

Classic Atari

Nr.1
(1999)

Fanzin für XL/XE/ST/STE/TT & Falcon

3,50 DM
zzgl. Porto

**Neue Games:
Power Up+, Bombaman
& World of Puzzle ...**

**Game-Classics-Test:
Speedball 2 (ST)**

**Hardware:
Erfahrungsbericht zur Centurbo II
Neue Falcon-Erweiterungen : Eclipse & Tempest**

Public Domain, Free- & Shareware

**8-Bit Ataris:
Jurassic Park II**

**Making of ...
Draconis - Das Internetpaket**

**News, Veranstaltungshinweise,
Clubs etc.**

Editorial

Warum ein neues Paper-Mag ?

Die mir bekannten Fanzines für Atari-Rechner waren allesamt Diskmags. Will man ein völlig systemübergreifendes Magazin machen, entfällt dieses Medium leider. Wir mußten also auf das gute alte Papier zurückgreifen, der Vorteil hierbei ist, daß man kein Programmier-Guru sein muß.

'Wir' - das waren ein paar Leute, die sich über die Kontakte-/Erfahrungsaustausch-Rubrik des Computer-Flohmarkt kennengelernt haben. Wir waren allesamt der Auffassung, das die großen Magazine sich zu sehr auf die professionellen DTP- oder Soundpakete konzentrieren, und kleinere Projekte, vor allem aus den Bereichen Games & Demos vernachlässigt werden. Hier sollte Abhilfe geschaffen werden. Unser Mag soll darüber hinaus auch die kleinen Ataris (8-Bit) im Auge behalten, deren Anhänger erstaunlich aktiv sind.

Ein weiteres Manko ist wohl die Clublandschaft – gibt es auf dem 8-Bit Sektor den ABBUC, so sieht es bei den TOS-Rechnern eher mager aus. Auch hier wollen wir uns etwas ins Zeug legen. Entweder gründen wir bald selber einen Club oder wir werden versuchen einen der etwas angestaubten Vereine zu verstärken und hier entsprechend zu fördern.

Beide Projekte (Mag & Clubs) sind für den Atari-Markt wichtig. Ohne eure Mithilfe in Form von Artikeln, Programmen oder Clubarbeit geht es nicht. Wir machen folgendes Angebot – für eingesandte Programme und Artikel gibt es Prämien in Form von Software-Paketen. An dieser Stelle geht ein großes 'Danke' an Sacha Roth von M.u.C.S./Hannover, der uns mit einer Kiste voller Programme gesponsort hat. Es gibt CD's (Mission 1 / Atari Forever), Egon-Utilities und massig Games. Also schreibt fleißig !

Wenn ihr Clubmitglieder seit und euren Club hier vorstellen wollt – kein Problem ! Bei regional aktiven Clubs wären vielleicht auch gemeinsame Aktionen mit Clubs aus anderen Teilen der Republik interessant.

Wenn ihr etwas programmiert habt und wollt es dem Rest der Atari-Welt zeigen, dann schickt uns eine Version mitsamt einer kurzen Erklärung und ihr könnt sicher sein, daß wir darüber berichten.

Zu guter Letzt wollen wir euch nicht vorenthalten, wer 'Wir' sind. An dieser ersten Ausgabe waren folgende Personen maßgeblich beteiligt:

Dirk Tröger, Claus Louis, Stephan Pollok & Bastian Moritz

Unser Dank gilt nochmals Sacha Roth für seine Unterstützung des Projekts. Danke auch an S. Czajkowski für seinen Artikel über das Draconis-Paket und an CraMa für sein Spiel 'Der Dämon von Szaranor' und den dazugehörigen Brief.

Für's erste war es das schon. Viel Spaß beim Lesen

Bei dem Fanzine ist zu berücksichtigen, daß es sich um ein reines Freizeit-Projekt handelt. Der Preis deckt die Kosten für Kopien, Verpackung und Porto. Da wir niemanden haben, der Korrektur-liebt kann es schon mal den einen oder anderen Schreibfehler geben – Sorry. Geplant ist ein Erscheinen im Abstand von 2-3 Monaten. Es richtet sich auch danach was es an Neuigkeiten gibt und wieviel Feedback wir erhalten.

... just a Joke !

Vor kurzem hat Evil-Bill Gates auf der ComDex-Messe die Computerindustrie mit der Auto-industrie verglichen. Dabei gab er folgendes Statement ab: 'Wenn General Motors mit der Technologie so mitgehalten hätte wie die Computer-Industrie, dann würden wir heute alle 25\$-Autos fahren, die 1000 Meilen pro Galone Sprit fahren.'

Die Pressemitteilung, die daraufhin von Mr Welch (GM-Vorstand) abgegeben wurde, finde ich als PC-Hasser mehr als treffend und so zögerte ich keine Sekunde die Antwort von GM hier abzudrucken. Viel Spaß:

Wenn GM eine Technologie wie Microsoft entwickelt hätte, dann würden wir heute alle Autos mit den folgenden Eigenschaften fahren:

- Ihr Auto würde ohne erkennbaren Grund zweimal am Tag einen Unfall haben.
- Jedesmal, wenn die Markierungen auf der Straße neu gezeichnet werden, müßte man sich ein neues Auto kaufen.
- Gelegentlich würde ihr Auto ohne erkennbaren Grund auf der Autobahn ausgehen und man müßte dies akzeptieren, neustarten und weiterfahren.
- Bei bestimmten 'Manövern', wie z. B. einer Linkskurve, würde der Wagen liegenbleiben und sich weigern neu zu starten. Konsequenz: Motor neu installieren!
- Man kann grundsätzlich nur allein ihm Fahrzeug sitzen, es sei denn man kauft 'Car95' oder 'CarNT'. Nachteil: Man müßte jeden Sitz einzeln bezahlen.
- Macintosh (Anm. d. Redaktion: 'oder ATARI') würde Autos herstellen, die mit Sonnenenergie, zuverlässig, fünfmal schneller und doppelt so leicht fahren. Leider laufen diese Wagen nur auf 5% aller Straßen.
- Das Airbag-System würde fragen 'Sind Sie sicher', bevor es auslöst.
- Wenn sie das Auto mal wieder grundlos ausgesperrt hat, hilft nur folgender Trick: Gleichzeitig Türgriff-ziehen, Schlüssel drehen und mit einer Hand an die Radioantenne fassen.
- GM würde Sie weiterhin zwingen, mit jedem Auto einen Deluxe-Kartensatz der Firma 'Rand McNally' (GM-Tochter) mit zu kaufen, auch wenn Sie diesen Kartensatz gar nicht brauchen oder möchten. Wenn Sie diese Option nicht wahrnehmen, würde das Auto sofort 50% langsamer fahren (vielleicht auch schlimmer). GM würde deswegen zum Ziel von Untersuchungen der Justiz.
- Immer dann, wenn GM ein neues Auto vorstellt, müßten die Kunden das Autofahren neu erlernen, da kein einziger Hebel die gleiche Funktionsweise hat, wie es beim vorangegangenen Modell der Fall wahr.
- Zu guter letzt müßte man den Start-Knopf drücken um den Wagen auszuschalten.

Messe-Report

Vom 17.-21. Februar fand in Dortmund die Hobbytronic statt. Da diese Messe früher für Atari-Jünger ziemlich interessant war, habe ich mich gefragt was sie heutzutage noch bringt und bin kurzerhand hingefahren. Die zwei Hallen waren natürlich bis unter die Decke mit PC-Equipment beladen, aber Scanner, CD-Laufwerke und Festplatten können ja auch für TOS-Systeme interessant sein. Die Preise waren teilweise ziemlich gut. Einige Clubs hatten ebenfalls Stände errichtet und zu meiner Überraschung auch einige Alternativsysteme aufgebaut. Ein Atari war nicht dabei, was nicht heißt, daß sich der Club damit nicht auch beschäftigt. In einem Außengang erweckte ein Atari-Logo meine Aufmerksamkeit, welches ich mit meinem geschulten Auge auf einer Verpackung in 30 Meter Entfernung ausmachte. In der Schachtel war ein original Atari-Trackball. Der Stand warb eigentlich damit, Kabel und Apple-Zubehör zu vertreiben. In einer Ecke standen jedoch neben dem o. g. Stück Atari-Joysticks, verschiedene Atari/Amiga-Mäuse etc. Alles neu, originalverpackt und in ausreichender Menge vorhanden. Die Firma heißt Dr. Zellner GmbH / 02241-332224 ! Außer ein paar Hardware-Schrottständen, wo die ein oder andere ST-Tastatur rumflog gab es nichts mehr zusehen. Als Fazit kann man sagen, daß sich eine weite Anreise mit Sicherheit nicht lohnt. Wer in der Nähe wohnt und auf der Suche nach SCSI-Hardware oder ähnlichem ist, für den kann es sich lohnen.

Bastian

Die diesjährige **Atari-Messe** findet am 10+11.04.1999 in Neuss statt. Wir werden vor Ort sein und darüber berichten. Vermutlich wird es die einzige Atari-Only-Messe in diesem Jahr bleiben. Wie zu lesen war, haben sich wieder viele interessante Firmen aus den Bereichen Entwicklung und Vertrieb angemeldet.

Stos – Der Quellcode des Stos-Basic und Compilers wurde von den Autoren freigegeben. Mit der in Deutschland wenig erfolgreichen Programmiersprache lassen sich wirklich sehr einfach kleinere Games erstellen. Vielleicht erstellt ja irgendein Freak mal ein Update. Das Original mit Handbüchern gibt es meines Wissens für kleines Geld bei Markert-Computer zu kaufen. Tel.: 09343-58411

Bastian

Mr. Boomer, das Spiel der französischen Gruppe 'Sector One' steht wohl kurz vor der Vollendung. Wir sind Zuversichtlich, euch das Teil in der 2. Ausgabe präsentieren zu können. Genaueres steht bei den 'Software-Previews'.

Ein **Tip** von uns: Die POOL-Disks und Sonderdisketten der ST-Computer gibts zur Zeit zum halben Preis: Walther Foertsch, Harburger Weg 14a, 13581 Berlin, 030-3667097

Neue Falcon Hardware:

Aus dem Hause Titan-Design/England gibt es zwei neue Erweiterungskarten. Die erste heißt 'Eclipse', muß einfach nur in den internen Erweiterungsport eingesteckt werden und schenkt dem Falcon einen PCI-Bus. Damit kann man PCI-Grafikkarten verwenden, die spottbillig sind und Auflösungen von bis zu 1600*1200 Pixel/256 Farben oder 800*600 Pixel/ 16.7 Mio Farben ermöglichen. Der Preis wird um die 600,- DM liegen.

Die zweite Karte nennt sich 'Tempest' und ist eine Prozessorkarte die noch in der Entwicklung ist. Es soll entweder ein 68060 coldfire oder gar ein Motorola PowerPC-Chip verwendet werden. Letzterer kann mit mehr als 200 MHz getaktet werden (siehe i-Mac). weiterhin ermöglicht die Karte den Betrieb von AGP-Grafikkarten. Der Preis soll vermutlich ebenfalls um 600,- DM liegen.

Die Firma Titan-Design nennt diese Hardware-Offensive F-Max, was für Falcon-maximized steht und uns wohl noch viel Freude bereiten wird. Wir halten euch in den kommenden Ausgaben darüber auf dem Laufenden.

Restposten von **GFA-Basic 3.6 TT** gibt es für DM 80,- bei GFA-Systemtechnik GmbH in Mönchengladbach. (Tel.: 02161-43866). Dazu sind noch vier Buchtitel vorätig, wovon man zwei geschenkt bekommt und zwei a DM 15,- kaufen kann. Angenehm überrascht war ich von der guten Beratung. Die Leute dort wollen nicht einfach nur ihre letzten Exemplare verschachern. Die Version wurde für Mega-STE und TT's entwickelt. Auf dem Falcon gibt es kleinere Fehler, die man mit einigen Patches wieder ausgleichen kann. Ebenfalls noch erhältlich ist die Version 3.5 für ST/E's. Dies kostet DM 50,-.

Wie zu lesen war hat der Falke-Verlag Teile des Restpostens gekauft und will sie zum Aktionspreis auf der Messe in Neuss 'raushauen'.

Falcon-Spiele gibts bei der **Firma Spielraum** aus Erlangen jetzt zum Ausverkaufspreis. Darunter sind einige wirklich gute Titel wie *Running*, *Crown of Creation* oder *Radical Race*. Tel.: 09131-205093 – Die Preise liegen zwischen DM 9,90 und DM 39,90.

Den **68060'er** als **Prozessor-Upgrade** für den Milan wird voraussichtlich ab April oder Mai diesen Jahres erhältlich sein. Wie hoch dieser getaktet ist, war noch nicht zu erfahren. Die bisherige 040'er Version läuft mit 25 MHz schon ziemlich schnell. Wir dürfen gespannt sein, was für einen Performance-Sprung der Milan durch das Upgrade erhält.

M.u.C.S.-Hannover hat eine neue CD vorgestellt. Das Teil heißt **BIG 50** und enthält massig ST-Spiele in Farbe und Monochrom, sowie einige Falcon-Spiele und Bilder, Sounds etc. Als Special ist eine Demoversion von Draconis 1.53 dabei. Das ganze kostet DM 14,95.

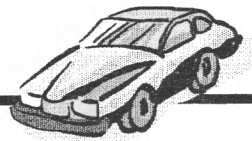
Der **Phenix von Centek** macht Fortschritte. Wie im Netz und in den Medien zu lesen war sollen schon bald die ersten Geräte an Entwickler-Firmen ausgeliefert werden. Was man an technischen Daten zu hören bekommt klingt wirklich gut. Neben dem 68060'er dürfte auch die Entscheidung für SDRAM-Slots zusätzliche Power bringen.

Kleinere Bugs, die bisher bei der **Centurbo II** auftraten, lassen sich durch ein kostenloses Update der Software beheben. Die **Update Dateien** erhält man bei Centek oder von deren Homepage.

<http://www.centek.fr>

Empty Head, die macher des in dieser Ausgabe getesteten Spiels Power Up, haben bereits ein weiteres Spiel fertig. Es handelt sich um einen Tetris-Clone, dessen Screenshots recht vielversprechend aussehen. Wenn alles glatt geht werden wir es in der nächsten Ausgabe unter die Lupe nehmen.

Viel Spaß beim Lesen !!!



POWER UP plus

by Mcsoft & Empty Head

Karel Rous ml., Fisoza 22, Brno, 602 00, Czech Republic

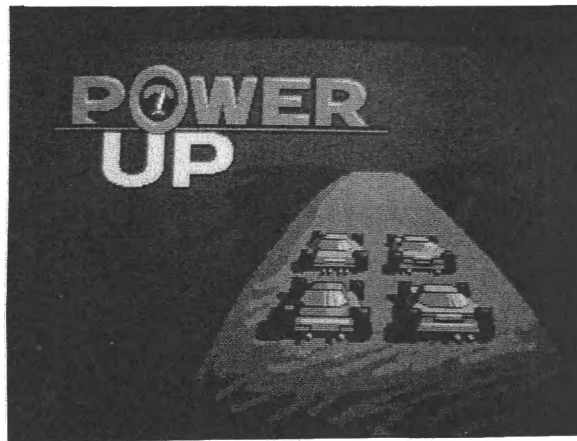
Power Up ist ein Remake des 8Bit-Spiels 'Rally Speedway', und erschien erstmals 1997.

Die jetzige plus-Version (1.02) bietet verbesserte Grafik, neue Tracks und erweiterte Soundkarten-Unterstützung. Gegen Einsendung von 20,- DM erhält man ca. 14 Tage später die zwei Disketten und eine sehr gute und ausführliche Spielanleitung.

Schon beim lesen dieses manuals merkt man den Aufwand der hinter diesem Projekt steckt.

Die Anleitung ist nicht nur Übersichtlich und anschaulich gestaltet, sie verdeutlicht auch, wie flexibel Power Up plus ist. Das Spiel läuft auf ST/e Falcon und TT's ab einer Mbyte. Es kann von Disk oder Festplatte gespielt werden. (bei einem Mbyte muß das Prg. in den Autoordner kopiert und mittels Kaltstart von Diskette geladen werden.) Für jede Konfiguration, die über der Mindestanforderung liegt, gibt es Optionen in den Menus, die darauf zurückgreifen.

Schneller Systeme (Mega STE, Falcon oder TT) können im Turbo-Mode die Spielgeschwindigkeit erhöhen. Musik und Sound können zwischen Yamaha mono/FM, STE stereo, Soundkarten oder 'no Music/sound' konfiguriert werden. Die Music-Quality kann ebenfalls systemabhängig eingestellt werden. Der Blitter ist natürlich optional nutzbar. Desweiteren gehört ein Track-Editor für eigene Rennstrecken mit zum Packet.



Beim Laden erscheint zunächst eine kleine Intro der Hersteller, bevor das nett gezeichnete und Animierte Titelbild zu sehen ist. Das Spiel läuft in ST-Low bei 32 Farben. Nachdem der Spieler sich durch die umfangreichen Optionen gekämpft hat, die zum Glück abgespeichert werden können, geht es los.

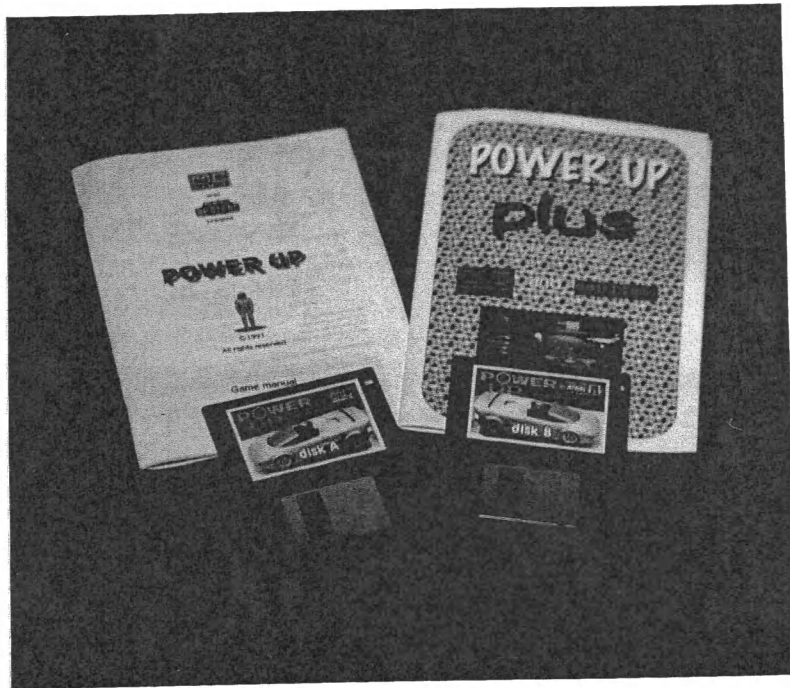
Man sieht eine Rennstrecke aus der Vogelperspektive mit mehreren Fahrzeugen am Start. Das Spieler-Fahrzeug hebt sich farblich ab. Einen Zwei-Spieler-Modus gibt es auch, hierbei wird der Bildschirm vertikal geteilt. Ziel des Spiels ist es als erster die vorgegebene Rundenanzahl zurückzulegen. Die Mitspieler werden nicht nur durch Fahrleistungen, sondern auch mittels gezielter Schüsse und plazierten Öllachen besiegt. Der Wagen fuhr zunächst ziemlich lahm auf meinem ST, bis ich die Steuerung der Schaltung kapiert habe und dann war es recht annehmbar. Die ersten Tracks sind eher langweilig, können aber später mittels Passwörtern übersprungen werden. Mit steigendem Level stellt sich langsam Freude ein. Beim 2-Spieler-

Mode besteht sogar Suchtgefahr und je besser die vorhanden Hardware, desto mehr Spaß macht es.

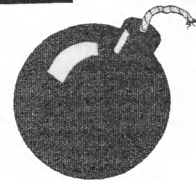
Die Steuerung ist mittels Tastatur, Joystick oder Jagpad möglich, welche (wie sollte es auch anders sein) in ihrer Intensität verstellt werden können.

Fazit: Bei diesem Spiel stimmt das Preis-/Leistungsverhältnis. Besonders erfreulich ist die professionelle Gestaltung und die enormen Anpassungsmöglichkeiten. Der Zugewinn bei Ausnutzung der möglichen Optionen ist beachtlich! Auf einem Falcon z. B., kommt die gute Music in 'STE stereo' sehr schön rüber und das Gameplay ist sehr flüssig. In der minimal-Konfiguration ist es immernoch sehr sehenswert! Wer diese Art Spiele mag und einen Atari sein eigen nennt sollte zugreifen. Dies ist auch in sofern wünschenswert, da Mcsoft bereits weitere Projekte verwirklicht hat und plant. Ein möglichst guter Verkauf motiviert hoffentlich zusätzlich. Im nächsten Heft werden wir uns eine Tetris Version vornehmen, die auf der beiliegenden Info (Screenshots) sehr interessant aussah.

Bastian & Stephan



BOMBAMAN



Bei diesem Mehrpersonenspiel gibt es nur ein Spielziel - Überleben und Gewinnen. Das Spielprinzip ist schnell erklärt. Auf dem Bildschirm sind viele unzerstörbare Mauern je nach Level ungeordnet verteilt. Zwischen diesen Mauern liegen Smilies die verschiedene Extras preisgeben, nachdem sie durch eine Bombe zerstört wurden. Mit den Spielfiguren muß man nun so die Bomben legen, daß die anderen Mitspieler getroffen werden. Dabei sollten unbedingt die freigesetzten Extras aufgesammelt werden. Hier hat Bombaman seine Stärke. Es gibt haufenweise Extras. z.B. daß man mehrere Bomben auf einmal ablegen kann, oder daß die Sprengkraft vergrößert wird. Die Spielfigur lässt sich in alle vier Himmelsrichtungen bewegen. Aber auch die Bomben explo-

dieren in alle vier Richtungen, sofern sie nicht durch ein Hinderniss gebremst werden.

Bombaman läuft in der Version 1.0 nur auf dem STE mit mindestens 1MB Speicher. Das Spiel läuft zwar auch auf dem Falcon, aber die unteren 1 bis 2 Spielfeldreihen werden nicht angezeigt. Leider auch nicht mit 'Backward'. Die Grafik von Bombaman ist sehr bunt. Hier wurden wohl die erweiterten Grafikfähigkeiten des STE eingesetzt. Das Spielfeld wurde weit über den "Trauerrand" hinaus programmiert, was wohl erklärt, warum auf dem Falcon eine Menge Bildschirmzeilen verschwinden.

Die Musik beim Spiel ist normale ST-Soundchip-Mucke. Geräusche der Bomben oder bei getroffenen Spielern, ertönen über dem DMA Soundchip. Gespielt wird mit zwei bis vier menschliche Mitspieler. (und hier liegt der besondere Reiz) Für Player 1 und 2 je Joystickport 0 und 1. Für Player 3 und 4 leider über den Druckerport, mit einem speziellen Kabel. Schade das hier nicht an die Enhanced Joystickports des STE gedacht wurde.

Ich verstehe sowieso nicht, warum es nur auf dem STE läuft. Wegen der erweiterten Farbpalette und den paar DMA Sounds?

Im Vergleich mit Dynarblasters +, hält Bombaman mit den Sounds und dem Design der Grafik nicht mit. Aber vom Spielspass sind beide sehr gut.

Dafür erscheint mir Bombaman knallig bunt und das Spielfeld ist etwas grösser. Desweiteren stellt Bombaman viel mehr Extrawaffen zur Verfügung.

Wünschenswert für die Zukunft wäre die oben angesprochenen Enhanced Joystickport Unterstützung und ein paar mehr DMA Sounds.

Ein Timing für die Bildschirmauflösung des Falcon wäre auch schön.

Bleibt abschließend zu sagen:

Die bunte Grafik, das Fullscreen Spielfeld und die Anzahl der Mitspieler machen das Spiel zu einem zeitlos guten Game.

Bombaman bekommt man für 5 Englische Pfund bei:

Kevin Callahan

97 Egmont Road, Poole, Dorset,

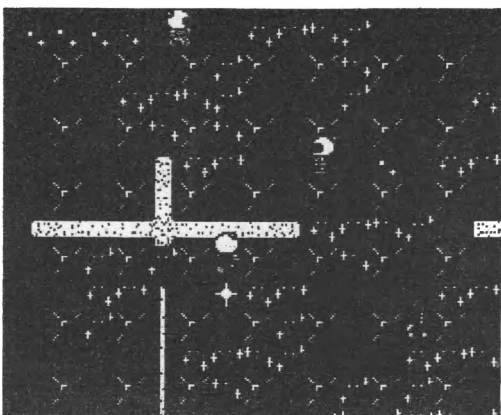
BH16 5AN, England

E-Mail: Kevin.Callahan@atn.png.po.got.co.uk

Demo-Version: <http://www.biles21.demon.co.uk/bombaman>

Stephan hat so weit mir bekannt ist auch noch ein paar Versionen gebunkert !

Dirk





World of Puzzle

by Claus Louis

M.u.C.S., Sacha Roth, Gustav-Adolf-Str. 11, 30167 Hannover, 24,95 DM

Als ich von diesem Spiel hörte, war ich ich zugegeben etwas skeptisch. Ein Puzzle-Spiel? Wahrscheinlich ein weiteres, langweiliges Game mit dem Charme eines Listings zum abtippen aus der TI-Computer von 1979.

Weit gefehlt – um es vorweg zu nehmen: **Dieses Spiel kann süchtig machen!**

Nach dem Titelbild erscheint ein Menu mit einigen Optionen und Hilfestellungen. Die gesamte Grafik wurde in 256 Farben bei 640*480 Pixeln gehalten. Das Spiel läuft auf allen Falcon mit 4 MB und benötigt 5 MB Festplattenspeicher. Mit meiner 'Afterburner' gab es keine Probleme und auch auf der 'Speed-Resolution' mußte es laufen, da der Autor eine solche hat. Ziel des Spiels ist es ein, in Quadrate zerlegtes und durcheinander-gemischtes Bild wieder in seine ursprüngliche Form zu bringen. Die Schwierigkeit besteht aus zwei Faktoren:

- Dem Spieler stehen nicht beliebig viele Züge zur Verfügung. Schafft er es nicht in der vorgegebenen Anzahl von Zügen das Bild zu richten, muß er erneut anfangen.
- Der zweite Faktor läßt sich im Menu einstellen und bestimmt in drei Stufen, wie stark das Bild durchgemischt werden soll.

Die Grafiken sind wirklich sehr gelungen. Von Comic-Figuren, über Zeichnungen bis zu Fotos muß alles wieder zusammengesetzt werden. Bei einem Bild mit Himmel oder Wasser, kann dies schon recht knifflig werden.

Die Anzahl der verbliebenen Züge und die Schwierigkeit ergeben die Punkte. Eine Highscore-Liste gibt es natürlich auch. Die Musik und die Sounds sind recht angenehm. Wirklich gut ist die Verwendung von Samples. Eine sympathische Frauenstimme teilt dem Spieler mit, wenn er ein Bild beendet hat usw.

Ein sogenanntes Puzzometer und die eingebaute Übersicht sind optional als Hilfen eingebaut, können also auch wieder abgestellt werden.

Zur Wertung im einzelnen:

- Die Spielidee ist ansich nicht neu, wurde hier aber um einige gute Details erweitert.
- Die Grafiken sind schön anzusehen und auch aus puzzle-technischer Sicht gut geeignet.
- Die Sounds und Samples sind bei einem solchen Spiel eher unwichtig aber in diesem Fall trotzdem gut gelungen.
- Das Gameplay ist einfach aber motivierend.

Negatives:

Bei zwei Bildern kam es vor, daß es zwei oder drei völlig identische Steine gab. Rein optisch hält man das Puzzle für gelöst, doch der Computer will die Steine in der richtigen Reihenfolge wissen und geht deshalb nicht zum nächsten Bild über. Es bleibt einem nichts übrig als hin und her zu tauschen.

Fazit:

Für Freunde von Spielen wie Mines, Zebuland usw. ist dieses Spiel auf jeden Fall empfehlenswert! Die Programmierung und Gestaltung ist für ein kommerzielles Produkt dieser Preisklasse angemessen.

Bastian

PS: Fuenf Versionen von World of Puzzle stehen uns als Prämie für Artikel-Einsendungen zur Verfügung. Also ranhalten und fleißig schreiben oder Programme entwerfen und einsenden.

Der Dämon von Szaranor

Es gibt ein neues Fantasy-Adventure, das mit HASCS entwickelt wurde. Der Autor dieses Spiels hat uns einen kleinen Text zugeschickt, der eigentlich mehr über das Spiel sagt, als ich mir aus den Fingern saugen könnte:

Der Dämon von Szaranor *oder: Warum Uwe nur bis zu den Orcs kommt*

Im Sommer '98 war das Wetter in Deutschland ganz besonders toll: Es regnete dermaßen häufig, daß man prima zuhause sitzen und am Computer daddeln konnte! Nur leider hatte ich alle meine ATARI-Spiele schon mindestens dreimal durchgespielt und überhaupt gibt es viel zu wenig gute Abenteuerspiele für den ST... Halt, da war doch noch so ein Rollenspiel-Editor namens 'HASCS' (HACK AND SLAY CONSTRUCTION SET)! Ein recht einfaches Editor-Programm aus dem Jahre 1988, also finsterstes Computer-Mittelalter, wie manche sagen werden. Und trotzdem oder gerade deshalb eine faszinierende Angelegenheit. Endlich konnte ich auf relativ einfache Weise eigene Spiele entwerfen, mir Phantasie-Welten ausdenken, in denen tapfere Helden finsternen Schurken den Garaus machen!

Eine Idee war schnell gefunden, angelehnt an das bekannte und legendäre 'Dungeon Master': ein wackrer Held schlägt sich durch diverse Level der monsterverseuchten Spielewelt, löst vertrackte Rätsel und besteht allerlei Gefahren, um schließlich dem Oberbösewicht selbst eins draufzugeben.

Also ran ans Handbuch, Parameterlisten angestrichen, pro Stunde 30mal geflucht und - Trärä! - nach einigen Wochen harter Arbeit war es soweit: Der 'Dämon' hatte das Licht einer geheimnisvollen Welt erblickt!

Jetzt mußte das Spiel nur noch getestet werden...

"Hallo Uwe, ich hab' gerade mein erstes eigenes Fantasy-Rollenspiel fertiggeschrieben! Für dich hab' ich 'ne Spezialversion zum Testen!" (Meine Euphorie war kaum zu bremsen, mein Adrenalin-Pegel stand bei 200%!)

"Für'n ATARI? HASCS? Das ist doch dieses alte S/W-Spielsystem mit so kleinen Sprites, ohne Sound und so... Na gut, wenn's denn sein muß..."

Die Tage vergingen... derweil verschickte ich weitere Testversionen, ohne jemals wieder von den Empfängern zu hören... (PC-User! Play-Station! Ha!)

Also rief ich bei Uwe an:

"Und? Wie gefällt es Dir? Hast Du Fehler entdeckt? Erzähl schon, ich will alles wissen, ist es gut geworden?" quasselte ich hektisch drauflos.

"Weiß nicht. Bin nur bis zu den Orcs gekommen."

"Aber das ist doch ganz am Anfang des ersten Levels! - Schluck - Stöhn - Heul - Jammer - Seufz - Brüll: Aaaaaahhhhhrrrrrrr!!!!!"

Tja, so ist das mit Fantasy-Rollenspielen. Man sollte sich schon etwas intensiver auf sie einlassen. Nicht die hyperschnelle Animation oder der lebensechte Soundeffekt sind für ein gelungenes Rollenspiel entscheidend, sondern eine interessante/fantastische Story, die den Spieler in eine fremde Welt führt, die er mit Vergnügen erkunden möchte. Geschichten um magische Schwerter, verwunschene Städte und entführte Prinzessinnen haben ihren eigenen Reiz! Vielleicht ist das HASCS-System nicht gerade der neueste Stand der Dinge, doch darauf kommt es hier nicht unbedingt an. Natürlich bietet ein 'alter ATARI' nicht den audio-visuellen Komfort eines modernen PCs, und auch das Editor-Programm hat seine Grenzen. Doch, was soll's: Für wahre Fans zählt die Phantasie!

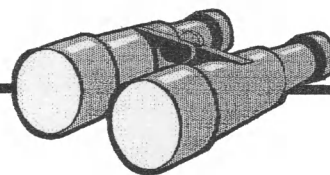
Ich bastele deshalb fleißig weiter an meinen Geschichten über das Land Kovelinor und begeistere mich daran, immer neue Charaktere und Handlungsstränge in den vorhandenen Plot einzubauen. (Achtung: Das war ein dezenter Hinweis auf die geplante Fortsetzung des 'Dämon von Szaranor'!) Wer Spaß an meinen Spielen/Stories hat und sich nicht an dem alten System stört, wem Rollenspiele an sich gefallen und wer dabei auch mal kleine Mängel/Fehler in Kauf nimmt, dem versuche ich mit dem 'Dämon' und folgenden Spielen ordentlich 'Futter' für den ATARI zu verschaffen. Nach den Orcs kommen schließlich noch viele gefährliche Abenteuer auf unseren kleinen Helden zu und die wollen auch bestanden werden. (Allein die versunkene Stadt Karthan ist mehr als erforschenswert und erst die gefährlichen Verließe und das magische Labyrinth...) Wer sich schon bei den Orcs geschlagen gibt, der wird diese Geheimnisse niemals lüften! (Und wer von Zauberern verprügelt wird, sollte es vielleicht einmal auf freundliche, kommunikative Weise versuchen. Nicht wahr, Ewald?)

Ich hoffe, im Laufe der Zeit eine eigene kleine Fantasy-Welt zu erschaffen, in der meine Abenteuer spielen. Die einzelnen Adventures sind dabei voneinander unabhängig, ergänzen sich aber gleichzeitig zu einer zusammenhängenden großen Geschichte. (Ja, ich habe Tolkien gelesen...) Tips und Tricks, Lösungshilfen und Updates gibt es vielleicht auch bald. Und vielleicht bekomme ich ja mal die eine oder andere Kri-tik oder Anregung (über M.u.C.S. Hannover) zugeschickt. Ich würde mich freuen!

Allzeit spannendes Abenteuer - CraMa

Fazit: Für Old-Skool-Adventure-Fans alla DSA etc. ist das Teil genau das Richtige. Erhältlich ist es bei M.u.C.S. Hannover (siehe Werbung diese Ausgabe)

PS: Der Autor sucht dringend den Editor II Professional V 1.42 mit Handbuch, wenn ihr soetwas habt, meldet euch bei uns oder beim o. g. Vertrieb.



Think Twice

Think Twice ist ein typischer Vertreter der „Stein-an-Stein-lege-Spiele“ nach altem chinesischem Vorbild (ein Vergleich mit z.B. Ishido ist durchaus angebracht). Eine genauere Beschreibung des Spielprinzips erspar' ich mir daher an dieser Stelle. Die Stein-Motive wurden im Falle von „Think Twice“ durch Buchstaben ersetzt, was sich für die Identifizierung der richtigen Steine durchaus positiv bemerkbar macht. Neu an dieser Variante ist, daß man die Möglichkeit hat wieder eine Reihe verschwinden zu lassen, wenn man eine Reihe komplett abschließt. Damit stehen dem gewillten Highscore-Jäger natürlich alle Möglichkeiten offen... Es ist wohl überflüssig zu erwähnen, daß die besten Ergebnisse in einer Highscore-Liste gespeichert werden. Alles in allem eine gelungene Variante.

Schade finde ich nur, daß das Spiel nicht automatisch die Auflösung wechselt und man vorher die Auflösung nach 320*200/Truecolor umstellen muß (ich glaube nicht, daß es einen Falcon-User gibt, der in dieser Auflösung ernsthaft arbeitet...)

Eine Speederkarte macht sich insofern bemerkbar, daß die Animation der Figur im Hauptmenü um einiges hektischer wirkt als üblich (sieht aber irgendwie nett aus :-)) Scheinbar leidet auch die Mausbutton-Routine etwas unter dem Geschwindigkeitsgewinn, da man den Mausklick etwas rascher erledigen muß als gewohnt. Für Freunde dieses Genres ist dieses Spiel wirklich empfehlenswert!

Die Hardware-Voraussetzungen: Falcon 030 mit 4 MB Ram / VGA-Monitor

Bezugsquelle: M.U.C.S.

Stephan

Software - Previews:

Pie Bill Gates by ExyL / Sector One

Wie der Name vielleicht schon vermuten läßt, ist dieses Spiel genau das Richtige für alle Windows-Geschädigten. Sinn und Zweck des Spiels ist es Mr. Bill Gates Torten ins Gesicht zu schmeißen (Da war doch mal tatsächlich etwas :-)).

Da es sich hier nur um eine inoffizielle Demo handelt, kann man noch nicht viel über das genaue Spielprinzip sagen (muß gegen Zeit gespielt werden, gibt es andere Gegner, etc. ?) Bis jetzt läßt sich nur sagen, daß das Grundgerüst steht und die Preview Version stabil auf allen STs läuft (von ST bis Falcon). Man darf also gespannt sein...

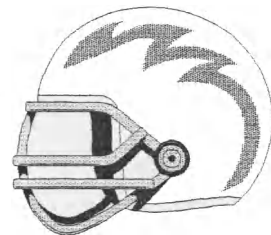
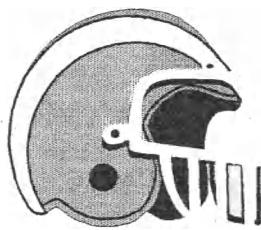
Mr.Boomer by ExyL / Sector One

Leider ist es immer noch nicht möglich zu diesem Spiel einen kompletten Testbericht zu schreiben, da es Exyl seit über einem Jahr nicht fertig bringt seine preview-Version zu vollenden. Die Version, die mir zur Besprechung vorliegt, repräsentiert aber so ziemlich den aktuellen Entwicklungsstand. Laut ExyL sind noch 10 Level und 2 Boss-Level auszuknobeln sowie ein neues Intro zu coden. Es ist schon zum Haare raufen, wenn man bedenkt, wann die erste Demo draußen war... (An dieser Stelle ein großes sorry an David B., der bis heute noch keine Vollversion erhalten hat, obwohl er schon bezahlt hat. Ich bin leider machtlos...)

Fazit : Wenn Mr.Boomer dann endlich mal fertig werden sollte, ist es sicherlich ein gutes Knobel-Spiel mit Elementen aus Dynablaster und Sokoban. Die jetzige Version läuft sehr sauber auf normalen STs (mit 1MB) bis hin zu Falcons (mit CT2). Features sind: 100 Levels, Passwörter, Boss-Levels, Chip-/Soundtrackermusiken, Highscoreliste

Game Classics

SPEEDBALL 2



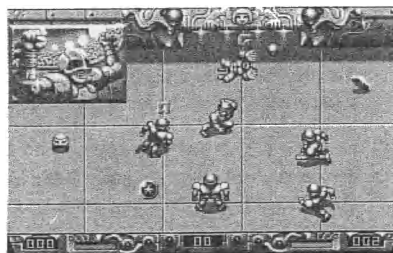
by Bitmap Brothers

Markert Computer, Tel.: (09343)58411, 6,99 DM

In den Game Classics stellen wir ältere Spiele immer dann vor, wenn diese noch irgendwo zu beziehen sind. Speedball 2 ist den o.g. Preis auf jeden Fall wert !

Wir schreiben das Jahr 2100 und es ist der Beginn einer neuen Saison der Speedball-Liga. Das Spiel und das Feld auf dem es ausgetragen wird wurden in der fast hundertjährigen Geschichte immer weiter modifiziert, so daß es sich auch diesmal um ein besseres Spiel als je zuvor handelt. Speedball ist und bleibt das Spiel der Gesetzlosen, der Gewalt und der vielen Tore.

So ungefähr sieht die Anleitung zu diesem 'Bitmap-Brothers'-Knaller aus. Ihr merkt – ich bin ein echter Fan dieses Spiels. Die Regeln sind denkbar einfach: Jedes Team versucht die Stahlkugel, um die sich hier alles dreht, ins gegnerische Tor zu tragen. Schön daran ist, daß dabei so ziemlich alles erlaubt ist. Foult man einen Gegner so stark, daß dieser abtransportiert werden muß, so bringt dies sogar Extra-Punkte. Entscheidend ist jedoch ein zügiges Pass-Spiel, was durch die Spielfeldbanden sehr interessante Variationen erlaubt. Es ist ebenfalls möglich hochzuspringen um Pässe der Gegner abzufangen. An den Banden sind zahlreiche Extras angebracht. Es können Sterne angeschossen werden um weitere Punkte einzuheimsen oder man wirft den Ball in ein Loch und er wird auf der anderen Spielhälfte wieder herausgefeuert. Man kann Equipment aufsammeln, das die Gegnerische Mannschaft zum Stillstand zwingt oder die eigenen Fähigkeiten erhöht. Alles in allem ist das Spiel eine Art Football der Zukunft. Man kann allein oder gegeneinander antreten, einzelne Spiele machen oder eine Saison in der Liga spielen.



Technisch ist das Spiel gut gemacht. Es läuft auf jedem ST und bietet dafür wirklich schöne Grafik. Das wirklich geniale ist aber das absolut flüssige Gameplay. Hat man sich erst ein bisschen eingespielt, so werden die eigenen Spielzüge richtig schnell und taktisch geschickt. Die Gegner sind teilweise ziemlich harte Brocken, so daß man seine Jungs schon richtig trainieren und verstärken muß.

Fazit: Ich habe das Spiel schon eine ganze Weile und kannte es auch schon von Früher. Obwohl ich es wirklich regelmäßig spiele macht es immer noch Spaß und die Gegner sind immer noch eine Herausforderung. Bei diesem Preis sollte man zugreifen, wenn man diesen Klassiker noch nicht sein Eigen nennt.

Highlights und Knaller



Endlich! die erste CD für Ihren MILAN-Computer ist lieferbar! Sortierte und auf einem MILAN040 getestete PD/Shareware. Erleben Sie die Softwarevielfalt auf Ihrem MILAN!

29,95 DM



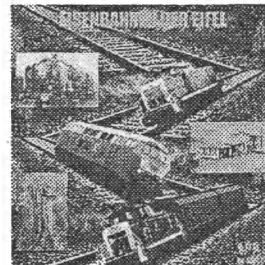
Auf vielfachen Wunsch nun der Nachfolger der beliebten Mission 1 und 2 CDs. Wieder ein Volltreffer mit toller sortierter PD/Shareware und vieles mehr. Mit 3 Vollversionen und kompl. CALAMUS SL '98 Demo.

39,95 DM



Der neue MEGA-Hammer mit 15!!! Vollversionen von Whiteline. Über 620 MB TOP-Software, Grafiken, Fonts, Demos und massig Vollversionen sprechen wieder für die KAPPA CD!

59,95 DM



Geschichte und Gegenwart der Eisenbahnstrecken in der Eifel. Eine Publikation im HTML-Format mit über 2500 Fotos und vielem mehr. Auch für Nicht-Eisenbahner ein Erlebnis!

58,95 DM

DRACONIS 1.6



Demoversion 5,- DM

Das Easy-to-use Internet-Programm für alle TOS-Computer ab 1 MB. Single.- oder Multi-TOS.

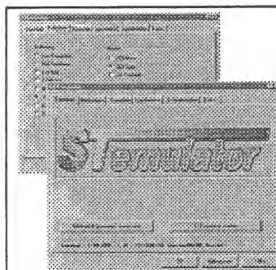
Inkl. Browser und Email-Programm!

69,95 DM



Auf der BIG 50 CD finden Sie 130 Spiele, 100 Animationen, 150 Musik-Files (Samples, Mods), 200 Fonts, 250 Bilder u.s.w. Jeweils 50 Dateien eines Formates. (Falcon Spiele=30) Zum TOP-PREIS!

14,50 DM



Der STEmulator GOLD ist da! Endlich mit TT-RAM, integriertem Gemdos, High-Color Mode, DMA-Soundausgabe, Thing 1.27 Desktop, TOS 2.06 und mehr... Der ATARI-Emulator für Windows 95/98/NT™

98,95 DM



Die freundliche Textverarbeitung mit DTP-Funktionen und Office-Funktionalität jetzt in der Version 7.x lieferbar! Eine einfach zu bedienende Oberfläche und der Funktionsumfang würden diesen Namen sprengen...

189,95 DM

Lieferung solange Vorrat reicht - Irrtum und Änderungen vorbehalten! Preise zzgl. Versandkosten 8,- DM (Nachnahme 9,50 DM)

Software

CD-ROMs

Hardware

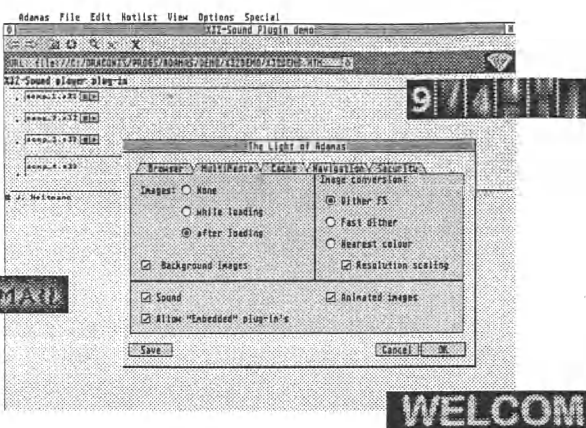
EGON! CD-Utilities 39,95 DM
UVK2000 Virenkiller 48,95 DM
SMURF, Grafiktool 68,95 DM
Apex Media 2.41 248,95 DM
HomePage Pinguin 38,95 DM
Overlay II Multimedia 58,95 DM
Neon GrafiX 3D (TT/F) 148,95 DM
Papyrus 7.x 189,95 DM
N.AES 1.2x (4 DD) 118,95 DM
Script 5 Diskversion 78,95 DM
Arabesque HOME 78,95 DM
Konvektor 2 28,95 DM
Digital Homestudio (F) 248,95 DM
EC909 Drumcomputer 98,95 DM
Technobox Drafter 38,95 DM
Technobox CAD/2 78,95 DM
Maxidat 5.4 68,95 DM
X-Act Chart Publ. 148,95 DM
PixArt 4.x 148,95 DM
Schecks, Kontenverw. 98,95 DM
Pegasus, Adressverw. 128,95 DM
Tarkus, DTP Softw. 138,95 DM

Whiteline PSI-CD 68,95 DM
Whiteline Delta CD 48,95 DM
Mission Falcon V. 1 29,95 DM
YO!-Gamedisc (ST/STE) 29,95 DM
Falcon Multimedia CD 148,95 DM
N.AES 1.2 CD + MiNT 148,95 DM
Teleinfo CD +TOS Soft 38,95 DM
STEmulator professional 68,95 DM
Crayon B&W Cartoons I 28,95 DM
Crayon B&W Cart. II 28,95 DM
Crayon Color Cartoons 28,95 DM
Crayon Sommerfeste... 28,95 DM
Crayon 3D Objekte 38,95 DM
Infopedia 2.0 CD 78,95 DM
Maxon DISC 1 15,95 DM
ATARI Mega Archiv 2 15,95 DM
Dream CD 1 (Jag/Lynx) 12,95 DM
Software Pakete CD 14,95 DM
MY CD Überraschung 9,95 DM
CalaMAXImus CD 24,95 DM
PixelPerfect Graphics 14,95 DM
Lohrum 1 od. 2 je 9,95 DM

Manhattan-Maus 27,95 DM
Optische Maus NUR 49,95 DM
Link 97 inkl. HD-Driver 158,95 DM
56,000 Modem 189,95 DM
MILAN Standard 1499,95 DM
16 MB, FP, Tastatur, Maus... (CALL)
17" Monitor AUFPREIS 699,95 DM
CD-ROM AUFPREIS 99,95 DM
ZIP intern AUFPREIS 199,95 DM
SCSI-Karte AUFPREIS 198,95 DM
68060er AUFPREIS a.A.
MIDI-Karte 68,95 DM
Soundkarte 148,95 DM
PCI to VME Karte 199,95 DM

M.u.C.S. Hannover
Gustav-Adolf-Str. 11
30167 Hannover
FON: 0511-7100599
FAX: 0511-7100845

<http://www.atari-soft.de>



WELCOME

Auszug aus den Detail-Änderungen:

Geschwindigkeit bis Faktor 3 gesteigert... Download erfolgt nun parallel... Neue Oberfläche für alle Programme... Plugin-Schnittstelle (Mit Beispiel: XBIOS 32 Player)... Weitere Dither-Routine: Fast Dither... Script-Editor... Treiber optimiert... Mail-Programm enthält nun unter anderem ein Adressbuch... MiNT-Dateisystem Anpassung... Serielle Direktverbindung (z.B. mit einem Linux-Server) möglich... Bilder können nun automatisch skaliert werden (z.B. für ST-Mittel)... Unterstützung von bis zu 4 Suchmaschinen... und über 50 weitere Einträge in den Details-Änderungen, die Sie im Internet nachlesen können (Unter <http://www.atari-soft.de> und Draconis-Support) oder per Fax bei uns anfordern können.

- HTML 3.2 & ASCII
- Integrierter FTP-Zugriff (derzeit nur über FTP-Proxy)
- Hochoptimierte und schnelle Formatierung
- Echte Frames und Tabellen
- Multi-Provider fähig...
- Unterstützt zahlreiche Erweiterungen bekannter Browser (<MARQUEE>, <SPACER>,...)
- Vektorfont-Unterstützung
- Scrolltexte, mehrspaltige Textausgabe, ANSI-Zeichensatz...
- Superschnelle Tabellenformatierung
- Optimiertes Bildladen aus dem Cache
- Tolerant gegenüber fehlerhaften HTML-Seiten
- Einstellbarer Cache
- Auch bei sehr großen Seiten ist die Formatierung nach ca. 10 Sek. abgeschlossen (TT)
- History über die letzten 50 URLs
- Optimale Anzeige von mit HomePage Pinguin erstellten Seiten.

Multimedia:

- Interne GIF und JPEG-Unterstützung
- Hintergrund-Bilder
- Animierte GIFs
- Dither Routinen für optimale Darstellung in allen Auflösungen
- Images werden im Picture-Modus mit optimal möglicher Farbpalette dargestellt.
- Skalierung
- Image-Maps (Client-/Server-sided)
- GEM/Jing-Unterstützung
- Soundunterstützung (WAV/AU/SND/DVS)



Kompatibilität:

- Arbeitet problemlos mit Single-/Multi-TOS, Magic, N.AES, NVDI...
- Vollständig GEM-Konform!
- Alle Auflösungen ab 2 Farben!
- Alle ATARIs und Kompatible
- HADES, MILAN, STemulator...

M.u.C.S. Software
4 you...

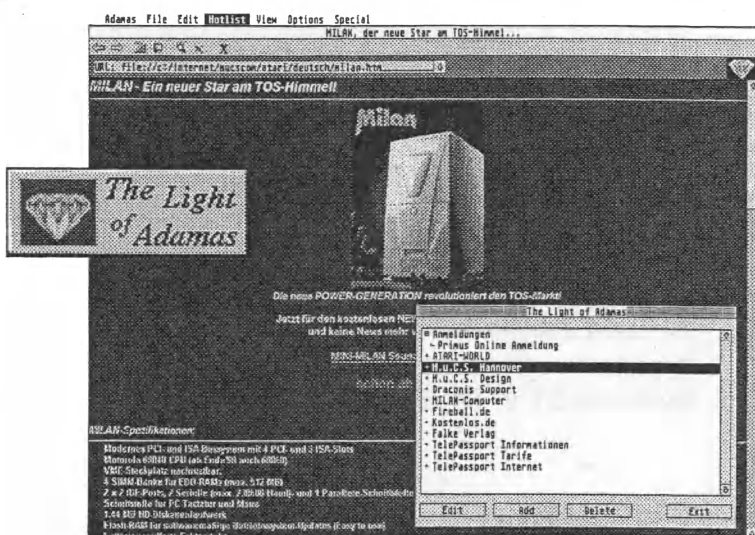
DRACONIS

Easy Internet Paket

Version 1.6x

Das komplette Internet-Paket für
alle TOS-kompatiblen Computer

PPP - Browser - Email - Script



Erleben Sie die Welt des World Wide Web auf Ihrem TOS-Computer! Egal ob Single- oder Multi-TOS und ab 1MB RAM-Speicher (Festplatte empfohlen!) DRACONIS ist völlig einfach: Das komfortable Installationsprogramm führt Sie sicher zum Ziel - egal ob Sie große Provider, wie T-ONLINE oder TelePassport bevorzugen oder einen lokalen Zugang - DRACONIS setzt mit seiner Flexibilität in der TOS-Welt Maßstäbe. DRACONIS kommt inkl. Treiber, Browser, Email-Programm und Script-Editor komplett mit einem deutschen Handbuch (Programm kann in Deutsch oder Englisch installiert werden!)

DRACONIS
69,95 DM

Die Preise

Update von Version 1.0 oder 1.1 nur	24,95 DM
Crossgrade von anderen Internet-Paketen*	39,95 DM
* bei Einsendung der Originaldisk(s) & Handbücher!	
Update von der MILAN-HOME Version	49,95 DM
Vollversion DRACONIS 1.6x nur	69,95 DM

DRACONIS 1.6 & PAPYRUS 7.x im Bundle nur* 199,95 DM

M.u.C.S. Hannover

Sacha Roth

Gustav-Adolf-Str. 11

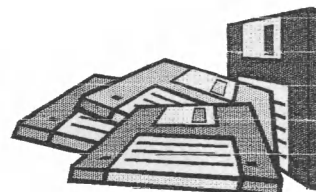
30167 Hannover

FON (0511) 71 00 599

FAX (0511) 71 00 845

Email: info@mucs.com

http://www.mucs.com



Frogger

by Dave Munsie

Halton City, TX 76177 USA

Es müssen nicht immer die neusten Spiele mit einer supermega-Grafik sein, um einen hohen Spielspaß zu erreichen. Der ist bei der Neuauflage des 8Bit-Klassikers auf jeden Fall reichlich vorhanden.

Deine Aufgabe besteht darin, pro Spielrunde 5 Frösche über eine stark befahrene Autobahn und einen reissenden Fluß samt Krokodilen, Baumstämmen und Schildkröten zu bringen. Gesteuert wird das ganze mit dem Joystick. Für den PC hat Hasbro gerade eine aufgemozte Version herausgebracht, aber auch in der Original-Fassung macht das Spiel enorm Spaß.

Es handelt sich um eine uneingeschränkte Version. Den geringen Betrag von 5 US\$ (keine 10,- DM) sollte man aber trotzdem überweisen, damit solche Autoren weiter motiviert bleiben und uns mit guten Games zu versorgen.

Systeme: ST/e, TT, Falcon

Claus

Kid Kong

by Dave Munsie

Halton City, TX 76117 USA

Weil es so schön war, gleich noch ein Klassiker vom o. g. Autor hinterher. Das Videospiel Donkey Kong muß eigentlich jeder schon mal gespielt haben – solltest du dich jetzt peinlich-berührt umschauen, ist Kid Kong geradezu ideal für dich. Es ist eine 1:1 Umsetzung des Automaten-Hits.

Deine Aufgabe ist es deine Freundin aus den Klauen eines Gorillas zu befreien, der sich zu allem Überfluß auf einem Baugerüst verschanzt hat. Es müssen Fässer, Leitern und böartige Geister überwunden werden um dem Affen an die Gurgel zu gehen. Wie bei Frogger beträgt die Gebühr für dieses Spiel schlappe 5 US\$.

Zum Spielen auf dem Falcon wird Backward, oder ein ähnliches Programm benötigt, das den Falcon in den STE-Modus setzt.

Systeme: ST/e & Falcon (TT nicht bekannt)

Claus

Zebuland

by Jay Software (Jan Krupka & Stanislav Opichal)

Stanislav Opichal, Za Vodojemen 8, Olomouc, 779 00, Czech Republic

Das Original dieses sw-Spiels stammt von der Firma KE-Soft und ist für den XL/XE erschienen. Jay Software brachte 1996 dieses Spiel auf dem ST.

Es geht darum eine kleine Figur von einer Seite des Raumes auf die andere Seite zu bewegen. Dies wird durch Blöcke, Löcher und verschiedene Flügeltüren erschwert. Der Spieler muß also überlegen in welcher Reihenfolge er Hindernisse verschiebt, ohne sich bei den nächsten Zügen zu behindern. Manche Löcher können mit Blöcken aufgefüllt und somit passierbar gemacht werden. Bei Türen und Drehkreuzen sind die möglichen Bewegungsrichtungen zu beobachten, sonst sperrt man sich schon mal selbst ein.

Alles in allem eine gelungene Umsetzung einer sehr guten Spielidee. Die PD-Version ist auf 15 Level beschränkt, die Vollversion gibt es für 15,- DM. Für die Steuerung werden Maus, Tastatur, Joystick und Jagpad unterstützt.
Systeme: ST/e (andere wurden nicht getestet)

Bastian

Pacman on E's

by Stuart Innes

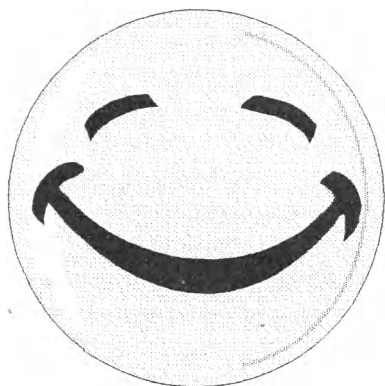
49 Brownhill Rd, Thurso, Caithness, Scotland KW 147 NL

Um es gleich vwegzunehmen, der Titel hat nichts mit Designerdrogen zu tun und dies ist der letzte Oldie für dieses mal. Es handelt sich um eine äußerst ansprechende Version des Klassikers Pacman für STE's und Falcon's.

Über Pacman braucht man nun wirklich keine Worte zu verlieren. Nur soviel sei gesagt, diese Version ist mit Abstand die beste Version, die ich je gespielt habe! Es gibt 20 knifflige Level, einen super Stereosound, tolle Grafik und jede Menge Extras. In der registrierten Version kommen noch ein 2-Spieler-Modus, 80 weitere Levels und zusätzliche Grafiken. Das ganze gibts für 5 Pfund Sterling.

Systeme: STE & Falcon

Claus

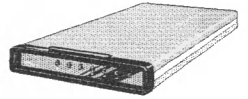


Auch wenn alle vier vorgestellten Spiele Remakes älterer Spiele sind, die teilweise zu den absoluten Oldies aber auch Klassikern gehören, so mindert dies den Spaßfaktor nicht im geringsten.

Je nach Veranlagung, haben alle vier Titel absolutes Suchtpotential. Die meisten 300 Mbyte schweren und 3d-Voodoo-Card unterstützenden Spiele schaffen dies trotz aller technischer Feinheiten nicht. Wirklich gute Spielideen sind mittlerweile sehr rar gesäht und da macht es mal wieder Spaß 2 Stunden lang die Leitern hochzudüsen oder 20 Anläufe für ein Zebuland-Level zu überstehen.

Beim nächsten mal beleuchten wir dann einige neuere Shareware und PD-Games. Desweiteren sollen die nützlichsten PD-Tools vorgestellt werden, die man als Atari-User so haben sollte. Wenn ihr Vorschläge oder gar fertige Beschreibungen dafür habt – immer her damit.

Draconis - Die Geburt eines Internetpakets



(Nach den Erinnerungen von S. Czajkowski)

Zuerst einmal, für diejenigen, die Draconis tatsächlich noch nicht kennen (Kann gar nicht sein, sagt der Marketingleiter von M.u.C.S.-Hannover), eine kurze Erläuterung, was Draconis eigentlich ist.

Bei Draconis handelt es sich um ein (weitestgehend) komplettes Internet-Paket für (nahezu) alle Atari-Computersysteme und kompatibel. Es enthält sowohl den TCP/IP-Stack (das eigentliche Draconis) mit einigen kleinen Tools wie einem „Ping“, einen Webbrowser („Light of Adamas“ genannt) und einem Emailprogramm (Marathon-Mail). Die voraussichtlich zur Atari-Messe am 10.-11. April erscheinende „PRO-Version“ wird weiterhin ein eigenständiges, komfortables FTP-Programm sowie ein „Telnet“ enthalten, außerdem wird der Browser in der PRO-Version als, unseres Wissens nach, erster und zur Zeit einziger Atari-Browser Javascript beherrschen.

Nun aber zu dem, was in der Überschrift versprochen wurde - Die Entstehungsgeschichte von Draconis:

Wie kommt man eigentlich darauf, ein eigenes Internetpaket zu schreiben?

Nun, im Fall von Draconis begann eigentlich alles damit, daß der Programmautor sich über den einzigen damals für den Atari verfügbaren Internetbrowser ärgerte, da dieser (zum damaligen Zeitpunkt) noch nicht einmal die korrekte Darstellung von Frames beherrschte. Als erfahrener Programmierer dachte er sich, das kann ich doch besser...

Nach der Einarbeitung in den damals aktuellen Freeware-Stack Stik wurde schnell klar, daß dieser bestenfalls eine Notlösung sein könnte, vor allem aufgrund der Tatsache, daß er das weitverbreitete PPP nicht unterstützte, sondern auf eine außerhalb von Hochschulen selten vorkommende SLIP-Verbindung angewiesen war. Also wurde erst einmal mit der Programmierung eines eigenen TCP/IP-Stacks begonnen (das eigentliche Draconis). Zum Testen des Stacks entstand dann sehr schnell ein (zu diesem Zeitpunkt noch sehr einfaches und namenloses) Email-Programm.

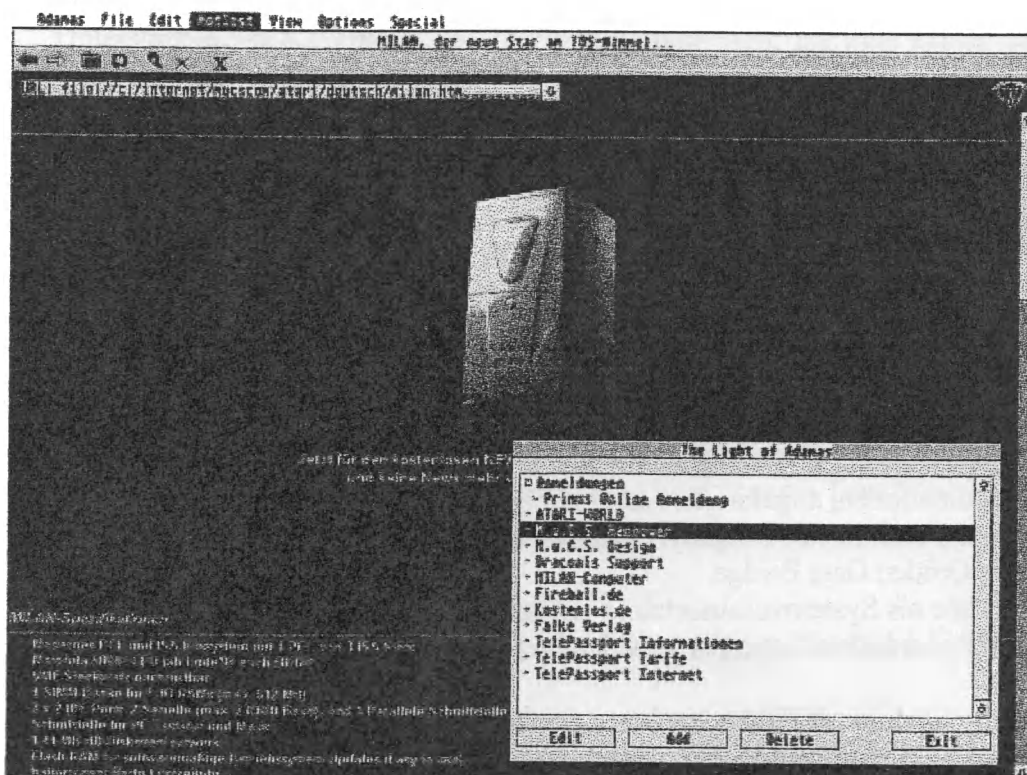
Nachdem auf diese Weise die grundsätzliche Funktion des TCP/IP-Stacks geprüft und zuverlässig Verbindungen zu einzelnen Providern aufgebaut werden konnten, begann (endlich) die Arbeit an dem Browser, dem eigentlichem Grund für den Beginn der ganzen Entwicklung. Als, nach einiger Zeit, die ersten Versionen des Browsers so weit waren, daß nicht nur der bedauernswerte Autor dieses Artikels ständig zum Testen genötigt wurde, sondern das Programm (unserer Meinung nach) auch auf die Öffentlichkeit losgelassen werden konnte, wurden die ersten Testversionen ins Internet gestellt. Da nahezu von Anfang an sowohl deutsche als auch englische Seiten vorhanden waren, kam es auch schon sehr früh zu einer „weltweiten“ Verbreitung des Programms. Da die Resonanz darauf erstaunlich groß und fast ausschließlich positiv war, kam es schnell zu ersten Überlegungen, das Programm evtl. als Shareware zu „vermarkten“ (was heute vom Programmierer heftigst bestritten wird). Mit wachsender Komplexität und Leistungsfähigkeit des Programms und dem doch immensen Arbeitsaufwand, der mittlerweile in dem Projekt steckte, war schnell klar, das eine

(richtige) kommerzielle Vermarktung des Pakets angemessener wäre. Noch bevor wir allerdings ernsthaft mit der Suche nach einem Vertrieb beginnen konnten, trat mit M.u.C.S.-Hannover ein professioneller Softwarevertrieb an uns heran und bekundete sein Interesse an einer Vermarktung. Da wir persönlich schon sehr gute Erfahrungen mit dieser Firma, vor allem den Service betreffend, gemacht hatten, kam es schnell zu einer Einigung.

Von da an ging alles rasend schnell (jedenfalls kam es uns so vor). Vom Beginn des Verkaufs, über die ersten Präsentationen auf den Atari-Messen, das recht schnell erfolgende Update auf die Version 1.1 und später dann auf die bis vor wenigen Tagen noch aktuelle Version 1.5 mit nahezu komplett neuer Oberfläche bis zum bisherigen „Höhepunkt“ (?), dem „Auftritt“ (im Hintergrund) in der WDR-Computerclub-Nacht. Der war (mit unter 3 min. für den kompletten Atari-Stand) zwar völlig unerwartet kurz, vor allem wenn man über das vor der Veranstaltung angeblich so große Interesse des WDR's an einem Auftritt der Atari-Fraktion weiß, aber dafür live und wirklich zur besten Sendezeit (Nachts um Viertel nach vier!).

Und wir sind absolut überzeugt davon, daß damit die (Erfolgs-) Story von Draconis noch lange nicht beendet ist. Wir jedenfalls haben noch massenweise Ideen für spätere Versionen und auch viele der Draconis-Kunden unterstützen uns mit ihren persönlichen Verbesserungsvorschlägen, die wir, soweit sie für die Allgemeinheit sinnvoll und auch machbar sind, gerne berücksichtigen.

S. Czajkowski





Da von den Schreibern der ersten Ausgabe niemand einen TT sein eigen nennt, wäre es schön wenn jemand aus den Reihen der Leserschaft etwas zu diesem Themenfeld beitragen könnte. Wie bereits im Editorial vermerkt, wäre es natürlich sehr interessant, wenn Milan-User sich hier über Stärken und Schwächen des neusten Clones auslassen würden. Die folgenden beiden CD's sind auf jeden Fall für alle TT & Clone-Anwender recht empfehlenswert. (Gemessen am eigenen Interessenschwerpunkt natürlich !)



My TT-Disc

M.u.C.S. / Sacha Roth, Gustav-Adolf-Str. 11, 30167 Hannover
Preis: 17,- DM

Eine der wenigen CD's speziell für den TT. Sie ist zwar nicht die aktuellste, aber für den TT gibt es halt nicht so viele. Das Inhaltsverzeichnis gliedert sich in folgende Bereiche: Divers, Games, Mixed, Packer, PD-Disks, PD-Katalog TT-Pack 1 & TT-Pack 2.

- Divers : Der Ordner enthält das Programm 'Watch it', zur einfachen Anzeige von Bildern. Es läuft auf allen Ataris, vom ST über Falcon bis TT. Zum Ausprobieren gibt es ca. 30 Bilder im GIF-Format und jeweils ca. 100 Pac, Img & Mod-Files.
- Games : Enthält ca. 30 Spiele, von 'Mensch ärgere dich nicht' über 'Glücksrad' und 'Kniffel' bis 'Patience' und 'Schach'.
- Mixed : 20 bunt gemischte Programme. Z. B. Calamus SL, Wensuite, Cab, Dynacad Starcall usw. => es handelt sich dabei meist um eingeschränkte Demoversionen zum reinschnuppern.
- Packer : Verschiedene Packprogramme wie Lharc, Zip etc.
- PD-Disks : Die Disketten der TT-Serie. Leider nur 9 Stück !
- PD-Katalog : Komplette Listen der PD-Serien AM, Cobra, Falcon, GFA, 4U, J, V, ST-Computer, Pool, Atari-Inside, DL, inkl. Katalog. Hier sollte für jeden was zu finden sein.
- TT-Pack 1&2 : insgesamt 22 Disketten mit weiterer PD-Soft.

Mit rund 73 MB ist die CD zwar nicht gerade überfüllt, aber für TT-Besitzer und solche die es werden wollen, (Beim SoftwareServiceSeidel sind die Dinger zur Zeit sehr günstig). ist sie trotzdem sehr interessant. Kein lästiges ausprobieren mehr, denn alle Programme sind auf dem TT lauffähig. Bei dem Preis sollte man auf jeden Fall zugreifen.

3D-Animania

Powersource Computer GmbH, Tel.: 06142 / 67061

Eine CD, randvoll mit ausgezeichneten FLI-Animationen !

Die CD enthält ca. 220 Animationen, angefangen von einfachen, nur wenige Kbyte großen, sich drehenden Schriften, bis zum fast 20 Megabyte großen Hubschrauberflug durch Häuser-schluchten oder durch die Golden Gate Bridge.

Auch wenn auf der CD-Hülle als Systemvoraussetzung wieder mal nur MS-DOS angegeben wurde, kann man sich die Animationen natürlich trotzdem auf dem heißgeliebten Atari ansehen.

Besonders geeignet für alle Rechner ab Falcon aufwärts, dürfte der 'Aniplayer' sein, der mittlerweile in der Version 2.04 vorliegt und FL?, MOV, AVI und MPG abspielen kann. Wer Animationen mag, sollte diese CD-Rom auf jeden Fall haben.

Claus

Grafik / MIDI / Text & Tools

ZORG (Ze ORGanizer) v2.10, by Ludovic Rousseau (Freeware)

Bei Zorg handelt es sich um ein Festplattentool / Disk-Editor im Stile von Diskus. Der große Vorteil ist aber, daß es sich hier um ein Freeware-Programm handelt und somit kostenlos ist ! Einen direkten Vergleich zu Diskus kann ich nicht anstellen, da ich nicht die Vollversion habe. Neben den üblichen Editier-Funktionen auf Disketten und Festplatten beinhaltet das Programm auch eine „Defrag“-Funktion, mit der man die Datenstruktur „aufräumen“ kann, welches die Festplatte um einiges Beschleunigen kann (es sei darauf hingewiesen, daß der Autor natürlich für keinerlei Datenverlust zur Verantwortung gezogen werden kann...). Zorg ist erst seit der Version 2.10 Freeware und war vorher als Shareware direkt vom Autor zu beziehen. In der aktuellen Version kann man zwischen englischem und französischem Bildschirmtext wählen. Die optische Gestaltung ist ebenfalls sehr ansprechend ausgefallen und geht etwas über die reine Textausgabe hinaus. (siehe Screen-Shot)

Hardware-Voraussetzungen: alle Ataris

FLEXTRAX v0.5, by New Beat (Freeware)

Neuigkeiten aus Schweden gibt es von der Gruppe New Beat zu verkünden, die weiterhin an ihrem Rayman Clone „Willie“ arbeiten. Quasi als Nebenprodukt zu diesem Spiele-Projekt ist der Flextracker entstanden.

FlexTrax ist ein Mod-Tracker der klassischen Art. Die erste öffentliche Demo-Version wurde jetzt im Internet veröffentlicht (17. März 1999). Obwohl es sich um eine relativ frühe Version handelt, macht der Tracker einen guten Eindruck - der Screen wirkt sehr übersichtlich und nicht zu überladen (was sich aber bei wachsendem Funktionsumfang rasch ändern kann...). Leider gibt es bis jetzt noch keine MIDI Unterstützung und die Tracker - Formate sind auf die Standard Mod Formate mit 4, 6 und 8 tracks reduziert. Momentan gibt es auch noch keine Unterstützung von Fremdformaten wie S3M oder XM, die zum schon lange zum Standard gehören.

FlexTrax wurden von den Autoren auf einem Atari Falcon 030 mit 14 MB ST-RAM und einem Nemesis Beschleuniger getestet. Das Programm läuft aber auch ohne Probleme mit der CT2 Karte zusammen. Es unterstützt sowohl VGA als auch RGB Monitore.

Den Programmierern sind bis jetzt folgende Fehler bekannt:

- * keine Unterstützung des TT-RAM (FAST-RAM) in dieser Version.
- * Einige sampleloops werden falsch abgespielt.
- * Störende "click"-Geräusche am Sample Anfang.
- * Ziemlich fehlerhaftes sampleplay im editmode.

Außerdem habe ich beim kurzen antesten ab und zu ein leichtes Flackern feststellen müssen (getestet auf einem VGA Monitor). Leider gibt es bis jetzt noch keine detaillierte Dokumentation, eine englische Kurzanleitung liegt aber als Text-File bei.

Download : <http://newbeat.atari.org>

e-mail : newbeat@swipnet.se oder tb@atari.org (Thomas Bergstrom)



Falcon-Speeder – 1. Teil Centurbo II by Centek

Da mittlerweile keine Zeitschrift/Magazin mehr ohne einen Test der neuen „Wunderkarte“ von Centek auskommt, bleibt auch die Clasic Atari nicht von einem Testbericht verschont ;-) Zugelegt habe ich mir die Karte auf der Atari Messe '98 in Neuss, direkt bei Centek. Obwohl die technischen Daten wohl den meisten bekannt sein dürften, hier nochmal kurz die Leistungsmerkmale:

50 MHz getaktete 68030 CPU/FPU/DSP, 32MB Fast Ram, Flash ROM zum updaten der Software, sowie neue Grafikauflösungen

Seit Neuss habe ich also einen 50 MHz Falcon mit 14 MB ST-Ram, 50 MHz FPU, 32 MB Fast-Ram und gut 800 DM weniger auf meinem Konto...

Eigentlich wollte ich den Einbau direkt vor Ort vornehmen lassen, was aber leider nicht ganz möglich war, da Centek kein Schneidwerkzeug dabei hatte, was aber für meinen C-Lab Falcon MK-X von Nöten gewesen wäre. Nichts desto trotz haben sie mir die Karte eingebaut und getestet - nur den Zusammenbau mußte ich dann zu hause alleine vornehmen...

Okay, nachdem die Karte nun auf der Messe eingebaut worden war, hatte ich auch gleich die Chance den Rechner vor Ort zu testen und wurde erst einmal etwas „irritiert“. Das Einschaltmenü war in französisch und nach dem Booten waren die Icons zerstört und kaum zu erkennen. Zum Glück war die Crew von Centek nebenan und konnte mir auch gleich helfen.

Folgende Sachen mußten noch vorgenommen werden, damit man wieder mit dem Falcon arbeiten konnte. Von der Installationsdiskette mußte erstmal die englische ROM-Version geladen werden und dann ins Flash Rom gebrannt werden.

Außerdem gab es im Turbo Modus einige Pixelfehler (flackern) im Bild. Centek versicherte mir, daß wahrscheinlich mein ST-Ram zu langsam sei - das Flackern sei aber völlig harmlos... Neben dem Einbau der Karte, mußte noch mein VGA Adapterstecker modifiziert werden. Dies soll aber nur bei Atari Steckern nötig sein, da wohl das Layout des Steckers etwas fehlerhaft ist ...

Mit einem etwas zwiespältigen Gefühl fuhr ich dann nach Hause um die Kiste erstmal wieder richtig zusammen zu setzen und ausgiebig zu testen....

Bevor ich den Rechner wieder richtig zusammenschrauben konnte, mußte ich allerdings erst noch ein Loch für den „Turbo ein/aus“ - Schalter in die Gehäusewand bohren. (MK-X Besitzer sollten gut frühstücken, denn die Gehäusewand ist wahrlich nicht aus Pappe ...). Ferner mußte noch ein wenig Blech (auf dem die Festplatte und Floppy sitzt) entfernt und umgebogen werden. Zu guter letzt habe ich noch mein 16 MB EDO Ram ausgetauscht und die Kiste wieder zusammengesetzt. Durch das Austauschen des Rams war das Flackern der Pixel dann auch tatsächlich verschwunden !

Okay, hier nun die Situation mit der sich jeder neue CT2 Besitzer nach Einbau der Karte konfrontiert sehen sollte:

Durch den Hardware-Schalter hat man die Möglichkeit die Karte auszuschalten und quasi in den Original Zustand umzuschalten. Schaltet man nun den Falcon im Turbo-Modus ein, erscheint ein Setup Menü in dem man einige Sachen, wie z.B. die Bootreihenfolge, Waitstates, etc. einstellen kann (an alle deutschsprachigen Falcon User: Centek hat natürlich mittlerweile

eine deutsche Version mit deutschem Bootmenü herausgebracht). Man kann die Veränderungen dauerhaft abspeichern und das Bootmenü dann mit Escape verlassen (es versteht sich von selbst, daß man das Bootmenü auch abstellen kann).

Das Bootmenü bietet folgende Einstellmöglichkeiten, die man mittels Tastatur verändern kann:

- F6 dient zur Einstellung des Video-Modes während des Boot-Vorgangs.
- F7 dient zur Einstellung der Hardware-Settings der CT 2 - Karte (DSP / IDE waitstates)
- F8: Ram-Test
- F9 Boot Konfiguration: Wahl des internen (Cecile) oder externen Festplatten Treibers, Ändern der Bootreihenfolge, etc.
- F10 : dient zur Konfiguration von Cecile
- Help

Wie gesagt, kann man die Einstellungen speichern und anschließend auswählen mit welchem TOS gestartet werden soll.

Man kann zwischen 3 verschiedenen Modi wählen:

- 1.) Original TOS 4.0x
- 2.) TOS 7.0x
- 3.) DOLMEN (das neue MultiTOS von Centek). Dolmen ist aber momentan noch nicht fertig, also ist es deaktiviert. Sobald es fertig ist, soll man es aber von der Centek-Web-Site 'runterladen können...

Einige Anmerkungen noch zu den verschiedenen TOS-Versionen:

Im TOS 4.0x Modus benutzt die CT2 Karte das original TOS, das im Rechner vorhanden ist. Der Rechner sollte sich so verhalten wie gewohnt, nur schneller ! Man hat also keinen Zugriff auf das Extra RAM !

Wählt man TOS 7.0x, lädt die CT2 eine modifizierte TOS 4 Version, die einem Zugriff auf das Fast-Ram gewährt. Jede Software, die das erweiterte TTRAM nutzt, sollte damit laufen ! Es ist allerdings nötig, einen Grafik-Beschleuniger wie NVDI oder MAGIC zu besitzen, da TOS 7 sonst nicht richtig läuft.

DOLMEN wird natürlich auch das FAST-Ram im Turbo Mode nutzen. Es ist aber noch nicht ganz fertig und nur Phenix Entwicklern zugänglich. Schade...

Mit der Karte erhält man noch eine HD-Diskette, auf der sich hauptsächlich Tools befinden um die neuen Grafik-Auflösungen der Karte fahren zu können. Im einzelnen sind das:

- Centboot, kleines Utility zum ändern der Boot-Parameter
- CENTScreen, ersetzt das original TOS Bildschirm-Setup Menü
- Centvidel dient zum checken bzw. setzten der Video Frequenz/Auflösung
- Centview ist ein Bild-Betrachter für verschiedene Grafik - Formate
- NVRAM dient zum Setzen der NVRAM settings mittels Software
- Einige patches, z.B. für CUBASE, sowie das Programm DSP_IRQ.PRG (Da der DSP Interrupt hardwaremäßig nicht vorhanden ist, wird ein kleines Patch-Programm benötigt, damit Software die diesen verwendet auch richtig läuft (sonst Programmabsturz); wird z.B. bei Quincy benötigt)
- Putflash, mit diesem Programm kann man updates ins Flash-Rom brennen
- Tixtax, ein kleines Uhr - Programm als ACC
- Videomod, erzeugt neue video mode Auflösungen

- Centbench, ein Benchmark-Programm
- Excloff dient dazu die externe Clock des VIDEL Chips softwaremäßig abzuschalten. Dies ist wohl für RGB bzw. SM 124 Besitzer gedacht. Ganz schlaue bin ich aus der englischen Beschreibung aber nicht geworden...

Eine kleine Anmerkung noch zum TOS 4.x Mode. Durch den erhöhten Takt ist ein softwaremäßiger Reset mittels „Control+ALT+Delete“ nicht mehr möglich! Zum „resetten“ muß man also aufs Knöpfchen am Rechner drücken...

Hier mal die Ergebnisse einiger „Benchmarks“, die ich mit der Karte gemacht habe (Alle Tests erfolgten in der Standard VGA Auflösung mit 640*480 Bildpunkten und 256 Farben)

Benchmark 1a:

Packen des Spiels „Blum“ mit STZIP 2.6. (9 Ordner mit 160 Dateien, Gesamtgröße ca. 8MB) :

Ohne CT2 ackerte mein Falcon geschlagene 16:07 min

Im TOS 7.04 Modus war die Arbeit schon nach 4:25 min getan !

Benchmark 1b:

Packen eines Demos mit insgesamt 220 Dateien (Mod-Files) und einer Gesamtgröße von ca. 1.5 MB :

Ohne CT2 brauchte der Falcon 3:39 min.

Mit CT2 brauchte der Falcon 1:06 min.

Benchmark 2:

Darstellung eines jpg Bildes mit einer Größe von 1100*628 Bildpunkten. Zur Darstellung wurde das Programm Graftool genommen.

Zeit ohne CT2: 2:34 min

Zeit mit CT2: 31 sec !

Benchmark 3:

Als letzter Benchmark-Test diente mir das Spiel „Reeking Ruber“ v0.9 von Nature, das am Ende des Spiels die durchschnittliche Frame-Rate anzeigt.

Ohne CT2 wurde eine Frame-Rate von 9.5 fps angezeigt .

Mit CT2 waren es satte 26,6 fps !

Zum Testen des TT-Rams (Fast-Rams) habe ich u.a. Papyrus und PIXart benutzt, die alle das zusätzliche Ram erkannt haben und auch sonst tadellos mit der Karte zusammengearbeitet haben.

Ich denke, das reicht, um sich eine Vorstellung machen zu können, wie sich die 50 Mhz auf die Arbeitsgeschwindigkeit auswirken.

Kommen wir zum einzigen Kritikpunkt der Karte:

Obwohl Centek angibt, daß man mittels Schalter den Falcon wieder in den Ur-Zustand zurückschalten kann, klappt dies nicht bei allen Programmen.

Aufgefallen ist mir dies als ich einige Demos der D.H.S. starten wollte - ein ungewohnter Programmabsturz war die Folge.

Eine Nachfrage bei Evil von den D.H.S., ob er von anderen CT2 Usern gehört habe, bei denen die Demos ebenfalls nicht laufen, brachte eine interessante Antwort hervor

Erik Andersson :

„...This is because every second Centurbo2 seems to have problem with the FatalDesign-Moduleplayer (amigadsp). And we use that in all 1997/1998 demos (except a few which uses graoumf).

The experience we have so far is that half of ct2 machines can use that FD player, in original/tos4/tos7 modes. When the other half cannot run it at all. I am sorry about this, we had no idea that the player would fail with

CT2. Future demos will use anohter soundsystem that works with all CT2..."

(kurze Zusammenfassung: Dieses liegt am verwendeten FatalDesign-Moduleplayer, der scheinbar bei der Hälfte der CT2 Karten nicht läuft, auch nicht im abgeschaltetem Zustand)
Tja, schöne Sch...

Wenige Tage später war auf der D.H.S.-Web-Site die offizielle Erklärung von Centek zu lesen, die ich dem Leser nicht vorenthalten möchte...

Centek/CT2. (December 1, 1998)

To finally clarify why some soundtracker replayers do not work on the CT2, not even in "Standard falcon mode". The situation is that Centek choosed not to include support for the "DSP-INT" line in the CT2. A few soundtracker replays/utills does use this feature (it is a feature after all). Centek however tells us "only bad coded software uses DSP-INT". Well they really shouldn't call the normal-mode "100% compatible" when it isn't. So, now we know the reason why "Dream Dimension" and our other demos using FatalDesign/AMIGADSP routines fail with most CT2's. It wasn't a software error, but an error on Centeks side, even if they don't see it that way themself. However, it should be safe to use the DSPMOD32, GRAOUMF and AMIGA030 players..."

Sinngemäß übersetzt lautet die lapidare Erklärung von Centek in etwa so: Centek hat sich entschlossen die „DSP-INT line“ nicht in die CT2 zu implentieren. Nur schlecht programmierte Software würde darauf zugreifen.“

Tja, da kann man mal sehen! Und ich hatte immer gedacht, daß der Arkanoid Clone „Impulse“ ein Klasse-Programm sei. Nun weiß ich, daß da wohl Leute am Werk waren, die von der Materie nicht allzuviel Ahnung hatten.... (Falls Duranik dies lesen sollten: das war natürlich bittere Ironie! Impulse ist und bleibt ein klasse Programm).

Zwar haben die D.H.S. mal durchblicken lassen, daß sie ihre Demos CT2 tauglich machen wollten - wann dies allerdings geschieht bleibt abzuwarten (wenn überhaupt...)

Trotz dieses sehr ärgerlichen Umstandes ist die Karte ein sehr guter Beschleuniger, den ich eigentlich nicht mehr missen möchte (ein bißchen Schwund ist halt überall...)

Fazit:

Wer eine schnelle und stabil laufende Turbo Karte für seinen Falcon sucht und darüber hinaus sowieso nur „ernsthafte“ Anwendungen macht, für den gibt es praktisch keine Alternative (wenn man mal vom relativ hohen Preis absieht...) Wer sich allerdings als absoluter Demo-Freak bezeichnet und auf kein Demo verzichten möchte (soll es ja geben...), sollte sich die Sache gut überlegen. Na ja, sobald man nur einen VGA-Monitor besitzt, kann man sowieso nicht alle Demos ansehen, da diese meistens einen RGB Moni voraussetzen. Aber wer weiß, vielleicht gibt es irgendwann einen Hardware-Patch oder ähnliches von Centek der diesen Mißstand ausbügelt. Dann wäre die Karte uneingeschränkt zu empfehlen.

Jurassic Park II



Auch für den kleinen Atari erscheinen immernoch neue Spiele. So erreichte mich am Anfang des Jahres Jurassic Park 2 aus der Slowakai. Das Spiel läuft auf allen Atari XL/XE mit mindestens 64Kb Ram.

Das Spiel wird auf einer 5 1/4 Zoll Diskette geliefert. Als Verpackung dient ein DIN A5 Briefumschlag den ein nettes Bild und die technischen Informationen zum Spiel zieren. Desweiteren ist ein Zettel, in deutscher und englischer Sprache, als Spielanleitung beigelegt.

Wird die Diskette gebootet, erscheint nach kurzer Zeit ein gutes Intro zum Game. Im Vorspann wird die Vorgeschichte erzählt glaube ich zumindest - Meine Polnisch- oder Slowakisch-Kenntnisse sind leider nicht sehr groß. Aber man hat ja eine deutsche Anleitung. In der steht das Sie als Air Force Pilotin einem Tornado geraten, und sich auf eine Unbekannte Insel retten können. Diese Insel ist nun mit vielen kleinen und grossen Urzeitviechern bevölkert.

Die Aufgabe des Spieles ist es, von der Insel zu fliehen, und sich dabei nicht von den Dinosauriern zertrampeln zu lassen.

Nachdem eine Tastenkombination gedrückt wurde, die in der Anleitung steht, wird der Vorspann abgebrochen und das eigentliche Spiel geladen. Die Spielfigur lässt sich mit dem Joystick in Port 1 steuern. Man kann nach links und rechts gehen, und mit druck auf dem Feuerknopf lässt sich die, in der unteren Statuszeile angezeigte, Waffe abfeuern. Drückt man den Joystick noch oben, so springt der Air Force Pilot. Zieht man den Joystick ran, so gelangt man in die Statuszeile, und kann Waffen und Gegenstände auswählen.

Zum Glück übersetzt die Anleitung die fremde Sprache. Pistol ist eine Pistole - kann man sich ja noch ausmalen. Aber das ein Plamenomet ein Flammenwerfer sein soll, wer hätte es gedacht. Und was eine Plynova Maska ist, steht zum Glück auch geschrieben.

Das Spiel entpuppt sich als Jump'n'Run mit vielen Räumen die es erkunden gilt. Also nicht einfach drauflosrennen.

Es wird nicht gescrollt. Verlässt man den Bildschirm wird das nächste Bild eingeblendet. Es kann (muss) auch nach unten verlassen werden. In vielen Bildern gibt es mehrere Ebenen die mit Gerüsten oder Felsvorsprüngen miteinander verbunden sind.

Nebenbei sollte man die Dinosaurier, mit der richtigen Waffe, ins Jenseit befördern. Grundsätzlich sollten alle Gegenstände mitgenommen werden, wer weiß wozu Sie gut sind. Auch Waffen und Munition mitnehmen! (durch ranziehen des Joysticks)

Am besten ist, man zeichnet sich eine Karte der Räume. Laut Anleitung sollen es 96 sein. Wird die Spielfigur von einem Dino berührt, verliert Sie Energie. Ist die Energie einmal am Ende, ist das Spiel vorbei. Zum Glück findet man im Laufe des Spieles auch Energiespender.

Die Grafik ist schön bunt und für den XL sehr gut gelungen. Auch am Sound wurde nicht gespart. Es kann zwischen 6 verschiedenen Melodien im Spiel gewählt werden. Schaltet man die Musik aus, gibt es lauf- und schussgeräusche.

Auch wenn das Spiel am Anfang recht schwer erscheint, mit den richtigen Waffen und Gegenständen kommt man schnell weiter. Es macht viel Spass die Räume ausgiebig zu erkunden.

Fazit: Für den XL/XE-Freak ein Knaller !

Dirk

Jurassik Park 2 kostet DM 10,-- plus Porto.

Zu beziehen bei:

Stephan Pollok
Hattnitter Str.6
40699 Erkrath

Für die nächste Ausgabe wollen wir noch mehr Material für 8-Bit Ataris bringen. Neben den News wird es einen Bericht zum ABBUC-Messestand geben und auch einen 8-Bit-Classic-Test wie bei Speedball 2 für den ST in dieser Ausgabe.

So, das war's auch schon. Kleinere Fehler und einige Unzulänglichkeiten bei den Screenshots bitten wir zu entschuldigen, aber das war auch unsere erste Ausgabe. Für die Zukunft wollen wir noch einen Zahn zulegen und bis Redaktionsschluß hat sich auch schon Verstärkung bis zur nächsten Ausgabe angesagt !

Preview:

Die Classic Atari Nr.2 wird es zwischen Juni und Juli geben. Haltet Ausschau im CF oder macht vom Abo gebrauch. Themen der nächsten Ausgabe sind:

Games: Blum, Verthor & Mr.Boomer (so Gott will)

Hardware: Speeder Teil II – Speed Resolution Card

News: Alles Aktuelle und der ultimative Messe-Report

Game Classics: Running und Wings of Death

Sharemail: Battlezone und andere Neuheiten

Autoren:

Wenn ihr Fragen habt, etwas sucht oder uns etwas zuschicken wollt, dann tut dies mittels einer der folgenden Adressen:

Bastian Moritz
Tübbingweg 41
45307 Essen

Stephan Pollok
Hattnitterstr. 6
40699 Erkrath

Claus Louis
Bahnhofstr. 50
34431 Marsberg

Dirk Tröger
Wendische Str. 17
23558 Lüneburg

Der Abo-Preis setzt sich zusammen aus DM 3,50 pro Ausgabe zzgl. DM 3,50 Porto und Verpackung. Die Abo-Dauer entspricht vier Ausgaben, was einem Zeitraum von 8-12 Monaten entspricht.

Name, Vorname	
Straße	
PLZ; Ort	
Hiermit aboniere ich die Classic-Atari für die kommenden vier Ausgaben. Der Betrag von insgesamt 28,- DM liegt in Bar oder in Briefmarken bei.	
_____ den _____ gez. _____ Ort Datum Unterschrift	

Den Abo-Beleg bitte vollständig ausfüllen und an Bastian Moritz senden. (Adresse s.o.)