die Aufgaben des Messens, Regels und Kontrollierens wahrnehmen. Die Basis eines jeden Computers.

Cluster (Gruppe) Man versteht hierunter die Zusammenfassung bestimmter Sektoren auf Diskette oder Speicherplatte zu einer Gruppe. Im Falle eines Zugriffs wird dann stets die gesamte Gruppe gelesen bzw. geschrieben.

COBOL (Abk.: COMMON BUSINESS ORIENTED LANGUAGE) Eine höhere Programmiersprache. Sie wurde vorwiegend für kommerzielle Anwendungen entwickelt. Es gibt sie sowohl für Großrechner als auch für Mikrocomputer. COBOL zeichnet sich vor allem durch die komfortable Dateiverwaltung aus.

Code Vorschrift zur Verschlüsselung von Zeichen. Der Code muß eindeutig sein. Jedem Zeichen darf nur ein Code-Zeichen zugeordnet sein.

Comparator Check (Vergleichsart) Im Mikrocomputerbereich besteht ein typischer Comparator Check im Vergleich des Hauptspeichereinhaltes mit dem Inhalt einer Datei, die momentan gespeichert wurde. In der Art und Weise kann festgestellt werden, ob die Speicherung richtig erfolgt ist.

Compiler (Übersetzer) Der Compiler setzt ein Programm, welches in einer höheren Programmiersprache geschrieben wurde, in Maschinensprache oder in einen Zwischencode um. Er übersetzt dabei das gesamte Programm und überprüft es auf syntaktische Richtigkeit.

Controller Dies ist der Teil eines Disketten- oder Festplattenlaufwerkes, der die Steuerung und Kontrolle übernimmt.

CP/M (Abk.: Control Program for Microcomputers) Populäres Benutzer-Betriebssystem von Digital Research, das auf Mikrocomputern mit 8080, Z80 und 8085 eingesetzt wird.

CPS (Characters Per Second) Zeichen pro Sekunde.

CPU (Abk.: Central Processing Unit) Computerkomponente, welche für das Holen, Dekodieren und Ausführen von Anweisungen zuständig ist. Enthält eine Kontrolleinheit, eine ALU und weitere Hilfsmittel, wie Register, Taktgeber u. Treiber.

Cross-Programm Dies ist ein Programm, welches auf einem Rechner erzeugt, aber auf einem anderen Rechner ausgeführt wird.

Cross-Referenz-Tabelle Ist eine von einem Assembler od. ein Übersetzer erzeugte Tabelle, in der alle im Programm vorkommenden symbolischen Namen zusammen mit der Nummer der Zeile aufgeführt sind, in der diese Namen verwendet werden.

CRT (Abk.: Cathode Ray Tube) Es handelt sich hier um eine Fernsehröhre. Sie wird benutzt zur Anzeige von Bildern oder Zeichen. Im weitesten Sinne kann man damit auch ein Computerterminal bezeichnen, das ein CRT benutzt.

CTS (Abk.: Clear To Send (RS-232C-Standard)) Es ist eine Kontrolleitung vom Modem zum Terminal, auf der angezeigt wird, daß die Trägerwelle vorhanden ist und dadurch Daten gesendet werden können.

Cursor Schreibmarke auf dem Bildschirm, die die augenblickliche Schreibposition anzeigt.

Unsere Club-Mailbox

Achtung! Achtung! Die Club-Mailbox muß am 01.04.1990 den Betrieb aus Kostengründen einstellen.

Eine Mailbox was ist das ?

Nun das haben sich sicher schon eine Menge von euch gefragt.

Ich möchte diesen Begriff anhand unserer Club-Mailbox veranschaulichen. Über eine Mailbox kann man Informationen und Programme einer Menge von Menschen (genannt Usern) zugänglich machen. Eine Mailbox besteht im wesentlichen aus drei Teilen:

- Der Computer
- Der Verbindungseinheit zum Telefon
- Der Software

Der Computer ist bei unserer Club-Mailbox ein ATARI 260ST mit 1MB Ram, dem Monitor SM124, dem Drucker STAR NL10 sowie einer VORTEX HDplus 30 als Massenspeicher.

Als Verbindungseinheit zum Telefon ist ein DISCOVERY 2400C an einen ATARI ST angeschlossen. Dieses kann mit jedem handelsüblichen Akkustikkoppler² oder Modem³ mit einer Datendichte zwischen 300 und 2400 BAUD⁴ (CCITT V.21⁵ und V.22⁶) angerufen werden.

Die Software besteht aus dem Mailboxprogramm ZERBERUS mit der Versionsnummer 3.7 Rel. 2.1f. Mit diesem Programm hat man die Möglichkeit sich einem privaten Mailboxnetz anzuschließen. Diese hat zur Zeit ca. 110 Mailboxen mit ca. 300 Pointversionen⁷ innerhalb von Europa, davon sind ca. 90% innerhalb der BRD.

Dieses Netz besteht nicht nur aus ATARI ST Rechner, sondern auch aus MS-DOS kompatiblen Rechnern (ca. 70% der Mailboxen).

Was brauche ich um mit der Mailbox kommunizieren zu können ?

Nun man benötigt die (fast) das gleiche wie die Mailbox. Einen Rechner mit einer RS232⁸ (zum Anschluß eines genormten externen Akkustikkopplers oder Modems) oder ein spezielles Modem für diesen Rechner (zum Beispiel ein Modem, das sich am Joystickport anschließen läßt beim XL/XE) und die dazu passenden Software.

Der erste Kontakt

Nach dem Anschluß des Modems an das Telefonnetz und nach dem wählen der Mailboxtelefonnummer (b.z.w. nach dem wählen der Mailboxtelefonnummer mit dem Telefon bei dem Versuch mit einem Akkustikkoppler) muß ein hoher Ton zu hören sein. Nun ist es Zeit bei dem Versuch mit einem Akkustikkoppler den Telefonhörer in den Akkustikkoppler zu stecken (auf die richtige Richtung achten). Beim Versuch mit einem Modem braucht man nichts zu machen. Nach dem sich die das Modem auf der Mailboxseite und das Modem oder Akkustikkoppler auf der Userseite synchronisiert haben geht eine Lampe auf dem Modem (bzw Akkustikkoppler) an, auf der die Buchstaben CD stehen. CD steht für 'Carrier Detected' was soviel wie 'Verbindung besteht' heißt. Das bedeutet, das beide Computer nun miteinander Kommunizieren können. Nun müßte beim User auf dem Bildschirm schon die ersten Zeichen erscheinen. Als erstes kommt meistens das Anfangsbild.

Nun wird man aufgefordert den Usernamen im System einzugeben. Wenn man schon einen USERACCOUNT⁹ hat, so wir

man nun noch nach dem Password gefragt. Als Gast muß man als Usernamen GAST eingeben (manchmal auch noch als Password GAST). Nun folgt eine kurze Begrüßung durch das System und man erhält ein paar neue Informationen zum System.

Nun wird man aufgefordert einen Befehl einzugeben.

Als Gast hat man folgende Befehle:

?, ANTRAG, BRETT, BRIEF, DIA-LOG, ENDE, HILFE, INHALT, LESTEN, LOGOFF, PM, READ, SCHREIBEN, SENDEN, STATUS, SUPERUSER, TEILNEHMER *, TERMINAL, USERANTRAG, USERLISTE *, ZEIT

Command: ?

Man bekommt man eine Liste alle Befehle, die man Ausführen kann. Dieser Befehl ist abhängig von dem USERLEVEL¹⁰. Je höher das Level desto größer der Befehlsumfang.

Command: ANTRAG

Man bekommt man nähere Informationen zum stellen eines Antrags auf einen Useraccount. Man kommt auch zu einem elektronischen Antrag, den der Gast dann direkt über die Tastatur ausfüllen kann, und somit einen Useraccount bekommen kann.

Command: BRETT (name) (/name/name...) (NEU) (*) (+) (-)

Ein Brett ist nicht aus Holz, und dennoch nicht von Pappe. Ein Brett in diesem System entspricht einer PIN-WAND, in dem eine Sammlung von Nachrichten unter einem Sammelbegriff, dem Brettnamen, steht.

BRETT (Name)

Mit dem Kommando BRETT und dem darauf folgenden Namen sucht man sich ein bestimmtes Brett aus. Alle Brettnamen dürfen abgekürzt werden. Will man in das Brett /ATARI/PROGRAMME, so kann man auch schreiben: BRETT /AT/P

BRETT *

Gibt stets die Liste der Bretter aus, die man mit Brett (name) anwählen kann.

BRETT **

Gibt alle Bretter aus, d.h. auch die, die in den Subdirectories stehen. Wenn man also Bretter sucht, so gibt man im persönlichen Fach BRETT ** ein. Diese Liste sollte man sich dann aber ausdrucken, da sie normalerweise etliche Bretter umfasst.

BRETT NEU

Gibt die neuen Nachrichten in einem Subdirectory und allen diesem untergeordneten Subdirectories an.

BRETT +

Zeigt das alphabetisch nächste Hauptbrett mit neuen Nachrichten an.

BRETT -

Steuert das alphabetisch vorhergehende Brett mit neuen Nachrichten an.

BRETT ..

Befindet man sich im z.B. im Brett FUNDGRUBE/BIETE so befindet man sich nach der Eingabe von BRETT .. wieder im Directory /FUNDGRUBE. Man kann also mit BRETT .. wieder von einem Brett in das Directory zurückgehen.

Command: BRIEF

Siehe SENDEN.

Command: DIALOG

Hiermit kann man den Sysop an die Console holen. Wenn man den Befehl eingegeben hat, so erklingt beim Sysop ein lautes Klingeln und weckt ihn aus dem Schlaf.

Command: ENDE

Dieses Kommando bringt den User wieder zurück in seine PM. Die Bretter werden verlassen, ganz gleich, wo in welchem Brett man sich auch befand. Man wird NICHT ausgeloggt.

Command: HILFE (stichwort) (*)

Die Eingabe dieses Kommandos bewirkt das Überspielen der Hilfstexte dieses Systems. Das Wort HILFE kann jederzeit durch ein Fragezeichen ersetzt werden. Die einfache Eingabe von HILFE gibt eine Liste der dem User möglichen Befehle aus.

HILFE *

Sendet alle verfügbaren Hilfstexte. Zu allen Kommandos kann eine kurze Beschreibung abgerufen werden mit dem Befehl HILFE (stichwort).

Command: INHALT (R) (V) (*) (num) (num-) (-num) (num-num) (dat) (dat-) (-dat) (dat-dat)

INHALT

Gibt das Inhaltsverzeichnis eines Brettes aus. Der Befehl INHALT alleine bezieht sich stets nur auf NEUE Nachrichten in der PM oder in einem Brett.

INHALT *

Es werden nicht nur die neuen Nachrichten, sondern alle Nachrichten des Brettes oder persönlichen Faches ausgegeben.

Vor den Parametern bei INHALT

kann noch der Parameter V oder R angegeben werden. V oder R bedeutet, das die Nachrichten CHRONOLOGISCH ausgegeben werden, also 1,2,3,... . Der Parameter R oder RUECK bedeutet, das die Mails von hinten nach vorne ausgegeben werden also ...,3,2,1.

Desweiteren ist es möglich, die Nachrichten nach Datum ausgegeben zu lassen. Das Datum muß in der Form: TT.MM.JJ angegeben werden. Abkürzungen werden zugelassen (1.7.86 oder 1.7. oder 1.). Folgende Anwendungen sind möglich:

INHALT DATUM

Alle Mails eines Tages

INHALT DATUM1-DATUM2

Alle Nachrichten von Datum1-Datum2

INHALT DATUM1-

Alle Nachrichten die ab Datum1 geschrieben wurden

INHALT -DATUM1

Alle Nachrichten die bis Datum1 geschrieben wurden

INHALT Nr-Datum1

Alle Nachrichten ab Nr bis Datum1

INHALT Datum-Nr

Alle Nachrichten ab Datum1 bis Nr.

Command: LESEN (R) (V) (*) (von-bis) (nr) (NEU) (datum1-datum2) (datum)

Das schon beim Kommando INHALT Gesagte gilt auch hier.

LESEN *

Lesen alle vorhandenen Mails.

LESEN (nr)

Lesen genau die eine Mail, die man angesteuert hat.

LESEN (von-bis)

Kann auch hier so variabel benutzt werden, wie der Basic-Befehl LIST in modernen Basic-Versionen.

LESEN (datum1-datum2)

Gibt alle Nachrichten von Datum1-Datum2 aus. Nähere Infos siehe beim Befehl INHALT, da dort die gleichen Parameter verwendet werden.

LESEN (V) (R) *

Gibt dem User die Möglichkeit, entweder in der chronologischen Reihenfolge der Mails zu lesen (von 1 bis X), also vorwärts, als auch umgekehrt die zuletzt eingegangenen Mails zuerst zu lesen, also rückwärts.

LESEN NEU

Gibt in der PM nur die Mails mit dem Status ungelesen (EU) aus. In einem Brett werden alle Mails seit dem letzten Anruf ausgegeben.

LESEN NEU *

Gibt alle neuen Nachrichten aus. Angefangen wird bei dem persönlichen Fach und dann nacheinander alle Nachrichten die in den Brettern neu sind. Eine Nachricht überspringt man mit <CTRL-C> zum nächsten Brett kommt man mit <CTRL-X>

LESEN XMODEM (nr)

Gibt eine Nachricht per Ward-Christensen-Protokoll aus. Der Kopf (sofern er angezeigt werden soll) wird als Text ausgegeben, die Nachricht als XModemfile.

LESEN ZMODEM (nr)

Gibt eine Nachricht per ZMODEM-Protokoll aus. Der Kopf (sofern er angezeigt werden soll) wird als Text ausgegeben, die Nachricht als ZModemfile.

LESEN KERMIT (nr)

Gibt eine Nachricht per KERMIT-Protokoll aus. Der Kopf (sofern er angezeigt werden soll) wird als Text ausgegeben, die Nachricht als Kermitfile.

LESEN HEX nr

Gibt eine Nachricht als Hexlisting aus. Es werden immer 32 Zeichen oder Bytes in zwei Hexziffern pro Zeile ausgegeben.

Eine Nachricht, die als normaler Text oder als Hexlisting ausgegeben wird, kann mit <CTRL-X> oder <CTRL-C> abgebrochen werden. Sollen mehrere Nachrichten auf einmal ausgegeben werden, so kann man mit <CTRL-C> eine einzelne Nachricht abbrechen und die Ausgabe der Nächsten beginnen. Mit <CTRL-X> können Sie diesen Lesenbefehl abbrechen (bei LESEN NEU * ins nächste Brett wechseln).

Command: LOGOFF

Mit diesem Befehl kann man die Mailbox ordnungsgemäß verlassen. Die eigene PM wird aufgearbeitet und markierte Mails gelöscht. Die Box hängt sofort ein, falls der Carrier 20 sec weg ist.

LOGOFF NEU

Verwendet man diesen Befehl, so werden die Nachrichten in den Brettern auch noch beim nächsten Login als neu angezeigt.

Command: PM (*)

PM

Der Befehl entspricht genau dem Kommando ENDE. Ein Brett kann so verlassen werden. Man

landet in der PM, dem persönlichen Fach.

PM *

Dies ist der neue Befehl für die Ausgabe einer Userliste. Die User werden in alphabetischer Reihenfolge gelistet.

Command: SCHREIBEN

Siehe SENDEN.

Command: SENDEN (adressat) (brettname) (verteiltername) (:BETREFFSTEXT)

Der Befehl SENDEN veranlasst das System einen vom User gesendeten Text aufzunehmen und an einen User, ein Brett oder einen Verteiler zu senden. Es wird ein Editor zur Verfügung gestellt, der einen handgeschriebenen oder vorgeschriebenen Text aufnimmt und an den zuvor gewählten Adressaten weiterleitet.

Es stehen mehrere Optionen zur Verfügung, die es zusätzlich ermöglichen, z.B. eine Empfangsbestätigung zu bekommen, wenn die Mail gelesen wurde, das Echo abzustellen und noch vieles mehr.

Für die fehlerfreie Textübertragung und für die Übertragung von Binär-Files gibt es das XMODEM-Protokoll. Standard im ZERBERUS-System ist das X-ON/X-OFF-Protokoll.

Hinter dem Befehl SENDEN können bis zu 10 Empfänger angegeben werden. Die einzelnen Empfänger werden mit Leertaste voneinander getrennt.

Mit ':' getrennt kann man dann auch noch direkt einen BETREFF definieren. Der Betreff muß angegeben werden und wird bei INHALT rechts ausgegeben.

Beispiel:

SENDEN SYSOP :Ich habe eine Frage

Gibt man den Betreff nicht an, so fragt das System danach. (Drückt man dann nochmal <RE-

TURN so wird der SENDEN-Befehl abgebrochen)

Gibt man in einem BRETT keinen Empfänger an, so geht die Nachricht in das Brett. Das System weist einen dann darauf hin.

Anschliessend kann man seinen Text eingeben. Wenn man einen vorbereiteten Text von DISK aus schicken will, so muß man jetzt UNBEDINGT UPLOAD eingeben. Ansonsten werden Zeichen verschluckt.

Die Eingabe der Mail kann mit ... nnnn NNNN ENDE beendet werden.

Anschliessend fragt die Box A)Archivieren W)weiterleiten oder 'return' Die Nachricht ist jetzt schon an den User verschickt, kann aber noch beim ARCHIVIEREN in dem eigenen Fach abgelegt werden, damit man die Nachricht z.B. später nochmal weiterleiten kann.

Falls man WEITERLEITEN sagt, so kann man die Nachricht noch an einen weiteren User verschicken. Drückt man nur Return, so ist die Nachricht normal verschickt.

(Als Gast kann man NUR an den SYSOP SENDEN.)

Command: STATUS

Der STATUS-Befehl erlaubt das Abfragen von sämtlichen im System gespeicherten Daten über einen User. Die Spalte Guthaben gibt den Betrag an, den Sie im System zu zahlen haben oder Ihnen gutgeschrieben wird. Dies hat nichts zu sagen, wenn im System keine Gebühren verlangt werden.

Command: SUPERUSER

Dieses Kommando ermöglicht es dem User, seinen VC (Priorität) in der Box zu ändern. Dazu braucht er jedoch das Systempassword. Dieses jedoch hat nur der Sysop und ein etwaiger Vertreter. Es kann bis zu 250 Stellen umfassen. Happy Hacking...

Command: TEILNEHMER *

Siehe PM *.

Command: TERMINAL

Man kann seine Terminalemulation einstellen. Es stehen TTY, VT 52 und VT 100 zur Verfügung. VT 52 und VT 100 stellen Emulationen zur Cursorsteuerung und Übertragung von einfachen Grafiken dar.

Command: USERANTRAG

Siehe Antrag.

Command: USERLISTE *

Siehe PM *.

ENDE TEIL 1

Fortsetzung in der nächsten Ausgabe.

Fragen können in der Box an den SYSOP 24h am Tag geschrieben werden, oder auf den Club Treffen persönlich an mich.

Klaus Riedel

Begriffserläuterungen:

¹⁾User = Benutzer, aus dem Englischen 'to use'

²⁾Akkustikkoppler = Gerät welches Daten in Töne umwandelt, welche über die Telefonleitung übertragen werden können.

³⁾Modem = Gerät welches Daten direkt in über das Telefonnetz übertragen kann. Kommt aus der Kombination von Modulator und Demodulator.

⁴⁾Baud = Einheit, in der die Datendichte bei der DFÜ gemessen wird. 1 Baud = 1 Bit pro Sekunde.

⁵⁾CCITT V21 = Norm in der Baudraten von 0 bis 300 Baud genormt sind.

⁶⁾CCITT V22 = Norm für 300, 1200 und 2400 Baud

⁷⁾Pointversion = Mailboxversion die nur für einen User geschrieben wurde, und die Daten aus der Home-Mailbox gecruncht abholen kann.

⁸⁾RS232 = genormte Computerschnittstelle zur seriellen Datenübertragung.

⁹⁾Useraccount = Mitgliedschaft in einer Mailbox

¹⁰⁾Userlevel = willkürliche Unterteilung der User nach Bekanntheit und Vertrauenswürdigkeit. Je höher desto besser.

¹¹⁾Sysop = Betreiber einer Mailbox, aus dem Englischen 'System Operator'

Workshop ADIMENS

Am Montag, den 4.9.89 traf zum ersten Mal die AG "ADIMENS" zusammen. Teilnehmer waren Josef Balling, Udo Kloos, Werner Lexis und Ich. Das erste Gespräch galt grundsätzlichen Fragen über das relationale Datenbanksystem.

Überbei wurde bereits der Einstieg in das System und der Aufbau von Masken erläutert.

Danach haben wir jeden Montag (außer den Clubmontag) ein Treffen gehabt bis halb Dezember, wobei mittlerweile noch andere Mitglieder dazu gekommen sind.

Erst haben wir anhand eines konkreten Beispiels versucht die vielfältigen Möglichkeiten aufzuzeigen und am Computer die Arbeitsweise vor Augen zu führen. Später haben wir anhand von verschiedenen kleinen Beispielen jede Funktion ganz genau erklärt. Auch haben wir versucht zusammen die bestimmten Probleme jedes Teilnehmers zu lösen.

Jetzt haben wir kein wöchentliches Treffen mehr (Vielleicht wieder nach dem Umbau vom "Büze"). Aber jeder der Probleme hat mit ADIMENS, kann mich immer anrufen, schreiben (Adresse weiter unten) oder mich auf dem Clubtreffen ansprechen.

Weiter soll ich Tips und Anregungen über das Clubmagazin veröffentlichen

Wir haben in der AG gemerkt, das es die größten Probleme mit der "Mischen"-Funktion gibt. Also werde ich nächstes Mal versuchen diese Funktion ganz genau zu erklären. Erst folgen hier noch einige kleinere Tips.

ADIMENS-Tips



Ausdruck einer Datenbank als Liste

TIP 1: Wenn man ADIMENS fragt, die Datenbank als Liste auf Papier zu bringen, druckt er die verschiedenen Datenfelder eines Datensatzes hintereinander auf einer Zeile ab. Bei dem Fall das die Größe des Datensatzes mehr als 80 Zeichen ist, wird der Rest abgeschnitten und kommt niemals auf Papier. Jetzt können sie zwei Sachen machen:

Die Datenfelder die sie nicht bestimmt brauchen, können sie auswählen über "Merkmale auswählen" so das sie nicht mit abgedruckt werden.

Wenn das noch nicht reicht, können sie auch noch bei "Drucker einstellen" die Schriftart "Smal" selectieren und bei "Seitenformat" die Papierbreite hochführen (geht bis 132 Zeichen für normales A4-Format).

TIP 2: ADIMENS druckt als erste Zeile einer Liste (Falls gewünscht) die Merkmalsnamen mit ab. Aber die Länge eines Merkmalsnamen wurde hier durch ADIMENS beschränkt auf die Breite des Merkmalsfeldes (also ein Feld "Nummer" Breite 2 hat als Überschrift "Nu").

Wenn sie dennoch den ganzen Merkmalsnamen als Überschrift wollen, können sie über "Feldbreite ändern" die Feldbreite vergrößern (hier auf 7 (6+1)) und so eine schönere Liste bekommen.

nerer Liste bekommen.

TIP 3: Sie möchte eine Liste aller Personen ausgeben, die in einem bestimmten Monat Geburtstag haben. Sie haben das Geburtsdatum in einem Datumsfeld, aber eine Suche in Datumsfeldern geht nicht mit Wildcards. Die Lösung: Sie definieren in der Datenbank ein weiteres Zahlenfeld mit zwei Stellen, das Sie beispielweise "Geburtsmonat" nennen. Anschließend entwickeln Sie mit einem Texteditor bezüglich dieser Datei eine Rechendefinition, die folgendes Aussehen haben sollte:

.file adressen

```
[Geburtsmonat]-(((Geburtsdatum)+
")-(((Geburtsdatum)+"")):2)-"/"):2;
```

Die Zeichenfolge "((Geburtsdatum)+""))" wandelt das Merkmalsfeld "Geburtsdatum" in ein Textstring um. "(((Geburtsdatum)+"")):2)" bewirkt das gleiche, gibt aber nur die beiden ersten Stellen aus, also den Geburtstag. Der zweite Textstring wird nun vom ersten Textstring subtrahiert. Danach subtrahiert unsere Rechendefinition auch noch den linken Schrägstrich. Von diesem Zwischenergebnis gibt es wegen des erneuten Formatierbefehls (":2") nur die beide ersten Stellen. Damit haben Sie dann aus einem Datum die Monate isoliert. (Dieser letzte Tip kam aus das STMagazin Ausgabe 12/89)

Bis zum nächsten Mal

Filip Maryns
 Rommerskircherstr. 10
 5000 Köln 60 (Löngerich)
 Tf: 0221/599.43.80

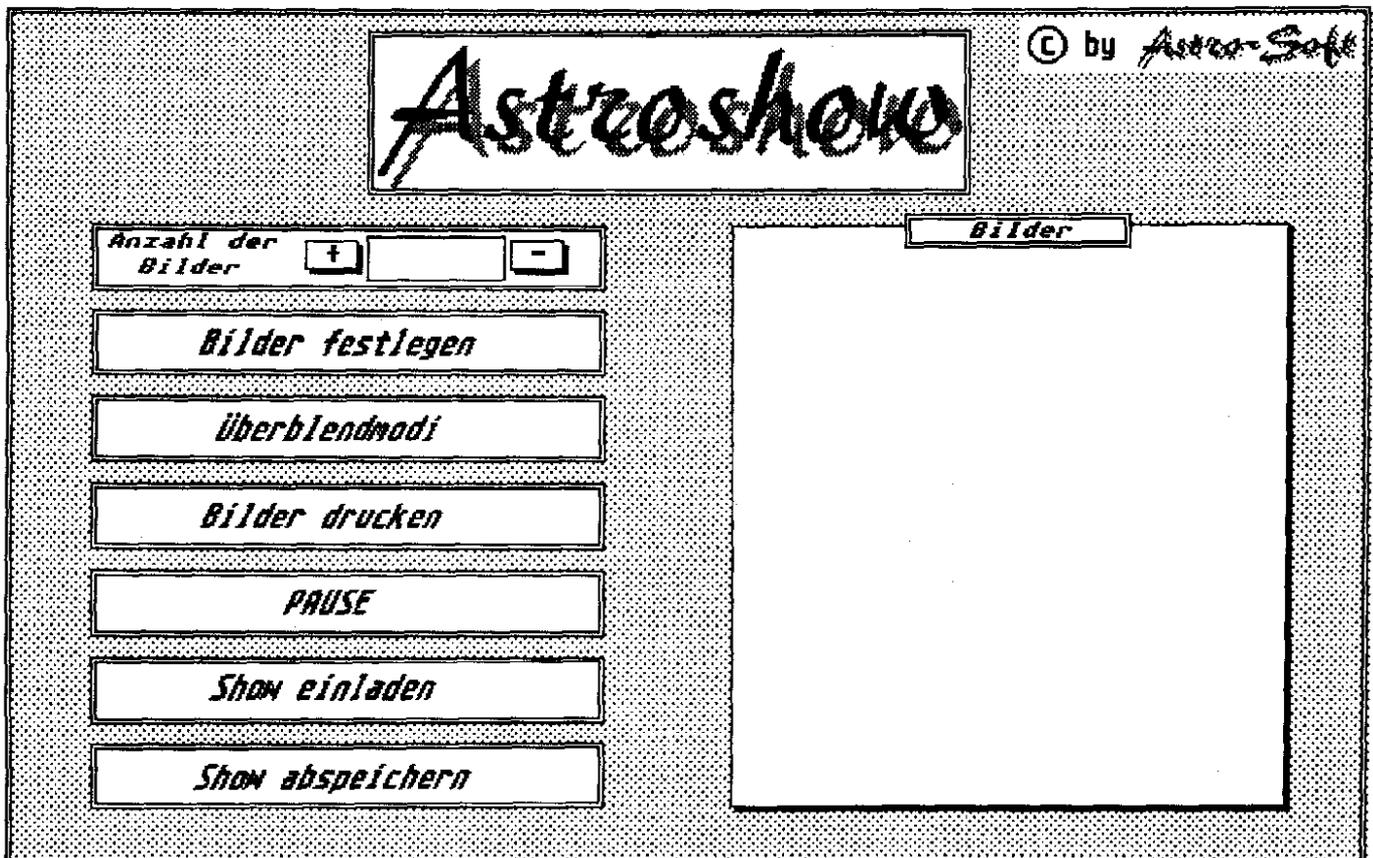
TESTBERICHT - ASTROSHOW

Astro-Show von Markus Pohlmann
Dieses über unseren Club zu beziehende Programm ermöglicht eine "Diashow". Darunter versteht man/frau ein Programm, das mehrere gescannte oder mit Malprogrammen erstellte Bilder nacheinander in den Bildspeicher des Rechners einliest. Da aber nur das Betrachten dieser Bilder etwas langweilig ist, hat unser "Astro" Markus auch noch 15 verschiedene Überblendmodi ausgeknobelt, die ihn einigen Gehirnschmalz und schlaflose Nächte gekostet haben werden. Aber davon später mehr. Zuerst einige Worte zur Bedienung des Programms. Nach dessen Start findet man/frau sich in einem zweigeteilten übersichtlichen Editierbildschirm wieder auf dessen linker Seite sich die mit der Maus anwählbaren Bedienungselemente befinden. Rechts ist eine zunächst noch leere Box. Links hat man/frau nun die Möglichkeit, die Anzahl

der Bilder einzugeben, die man/frau verwenden will. Entsprechend oft erscheint nach Anwahl des nächsten Menüpunktes "Bilder festlegen" die Dateiauswahlbox, in der man/frau die Bilder auswählt. Und jetzt nähern wir uns dem interessantesten Menüpunkt, den "Überblendmodi". Das bedeutet, dass die ausgewählten Bilder, die übrigens speicherplatzsparend immer einzeln nachgeladen werden, nicht einfach nacheinander auf dem Monitor erscheinen, sondern auf unterhaltsame Art ineinander überblendet werden. Nach Auswahl dieses Menüpunktes erscheinen fünfzehn Icons, über die ich die verschiedenen Überblendungen auswählen kann. Die Icons sind relativ aussagekräftig, und lassen die damit aufzurufende Funktion erraten, spätestens wenn man alles mal probiert hat. Ein Bild lässt sich beispielsweise schlangenartig

von oben nach unten aufbauen und wird durch das nächste ersetzt indem kleine Bildausschnitte von oben herunterfallen und sich so zum fertigen Bild aufstapeln. Mehr will ich hier nicht verraten. Lasst euch überraschen. Ist eine Diashow erstellt, kann man/frau dies natürlich auch abspeichern um sie später nochmal zu betrachten oder vorzuführen. Ich könnte wetten, dass wir diesem Produkt auf einer Messe begegnen, wo es unseren Club präsentiert. Für Leute, die viel mit Malprogrammen arbeiten oder sogar einen Scanner besitzen, ist Astroshow ein interessantes Programm mit verblüffenden Effekten.

DIDI



1ST - ADRESS nur eine Adressenverwaltung ??

Ein Fazit von Raymund Straberg

Viele ST - Besitzer werden sagen " Was schon wieder eine Adressenverwaltung, gibt es nicht schon genug auf dem Markt". Sicher haben sie damit nicht ganz so unrecht. Aber 1ST - ADRESS ist nun mal etwas mehr, als nur eine Adressverwaltung.

Es ist keine relationale Datenbank wie z.B. ADIMENS, sondern eine eindimensionale Datenbank, die sehr schnell ist.

In verschiedenen Fenstern kann man 6 unverknüpfte Dateien aufrufen.

Der Aufbau von 1ST - ADRESS ist wie man so sagt etwas ungewöhnlich.

Drei Dateien gehören zu einer Dateiverwaltung.

1. Das Bootprogramm = ACC

2. Ein Maskenprogramm = MSK

3. Ein Datenprogramm = DAT

Das Maskenprogramm dient dazu, alle Einstellungen, Feldbezeichnungen, Bildschirmpositionen, Drucjertreiber usw. speichert.

Das Datenprogramm speichert alle ADRESSEN (Daten) die man eingibt.

Wie startet man 1ST - ADRESS ?

Indem man die Arbeitsdiskette in das Laufwerk steckt, und danach den Computer

einschaltet. Warum ? Weil das Programm ein Accessories Files ist. Dabei werden gleichzeitig sämtliche abgespeicherten Daten mit eingeladen. Je nach Rechnerart können bis zu 40000 Datensätze gespeichert werden.

1ST-ADRESS kann von allen Programmen aus gestartet werden, das ACC zuläßt. Das hat den Vorteil, das man z.B. einen Briefkopf mit Anrede und Datum per Tastaturpuffer in ein Textverarbeitungsprogramm einarbeiten kann.

Die Such- und Sortiefunktionen sind besonders hervorzuheben, weil sie es zulassen, ein Begriff in einem Datenfeld oder einem Datensatz suchen oder sortieren zu lassen.

Zur Verfügung stehen weitere 11 Vergleichsmöglichkeiten, wie - und - oder - usw.

Das Sortieren von 6000 Datensätzen dauert 7 Sekunden. Das ist schon sehr schnell, wenn man mal andere Dateiverwaltungen betrachtet.

Die Scrollrate ist mit 52 pro Sec. angegeben.

Ferner kann man ein Modem unterstützen (autom.wählen der Telefonnummer).

Es können Daten importiert und exportiert werden, über beide Schnittstellen egal ob seriell oder parallel.

Druckeransteuerungen können durch verschiedene Befehle

geschrieben werden.

Vorteilhaft ist es, bei bei großen Mengen von Dateineingaben diese zwischenzuspeichern.

Durch das Schließen des Fensters erfolgt eine Speicherung der zuletzt eingegebenen Daten.

Resümee:

Das Programm 1ST - ADRESS ist eines der besten und schnellsten Dateiverwaltung die es für den ST gibt. Das Verhältnis Leistung zum Preis stimmt auch.

Im Handel kostet das Programm nur:

DM. 99,00

Im Jahre 89 hatten wir mit der Firma Victor eine Super Aktion gestartet.

Mitglieder des Clubs konnten dieses Superprogramm für sage und schreibe

DM. 45.00

incl. Versandkosten beziehen.

Herausgeber:

VICTOR KG

Halbmond 30 b

2058 Lauenburg/Elbe

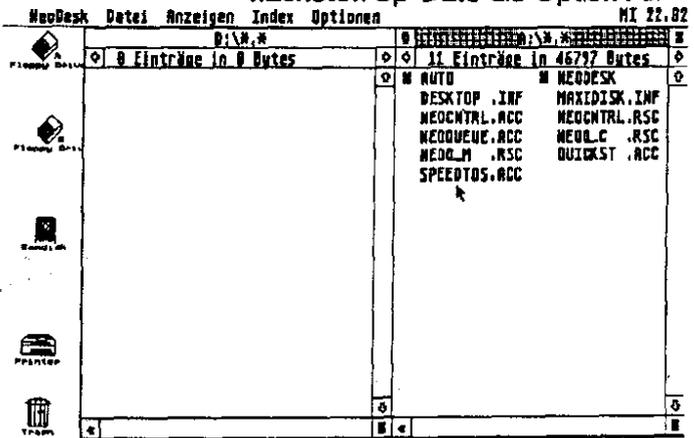
NEODESK 2.05

Nachtrag zum Artikel im Club-Magazin 3/89

Zur Atari-Messe gab es ein Update 2.05. Beim Ausprobieren stellt sich heraus die Drucker warteschlange funktioniert nicht. Also bei Computerware Sender anrufen: "Ja, tut uns leid, haben es selber bemerkt, bitte schicken sie es ein". Da die Firma hier in Köln ist bin ich hingefahren und im Nu war die Sache erledigt. Naja einige Verbesserungen waren schon da. Aber sonst war es immer noch dasselbe Programm. Braucht viel Speicher und läßt sich nur umständlich starten, lohnt sich nicht. Dann habe ich mir eine Speicher-Erweiterung auf 2.5 MB und TOS 1.4 einbauen lassen und es nochmal mit Neodesk probiert. Jetzt bin ich begeistert. Durch das TOS 1.4 erscheint Neodesk sofort nach dem booten und man hat ein Desktop mit vielen Möglichkeiten vor sich. Ich habe mir eine Ramdisk mit 700 kB eingerichtet und kann so komplette Disketten kopieren und selektieren. Einfach Icon Laufwerk A anklicken

und Maustaste festhalten, es erscheint ein Rahmen um Icon Laufwerk A, dieser Rahmen wird auf das Icon Ramdisk gelegt und schon wird Disk A in die Ramdisk kopiert. Genauso kann man die gesamte Ramdisk auf Laufwerk A kopieren oder, wenn man den Rahmen auf den Mülleimer zieht, den gesamten Diskinhalt löschen. Natürlich gibt es auch noch die schon im letzten Artikel beschriebenen Anwendungen, aber die oben beschriebene Anwendung benutze ich am meisten und finde sie sehr gut. Mein Eindruck ist: Erst mit Tos 1.4 und genügend Speicher ist Neodesk das, was die Werbung behauptet, nämlich gut. Bei der

Ramdisk muß ich darauf hinweisen das die Flexdisk, zumindest meine Version, nicht mit TOS 1.4 arbeitet. Bei dem Versuch Flexdisk zu installieren erschien immer eine Warnbox "Falsches TOS" Zum guten Schluß habe ich noch einen Wunsch. Vielleicht kann man beim nächsten Up-Date die Option For-

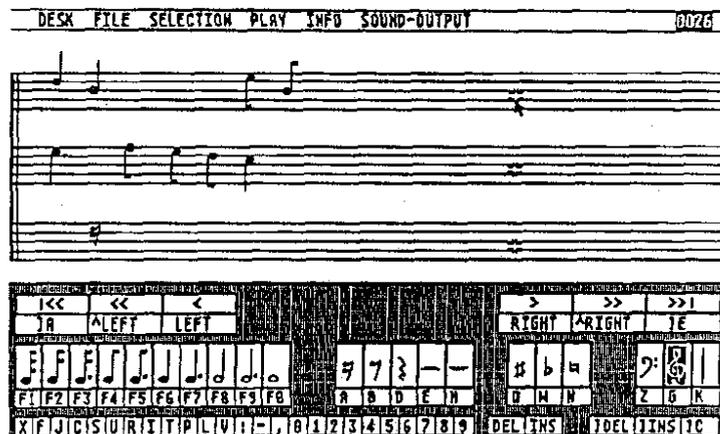


matieren auf 11 sektoren erweitern. Denn wenn man 925 kB auf einer Diskette mit Neodesk zu Verfügung hat, dann erst bleibt genug Speicherplatz übrig

ROBERT BLASZKIEWICZ

TOMMY SOFTWARE

Pressedienst



Die völlig neue, verbesserte Benutzeroberfläche der SoundMachine II

TOMMYSOFTWARE

PresseDienst

Pressemitteilung 10/2.89.4 – Freigabe: 15.10.89 – gültig ab: 23.10.89

Neue SoundMachine

Der Nachfolger des bekannten Soundsequencers SoundMachine ST aus dem Hause TommySoftware ist freigegeben: SoundMachine II.

Die neue SoundMachine II zeichnet sich durch einen stärker mausorientierten Editor, Blockfunktionen, oktavenweises Shapetransponieren sowie einem Datenkompressor aus. Zusätzlich wird dem Paket ein MusiX32-Konverter und eine MiniSoundMachine beigegeben. Die MiniSoundMachine erlaubt den direkten Zugriff auf den eingebauten Soundchip.

SoundMachine II ist zum Preis von 199,- DM zuzügl. 7,- DM für Porto und Verpackung erhältlich. Sie läuft auf allen STs und allen Monitoren; sie wird mit einem ausführlichen Handbuch (ca. 130 Seiten) im stabilen Ringordner mit Schubler geliefert. Registrierte Kunden erhalten ein kostengünstiges Upgrade.

Die Vorteile der neuen SoundMachine II im Einzelnen:

- Viele Fehler der alten Version wurden behoben.
- Der Editor wurde wesentlich stärker mausorientiert und ist dadurch komfortabler.
- Im Editor sind jetzt volle Blockfunktionen vorhanden: Block markieren, speichern, kopieren, löschen und entfernen.
- Als zusätzliche Notenwerte wurden Triolen und $\frac{1}{32}$ -Noten implementiert.
- Shapes und Samples können jetzt auch per

Maus selektiert werden.

- Es ist jetzt möglich, innerhalb eines Shapes um ± 1 Oktave zu transponieren.
- Die Ausgabe ist jetzt auch über den Sampler möglich.
- Ein Datenkompressor sorgt nun dafür, daß PRECODE-Dateien auf Diskette nur noch 30 - 50 % des ursprünglichen Speicherplatzes belegen.
- MusiX32-Stücke können jetzt integriert werden.
- Der Soundconverter für den G-Data-Soundsampler II maxi, der bislang zugekauft werden mußte, liegt dieser Version bei.
- Um Programmierer auch in der „Action“-Phase zu unterstützen, wurde aus den SoundMachine-Routinen die Mini-SoundMachine ST entwickelt. Dieses Programm verwendet den eingebauten Soundchip und verbraucht dadurch nur maximal 4 % der Rechenzeit. Die Mini-SoundMachine ist fast vollkompatibel zur SoundMachine.
- ...und noch einiges mehr.

Bezugsquelle:

TommySoftware
Selchower Str. 32
D-1000 Berlin 44
Tel. 0 30/621 406-3

Das neue TOS 1.4

durchgeführt. Durch die gleiche Tastenkombination plus der rechten SHIFT-Taste wird ein Kaltstart durchgeführt. Im Menü DESK gibt es keine Änderung. Die Desktop-

anklicken und dann "Arbeit sichern" anklicken und beim nächsten booten erscheint das GFA_Basic-Programm. "Menüpunkt "Vor" einstellen" Eine Warnmeldung

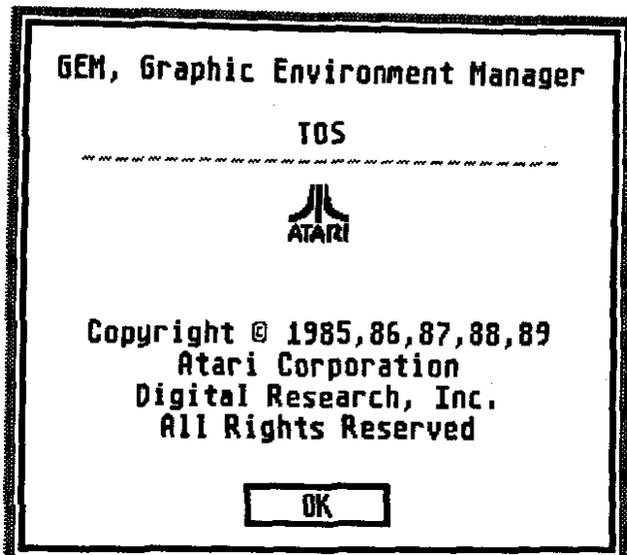


Bild 1

TOS 1.4 ist seit 1989 im Handel. Ich habe mir im November 89 das TOS 1.4 einbauen lassen. Gegenüber dem Blitter-TOS ist das Rainbow-TOS, so wird das TOS 1.4 informell wegen der größeren Farbenvielfalt genannt, eine Verbesserung. Im Allgemeinen fällt einem eine höhere Geschwindigkeit sofort auf. Wenn man den Veröffentlichungen in Fachzeitschriften glaubt sind es ca. 100%. Aber um wieviel, ob 90% oder 150% dem normalen User gefallen andere Sachen mehr. Mir zum Beispiel gefällt der Tastatur-Reset. Über «ALTER-NATE» «CONTROLL» «DELETE» wird ein RESET (Warmstart)

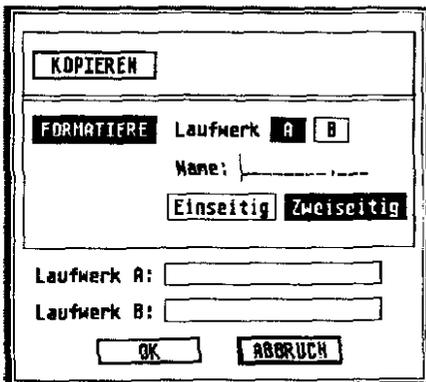


Bild 3

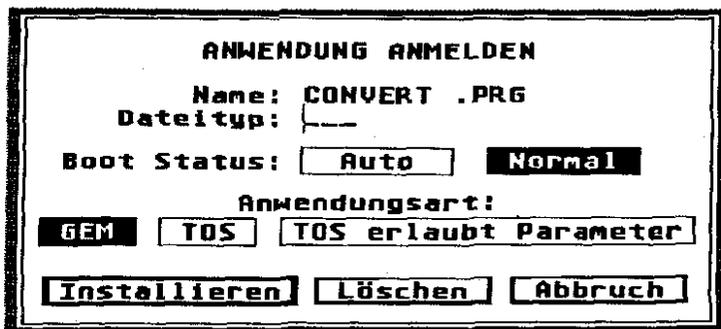


Bild 4

Info-Box sieht nun so wie auf Bild 1 aus. Unter dem Menü "Datei" Menüpunkt "Zeige INFO" werden die Infos nun schneller gezeigt und man kann

("Achtung Datei existiert bereits Überschreiben?") kann jetzt auch für das Überschreiben von Files eingestellt werden. Siehe Bild 5. Es läuft aber nicht alles, Zum Beispiel Flexdisk und noch einige Pd-Programme. Aber die meisten Programme laufen einwandfrei. Für "Flexdisk" gibt es ein Up-Date zum Preis von 20-DM.

den Ordernamen ändern. Aus dem Menü "FORMATIERE" heraus kann man nun auch die Diskettenkopie angesprochen werden. Bild 3 Aus dem Menü "EXTRAS" mit dem Menüpunkt "Anwendung anmelden" kann man jetzt Programme sofort starten. Bitte nicht mit Programmen die man aus dem Auto-Ordner startet verwechseln. Es handelt sich um Programme die

Robert Blaszkiewicz

sich normal nicht aus dem Auto-Ordner starten lassen. Das Installieren ist einfach. Nehmen wir zum Beispiel das GFA-Basic-Programm. Zuerst "GFA.PRG" anklicken, dann im Menü "EXTRAS" die Option "Anwendung anmelden" anklicken und es erscheint eine Box wie in Bild 4. In der Box, den Knopf "Auto" und den Knopf "Installieren

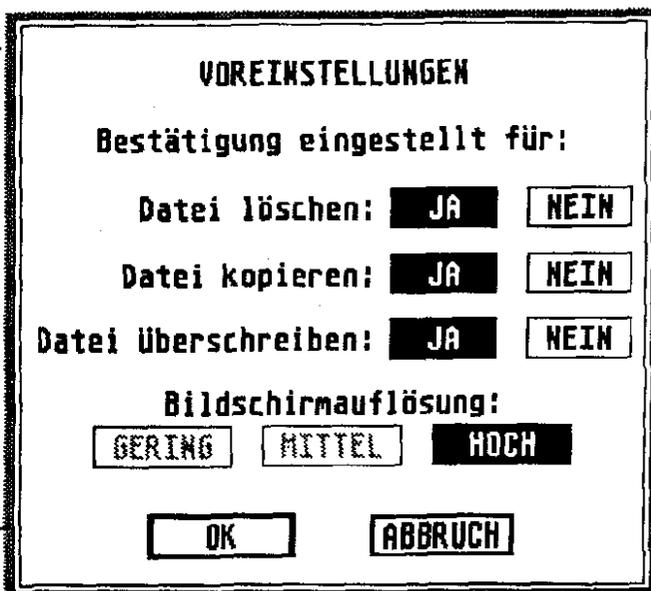


Bild 5

TOMMYSOFTWARE®

PresseDienst

Pressemitteilung 01.90 – Freigabe: 15.01.90 – gültig ab: 01.02.90

MegaPaint II Professional lieferbar

Das Zeichenprogramm MegaPaint II aus dem Hause TommySoftware beherrscht jetzt neben Raster- auch Vektorgraphik. MegaPaint II Professional nennt sich das neue Produkt. Vektorgraphiken bis zur Bildgröße DIN A 2 können einfach in ein Rasterbild umgerechnet und dort weiterbearbeitet werden, so daß der Anwender von einer echten Verbindung aller Vorteile der Raster- und Vektorgraphik profitiert.

Das Konzept von MegaPaint II – daß sich alle Funktionen auf die gesamte Seite erstrecken, die bis zu DIN A 2 groß sein kann – wurde dabei konsequent durchgehalten. Darüber hinaus bietet MegaPaint II Professional einige ungewöhnliche Features:

- Völlig neuartig ist insbesondere die Outline-(Umriß-)Funktion. Mit ihr können beliebige Formen durch Linienzüge und Bézierkurven nachgezogen werden; die entstehende Innenfläche kann das Programm füllen. So können insbesondere eingescannte Vorlagen oder andere komplexe Objekte komfortabel eingegeben und editiert werden.
- Die Rasterebene ist so komfortabel und umfangreich geblieben wie die früheren MegaPaint-Versionen. So können ganze Seiten von der Vektor- in die Rasterebene umgerechnet und dort weiter bearbeitet werden.
- Auch Vektorschriften sind im Lieferumfang enthalten.

- Der Vektorteil verfügt über ein eigenes, vom Rasterteil unabhängiges Pop-up-Menü, das schnelles und komfortables Arbeiten ermöglicht.
- Der Rasterteil ist um einige ungewöhnliche Funktionen erweitert worden. So ist es beispielsweise möglich, mit MegaPaint II Professional Serienbriefe zu erstellen, die hochwertige Schriften, beliebige Graphiken und die von MegaPaint II bekannte hohe Druckqualität vereinen.
- Eine weitere Zusatzfunktion im Rasterteil ist die Formularbearbeitung: Beliebige Formulare können eingescannt oder selbst erstellt werden; den Text gibt man ganz einfach direkt ins Bild ein.
- Bemaßen nach DIN und andere Hilfen für technische Zeichner und CAD-Anwender gibt es jetzt vektororientiert.

MegaPaint II Professional läuft auf SM194, SM124 und auf allen gängigen Großbildschirmen. Es benötigt mindestens 1 MB RAM.

MegaPaint II Professional kostet DM 799,- (empfohlener Verkaufspreis) und ist ab sofort lieferbar.

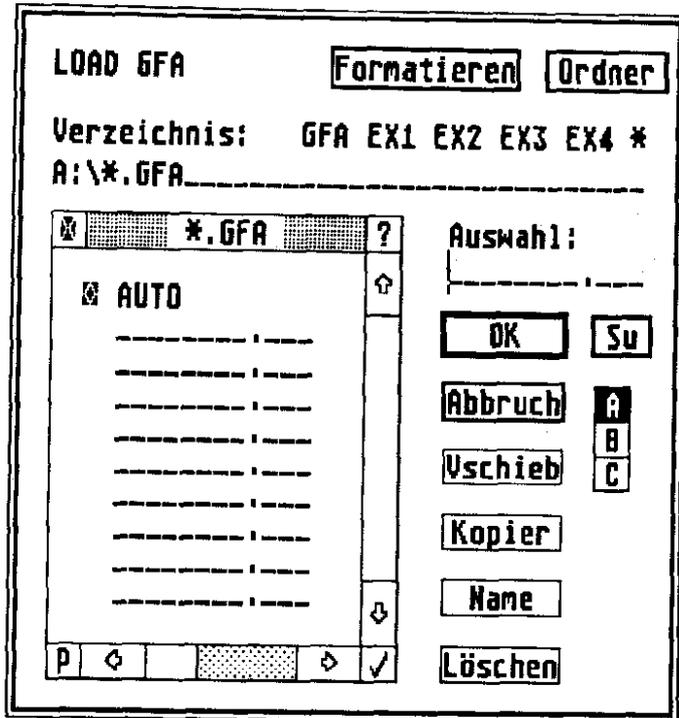
Bezugsquelle:

TommySoftware
Selchower Str. 32
D-1000 Berlin 44
Tel. 0 30/ 62 14 06 - 3
FAX: 0 30/ 62 14 06 - 4

UIS II & Hermes

Was verbirgt sich hinter dieser Bezeichnung? Also UIS II heißt Universal Item Selector und es ist ganz schlicht und einfach eine Fileselectbox, hinter Hermes verbirgt sich

vertikal scollen sondern auch horizontal. Dann werden Länge, Datum und Uhrzeit sichtbar. Wenn man mehrere Dateien bearbeiten will, dazu gibt es eine Lasso-Funktion



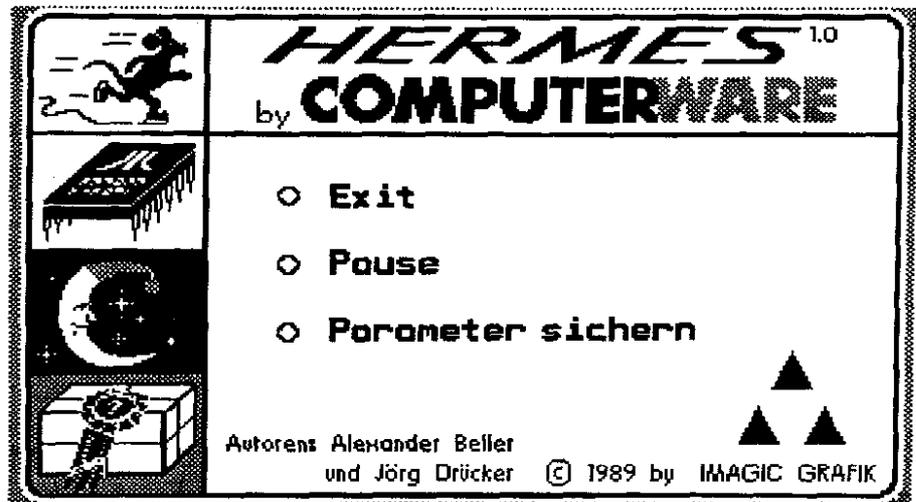
ein Bildschirm-schoner mit einigen Zutaten. Zunächst zu UIS II Also eine einfache Fileselectbox ist das nicht. Im Gegenteil die Box ist ziemlich komfortabel. Sie läßt kaum noch Wünsche übrig, siehe Bild! Fangen wir oben an. Formatieren: Es lassen sich Disk A und B mit einer oder zwei Seiten, 9 oder 10 Sektoren und 80, 81 oder 82 Tracks formatieren. Es kann auch in einem Fastload-Format, Twister genannt, formatiert werden Ordner: Damit kann man einen neuen Ordner anlegen. SU; Suchfunktion! Es braucht nur ein ähnlicher Name eingegeben werden, Vrschieb: Zum Verschieben von Dateien. Kopier: Kopieren von Dateien. Name: Damit kann man Dateien umbenennen. Mit P lassen sich Dateien oder ein Inhaltsverzeichnis ausdrucken. Es läßt sich nicht nur

auf ACC's zurückgreifen kann paßt UIS II gut zu Signum. Nun zu Hermes Bildschirm-schoner nennt sich das Programm, in dem einige ACC's zusammengefaßt sind, die man als PD ohnehin hat. Nur hier sind sie geschickt und grafisch an-

oder aber die bekannte Funktion mit einer der beiden Shift-Tasten. Die Fileselectbox erscheint immer wenn im Programm Fileselect aufgerufen wird. Mit dem mitgelieferten Callself.ACC kann man UIS II aber auch direkt auf den Bildschirm bringen. Übrigens, weil man während der Arbeit mit Signum nicht auf ACC's zurückgreifen kann paßt UIS II gut zu Signum. Nun zu Hermes Bildschirm-schoner nennt sich das Programm, in dem einige ACC's zusammengefaßt sind, die man als PD ohnehin hat. Nur hier sind sie geschickt und grafisch an-

sehnlich in ein ACC verpackt. Rechts sieht man das Hauptmenü von Hermes. Zuerst sieht man das Icon mit der Maus. Da kann man die Maus beschleunigen und sogar verlangsamen. Als zweites sieht man das Icon mit dem Chip. Damit ruft man das Untermenü für die Blitterfunktion, den Tastatur-Reset und die Bildwechselfrequenz 50 HZ oder 60 HZ für Farbmonitore auf. Hinter dem Mond-Icon verbirgt sich der sehrkomfortable Bildschirm-schoner und in dem Paket-Icon befinden sich die Einstellungen und Funktionen des Passwortschutzes. Nun zum Wichtigsten dem Preis! UIS II und Hermes sind auf einer Diskette zum Preis von 69,-DM zu haben, ich finde den Preis überhöht. Mir drängt sich der Vergleich von A- und B-Seite von der Schallplatte auf. Wobei hier die A-Seite die Fileselectbox UIS II ist. Denn wie schon bemerkt gibt es die Funktionen von Hermes, zwar einzeln, auf PD's. Nebenbei, Neodesk hat den Bildschirm-schoner schon eingebaut. Was nützt also dem Neodesk-Benutzer, Hermes? Bei TOS 1.4 ist der Tastatur-Reset sowie dabei. Was bleibt dann noch! Nach meiner Meinung sollte UIS II alleine für 15 oder 20,-DM verkauft werden oder ein nützlicheres Programm als Hermes dabei sein.

Robert Blaszkiewicz



DISK - LINE für XL/XE

Jeder 8 - Bitter im Club kennt den Verlag W.Rätz aus Bretten, der Verlag der bis zum Ende des Jahres 1989 das ATARI Magazin herausgebracht hatte. Aus uns unverständlichen Gründen wurde das Magazin eingestellt. Nach Auskunft des Verlages war es der Grund, das der Absatz dieses Magazines nicht mehr stimmte. Das kann aber nach unserer Meinung nicht sein.

Den wir alle wissen, wieviele XL oder XE Besitzer es noch in der BRD und der DDR gibt. Es war ja auch das einzige Magazin was noch etwas für den ATARI XL/XE herausbrachte.

Aber was soll, wir können es leider auch nicht ändern.

Dieser Verlag bringt jetzt ein neues Disk - Magazin in den Handel, es nennt sich:

* DISK - LINE *

Es stehen einige interessante Programme aller Art in diesem Magazin.

Wer Interesse daran hat möge sich an uns wenden, oder direkt an den Verlag:

W.Rätz

Postfach 1640

7518 Bretten

Lohnt es sich ?

Der 800 XL/XE

lebt!

Das ist ein Antwortschreiben von WIGECO auf dem Bericht unseres Mitgliedes Marcus Baier.

Im 1. ACC Clubmagazin Ausgabe 3/89 schrieb Marcus Baier einen Artikel mit dem Titel:

ATARI XL/XE stirbt aus!, indem er diese Meinung vertrat, das die Besitzer von den ATARIS langsam aber sicher in die Röhre gucken würden. Die WIGECO möchte sich nun an dieser Stelle unter dem Titel:

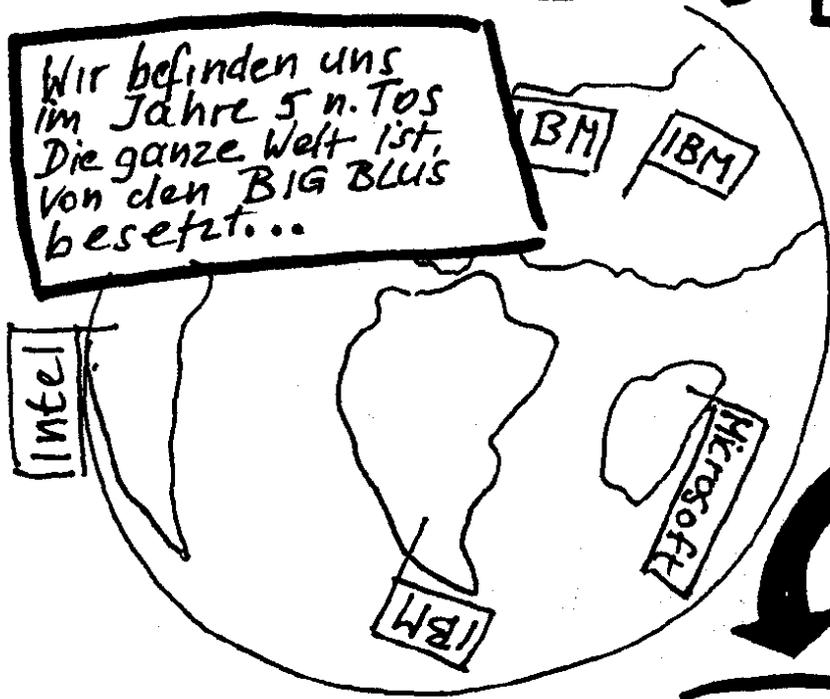
ATARI 800 XL/XE lebt dazu äußern.

In letzter Zeit geht ein Gespenst in der Homecomputer Ecke um. Die 8-Bitter hätten ausgedient. Es sei nichts mehr mit Ihnen los. Sie würden früher oder später ganz aus dem Blickfeld verschwinden. Allenfalls der C 64 wird noch eine Weile weiterleben, für alle anderen, ob nun XL/XE, Spectrum u.ä. sei der Ofen aus. Dabei wird immer leicht vergessen, das der 8-Bit ATARI sich erstaunlicherweise schon seit 10 Jahren hält, und das nahezu in unveränderter Form, was einzigartig auf dem Computermarkt ist. Den ST gibts es seit gerade mal 4 Jahren, und schon schicken sich die 32-Biter an, seinen Platz zu übernehmen. Im Moment boomt der Markt für diese

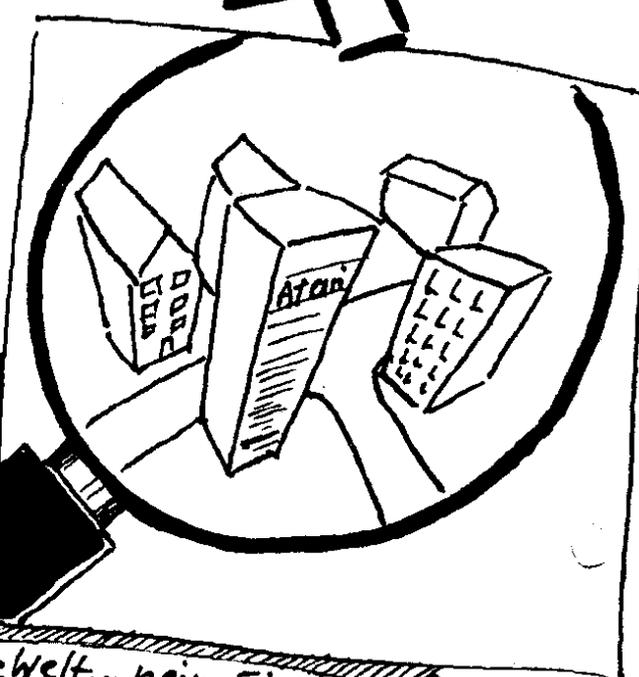
Klasse noch, aber auch seine Glanzzeit geht irgendwann vorüber. Aber kommen wir zum kleinen ATARI zurück. Es läßt sich zwar nicht leugnen, das der 8-Biter durch den 16-Biter eine gewaltige Konkurrenz bekommen hat, und das von der kommerziellen Seite nicht mehr soviel an Software kommen wird wie in den vergangenen Jahren. Doch die kleinen Atarianer wissen sich zu helfen, gerade blüht das PD Geschäft mit dem Motto "Wenn es uns keiner macht, machen wir's eben selber" auf. Auch wenn sich viele ehemalige XL/XE Händler auf dem ST verlegt haben, gibt es immer noch einige, die sich auf dem 8-Bit Sektor spezialisiert haben z.B. der "Compy Shop". Und dessen Leiter, Herr Bee, beurteilt die Zukunft der kleinen Ataris recht positiv. Er sagt selbst, daß die Zeit der 8-Biter noch nicht vorbei sei, eher das Gegenteil sei der Fall, er trifft oft Leute im Laden die nebenbei einen ST besäßen, mit der Bedienung Probleme hätten und dermaßen vom XL/XE überzeugt sind, das sie dabei bleiben wollten. Außerdem seien die Verkaufszahlen lt. Atari Deutschland im Moment sehr hoch. Es kämen also mehr neue Kunden hinzu, als wegfielen. Na bitte, wer sagt's denn. Eines ist natürlich höchst ärgerlich. Für den ST gibt es einen C-64 Emulator, der voll funktioniert, mit PEEKS und POKES usw.

(nächste Seite)

Klartext



Wir befinden uns im Jahre 5 n. Tos Die ganze Welt ist von den BIG BLUS besetzt...



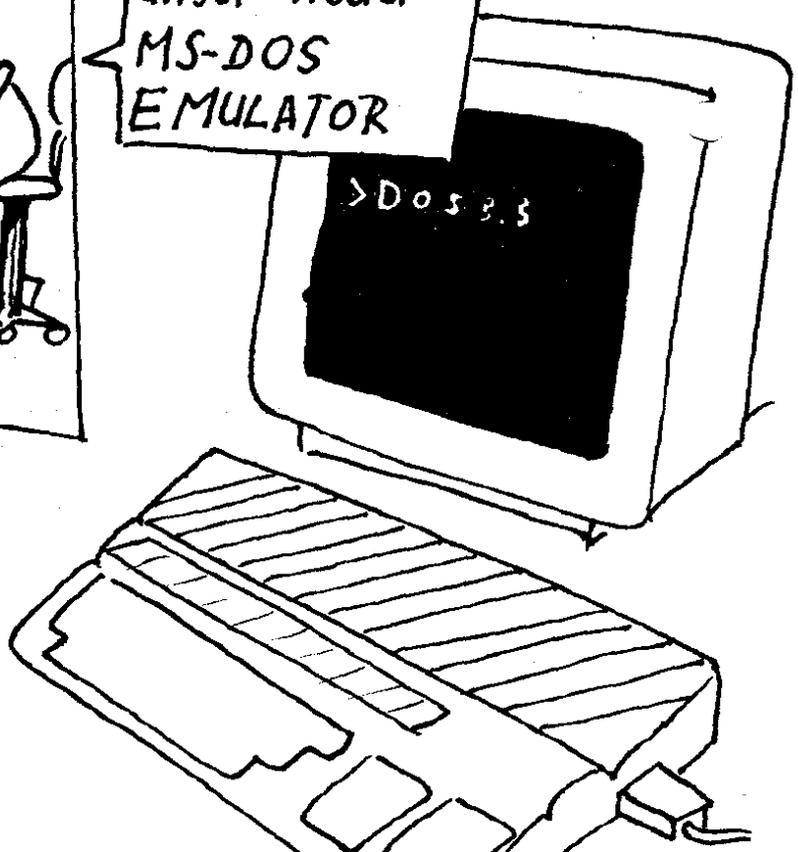
Die ganze Welt... nein. Eine kleine Gruppe von Enthusiasten hat sich dem Eindringling bisher entgegen gestellt



Geil-SUPER es klappt...

Unsere Freunde bei Ihrer Lieblingsbe-schäftigung

Unser neuer MS-DOS EMULATOR



Fortsetzung für XL/XE

Auch ein 800 XL/XE Emulator ist vorhanden, aber bei dem darf man nur Graphics 0 verwenden und keine POKES usw, er ist also überaus Leistungsschwach. Dabei hört man immer wieder von ST-Besitzern, das sie so einen Emulator sehr begrüßen und ihn auch kaufen würden. Deshalb wäre es wirklich gut, wenn sich ein ST Profi mal daran versuchen könnte.

azit: Mögen die Commodore Besitzer auch über den kleinen ATARI lachen, er bleibt immer noch der leistungsfähigere von beiden und solange es mit dem C 64 weitergeht, wird auch der XL/XE dabei sein.

Den Kommentar schrieb Thorsten Helbing.
Schriftführer vom WIGECO-

Auch wir, der 1.ACC schließt sich dieser Meinung an, nur haben wir vom Herrn Bee einen ganz andere Auskunft bekommen, die nicht so positiv war. Vielleicht hat sich die Meinung inzwischen etwas geändert. Wir können es nur wünschen. Denn wir alle wissen was der 8-Bit alles kann. Das beste Beispiel ist doch die DDR, was die alles für den 8-Bit auf die Beine gebracht hat, in eigener Handarbeit, das ist schon lobenswert.

Da können wir noch etwas lernen. Wir haben es ja auch sehr einfach gehabt, ins Geschäft gehen und kaufen, dort drüben gab es das noch nicht. Aber mal sehen was die

Zukunft den 8- Bitern uns aus der DDR bringt.

NEU NEU NEU

Eine ROM DISK 512 KB

Was kann und was bietet den XLern diese ROM-Disk.

Sehr viel für den geringen Preis.

Ein superschnelles Diskettenlaufwerk mit einer Speicherkapazität von 512 KB. Diese ROM-Disk wird eingebaut.

Leistungen:

1. Bootfähig
2. 30 KB in unter 1.Sekunde geladen
3. 512 KB Speicherkapazität
4. Einfachster Zugriff
5. Industriequalität der Karte
6. Kostengünstiger Eprom-brennservice
7. Durchgeschleifter Port
8. 1 Jahr Garantie

Das alles zum stolzen Preis von :

DM. 149,00

zu beziehen bei:

**Klaus Peters
Elektronik
von Humboldtstr. 28
5620 Velbert 1**

Informationsmaterial könnt ihr auch über Euren Club erhalten. Von der gleichen Firma könnt Ihr auch ein Centronics Interfaces erhalten.

Unser Mitglied Stefan Leidens hat sich solch eines besorgt, und ist sehr damit zufrieden.

Der Gerald Engl, der Hersteller der TURBO 1050 hat seine Firma geschlossen. Es gibt sie also nicht mehr, die gute TURBO und das Interfaces.

Schade eigentlich, denn sie war preiswert und hervorragend.

Wegen der Vertriebsrechte haben wir uns an Herrn Engl gewandt. Im nächsten Magazin können wir Euch wahrscheinlich mehr darüber sagen.

T.O.S.

Ein neues TOS für den XL/XE.

Interessant für alle die noch mit der Datasette arbeiten.

Von der Fa. M.Hauck haben wir das neue T.O.S. bekommen.

Es ist in der Datasette einzubauen. Unser Mitglied, Arnold Büttner, wird diese einbauen, und dann wird sie getestet.

Leider können wir diesen Testbericht erst im Magazin 2/90 herausbringen.

Wer also jetzt schon etwas näheres darüber erfahren möchte, sollte sich mit Eurem Club in Verbindung setzen.

Der Preis für dieses T.O.S. beträgt:

DM. 50,00 (Vorkasse)

DM. 55,00 (Nachnahme Inland)

PUBLIK-DOMAIN SOFTWARE-TEST

Public-Domain-Test SPEED-ST (STEFAN SLABIHOUD)

Speed-ST präsentiert sich als schlichtes Assembler-Programm auf TOS-Basis, das zum Einbinden in den Auto-Ordner gedacht ist und nicht viel Speicher verbraucht. Das Utility-Set ist für SW und Farbe geeignet und läuft auch auf 512 kB Rechnern.

Es klinkt sich in die Alt/Help-Routine ein, was einerseits eine ständige Verfügbarkeit der Utility ermöglicht, andererseits aber eventuell vorhandene eigene Hardcopy-Routinen löscht, so leider auch eine 24-Nadel-Hardcopy. Dem Autor ist dieses Manko auch aufgefallen, so baute er eine neue 9-Nadel-Hardcopy ein. Die dadurch zu Papier gebrachten Bilder lassen sich auch auf 24-Nadlern sehen, für den täglichen Gebrauch durchaus geeignet (und kompatibel genug).

Speed-ST wird beim drücken von Alt/Help aktiviert, es erscheint in der oberen Bildschirmhälfte ein Menü mit 5 Punkten.

Als praktisch hat sich die Quit-Option erwiesen (wer hat noch nie versehentlich die Hardcopyroutine über Alt/Help ausgelöst und dann Minuten auf deren Ende gewartet?). Der Arbeitsbildschirm wird gesichert, so daß man nach Ausführen eines Punktes den vorherigen Bildschirminhalt nicht verliert.

Nun zu den einzelnen Optionen:

Der erste Menüpunkt hat dem Utility den Namen gegeben, man kann durch drücken der Tasten <O> bis <9> die Arbeitsgeschwindigkeit bremsen, um so Prozesse in eigenen oder fremden Programmen besser beobachten zu können.

Wird die Geschwindigkeit zu langsam gewählt, können allerdings keine GEM-Menüs mehr angewählt werden (bis die Geschwindigkeit wieder höher eingestellt wird.) Der Bremsers funktioniert gut und ist voll kompatibel.

Der vorhandene 50/60HzChanger ist nur für den Farb-User zu gebrauchen, stört aber nicht (die Funktion konnte mangels Farbmonitor nicht geprüft werden).

Die wählbare Anzeige ist etwas problematisch, denn wenn ein Programm sich den gesamten Speicher reserviert, werden stolz 5kB freier Speicher angezeigt (SIGNUM2), man kann diese Anzeige nur bedingt gebrauchen, das hängt vom einzelnen Programm ab. Die Hardcopyroutine ist DINA5-Größe und gut gelungen, Formen werden nicht verzerrt.

Bei einem Utility, das ständig verfügbar sein soll ist größtmögliche Kompatibilität zu vorhandenen Programmen äußerst wichtig. Da kann ich ST-Speed leider kein positives Urteil aussprechen, meine PD-Textverarbeitung konnte mit ST-Speed nicht benutzt werden, da der Bildschirm zerstört wurde, bei einem anderen Programm wird der Cursor in das Menü positioniert.

Will man eine gestartete Hardcopyroutine wie gewohnt über Alt/Help verlassen, stürzt der ST ab. Mit SIGNUM2 und anderen Programmen gab es allerdings überhaupt keine Probleme. Wahrscheinlich liegt das daran, daß diese Programme sauber programmiert sind.

Als Fazit läßt sich sagen, das ST-Speed durchaus empfehlenswert ist (schon wegen den Hardcopy Vorteilen), allerdings eingeschränkt, da es nicht voll kompatibel ist. Überdies fehlt jede Anleitung.

Gut ist, das der Assembler-Quelltext kommentiert mitgeliefert wird. Die paar Bytes für St-Speed kann wohl jeder noch aufbringen, sie sind gut angelegt.

Mattias Berger

THEMADAT (INGEBORG VON TRYLLER)

Bei THEMADAT handelt es sich laut Titelbild um ein "assoziatives Datenbank-System".

Man kann je Diskettenseite 900 Datensätze verwalten, diese werden über Themen und Unterthemenkataloge katalogisiert und können so auf 2⁹61 Kombinationen abgefragt werden. Dabei lassen sich Themenmasken selbst erstellen, austauschen und pro Datensatz sind vier Textzeilen frei editierbar.

Eignen soll sich das System für Photographen, Verlage u.a. Als PD liegt das Programm in einer eingeschränkten Version vor:

Maximal 200 Datensätze lassen sich verwalten.

Doch nun zurück in die Realität:

THEMADAT läuft auf SW-Monitor mit 512 kB. Nach dem Starten erklingt eine etwas lächerliche Dudellei, die sich wohl Titelmusik nennt (Bei welchem Verlag soll diese Musik erwünscht sein?).

Das Programm ist in GEM eingebunden, allerdings sehr haubacken (es ist schon 1986 entstanden). Ein RCS scheint den Autoren unbekannt zu sein. Die Bedienung ist für heutige Verhältnisse fast unbrauchbar:

Die GEM-Menüleiste ist das einzige gewohnte Element, wohingegen

sich die Eingabe etwa der Themastichsuchmaske sehr schwierig, da ungewohnt gestaltet.

Völlig irrsinnige Tasten, wie «Backspace» oder «Undo» werden zum Aktivieren von Funktionen betätigt, die Maus ist nahezu unbrauchbar eingebunden. Fehlbedienungen sind daher an der Tagesordnung, werden allerdings sehr gut abgefangen.

Nachdem es auch für die STs genug Datenbanksysteme gibt, vor allem ADIMENS, fragt sich, ob und für wen THEMADAT eine preiswerte Alternative darstellt.

Zuerst einmal muß gesagt werden das THEMADAT nicht wirklich assoziativ arbeitet: Das Datenbanksystem ordnet einfach die Datensätze nach bestimmten ganz einfachen Kriterien und prüft äußerst schnell alle Datensätze auf Übereinstimmung mit einer Suchmaske.

Für den normalen Amateur-Datenbank-User ist THEMADAT trotz allem gut zu gebrauchen. Jeder Eintrag stellt eine Karteikarte dar, mit vier Textzeilen Basisinformation (bei einer Photodatei etwa die Motivbeschreibung) und einigen Zusatzinformationen, die THEMADAT selbstständig verwaltet (bei einer Photodatei etwa die Informationen, ob es sich um ein Tier-, Landschafts- oder Personenbild handelt). Die zusätzlichen Informationen werden in einer vor dem Anlegen der Datei zu entwerfenden Maske verwaltet, die aus verschiedenen Themenarten (Tierbild, Landschaftsbild etc.) besteht, wobei für jedes Thema Unterthemen (welches Tier, Ort der Landschaft etc.) erstellt werden können.

Tiefer als zum Unterthema geht die Schachtelung nicht. Die Maske kann ohne Datenverlust geändert werden, allerdings nicht in der PD-Version. Zusätzlich zu der Themastichsuchmaske können auch Textstücke des Beschreibungstextes mit einigen Verknüpfungen gesucht werden. Außerdem sind die Eintra-

gungen datiert, wobei das Datum ein Suchkriterium sein kann. Alle Elemente können kombiniert werden. Die Suche verläuft sehr schnell, man kann in den gefundenen Einträgen schnell blättern und diese auch ausdrucken.

Hat man eine Datei eingerichtet, so gestaltet sich das Eingeben von Daten verhältnismäßig einfach: Die zutreffenden Themen werden angeklickt die Unterthemen bestimmt und der Text eingegeben. Auch das Wiederfinden ist im Prinzip sehr sehr logisch, wenn auch durch die üble Bedienung etwas langwierig.

Wichtig für ein Datenbanksystem ist die praktische Verwendbarkeit. Darüber konnte ich mich anhand der auf der Diskette vorhandenen Testdatei "Partnerschaftsvermittlung" überzeugen. Abgesehen davon, das der einzige Kandidat ein 70-jähriger Hein Mück war, konnte man sich doch lebendig vorstellen, wie anhand der Themastichsuchmaske ein Kriterium nach dem anderen angegeben wird und dann alle aussortierten Kandidaten durchgeblättert werden. Zu guter Letzt werden dem Hilfesuchenden die Ausdrücke in die Hand gedrückt.

THEMADAT eignet sich vor allem für denjenigen der etwas sammelt, für Literaturlisten und auch für eine ausführliche Adressenliste. Das Konzept ist sehr gut und schnell, und im Prinzip gut. (Wenn die schlechte GEM-Implementierung nicht wäre.) Ein Verlag wird sicherlich über THEMADAT kein Wort verlieren, aber ein Hobby-Literat oder ein Briefmarkensammler wird es würdigen. Die fehlende Dokumentation trübt den Eindruck, auch wenn das Programm trotz allem einigermaßen selbsterklärend ist. Überdies ist eine On-Line HELP-Funktion aktivierbar, die allerdings nicht detailliert genug auf alle Optionen eingeht. Ein weiterer Wermutstropfen ist die fehlende Unterstützung einer Festplatte.

Fazit: empfehlenswert bei Hobby-Anwendung.

Sehr schlechte Bedienung durch hausbackene GEM-Implementierung. Falls man mehr als 200 Datensätze verwalten will, muß man leider den überhöhten Preis von 55.-DM bezahlen (ich habe schon bessere PD-Software gesehen!). Die Autorin sollte an ein Update denken oder das Programm als PD kostenlos abgeben!

Matthias Berger

MOLEKÜL

(Rainer Paape)

Bei dem Programm Molekül handelt es sich um ein umfangreiches Tool zum Zeichnen dreidimensionaler Molekülstrukturen.

Viele Optionen lassen in SW und Farbe eine sehr anschauliche und vom wissenschaftlichen Standpunkt her brauchbare Darstellung zu. Das Programm läuft auf Farb- und SW-Monitoren. Es benötigt wegen seines Umfangs mindestens 1 MB Speicher. Es unterstützt jeden Laufwerkstyp.

Das voll in GEM eingebundene Programm präsentiert sich nach dem Ladevorgang mit einem Titelbild, nach Mausklick erscheint die GEM-Menüliste und unten einige Status- und Diskname-Anzeigen. Die Menüs sind leider etwas üppig geraten (das Wort KOORDINATEN erschlägt etwas in zehnfacher Ausfertigung), die Lesbarkeit ist dadurch eingeschränkt; man gewöhnt sich aber daran.

Zeitweise unmögliche Menüpunkte sind gesperrt. Eingegeben werden müssen vor Beginn der Darstellung einerseits die Koordinaten und Art der Atome eines Moleküls und andererseits die Bindungen zwischen den Atomen (inclusive Bindungslängen). Die Koordinaten sind laut

ausführlicher Dokumentation kompatibel mit den üblichen Großrechnerdaten (wer hat die?).

Die Bindungslängen der Atome sind übliche chemische Größen. Der Chemiker, der ein Molekül darstellen will, wird über diese Standardangaben verfügen.

Die Eingabe gestaltet sich über GEM komfortabel. In einer Art Tabelle werden Felder angeklickt und editiert wie in einer Tabellenkalkulation. Leider müssen zusammengehörige Daten getrennt gespeichert werden (Koordinaten- und Bindungsdateien). Einen Sinn konnte ich darin nicht erkennen, das ganze ist etwas umständlich aber erträglich, da das Programm nichtgesicherte Dateien anzeigt.

Neben Molekül internen Dateien können auch MNDO-Dateien gelesen und geschrieben werden, eine Art Standard für solche Darstellungen. Auch Datenübertragungen von anderen Rechnersystemen ist vorgesehen. Das dürfte aber der Benutzer der ein Molekül darstellen will, nicht unbedingt brauchen. Das Editieren der vorgegebenen Atomradien dürfte eher von Interesse sein.

Nach der umfangreichen Eingabe will man das Molekül endlich sehen. Hier zeigt sich, wie exzellent MOLEKÜL programmiert ist bei Auswahl

des Grafikenmenüs präsentiert sich der Bildschirm invers: eine neue, übersichtliche Menüleiste und ein zusätzlicher Parameterblock rechts im Bildschirm lassen eine Vielzahl von Kombinationen des Bildes zu.

3D-Darstellung ist es in jedem Fall, die Zeichnung läßt sich aber animieren, vier Bilder in einem Bildschirm drehen sich gleichzeitig um definierbare Achsen in verstellbarer Geschwindigkeit um jeweils eine einstellbare Anzahl Winkelgrade. Man kann Atome zeichnen lassen, Bindungen und Achsen jeweils einzeln und gleichzeitig anzeigen lassen. Man kann den Maßstab ändern und die Größe, alles ist in der Anleitung ausführlich beschrieben.

In Farbe lassen sich auch räumlich wirkende Stereo-Bilder erzeugen, wobei der Betrachter eine zweifarbige Brille benötigt, die RGB-Werte können auf die Brille angepaßt werden. Auch in Farbe ist wie in SW eine normale Bildart möglich.

Wichtig für den Chemiker oder Wissenschaftler, der sich das umfangreiche und auch teure Basteln oder Kaufen fertiger Modelle sparen will, ist die Natürlichkeit der Darstellungen. Ein greifbares Modell ist zwar in der Regel anschaulicher, aber gerade die animierten

Bilder von MOLEKÜL zeigen die chemischen Verbindungen annähernd so authentisch wie ein Modell.

In der Bewegung, vor allem der vier Bilder auf einem Bildschirm, werden alle Strukturen und Moleküle sichtbar und ein brauchbarer Gesamteindruck vermittelt. Anhand einer oder mehrerer Hardcopies läßt sich auch ohne Bildschirm das berechnete Bild zu Anschauungs- und Lehrzwecken brauchen.

Auch wenn ich als Tester nicht die notwendige Kompetenz in der Darstellung von chemischen Molekülen habe, kann ich das Programm MOLEKÜL doch mit Bestimmtheit empfehlen, selbst dem Laien wird dadurch ein Cycloheptadien-Molekül begreiflich gemacht.

Das Programm zeigt keine gravierenden Mängel, weder in der Benutzerführung noch in der Darstellung der Moleküle. Erfreulich ist die Unterstützung einer Harddisk und die mitgelieferte Anleitung, am erfreulichsten ist aber der nichtvorhandene Preis in Bezug auf die berechneten Darstellungen.

Matthias Berger

ANMERKUNG DER REDAKTION

Liebe Mitglieder!

Ich weiß nicht woran es liegt, aber es ist eine Tatsache, daß das Angebot PD-Software kostenlos zum testen zu bekommen, so gut wie überhaupt nicht genutzt wird.

Scheinbar zahlt Ihr lieber DM 4.50 pro Diskette, als mal eine Seite für das Magazin zu schreiben (wovon Ihr ja eigentlich nur profitiert).

Da es jedoch auch sein kann, daß Ihr alle schon wieder vergessen habt, daß dies möglich ist oder die Konditionen nicht kennt, werde ich es hier noch einmal erläutern.

Also - jeder, der aus unserem PD-Katalog Software zum testen bestellt, dies muß unbedingt mit angegeben werden, erhält diese kostenlos zugeschickt und muß nun innerhalb von 4 Wochen einen Testbericht über das/die angeforderte Programm/e an die Redaktion schicken.

Ist nach 4 Wochen kein Bericht eingegangen, so muß die PD-Disk normal bezahlt werden.

In der Hoffnung auf viele Testberichte...

Markus Pohlmann

SIE

schreiben gerade eine wichtige Arbeit und sind gezwungen Graphiken oder Texte aus Quellen darin zu integrieren. Professionalität ist Ihr Ziel

- nicht nur vom Inhalt
- auch von der Optik.

SIE

würden gerne Ihre private Korrespondenz mit Ihrem Lieblingsfoto schmücken, oder individuelle Geburtstags-, Hochzeits-, Weihnachts- oder ähnliche Karten verschicken.

SIE

wollen Graphiken oder Fotos, zu welchem Zweck auch immer, auf Ihrem Computer be- oder verarbeiten.

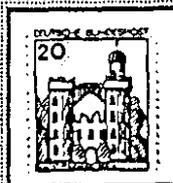
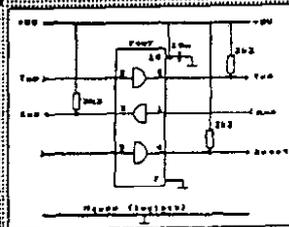
SIE

arbeiten mit einem ATARI ST



WIR

sind Ihr Partner



Alle auf dieser Seite dargestellten Graphiken wurden von uns mit 300 dpi Auflösung gescannt. Ausdruck erfolgte mit ATARI-Laserdrucker.

SCAN-STUDIO KLUGE

Tel.: 02451/68179

Rufen Sie uns an (auch abends). Wir scannen für Sie jede Vorlage bis zu einer Größe von DIN A4. Wir sind in der Lage mit einer Auflösung bis zu 600 dpi zu scannen. Optimale Qualität bei niedrigsten Preisen ist unsere Devise. (z.B. pro Vorlage nur DM 3.-) Wir liefern Ihnen gescannte Texte auch als ASCII-File. Wenn Sie Fragen haben, wir beraten Sie gerne.

PCB-EDIT

Ein Programmpaket zur Erstellung von Platinenlayouts auf dem ATARI ST. PCB Edit dient zum Erstellen von Platinenlayouts auf dem ATARI ST. Neben dem eigentlichen Editor beinhaltet es einen Druckertreiber und verschiedene Utilities. Mit PCB Edit steht dem Anwender ein Programm zur Verfügung, das sich in einigen Merkmalen von ähnlichen Programmen, die ebenfalls der Erstellung von Platinenlayouts dienen, unterscheidet. Viele dieser Programme sind ja doch mehr aus Malprogrammen entstanden, entsprechend ist ihr Nutzen einzustufen. PCB Edit wendet sich in erster Linie an den engagierten Hobby-Elektroniker, der auch selbst Platinen erstellt. Mit Einschränkungen ist es auch für die gewerbsmäßige Nutzung zu verwenden. Das Programm läuft auf dem ATARI ST mit monochromen Monitor. DER benötigte Arbeitsspeicher beträgt mindestens 1 MB. das Programm läuft auch auf den Mega-ATARIs. Als Ausgabegerät für die Layouts wird ein 24-Nadeldrucker benötigt. z.B. Nec P6. Der Drucker muß folgende Steuerzeichen verstehen: 27; 42; 39; (ESC Grafik dreifache Dichte) und 27; 51 (ESC 3, Zeilenvorschub n/180 Zoll). Der Lieferant stellt auf Wunsch ein Programm zum Druckertest zur Verfügung. PCB Edit wurde entwickelt, um dem Anwender das lästige Kleben oder Rubbeln zu ersparen. Die Arbeitsweise ist von ähnlichen Programmen wie z.B. Platine ST

bekannt. Die Optionen werden über die Menüleiste angewählt. Es wird sowohl der Ausschnitt, in dem man momentan arbeitet dargestellt, als auch die absolute Position in X/Y-Koordinaten. Eine Symbolbibliothek liefert die benötigten Symbole, wie Leiterbahnen, Lötunkte und Bauteile. Das Programm bietet im Einzelnen folgende Leistungsmerkmale:

- WYSIWYG-Darstellung - Doppelseitige Platinen bis zum Format 20,3 * 24 cm - Auflösung 180 Punkte/Zoll = 7 punkte /mm
- 6 Lötungenformen, eigene Formen möglich
- 6 Leiterbahnbreiten: 0,2; 0,35; 0,5; 0,6; 0,75; 0,9 mm - 4 Textgrößen, beliebig platzierbar
- frei wählbare Arbeitsraster
- Mikroleiterbahnen, also zwei Durchführungen zwischen zwei Lötpins
- Bibliotheken beliebig erweiterbar
- Drucken im Maßstab 1:1 und 2:1
- vielfältige Blockoperationen
- beliebig geformte Masseflächen
- vorhandene Layouts der Programme PLATINE ST und MPK EDITOR können eingelesen werden
- Layouts und Bestückungspläne in guter Qualität
- Beide Platinenseiten können gleichzeitig dargestellt werden

Das Programm wird auf einer doppelseitigen Diskette ohne Kopierschutz geliefert werden. Neben PCB Edit, Druckertreiber und Utilities enthält die Diskette auch einige Beispielplatinen und einige Bibliotheken. Eine ausführliche Anleitung wird ebenfalls mitgeliefert. Der Programmierer betreibt umfangreiche Softwarepflege, deshalb wird das Programm natürlich immer erweitert und verbessert. Registrierte Kunden erhalten UP-Date. Diese kosten jeweils 10 bis 15-DM. Außerdem bietet der Lieferant eine Tauschmöglichkeit an: Wer nützliche Utilities zur Verfügung stellt, bekommt die neueste Version kostenlos. Das Programm kostet 109-DM. ZU beziehen ist es von Rainer Rosin Peter Spahn Straße 4 6227 Östrich-Winkel

Fazit: Für den Hobby-Elektroniker, der öfter seine eigenen Platinen herstellt, kann dieses Programm durchaus nützlich sein. Die vom Anbieter dieses Programms allerdings angesprochene Industriequalität kann ich so jedoch doch nicht sehen.

Eine beträchtliche Einschränkung für den gewerblichen Einsatz stellt in meinen Augen die Beschränkung auf einen 24-Nadeldrucker als Ausgabe-medium dar. Für den professionellen Einsatz sollte hier schon ein Plotter oder ein Laserdrucker möglich sein.

PD - Service aus München.

Einer von den vielen in der BRD ansässigen PD - Händler.

Der Katalog den man von der Firma gratis erhält, ist sehr umfangreich, und gut erklärt.

Die Preise für die PD`s sind wie folgt:

Kopien auf eingesandte Disketten DM. 1,50

1 - 10 Disketten incl. 2DD Diskette DM. 5,00

10 - 25 Disketten " " " DM. 4,50

26 - 99 Disketten " " " DM. 4,00

Hinzu kommen noch Verpackung, Liefern und Nachnahmegebühren.

Der Gesamtkatalog kann auch beim 1.ACC eingesehen werden.

Nachteil: Sehr lange Lieferzeit.

Anschrift:

Gerstenberg's Software Service

Kafkastr. 48

8000 München 83

Tel.: 089/6377309

Jede Diskette soll auf Virenbefall geprüft sein.

DISKETTENPORTPUFFER

Da die Firma Atari bei der Konstruktion des Rechners sehr darauf bedacht war, einen preisgünstigen Rechner zu bauen und zu verkaufen, fiel dem Rotstift der Konstrukteure die Pufferung sämtlicher Schnittstellen zum Opfer. Für den täglichen Bedarf des Rechners ist dies nicht besonders schlimm, da bei Außenbeschaltung des Rechners mit Geräten der Firma Atari keine Überlastung der Schnittstellenbausteine erfolgt.

Bei Anschluß von Fremdgeräten anderer Hersteller kann es durch Überlastung der Schnittstellenbausteine zu einer Zerstörung derselben kommen. Dies ist bedauerlich, da Fremdanbieter oftmals billigere Geräte haben als Atari.

Werden am Floppyport Laufwerke von Fremdanbietern angeschlossen, so kann es durch eventuell falsche Pull-Up-Widerstände zu einer Zerstörung des Soundchips kommen. Hier schafft die hier vorgestellte Schaltung Abhilfe. Sie puffert sämtliche Signale des Floppybusses. Somit kann jedes Fremdlaufwerk am Atari betrieben werden, ohne daß eine Zerstörung des Rechners zu befürchten ist.

Es handelt sich hierbei um eine

sehr kleine Schaltung. Sie besteht lediglich aus zwei IC's vom Typ 74 LS 367 - jeweils 6 Buspuffer - sowie um zwei Widerstandsarrays. Sie legen die Daten- und Steuerleitungen auf ein definiertes High-Signal. Die Stromversorgung für die Schaltung kann an den Laufwerken oder am Joystickport des Rechners abgegriffen werden.

Etwas Probleme dürfte die Herstellung der doppelseitigen Platine bereiten. Wichtig ist hierbei ist, daß darauf geachtet wird die Bauteile auf beiden Seiten, also auf der Bestückungsseite (oben) und auf der Lötseite (unten), zu verlöten. Ein wenig hilfreich kann es sein zur Durchkontaktierung der Platine etwas Litze zu nehmen, abzuisolieren und die einzelnen Drähtchen auf der Ober- und Unterseite der Platine zu verlöten.

Der Anschluß der Schaltung an die Laufwerke erfolgt über ein 34-poliges Flachbandkabel. Die Schaltung läuft bei mir schon seit einem halben Jahr ohne Probleme. Selbst beim Anschluß von 5 1/4 Zoll Laufwerken traten keine Beeinträchtigungen oder Fehler auf.

Viel Spaß beim Nachbau!

Bauteileliste:

IC's

2 74 LS 367

Kondensatoren

2 100 nF Keramik

Sonstiges

2 Widerstandsarrays 8 * 1 k

1 Floppystecker

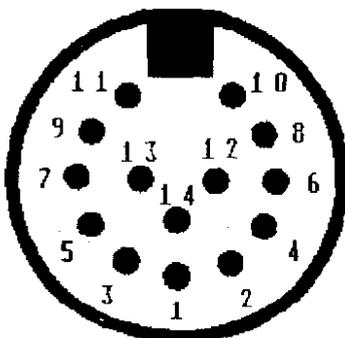
1 Shugartbuchse

Flachbandkabel 34-pol.

Shugartstecker

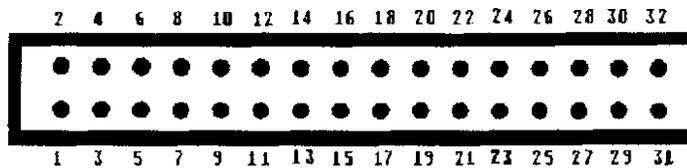
evtl. 2 IC-Sockel 16-pol.

Belegung der Floppyportbuchse



- 1 RD Lesedaten
- 2 Auswahl Seite
- 3 Masse
- 4 Index-Impuls
- 5 Auswahl Laufwerk A
- 6 Auswahl Laufwerk B
- 7 Masse
- 8 Motor an
- 9 Steprichtung
- 10 Schritt-Impuls
- 11 WD Schreibdaten
- 12 WG (Write Gate)
- 13 Spur 0
- 14 Schreibschutz

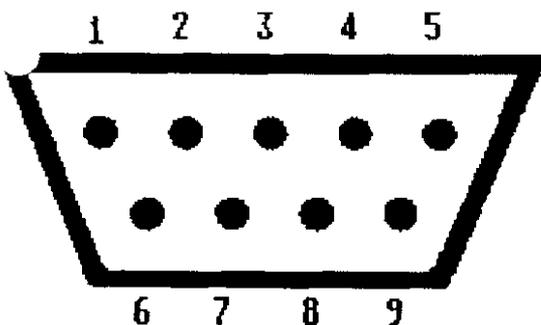
Belegung des Shugart-Busses



S h u g a r t - B u s

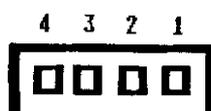
1,3,5,...31,33	Masse	10	Auswahl Laufwerk A
8	Index-Impuls	16	Motor an
12	Auswahl Laufwerk B	20	Schritt-Impuls
18	Steprichtung	24	Write Gate
22	Schreibdaten	28	Schreibschutz
26	Spur 0	32	Auswahl Seite
30	Lesedaten		

Belegung des Joystickports



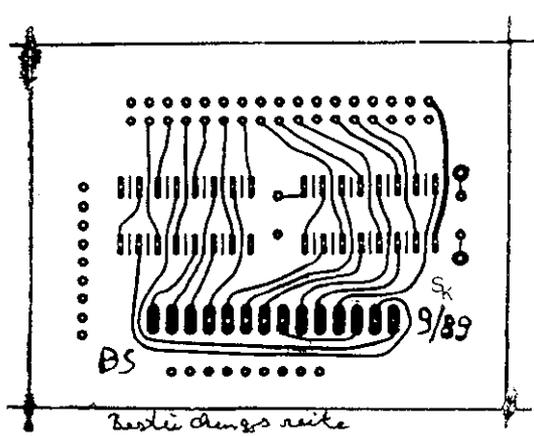
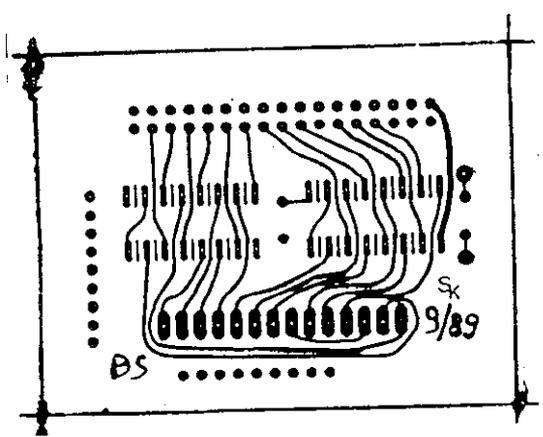
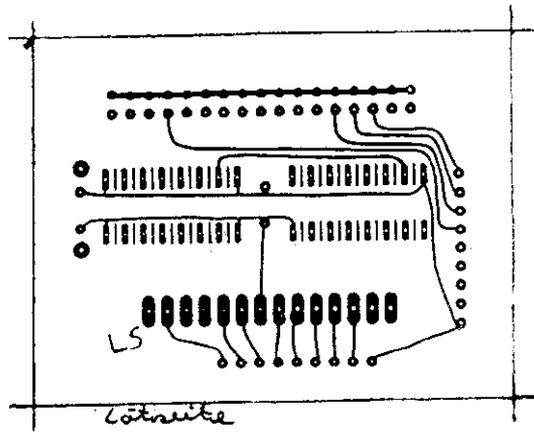
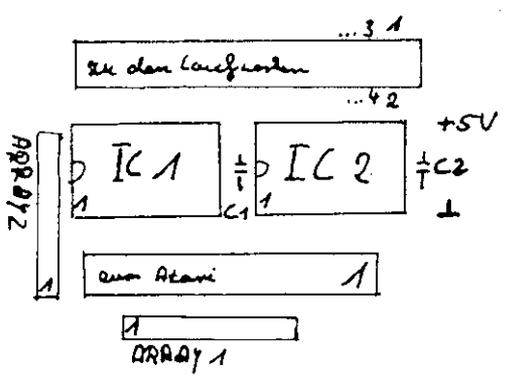
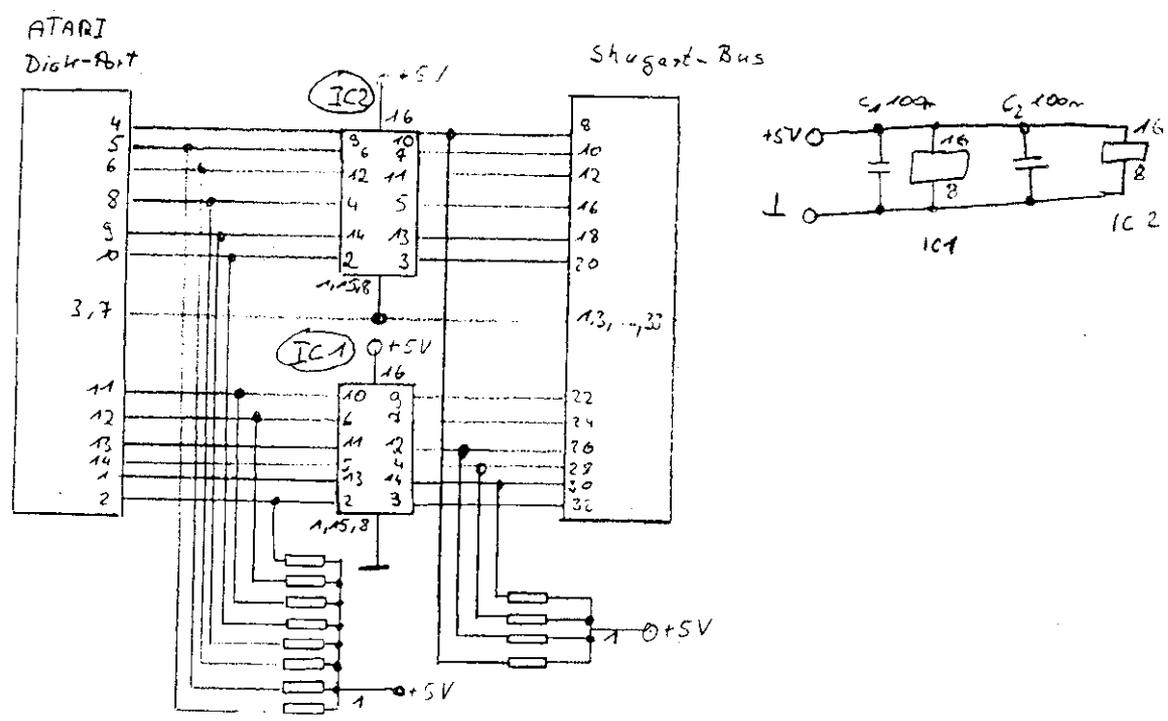
7	+5V
8	Masse

Spannungsversorgungsbuchse an 3 1/2 Zoll-Laufwerk



1	+ 5 V
2	M a s s e
3	M a s s e

Schaltplan, Bestückungsplan und Platinenlayout



- SUPER-CAD -

Ein PD-Programm ?

Supercad

(Frank Walter & Markus Kemmer)

Der selbstbewußte Titel des PD-C.A.D.-Programms erweckt Hoffnungen auf ein kosten-loses Produkt, welches entsprechenden Kommerziellen nur um wenig nachsteht. Das Programm selber umfaßt 140KB, also relativ wenig. Es läuft mit Harddisk, 1 MB und SW-Monitor alles professionelle Merkmale.

Nach dem Starten des GEM-unterstützten Programms lacht eine umfangreiche Benutzeroberfläche den nun ratlosen Benutzer freundlich an. Sechs lange Menütitel sorgen für eine randvolle Menüleiste, im untersten Bildschirmbereich tummeln sich sinnvollerweise etwa 30 nicht wählbare Piktogramme (hätte man die der Übersicht wegen nicht weglassen können?). Die Bedienung selber ist zwar kompliziert, aber durch stete Einschränkung der Menüpunkte auf die Sinnvollen sehr unterstützt. Fehler kommen kaum vor, auch On-Line-Hilftexte sind wählbar.

Leider wurde der in dieser PD-Sammlung vorherrschenden Praxis, keine Anleitungen mitzuliefern, bestens entsprochen und so werden dem Benutzer die Handhabung, etwa der Bildebenen, wohl auf ewig verschlossen bleiben - er wird in tiefster Nacht nach einer Ausdruckmöglichkeit suchen und verzweifelt versuchen, eine falsch gesetzte Linie mit einer Art Radiergummi oder einer Undofunktion zu löschen.

Doch zurück zur Realität. Unter Supercad existieren drei Kategorien von Dateien: Symboldateien, die umfangreiche Symbole für elektronische Bauteile umfassen,

dann Bildebenen in denen die Symbole mit Zusätzen wie Strichen oder Text kombiniert werden und Zeichnungen, die die Ebenen mit den zugehörigen Symbolen zusammen speichern. Der praktische Sinn der Zeichnungen blieb allerdings verborgen.

Die Symboldateien sind bei CAD-Programmen üblich, bei Supercad können diese (zwei mitgeliefert) nicht selbst geändert werden. Dies hat zur Folge, das Supercad kein CAD-Programm mehr ist, sondern ein Programm zum Erstellen von Schaltbildern. Dafür sind in der Symboldatei alle notwendigen Teile vorhanden. Chips können zusammengesetzt werden, so das keine Größenprobleme entstehen. Das Erstellen einer Schaltung gestaltet sich recht einfach: Symbol aus einer Datei holen, im Bild plazieren und mit grafischen Elementen untereinander verbinden. Besonders hervorzuheben ist die vorbildliche Textfunktion, sie ist sehr handlich, der Text läßt sich hervorragend plazieren, alle Textattribute sind einstellbar. Diese Textfunktion sollten sich mal die Programmierer von anderen kommerziellen Grafikprogrammen ansehen! Nicht alles ist so gut programmiert. Sollte dem durch langsame Arbeitsgeschwindigkeit und umständliche Benutzeroberfläche genervten Benutzer ein Fehler in der Plazierung eines grafischen Elementes unterlaufen sein - Pech gehabt. Eine Änderung ist nicht möglich. Nur Symbole können verschoben und gelöscht werden. Eine UNDO-Funktion ist nicht vorhanden. Überdies sind leider scheinbar alle Bildebenen gleich, Änderungen in einer Bildebene werden in alle sechs Bildebenen übernommen. Sinn? Hat man sich dann eine Schaltung gezeichnet, kommt der Haken an Supercad, ein

Druckertreiber existiert nicht! In der PD-Version ist eine Ausgabefunktion nicht einmal über Hardcopy möglich. Ein Druckertreiber für 9-Nadler (!) ist für DM 49.- bei den Autoren erhältlich. Die Anleitung kostet übrigens noch mal DM 30.- extra!

An dieser Stelle frage ich, welchen Sinn ein PD-Programm ohne Ausgabefunktion und Anleitung hat. Wo bleibt der PD-Gedanke, wenn ohne Zahlung von 80 DM nichts geht? Da schleicht sich der Gedanke ein, ob sich die Programmierer lediglich die Kosten einer Vermarktung ihres Programms sparen wollten. Sie wählten den kostenlosen Verbreitungsweg und wollen wohlmöglich als PD-Autoren Dankschreiben von begeisterten Benutzern. Entweder PD oder kommerziell! Zumindest sollte der Druckertreiber mitgeliefert werden.

Zusammenfassend läßt sich von Supercad sagen, das es dem Entwickler von kleinen Schaltungen im Amateurbereich nützt (Benutzeroberfläche läßt keinen Überblick bei komplexeren Schaltungen zu). Auch könnte es zur Dokumentation solcher Schaltungen dienen, da alle wichtigen Standard Symbole, die von Hand etwas komplex sein können, vorhanden sind. Doch als PD-Programm kann man es nicht bezeichnen. Bei einem Endpreis von über 90 DM (Disketten, Porto, Treiber, Anleitung) fragt sich, ob die Wahl der Konkurrenz, käufliche Produkte, die auch in diesem Preissegment liegen, nicht besser ist, da Supercad doch einige Schwächen aufweist.

Matthias Berger

Hallo Programmierfreaks !!!

Auch diese Ausgabe habe ich wieder einige Listings für Euch zusammengestellt, die, so hoffe ich, einige von Euch brauchen können. Sie sind alle in GFA-Basic geschrieben.

Vielleicht fragen sich jetzt einige :
Warum immer GFA-Basic ?

Ganz einfach. Ich habe bisher noch keine anderen Listings von Mitgliedern zum Veröffentlichen bekommen. Und da ich selber nur GFA-Basic beherrsche, kann ich Euch leider nichts anderes anbieten. Ja, ich weiß - es gibt doch genügend Magazine und Bücher, wo man Listings abtippen kann.

Aber das ist ja nicht der Sinn der Sache. Hier sollen ja nur Listings veröffentlicht werden, die von Mitgliedern geschrieben wurden.

Also dann

Viel Spass !!!

Markus Pohlmann

COPYLOCK

```
FILES "PROGRAMM.PRG" TO "TIME"  
CLS  
OPEN "#50,"TIME"  
LINE INPUT #50,a$  
CLOSE #50  
ergebnis=INSTR(a$,"12:34")  
IF ergebnis=0  
  ALERT 1,"KOPIEN TUN'S  
  NICHT",1,"MISTIWEITER",k12  
  .  
  .  
  -----  
  ' WAS JETZT FOLGT, IST FÜR DEN  
  KOPIERSCHUTZ NICHT NOTWENDIG  
  .  
  -----  
  .  
  IF k12=2  
    CLS  
    DEFTTEXT 1,1,13  
    TEXT 200,100,"ORIGINALPROGRAMM  
    ERHÄLTICH BEIM "  
    TEXT 200,120," 1.ATARI CLUB COLONIA  
    E.V."  
    TEXT 200,150,"FÜR NUR XX.-DM ALLES  
    KLAR ???"  
    PAUSE 200  
    FOR a=1 TO 50
```

```
PRINT  
NEXT a  
TEXT 250,200,"TSCÜÜÜÜÜÜSSS"  
TEXT 200,230,"ZUR ENTSCHÄDIGUNG  
NOCH WAS 'BUNTES'!!!!"  
PAUSE 100  
REPEAT  
  a%=INT(RND*6)+1  
  IF a%=1  
    b1%=INT(RND*639)+1  
    b2%=INT(RND*399)+1  
    b3%=INT(RND*50)+1  
    b4%=INT(RND*50)+1  
    b5%=INT(RND*4)+1  
    b6%=INT(RND*15)+1  
    b7%=INT(RND*4)+1  
    GRAPHMODE b7%  
    DEFFILL 1,b5%,b6%  
    PBOX b1%,b2%,b1%+b3%,b2%+b4%  
  ENDIF  
  IF a%=2  
    b1%=INT(RND*639)+1  
    b2%=INT(RND*399)+1  
    b3%=INT(RND*50)+1  
    b4%=INT(RND*50)+1  
    b5%=INT(RND*4)+1  
    b6%=INT(RND*15)+1  
    b7%=INT(RND*4)+1  
    GRAPHMODE b7%  
    DEFFILL 1,b5%,b6%  
    PRBOX b1%,b2%,b1%+b3%,b2%+b4%  
  ENDIF
```

IF a%=3

```
b1%=INT(RND*639)+1
b2%=INT(RND*399)+1
b3%=INT(RND*50)+1
b4%=INT(RND*50)+1
b5%=INT(RND*4)+1
b6%=INT(RND*15)+1
b7%=INT(RND*4)+1
GRAPHMODE b7%
DEFFILL 1,b5%,b6%
PELLIPSE b1%,b2%,b3%,b4%
```

ENDIF

IF a%=4

```
b1%=INT(RND*639)+1
b2%=INT(RND*399)+1
b3%=INT(RND*50)+1
b5%=INT(RND*4)+1
b6%=INT(RND*15)+1
b7%=INT(RND*4)+1
GRAPHMODE b7%
DEFFILL 1,b5%,b6%
PCIRCLE b1%,b2%,b3%
```

ENDIF

IF a%=5

```
b1%=INT(RND*639)+1
b2%=INT(RND*399)+1
b3%=INT(RND*50)+1
b4%=INT(RND*50)+1
b5%=INT(RND*4)+1
b6%=INT(RND*15)+1
b7%=INT(RND*4)+1
w1%=INT(RND*3600)+1
w2%=INT(RND*3600)+1
GRAPHMODE b7%
DEFFILL 1,b5%,b6%
PELLIPSE
b1%,b2%,b3%,b4%,w1%,w1%+w2%
ENDIF
```

IF a%=6

```
b1%=INT(RND*639)+1
b2%=INT(RND*399)+1
b3%=INT(RND*50)+1
b4%=INT(RND*3600)+1
b5%=INT(RND*4)+1
b6%=INT(RND*15)+1
b7%=INT(RND*4)+1
w2%=INT(RND*3600)+1
GRAPHMODE b7%
DEFFILL 1,b5%,b6%
PCIRCLE b1%,b2%,b3%,b4%,b4%+w2%
```

ENDIF

UNTIL MOUSEK=1

PAUSE 50

END

ELSE

END

ENDIF

ENDIF

CLEAR

Dieses Listing, in einem Programm an den Anfang gesetzt, bewirkt einen zwar einfachen, aber eindrucksvollen Kopierschutz. In der ersten Zeile muß der Name des fertig compilierten Prg. eingesetzt werden. Von diesem File wird bei Programmstart die Uhrzeit abgefragt und in die Datei "TIME" geschrieben. Danach wird die Uhrzeit mit der im Listing verankerten Uhrzeit verglichen. Stimmen beide überein, wird das Prg. fortgesetzt, andernfalls erscheinen 'bunte' Muster und das Prg. wird nach einem linken Mausklick abgebrochen. Statt der bunten Muster kann natürlich auch etwas anderes in das Listing eingesetzt werden.

MUSTER

x%=XBIOS(4)

IF x%=0

f%=1

ELSE

f%=2

```

ENDIF
GRAPHMODE 3
REPEAT
  IF f%=1
    COLOR c%
  ENDF
  VSYNC
  y%=100*f%+(100*f%)*SIN(z%/(300)*3.1415)
  x%=160*f%-(150*f%)*COS(z%/(500)*3.1415)
  y1%=120*f%+(100*f%)*SIN(z%/(250)*3.1415)
  x1%=180*f%-(150*f%)*COS(z%/(400)*3.1415)
  LINE x%,y%,x1%,y1%
  IF z%>79
    y%=100*f%+(100*f%)*SIN((z%-80)/(300)*3.1415)
    x%=160*f%-(150*f%)*COS((z%-80)/(500)*3.1415)
    y1%=120*f%+(100*f%)*SIN((z%-80)/(250)*3.1415)
    x1%=180*f%-(150*f%)*COS((z%-80)/(400)*3.1415)
    LINE x%,y%,x1%,y1%
  ENDF
  IF c%=16
    c%=0
  ENDF
  ADD z%,5
  INC c%
UNTIL MOUSEK=1

```

Hierzu sage ich nur - ausprobieren !!!

X 32

```

OPEN "#1,"MUSIK.X32"
a%=LOF(#1)
a$=INPUT$(a%,#1)
CLOSE #1
addr%=V:a$
VOID XBIOS(32,L:addr%)

```

Mit diesem sehr kurzen Listing ist es möglich eigene Musikstücke, welche z.B. mit Musix 32 erstellt und als X32-File abgespeichert wurden, in seine Programme einzubauen. Die Stücke werden nach dem Laden im Hintergrund abgespielt, d.h. das Programm kann ganz

normal weiterlaufen.

Es ist jedoch darauf zu achten, daß das Musikstück nicht länger als 32k sein sollte, da sonst ein extra Speicherbereich reserviert werden muß. Außerdem wird das Stück bei betätigen einer Taste sofort unterbrochen.

ACC

```

$m1000
ap_id&=APPL_INIT()
IF ap_id&
  me_id&=MENU_REGISTER(ap_id&,"
ACC_NAME")
  DO
    EVNT_MESAG(0)
    IF MENU(1)=40
      programm
    ENDF
  LOOP
ENDIF
PROCEDURE programm
,
,
,
' HIER KANN JETZT DAS PROGRAMM
EINGESETZT WERDEN
,
,
RETURN

```

Mit diesem kurzen Listing kann man aus fast jedem Programm ein ACC machen. Doch Vorsicht !!! Dieses Listing funktioniert erst ab GFA-Basic 3.00 aufwärts.

In der ersten Zeile gibt die hier stehende 1000 den minimalen Speicherplatzbedarf des später compilierten ACC an. In der zweiten Zeile wird festgestellt, ob das ACC installiert wurde. Ist das der Fall, so wird in der vierten Zeile der Name des ACC in die Menuleiste eingetragen. In der darauf folgenden Do Loop Schleife wird dann, sobald in der Menuleiste das ACC angewählt wurde, zum Unterprogramm 'programm' verzweigt. Man sollte in jedem Fall das eigentliche Prg. als ausgelagerte Procedure schreiben.

SPIELE-TEST ST

KICK - OFF

Es gibt einige Fussballspiele für den Atari ST. Ich möchte euch dieses Programm vorstellen, denn ich halte dieses Programm für das beste Fußballspiel auf dem ST.

Beim Laden erscheint zuerst das Titelbild. Dieses ist ein sehr gutes, digitalisiertes Bild, auf dem zwei Fußballspieler zu sehen sind.

Nun wird man nach der Sprache der Spielbemerkingen gefragt.

Später erscheint das Anfangsmenü. Hier kann man zwischen folgenden Funktionen wählen :

1. Trainieren
2. Elfmeterschiessen üben
3. Einfaches Spiel
4. Liga-Spiel
5. Spielzeit

Funktion 1 kann man nur mit einem Spieler spielen. Hier wird auf ein Tor gespielt. Beim Elfmeterschiessen kann man zwischen 1 und 2 Spieler wählen. Bei einem Spieler wird der gegnerische Schütze und

der gegn. Torwart vom Computer gesteuert.

Beim einfachen Spiel kann man zu eins oder zu zweit spielen. Hier muß man zuerst den Level der beiden Mannschaften einstellen. Man hat fünf verschiedene Spielstärken zur Auswahl. Beide Mannschaften müssen nicht dieselbe Spielstärke haben.

Beim Liga-Spiel kann man sich am Anfang eine Mannschaft aussuchen. Man kann aber den Mannschaftsnamen ändern. Hierbei kann man aber mit bis zu 8 Personen spielen. Es gibt eine Hin- und Rückrunde.

Die Spielzeit kann man beliebig wählen. Man hat hier die Qual der Wahl:

1. 2* 5 min
2. 2* 10 min
3. 2* 20 min
4. 2* 30 min
5. 2* 45 min

Sobald man alle Einstellungen beendet hat, beginnt das Spiel.

Zuerst erscheint der Name des

Schiris. Nun wird mitgeteilt, wer sich die Seite aussuchen darf. Falls man am Anfang sich die Seite nicht auswählen darf, hat man dafür Anstoß. Nun stellt man die Taktik ein.

So, nun kann der Kampf um den Ball beginnen.

Es erscheinen beide Mannschaften. Das Spiel wird in der Vogelperspektive gezeigt. Das Scrolling ist sehr gut gemacht, auch die Spieler sind gut animiert. Ein Vorteil dieses Spieles gegenüber anderen Spielen dieser Art ist, daß es Foul, gelbe und rote Karten sowie Freistöße und Elfmeter gibt. Nur kann man den Ball nicht mit der Hand berühren. Am Anfang erscheint die Steuerung der Spieler kompliziert, aber dies ändert sich im Verlauf des Spieles. Der Torwart wird mit 95 % vom Computer gesteuert.

Fazit : Dieses Spiel kann ich jedem Fußball-Fan empfehlen. Es besticht durch gute Grafik sowie durch die digitalisierte Sprache. Denn bei einem Foul wird dieses durch ein digitalisiertes Wort zur Schau gebracht.

Christian Straberg

D . G . D . B .

DAS GROSSE DEUTSCHE BALLERSPIEL

(Atari PD- Katalog-Disk Nr. 5 u. Nr.43)

Ein Spielbericht
von Thomas Aubart

Es handelt sich hier um eines der schönsten Ballerspiele für den ST. Das Spiel läuft nur in Farbe mit geringer Auflösung.

Nach dem Einladen der Diskette wird der Ordner "DGDB" angeklickt. Anschliessend den mit der Bezeichnung "DGDB. PRG".

Hiernach erscheint ein Bild mit An-

weisungen für den Spielbeginn:

F 1: Spielbeginn bei irgend einem Level. Es erscheint ein Spielfeld mit einem Männchen. Mit diesem kann man nun in allen Richtungen die angreifenden Monster und die Herze abschießen. Die roten Geldsäckchen können aufgesammelt werden. Wenn man aus dem Bild rausläuft, erscheint ein anderes Spielfeld. Dieser Vorgang kann beliebig oft ausgeführt werden.

F 2: Spielbeginn bei Spielfeld 1.

F 3 u.4:Informationen über DGDB

F 5 u.6:Man kann bestimmen, ab welchem Spielfeld man das Spiel beginnt. Um zu starten, muß man

anschließend F2 drücken.

F 7: Einstellung für 1 oder 2 Spieler. Der 2. Spieler kann auch mit der Maus gespielt werden. Man kann nur mit beiden Spielern ins nächste Spielfeld.

Wenn man "gefressen" wurde oder das Spiel am Ende ist, erscheint eine Tabelle, in der man sich eintragen kann. Eintragung nur mögl.wenn man weit genug kam.

Mit der Taste "UNDO" wird das Spiel abgebrochen. mit "HELP" werden Informationen über einzelne Monster abgerufen.

T.Aubart

Spieletest XL/XE

RAMPAGE

Rampage ist ein Spiel für ein bis drei Spieler. Die Spieler haben je einen bestimmten Namen und ein unterschiedliches Aussehen - eine Art Monster -.

Jeder Spieler steuert nun sein "Monster". Mit diesem muss man versuchen die Häuser zu zerstören, indem man ganz nah an die Häuser herangeht und dann an der Seite hochklettert um dann von dort seine Aufgabe zu erfüllen.

Nachdem dann alle Häuser, von sich bzw. den anderen Monstern zerstört worden sind, muss man noch drei Sekunden warten bis dann schliesslich das andere Level erscheint. Bei dem muss man allerdings auch nur die Häuser zerstören. So geht es das ganze Spiel weiter, bis man dann irgendwann stirbt, weil die Kraft fertig ist.

Wenn man sich entschieden hat, dieses Spiel zu spielen, dann wird man sich sicherlich nach kur-

zer Zeit anders entscheiden. Denn Rampage ist kein umwerfendes Spiel und immer nur Häuser zerstören wird nach einiger Zeit auch langweilig.

Das Prinzip ist wohl daneben geraten, aber die Graphik braucht sich nicht verstecken. Sie ist zwar nicht berauschend, aber sie ist für dieses Spiel trotzdem noch zu gut.

AIRBALL

"Jetzt sind sie wirklich in Schwierigkeiten, sagt der böse Zauberer. Ich werde sie in einen Ball verwandeln und sie in ein Schloß mit 150 Zimmern schicken. Am Ende des Irrgartens finden sie ein Buch mit Zaubersprüchen, daß sie wieder in einen Menschen verwandelt".

Wie der Zauberer in der Anleitung schon sagt, jetzt ist man wirklich in Schwierigkeiten. Das neue Action-Adventure AIRBALL von Microdeal ist ein Leckerbissen für alle Actionfans, was für die hervorragende Grafik ebenso gilt wie für den Schwierigkeitsgrad des Programms.

Ein Ball ist ja bekanntlich ein empfindliches Ding, wenn es mit spitzen Gegenständen in Be-

rührung kommt. Um genau solche Hindernisse handelt es sich. In den 150 Räumen, die sehr schön gezeichnet und auch optimal gestaltet wurden, findet man an jeder Ecke irgendeine scharfe Kante oder einen Stachel. Dazu kommt noch, daß ein Ball nach und nach Luft verliert und dadurch immer schlapper wird. Das äußert sich auch in der Bewegungsfreiheit. Mit einem schlappen Ball kommt man einfach die Stufen nicht mehr hoch. Glücklicherweise gibt es vereinzelte Pumpstationen, an denen sich wieder füllen lassen kann.

Ob es überhaupt eine Chance gibt, das Zauberbuch zu finden, weiß ich nicht. Ich habe es noch nicht geschafft. AIRBALL macht aber auch ohne dieses Erfolgserlebnis viel

Spaß, da die Grafik - wie schon erwähnt - einfach toll ist. Übrigens handelt es sich durchweg um 3D-Grafik. Auch die Animation des Balles ist sehenswert.

Da man auf der Suche nach dem Buch unzählige Gegenstände mitnehmen kann, die Punkte einbringen, kann man auch "nur" dem High Score nachjagen, was Motivation genug bedeutet.

Für mich gehört AIRBALL zu den Actionspielen des Jahres.

Letzte Mitteilungen !

Seit der letzten Mitglieder-
versammlung vom 3.3.90
herrscht im Club eine
gewisse Unruhe, die von
einigen Mitgliedern
verursacht worden sind.

Sie haben mit teilweise sehr
unfairen Mitteln gearbeitet,
um die Arbeit des Vorstands
und dessen
Sachgebietsleitern zu
schweren.

Der damalige
Redaktionsleiter, Markus
Pohlmann, sagte klipp und
klar, das ihm die Wahl des
Jürgen Müller zum 1.
Vorsitzenden nicht gefallen
hat, aber der Jürgen wurde
mit einer 2/3
Stimmenmehrheit gewählt.

Sind wir nun eine
Demokratie, oder nicht ?

Im November 89, bei einer
Vorstandssitzung, hat der
Markus Pohlmann die
Redaktion eigenständig
übernommen, und dem
Vorstand zugesagt, das wir
das Magazin fertig zum
Kopieren erhalten werden.
Dieses hat er nur teilweise
eingehalten, da noch 8
Blätter neu gemacht werden
mußten, die nicht kopier
fertig gemacht hat.

Die Toner der Fa. Canon
sind nun gottseidank auch
eingetroffen, sodaß wir
eigentlich mit dem Kopieren
beginnen können, nicht
wahr ?

Weit gefehlt.

Bedingt durch die von den

paar Mitgliedern einge-
brachte Unruhe, bin ich
nicht mehr bereit, die Kosten
(Strom) für das Kopieren aus
eigener Tasche zu bezahlen.
Die Mitgliederversammlung
am 28.5.90 soll darüber e-
ntscheiden.

Der Kopierer ist unge-
fähr 16 - 18 Stunden an, und
das kostet einiges an Strom.
Aber ich hoffe für Euch, das
wir eine Regelung finden
werden.

Einige dieser Querulanten
sind auch schon aus dem
Club ausgetreten, und die
andern werden garantiert
folgen.

Auf dem letztem Clubfref-
fen, gab der Markus
Pohlmann dem Jürgen be-
kannt, das er das Magazin
nicht mehr macht, alles in
letzter Minute, wie schon
auf der MV vom 3.3.90.

Deshalb unterliegt die Re-
daktion z.zt. wieder beim
Schriftführer.

Die vom Markus in diesem
Magazin angeregte Beurteil-
ung des Magazins, schickt
bitte zu der Clubadresse,
und nicht mehr zum Markus,
da er kein Mitglied des
Clubs mehr ist.

Bitte habt Verständnis für
unsere Lage. Erst nach der
MV am 28.5.90 wird wieder
Ruhe einkehren, und wir
wieder vernünftig für Euch
tätig sein können.

Voraussichtlich wird das Ma-
gazin 2 als Doppelausgabe

mit der Nr. 3 am Ende Sep-
tember erscheinen.

Es fehlt uns jetzt einfach an
Zeit.

Wir versprechen Euch aber,
das dann alles wieder lau-
fen wird.

Nur etwas mithelfen müßt
auch Ihr.

Inzwischen ist auch der
Klaus Riedel aus dem Club
ausgetreten, sodass wir am
28.5.90 einen neuen stellv.
Vorsitzenden wählen müs-
sen. Zu allem kommt auch
noch dazu, das auch der 2.
Vors. der Christian Straberg
aus Zeitgründen

seinen Posten als 2. Vorsit-
zenden zur Verfügung stellt.
Auch dieser muß wieder neu
besetzt werden.

Aber dann steht der neue
Vorstand, oder der teilweise
neue Vorstand, und ist wie-
der für Euch alle voll da.

Schon jetzt danken
wir Euch allen für
Euer Verständnis,
und für die Bereit-
schaft den Club
wieder dorthin zu
bringen, wo er
noch vor einiger
Zeit stand, bevor
die Unruhen da
waren.

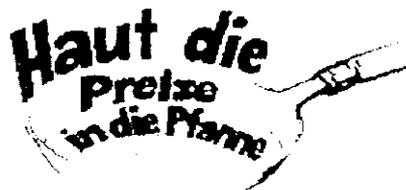
Euer Vorstand



Ab sofort für alle Mitglieder
jede ST Public Domain Diskette
nur noch 3.-DM

In ca. 2 Monaten ist die komplette ST
Computer PD Serie ebenfalls lieferbar !!
Momentan ab Disk Nr.262 alles
vorhanden.

Jetzt sofort den neuen Katalog anfordern,
mit Staffelpreisen, ST Computer PD Abos
usw.



Den Katalog gibts für 5.-DM bei:
Bernhard Artz - Rembrandtstr.1 - 56 Wuppertal 11

PD - JERUJCE JT

Neuer Preis -- neuer Katalog.

Jeder, der den Katalog (alt) besitzt, kann gegen ein Rückporto (1,70 DM.) den neuen gratis bekommen. Wer ihn aber noch nicht hat, zahlt einmalig DM. 5,00.

Bestellungen nehmen entgegen: Bernhard Artz und Raymund Straberg
Der Filesservice sowie der Sound Samplerservice werden wegen Desinteresse ab sofort eingestellt.

NEU: Ab sofort kann man auch bei uns folgende Serien bestellen:

1. Club Bibliothek (eigene Serie)
2. ST - Computer
3. 2000er Serie

jede PD = DM. 3,00 zzgl. Porto

Staffelpreise: 1 - 10 PD's DM. 3,00

ab 11 PD's DM. 2,80 je PD.

NEU: ABO der ST - Computer Serie.

Mtl. erscheinen 10 - 12 Disketten, die per Nachnahme dem Abonnenten zugeschickt werden.

Preis des Abo's: DM. 30,00 + DM. 6,00 Nachnahmegebühr.

Gesonderte Bestellscheine sind beim Bernhard oder Raymund anzufordern.

NEU: PD - PAKETE: Musik, Einsteiger, Grafik, Power, Grafik(f), Spiele(m), Spiele(f), GFA jedes Paket = DM. 15,00 (5 Disk.).

NEU: SUPERPOWERPAKET (50 Disketten) nach Wahl nur
DM. 129,00

NEU: SIGNUM FONTS (24 Nadel) 7 Disk. = DM. 19,00

Art Libraries 29 Disk. = DM. 79,00

Versandkosten: per Nachnahme DM. 6,00

Vorkasse: DM. 4,50

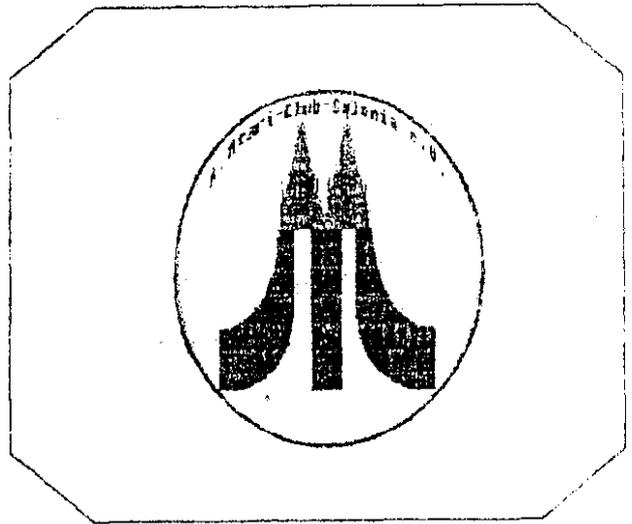
Bankverbindung: PSA: Köln BLZ: 370 100 50

Konto: 403848 - 500

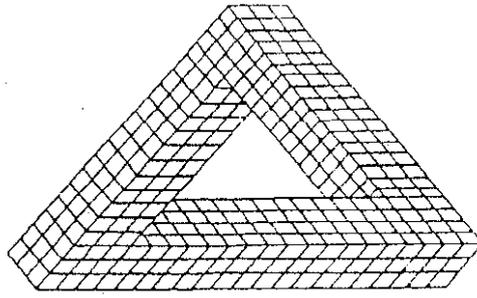


(Preise gelten nur für Mitglieder)

Clubtreffen



Wegen
der
Umbauarbeiten
im
Bürgerzentrum Ehrenfeld
finden unsere
Clubtreffen
für
ca. 1 Jahr
in
5000 Köln 30
Vitalisstr. 100
(altes Fuhramt der Stadt Köln)
statt.
Die Uhrzeiten bleiben bestehen.



WRITER ST

Version 1.4

Die kommerzielle Textverarbeitung auf dem ATARI-ST

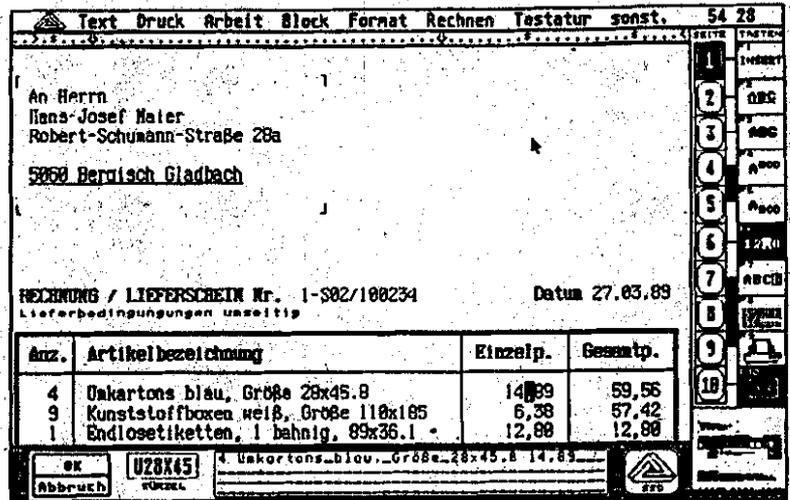
WRITER-ST wurde speziell für Personen entwickelt, die täglich eine große Anzahl an Briefen, Texten, Rechnungen oder kleineren Dokumentationen schreiben müssen wie klein- und mittelständische Betriebe, Handwerker, Ärzte und Anwälte.

Leistungsmerkmale

- Volle Einbindung in die graphische Benutzeroberfläche GEM.
- Alle wichtigen Funktionen lassen sich auch über Tastatur aufrufen.
- Rechnen und Fakturieren im Text, somit lassen sich Rechnungen, Angebotschreiben, Kalkulationen usw. schnell und bequem erstellen.
- Mit der integrierten Formularverwaltung lassen sich beliebige Formulare auf einfache Art selbst erstellen
- Makroverwaltung mit bis zu 32.000 Makros. Mit Makros können komplette Adressen, Artikel, Rechnungstexte, Textfloskeln usw. gespeichert und auf "Tastendruck" in den zu bearbeitenden Text eingefügt werden.
- Serienbriefschreibung (Mail-Merge) mit Schnittstelle zu jeder beliebigen Datenbank wie 1st-ADDRESS, Adimens, dbMAN...
- Lernfähiger Trennkatalog, einmal getrennte Worte vergißt WRITER-ST nicht mehr und kann sie bei Bedarf selbstständig anwenden.
- Eigene Briefkopferstellung, dabei können Sie Ihren persönlichen Briefkopf erstellen und auf Tastendruck in den zu bearbeitenden Brief einfügen
- Beliebige zeilen- und spaltenweise Blockoperationen. Die Blöcke können dabei ausschnitten, verschoben, kopiert, gelöscht, gespeichert, formatiert, addiert, subtrahiert usw. werden.
- Bis zu 4 Tastaturbelegungen lassen sich verwenden. Mitgeliefert werden neben der deutschen eine englische, eine französische und eine amerikanische Tastaturbelegung sowie eine Tastatur mit mathematischen Sonderzeichen.
- Eigene Zeichensätze können benutzt werden, somit lassen sich beliebige Zeichen korrekt darstellen (z.B. mathem. Sonderzeichen, griechische Buchstaben usw.).
- Komfortable Druckeranpassung für fast alle Druckertypen, Treiber für die gängigsten Drucker werden mitgeliefert.

Lieferumfang

WRITER-ST wird zusammen mit dem Tastaturbelegungsprogramm KEYBOARD-ST, einem Taschenrechner als Desk-Accessory, einem Zeichensatzeditor für 24-Nadeldrucker, dem Reorganisationsprogramm REOR-ST sowie einem Druckerinstallationsprogramm auf zwei zweiseitigen Disketten ausgeliefert. Eine ausführliche Dokumentation in Deutsch liegt bei.



Der Arbeitsbildschirm vom WRITER-ST

Hardware

WRITER-ST läuft auf allen ATARI-ST's mit einer Speicherkapazität von mindestens 1 MByte. Der Monochrommonitor SM-124 sowie ein doppelseitiges Diskettenlaufwerk müssen vorhanden sein. WRITER-ST läßt sich ohne Probleme auf Festplatten installieren, da es ohne Kopierschutz arbeitet. Zum Ausdruck eignen sich alle gängigen Matrix- und Typenraddrucker sowie der ATARI-Laserdrucker SLM-804.

Pressestimmen

68000er 3/88 ...für den Einsatz im Sekretariat geradezu prädestiniert.

ATARI-Magazin 3/88 ...ein unschlagbar schnelles Programm, in dem viele gute Ideen verarbeitet wurden.

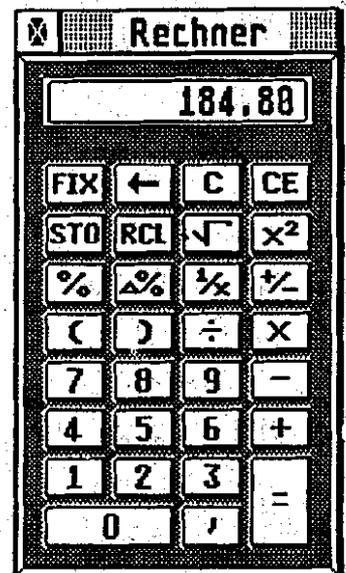
ST-Praxis 1/88 ...besonders für die Korrespondenz geeignete Textverarbeitung WRITER-ST...

ST-Magazin 10/88 Im Business bewährt hat sich auch WRITER-ST...

XEST 12/88 WRITER-ST strotzt geradezu von praktischen Kleinigkeiten, die das tägliche Leben erleichtern.

Preis

WRITER-ST kostet komplett **148,-DM** incl. 14% Mwst.



Taschenrechner als Desk-Accessory

Preise nur für Clubmitglieder:

DM. 110,00 incl. Versandkosten.

Bestellungen sind zu richten an:

1. Atari Club Colonia e.V.

c/o Raymund Straberg

Alzeyerstr. 32

5000 Köln 60

**Nächstes
Magazin
am
30.09.1990
u.a.**

Megafile kontra DataJet

WIGECO

Textpro

Print Power

u.v.m.