

AMIGA

KICK START

COMPUTER MAGAZIN

A2024- MONITOR

Der graue Riese

INTUITION

*Tauch-Exkurs in die
Oberfläche des AMIGA*

FIBUMAN

Der AMIGA-Buchhalter

STORMBRINGER

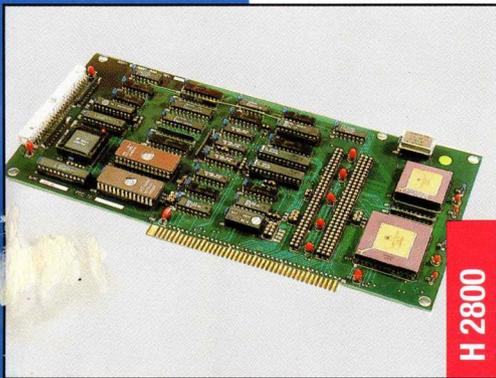
Der schnellste A500 der Welt!

BERICHTE • TESTS • NEWS

*Multi Face Card
KICK PASCAL 2.0
AMIGA-Fax
Spielehit: POWERMONGER*



P O W E R TO THE PEOPLE

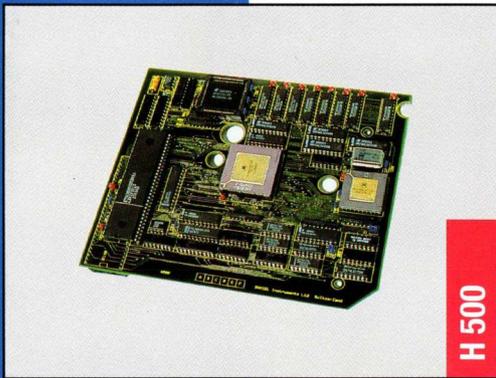


HURRICANE 2800

H2800: Ab jetzt ist das tausendfach bewährte H2800 Board in einer neuen, verbesserten Version erhältlich. Das H2800 meistert alle Aufgaben souverän und die High Performance 50 MHz Version verwandelt Ihren Amiga 2000 in eine Workstation mit zwanzigfacher Geschwindigkeit eines normalen A2000. Das H2800 ist ab sofort zum neuen Preis mit nachfolgenden Features erhältlich:

- 68030/68882 CPU mit 28, 36, oder 50 MHz.
- 4 MB 32 Bit Ultrafast RAM
- Autoboot SCSI Controller mit neuer Software
- Direct Access auf 16 Bit RAM-Karten

28 MHz Kit DM 3495,00
50 MHz Kit DM 5995,00



HURRICANE 500

H500: Mit H500 erhalten Sie echte 32 Bit Power in Ihrem A500. Paßt komplett in den Amiga 500 und ist natürlich voll kompatibel mit der WizRam 2 MB Speicherkarte für A500. Auch das H500 erhalten Sie zu einem neuen Preis. Es gibt keine Alternative die auch nur annähernd so perfekt arbeitet wie das H500.

- 68020 CPU 14 MHz / 68882 CPU 16, 28, 36 MHz (optional)
- Max. 4 MB 32 Bit 0-Waites RAM on Board
- Bis zu 5 mal schneller als ein Standard-Amiga
- Schaltbar zwischen 68000 und 68020 Betrieb!

68020-16 CPU/1 MB DM 1095,00



STORMBRINGER H 530 Weltneuheit!

Der Amiga 500 als 68030 Workstation! Modernstes ASIC Design vereint bis zu 8 MB Speicher und 68030/68882 CPU auf einem Motherboard. Mit 54 MHz 68030 CPU ist der Stormbringer in einem Amiga 500 bereits doppelt so schnell wie ein Amiga 3000. Die 68882 FPU kann bis zu 60 MHz getaktet werden. Damit ist der Amiga 500 der zur Zeit schnellste PC der Welt!

- 68030 CPU 16, 28, 36, 54 MHz / 68882 FPU 16, 28, 36, 60 MHz
- Bis zu 8 MB ultrafast 32 Bit RAM on Board
- Burst Mode Design, voll autokonfigurierend
- 'State Switcher' zum justieren der RAM Geschwindigkeit

ab **DM 2195,00**

Die Produkte erhalten Sie bei: **Intelligent Memory GmbH · Adam Opel Str. 10 · 6000 Frankfurt 60 · Tel: 069-41 0071-73 · Fax: 069-41 40 68**

oder

Distributor Schweiz
 DataTrade AG
 Landstr. 1
 CH-5415 Rieden/Baden
 Tel: 056-82 18 80
 Fax: 056-82 18 84

Distributor Schweden
 Elda Electronics
 Box 37
 45047 Bovallstrand
 Tel: ++46 05 23 51000
 Fax: ++46 05 23 51900

Distributor Norwegen
 Penta Engineering
 Eitrehmsv 19
 N-5751 ODDA
 Tel: ++475 44 39 00
 Fax: ++475 44 30 17

Distributor Finnland
 Westcom systems Oy Ltd.
 Kirkkokatu 8
 SF-48100 KOTKA
 Tel: ++358 52184655
 Fax: ++358 52184007

Außerdem erhältlich in allen Filialen der Firma Media Markt



EDITORIAL

Sie haben das Wort ...

Es ist wieder einmal so weit. Wir starten in diesem Heft die große Leserumfrage '91. Wir wollen darin wissen, welche speziellen Themen Sie sich in der KICKSTART wünschen. Zwar können wir dies auch an den Anfragen und Briefen ablesen, die wir von Ihnen erhalten, doch eine „große Umfrage“ bringt ein klareres Bild von Ihren Wünschen und Kritiken. Deshalb an dieser Stelle die Bitte, sich rege an der Umfrage zu beteiligen, damit sich auch Ihre Vorstellungen durchsetzen können. Als zusätzlichen Anreiz, sofort zum Stift zu greifen, werden wir unter den Einsendern auch einiges an Hard- und Software verlosen.

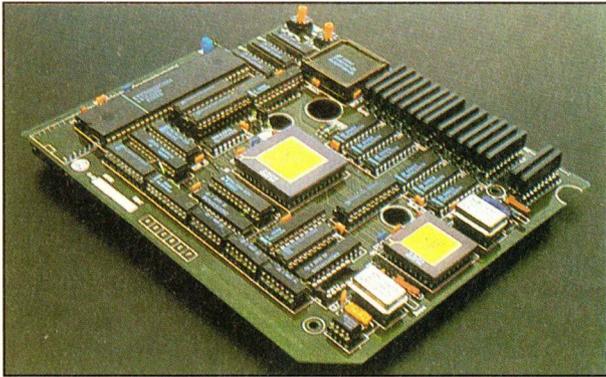
Ein anderes Thema ist der Leserservice: Ab sofort können Sie Ihre privaten Kleinanzeigen kostenlos in der KICKSTART veröffentlichen. Wenn Sie also etwas besitzen, das Sie nicht mehr brauchen, oder dringend etwas suchen (als Beispiel seien an dieser Stelle ein Paar Rollschuhe genannt), dann nutzen Sie diese Möglichkeit, sich kostenlos an einen großen Interessentenkreis zu wenden.

Desweiteren haben wir mit Erscheinen dieser Ausgabe den Preis der Monatsdiskette drastisch gesenkt. Die Diskette ist randvoll mit Listings, Programmen und Demos der letzten zwei KICKSTART-Ausgaben und kommt ab sofort versandkostenfrei für nur 12.- DM zu Ihnen ins Haus.

Wir hoffen, daß Sie von unseren Angeboten regen Gebrauch machen und wir noch in diesem Monat eine Menge Post von Ihnen bekommen.

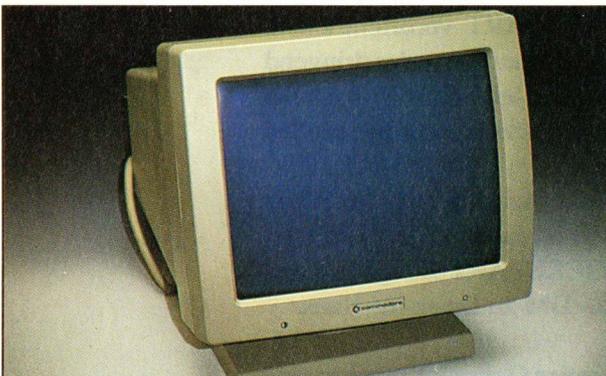
Markus Nerding

INHALT



STORMBRINGER

Mit dem STORMBRINGER H530-Board wächst der AMIGA 500 zu einem der schnellsten PCs der Welt heran. Grund genug uns der Sache näher zu widmen. Wir testeten die 50 MHz-Version; der mathematische Coprozessor 68882 verrichtete sogar im 60 MHz-Takt seine Arbeit. Weiterhin war die Turbokarte mit 8 MByte 32-Bit-RAM bestückt. Was der AMIGA 500 als Workstation leistet, erfahren Sie ab Seite 26.



A2024-Monitor

Der A2024-Monitor von Commodore beseitigt einige Mankos des AMIGA. 1. gehört das Interlace-Flimmern mit dem A2024 der Vergangenheit an, und 2. ist das Bild gestochen scharf. Obendrein bietet der Monitor eine maximale Auflösung von 1.008 x 1.024 Bildpunkten. Allerdings hat der A2024 auch seine Nachteile für den Anwender. Die sprichwörtliche Farbenpracht des AMIGA geht verloren, weil der Monitor nur in der Lage ist, vier Graustufen darzustellen. Den Testbericht können Sie ab Seite 31 lesen.

NEWS

6

HARDWARE

Gesichtervielfalt
Multi-Face-Card

18

STORMBRINGER H530
Der AMIGA 500 im
50 MHz-Takt

26

Klein, kompakt und leistungsstark
Der LPS 2000 Laserdrucker

30

GRAUE PIXELPRACHT
A2024-Monitor

31

SOFTWARE

KICK-PASCAL die Zweite 12

Multi-Fax-AMIGA
Faxen dicke

40

THI-Tools
Eine Programmsammlung

43

TAD & Co 47

fibuMAN
Die Finanzbuchhaltung

51

AMIGA GRUNDLAGEN I

INTUITION
Tauch-Exkurs in die Oberfläche
des AMIGA

56

Und sie bewegen sich doch
Bobs, Sprites, Bits und Pixel
grafische Elemente am AMIGA

68

KICKS FÜR INSIDER

FGKalender
Der Terminplaner (Pas)

80

ExCom
Befehle auf Tastendruck (Ass)

83

Await Input
Multitasking in GFABasic(Bas)

86

Accessories (C) 87

MakeMenu
Textmenüs in C-Programmen (C)

90



Video-Label-Master
Ordnung für Ihre Kassetten-
sammlung

115

MS-DOS geknackt

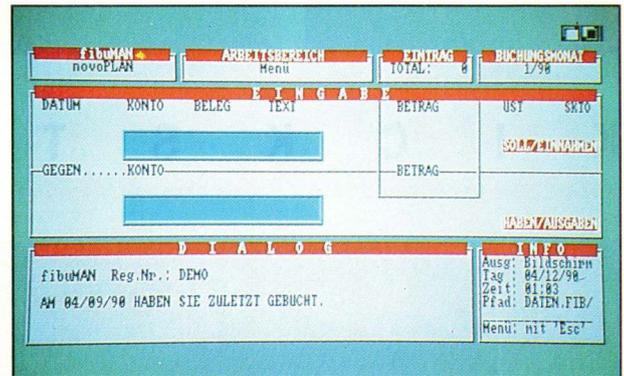
118



Spiele-News	94
TOP 12	94
Atomino, Awesome	96
Captive, Badlands	97
Big Business, Dragon Breed	98
Eagle's Rider	
Indianapolis 500	100
Nitro, Oops Up	101
Powermonger	102
Great Courts II	104
F-19 Stealth Fighter	106
Ishido, Lemmings	107
Puzznic, Rogue Trooper	108
Spindizzy Worlds,	
Summer Olympiad	109
Vaxine, Globulus	110
Xiphos, Z-Out	111
Vector Championship Run,	
Loopz	112
Murders in Space,	
Edd The Duck	113
Torvak, Transworld	114

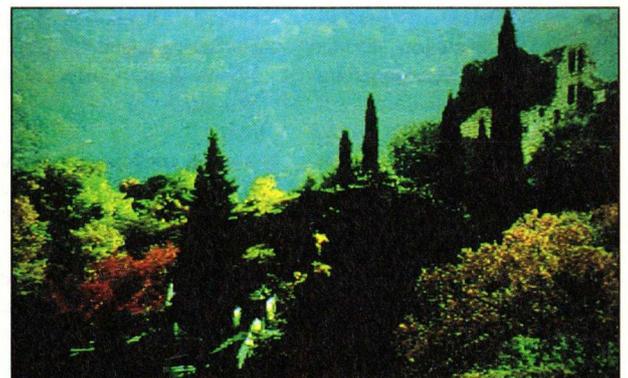


Editorial	3
Leserumfrage	21
Intro-Wettbewerb-Ausw.	24
Tips & Tricks	35
Inserentenverzeichnis	119
Einkaufsführer	122
Vorschau	130
Impressum	130



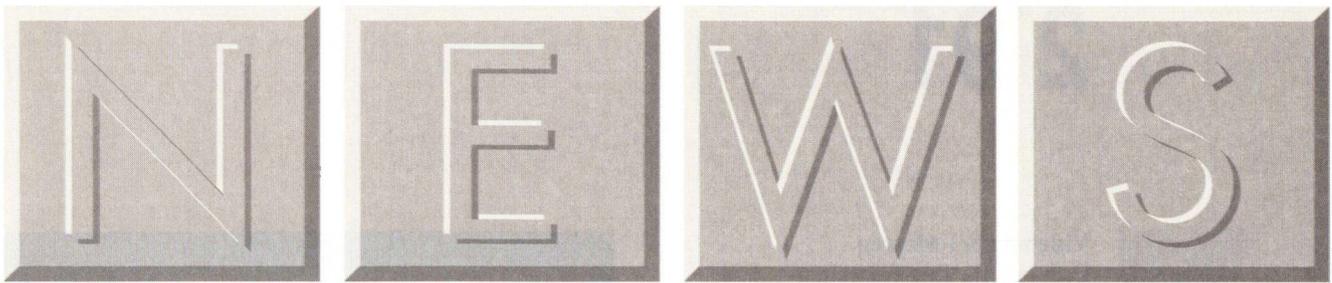
fibuMAN

Daß der AMIGA nicht nur für Grafik-
anwendungen oder zum Spielen, sondern auch
im Büro genutzt werden kann, beweist das
Buchhaltungsprogramm fibuMAN. Das Pro-
gramm hat sich bereits auf anderen Rechner-
systemen bestens bewährt. Bei der AMIGA-
Version soll es sich um eine 1 : 1 Umsetzung
handeln. Was fibuMAN auf dem AMIGA
letztendlich leistet, erfahren Sie ab Seite 51.

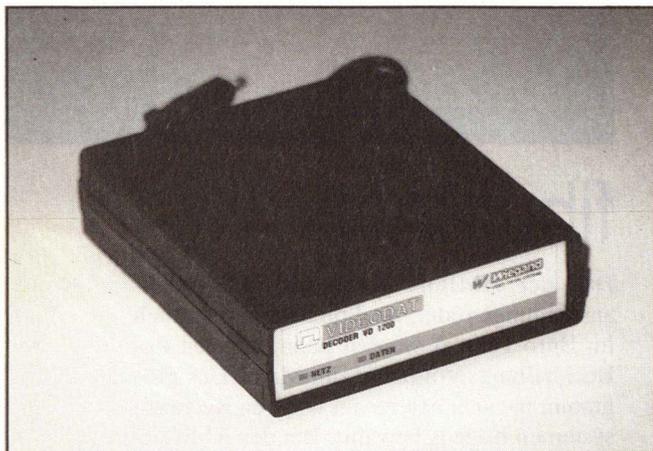


TAD & Co

The Art Department (TAD) ist ein Programm
zur professionellen Bildverarbeitung. Obwohl
ich das Wort „professionel“ nur sehr ungern
benutze, kann ich es ohne Gewissensbisse im
Zusammenhang mit TAD verwenden. Was
die überarbeitete deutsche Version von TAD
leistet und wo bzw. wie man das Programm
einsetzt, lesen Sie ab Seite 47.



K I C K S T A R T 2 ' 9 1



Der VIDEODAT-Decoder ermöglicht das Empfangen ausgestrahlter Daten.

CHANNEL VIDEODAT

Kennen Sie Datenfernsehen? Einige Fernsehstationen strahlen parallel zu ihren Sendungen kodierte Computersignale aus, z.B. der Sender PRO 7. VIDEODAT ist eine Hard-/Software-Kombination, die es ermöglicht, die CHANNEL VIDEODAT-Daten zu empfangen und auszuwerten. Im Lieferumfang befinden sich neben der AMIGA-VIDEODAT-Software ein VIDEODAT-Decoder, eine Dokumentation und eine MS-DOS-Diskette. 24 Stunden werden Daten gesendet, die folgendes Spektrum abdecken:

- Shareware-Programme
- Programmdemos
- über 200 Demoversionen der neuesten Computerspiele pro Jahr
- Computergrafiken
- Presseagenturen online
- Börse
- Zeitungen
- Bücher

- aktuelle Angebote, z.B. Soft-/Hardware, Kleinanzeigen, Last Minute-Reisen, auf gut deutsch Werbung
- uvm.

Natürlich muß man bedenken, daß die ausgestrahlte Software hauptsächlich auf MS-DOS-Rechnern läuft.

Der Anschluß der Hardware ist einfach, und auch die Bedienung der Software ist dank der mausorientierten Oberfläche problemlos. Wenn man sich VIDEODAT zulegt, kann man einen VIDEODAT-Service in anspruch nehmen, der Programmvorschaue und Informationen über den VIDEODAT-CHANNEL anbietet.

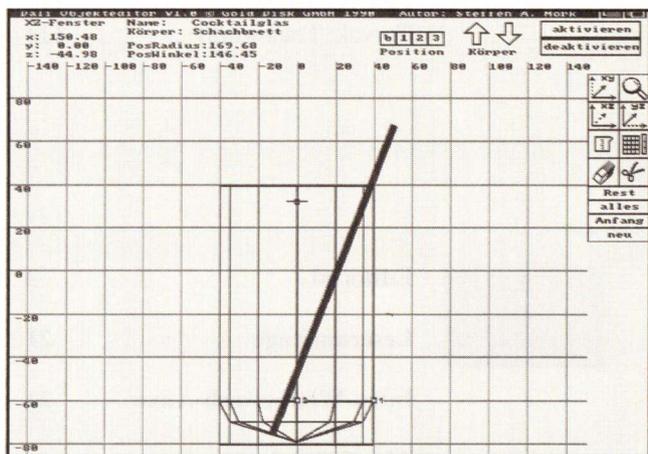
Anbieter:
Wiegand Video-Daten-Systeme
Plamersdorfer Hof 11-19
5040 Brühl
Tel. 02232-45028
Preis: 298,- DM

DALI

Sicher kennen Sie den weltberühmten spanischen Maler Dali, der wegen seines unvergleichlichen Stils von vielen Kunstliebhabern geschätzt wird. Die Firma GOLD DISK hat sich den berühmten Namen zu nutze gemacht und ihr neues Raytracing-Programm nach dem spanischen Maler benannt. DALI stammt von einem deutschem Programmierer und wird auf drei Disketten ausgeliefert. Auf der dritten Diskette befinden sich die 68020- bzw. 68881/2-Versionen des Raytracers. DALI erzeugt HAM-Bilder in den Auflösungen 352 x 270 oder 352 x 580 Bildpunkte. Die berechneten Bilder können als IFF-ILBM-, IFF-RGBN- (4096 Farben) und RGB8-Datei (24-Bit-Farbtiefe, entspricht 16.7

Millionen Farben) abgespeichert werden. Berechnungen in kleineren Bildformaten sind ebenfalls möglich, wodurch der Anwender Bilder zuerst kleiner bzw. zeitsparender berechnen lassen kann. Die DALI-Software besteht aus einem Szenen-, Objekteditor und zwei Berechnungsprogrammen für die zwei Auflösungen. Neben ihren zahlreichen Oberflächendefinitionen, können die Objekte auch mit einer Grafik überzogen werden. Weiterhin besteht die Möglichkeit, Szenendateien aus anderen Raytracing-Programmen zu übernehmen.

Anbieter:
Gold Disk
Marktplatz 16
4018 Kengenfeld
Tel. 02173-71093
Preis: ca. 200,- DM



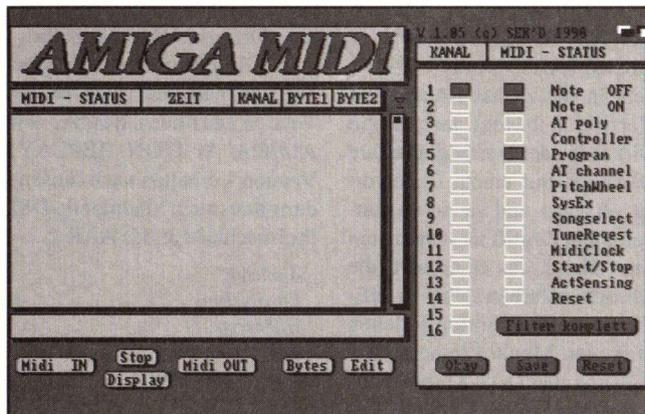
Der Objekteditor von DALI präsentiert sich in Interlace.

Neue STORMBRINGER-Preise

Das in diesem Heft getestete STORMBRINGER-Board H530 wurde im Preis gesenkt. Die neuen Preise belaufen sich wie folgt:

68030/882-28 2.995,- DM
mit 2 MB-RAM
68030/882-50 4.995,- DM
mit 2 MB-RAM
Aufrüstung auf 4 MB 495,- DM
Aufrüstung auf 8 MB 1.495,- DM

AMIGA-MIDI



Die Oberfläche von AMIGA-MIDI

MIDI kommt immer mehr ins Gespräch, weil mittlerweile zahlreiche und leistungsstarke Programme dieses Genres erhältlich sind. Mit AMIGA-MIDI präsentiert sich ein Programm, das in der ehemaligen DDR geschrieben wurde. Das Programm beweist, daß auch im Osten Deutschlands fähige AMIGA-Programmierer wohnen. Die Dresdener Firma Soft Art entwickelte das AMIGA-MIDI-Programm, das ein universelles Analyse-, Dump- und Edierpro-

gramm ist, das mit allen gegenwärtigen und auch zukünftigen MIDI-Geräten zusammenarbeitet. Die Bedienung von MIDI-AMIGA gestaltet sich dank einer ausgeklügelten, grafischen Oberfläche einfach und bequem. Die deutsche Dokumentation ist verständlich und sehr informativ.

Anbieter:
AV-Soft
Gartenstr. 16
6078 Neu-Isenburg
Tel. 06102-17715
Preis: 149,- DM

ADONIS AMIGA TALK

Langsam aber sicher fassen auch Netzwerklösungen für den AMIGA Fuß. Mit dem ADONIS AMIGA TALK-System präsentiert sich ein ethernet-kompatibles Netzwerk. Durch hochintegrierte Schaltungstechnik, die durch einen eigenen ASIC-Chip realisiert wird, ist die Netzwerklösung nur so groß wie eine Streichholzschachtel. Die Consumer-Version gestattet es, jeden AMIGA-Rechner zu vernetzen. Die Vernetzung wird über den Floppy-Disk-Port vorgenommen. Bis zu vier Rechner lassen sich in der Consumer-Version schalten. Im Grundpaket sind Adapter für 2 Geräte, 5 Meter Kabel und alle BNC-Anschlußstecker sowie die Treiber-

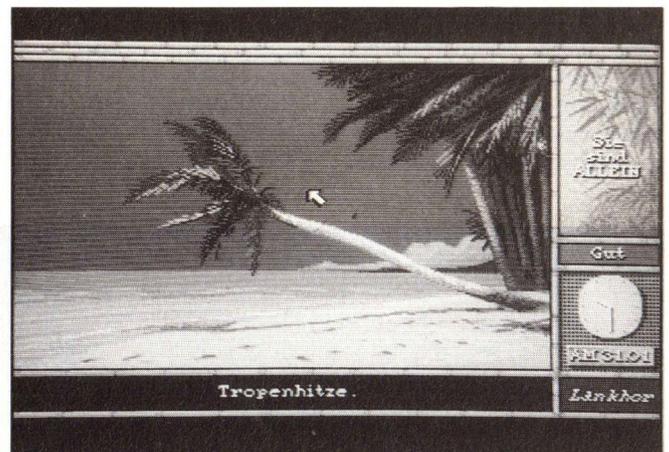
Software enthalten. Die effektive Datenübertragung wird mit 25 kByte/s angegeben. Die Software erlaubt bis über 1 MByte effektiven Datentransfer zwischen den Rechnern. Weiterhin kann das ADONIS-Netzwerk an bestehende IBM-Systeme angeschlossen werden. Für den nötigen Support sorgt eine Hotline. Hochinteressant ist der Preis der Einstiegsversion des ADONIS AMIGA TALK-Netzwerkes, es schlägt mit 398,- DM zu Buche.

Anbieter:
Intelligent Memory
Adam-Opel-Str. 10
6000 Frankfurt 60
Tel. 069-410071
Preis: 398,- DM Einstiegsversion

A-MAX II Plus

Wer sich bis jetzt noch nicht zum Kauf des Macintosh Emulators A-MAX II von ReadySoft hat durchringen können, sollte auf die für Anfang '91 angekündigte Version A-MAX II Plus warten. Zusätzlich zu den bisherigen Leistungsdaten beherrscht die angekündigte Version nun auch das Lesen und Schreiben von original-Macintosh-Disketten mit einem einfachen AMIGA-Laufwerk. Bisher war dies nicht möglich, da die Macintosh-Laufwerke die Umdrehungsgeschwindigkeit der Diskette in Abhängigkeit von der Position des Schreib-/Lesekopfs ändern. Befindet sich der Kopf auf einer der äußeren Spuren, wird die Geschwindigkeit gesenkt, auf den inneren dagegen erhöht. Um diese Eigenschaft zu emulieren, bedarf es mehr als nur Software. Aus diesem Grund wird die A-MAX II Plus-Version auch als

interne Steckkarte ausgeliefert und nicht wie bisher als Ansteckmodul für den externen Disketten-Port. Wer bisher noch nicht einen SCSI-Port sein eigen nennen durfte oder diesen mit der Apple-Peripherie teilen mußte, kann jetzt aufatmen. Die Anbindung an das AppleTalk-Netzwerk und die direkte Ansteuerung von Peripherie, wie z.B. den Apple LaserWriter, soll endlich möglich werden. Auch die beiden seriellen Schnittstellen will man voll kompatibel zum Original gestalten. Und wer schon immer scharf auf die MIDI-Sequencer-Programme des Macintosh war, soll mit der II Plus-Version eine höhere Kompatibilität zu MIDI-Programmen erhalten. Ob Golddisk, der bisherige Distributor des A-MAX II, auch das Update übernehmen wird, ist im Moment noch ungeklärt.



MAUPITI ISLAND wurde von der französischen Spielezeitschrift TILT zum Adventure des Jahres gewählt.

MAUPITI ISLAND

Das Adventure MAUPITI ISLAND wurde von der französischen Spielezeitschrift TILT zum Adventure des Jahres gekürt. Für Deutschland hat man eine spezielle Fassung programmiert, die dem französischen Original in nichts nachsteht. Ausgezeichnete

Grafiken, zahlreiche Animationen, perfekter Sound mit Sprachausgabe und digitalisierten Geräuschen, eine einfache und durchdachte Bedienung und eine fesselnde Handlung sind die Kriterien, die MAUPITI ISLAND zum Sieger machten.

TRANSFILE AMIGA SF AMIGA ACTION REPLAY, Version 2

Die Firma Yellow Computing ist bekannt für die Datenübertragung zwischen PCs und Taschenrechnern. Mit TRANSFILE AMIGA SF präsentiert die Firma eine Hard-/Software-Lösung, die es ermöglicht, einen AMIGA mit den CASIO-Datenbanken SF-7000, SF-7500, SF-8000, SF-9000 und SF-9500 zu koppeln. Mit dem Paket lassen sich die CASIO-Datenbanken auf den AMIGA übertragen und dort bearbeiten oder in andere Programme übernehmen. Natürlich können die übertragenen Daten auf Diskette oder Festplatte ab-

gespeichert oder ausgedruckt werden. Ein komfortabler Editor erlaubt die Daten des Telefonregisters, der Business Card, des Memo-Speichers, des Terminplaners und des Kalenders zu bearbeiten. Im Lieferumfang befinden sich das TRANSFILE-Interface, die Software und ein Handbuch.

Anbieter:
Yellow Computing
Postfach 1136
7107 Bad Friedrichshall
Tel. 07136-4097
Preis: 179,- DM

Der AMIGA-Freezer AMIGA ACTION REPLAY, getestet in KICKSTART Nummer 9.90, geht in die zweite Runde. Die Version 2 besitzt jetzt einen Diskcoder, der es ermöglicht, Ihre Disketten mit einem Codewort zu versehen und sie so vor unbefugtem Zugriff zu sichern; ein Start-Menü, das es erlaubt, die Bildschirmfarben selbst zu definieren; einen umfangreichen Disketten-Monitor; eine Unterstützung aller DOS-Kommandos wie DIR, COPY, FORMAT ...

und eine Disk-Copy-Option, um eine Disketten-Copy anzufertigen. Alle Features der Version 1.0 sind natürlich auch in der Version 2 zu finden. Besitzer von AMIGA ACTION REPLAY, Version 1 erhalten nach Einsendung ihres alten Moduls 60,- DM Preisnachlaß für das AAR 2.

Anbieter:
Eurosystems
Hühnerstr. 11
4240 Emmerich
Tel. 02922-45589
Preis: 198,- DM

PERFECT SOUND V3.0

Der verbreitete Sound Sampler PERFECT SOUND ist in der Version 3.0 erhältlich. Die Hardware des neuen PERFECT SOUND erlaubt Sampling-Raten bis zu 32 kHz in Mono oder 12 kHz in Stereo. Eine „Sample and Hold“-Schaltung und ein integrierter Taktgenerator verhindern störende Nebengeräusche. Eine digitale Eingangsregelung ermöglicht das genaue und übersteuerungsfreie Austeern des Eingangssignales per Software.

Damit die guten Hardware-Erweiterungen auch voll unterstützt werden, wurde die Software komplett überarbeitet. Neben Funktionen wie Ausschneiden, Kopieren oder Einsetzen stehen zahlreiche Spezialeffekte zur Verfügung.

Anbieter:
Intelligent Memory GmbH
Adam-Opel-Str. 10
6000 Frankfurt/Main 61
Tel. 069-410071
Preis: 198,- DM

SOUND-2-MIDI

SOUND-2-MIDI (S2M) ist ein Voice-to-MIDI-Konverterprogramm für den AMIGA. Die Professional-Version konvertiert Frequenzen >400 Hz in weniger als 20 ms, ansonsten werden zwei Perioden genutzt. Auf Wunsch kann eine Konvertierung in Note-ON/OFF mit Velocity und Pitch-Wheel-Changes eingestellt werden. Die Aufnahme erfolgt in den AMIGA-Speicher, die Wiedergabe über das MIDI-Gerät.

Gesichert wird die Aufnahme entweder als Standard-Midi- oder als SMUS-Datei. Ein besonderes Feature besteht auch in der Quantisierungs- und Cleanup-Funktion.

Anbieter:
AV-Soft
Gartenstr. 16
6078 Neu-Isenburg
Tel. 06102-17715
Preis: 199,- DM

L100
PLATINENLAYOUT

Leistungsfähiger Platinen-Layout-Editor für Platinenentwicklungen aller Art. Einfache und komfortable Bedienung bei professioneller Leistung

- 1/100 Zoll Auflösung
- Platinengrößen bis 257*257 / 346*192mm
- Leiterbahn kopieren, duplizieren, verdicken löschen, restaurieren
- Symbole definieren, zeichnen, auflösen
- Bauteile zeichnen, definieren, übernehmen, auflösen - PAD
- Echtzeit-Lupenfunktion, super Softscrolling, Multitasking
- Textfunktion (0, 90, 180, 270°)
- automatische Pin-Numerierung
- erweiterbare Bauteilbibliothek
- Druck in jeweils höchster Druckerauflösung (8-, 24-Nadler bis 400*400dpi)
- Druck von Löt-, Bestückungsseite, Lötstopmaske, Bauteile
- HPGL-kompatibles Plot-Programm

DM 99,-
unverbindliche Preisempfehlung

MAXON
computer gmbh

A.L.F.3 AMIGA LOADS FASTER

Bester Controller im Test (*) - für jede SCSI-Platte. Zeitgleich unterstützt der Controller den Betrieb weiterer SCSI-Units wie, Optical Disc, Streamer etc. **Disconnect/Reconnect** ermöglicht (*: Kickstart 9/90, einzige Note 1+, 13 getestet)

licht parallele SCSI-Kommandos. A.L.F.3 unterstützt **16-Bit SCSI-2** Commands und auch Multitasking. Der **Dual-Ported FIFO RAM** ermöglicht **High Speed Transfer**. A.L.F.3 ist **100%** Kickstart 2.0 und A.L.F.2

Die Schallmauer durchbrechen!

kompatibel. Außerdem: **25-MHZ-Turbo-Oszillator** und **SCSI I/O Prozessor.** **Autoboot** direkt unter FFS. Passwort-Schutz. Software enthält Backup und leichte Intuition Installation. Unv. **DM 795.-** Preisempf.



FILE RUNNER

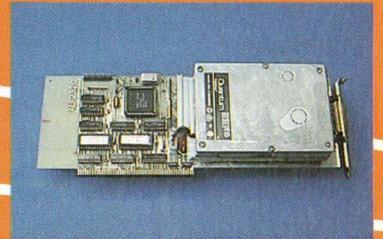
Die ideale Filecard-Kombination aus Industrie-Festplatte und Hochleistungs-A.L.F. **Anschlussfertig**, formatiert und eingerichtet ist der FileRunner eine einzig-(artige) funktionierende

Komplett-Lösung. Der mehrfache Testsieger in Geschwindigkeit wird mit **umfangreicher Software**-Ausstattung und ausführlichem **deutschem Handbuch** geliefert. Auch mit Streamer und/oder

Alle Rekorde brechen!

Wechselplatte erhältlich. In MFM, RLL oder SCSI Ausführung für Amiga 2000/3000 von 30 MB bis 1,3 GByte. Erhältlich auch als FileRunnerBox für den Amiga 500/1000.

ab **DM 998.-**



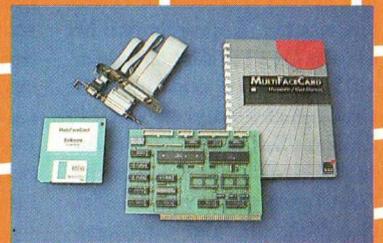
MULTIFACECARD

Die richtige Multi I/O Karte für den Amiga (500, 2000, 3000), mit 2 seriellen und 2 parallelen Schnittstellen. Höchstmögliche Datenübertragung mit der parallelen Schnittstelle, bzw. 56700

Baud mit der seriellen Schnittstelle. Alle Handshakeprotokolle und Datenformate werden unterstützt. **Einfach und schnell** zu installieren (plug and play). Software kompatibel zu Amiga-

Treibern. Datenübertragung auf alle **Schnittstellen gleichzeitig** möglich. Mit **Terminalprogramm.**

Unverb. Preisempf. **DM 578.-**



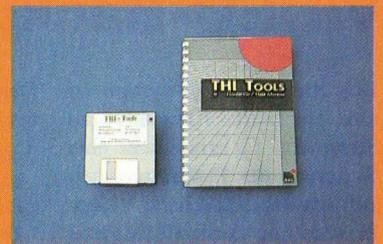
THI TOOLS

Schneller und leichter! Dieses optimale Paket besteht aus: **Disk Optimizer** für schnellstmöglichen Plattenzugriff, **THI-Commander**, der das umständliche CLI vereinfacht und erweitert,

UnDelete, dem Helfer in der Not, dem komfortablen **THI-Backup**, auch für Wechselplatte + Streamer. **Enable FFS** gehört dazu sowie **THI-Seek** und **THI-Performance** für die richtige Access-Time-Analyse.

Einheitliche Oberfläche, Hotline-Support und Update-Garantie gehören zum Service. Die Diskette ist Virus-geprüft.

Unverb. Preisempf. **DM 148.-**



Konsequente Technologie in Perfektion. Fragen Sie Ihren Fachhändler !

1000 Berlin 15, PCC, Tel. 030/8837707
 1000 Berlin 19, S & M Elektronik GbR mbH, T: 030/3218351
 1000 Berlin 44, W & L Computer GbR, Tel. 030/6227371
 1000 Berlin 65, HD - Computer, Tel. 030/4657028
 2000 Hamburg 70, Wolfgang Schröter, Tel. 040/6951695
 2000 Hamburg 76, GMA mbH, Tel. 040/2512416
 2000 Hamburg 76, Joystick GmbH, Tel. 040/2513968
 2800 Bremen 1, Advanced Computer Design, T: 0421/343131
 2802 Ottersberg 1, Dadenhof GmbH, Tel. 04297/3497
 2833 Harpstedt, Computer Shop Ruth, Tel. 04244/1877
 2900 Oldenburg, Omega Datentechnik, Tel. 0441/82257
 3000 Hannover 1, ComData, Tel. 0511/326736
 3181 Rühren, ADC - Andrea Dohm, Tel. 05367/1235
 4018 Langenfeld, Allkauf GmbH, Tel. 02173/149033
 4300 Essen 1, Conrad Elektronik, Tel. 0201/238073
 4352 Herten, PRO - Computer GmbH, Tel. 02366/55176

5000 Hannover 1, HD - Computer, Tel. 0511/8094484
 5030 Hürth, Atlantis GmbH, Tel. 02233/41081
 5300 Bonn 1, Ariza Elektronik, Tel. 0228/662135
 6553 Sobernheim, Aktiv Computer, Tel. 06751/4562
 6749 Kapsweyer, Karl Heinz Weckert, Tel. 06340/1431
 7039 Weil, Unger & Schumm, Tel. 0711/766522
 8000 München 60, Auriga Technologie, Tel. 089/8203651
 8000 München 2, COM Computer & Technologie, 089/2900360
 8000 München 2, Conrad Elektronik, Tel. 089/592128
 8000 München 80, Modl Plus Foto, Tel. 089/4801650
 8031 Gilching, Miky Wengatz, Tel. 08105/24540
 8541 Rohr-Regelsbach, Werbeverlag Esser, Tel. 09122/82563
 8700 Würzburg, Top3 Markt, Tel. 0931/93012
 8858 Neuburg/Donau, Donausoft, Tel. 08431/49798
 8870 Günzburg, Amiga-Shop-Günzburg, Tel. 08221/8122
 8900 Augsburg, Wilhelm Ziegler, Tel. 0821/814453

bsc büroautomation AG
 Lerchenstr. 5 8000 München 50
 Tel: 089/308 41 52 <357 130-0>
 Fax: 089/351 0459 <357 130-99>





Der DL1100-Drucker von FUJITSU verfügt trotz seines günstigen Preises sehr viele leistungsfähige Features.

FUJITSU DL1100

Der „kleine“ Matrixdrucker von FUJITSU ist noch einmal im Preis auf ca. 1.100,- DM gesenkt und um eine Farbversion erweitert worden. Ungewöhnlich bei diesem Drucker sind das eigenwillige Design und die hohe Druckgeschwindigkeit von 240 Zeichen/Sekunde. In Schönschrift erreicht der Drucker eine Geschwindigkeit von 60 Zeichen/Sekunde. Der Grafikausdruck ist mit 360x360 Punkten pro Zoll gestochen scharf. Inter-

essant ist noch die Möglichkeit, DIN A3-Papier im Hochformat und DIN A4 im Querformat zu bedrucken. Einen halbautomatischen Einzelblatteinzug und einen bidirektionalen Traktor besitzt der Drucker ebenfalls. Für ca. 1.100,- DM erhält man einen 24-Nadelmatrixdrucker mit außergewöhnlichen Leistungsmerkmalen.

Hersteller: FUJITSU
Anbieter: Fachhändler
Preis: ca. 1.100,- DM

VIDEO-Backup V 2.0

Das Video-Backup-System ist eine preiswerte Alternative zu Streamern. Es ermöglicht eine Sicherung der Festplattendaten auf eine handelsübliche Videokassette. Die Version 2.0 ist jetzt mit einer Dateiselektion bestückt.

Das Update von der Version 1.x auf 2.0 kostet 39,- DM.

Anbieter:
M. Weisgerber Hard & Soft
Rathausstr. 2, 6551 Fürfeld
Tel. 06709/778
Preis: 198,- DM

Nachtrag

Die im letzten Heft in der Vorschau angekündigten Artikel über die Non-Interlace-Karten wurden aus aktuellem Anlaß verschoben, da man einige Produkte noch einmal komplett überarbeitet hat

und zum Redaktionsschluß noch nicht vorlagen. Das gleiche gilt auch für den Artikel über die AT-Emulatorkarte ATonce, deren Software neu gestaltet und verbessert wurde. Die Testberichte werden zu einem späteren Zeitpunkt abgedruckt.

WIR SUCHEN

... Hard- und Software

Hardware

Der AMIGA bietet unendlich viele Möglichkeiten für Hardware-Erweiterungen aller Art. Wir sind sowohl an kleinen Basteleien, als auch an größeren Projekten interessiert. Sollten Sie bereits an etwas arbeiten oder etwas planen, dann setzen Sie sich doch einmal mit uns in Verbindung.

Software

Wir sind gerade dabei, unser Softwareangebot stark zu erweitern. Programme wie MaxonCAD, KICK-PASCAL, Chamäleon, FTM, LI00 usw. sprechen sicherlich für sich. Trotzdem sind wir immer noch auf der Suche nach Programmen, die unser Sortiment ergänzen. Vielleicht können Sie uns weiterhelfen.

Wir bieten ...

Ihnen eine leistungsfähige Vermarktung Ihres Projekts mit einer attraktiven Umsatzbeteiligung. Sie können somit direkt am Erfolg Ihres Produkts teilhaben.

Schicken Sie uns ...

Ihren Vorschlag, Vor- oder Endversion Ihres Projekts zu und erläutern Sie kurz dessen Fähigkeiten und mögliche Erweiterungen. Wir setzen uns dann umgehend mit Ihnen in Verbindung.

Noch Fragen ...

dann rufen Sie doch einfach einmal bei uns an -
Telefon: 06196-48 18 13.

Unsere Anschrift:

MAXON
computer gmbh

MAXON Computer GmbH
AMIGA-Projekt
Schwalbacher Straße 52
D-6236 Eschborn/Ts.

KICK-PASCAL, DIE ZWEITE

von Dirk Fabisch

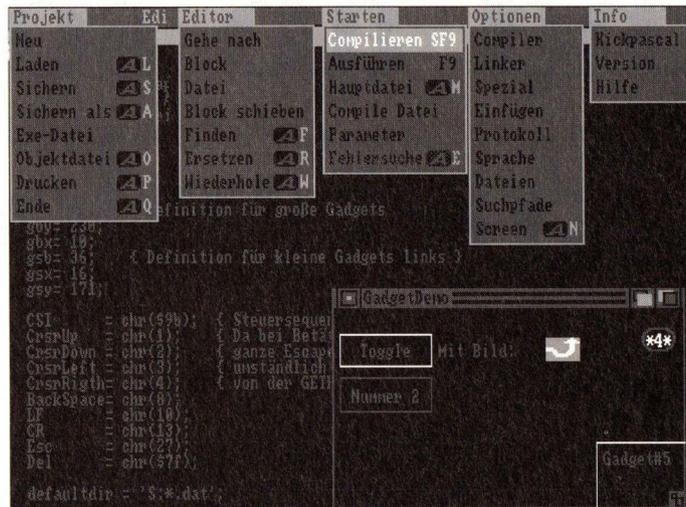


Bild 1: KICK-PASCAL 2.0 präsentiert sich im altbekannten „Look“.

Als im Dezember 1989 die erste Version von KICK-PASCAL auf den Markt kam, war diese Software die erste integrierte Entwicklungsumgebung auf dem AMIGA, mit der es möglich war, auf Knopfdruck ein Programm zu compilieren und zu starten.

Jetzt erschien zur AMIGA 90 in Köln eine neue Version, die viele Verbesserungen gegenüber der alten beinhaltet. Hier nun erstmal die wichtigsten neuen Features im Überblick:

- ein neues Bibliothekskonzept, das erlaubt, vorcompilierte Routinen in sogenannten UNITS in Programme einzubinden
- Der integrierte Linker verbindet jetzt die einzelnen Module zu einem lauffähigen Programm.
- Einfache Abstürze werden von einem Exception-Handler abgefangen.
- Alle Voreinstellungen des Programms können über ein Konfigurationsprogramm gemacht werden.
- Der Editor läßt sich an die individuellen Bedürfnisse des Programmierers anpassen.

Das Handbuch

Den ersten Eindruck eines Programms vermittelt bekanntermaßen das Handbuch, das diesem beigelegt wurde. Das Handbuch von KICK-PASCAL besteht aus einem massivem Ringordner mit insgesamt 320 Seiten. Es ist sehr übersichtlich gegliedert und einfach aufge-

baut, so daß auch ein Programmieranfänger damit leicht zurechtkommt. Dazu trägt auch das Kapitel über die Systemprogrammierung auf dem AMIGA bei, die dem Anfänger eine Einführung in dieses schwierige Thema bietet.

Das Konfigurationsprogramm

Mit diesem Programm treffen Sie alle Voreinstellungen für den Programmstart von KICK-PASCAL. Vor allem werden die Pfade bestimmt, denn die sind zum Einbinden der Include-Dateien und der Units besonders wichtig. Es besteht auch die Möglichkeit, den Filerequester nach seinen Bedürfnissen einzustellen, so daß man einfach per Mausclick das entsprechende Verzeichnis laden kann. Weiterhin lassen sich bestimmte Computeroptionen im voraus bestimmen, die bei Programmstart eingestellt sein sollen. Ob der Editor auf einem eigenen Screen geöffnet wird oder auf der Workbench erscheint, kann man hier auch entscheiden. Die Konfigurationsdatei wird beim Speichern in das S-Verzeichnis geschrieben. Das ganze Programm wurde in KICK-PASCAL geschrieben und ist

Irsee statt Übersee

mit Turboprint ab 98,-DM

Was hat die professionelle Drucker-Software von IrseeSoft mit dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten gemeinsam?

Ganz einfach. Die unbegrenzten Möglichkeiten, die Schnelligkeit, die Flexibilität, die Perfektion und einfach das Feeling.

Aber jetzt konkret:

Turboprint verhilft Ihrem Drucker zu neuen Spitzenleistungen. Sie erhalten bei Ihrer gesamten Grafik-Software eine optimale Druckqualität und maximale Druckgeschwindigkeit. Das Programm läßt sich einfach installieren und bietet Ihnen außerdem viele Extras: Integrierte Hardcopy und Bildsave-Funktion, verschiedene Raster, Helligkeits- und Kontrast-Regelung, Menü auf Tastendruck und vieles mehr.



TURBOPRINT II

Das tausendfach bewährte Drucksystem von IrseeSoft

- Mausgesteuertes Einstellmenü
- Kompatibel zur AMIGA-Software
- Turbo-Treiber
- Resetfest
- 6-Farb / Grauraster
- Farbreger
- Helligkeits- und Kontrastregler
- Hardcopy
- IFF-Abspeicherfunktion
- Resetfreies NoFastMem
- Ausschnittdruck

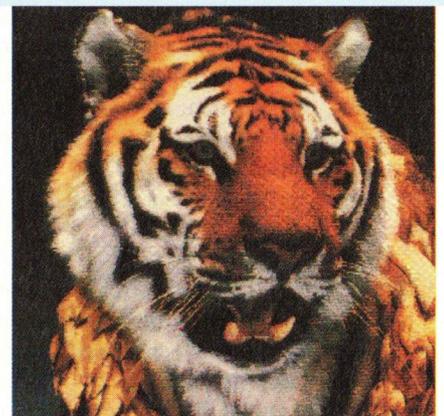
98,-

TURBOPRINT Professional

Mit noch mehr Möglichkeiten!

- Alle Funktionen von Turboprint II
- 14 Farb- / Grauraster
- Rechnet mit 262.000 Farbtönen
- Farbkorrektur: optimale Farben
- Gamma-Korrektur für besten Kontrast
- Halbzeilen-Modus: gleichmäßiger Druck auch bei Nadeldruckern
- Zweifache Glättfunktion
- Postermodus
- u.v.m.

188,-



Ausdruck mit Turboprint

Erhältlich in vielen Computer-geschäften oder direkt bei:

IrseeSoft

Schlachtbichl 1 • 8951 Irsee

Tel: 08341/74 327 • Fax: 08341/120 42

Fordern Sie weiteres Prospektmaterial an!

somit ein gutes Beispiel für die Programmierung in Pascal.

Der Editor

Vom Editor aus stellen Sie alle wichtigen Funktionen von KICK-PASCAL ein oder startet sie. Der Editor bietet neben den üblichen Funktionen, wie z. B. „Suchen-Ersetzen“, „Block markieren - schreiben - lesen - kopieren und verschieben“, noch ein paar Möglichkeiten mehr. Man kann Blöcke auch spaltenweise verschieben, um schnell und einfach ganze Passagen zu löschen. Das Einrücken erfolgt automatisch, d.h. wenn man eine Zeile zwei Leerzeichen nach rechts einrückt, bleibt dieses Einrücken beim nächsten Return erhalten. So ist es einfach möglich, eine gewisse Struktur in ein Programm zu bringen, was ja auch die Sprache Pascal ausmacht.

Listings können Sie einfach per Tastendruck ausgeben, wobei man die Wahl hat, ob das in ein oder zwei Spalten, mit oder ohne Seitennummern passieren soll. In den Menüs müssen Sie außerdem noch die Compiler-Einstellungen wählen, falls dies noch nicht mit dem Konfigurationsprogramm geschehen ist. Für alle, die schon einmal vergessen haben, den Quellcode vor der Programmausführung zu sichern, ist die Autosave-Funktion sicher hilfreich. Man kann jetzt auch beim Speichern der Quelltexte Icons erzeugen, die beim späteren Anklicken die Entwicklungsumgebung starten. Auch Freunde der mauslosen Editorbedienung fanden Berücksichtigung, denn es ist jetzt möglich, alle Funktionen, inklusive des Filerequesters, mit der Tastatur zu bedienen; wobei die Tastaturbelegung für fast alle Funktionen frei zu definieren ist.

Der Compiler

Nach Eingabe des Quellcodes im Editor, kann man endlich zum Compilieren kommen. Durch einen einzigen Tastendruck ruft man den Compiler auf. Jetzt müssen Sie zuerst die benötigten Includes bzw. Units laden. Diese werden aber gleichzeitig in die RAM-Disk kopiert, von wo sie beim nächsten Mal ungleich schneller zu laden sind. Nach erfolgreicher Übersetzung des Codes wird zuerst einmal dieses Modul mit dem systeminternen Linker zu einem lauffähigen Pro-

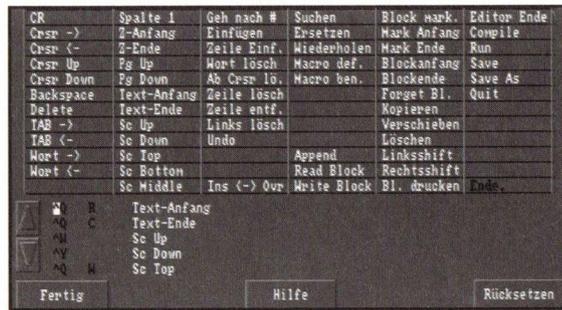


Bild 2: Die umfangreichen Einstellmöglichkeiten des Editors

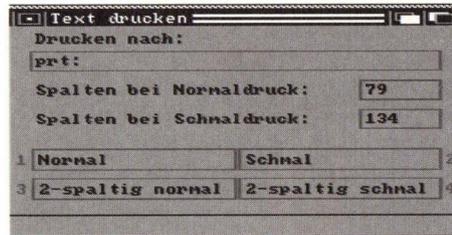


Bild 3: Das Ausdruckmenü erlaubt die Änderung von Parametern.

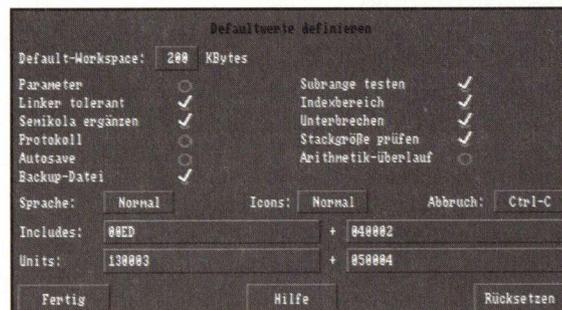


Bild 4: Die KICK-PASCAL-Preference präsentieren sich im Workbench 2.0-Look.

gramm zusammengebunden. Dieser Linker ist im allgemeinen ALINK-kompatibel, so daß man einfach Assembler-routinen einbinden kann. Die wichtigste Neuerung beim Compiler stellt aber das neue Unit-Konzept dar. Wer kennt das nicht? Man hat eine kleine, aber ungemain nützliche Routine geschrieben und möchte sie in seinem Programm immer wieder verwenden. Man könnte sie in eine Include-Datei einbinden, was aber den Nachteil hat, daß Sie bei jedem Compiler-Vorgang neu übersetzt werden muß. Das erscheint bei der guten Übersetzungsleistung von KICK-PASCAL - ca. 20.000 Zeilen pro Minute - zwar nicht so tragisch, es wäre aber sicherlich besser, wenn dieser Teil schon kompiliert wäre. Mit dem Unit-Konzept ist das nun möglich. Die oben beschriebene Routine wird in ein UNIT gefaßt, übersetzt und kann ohne weiteres mit USES <Unitname> in jedes eigene Pro-

gramm eingebunden werden. Nun liegt es am Programmierer, vielleicht auf PD-Ebene, ähnlich wie in Turbo-Pascal, eine Menge von Tool-Boxen zu schaffen und sie dann allen zugänglich zu machen. KICK-PASCAL verfügt schon über umfangreiche Units, die das Erstellen von Menüs oder das Ansprechen der Ports des AMIGA stark vereinfachen. Auch sind die wichtigsten System-Include-Dateien als Units übersetzt.

Bestehende Funktionen und Prozeduren hat man verbessert. KICK-PASCAL entspricht dem Jensen-Wirth-Standard und ist dazu voll kompatibel. Da dieser Standard schon relativ alt ist, mußte man den Sprachschatz entscheidend erweitern. Es kamen komfortable String-Befehle hinzu, und die Handhabung des AMIGA-Betriebssystems wird mit vielen Befehlen vereinfacht. Der Spachumfang (siehe Tabelle) ist damit weitgehend Turbo-Pascal-kompatibel. Auch

beherrscht der Compiler jetzt 64 Bit breite Fließkommazahlen. Es gibt einfache Prozeduren zum Öffnen von Screens und Fenstern oder für das Warten auf AMIGA-Nachrichten. Durch diese eingebauten Funktionen wie auch die mitgelieferten Units wird die Programmierung des AMIGA in Pascal stark vereinfacht. Dazu trägt auch die exzellente Fehlerbehandlung von KICK-PASCAL bei. Bei einem etwaigen Fehler zeigt KICK-PASCAL den Fehler im Kontext und gibt eine detaillierte Fehlermeldung aus. Nach Bestätigung der Fehlermeldung durch Esc springt der Cursor an die Fehlerstelle im Quellcode. Über einhundert Fehlermeldungen erleichtern die Ursachenforschung ungemein. Ein Exception-Handler fängt kleinere Abstürze ab: etwa wenn vergessen wurde, einen Zeiger sinnvoll zu initialisieren. Meistens ist es möglich, nach einer Laufzeitfehlermeldung ganz normal weiterzuarbeiten. Das KICK-PASCAL-Compiler-System ist vollständig A3000-kompatibel und arbeitet auch mit etwas exotischen Zeichensätzen von der Workbench zusammen.

**Jensen/
Wirth-
Standard**

Abs	Pred
ArcTan	Put
Assign	Round
Break	Read
Chr	ReadLn
Cos	Reset
Dispose	ReWrite
Eof	Sin
EoLN	Sqr
Exp	Sqrt
Get	Succ
Ln	Trunc
New	Write
Page	WriteLn

**KICK-PASCAL-
Erweiterungen**

Addr	InsLine
Assign	IntStr
BlockRead	IOResult
BlockWrite	Length
Concat	Lo
Copy	Odd
Close	Ord
ClrEol	Pos
ClrScr	Pwr10
Delay	Random
Delete	Randomize
DelLine	RealStr
Exit	Seek
FilePos	SeekEof
FileSize	SeekEoLN
Frac	SizeOf
Gotoxy	StrLen
Halt	Swap
Hi	Val
Insert	Uppcase

**AMIGA-Spezifische-
Erweiterungen**

AddExitServer	Free_Mem
Alloc_Mem	FreeStack
Buffer	Get_Msg
CBreak	Inc
CloseConsole	OpenLib
CloseLib	OpenConsole
Close_Screen	Open_Screen
Close_Window	Open_Window
DbPwr10	Reply_Msg
Dec	ReadCon
DisposeAll	SetStdIO
EmptyLn	Wait
Error	Wait_Port
Exchange	WriteCon
Filehandle	

Tabelle1: Prozeduren und Funktionen von KICK-Pascal 2.0

Das Upgrade

Für alle Besitzer von KICK-PASCAL 1.0 besteht die Möglichkeit die neue Version als ein Upgrade zu erhalten. Es kostet 75,- DM.

Fazit

Ich kann allen dieses Entwicklerpaket nur empfehlen, denn es ermöglicht dem Anfänger einen schnellen Einstieg in die Programmierung und bleibt dem Entwickler durch die kurzen Turn-around-Zeiten und die vielen Compiler-Optionen eine pro-

fessionelle Möglichkeit, Programme zu entwickeln. Dazu trägt auch der kompakte und optimierte Code von KICK-PASCAL bei. Auszusetzen gibt es eigentlich gar nichts, nur daß es vielleicht wünschenswert wäre, wenn man einen Debugger zur Fehlersuche zur Verfügung hätte.

Anbieter:
MAXON Computer GmbH
Industriestr. 26
6236 Eschborn
Tel. 06196/481811
Preis: 249,- DM

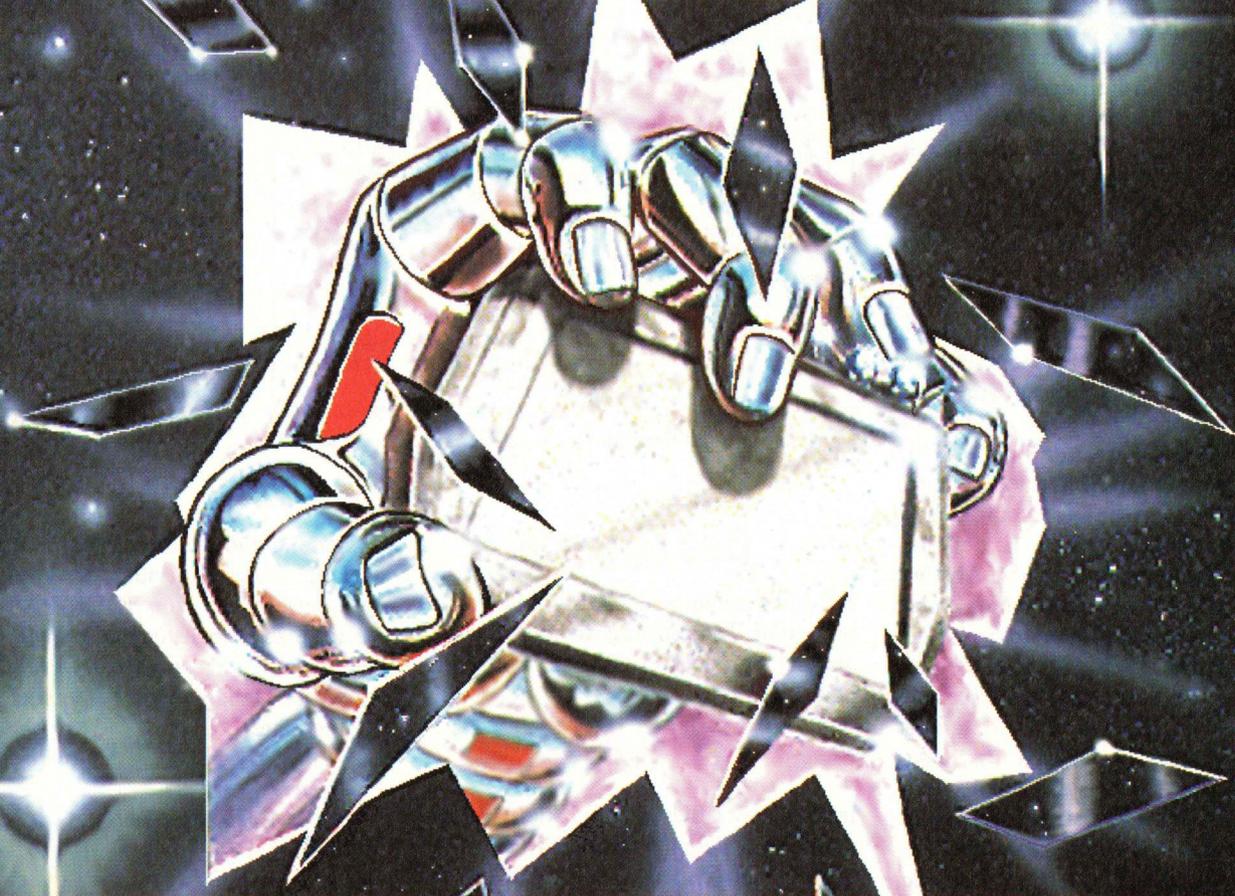
**Wir wünschen allen Lesern
der KICKSTART ein gutes
Jahr 1991**

MAXON
computer gmbh

Heim Verlag

WAHRSCHEINLICH DAS WELTBE JETZT NOCH

**DAS AMIGA ACTION REPLAY EINFACH IM ERWEITERUNGSPORT IHRES AMIGA'S
EINSTECKEN, UND ES GIBT IHNEN DIE LEISTUNGSFAEHIGKEIT, UM FAST ALLE
PROGRAMME ZU FREEZEN.**



DIES IST EINE AUSWAHL DER UNGLAUBLICHEN MOEGlichkeiten UND FUNKTIONEN:

● ANHALTEN UND ABSPEICHERN DES LAUFENDEN PROGRAMMES AUF DISKETTE

Durch ein spezielles Packverfahren ist es moeglich, bis zu drei Programme auf einer Diskette abzuspeichern. Das Amiga Action Replay bietet jetzt die Moeglichkeit, alles sofort im Amiga-Dos-Format auf Diskette abzuspeichern. Das gefreezte Programm ist auch ohne das Modul wieder einladbar; also auch auf Festplatte abspeicherbar. Funktioniert mit bis zu 2 MB-RAM wie auch mit 1 Meg-Chip-Mem (Fat- und Big Agnus).

● EINZIGARTIG!! UNENDLICHE LEBEN - TRAINER-MODUS - JETZT NOCH BESSER

Erlaubt es Ihnen, mehrere oder unendliche Leben zu erstellen. Sehr sinnvoll bei schwierigen Spielen oder Spiellevels. Sehr einfach in der Benutzung. Keine Programmierungs-Kenntnisse notwendig.

● VERBESSERTER SPRITE-EDITOR

Der "Full Sprite Editor" macht es moeglich, ganze Sprites anzusehen und zu veraendern.

● VIRUS DETECTOR

Umfangreicher Virus Detector/Vernichter. Schuetzt Ihre Programm-Investierung. Erkennt und vernichtet alle bis jetzt bekannten Viren.

● ABSPEICHERN VON BILDER UND MUSIK AUF DISKETTE

Bilder und Soundsamples koennen auf Diskette gespeichert werden. Abspeicherbar als IFF-Format fuer die Verwendung mit den Standard-Zeichen- und Musikprogrammen.

● ZEITLUPEN-MODUS

Jetzt koennen Sie Ihre Programme in Zeitlupe ablaufen lassen. Einfache Geschwindigkeitseinstellung von voller Geschwindigkeit bis zu 20%. Ideal fuer schwierige Programmteile!!

● FORTSETZUNG ANGEHALTENER PROGRAMME

Ein einfacher Tastendruck genuegt, um Ihr Programm zu starten, wo Sie es verlassen haben.

● COMPUTER-STATUSANZEIGE

Nach Druucken einer Taste erhalten Sie Informationen ueber den momentanen Zustand Ihres Computers (Fast-Ram, Chip-Ram, Ramdisk, Laufwerkstatus usw.)

● BOOTSELECTOR

Waehlen Sie selbst aus, von welchem Laufwerk Ihr Computer booten soll. Funktioniert mit fast allen Programmen im Amiga-Dos-Format.

● SEHR LEISTUNGSFAEHIGER BILD-EDITOR

Nun koennen Sie aus dem Speicher Bilder aussuchen und veraendern. Sie haben ueber 50 Befehle zur Verfuegung, um das Bild auf dem Bildschirm zu veraendern. Ausserdem haben Sie ein "Overlay-Menu" zur Verfuegung, welches Ihnen alle Informationen gibt, die Sie bei Ihrer Arbeit gebrauchen koennen. Kein anderes Produkt gibt Ihnen so viele Moeglichkeiten, ein eingefrorenes Bild zu bearbeiten.

● MUSIC-SOUND-TRACKER

Mit dem Music-Sound-Tracker koennen Sie komplette Musikstuecke in Ihren Programmen, Demos usw. finden, um diese dann auf Diskette abzuspeichern. Abgespeichert wird im meist gebrauchlichsten Musikdatei-Format. Somit ist die Kompatibilitaet mit den meisten Programmen gewaehrt.

● DAUERFEUER-MANAGER

Im Action Replay II - Einstellmenu koennen Sie das Dauerfeuer von 0 bis 100% einstellen. Joystick 1 und 2 koennen getrennt eingestellt werden.

STE FREEZER-UTILITIE-MODUL!! BESSER !!!

Amiga Action REPLAY

Amiga 500/1000-
Version

DM **189,00**
zzgl. Versandkosten

Amiga 2000-Version

DM **219,00**
zzgl. Versandkosten

BEI BESTELLUNG COMPUTERTYP
ANGEBEN

DIE VERSION 2 IST DA!!

JETZT MIT 128K BETRIEBSSYSTEM. MIT NOCH MEHR POWER UND
UTILITIES ALS JE ZUVOR !!!

● **DISKCODER**

Mit dem neuen Diskcoder haben Sie nun die Moeglichkeit, Ihre Disketten mit einem Codewort zu verschlüsseln, um Ihre Disketten somit vor unbefugten Zugriff zu sichern. Verschlüsselte Disketten koennen nur mit Ihrem Sicherheitscode geladen werden. Eine hervorragende Loesung fuer Ihre Sicherheit.

● **START-MENU**

Action Replay II hat ein Einstellmenu fuer die Bildschirmfarben. Hier koennen Sie alles nach Ihrem Geschmack einstellen. Sehr einfache Handhabung.

● **DISKETTEN-MONITOR**

Umfangreicher Disketten-Monitor. Zeigt die Disketten-Information in einen leicht verstaendlichen Format an. Alle Moeglichkeiten zum Modifizieren und Abspeichern sind vorhanden.

● **DOS KOMMANDOS**

Sie koennen nun jederzeit alle DOS-Kommandos aufrufen - Dir, Format, Copy, Device usw.

● **DISK COPY**

Disk-Copy startet bei Betaetigung einer Taste und ist schneller als das Dos-Copy. Kein Laden der Workbench mehr - sofortiger Zugriff.

UND DER LEISTUNGSFAEHIGSTE MASCHINENSPRACHEFREEZER/MONITOR

● Nun mit 80-Zeichen-Bildschirm und Zwei-Wege-Scrolling ● Kompletter M68000 Assembler/Disassembler ● Kompletter Bildschirm-Editor ● Laden/Speichern Block ● Schreibe "String" in Speicher ● Springe zu bestimmter Adresse ● Zeige RAM als Text ● Zeige eingefrorenes Bild ● Spiele residentes Sample ● Zeige und editiere alle CPU-Register und Flags ● Taschenrechner ● Hilfe-Kommando ● Volle Suchmoeglichkeiten
Der einzigartige Custom-Chip-Editor erlaubt es Ihnen, alle Chipregister anzusehen und zu veraendern - auch Register, die nur beschrieben werden koennen.

● Notizblock ● Diskettenzustand - zeigt aktuellen Track an - Disketten-Synchronisation usw. ● Dynamische Breakpoint-Behandlung ● Zeige Speicher als HEX, ASCII, Assembler, Dezimal ● Copper Assembler/Disassembler

Besitzer von Amiga Action Replay V.1 erhalten nach Einsendung Ihres alten Modules DM60,00 Preisnachlass fuer das Amiga Action Replay II.

Der Status des eingefrorenen Programmes inklusive aller Register steht unveraendert im Speicher Ihres Computers - wichtig fuer den Debugger!

WIE BESTELLEN SIE IHR **Action REPLAY...**
TEL. - **02822 45589/45923**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR.

EUROSYSTEMS,

**HUEHNERSTRASSE 11, 4240 EMMERICH, DEUTSCHLAND.
TELEFAX 00 31/8380/32146**

Bestellung bei Vorkasse DM 6,00, Nachnahme DM 10,00. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Versandkosten unabhangig von der bestellten Stueckzahl. Auch erhaeltlich bei allen ALLKAUF-SB-Warenhaeusern und Foto-Fachgeschaeften und allen CONRAD-ELECTRONIC-Filialen sowie bei unseren Fachhaendlern.

Distributor fuer Berlin:

Muekra Datentechnik, Schoenebergerstr. 5, 1000 Berlin 42, Tel; 030/7529150-60
fuer Oestereich:

Computing Zechbauer, Schulgasse 63, 1180 Wien, Tel; (0222)-4085256
Rechner-Ring, Grazer Str. 90, 8605 Karpfenbergr, Tel:03862-24950

fuer die Schweiz:

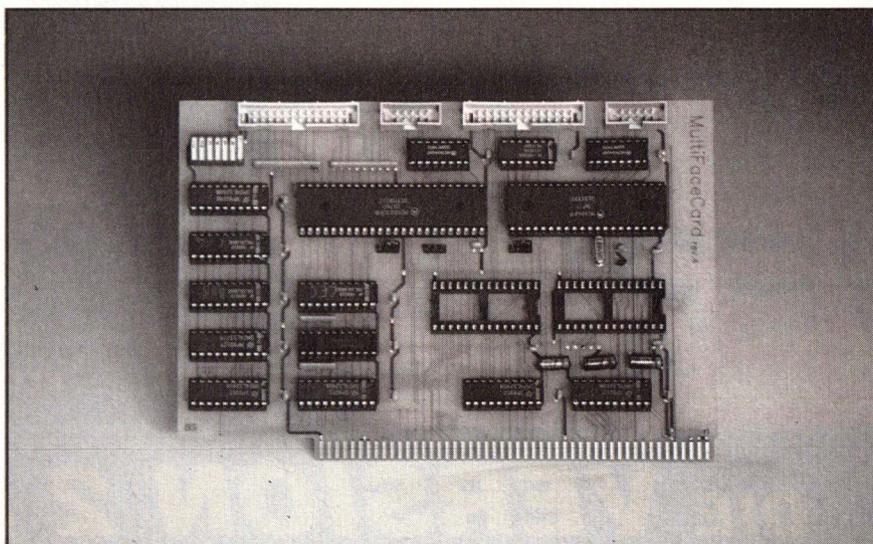
Swisoft AG, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel:032/231833
fuer Holland:

EUROSYSTEMS, Postbus 179, 6710 BD Ede, tel:085/516565

GESICHTERVIELFALT

Multi-Face-Karte

von Andreas Krämer



Die MultiFaceCard kann in einem AMIGA 2000 oder 3000 genutzt werden.

Wenn Sie sich mit der Hardware des AMIGA 2000 einigermaßen auskennen, wissen Sie, daß er an seiner Rückseite eine parallele und serielle Schnittstelle zur Verfügung stellt. Für den Ottonormalanwender genügen die zwei Schnittstellen. Der parallele Port wird meistens für einen Drucker herangezogen, der serielle für ein Modem. Was macht man aber, wenn man mehr Geräte besitzt, die über die Schnittstellen ansprechbar sind? Hier hilft die MultiFaceCard. Sie stellt jeweils zwei weitere parallele und serielle Schnittstellen zur Verfügung.

Die MultiFaceCard stellt eine Multi-I/O-Karte dar und ist für den Einsatz in einem AMIGA 2000 oder 3000 geeignet. Neben der Karte erhält man eine deutschsprachige Dokumentation, zwei Kabelsets und ein Diskette. Die Karte findet ihren Bestimmungsort in einen Zorro II-Slot. Dadurch, daß die MultiFaceCard nur halb so lang ist wie eine normale A2000-Steckkarte, kann sie unter Umständen direkt neben einer Filecard platziert werden, und ein verloren geglaubter AMIGA-Slot findet doch noch Verwendung.

Die MultiFaceCard bietet zwei parallele und zwei serielle Schnittstellen. Zum Erreichen der Schnittstellen, dient das Kabelset, das aus zwei AMIGA-2000-Steckkartenrückblenden besteht, die jeweils eine serielle und parallele Schnittstelle bereitstellen. Die Blenden werden ihrerseits über Flachbandkabel mit der MultiFaceCard verbunden. Die zusätzlichen seriellen Schnittstellen besitzen im Gegensatz zu der 25poligen AMIGA-Schnittstelle nur 9 Pole (9polige serielle Schnittstellen werden bei MS-DOS-Rechnern genutzt). Sind die Karte und die Blenden im A2000

platziert, ist die hardwareseitige Installation abgeschlossen. Um die Karte betreiben zu können, muß noch eine softwareseitige Installation erfolgen. Dazu bootet man den AMIGA wie gewohnt von Diskette oder Festplatte. Nach dem Einlegen der mitgelieferten Diskette muß man lediglich noch die Stapeldatei „Installdrivers“ aufrufen. Alle Programme zum Betrieb der Karte werden auf ihre System-Diskette bzw. -Festplatte kopiert. Besitzen Sie keine Festplatte müssen Sie auf Ihrer System-Diskette für die neuen Programme Platz schaffen. Sind die Programme ordnungsgemäß kopiert, steht der Nutzung der MultiFaceCard nichts mehr im Wege.

Alle neuen Schnittstellen sind mit den original AMIGA-Schnittstellen kompatibel. Dadurch kann man die Ausgaben, die bisher auf die original Schnittstellen getätigt wurden, auf die neuen Schnittstellen umlenken. Allerdings muß man das dem System erst beibringen. Einige Programme bieten die Möglichkeit, den Ausgabedateinamen explizit anzugeben. Dann muß anstelle von `serial.device` bzw. `parallel.device` `pit.device` angegeben werden. Der Nachteil dieser Methode liegt aber auf

der Hand. Nur wenige Programme bieten an, den Device-Namen zu ändern. Durch ein wenig Bastelarbeit läßt sich hier Abhilfe schaffen. Durch ein „Nullprinter-Kabel“ kann man die originale parallele Schnittstelle mit der Schnittstelle der MultiFaceCard verbinden. Genauso läßt sich auch die serielle Schnittstelle verknüpfen. Jedoch ist das nicht sehr sauber, immerhin geht eine Schnittstelle verloren. Allerdings kann man die Ausgabe noch auf andere Art umlenken. Das mitgelieferte Programm MapDevice leitet nach dem Aufruf automatisch die Ausgabe auf eine bestimmte MultiFaceCard-Schnittstelle um. Zahlreiche Umleitungen finden sich bereits auf der mitgelieferten Diskette.

MFC-Handler

Der Handler erlaubt es, die Schnittstellen beispielsweise mit PIT1: oder PAR1: anzusprechen. Dazu ist aber ein Eintrag in der Datei Mountlist nötig. Vier Beispielseinträge sind bereits vorhanden. Um sie anzusprechen müssen sie nur noch mit dem Mount-Befehl eingebunden werden.

Fazit

Die MultiFaceCard stellt eine nützliche Erweiterung für alle AMIGA-Anwender dar, die am seriellen oder parallelen

Port mehrere Geräte betreiben wollen oder müssen. Besitzt man beispielsweise einen Scanner und einen Akustikkoppler, die beide die serielle Schnittstelle nutzen, war ein umständliches Herumstöpseln die Folge. Die MultiFaceCard kann da genau das richtige sein. Die guten technischen Daten sprechen eine deutliche Sprache: Datentransfer bis 57.600 Baud, 6, 7, 8 oder 9 Daten-Bits, ODD-, EVEN-, NONE-, MARK- und SPACE-Parity, automatisches Installationsprogramm, Unterstützung von EOF-Mode (End-Off-File) und viele weitere. Die deutschsprachige Dokumentation erklärt den Einbau und die Verwendung der Karte genau. Als Anhang findet man zusätzlich zahlreiche unterschiedliche Schnittstellenbelegungen. Im Test habe ich die Karte mit insgesamt vier externen Geräten getestet, wobei mit keinem Gerät Probleme auftraten. Bei unserer Testkarte waren auf der Platine zwei leere Sockel zu finden, die die MFC-Software in Eeproms aufnehmen kann. Erwähnenswert erscheint mir noch, daß bsc für alle Käufer der Karte eine Hotline anbietet. Bei Problemen oder Schwierigkeiten kann sie in Anspruch genommen werden. Wem die Schnittstellen noch nicht ausreichen, die die MultiFaceCard bereitstellt, der kann eine weitere erwerben und in Betrieb nehmen.

MultiFaceCard

Erweiterungskarte, die zusätzlich zwei parallele und serielle Schnittstellen zur Verfügung stellt

- + Schnittstellen voll AMIGA-kompatibel
- + automatisches Installationsprogramm
- + deutsche Dokumentation
- + Hotline-Service
- + AMIGA 3000-kompatibel
- MFC-Software in Eeproms nur optional

Anbieter:
bsc büroautomation AG
Lerchenstr. 5
8000 München 50
Tel. 089-3084152
Preis: 578,- DM

KICK **2+**
Wertung

**Wir wünschen allen unseren
Inserenten ein gutes Jahr
1 9 9 1**

MAXON
computer gmbh

Heim Verlag

Buch-Neuheiten



AMIGA Grundlehrgang

Hardcover
inkl. Diskette
ISBN-Nr. 3-923250-57-6

DM 59,-

Das Buch für den Einstieg in den Commodore AMIGA erklärt leicht verständlich die Grundlagen der Computertechnik und den Umgang mit der Hardware. Ein ausführlicher Teil gilt dem Einsatz der grafischen Benutzeroberfläche. Erläutert werden Fenster, Pull-down-Menüs und die übrigen Teile der Workbench. Das Kapitel „Command Line Interpreter“ (CLI) erläutert, wie man den AMIGA auch ohne Maus bedienen kann. Das Buch führt auch in die Programmiersprache BASIC ein, wobei eine umfangreiche Befehlsübersicht und interessante Programme dem Leser helfen, BASIC zu lernen und zu trainieren.

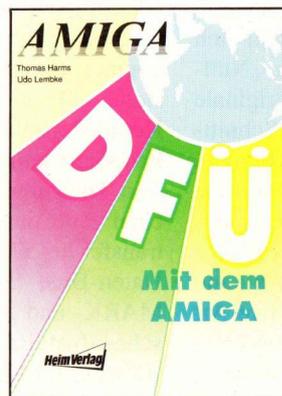
Aus dem Inhalt:

Hardware des AMIGA und seiner Versionen: Anschluß eines Druckers • Monitore • Erweiterung des AMIGA-Systems • Einstieg in die MS-DOS Welt • Die „Innereien“ des AMIGA (RAM, ROM u Prozessoren).

Das Betriebssystem und seine Bedeutung: Die Benutzeroberfläche • Arbeiten mit Maus, Fenstern und Pull-Down-Menüs • Disketten, Dateien, Directory • Die Programme der Workbench-Diskette im einzelnen • Der CLI und seine Bedienung • Kopieren, Löschen und Batch-Bearbeitung im CLI.

Programmieren in AMIGA-BASIC: Die Bedienung des Basic-Interpreters • Variable • Schleifenstrukturen • Die IF-Abfrage • Prozeduren zur Programmstrukturierung • Graphik-Programmierung • Dateiverwaltung • ausführliche Befehlsübersicht mit detaillierten Erklärungen.

Zum Trainieren: Programm-Diskette mit allen abgedruckten Listings • Sachworterklärung (Fachwörter-Lexikon) • Ausführlicher Index (Stichwortverzeichnis).



DFÜ mit dem AMIGA

Hardcover
Bestell-Nr. B-509
ISBN 3-923250-94-0

DM 39,-

Das Buch zeigt die Möglichkeiten der Datenfernübertragung (DFÜ) und erläutert, wie man die beschriebene Software anwendet.

Einführung: Das Prinzip der Datenfernübertragung, Erklärung der wichtigsten Grundbegriffe (Duplex, Parity, usw.)

Hardwarevoraussetzungen: Akustikkoppler, Modem, Nullmodem, Anwendungsgebiete, Vor- und Nachteile.

Softwarevoraussetzungen: Diga, Access, Einführung in die Softwarebenutzung, Vor- und Nachteile sowie Besonderheiten der Programme.

Umgang mit Mailboxen: Richtige Benutzung von Mailboxen und deren Aufbau, Vorstellung interessanter Mailboxen mit Menüausdruck oder -auszug.

Datex-P: Prinzip und Vernetzung sowie Nutzung und Kosten

Die RS 232 C-Schnittstelle des Amiga: Erklärung der Anschlüsse, Anschluss eines Modem und Nullmodem.

Protokollarten und Script.

Anhang: Kleines DFÜ-Lexikon, Datenbankadressen.

Aus dem Inhalt:

Datenfernübertragung mit dem AMIGA, Einführung in Akustikkoppler und Modem, Standardkompressoren zur Verschlüsselung von Daten und zum Verkürzen (crunchen) von Programmen, geeignete Software (die bekannten Programme Diga und ACCESS!), die Scriptsprache der Programme zur Programmierung von automatischen Login-Prozeduren, die Handhabung von Mailboxen, Kurzvorstellung einiger Mailboxen, die CCITT-Normen, der AT-Befehlssatz, die RS-232-C-Schnittstelle, Datex-P-Kosten und Prinzip, BTX-Grundlagen und Benutzung, Datenbanken, Mailboxnummern.

Alle genannten Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

BESTELL-COUPON

Bitte senden Sie mir:

_____ AMIGA Grundlehrgang à 59,- DM

_____ DFÜ mit dem AMIGA à 39,- DM

zzgl. Versandkosten DM 6,-
(Ausland DM 10,-)
unabhängig von der
bestellten Stückzahl

In Österreich:
RRR EDV GmbH
Dr. Stumpfstraße 118
A-6020 Innsbruck

Name, Vorname _____

Straße, Hausnr. _____

PLZ, Ort _____

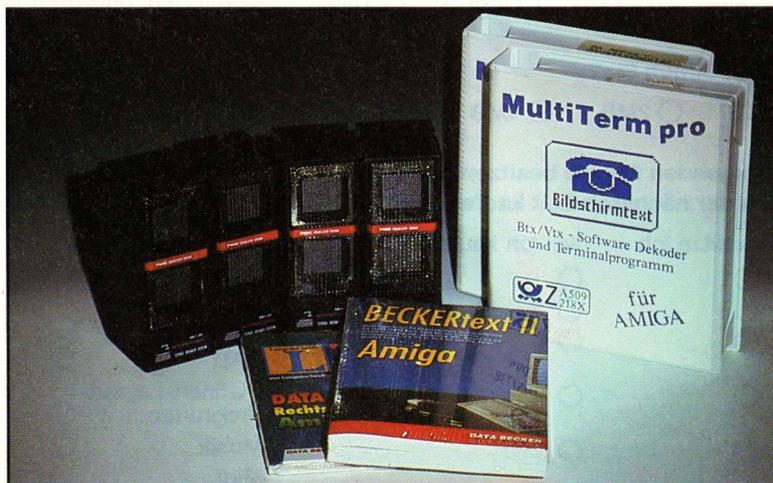
Oder benutzen Sie die eingehaftete Bestellkarte

In der Schweiz:
Data Trade AG
Landstr. 1
CH - 5415 Rieden-Baden

Heim Verlag

Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 0 61 51 - 5 60 57

GROSSE KICKSTART LESER-UMFRAGE '91



Fast jede Zeitschrift macht von Zeit zu Zeit eine Leserumfrage. Auch die KICKSTART macht da keine Ausnahme. Für viele ist der Sinn und Zweck einer Leserumfrage umstritten. Wir sehen aber keine Probleme. Schließlich erhalten wir mit der Umfrage eine Fülle von Informationen und Eindrücken mitgeteilt, die natürlich ausgewertet und analysiert werden müssen. Dadurch ist es der Redaktion möglich, auf die Wünsche der Leser einzugehen und die KICKSTART nach Ihren Vorstellungen und Bedürfnissen zu gestalten.

Bei der Auswahl der Fragen und der Gestaltung haben wir uns viele Gedanken gemacht. Schließlich sollen keine privaten oder unnützen Fragen in der Umfrage zu finden sein, und sie sollen einfach und schnell zu beantworten sein. Ich glaube das ist uns gut gelungen.

Insgesamt umfaßt die Leserumfrage 20 Fragen, die in die Themenbereiche „Ausstattung Hardware“, „Ausstattung Software“ und „Fragen zur KICKSTART“ unterteilt sind. Zahlreiche Fragen sind in sich noch einmal unterteilt. Bei den meisten Fragen müssen Sie nur ein Kreuz an der betreffenden Stelle machen, oder auf einem vorbereiteten, freien Feld einen kurzen Text eintragen.

Um Ihnen einen Anreiz zu geben, an der Leserumfrage teilzunehmen verlosen wir einige Preise. Beispielsweise die Textverarbeitung BECKERTEXT II von DATA BECKER mit dem Rechtsschreibprofi-AMIGA (der Rechtsschreibprofi ist in Zusammenarbeit mit dem Langenscheid-Verlag entwickelt worden), oder das POWER-PC-BOARD von CLUB EUROPA, das einen AMIGA 500 in einen reinrassigen MS-DOS-

Rechner verwandelt und zusätzlich noch als Speichererweiterung genutzt werden kann. Neben diesen Hauptgewinnen verlosen wir noch zahlreiche kleinere Preise, darunter MultiTermPro, das uns freunlicherweise von TKR gestiftet worden ist, ein Btx/Vtx-Software-Dekoder- und Terminalprogramm, Stereo-Speaker-Systems von BITTENDORF, das auch ihrem Mono- oder Multisync-Monitor Stereosound angeheihen lassen und Spiele von BOMICO und SOFTWARE 2000.

Die Preise werden unter allen Einsendungen verlost. Der Einsendeschluß ist der 31.3.1990, es gilt das Datum des Poststempels. Schicken Sie Ihre ausgefüllte Leserumfrage als Fotokopie oder als heraustrennte Hefteseiten an folgende Adresse:

MAXON Computer GmbH
KICKSTART-Redaktion
Kennwort: Leserumfrage 1991
Industriestr. 26
6236 Eschborn

ZWANZIG FRAGEN AN UNSERE LESER

I. AUSSTATTUNG HARDWARE

1. Welches AMIGA-Modell besitzen Sie?

- A500 A1000 A2000 A2500 A3000

2. Wieviel Speicher haben Sie?

- 512KB 1MB 2MB 4MB mehr

3. Welches der folgenden Geräte besitzen Sie oder wollen Sie sich in der nächsten Zeit kaufen?

	besitze ich	will ich kaufen
AMIGA 3000	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
68020	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
68030	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Coprozessor 68881/68882	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Speichererweiterung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Diskettenlaufwerk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Festplatte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8/9-Nadel-Drucker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24-Nadel-Drucker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Farbdrucker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Laserdrucker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Plotter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Modem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Midi-Interface	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
AT/PC-Karte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Netzwerk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Multisync-Monitor	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Flickerfixer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Grafikkarte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Grafiktablett	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Genlock	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sound-Digitizer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Video-Digitizer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sonstige	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Wieviel Geld planen Sie in diesem Jahr für Hardware auszugeben?

- bis 500 1000 2000 4000 6000
 8000 10000 und mehr

II. AUSSTATTUNG SOFTWARE

5. Wie oft benutzen Sie Software aus den folgenden Bereichen, und/oder planen Sie welche zu kaufen?

	nie	selten	oft	geplant
Textverarbeitung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DTP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Datenbanken	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tabellenkalkulationen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Präsentationsgrafik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Terminplaner/-Manager	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CAD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Platinen-Layout-Programm	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Musik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Midi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Malprogramm	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Animation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Raytracing	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Compiler/Assembler	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ST-Emulator	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
MAC-Emulator	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lernprogramme (Sprachen)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mathematik-Programme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Wieviel Geld planen Sie in diesem Jahr für Software auszugeben?

- unter 100 100-300 300-500 500-1000
 über 1000

7. Wieviel darf eine Programm dabei höchstens kosten?

- unter 100 100-200 200-300 300-500
 über 500

8. In welchem Preisbereich sollten Programm liegen?

- unter 50 50-100 100-200 200-300
 300-500 über 500

III. FRAGEN ZUR KICKSTART

9. Warum haben Sie diese KICKSTART gekauft?

- Das Titelbild hat mir gefallen
- Die Themen des Titelbildes haben mich interessiert
- Beim Durchblättern sind mir interessante Beiträge aufgefallen
- Ich lese die KICKSTART regelmäßig
- _____

10. Wie groß ist Ihr Interesse an:

	gering	mittel	groß
NEWS, Aktuellem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Softwaretests	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hardwaretests	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Marktübersichten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
KICKS (kurze Listings)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Listings (längere)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tips und Tricks	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hardwareprojekten (Bauanleitungen)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PD-Vorstellungen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
KICKSTART PD-Serie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Grundlagenartikeln	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Artikelserien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Workshops zu Softwareprodukten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Programmierkursen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Softwarevergleichstests	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hardwarevergleichstests	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Anwendungsberichten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spielen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Werbung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gewinnspielen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Welche Themen interessieren Sie?

Grundlagenartikel: _____
 Artikelserien: _____
 Workshops: _____
 Programmierkurse: _____

12. Welche Sprachen beherrschen Sie?

	gut	mittel	möchte ich lernen
ASSEMBLER	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
C	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PASCAL	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
MODULA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
BASIC	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
sonstige	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Wie gefällt Ihnen die KICKSTART?

	sehr gut	gut	mäßig
KICKSTART allgemein	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Titelbild	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
das neue Layout (ab Heft 9.90)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Innenteil (inhaltlich)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Themenauswahl	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Verständlichkeit der Artikel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. Seit wann kennen/lesen Sie die KICKSTART

- weniger als 1 Jahr seit 1 Jahr seit 2 Jahren
- seit 3 Jahren

15. Wie oft lesen Sie die KICKSTART

- selten häufig oft immer

16. Wieviel Prozent eines Heftes lesen Sie im Durchschnitt?

- unter 25 bis 50 bis 75 fast alles

17. Welche Zeitschriften lesen Sie sonst noch?

	selten	oft	immer
AMIGA-Magazin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
AMIGA-DOS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
AMIGA-Special	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
AMIGA-Joker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computer LIVE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
c't	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

18. Wie nutzen Sie den AMIGA?

- privat geschäftlich sowohl als auch

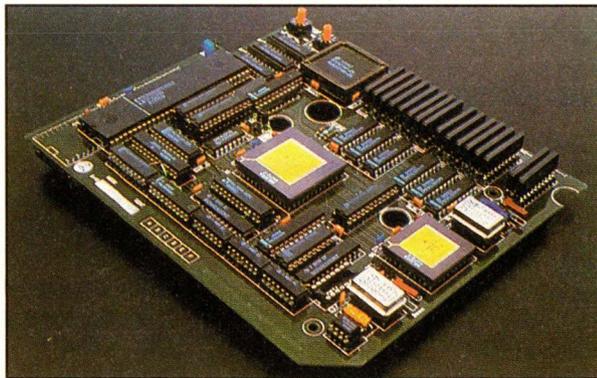
19. Wie alt sind Sie? _____

20. Was sollten wir an der KICKSTART ändern?

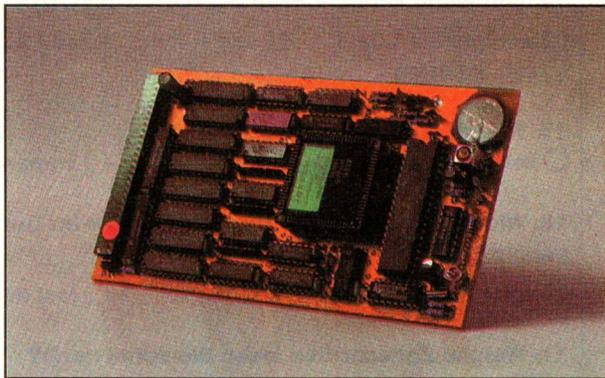
Name, Vorname _____

Straße _____

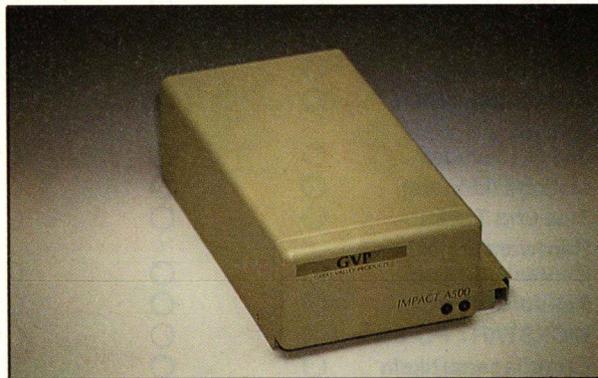
PLZ, Ort _____



Das 68030-Board von Intelligent Memory geht an Karsten Weiß.



Je eine PC-Emulatorkarte für Jens Dreger, Oliver Schmelze und Joachim Hellmann.



Die GVP-Festplatte von DTM gewinnt Jochen Sues.

DIE AUSWERTUNG des KICKSTART Intro-Wettbewerbs

Endlich ist es soweit - die Auswertung des großen Intro-Wettbewerbs aus der KICKSTART-Ausgabe 10.1990 liegt vor. Es ist erstaunlich, welche verborgenen Talente es auf dem AMIGA gibt. Wir haben eine Menge Programmierer entdeckt. Viele hervorragende Einsendungen haben uns die Bewertung nicht leicht gemacht.

Die Vielfalt der unterschiedlichen Intros liegt mit Sicherheit an den freizügigen Teilnahmebedingungen. Alles war erlaubt. Das Ergebnis überstieg unsere Erwartungen. Da wurden z.B. Wabbeeffekte, Sinus-Scroller, Copperbars, Sternenscrollings, Vektorgrafik, Bobs und Soundeffekte erstellt, die die gesamte Redaktion in Staunen versetzten. Die Teilnehmer haben versucht, alles aus dem AMIGA herauszuholen. Die Palette der Einsendungen bestand z.T. aus Megademos, die sich über eine ganze Diskette erstreckten, z.T. aus kurzen Intros, die einen besonderen Effekt herausstellten. Die Teilnahmebedingungen ließen also genug Raum für eigene Kreativität. Besonders gefreut haben uns die zahlreichen Einsendungen mit völlig neuartigen Ideen. Wir werden die Superintros auch auf unserer PD-Serie veröffentlichen.

Die Auswertung

Zuerst sei noch einmal den namhaften Firmen gedankt, die die vielen sagenhaften Preise für den Wettbewerb gestiftet haben. Gewonnen hat jede Einsendung!

Da jede Einsendung ihre eigenen Reize und Qualitäten hat und wir die Mühe für die Erstellung einer Intro zu schätzen wissen, erhalten alle Teilnehmer, die unter dem 13. Platz liegen, ein Spiel der Firma Bomico oder einen Bestseller von Software 2000.

Die Gewinner

1. Preis: Eine Hurricane-Turbokarte „Stormbringer H530“ mit 28 MHz Gestiftet wurde sie von der Intelligent Memory Software & Peripherals GmbH aus Frankfurt.

Der Gewinner:

Karsten Weiß mit *DEPECHE CODE* aus 7157 Murrhardt

2. Preis: GVP-Festplatte AMIGA-500 Gestiftet von DTM aus Wiesbaden Bierstadt.

Der Gewinner:

Jochen Sues mit *VECTOR FUN* aus 7114 Pfedelbach

3. - 5. Preis: Je ein KCS-Powerboard (PC-Emulatorkarte mit Software) Gestiftet von Club Europa aus 9801 Hosingen, Luxemburg

Die Gewinner:

Jens Dreger mit *CRAZY BALLS* aus 2802 Ottersberg

Oliver Schmelze aus 2000 Wedel

Joachim Hellmann aus 6729 Hatzenbühl

6. - 8. Preis: je eine Vortex AT-Once AMIGA-AT-Karte, gestiftet von VORTEX Computersysteme GmbH aus Flein

Die Gewinner:

Ralf Kimmelingen mit *CRYSTAL AGE* aus 5501 Mertesdorf

Hannes Nothdurfter aus

A-6122 Fritzens

Kai Iske aus 6450 Hanau

9. Preis: AdRAM 2MB-Speichererweiterung, gestiftet von ICD aus Heusenstamm

Gewonnen hat:

Stefan Heinsen aus 8775 Partenstein

10. - 13. Preis: je ein neues AMIGA-Intern-Buch, gestiftet von DATA-Bekker aus Düsseldorf

Gewinner:

Peter Alexander aus 6361 Niddatal 1

Thomas Mayka mit *PARADISE*

aus 4600 Dortmund

Andre Conseil aus 3202 Salzdettfurth

Bettina Dehmed mit *KICKIT*

aus 4048 Grevenbraich

Und nun folgt eine Auswahl der Programmierer, deren Intros uns ebenfalls beeindruckt haben. Sie erhalten wie die vielen hier nicht namentlich erwähnten Teilnehmer ein Spiel von Bomico oder Software 2000:

Christian Diekmann aus Egerstedt

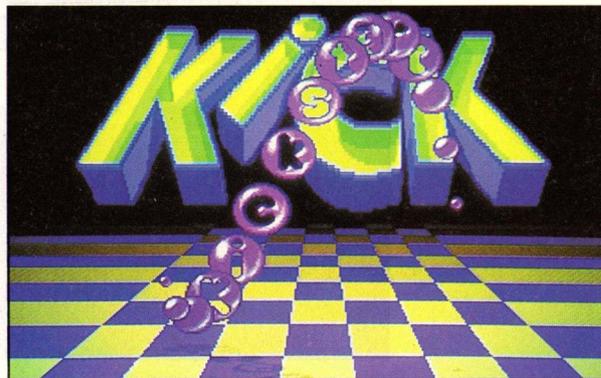
Nils Krahnstover aus Norwegen

Lothar Fritsch aus Spiesen-Elversberg

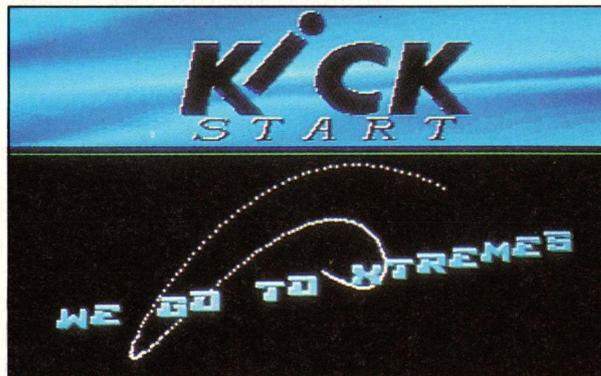
Ralf Kortz aus Langerwehe



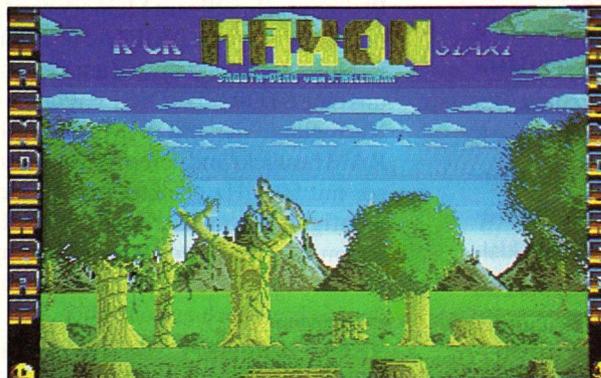
Platz 1 belegte das Intro DEPECHE CODE, das viel Abwechslung und programmtechnische Feinheiten zu bieten hat.



Die zahlreichen variablen Möglichkeiten von CRAZY BALLS beeindruckten die Jury sehr.



Oliver Schmelze belegte mit seinem Intro Platz 4.



Auf Platz 5 kam das Intro von Joachim Hellmann.

Matthias Grimm aus Braunschweig

Boris Fornefeld aus Versmold

Michael Voigt aus Hameln

Guido Stöppler aus Nürnberg 50

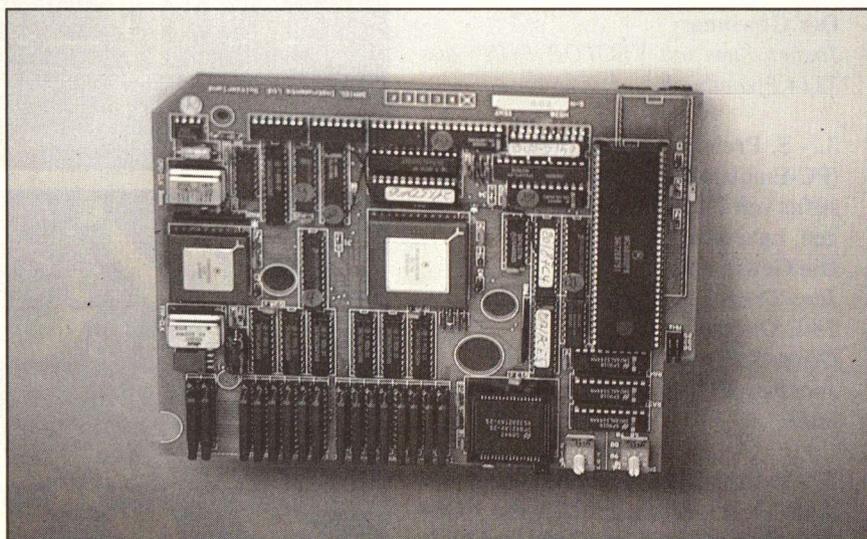
Christoph Vögli aus der Schweiz

Max Kreuter aus Penzberg

STORMBRINGER H530

Der AMIGA 500 im 50 MHz-Takt

von Andreas Krämer



Das STORMBRINGER H530-Board verwandelt den AMIGA 500 in einen der schnellsten PCs der Welt.

Der meistverkaufte AMIGA-Rechner ist der AMIGA 500. Wie wir alle wissen, wird er mit einer Taktfrequenz von 7.14 MHz betrieben. Neben der Motorola 68.000 CPU, die für das globale Management zuständig ist, besitzt der A500 512 kByte-RAM und jede Menge spezielle Zusatzchips. Die Daten treffen natürlich auch auf den AMIGA 2000 zu, allerdings nehmen viele, im Gegensatz zum A2000, den kleinen AMIGA nicht so ernst. Das hat natürlich seine Gründe.

Erstens ist der AMIGA 500 recht preiswert (was viele gleichsetzen mit geringer Leistung und dergleichen), und zweitens wirkt der A500 durch sein Gehäuse wie ein Heimcomputer und nicht wie ein reindrassiger und leistungsfähiger PC.

Mit der STORMBRINGER H530-Platine von Intelligent Memory verwandelt sich der kleine AMIGA 500 in einen Rechner der Superlative. Zum Test stand uns eine STORMBRINGER-Platine zur Verfügung, die mit 8 MByte-32-Bit-RAM bestückt und deren 68030-Prozessor mit 50 MHz getaktet war. In dieser Konfiguration mausert sich der A500 zu einem der schnellsten Personal Computer der Welt. Er scheint ein Stück über dem Schreibtisch zu schweben. Um die Super-Performance des Stormbringer-Boards abzurunden, verrichtete noch eine 68882-FPU (Floating Point Unit) ihre Arbeit im 60-MHz-Takt. Das STORMBRINGER H530-Board kann natürlich auch in anderen Konfigurationen erworben werden. Zur Auswahl stehen verschiedene CPU- (16, 28, 36 und 50 MHz) und FPU-Taktfrequenzen (16, 28, 36 und 60 MHz) und natürlich verschiede-

ne RAM-Ausbaustufen. Das Board kann entweder 1 bzw. 2 MByte RAM aufnehmen bei Verwendung von 256*4 DRAM-ZIP-Chips, oder 4 bzw. 8 MByte bei Verwendung von 1M * 4 DRAM ZIP-Chips. Wichtig bei der Wahl der RAM-Bausteine ist noch deren Geschwindigkeit. Das STORMBRINGER-Board kann RAM-Zugriffszeiten zwischen 60 und 100 ns verkraften. Zur Einstellung der richtigen Zugriffszeit steht ein Drehschalter bereit.

Der Lieferumfang

Im Lieferumfang findet man neben dem fast quadratischen H530-Board eine englische Dokumentation und eine Hurricane 530 Utility-Diskette. Die Dokumentation beschreibt den Einbau der Platine in den AMIGA 500, die globale Handhabung und Konfiguration und die Nutzung der mitgelieferten Software.

Die Installation

Das H530-Board wird in den 68000-Prozessorsockel eingesetzt. Der 68000-Prozessor muß zu diesem Zweck aus

seinem Sockel entfernt und in den 68000-Sockel auf der STORMBRINGER-Platine gesteckt werden. Sofern sich im AMIGA 500 noch keine weiteren Platinen befinden (Kickstart-Umschaltplatine, Gary-Adapter-Sockel...), stellt der Einbau kein Problem dar, ansonsten treten Schwierigkeiten beim ordnungsgemäßen Einbau auf. Hat der AMIGA 500 noch Garantie, muß der Einbau des STORMBRINGER-Boards vom Fachhändler vorgenommen werden, anderweitig erlischt der Garantieanspruch.

Ist der Einbau abgeschlossen, läßt sich das A500-Gehäuse problemlos schließen. Nach dem Einschalten merkt man dem AMIGA 500 zunächst nichts von seiner hohen Performance an. Er verlangt wie immer nach der Workbench-Diskette. Nach dem Booten fällt auf, daß das RAM autokonfigurierend ist. Das besondere an dem RAM ist, daß es sowohl im 68.030- als auch im 68.000-Betrieb zur Verfügung steht. Durch einen Schalter kann man zwischen beiden Betriebsmodi hin- und herschalten.

Die Software

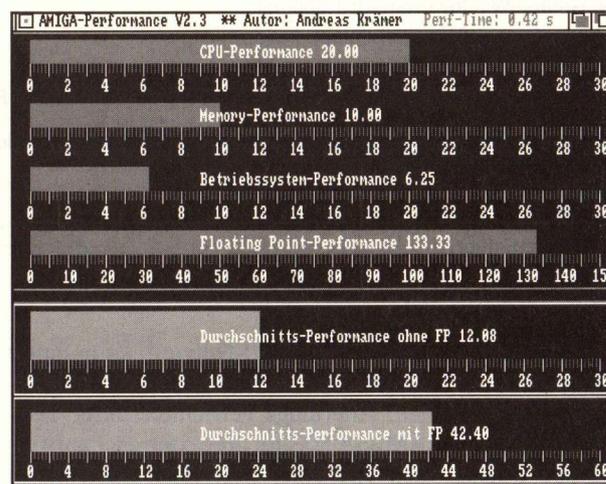
Die Autokonfiguration gilt nicht nur für das RAM, sondern auch für andere Board-Parameter. Beispielsweise ist der Daten- und Instruction-Cache bzw. -Burst aktiviert. Die Autokonfiguration kann man über einen Jumper ein-/aus-schalten. Ist sie ausgeschaltet, muß man zur Diskette greifen und die Installation per Software vornehmen. Neben den Programmen, um das Cache, den Burst-Mode und das 32-Bit-RAM zu aktivieren, sind zahlreiche weitere nützliche Tool-Programme auf der Diskette zu finden. Die Batch-Datei „KiKi“ beispielsweise transferiert das Kickstart ins schnelle 32-Bit-RAM. Das hat einen enormen Geschwindigkeitsschub zur Folge. „KiKi“ sollte man bereits von der „Startup-Sequence“ der Boot-Diskette aufrufen. Neben „KiKi“ existiert noch eine weitere Batch-Datei, die die 68030-Konfiguration resetfest vornimmt. Weiterhin findet man auf der Diskette noch einige Patch-, Performance- und Benchmark-Programme.

Die Hardware

Das H530-Board ist sehr kompakt gehalten und besticht durch die geringen

Abmessungen. Neben der zentral platzierten 68030-CPU und der 68882-FPU befinden sich noch ein DRAM-Controller und zahlreiche PALs und TTLs auf der Platine. Interessant sind zwei Drehschalter am Rand der Platine. Der erste Drehschalter dient zur RAM-Konfiguration, der zweite definiert die RAM-Zugriffszeit. Weiterhin findet man auf der Platine eine Jumper-Reihe, die für die Definition der Taktgeschwindigkeit verantwortlich ist. Ein Schalter ermöglicht das Umschalten zwischen 68000- und 68030-Betrieb.

ohne FPU-Einbindung. Bei einem normalen AMIGA erreichen alle Tests den Wert 1. Neben den Benchmark-Programmen habe ich noch zwei Praxistests mit einem Raytracing- und DTP-Programm vorgenommen. Zum Vergleich habe ich einen normalen AMIGA mit 7.14 MHz und einen AMIGA 3000 mit 25 MHz Taktfrequenz herangezogen. Kommen wir zur Auswertung: Bei Benchmark 1 wurde eine Integer-Leerschleife 1.000.000mal durchlaufen, ein normaler AMIGA benötigte fast 5 Sekunden, der AMIGA 3000 für die glei-



Das AMIGA-Performance-Programm gibt Auskunft über die enorme Geschwindigkeit des AMIGA 500.

Die Performance

Wie schon erwähnt, erreicht der AMIGA 500 mit dem 50 MHz-STORMBRINGER-Board eine bisher unbekannte Geschwindigkeit. Freilich muß man die Einschränkung machen, daß das Chipmem und die Customchips weiterhin im 7.14 MHz-Takt arbeiten. Das tut der enorm hohen Performance aber kaum Abbruch. Um die Leistung des „Turbo-A500“ zu verdeutlichen, habe ich zahlreiche Tests vorgenommen. In erster Linie kommen natürlich Benchmark-Programme zum Einsatz. Neben Integer-Berechnungen mußte auch die FPU zeigen, was in ihr steckt. Das PD-Programm „AMIGA-Performance“ (KICKSTART PD 250) kam ebenfalls zum Einsatz, es zeigt die Leistung eines modifizierten AMIGA im Vergleich zu einem normalen AMIGA grafisch auf. Neben einem CPU-Test nimmt es einen Speicher-, Betriebssystem- und Floating Point-Test vor. Aus den Werten errechnet das Programm einen Mittelwert mit und

che Benchmark nur 0.56 Sekunden und der H530-A500 lediglich 0.28 Sekunden. Ähnliche Zeitunterschiede lassen sich auch bei Benchmark 2, 3, 4 und 5 feststellen. Ganz anders sieht die Sache bei den Betriebssystemfunktionen DrawCircle(), Move() u. Draw(), RefreshWindowFrame() und RectFill() (Benchmark 6 bis 9) aus; in allen Tests hat der AMIGA 3000 die Nase leicht vorne. Bei den Praxistests habe ich das Programm Turbo Silver 3.0 herangezogen. Ein normaler AMIGA benötigte für die Berechnung eines Bildes über 5 Stunden, der AMIGA 3000 26 Minuten und der H530-A500 19 Minuten. Beim zweiten Praxistest nutzte ich das DTP-Programm Publishing Partner Master. Es wurde die Zeit gestoppt, die für einen globalen Bildschirm Aufbau mit zahlreichen Grafiken und unterschiedlichen Fonts benötigt wurde. Auch hier geht der AMIGA 500 mit dem STORMBRINGER-Board als Sieger hervor. Noch ein paar Worte zum AMIGA-Performance-Programm: Bei der CPU-Performance ist der H530-AMIGA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
AMIGA (7.14)	4.90	7.22	32.28	1.84	3.60	8.08	22.30	19.88	16.24	310 min	32	1.00	1.00	1.00	1.00
AMIGA 3000 (25, 25)	0.56	0.72	0.54	0.20	0.88	2.04	21.70	9.84	15.36	26 min	6	9.09	6.25	10.00	57.14
STORMBRINGER (50, 60)	0.28	0.36	0.24	0.10	0.72	2.28	21.72	9.98	16.68	19 min	5	20.00	10.00	6.25	133.39

Legende:

Test 1 bis 9 und Test 11 in Sekunden, Test 10 in Minuten

- 1 = Benchmark 1, Leerschleife, 1.000.000mal, Integer
- 2 = Benchmark 2, Addition und Subtraktion, 1.000.000mal, Integer
- 3 = Benchmark 3, trigonometrische Funktionen SIN, COS, TAN, 10.000mal, Float
- 4 = Benchmark 4, Prozessoroperationen
- 5 = Benchmark 5, Speichergeschwindigkeitstest
- 6 = Betriebssystemfunktion DrawCircle(), 100mal
- 7 = Betriebssystemfunktionen Move() und Draw(), 10.000mal
- 8 = Betriebssystemfunktion RefreshWindowFrame(), 1.000mal
- 9 = Betriebssystemfunktion RectFill(), 5.000mal (Blitteroperation)
- 10 = Turbo Silver 3.0
- 11 = Publishing Partner Master, kompletter Aufbau einer Bildschirmseite mit zahlreichen Fonts und Grafiken

Programm AMIGA-Performance: Beschleunigungsfaktor im Vergleich zu einem normalen AMIGA

- 12 = CPU-Performance-Faktor
- 13 = Memory-Performance-Faktor
- 14 = Betriebssystem-Performance-Faktor
- 15 = FPU-Performance-Faktor

20mal so schnell wie ein normaler AMIGA, bei der Memory-Performance 10mal, und bei der Betriebssystem-Performance kommt das Board auf einen Faktor von 5.56. Dem Faß den Boden schlägt aber die FPU-Performance aus, 133mal so schnell wie ein normaler AMIGA, das spricht Bände. Alle Ergebnisse habe ich in einer übersichtlichen Tabelle zusammengefaßt. Noch ein Wort zum AMIGA 3000. Die Benchmarks wurden unter Betriebssystem 1.3 durchgeführt. Unter 2.0 zeigten sich bei der Betriebssystemfunktion RefreshWindowFrame() enorme Abweichungen. Fast 30 Sekunden benötigte der AMIGA 3000 unter 2.0, was sicherlich mit der komplexeren Window-Struktur unter 2.0 zusammenhängt.

Fazit

Mit dem STORMBRINGER H530-Board dringt der AMIGA 500 in Leistungsregionen vor, die bisher nur Mini-Computern vorbehalten waren. Die Performance-Tests sprechen da eine sehr deutliche Sprache. Das Konzept der 68030-Platine ist durchdacht und gibt keinen größeren Anlaß zur Kritik. Allerdings kann es zu Problemen kommen, wenn der AMIGA 500 bereits mit viel Peripherie ausgerüstet ist. Das recht

schwache A500-Netzteil kann unter Umständen zu wenig „Saft“ bereitstellen. Allerdings verrichtete unser Test-AMIGA 500 mit drei externen Laufwerken und einer Festplatte seine Arbeit ohne Schwierigkeiten. Probleme treten auf, wenn sich im A500 bereits irgendwelche Zusatzplatinen befinden. Der Einbau gestaltet sich dann recht schwierig, da sich die unterschiedlichen Platinen überschneiden können und der korrekte Einbau nicht mehr gewährleistet ist. Die guten Features der STORMBRINGER-Platine wiegen die Nachteile aber auf: autokonfigurierendes RAM unter 68030- und 68000-Betrieb, ein „State-Switcher“ zum Justieren der RAM-Geschwindigkeit und eine Performance, die ihres gleichen sucht. Freilich ist das STORMBRINGER H530-Board in der 50-MHz-Version nicht gerade billig. Man bekommt es ab 2195,-DM. Für unser Test-STORMBRINGER-Board muß man allerdings fast 8.000,-DM hinblättern.

Preise:

68030/882-16	2195,- DM
68030/882-28	2795,- DM
68030/882-50	4995,- DM
je 1 MByte (256 kB x 4)	200,- DM
je 4 MByte (1 MB X 8)	1.400,- DM

STORMBRINGER H530

68030-Board für den AMIGA 500, mit einer Taktrate von 50 MHz

- + einfache Installation und Inbetriebnahme
- + autokonfigurierendes RAM
- + RAM unter 68000- und 68030-Betrieb nutzbar
- + „State Switcher“ zum Justieren der RAM-Geschwindigkeit
- + enorm hohe Performance
- Stromprobleme bei zahlreicher A500-Peripherie

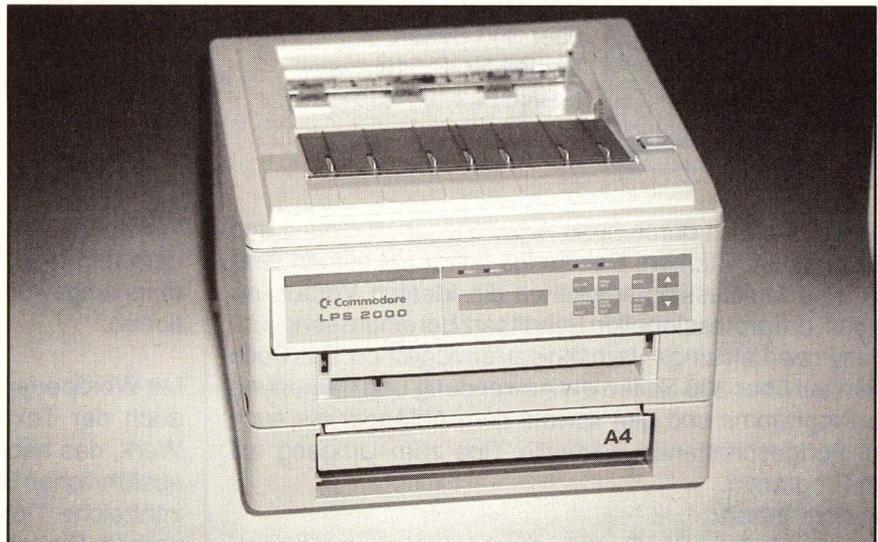
Anbieter:
Intelligent Memory GmbH
Adam Opel Str. 10
6000 Frankfurt 60
Tel. 069-410071

KICK
Werbung **1**

KLEIN, KOMPAKT UND LEISTUNGSSTARK

Der LPS 2000 Laser- drucker

von Andreas Krämer



Der LPS 2000 Drucker besticht nicht nur wegen seinen geringen Abmessungen.

Jeder AMIGA-Anwender, der nicht nur spielen will, ist im Besitz eines Druckers oder spielt mit dem Gedanken, sich einen anzuschaffen. Gerade in letzter Zeit sind die Preise von Druckern enorm gefallen, das gilt nicht nur für Nadeldrucker, sondern auch für Laserdrucker. Commodore bietet einen recht preisgünstigen Laserdrucker an, den LPS 2000.

Um die 3.000,-DM soll der Laserdrucker mit 512 kByte-RAM kosten. Daß der LPS 2000 der neueren Druckergeneration entspricht, beweist sein Design. Waren Laserdrucker vor Jahren noch große und klumpige Gebilde, hat sich das Bild mittlerweile gewandelt. Der LPS 2000 wirkt in seinem recht kleinen, fast quadratischen Gehäuse sehr schick und kompakt (Höhe 276 mm, Breite 350 mm, Tiefe 340 mm). Keine hervorstehende Papierkassette und kein -auffang zerstören das runde Bild.

Auf der Frontseite des Druckers befinden sich das Bedien-Panel mit einem LCD-Display und der Einschub für die Papierkassette, die bis zu 250 DIN A4-Blätter aufnehmen kann. Auf der Rückseite gibt es eine serielle RS-232-C- und eine Centronics-Schnittstelle. An der Seite ist ein Speichererweiterungsschacht angebracht, der es ermöglicht, ohne den Drucker öffnen zu müssen, den RAM-Speicher aufzurüsten. Weiterhin finden sich noch zwei Ports für Font-Karten auf der Seite.

Emulationen

Wie bei Laserdruckern üblich, emuliert der LPS 2000-Drucker die HP Laserjet-Serie II. Weiterhin unterstützt er noch folgende Emulationen: Diablo 630, IBM Prowriter, IBM Graphics Printer und Epson FX 80. Je nachdem welche Druckeremulation gewählt wird, stehen unterschiedliche Zeichensätze zur Verfügung.

Fazit

Der LPS 2000 stellt einen ausgereiften Laserdrucker dar. Mit 6 Seiten pro Minute zählt er zwar nicht zu den aller schnellsten aber auch nicht zu den langsamsten Laserdruckern. Durch die recht geringen Abmessungen findet er auch noch auf dem Schreibtisch Platz. Die Leistungsdaten des Druckers sind „up to date“: Das Schriftbild ist, wie bei Laserdruckern eigentlich üblich, ausgesprochen gut und läßt keine Wünsche offen, natürlich kann man auch durch einen speziellen Einschubschacht dem Drucker Einzelblätter zuführen, die max.

Auflösung wird mit 300x300 dpi (dots per inch) angegeben. Einen Kritikpunkt stellt aber der geringe Speicher in der Grundversion dar. Bei 512 kByte RAM stehen nur 390 kByte zur Verfügung. Die Folge: beim Grafikausdruck schneidet der Drucker unter Umständen ein Stück vom Ausdruck ab. Optional kann man den Drucker allerdings bis auf 4 MByte aufrüsten. Der LPS 2000 ist sicherlich für alle Anwender interessant, die viel mit DTP arbeiten. Durch seinen recht günstigen Preis wird er aber auch viele Interessenten im semiprofessionellen Bereich finden, die großen Wert auf ein sauberes Schriftbild legen.

LPS2000 Laserdrucker

- + geringe Abmessungen
- + Einschub-Port für Zusatz-Fonts
- + zahlreiche Druckeremulationen
- in der Grundversion Speicher zu gering
- wenige eingebaute Fonts

Anbieter:
Commodore Fachhändler

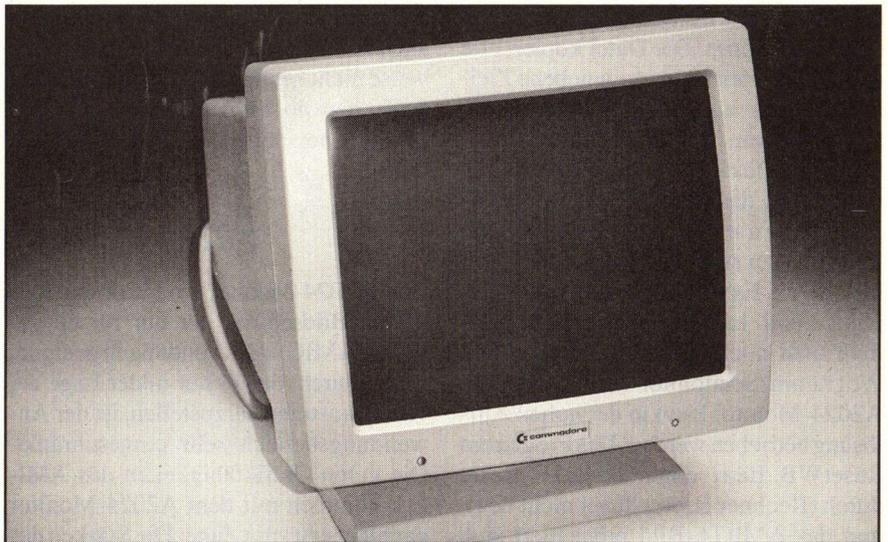
Preis: 2.500,- DM
(mit 512 kByte RAM)



GRAUE PIXELPRACHT

A2024-Monitor

Gegenüber dem ATARI ST hatte der AMIGA bisher immer einen Nachteil, der für viele in den Kaufentscheid eingeflossen ist. Die Rede ist von dem hervorragenden monochromen Bild des ATARI ST. Mit einer Auflösung von 640 x 400 Punkten in Noninterlace konnte der ST viele Anwender begeistern. Der AMIGA kann zwar auch mit einer solchen Auflösung aufwarten, aber eben nur in Interlace. Mit dem A2024-Monitor beseitigt Commodore dieses Manko und übertrifft die maximale Auflösung des ST noch weit.



Der A2024-Monitor von Commodore besitzt eine maximale Auflösung von 1.008 x 1.024 Bildpunkten und ist in der Lage, diese Auflösung in noninterlace darzustellen.

Der A2024-Monitor ist ein hochauflösender Monitor, der allerdings nur in der Lage ist, vier Graustufen darzustellen. Die maximale Auflösung beträgt 1.008 x 1.024 Bildpunkte bei PAL-Systemen. Um diese Auflösung nutzen zu können, sind allerdings einige Änderungen notwendig. Ansonsten ist der Monitor natürlich in der Lage, alle gängigen AMI-

GA-Auflösungen darzustellen, wobei die hohen Auflösungen (640 x 512 und 320 x 512) ohne Zwischenzeilenabastung (Noninterlace) ausgegeben werden können.

Der Lieferumfang

Im Lieferumfang befinden sich neben dem Monitor, den Anschlußkabeln und

einer deutschen Dokumentation noch eine Diskette, auf der wichtige Installations-Software untergebracht ist. Ohne die Software ist man nicht in der Lage, die extrem hohe Auflösung zu nutzen. Der Anschluß des Monitors stellt kein Problem dar. Er wird einfach an den RGB-Port des AMIGA angeschlossen und über ein übliches Netzkabel mit Strom versorgt.

Die Software

Auf der Jumpstart-Diskette befinden sich Programme, die für den Betrieb der speziellen A2024-Auflösung notwendig sind. Bevor man mit der Installation beginnt, sollte man sich eine Sicherheitskopie der Diskette anfertigen. Der A2024-Monitor verhält sich zunächst wie ein normaler AMIGA-Monitor, so daß dem Kopiervorgang nichts im Wege steht. Ist der Kopiervorgang abgeschlossen, gibt es zwei Möglichkeiten, die speziellen Monitorauflösungen zu nutzen. Ist man im Besitz einer Festplatte, sollte man die Batch-Datei INSTALLA2024 nutzen. Sie kann nur vom CLI aus aufgerufen werden, da sie eine Zielangabe benötigt. Die Datei kopiert alle nötigen Dateien in das angegebene Ziel-Device, das kann natürlich auch ein Laufwerk sein. Um den Monitor in der hohen Auflösung zu betreiben, ist es notwendig, das Betriebssystem zu patchen, sofern es kleiner/gleich Version 1.3 ist. Dazu steht das Programm Ramkick bereit. Es verändert die Exec-, Graphics- und Intuition-Library. Danach muß man noch ein paar Bits mit dem Programm Setmonitor setzen, und der A2024-Monitor kann in der hohen Auflösung betrieben werden. Das Programm ResetWB führt einen internen Reset durch (Rechner bootet dabei nicht neu), und das AMIGA-Bild präsentiert sich dem Betrachter in einer Auflösung von 1.008 x 1.024 Punkten.

A2024-Preferences

Auf der Jumpstart-Diskette findet man ein Preference-Programm, das einige Unterschiede zum Original aufweist. Auf den ersten Blick wird man keine Differenz feststellen, nur bei genauem Hinsehen fallen ein paar Änderungen auf. Rechts oben steht beispielsweise der Ausdruck AMIGA 2024 und darunter

drei Gadgets mit der Inschrift Off, 10Hz und 15Hz. Wählt man das Off-Gadget an, wird der erweiterte Modus (hohe Auflösung) deaktiviert. Die beiden anderen Gadgets geben an, wie oft die RGBI-Videodaten vom AMIGA zum Monitor übertragen werden sollen. Zwei Einstellungen sind aus einem ganz speziellen Grund sinnvoll. Wählt man beispielsweise das 15Hz-Gadget an, wird zwar eine bessere Bildqualität erreicht, weil die Daten häufiger übertragen werden, allerdings kann das auch zu Systemressource-Konflikten führen, was die Leistung des Rechners mehr oder weniger stark beeinträchtigen kann. Bei 10Hz kommt es kaum zu solchen Konflikten. Neu sind auch zwei Screen-Drag-Gadgets. Mit Hilfe der Gadgets kann man festlegen, ob man einen Bildschirm frei bewegen kann oder nicht. Damit ist folgendes gemeint: Hat man den Workbench-Bildschirm in maximaler Größe (1.008 x 1.024 Punkte) geöffnet und startet ein Programm, das einen eigenen kleineren Bildschirm öffnet, z.B. 640 x 256 Punkte, kann man den Bildschirm in alle Himmelsrichtungen bewegen, also auch nach rechts, wie wir es normalerweise nicht kennen. Als letzte Änderung findet man noch einen Mausbeschleuniger, der der hohen Auflösung gerecht wird.

Fazit

Der A2024-Monitor von Commodore ist ein Bildschirm, der nur für ausgesuchte AMIGA-Anwendungen geeignet ist. Dadurch, daß er nur in der Lage ist, vier Graustufen darzustellen, ist der Anwendungsbereich sehr eingeschränkt. Die guten Grafikfähigkeiten des AMIGA kommen mit dem A2024-Monitor gar nicht erst zum Zuge. Die Stärken des Monitors liegen auf ganz anderem Gebiet. Das Bild ist gestochen scharf und produziert auch in der hohen AMIGA-Auflösung kein Interlace-Flimmern. In der ganz hohen Auflösung von 1.008 x 1.024 Bildpunkten ist das Bild ebenfalls exzellent. Allerdings sind die AMIGA-Piktogramme und die Schrift sehr klein und nur durch genaues Hinsehen zu entziffern, obwohl ein größerer Zeichensatz (15 Punkte) genutzt wird. Ein weiterer Nachteil besteht darin, daß die hohe Auflösung viel Speicher schluckt und

der Bildschirmaufbau recht träge wird. 1 MByte RAM werden für den Betrieb des Monitors sowieso benötigt. Allerdings halte ich es für sinnvoll, 1 MByte Chipmem zu besitzen, ansonsten sind die Anwendungen aufgrund mangelnden Chipmems sehr begrenzt. Die Einsatzgebiete des Monitors sind klar im DTP- oder Textverarbeitungssektor zu suchen. Global läßt sich vielleicht folgendes festhalten: der A2024 ist ein ausgezeichneter Monitor für alle ernsthaften Anwendungen wie Textverarbeitung, Kalkulation, DTP usw., für Grafikanwendungen wie Zeichen-, Raytracing- oder Animationsprogramme ist der Monitor hingegen gänzlich ungeeignet, da er nur vier Grauwerte verarbeitet und der Bildschirmaufbau, speziell bei Animationen, zu langsam ist.

A2024-MONITOR

- + kompatibel zu allen AMIGA-Auflösungen (alle noninterlace)
- + max. Auflösung von 1.008 x 1.024 Bildpunkten in noninterlace
- + einfache Inbetriebnahme
- + sehr gutes Bild
- Monitorbetrieb sehr speicherintensiv
- es kann zu Bildschirmkonflikten bei mehreren Bildschirmen kommen

Anbieter:
Commodore Fachhändler

Preis: ca. 1.300,- DM

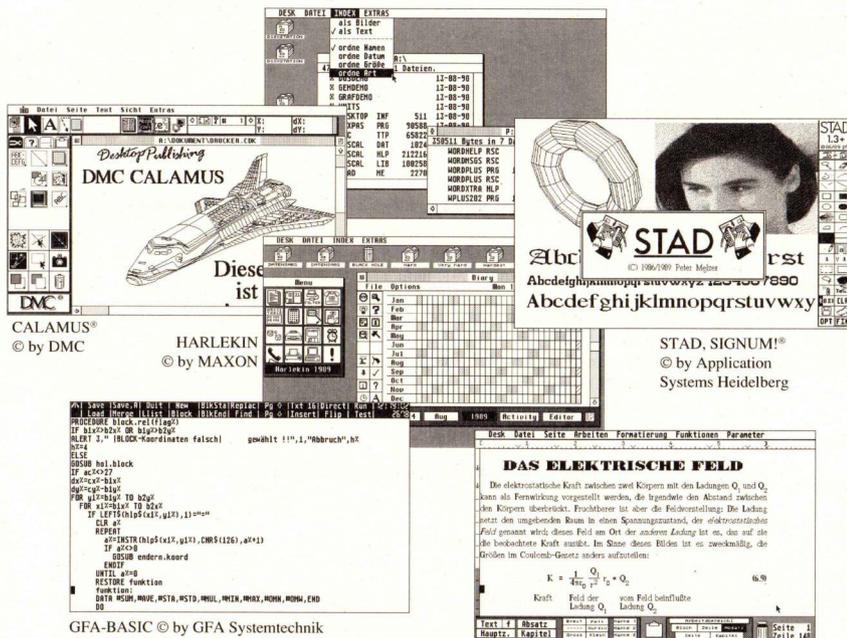
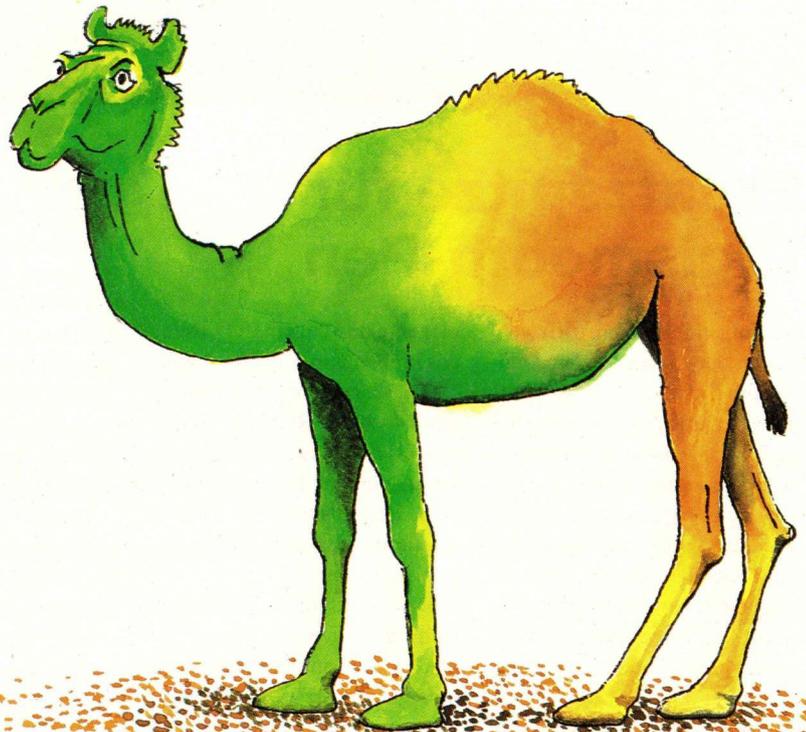


CHAMÄLEON

A T A R I S T - E M U L A T O R

Die wundersame Verwandlung
oder
wie aus Ihrem AMIGA ein
ATARI ST wird

- Für alle AMIGA 500, 1000, 2000
- Unterstützt alle Auflösungen des ATARI ST
- Parallelport-Emulation
- Direktes Lesen und Schreiben von ST-Disketten
- Nahezu volle ST-Geschwindigkeit
- Integrierter Software-Flicker-Fixer
- Ein Patch-Programm sorgt dafür, daß auch kritische Programme, die auf absolute Adressen zugreifen, auf dem AMIGA laufen (z.B. SIGNUM!).
- Benötigt Original-ATARI ST TOS (nicht im Lieferumfang enthalten)



- Anwendungsbeispiele -

ATARI ST, TOS sind eingetragene Warenzeichen der ATARI Corporation

Das große PD-Paket

Ausgewählte ATARI PD-Programme zum Betrieb mit CHAMÄLEON

Mit allem, was man zum Betrieb mit dem ST braucht: Vom Kopierprogramm und Virenkiller über Text- und Zeichenprogramm bis hin zu kompletten Compilern.

Anwendungen:

Little Painter - Zeichenprogramm
Minitext - Textverarbeitung
GEMCALC - Tabellenkalkulation
ADR_2 - Adressverwaltung

Sprachen:

SOZOBON C- kompletter C-Compiler
MODULA 2 - Modula 2 Entwicklungssystem
Edimax - schneller Editor

Utilities:

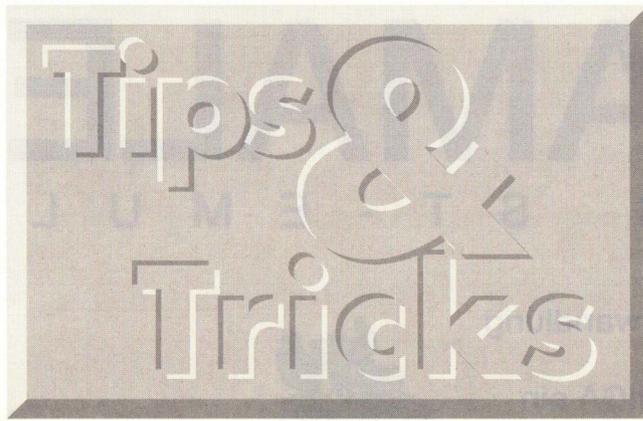
Sagrotan - Virenschutz
FSELECT - erweiterter Fileselector
XCOPY - Kopierprogramm
XFORMAT - flexibles Formatprogramm
HARDCOPY - Druckprogramm
CALC - Taschenrechner als ACC
QUICK ST - Bildschirmbeschleuniger
und andere

Paket Chamel 1
5 Disketten (ST-Format) DM 39.-

MAXON
computer gmbh
Schwalbacher Straße 52
W-6236 Eschborn
Tel.: 06196/481811
FAX: 06196/41885

CHAMÄLEON
ATARI ST-Emulator

DM 99.-
Unverbindliche Preisempfehlung



Ersatzspitze für Digismooth-Pen

Das folgende Problem trifft wohl früher oder später jeden Digismooth-Besitzer: Durch ausgiebige Nutzung des Zeichenstiftes ist die Spitze nach drei Monaten völlig plangeschliffen. Im Gegensatz zu sogenannten „professionellen“, aber keineswegs teureren Geräten, ist ein einfacher Austausch der Zeichenspitze jedoch nicht vorgesehen. Aber mit etwas bastlerischem Geschick und einer kleinen Portion Respektlosigkeit vor verschlossenen Gehäusen kann man eine

elegante und dauerhafte Lösung des Problems in Angriff nehmen.

An Material benötigt man einen Polystyrol-Rundstab von 2,9 mm Durchmesser und 17,5 mm Länge, eine alte Tintenrollermine (z.B. Lamy M61), ein scharfes Bastlermesser und Schmirgelpapier.

Das Polystyrol beschafft man sich am besten aus einem Plastik-Modellbausatz (Gießast). Es genügt vorerst, wenn die Maße annähernd den o.g. entsprechen. Setzen Sie eine Bohrung mit aus-

reichender Tiefe von 1,5 mm Durchmesser und nochmals eine 2 mm Bohrung mit ca. 2 mm Tiefe. Ziehen Sie die Metallspitze des Tintenrollers aus der Mine und kürzen Sie den daran befestigten Docht auf die Länge der 1,5 mm-Bohrung. Setzen Sie sie jetzt mit einem Tropfen Klebstoff in den vorbereiteten Plastikstab.

Trennen Sie den Pen mit einem scharfen Messer entlang der Klebefuge auf. Die nach dem Entfernen der unteren Gehäuse-schale freiliegende Erregerspule können Sie jetzt problemlos zur Seite schwenken und die abgenutzte Zeichenspitze nach hinten entnehmen.

Nun können Sie probieren, ob Ihre Konstruktion widerstandslos in der Erregerspule gleitet. Eventuelle Ungenauigkeiten werden letztlich mit Schmirgelpapier entfernt (die neue Spitze muß von selbst herausfallen). Jetzt noch mit einem heißen Schraubendreher das obere Ende flachdrücken (siehe Originalspitze) und alles wieder einsetzen. Verkleben Sie noch die Gehäuseteile - und fertig ist die Laube.

Beschädigungen des Tablett durch die Metallspitze haben Sie nicht zu fürchten. Außerdem verbessert sich die Abtastgenauigkeit des Pens doch ganz erheblich.

Christian Hlasek

SHADOWTEXT

Shadowtext dient zum Darstellen einer Schrift mit einem Schatten. Die Prozedur wird folgendermaßen aufgerufen:

```
@Shadow_Text (xpos%, ypos%, text$, light%, coll%, col2%)
```

```
xpos% : X-Position des Textes in Pixeln
ypos% : Y-Position des Textes in Pixeln
text$  : Text, der ausgegeben werden soll
light% : 1 = Das Licht kommt von hinten rechts
         (Schatten nach vorne links)
         2 = Das Licht kommt direkt von hinten
         (Schatten nach vorne)
         3 = Das Licht kommt von hinten links
         (Schatten nach vorne rechts)
coll%  : Farbe, in der der Text ausgegeben wird
col2%  : Farbe, in der der Schatten ausgegeben
         wird
```

```
DIM zeile$(8)
@shadow_text(180,20,"Shadowtext is written in GfA-
Basic",1,1,1)
@shadow_text(180,50,"Shadowtext is written in GfA-
Basic",2,2,1)
@shadow_text(180,90,"Shadowtext is written in GfA-
Basic",3,3,1)
@shadow_text(110,130,"ABCDEFGHJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxy",1,3,1)
@shadow_text(160,160,"1234567890!@#%^&*()-=_\`
```

```
+|[[]{};':./<>?`~",3,3,1)
\
PROCEDURE
shadow_text(xpos%,ypos%,text$,light%,coll%,col2%)
\
  X-Position , Y-Position , Text , Lichteinfall
  (1,2,3) , Farbe1 , Farbe2
```

```
LOCAL a,yz,x1%,y1%,zeile$
COLOR col2%
TEXT xpos%,ypos%,text$
x1%=LEN(text$)*8+xpos%
y1%=ypos%-7
y2%=ypos%+1
FOR a=0 TO 7
  GET xpos%,y1%+a,x1%,y1%+a,zeile$(a)
NEXT a
COLOR coll%
TEXT xpos%,ypos%,text$
yz=0
COLOR col2%
FOR a=7 TO 0 STEP -1
  SELECT light%
  CASE 1
    PUT xpos%-yz,2+ypos%+yz,zeile$(a)
  CASE 2
    PUT xpos%,2+ypos%+yz,zeile$(a)
  CASE 3
    PUT xpos%+yz,2+ypos%+yz,zeile$(a)
  ENDSELECT
  INC yz
NEXT a
RETURN
```

ARP-Filerequester in GFA-BASIC

Um die arp.library überhaupt in GFA-BASIC verwenden zu können, muß erst die Datei arp_lib.fd mit dem Programm FDCONV.GFA von der Interpreter-Diskette in GFA-Unterroutinen umgewandelt werden. Aufgrund eines Fehlers in diesem Programm müssen die Registerangaben in der .fd-Datei (z.B. A0,D1 etc.) großgeschrieben werden, da sonst die Routinen nicht richtig gebildet werden. Die .fd-Datei findet man z.B. auf der Arp1.3-Dokumentationsdiskette. Im Gegensatz zu AMIGA-BASIC wird die Datei arp.bmap nicht benötigt. Aus dieser Routinensammlung benötigt man nun die Prozedur File-

Vorher muß man noch die arp-library öffnen:

```
lib$="arp.library"+CHR$(0)
lib%=V:lib$
arpbase%=OpenLibrary(lib%,0)
```

und ein Feld m68%(15) dimensionieren, mit dessen Hilfe der Routine die Adresse der Struktur übergeben wird.

Die Variable arpbase% enthält die Adresse der Library. Sollte arpbase% gleich 0 sein, konnte die Library nicht gefunden werden (weder im Speicher noch in libs:). Das Programm macht nur dann weiter, wenn arpbase%<>0 ist.

Die Filerequester-Struktur ist folgendermassen aufgebaut:

```
LONG{adresse_der_fr_struktur%}=V:fr_titel$
Adresse des Titelstrings des FR
LONG{adresse_der_fr_struktur%+4}=V:fr_file$
Adresse der vorgegebenen Datei
LONG{adresse_der_fr_struktur%+8}=V:fr_pfad$
Adresse des vorgegebenen Pfades
LONG{adresse_der_fr_struktur%+12}=WINDOW(1)
sorgt dafür, daß der FR auf dem eigenen Window
erscheint
BYTE{adresse_der_fr_struktur%+16}=8+16+32+64
Windowflags
BYTE{adresse_der_fr_struktur%+17}=0 Diese Einträge
sind für
LONG{adresse_der_fr_struktur%+18}=0 zukünftige
Versionen des
LONG{adresse_der_fr_struktur%+22}=0 Filerequesters
reserviert
```

request(). Sie sieht folgendermaßen aus:

```
PROCEDURE filerequest
(adresse_der_fr_struktur%)
m68%(8)=filerequester%
m68%(14)=arpbase%
RCALL arpbase%294,m68%()
RETURN
```

Aufgerufen wird sie mit

```
GOSUB filerequest
(adresse_der_fr_struktur%)
```

bzw. einfach mit

```
@filerequest
(adresse_der_fr_struktur%)
```

Die Filerequester-Routine meldet im Register D0 [steht in m68%(0)] zurück, wie der User sich entschieden hat. Wird eine 0 zurückgemeldet, wurde der Requester mit CANCEL verlassen. Im anderen Fall muß man sich aus den Variablen fr_file\$ und fr_pfad\$ den ausgewählten Dateinamen und Pfad rausholen.

Frank Schummertz

```
IF rueck%<>0 THEN
fr_pfad_ende%=INSTR(fr_pfad$,CHR$(0))
!Stringende = CHR$(0)
fr_file_ende%=INSTR(fr_file$,CHR$(0))
PRINT „Pfad : „;LEFT$(fr_pfad$,fr_pfad_ende%-1)
! Alles links von CHR$(0)
PRINT „File : „;LEFT$(fr_file$,fr_file_ende%-1)
! muss ausgewertet werden.
ENDIF
```

```
OPENS 1
OPENW #1
\
DIM m68%(15)
\
lib$="arp.library"+CHR$(0)
lib%=V:lib$
arpbase%=OpenLibrary(lib%,0)
\
PRINT „Arpbase = „;arpbase% ! Dient nur zur
PRINT „Library geöffnet“ ! Kontrolle ...
\
```

```
IF arpbase%<>0 THEN
fr_struct$=SPACE$(30)
fr_titel$="ARP-Laden"+CHR$(0)
fr_pfad$="DH0:"+CHR$(0)
fr_pfad$=fr_pfad$+SPACE$(34-LEN(fr_pfad$))
fr_file$=""+CHR$(0)
fr_file$=fr_file$+SPACE$(33-LEN(fr_file$))
\
adr%=V:fr_struct$
\
LONG{adr%}=V:fr_titel$
LONG{adr%+4}=V:fr_file$
LONG{adr%+8}=V:fr_pfad$
LONG{adr%+12}=WINDOW(1)
BYTE{adr%+16}=8+16+32+64
BYTE{adr%+17}=0
LONG{adr%+18}=0
LONG{adr%+22}=0
\
filerequest(adr%)
\
~CloseLibrary(arpbase%)
PRINT „Library geschlossen“
rueck%=m68%(0)
IF rueck%<>0 THEN
fr_pfad_ende%=INSTR(fr_pfad$,CHR$(0))
fr_file_ende%=INSTR(fr_file$,CHR$(0))
PRINT „Pfad : „;LEFT$(fr_pfad$,fr_pfad_ende%-1)
PRINT „File : „;LEFT$(fr_file$,fr_file_ende%-1)
ENDIF
ELSE
PRINT „ARP-Library nicht gefunden !“
ENDIF
END
END
\
> PROCEDURE filerequest(filerequester%)
m68%(14)=arpbase%
m68%(8)=adr%
RCALL arpbase%-294,m68%()
RETURN
```

AMIGA

KICK TOOLS

DIE PROFESSIONELLE ARBEITSHILFE

REN	COPY	MOVE	DEL	EDIT	TYPE	PRT	EXEC	
.	FORM	ABC.	CD	PIC	PLAY	PRTD	PROT	

KICKTOOLS ist ein Multifunktions-Utility, das dem AMIGA-Anwender ein Höchstmaß an Leistung und Komfort bei der täglichen Arbeit mit dem AMIGA bietet.

- Komfortable CLI-Befehle (MOVE, FIND, PRT, TYPE, PIC, SHOW u.a.)
- Shortcuts und benutzerdefinierte Funktionstasten
- Flexible Darstellung der Verzeichnisse (horizontal, vertikal, bis zu 220 Dateien)
- AutoDir- und QuickDir-Funktion
- Vielfältig konfigurierbar (Aufbau, Anzeige, Sortierung, Ordner, Icons, Devices usw.)
- Iconify-Funktion
- Schnelle Dateisuchfunktion
- Abspielen von Samples
- Neuartige Linkviren-Kontrolle (mit Datelänge und Prüfsumme)
- Schnelles Backup-Programm
- Datei- und Diskettenkodierung

unverbindliche Preisempfehlung

DM 99,-

MAXON
computer gmbh

AMIGA

LAYOUT!

GRAFISCHE GESTALTUNG AM AMIGA

Gestalten Sie Ihre Grußkarten, Urkunden, Poster, Spruchbänder, Einladungen, Visitenkarten, Briefpapier und vieles mehr. Layout! stellt Ihnen dazu alle notwendigen Funktionen zur Verfügung. Sie können beliebige IFF-Bilder einlesen und in Graustufen (Helligkeit, Kontrast, Gamma-Korrektur, Konturen glätten) konvertieren lassen. Vergrößern, Verzerrern, Spiegeln, einen Bereich ausschneiden, Invertieren und andere Funktionen lassen Ihnen alle Freiheiten bei der Bearbeitung der Grafiken. Wenn Sie alles zu Ihrer Zufriedenheit bearbeitet und positioniert haben, kommt der Text an die Reihe. Verwendet werden kann jeder AMIGA-Font in beliebiger Größe, und natürlich lassen sich auch hier die Funktionen anwenden, die für Grafiken gelten. Bei der Wahl der Blattgröße sind Sie ebenfalls kaum eingeschränkt, denn Layout! verwaltert bis zu 30.000x30.000 Pixel. Auf diesem riesigen Papier können Sie blitzschnell scrollen, denn es wird das Prinzip der Superbitmap-Technik verwendet. Der Ausdruck bringt dann endlich die Arbeit zu Papier. Hierbei zeigt Layout!, was in ihm steckt, denn Sie können Ihrem Drucker das Letzte entlocken.

- riesige Arbeitsfläche (bis zu 30.000x30.000 Pixel)
- superschnelles Scrolling (durch Superbitmap-Technik)
- beliebige AMIGA-Fonts
- Graustufenkonvertierung mit umfangreichen Optionen
- schnelle Preview-Funktion
- Hilfen: Gitter, Blatteinteilung, Koordinatenkreuz
- Ausdruck in der maximalen Auflösung des Druckers

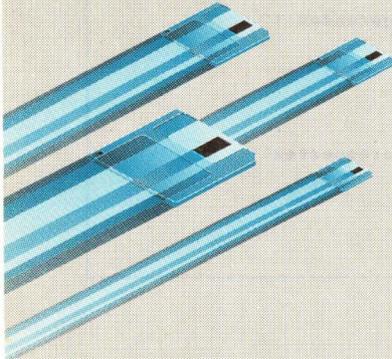
unverbindliche Preisempfehlung

DM 59,-



AMIGA

HD BACKUP



Es ist sicher ein gutes Gefühl, alle Daten auf einer Festplatte zu haben, doch nicht nur Viren, sondern auch Verschleiß oder plötzlich auftretende Fehler können wertvolle Daten in Sekundenschnelle zerstören. Eine regelmäßige Sicherung der gesamten Festplatte bzw. der wichtigsten Datenbestände ist daher unverzichtbar. HDBackup ist aufgrund seiner zahlreichen Funktionen und seines hohen Maßes an Datensicherheit Ihr zuverlässiger Partner für diese Aufgabe.

Daten

- grafische Benutzeroberfläche
- volle Mausunterstützung
- komfortable Dateiauswahl mit Optionen (Pattern, Archiv-Flag)
- unterstützt bis zu 4 Laufwerke bei Backup/Restore
- Verify-Option und nachträgliche Backup-Kontrolle
- leistungsfähige Packalgorithmen (bis zu 1.6 MB/Diskette)
- eigenes Diskettenformat (über 900 kB/Diskette)
- Protokoll auf Bildschirm, Drucker, Datei
- deutsche Benutzerführung und Anleitung

unverbindliche Preisempfehlung
DM 99,-

MAXON
computer gmbh

AMIGA

GASAL

Graphics and Sound Animation Language

GASAL ist das ideale Programm zur Präsentation von Grafiken und Daten aller Art.

Durch eine BASIC-ähnliche Script-Sprache mit über 60 Befehlen für die Bereiche Grafik, Sound, Animation, Effekte und Programmlogik ist es auch ungeübten Anwendern möglich, eine individuelle und überzeugende Präsentation zu erstellen. GASAL kann bis zu 10 Bilder, 50 BOBs, 8 Sprites, 10 Sounds und 1 Soundtracker-Song gleichzeitig verwalten. Auch interaktive Abfragen der Maustasten und Mauskoordinaten sind möglich. Damit ist der Ablauf einer Präsentation vom Benutzer beeinflussbar, wodurch sich weitere Anwendungsgebiete (Schulung, Multiple-Choice, Quiz usw.) erschließen. Eine Vielzahl von Funktionen sind schon als leicht aufrufbare Befehle vorhanden, GASAL ist aber weitaus flexibler und gestattet z.B. die einfache Erstellung eigener Überblendeffekte. Aus den fertigen Script-Dateien kann ein selbstablaufendes Programm erzeugt werden, das frei weitergegeben werden darf.

unverbindliche Preisempfehlung

DM 99,-

MAXON
computer gmbh

1000 Berlin 31 Blissestraße 60



Tel. (030) 851 5827 Fax: 851 75 87

Speichererweiterung Amiga 512 KB mit Uhr, abschaltbar, Megabit, SMD

SCSI Festplatten für Amiga 500

Trumpcard ist ein SCSI Controller u. kann mit Meta 4 intern auf 4MB RAM erweitert werden. Beide können später im A2000 installiert werden (bis 530 KB/s). Amiga-Test 3/90 sehr gut 10,3
21 MB Seagate, 40 ms nur 898,- 47 MB Seagate, 28 ms nur 1098,-
42 MB Quantum, 19 ms nur 1198,- LPS52 Quantum, 11 ms nur 1298,-

SCSI Filecards für Amiga 2000

Alf, GVP, Evolution, Trumpcard Controller
47 MB Seagate, Trumpcard 28 ms nur 998,- DM
42 MB Quantum, Alf 2.0 prof., 19 ms nur 1098,- DM
52 LPS Quantum Alf 2.0 prof., 19 ms nur 1298,- DM
105 LPS Quantum Alf 2.0 prof., 19 ms nur 1798,- DM

GVP HD Serie II Festplatte

42 MB Quantum nur 1490 DM mit 2 MB nur 1750 DM
52 MB QLPS nur 1590 DM mit 2 MB nur 1850 DM

Filecard GVP SCSI Serie 2 auf 8MB erweiterbar, mit

Quantum 42 MB u. 2MB RAM nur 1398,- DM
Quantum 42 MB u. 4MB RAM nur 1798,- DM
Quantum 105 LPS u. 4MB RAM nur 2398,- DM
Seagate 1096N 84 MB u. 4MB RAM nur 1798,- DM

Flikerfixer: DeInterlace Card 490 DM MacroSystem

Grafikkarte: Highgraph V 590 DM Jochheim

A3001 Turbocard von GVP 68030, 28 MHz, 4MB RAM
Controller mit 42 MB Quantum Festplatte **3998 DM**

Wechselplatte

extern für A3000 nur 1600 DM mit Cartridge
intern für A2000 nur 1198 DM mit Cartridge
mit ALF 2.0 prof. Controller 1560 DM

SCSI Festplattenlaufwerke

Quantum P40S 698 DM
Quantum LPS52 850 DM Seagate 1096N (85MB) 850 DM
Seagate 20 MB 450 DM QLPS 105 1200 DM

Alf 3.0 mit LPS 52 nur 1398 DM

Speichererweiterung für A2000 Microbotics 8-Up
2/8 MB 498,- DM 4/8 MB 798,- DM 8/8 MB 1198,- DM

Wir verkaufen

!!! nur getestete hochwertige Qualitätsprodukte!!!



.. sprengt die Grenzen Ihres Druckers !!

Mit MAGIC-PRINT leben Ihre Grafiken. Durch einfaches Aufbügeln oder Einbrennen im eigenen Backofen können Sie Ihren Normalpapier-Ausdruck auf Textil, Keramik, Metall, Glas etc. übertragen. Wasch- und kratzfest, lichtecht und lebensmitteltauglich!

Endlich ein selbst gestaltetes T-Shirt anziehen und von Tellern im Eigen-Design essen! Zweifel? Probieren Sie es einfach mal aus!

MAGIC-PRINT-Farbbänder können Sie über den Fachhandel oder direkt bei uns beziehen! PS: Weitere Fachhändler gesucht!

Unser TOP-ANGEBOT

Normalfarbband Epson LQ 500/800 **DM 5,95**

MAGIC-PRINT für alle Matrixdrucker schon ab **DM 19,90**

auf alle Produkte

UNI-COMP Handels - GmbH
Feldmarkring 233 - D-5860 Iserlohn
Tel.: 0 23 71 / 4 10 81 Fax: 4 10 83

COMTEX Austria
Richard Enzesberger
Fuschl 94 - A-5330 Fuschl / See
Tel.: 0 62 26 / 61 6 Fax: 61 6

UNI-COMP Handels - GmbH
Postfach 1110 - D-8225 Traunreut
Tel.: 0 86 69 / 3 66 93 Fax: 1 26 00

Info-Telefon Hier können Sie Infomaterial und Preislisten anfordern. (Bitte Druckertypen angeben!):
täglich (auch Sa / So) von 9 - 21 Uhr: 0 23 71 / 4 10 82 + 0 86 69 / 1 26 00 + Austria 0 62 26 / 61 6

Hilfe für die Shell

1.) Wenn man sehr viel mit der Shell arbeitet, kann es schon mal vorkommen, daß man nicht weiß, in welchem Pfad man sich befindet. Um dieses Problem zu lösen, gibt es eine einfache Möglichkeit. Man ergänzt in der Shell-Startup (im S-Verzeichnis) folgende Zeile:

```
Prompt „*e[33m%N.%S> *e[0m“
```

Mit dieser Zeile bekommt man im Prompt den gesamten Pfad geliefert, und die ganze Geschichte wird auch noch farbig

hervorgehoben.

2) In vielen Prg. wie z.B. Disk-master oder CLIMate gibt es die 'Parent'-Option. Damit ist es möglich, wenn man sich tief in Directories befindet, ein Directory höher zu kommen, ohne daß man den ganzen Pfad wieder eingeben muß. Um diese Option auch in der Shell nutzen zu können, muß man einfach nur `cd /` eingeben.

3) Leider gibt es noch sehr viele Prg., in denen kein Installationsprogramm für eine Festplatte vorhanden ist. Man kann sich

aber relativ einfach mit den Befehl IconX weiterhelfen. Mit diesem Befehl ist es möglich, Batch-Dateien mit einem Icon zu starten. Dieses Icon muß aber ein Project-Icon sein. (Das Shell-Icon ist ein Project.) Als erstes erstellt man ein Dir auf seiner Festplatte und kopiert die gesamte Disk in dieses Verzeichnis. Nun kopiert man auch noch die Startup-Sequence dieses Prg. in das Verzeichnis und ändert den Namen in den, dem das Prg. hat (zum Beispiel Test). Wenn man nun noch das Shell-Icon in dieses Verzeichnis kopiert und es in Test.info umbennt, ist man schon fast fertig. Jetzt klickt man das Test-Icon noch einmal an

und geht im Pull-Down-Menü auf die Option Info. Unter Default Tool gibt man folgende Zeile ein:

```
Sys:c/IconX
```

Bei Tool Types muß man als erstes auf add gehen und dann folgendes eingeben:

```
window=con0/0/400/100/Name
```

Das war schon alles. Wenn man nun das Icon anklickt, startet der Rechner die Startup-Sequence ganz normal, so als würde die Disk booten.

Textverarbeitung im CLI

Durch die Umleitung der Daten vom Bildschirm hin zum Drucker kann direkt im Zeilen-Interpreter (CLI) eine Minitextverarbeitung simuliert werden. Die Arbeitsschritte sehen wie folgt aus:

1. Eingabe des Befehls:

```
TYPE * TO PRT:
```

(Von nun an fehlt der CLI-Prompt. Was Sie jetzt eingeben,

wird direkt von Ihrem Drucker gedruckt.)

2. Fortsetzung der CLI-Arbeit

Um den CLI-Prompt wiederzu-erlangen, bedarf es nur des Ab-

bruchs der CLI-Arbeit (Task der Miniverarbeitung) aus einem anderen CLI-Prozeß.

```
BREAK n (n = Nummer des CLI Prozesses)
```

Viel Platz

Wer soviel Platz wie möglich vom Bildschirm nutzen möchte (z.B. bei Grafik oder viel Text), muß natürlich die Fensterleiste überschreiben. Dazu öffnet man einen Screen und darauf ein Fenster, bei dem das GIMMEZEROZERO-Flag nicht gesetzt ist. Damit der Benutzer den geliebten Platz auf dem Screen nicht durch das SIZE-Gadget verkleinert, wird auch das WINDOW-SIZING-Flag nicht gesetzt. So weit, so gut. Doch was passiert, wenn der Programmierer den Editor in den Hintergrund klickt, um an die Workbench zu kommen? Der vom Programm geöffnete Screen kommt in den Vordergrund, und von diesem kommt man nirgends mehr hin,

denn man kann ihn nicht mehr in den Hintergrund klicken! Bisher konnte man sein Programm vergessen, denn wer den Editor nicht wieder nach vorne klicken kann, kann auch nicht speichern! Deshalb schrieb ich das Programm 'EditorToFront'. Kommt man wieder in die obige Situation, drückt man die Tastenkombination linke-Amiga-Taste und 'N' (die Workbench erscheint) und startet dann das Programm 'EditorToFront'. Schon befindet sich der GFA-BASIC-Editor im Vordergrund, und man kann weiterprogrammieren oder abspeichern! Bei diesem Programm handelt es sich um die kompilierte Version des Programms 'EditorToFront.GFA'. Wenn eben

möglich, sollte man das BASIC-Programm compilieren und ein Icon anlegen (oder später über eine Shell starten). Wer keinen Compiler hat, aber über genügend Speicher für einen zweiten Editor im RAM verfügt (1 MByte reicht oft schon), kann das GFA-BASIC-Icon nochmals anklicken

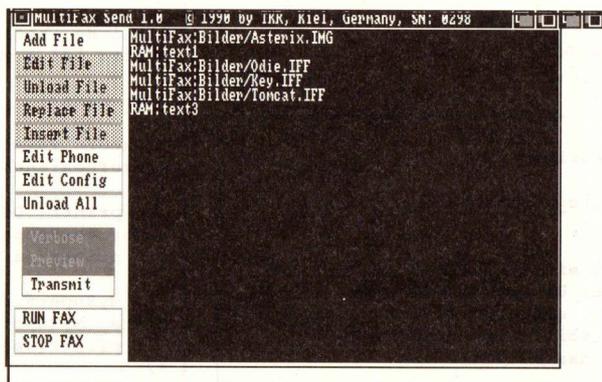
und das Programm in etwas abgewandelter Form benutzen. Das erste END durch die Zeilen DO und LOOP ersetzen. Wenn nach dem Start der erste Editor erscheint, sollte man sein 'geliebtes Programm' aber sofort abspeichern und neu booten!

```
OPENS 1 adr%=SCREEN(1)
REPEAT
  IF INSTR(CHAR{{adr%+22}}, "GFA-BASIC Editor")
    ~ScreenToFront(adr%)
  CLOSES 1
  END
ELSE
  adr%={adr%}
ENDIF
UNTIL adr%=0
CLOSES 1
END
```


MULTIFAX AMIGA

Faxen dicke

von Martin Pittelkow



Die Oberfläche von MultiFax

AMIGA-Anwender mußten lange auf ein FAX-Programm warten. Nun ist endlich eines verfügbar. Zwar nur zum Senden, doch das ist immerhin besser als nichts.



Ein FAX zu verschicken, ist gar nicht so schwierig, wie man denkt. Deshalb war es auch verwunderlich, daß lange Zeit kein geeignetes Programm erhältlich war, obwohl der PC-Markt bereits mit verschiedenen FAX-Karten und -Programmen boomte wie nie zuvor. Daß sich endlich ein Programmierer erbarmte, ein solches Programm zu schreiben, zeigt, daß wohl doch ein recht großer Markt vorhanden sein muß.

MultiFax ist voll über Buttons steuerbar. Dadurch wird die Bedienung auch für den Laien zum Kinderspiel. Um ein einfaches FAX zu senden, wird lediglich ein ASCII-Text benötigt. Dieser kann entweder mit dem mitgelieferten PD-Editor erzeugt werden, oder man nimmt ein anderes Programm wie etwa KickEd oder eine beliebige Textverarbeitung zur Hand.

IFF im Griff?!

MultiFax verarbeitet aber nicht nur ASCII-Texte, sondern auch Grafiken. Dabei können IFF-Bilder verwendet werden. Die einfachste Anwendung dieses Features: MultiFax verwaltet einen

Header und eine Fußzeile. Diese können natürlich auch aus einer Grafik bestehen. Dadurch wird z.B. Firmen die Möglichkeit gegeben, ihr Logo auch auf einem FAX weiterzuverwenden.

Paßt das Bild nicht ganz auf die FAX-Seite, wird es vom Programm automatisch auf die richtige Breite zusammengepreßt - eine praktische Funktion. Unpraktisch ist allerdings, daß man die Grafiken nicht beliebig im Text positionieren kann. Sie werden grundsätzlich in der Reihenfolge angenommen, in der sie angegeben wurden. Möchte man beispielsweise eine Grafik in einem Text unterbringen, muß man den Text per Hand dort in zwei Texte trennen, wo die Grafik erscheinen soll. Somit wäre die Reihenfolge, die man angeben muß, „Text 1, Grafik, Text 2“ usw. Die Grafiken kann man mit jedem beliebigen Malprogramm anfertigen, allerdings ist MultiFax nur in der Lage, SW-Grafiken zu verarbeiten. Wird ein mehrfarbiges Bild eingeladen, nimmt MultiFax nur die erste Bitplane, was natürlich zu unsauberer Ergebnissen führt. In einer späteren Version ist allerdings ein Graukonverter in Planung.

Buch-Neuheiten



Das GFA-BASIC 3.0 Buch

Hardcover
über 500 Seiten
inkl. Diskette
Best.-Nr. B 503
ISBN-Nr. 3-923250-71-1
DM 59,- (unverbl. empf. Verkaufspreis)

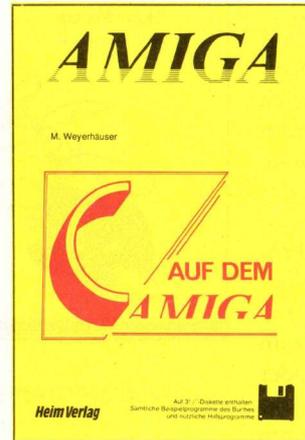
Als optimale Ergänzung zum Handbuch des neuen GFA-BASIC 3.0-Interpreters bietet sich dieses Buch an. In zwei Hauptteilen wird zunächst eine systematische Einführung in die Programmierung von BASIC unter Berücksichtigung der besonderen Fähigkeiten von GFA-BASIC auf dem Amiga gegeben. Hier werden dem Neuling vom ersten Einzeiler bis zu abstrakten Datentypen alle Möglichkeiten der strukturierten Programmierung mit zahlreichen, durch Flußdiagramme transparenter gemachten Beispielen nahegebracht. Doch auch BASIC-erfahrene Programmierer lernen hier die neuen Strukturen kennen, die sich doch sehr von denen anderer Dialekte unterscheiden.

Der zweite Teil baut auf dem ersten auf und vermittelt weitere Kenntnisse der Programmierung anhand von Programmen, die wiederum ausführlich beschrieben und erklärt sind. Hier seien ein leistungsfähiges Grafikprogramm sowie zahlreiche Beispiele zur Betriebssystemprogrammierung genannt.

Dank der zahlreichen Anhänge – neben vielen Tabellen finden Sie auch ein sehr ausführliches Stichwortverzeichnis – wird das Buch optimal ergänzt und kann problemlos zum Nachschlagen von Details benutzt werden.

Aus dem Inhalt:

- Erklärung der Schleifen- und Programmstrukturen
- Variablentypen und Arrays
- Programmentwicklung
- Dateiverwaltung
- Grafikprogrammierung
- Sound- und Sprachprogrammierung
- Abstrakte Datentypen
- Betriebssystem-Programmierung



C auf dem AMIGA

Hardcover
über 600 Seiten
inkl. Diskette
Best.-Nr. B-505
ISBN-Nr. 3-923250-83-5
DM 59,- (unverbl. empf. Verkaufspreis)

Eine umfassende und leichtverständliche Einführung in die bedeutende Programmiersprache C. In einfachen, aber gut erklärten Schritten wird der Weg zum Programmieren in C aufgezeigt.

Viele Programmbeispiele erleichtern das Verständnis. Systematisch werden alle entscheidenden Bereiche der C-Programmierung dargestellt. Am Ende ist der Amiga-Anwender in der Lage, eigene Programme in C zu schreiben und mit dieser vorteilhaften Programmiersprache professionell umzugehen.

Aus dem Inhalt:

- C-Compiler für den Amiga (Aztec und Lattice)
- Editor (MicroEmacs)
- Grundlegende Elemente eines C-Programms
- Variable Typen
- Ausdrücke
- Bitfelder
- Parameter der Kommandozeile
- C-Standardbibliothek
- Benutzung der Mathe-Bibliotheken
- Source Level Debugger (SDB)
- Preprozessor Befehle
- Wertebereiche
- Public Domain Programme
- Amiga Betriebssystem
- Arbeitsweise der C-Compiler
- Codeerzeugung
- Einbindung von Assembler-Programmen
- Rekursion und Iteration
- Dateien
- Bedienung der C-Compiler
- Felder und Vektoren
- Speicherklassen
- Varianten
- Speicherbelegung
- Terminal Steuerung
- Speichermodelle des Amiga
- Strukturiertes Programmieren
- Diskettenhandling
- Aufzählungen

MS-DOS und MS-Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corp.
Alle anderen Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

BESTELL-COUPON

Bitte senden Sie mir:

_____ Das GFA-BASIC 3.0 Buch à 59,- DM zzgl. Versandkosten DM 6,-
_____ C auf dem AMIGA à 59,- DM (Ausland DM 10,-)
unabhängig von der
bestellten Stückzahl

In Österreich:
RRR EDV GmbH
Dr. Stumpfstraße 118
A-6020 Innsbruck

In der Schweiz:
Data Trade AG
Landstr. 1
CH - 5415 Rieden-Baden

Heim Verlag

Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 0 61 51 - 5 60 57

Name, Vorname _____
Straße, Hausnr. _____
PLZ, Ort _____
Oder benutzen Sie die eingehaftete Bestellkarte

Quetschen

Paßt eine Grafik in der Länge nicht auf ein Blatt, wird sie einfach zerschnippelt - der fehlende Rest wird dann automatisch auf der folgenden Seite eingefügt. Bei Bildern muß man also aufpassen, daß sie auf eine Seite passen, das erledigt das Programm nicht selbst.

Alle Einstellungen, die für das Programm wichtig sind, können in einer ASCII-Datei mittels eines Texteditors getätigt werden. Hier legen Sie zum Beispiel fest, wie lang eine Seite oder Kopf- und Fußteil sein sollen, wie das Modem in bestimmten Fällen reagieren soll (Lautsprecher, Besetzt-Meldung etc.). Alle Optionen sind im Klartext ausgeschrieben, dadurch benötigt man zur Änderung nicht einmal ein Handbuch, sondern nur klaren Menschenverstand.

Auflösungen

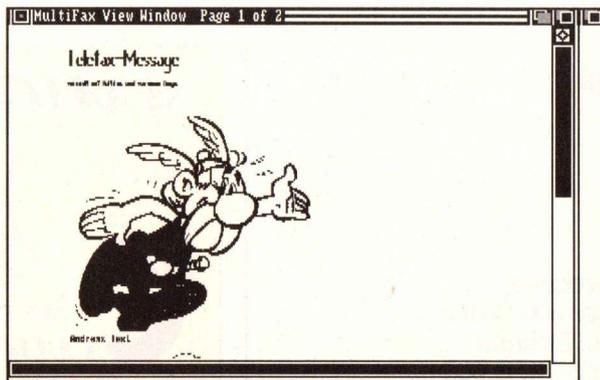
Bevor ein FAX versendet wird, kann man es sich natürlich mit einer „Preview“-Funktion ansehen. Wer in der glücklichen Verfassung ist, eine hohe Auflösung nutzen zu können, kann sogar die gesamte Auflösung benutzen und dadurch eine komplette FAX-Seite auf einmal ansehen. Wer diesen Vorteil nicht nutzen kann, muß die FAX-Seite mit Scroll-Balken hin- und herschieben.

Wem die Preview-Funktion noch nicht genügend Details zeigt, der kann die Auflösung sogar verdoppeln. Dabei werden alle Pixel genau angezeigt, und man kann genau sehen, wo ein falscher Punkt gesetzt ist oder wo einer fehlt. Die Bedienung dieses Features ist denkbar einfach: Fuller-Feld anklicken, fertig.

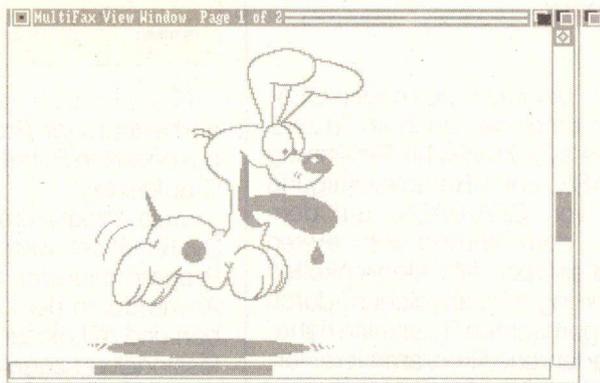
Ein weiterer Vorteil des Programms: Fast alle Funktionen lassen sich auch per Tastatur aktivieren. So kann die Maus ruhig in der Ecke bleiben. Für die, die auf der Tastatur schneller sind, ist diese Funktion sicher eine große Erleichterung.

Platzhalter

Im FAX-Text können auch Platzhalter eingesetzt werden, die beim Erstellen des Texts noch nicht feststanden oder variabel sind. So existieren Variablen für die Seitennummer, Telefonnummer, den Empfänger, Tag, die Zeit, den Wochentag, Monatsnamen und das Jahr.



Ein FAX im normalen Preview-Mode...



...und in doppelter Darstellungsweise.

Außerdem können bereits im Text festlegen, wo sich ein Seitenende befindet. Dadurch werden SerienFAXe denkbar einfach, denn dabei muß lediglich die Telefonnummer geändert werden, um das FAX erneut an einen anderen Empfänger zu senden - das Programm setzt dann automatisch die entsprechenden Werte in die Variablen ein.

Gut oder fein?

Diese Frage ist positiv zu beantworten. MultiFax ist ein ausgereiftes Programm. Dazu kommt ein unglaublich geringer Preis von DM 98,-, der das Programm sehr attraktiv macht. Es arbeitet mit allen Modems zusammen, die auf dem FAX-Chipsatz von Sierra aufbauen (zum Beispiel dem BEST 2448 LF). Natürlich kann man bei TKR auch gleich das passende Modem kaufen, es kostet DM 358,- (300, 1200, 2400 Baud und FAX). Der Paketpreis für Modem und Programm beträgt DM 398,-. Für diesen Preis kann man kein FAX-Gerät kaufen, selbst ein 2400-Baud-Modem kostet meistens mehr - das Wort „Alternative“ ist also weit untertrieben.

MultiFax

Fax-Programm zum Senden von Fax-Blättern

- + volle Mausunterstützung
- + günstiger Preis
- + unterstützt das Multitasking
- + individueller Briefkopf nutzbar
- + Preview-Funktion
- + Maus- und Tastaturunterstützung
- nur SW-Grafiken
- nur zum Senden geeignet

Bezugsadresse:
TKR, Projensdorfer Straße 14
2300 Kiel, Tel. (0431) 337881

Preis:
98,- DM
398,- DM mit passendem Modem

KICK Wertung 2-

THI-TOOLS

Eine Programmsammlung

von Andreas Krämer

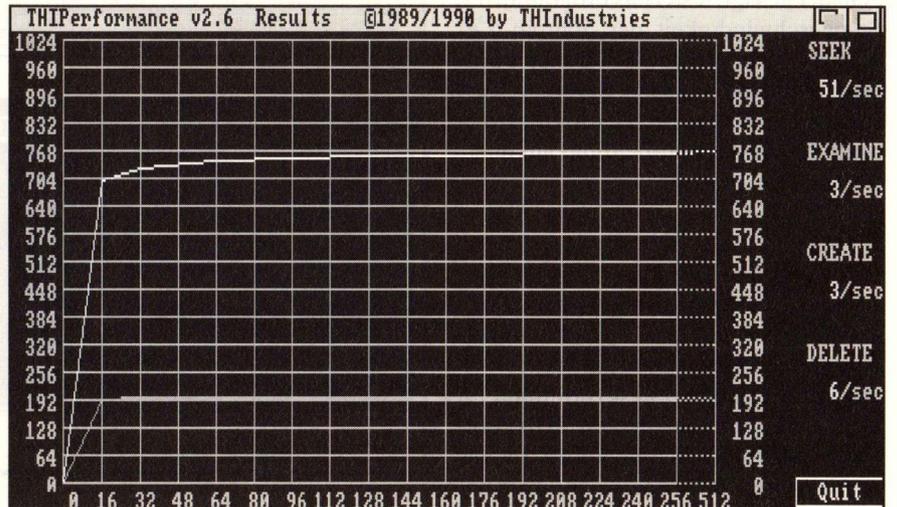


Bild 1: Das THIPerformance-Programm gibt die Lade- und Schreibgeschwindigkeit bei unterschiedlichen Dateigrößen grafisch aus.

Festplatten kommen immer mehr in Mode. Das ist auch nicht verwunderlich, weil das Arbeiten mit einem AMIGA, der mit einer Festplatte ausgerüstet ist, wesentlich anwendungsfreundlicher, bequemer und schneller ist. Die THI-Tools aus dem Hause bsc sind in erster Linie auf Festplattenbesitzer zugeschnitten. Allerdings ist die Programmsammlung auch für AMIGA-Besitzer interessant, die keine Festplatte ihr eigen nennen.

Der Kunde erhält für sein Geld eine recht große Plastikverpackung, die eine Diskette und eine deutschsprachige Dokumentation sowie eine Registrierte Karte beinhaltet. Auf der Diskette befinden sich insgesamt 8 verschiedene Programme, die man in zwei Kategorien unterteilen kann. Die erste Kategorie beinhaltet Programme, die nur eine Information an den Anwender weitergeben, ansonsten aber keinen Nutzen bringen. Die zweite Programmkategorie bringt hingegen einen bleibenden Nutzen. Die THI-Tools-Diskette hat keinen Kopierschutz, dadurch kann die THI-Programmsammlung leicht auf eine Festplatte kopiert werden. Dazu steht eine Batch-Datei zur Verfügung, die mit einem doppelten Mausklick gestartet wird, und die „arp.library“ in den libs-Ordner kopiert. Die Library wird von einigen Tool-Programmen unbedingt benötigt. Greifen wir zunächst die erste Kategorie auf. Sie umfaßt 3 Programme: THIPerformance, THISseek und SI.

THIPerformance

Das Programm testet die Leistung eines Devices. In erster Linie ist THIPerformance für Festplattenbesitzer entwickelt worden. Auf Diskettenlaufwerke kann das Programm nicht angesetzt werden, da es 2 MByte freien Speicherplatz voraussetzt. Nach dem Aufruf des Programms muß der Anwender den Namen des zu testenden Device angeben. Daraufhin gibt das Programm einige Device-Informationen preis. Durch Anwählen des Test-Gadgets wird der Testvorgang gestartet. Nach einigen Minuten wird eine Grafik ausgegeben, die die Lade- und Schreibgeschwindigkeit unter AMIGA-DOS und von einigen Betriebssystemfunktionen aufzeigt. Die Grafik kann man als IFF-Bild abspeichern. Der Nachteil von THIPerformance besteht darin, daß der Anwender keinerlei Vergleichswerte besitzt. Demzufolge kann er das erhaltene Performance-Ergebnis schlecht einschätzen.

THISseek

Bei THISseek handelt es sich ebenfalls um ein Programm, das die Leistung einer Festplatte testet. Im Gegensatz zu THPerformance ist das Programm aber auch auf Diskettenlaufwerke anwendbar. Der entscheidende Unterschied zwischen beiden Programmen besteht jedoch darin, das THISseek die Hardware testet, genauer gesagt, testet das Programm die Stepgeschwindigkeit der Schreib-/Lesköpfe. Das Ergebnis wird in Form einer Grafik ausgegeben. Bei einem Test mit meiner Festplatte (Hardframe) versagte das Programm allerdings aus unerfindlichen Gründen.

SI

SI steht für System Info und ist ein Programm, das zum einen Systeminformationen preisgibt und zum anderen einen Rechnerleistungstest vornimmt. Im Gegensatz zu allen anderen THI-Tool-Programmen ist SI nur vom CLI aus startbar. Greifen wir die zweite Kategorie auf. Wie schon erwähnt, handelt es sich hier um Programme, die einen „bleibenden“ Nutzen erzielen.

THBackup

Wie aus dem Namen ersichtlich, handelt es sich um ein Backup-Programm. Das Programm kann mit fast allen typischen Backup-Programm-Features aufwarten. Spezielle Dateiselektionen per Maus sind ebenso möglich wie Selektionen nach Datum, Archivebit oder Name. Weiterhin stehen unterschiedliche Sicherungsmodi bereit. Während des Sicherns bzw. Restaurierens gibt ein Balken den momentanen Kapazitätsstand an. Ein Nachteil von THBackup besteht darin, daß man nur zwei Diskettenlaufwerke nutzen kann. Ansonsten kann man dem Programm nichts Negatives nachsagen. Die Programmführung ist mausunterstützt und in deutscher Sprache, so daß auch für AMIGA-Laien kaum Schwierigkeiten zu erwarten sind. Außerdem unterstützt das Programm auch Wechselplatten und Streamer.

THCommander

Das THCommander-Programm stellt einen CLI-Ersatz dar. Vergleichbar ist

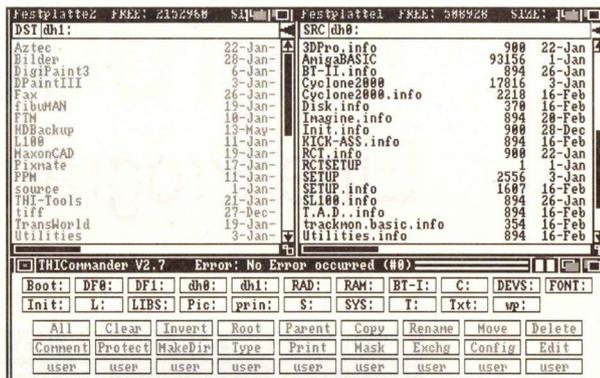


Bild 2: Das THCommander-Programm stellt einen CLI-Ersatz dar.

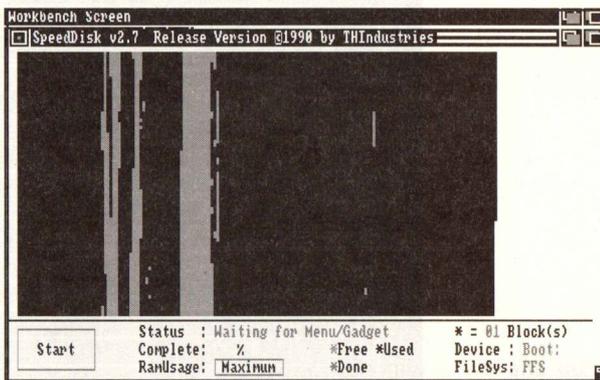


Bild 3: Speeddisk reorganisiert eine Diskette. Ein wesentlich schnellerer Datenzugriff kann die Folge sein.

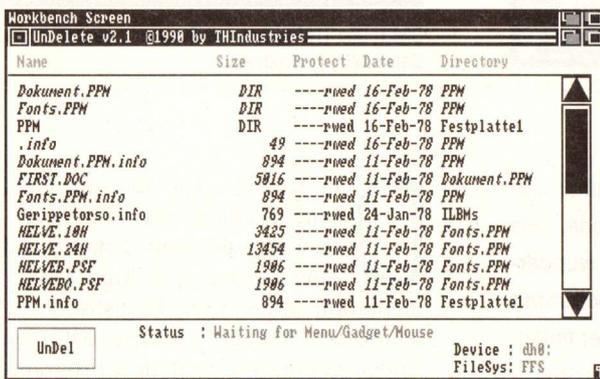


Bild 4: Mit UnDelete können gelöschte Dateien restauriert werden, sofern die Dateistruktur noch nicht beschädigt wurde.

das Programm beispielsweise mit DiskMaster oder CLIMATE. THCommander öffnet nach Aufruf insgesamt drei Fenster auf dem Workbench-Bildschirm, wobei das eine alle Dateien des Quell- und das andere die des Zielpfades ausgibt. Das dritte Fenster enthält zahlreiche Volume- und Kommando-Gadgets. Die Anzahl der Gadgets kann man mit Hilfe eines Unterprogramms individuell konfigurieren. Die Größe und Position der Fenster ist bis auf das Gadget-Fenster variabel gehalten. Erwähnenswert erscheint mir die Möglichkeit, Gadgets mit eigenen Befehlen zu belegen. Das Konzept des THCommanders ist durchdacht und sinnvoll. Etwas störend

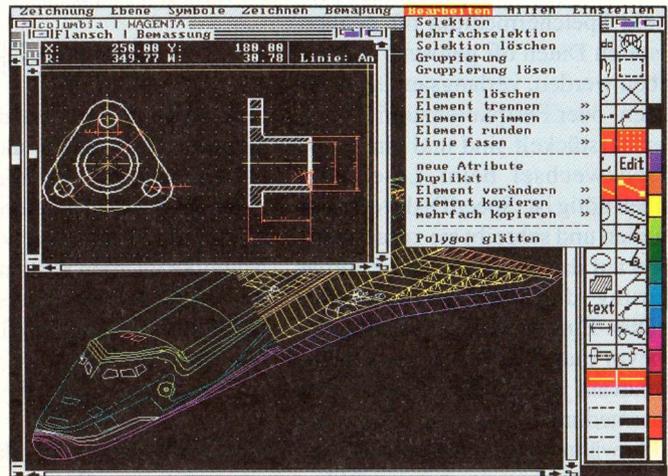
finde ich, daß drei Fenster geöffnet werden, zwei sind dadurch immer „ghostet“. Per Knopfdruck kann man den Commander auch in den Hintergrund legen, dabei machen alle drei Fenster einem recht kleinen Fenster Platz. Durch erneuten Knopfdruck werden alle drei Fenster wieder geöffnet. Interessant erscheint mir die Möglichkeit, das Programm in einer deutschen Benutzerführung zu starten. Allerdings habe ich die englische bevorzugt, oder können Sie mit dem Kürzel „ErzVerz“ oder „UnBen“ etwas anfangen? Einleuchtender ist das schon „MakeDir“ oder „Rename“.

MaxonCAD

DIE NEUE DIMENSION IN DESIGN UND KONSTRUKTION

Funktionsvielfalt.

MaxonCAD bietet all die Funktionen, die ein CA-Designer von seinem Werkzeug erwarten kann, ganz gleichgültig, welche Anforderungen er zu erfüllen hat. Die Flexibilität der einzelnen Funktionen garantiert ihm dabei die vollkommene Kontrolle über seinen Entwurf, vom ersten bis hin zum letzten Arbeitsschritt.

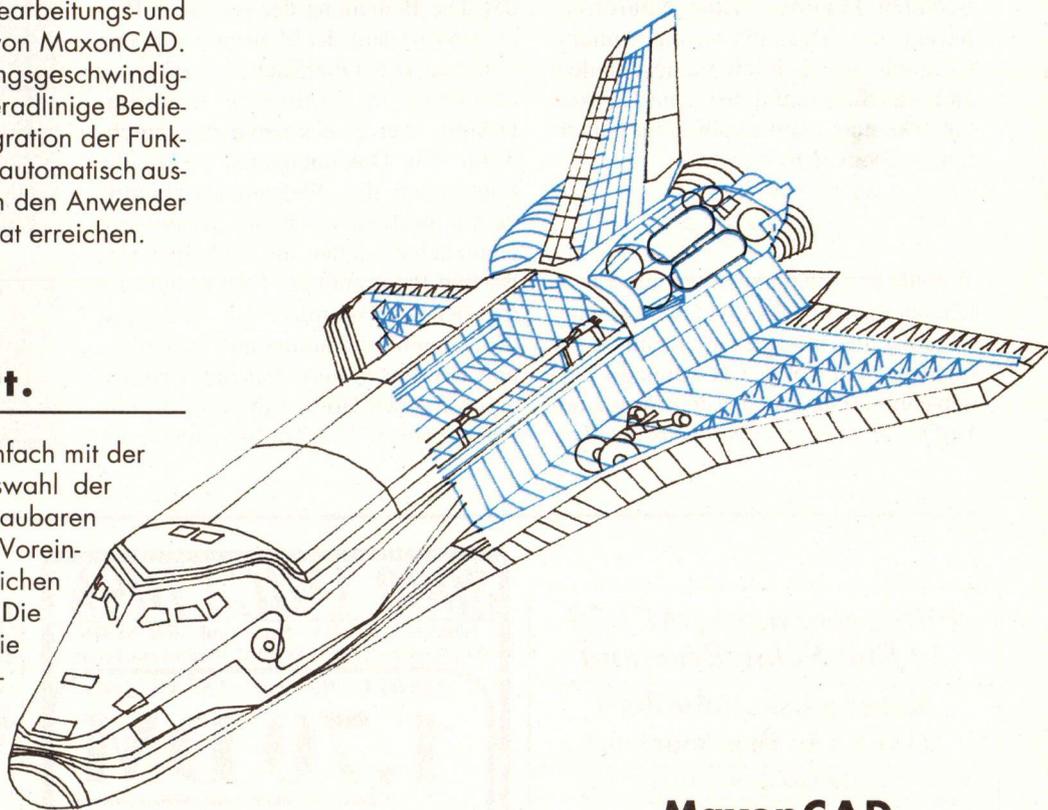


Geschwindigkeit.

Hochgradig optimierte Programmroutinen sind die Grundlage der extremen Bearbeitungs- und Darstellungsgeschwindigkeit von MaxonCAD. Doch nicht nur in der Ausführungsgeschwindigkeit liegt seine Stärke: Die geradlinige Bedienungsführung und die hohe Integration der Funktionen mit vielen - auf Wunsch - automatisch ausführbaren Festlegungen lassen den Anwender schnell das gewünschte Resultat erreichen.

Bedienungskomfort.

MaxonCAD ist schnell und einfach mit der Maus zu bedienen. Die Auswahl der Funktionen erfolgt aus überschaubaren Menüs und Funktionsleisten. Voreinstellungen können in übersichtlichen Requestern festgelegt werden. Die klare Linie der Bedienung, die sich durch das gesamte Programm zieht, steht für die Transparenz und Effizienz von MaxonCAD.



MaxonCAD.

Die Synthese von Funktionsvielfalt, Geschwindigkeit und Bedienungskomfort. Für Designer und Konstrukteure, für Einsteiger, Aufsteiger und Profis. Für alle A500, A1000, A2000 und A3000 mit mindestens 1 MB Speicher.

MaxonCAD. Unverbindliche Preisempfehlung DM 449.-

MaxonCAD^{Student}. Unverbindliche Preisempfehlung DM 249.-

Für nähere Informationen über MaxonCAD und MaxonCAD^{Student} fordern Sie unsere Prospekt an.

MAXON
computer gmbh

Schwalbacher Straße 52
6236 Eschborn
Telefon 06196/481811
Telefax 06196/41885

SpeedDisk

SpeedDisk ist ein Programm, um Festplatten oder Disketten zu reorganisieren. Das ist manchmal sehr sinnvoll, läßt sich der Lese- bzw. Schreibzugriff dadurch doch enorm beschleunigen. Besonders wenn ein Speichermedium oft genutzt wird, sprich Daten oft gelöscht und geschrieben werden, verlangsamt sich der Disketten- oder Festplattenzugriff, weil Dateien zerstückelt sind und ein häufiger Trackwechsel beim Lesen und Schreiben nötig ist. SpeedDisk vereint die Dateien und schreibt sie zusammenhängend auf das Medium. Eine enorme Steigerung des Zugriffs kann der SpeedDisk-Einsatz zur Folge haben. Jedoch bevor man SpeedDisk verwendet, sollte man auf jeden Fall ein Backup des Speichermediums vornehmen. Stürzt der AMIGA während der SpeedDisk-Anwendung ab, kann es zu irreparablen Schäden kommen. Eine Neuformatierung des Mediums ist dann unumgänglich. Tatsächlich verabschiedete sich das Programm bei einer Diskettenanwendung, weil es auf einen fehlerhaften Block getroffen ist.

UnDelete

Wer hat es noch nicht erlebt, aus Versehen hat man eine Datei mit dem Delete-Befehl gelöscht, die man eigentlich gar nicht löschen wollte. Oft waren die Folgen unüberschaubar. Mit dem Programm UnDelete ist es möglich, gelöschte Da-

teien zu restaurieren. Allerdings darf die Dateistruktur noch nicht beschädigt sein. UnDelete ist ein sehr nützliches Tool-Programm, das einem viele Arbeitsstunden ersparen kann. Die Bedienung ist dank der Mausunterstützung sehr einfach und bequem.

EnableFFS

Das letzte Programm der THI-Tools nennt sich EnableFFS und ermöglicht es auf einfache Art und Weise, Disketten unter FFS zu formatieren. Nach dem Aufruf des Programms wird ein Device-Name der internen Systemliste beigefügt. Das neue Device unterstützt das wesentlich schnellere Fastfile-System.

Fazit

Die THI-Tools aus dem Hause bsc stellen eine sehr gute Programmsammlung dar. Die Bedienung der einzelnen Programme ist dank der Mausunterstützung einfach. Die Oberflächen sind zwar durchweg im schlichten Intuition-Design, aber zweckmäßig und durchdacht. Die Dokumentation erklärt die Funktionen der diversen Programme genau und ausreichend. Besondere Glanzlichter stellen mit Sicherheit das Backup-Programm, der THICommander und der DiskOptimizer dar. Aber auch die anderen Programme sind recht nützlich. Erwähnenswert erscheint mir noch, daß bsc einen Hotline-Support für alle eingetragenen THI-Tools-Benutzer an-

bietet. Bei Problemen kann der Service in Anspruch genommen werden. Für 148,- DM erhält man eine Programmsammlung, die ihr Geld wert ist. Zwar finden sich hier und da noch ein paar Schönheitsfehler, im großen und ganzen überzeugt aber das Paket.

THI-Tools

Programmsammlung von nützlichen Programmen

- + gutes Preis-/Leistungsverhältnis
- + einheitliche Benutzerführung
- + fast alle Programme besitzen Mausunterstützung
- + deutsche Dokumentation
- Programm THISseek fehlerhaft

Anbieter:
 bcs büroautomation AG
 Lerchenstr. 5
 8000 München 50
 Tel. 089-3571300
 Preis: 148,- DM

KICK

Vertung

2

Public-Domain DM 1,70
24 Std.-Schnellversand

Katalogdisks anfordern
(DM 5,- in Briefmarken)

Vork.: 4,50 Nachnahme: 8,- Ausland: 16,-

Spiele	Gremlins 79,- Plotting 79,- Sarakon 74,- Battle Master 89,- Corporation 75,- Yogis gr. Escape 29,- Xenon II 74,- u.v.a. Info anfordern
Golden Axe 79,- Hongkong Phooey 29,- Championship Run 69,- A.T.F.2 69,- White Death 89,- Amazing Spiderman 69,- Dragon Breed 74,- Pipemania 74,-	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> XCOPY 44,90 mit Hardware 64,90 </div>

R & M

Software-Vertrieb
 Damaskstraße 1
 4050 Mönchengladbach 2
 Tel. 0 21 66/85 05 16

8000 AMIGA DISK

Neu bei uns, UGA - Serie und viele NEWS!
 NEU: Sonder - Serie "ANTARES" Original nur bei uns.

AMIGA PD incl. 3,5" MF2DD

1,70 DM

Preise für unsere Sondererrien erfragen
 PD incl. 3,5" 2DD Staffelpreis siehe info Blatt

Disk ab 1,30 DM

AMIGA PD incl. 3,5" MFD2DD Markendiskette

Disk 2,00 DM

PD incl. 3,5" MFD2DD Markendisk Staffelpreis s. Info Blatt

Disk ab 1,80 DM

Preise für unsere Sondererrien erfragen

Unsere Disketten werden auf Viren geprüft

2 Katalogisletten 5,- (Briefn.) Unser Infomaterial erhalten Sie gegen
 Einsendung eines rückadressierten und frankierten Umschlages (0,60)
 Bestellannahme Mo. - Fr. 11 Uhr - 18.30 Uhr.
 Preise zzgl. Versandkosten 6,- DM bei Vorkasse, 8,- DM bei Nachnahme

Rüdiger Dombrowski
 Postfach 71 04 62 • 2000 Hamburg 71
 Tel.: 040/ 642 82 25 • Fax.: 040/ 642 69 13
 Angebot freibleibend Druckfehler oder Irrtümer vorbehalten

OMEGA Datentechnik Tel.: 0441 / 82257

Junkerstr. 2, 2900 Oldenburg, wir sind autorisierter
 Commodore Fachhandel

AMIGA 3000 - 16MHz / 25 MHz	Umrüstung auf 30 MHz möglich
Wir führen die spezial RAMs für AMIGA 3000 und A2620 / 30	
AMIGA 2000 C	1695,- DM
NEU A 2088 T	Commodore Turbo XT-Karte 9,5 MHz a. Anfrage
A 2286	PC-AT Karte mit Laufwerk, 8 / 10 MHz auf Anfrage
A 2630	2 MByte A 2620 2 MByte (4 MB RAM) Preis auf Anfrage
A 2090 A	Kontroller mit 40 MByte Festplatte 799,- DM
A 2091	50 MB Quantum Festplatte, 2 MB RAM-Option 1498,- DM
A 1950	Multisync Monitor 1098,- DM
A 2024	DTP Monitor s/w non-Interlace 1198,- DM
A 590	20 MB Festplatte für AMIGA 500 750,- DM
AMIGA 2000	8 MB Karte MicroBicos "8Up" / 2 MB Tagespreis
MegaBit RAMs	511000-80ms zum Nachrüsten 69,- DM
AMIGA 500,	512 kB Erweiterung, intern, abschaltbar 298,- DM
AMIGA 500,	Speicherkarte auf 2 MByte intern 129,- DM
128 kB RAM	Erweiterung auf 640 kB für A 2088 1098,- DM
ALF2	Filecard 60 MB, 25ms, RLL 1598,- DM
ALF3	Filecard 84 MB, 25ms, SCSI 2 855,- DM
Quantum	LPS 52 17ms 1498,- DM
Quantum	LPS 105 17ms ab 999,- DM
Syquest	Wechselplatte 125,- DM
Profisampler	56 kHz V2 auf Anfrage
Professional	68020 / 68030 Board A500 / A2000 480,- DM
FlickerFixer	Steckkarte für Multisync-Monitor 99,- DM
NEU O.M.A.	Assembler Version 1.8 49,- DM
NEU Debugger	in Multiwindowtechnik ab '91 lieferbar 1898,- DM
A.D.D.A. V 16	Soundsampler in 16 Bit Technik 1898,- DM

Besuchen Sie uns in der Zeit von 9 Uhr bis 18 Uhr täglich



von Enrico Corsano

TAD & CO

Zur Professionellen Bildbearbeitung benötigt man natürlich entsprechendes Zubehör. Wir stellen hier ein Paket vor, das über außergewöhnliche Leistungsmerkmale verfügt.

Wenn es um Bildverarbeitung geht, kommt der Anwender nicht darum herum, sich eine Sammlung verschiedener Programme zuzulegen. Denn es gibt eben kein Programm, das alle gewünschten Anforderungen erfüllt. Aber die neueste Version von TAD (The Art Department) bildet zusammen mit Professional Page und dem Scanlab 100 ein ausgezeichnetes Team. Es ist kein Zufall, daß gerade diese Kombination so ergiebig ist. Die Software zu dem Sharp Scanner JX 100, die die Bezeichnung Scanlab trägt, stammt aus dem gleichen Hause wie TAD. Das wird sofort deutlich, wenn man die Hauptbildschirme dieser beiden Programme vergleicht: sie sind fast identisch aufgebaut. Aber auch wenn beide über teilweise ähnliche Funktionen verfügen, gibt es doch einige Unterschiede.

Das Scanlab haben wir ja schon einmal vorgestellt. Dieses Paket aus Hard- und Software dient zur Erfassung zweidimensionaler Vorlagen. Die Auflösung des Scanners beträgt 200 dpi. Die Software erfaßt die Bilder grundsätzlich mit 18-Bit-Auflösung. Um sie in den typischen AMIGA-Grafikmodi darstellen zu können, müssen sie erst umgerechnet werden. Das Ergebnis sind Bilder in einer Qualität, wie man sie bisher noch nicht auf dem AMIGA sehen konnte. Tatsächlich unterscheiden sich die eingescannten Bilder fast gar nicht mehr vom Original. Da Scanlab neben dem 18-Bit- auch über einen 6-Bit-Graustufen-Modus verfügt, ist es optimal für die Verwendung im Bereich DTP geeignet.

Absolut identisch bei Scanlab und TAD sind die Farbkontrollmöglichkeiten. Die RGB-Werte lassen sich genauso verändern wie Helligkeit und Kontrast. Zusätzlich kann noch eine Gammakorrektur durchgeführt werden. Durch Verschieben des entsprechenden Reglers wird die Helligkeit des Bildes erhöht. Das Besondere an diesem Verfahren besteht darin, daß bei diesem Prozeß keine Daten verlorengehen. Würde man stattdessen einfach den Helligkeitsregler erhöhen, gingen dabei einzelne Pixel verloren und die Detailschärfe würde nachlassen. Dieser Effekt tritt nicht auf, wenn die Helligkeit durch den Gammaregler heraufgesetzt wird.

Mit Scanlab lassen sich die 18 Bit oder 6 Bit tiefen gescannten Bilder oder ein beliebiges IFF-Bild bis maximal 6 Bit Tiefe mit den genannten Möglichkeiten bearbeiten. TAD geht da einen gewaltigen Schritt weiter. Grundsätzlich ist es mit TAD möglich, alle bekannten Bildformate zu laden. Das sind außer IFF-Bildern im AMIGA-Format auch IFF-12- und 24-Bit Bilder, DigiView-21-Bit-Bilder und viele andere spezielle Formate, die zum Beispiel auch auf anderen Rechnertypen Verwendung finden. Die zuletzt genannten Formate können mit der Grundversion von TAD ohne weiteres geladen werden. Will man jedoch Bilder in einem völlig neuen Format einladen, benötigt man ein entspre-

chendes Lademodul. Bisher gibt es Lademodule für fast alle gängigen Bildformate, wie GIF und TIFF, die auf PC verwendet werden. Diese lassen sich ganz einfach installieren, so daß nach dem Start von TAD das gewünschte Format aus einer Liste ausgewählt werden kann.

Grundsätzlich wird jedes Bild, das mit TAD geladen wird, erst einmal in ein 24-Bit-Format umgerechnet. Wenn das zu ladende Bild allerdings nur Grauwerte enthält, wird es automatisch in ein 8-Bit-Graustufen-Format umgerechnet. Diese unterschiedlichen Bildformate lassen sich in ein beliebiges AMIGA-Format umrechnen, wobei auch die Formate A-RES und A-HAM (HiRes-HAM) Berücksichtigung finden. Dieses Format wurde bekannt durch das Programm DigiView 4.0, mit dem es erstmals möglich wurde, HiRes-Bilder mit 4096 Farben darzustellen. A-RES ist eine spezielle Entwicklung für TAD und funktioniert ähnlich. A-RES-Bilder lassen sich jedoch auf zwei verschiedene Arten darstellen. Der Modus ARZO erlaubt das zeilenweise Ändern aller 16 Farbreister. Solche Bilder sehen meistens sehr gut aus. Jedoch sind bei Bildern ohne horizontalen Overscan an den Rändern die Farbänderungen sichtbar. Da das manchmal nicht so besonders gut aussieht, gibt es noch den ARZ1-Modus, bei dem maximal 15 Farbreister zeilenweise gewechselt werden und wo das Register 0 immer schwarz bleibt. Der Rand bleibt dadurch immer sauber, aber das fehlende Farbreister macht sich unter Umständen negativ bemerkbar.

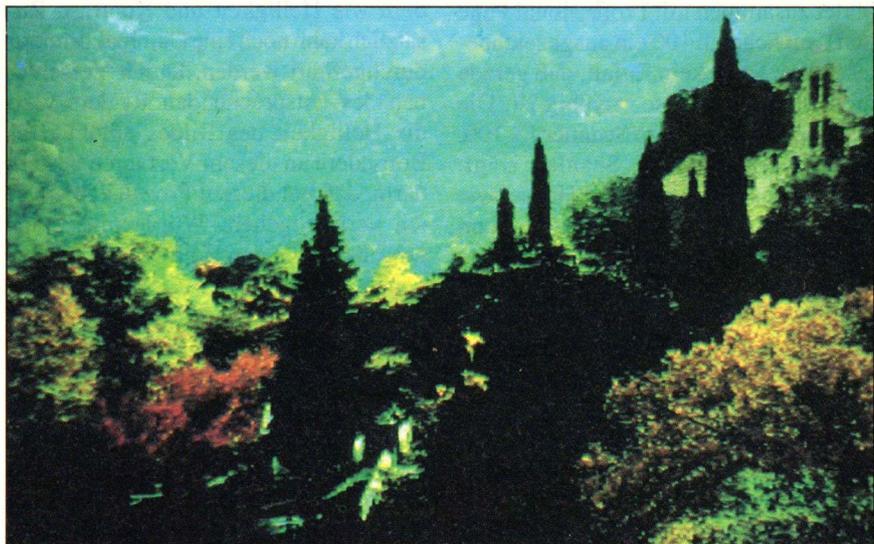
Das Laden von Files funktioniert mit TAD übrigens besonders gut, da ein sehr übersichtlicher Requester benutzt wird. Er verfügt über zwei Anzeigefelder. In dem einen wird der Inhalt des aktuellen Devices angezeigt, während in dem anderen alle übrigen Devices aufgelistet sind. Bei Bedarf lassen sich auch mehrere Files gleichzeitig auswählen. Für jedes File wird ein eigener Screen geöffnet, so daß sie auch getrennt verarbeitet werden können. Sehr hilfreich sind auch die HIDE- und SHOW-Funktionen, die es ermöglichen, Dateien zu klassifizieren.

Wurde ein File geladen, läßt sich nun die Orientierung des Bildes festlegen. Das Bild läßt sich mit dieser Funktion in 90-Grad-Schritten drehen. Auf diese Weise kann man nicht nur Bilder auf den Kopf stellen, sondern auch Bilder, die auf dem Kopf stehen, wieder richtig herum erscheinen lassen. Bilder, die von Scanlab erfaßt und im 6-Bit- oder 18-Bit-Format abgespeichert wurden, befinden sich grundsätzlich im Portrait-Format, das heißt, sie liegen auf der Seite. Das liegt daran, daß das Abtastformat des Sharp-Scanners auf Postkartengröße beschränkt ist und dadurch eigentlich nie ein wirklich quadratisches Bild entstehen kann. Braucht der Benutzer trotzdem ein bildschirmfüllendes Motiv, muß er die Auflösung der Scanlab-Software auf die maximalen Werte von 1280 x 800 Punkten setzen. Nur von dieser Einstellung ist zum Beispiel ein HiRes-Bild mit Overscan ableitbar. Aus diesem Grund ist also die Möglichkeit, ein Bild zu rotieren, eine wirklich praktische Angelegenheit.

Als nächstes stehen nun die schon beschriebenen Farbkorrekturmöglichkeiten zur Verfügung, wie sie auch bei Scanlab einsetzbar sind. Ebenfalls bei beiden Programmen vorhanden sind die verschiedenen Dithering-Modis. In fünf Stufen läßt sich damit die Farbtreue eines Bildes verbessern, indem eine Art Weichzeichnereffekt die Farben vermischt. Da unter Umständen die Bildschärfe dabei zu sehr leidet, stehen verschiedene Grade zur Auswahl. Die stärkste Stufe nennt sich Floyd-Steinberg-Methode und liefert in allen Auflösungen ausgezeichnete Ergebnisse. Wird nur wenig Dither benötigt, sollte Stufe Nummer 5 mit dem Namen Stucki eingesetzt werden. Es gibt auch die Mög-



Dieses Bild zeigt wie ausgezeichnet Scanlab Bildvorlagen verarbeitet, so daß sich selbst ein 16-Farben-Bild kaum vom Original unterscheidet.



Solche Farbenpracht entsteht beim Einsatz von Scanlab und TAD...

lichkeit, eine zufallsbedingte Dither-Methode einzusetzen. Obwohl bei den anderen Verfahren bessere Ergebnisse entstehen, ist diese Methode gut für Bilder einer Animation geeignet. Bei den anderen Methoden kann es unter Umständen zu Flackereffekten kommen, was mit der Zufallsfunktion nicht auftritt.

Äußerst umfangreich und wirksam sind die Möglichkeiten, eine Farbpalette zu manipulieren. Zuerst läßt sich festlegen, ob eine Palette geschützt oder nicht geschützt ist. Diese Einstellung ist wichtig, da sich dadurch regeln läßt, ob TAD seine Farbauswahlroutinen vor den Berechnungsroutinen ausführt oder direkt zum Berechnen übergeht und dabei den

festgelegten Paletteninhalt benutzt. Ist die Palette ungeschützt, analysiert TAD die rohen Bilddaten und erstellt mehrere Statistiken über die Farben, die enthalten sind. Danach werden die optimalen angenäherten Farben für das gesamte Bild ausgesucht. Ist die Palette geschützt, benutzt TAD die festgelegte Palette und berechnet keine neue. Für jeden Bildpunkt wird die Farbe aus der Palette benutzt, die dem Farbpunkt im Bild am nächsten kommt.

Die Anzahl der verwendeten Farben kann beliebig festgelegt werden, wodurch sich einige Effekte erzeugen lassen. Soll das Bild später mit einem Genlock eingesetzt werden, können Sie die



...und so sieht das Bild nach der Umwandlung durch TAD in ein Graustufen HiRes Bild aus.



Der Arbeitsbildschirm von TAD ist, bis auf ein paar kleine Unterschiede, fast identisch mit dem von Scanlab. Man beachte die Felder für Farbseparation und den Transport-Controller (TC).

Farbe 0 für weitere Berechnungen sperren. Im Feld Abstand Farbe 0 muß man dazu eine 1 eintragen. Das hat zur Folge, daß bei einer Palette aus 16 Farben jetzt nur noch 15 verwendet werden können. Sie können hier aber auch eine beliebige andere Zahl eintragen, wodurch sich eine bestimmte Anzahl von Farben vor Veränderungen schützen läßt.

Der Schalter Sortierrichtung dient der Definition der Reihenfolge. Die Farben lassen sich in aufsteigender oder absteigender Helligkeitsfolge ablegen. Mit dem Edit-Button wird ein Farbpaletten-Requester auf den Bildschirm geholt, wie man ihn auch von anderen Programmen her kennt. Damit ist es möglich, die einzelnen Farben mit Hilfe von drei Schieberegler für Rot, Grün und Blau zu verändern. Farbeinstellungen können mit der Copy-Funktion auf ein anderes Register kopiert werden. Swap tauscht

den Inhalt von zwei Farbregistern aus. Die Spread-Funktion erzeugt einen Farbverlauf zwischen beliebigen Farbregistern. Undo bewirkt das Rückgängigmachen aller genannten Funktionen. Komplette Farbpaletten von bereits existierenden Bildern können Sie laden und eine bearbeitete Palette abspeichern. Die Funktion Nimm-WB übernimmt die Farben des Workbench-Screens, falls ein Bild berechnet werden soll, das später auf dessen Screen abgelegt wird.

Bilder lassen sich in absolut jedes beliebige Format und in jede Größe umrechnen. Insgesamt sind 208 Einstellungen möglich. Neben der Möglichkeit, das Format völlig frei in den Feldern für Breite und Höhe einzutragen, können auch alle Standardgrößen automatisch erzeugt werden. In einem Auswahlmeneü läßt sich LowRes bis HiRes mit und ohne Overscan, NTSC, PAL und Inter-

lace mit 2 bis 64 Farben oder HAM einstellen.

Die bisher genannten Features von TAD erlauben vielfältige Manipulationen an Bildern, was sich gerade im Bereich DTP besonders positiv bemerkbar macht. Die Möglichkeit, Farbbilder in Graustufenbilder mit 8 Bit Farbtiefe umzurechnen, was 256 Abstufungen entspricht, ist nicht nur sehr nützlich, sondern liefert auch bei TAD ausgezeichnete Ergebnisse. Tatsächlich wirken diese umgerechneten Graustufenbilder viel besser und schärfer als das farbige Ausgangsbild. Selbst ein Bild mit 16 Graustufen wirkt äußerst natürlich. Ebenfalls für DTP unerlässlich ist eine Funktion, die aus vielfarbigen Bildern ein brauchbares Zweifarbenbild berechnet. Bei TAD nennt sich diese Funktion Skizze. Grundsätzlich ist eine solche Umrechnung eine komplizierte Angelegenheit. Im Handbuch zu TAD wird empfohlen, erst einmal die Helligkeit und den Kontrast des Bildes zu erhöhen, bevor der Skizze-Befehl ausgelöst wird. In der Regel bekommt man dann ein brauchbares Ergebnis. Besitzt das Bild noch einige verstreute einzelne Pixel, die stören, können sie ohne großen Aufwand mit der Funktion EVP entfernt werden. Bei dieser Funktion wird eine Analyse der umliegenden Pixel durchgeführt. Hat ein einzelnes Pixel nicht die gleiche Farbe wie die angrenzenden, wird es angepaßt.

Für viele Anwendungen ist es notwendig, das Originalbild zu spiegeln oder dessen Ausmaße zu verändern. Die Spiegelung kann mit TAD horizontal oder vertikal erfolgen. Zusammen mit der Rotationsfunktion ergeben sich vielfältige Möglichkeiten. Das Verändern der Ausmaße eines Bildes erfolgt mit der Skalierungsfunktion. Hier können Sie beliebige Werte für die horizontale und vertikale Ausdehnung eingeben. Dadurch kann ein Bild ungleichmäßig verändert werden, um zum Beispiel eine Verzerrung zu erzeugen oder auszugleichen. Interessante Effekte ergeben sich, wenn ein Bild erst stark verkleinert und dann wieder vergrößert wird.

Da Farbe im DTP eine immer größere Rolle spielt, erweist sich die Möglichkeit der Farbseparation mit TAD als herausragendes Feature. Dazu muß man wissen, daß beim Drucken von Farbbildern nicht alle Farben gleichzeitig aufgetragen

werden können. In einem weltweit standardisierten Verfahren werden die drei Grundfarben des Bildes nacheinander und übereinander gedruckt. Durch diese Methode der Farbmischung können alle anderen Farben erzeugt werden. Bei den drei Grundfarben handelt es sich um die Standardfarben Cyan, Magenta und Gelb, die bei Bedarf durch die Farbe Schwarz ergänzt werden können.

TAD erlaubt nun, ein farbiges Bild einfach in seine RGB-Werte aufzusplitten und abzuspeichern. Eine solche Datei ist aber noch nicht druckreif. Erst die Möglichkeit der Dreifarben-Separation in die Komponenten Cyan, Magenta und Gelb bildet die Grundlage für professionelle Druckergebnisse. Im industriellen Druckbereich wird aber hauptsächlich die Vierfarb-Separation eingesetzt, die mit TAD ebenfalls ausführbar ist. Dabei wird das Farbbild in die Komponenten Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz aufgesplittet. Bei der Vierfarb-Separation läßt sich noch regeln, ob und wie stark die Intensität einer Farbe anteilmäßig reduziert wird. Mit der Funktion GCR (Gray Component Replacement) definiert man, welcher Prozentwert der reduzierten Farben nun als Schwarz eingesetzt wird. Zusätzlich zu diesen beiden Kontrollen ermöglicht TAD noch einen Eingriff in den Farbabgleich.

Die Farbseparation kann bei TAD grundsätzlich mit einer Auflösung von 12 oder 24 Bit erfolgen. Es ist klar, daß sich bei einem Bild mit 4096 Farben eine Farbseparation mit 24 Bit nicht lohnt, da auch dabei sehr hohe Datenmengen anfallen. Wird jedoch eine 24-Bit-Separation beim einem DigiView-Bild, das ja eine Farbtiefe von 21 Bit besitzt, angewendet, können im gedruckten Bild bis zu 16,7 Millionen Farben verwendet werden.

Und hier kommen wir nun auch zum entscheidenden Faktor, der die Kombination TAD und Professional Page so ideal erscheinen läßt. Mit PP lassen sich ja auf sehr komfortable Weise Druck-sachen gestalten. Entscheidend für ein ansprechendes Erscheinungsbild ist die Verwendung von Grafiken oder Bildern,

die einen trockenen Text ganz schön auflockern können. Zuerst einmal muß der Benutzer zu seiner Grafik kommen. In vielen Fällen wird es schon eine Vorlage geben, zum Beispiel in Form einer Fotografie, die in dem Dokument verwendet werden soll. Diese Vorlage kann nun mit dem Scanlab erfaßt werden. Das geschieht auf völlig unkomplizierte Weise, da nicht erst eine Videokamera und Licht aufgebaut werden müssen. Der Scanner ist ohne große Vorbereitung jederzeit einsatzbereit und läßt sich durch seine kompakten Ausmaße ohne Probleme auf dem Arbeitstisch neben dem Computer unterbringen. Dazu liefert er Ergebnisse, die jeden Digitizer in den Schatten stellen. Der Grundstein für eine perfekte Bildverarbeitung ist damit also gelegt.

Die Scanlab-Software besitzt zwar auch einige Bildverarbeitungsfunktionen, wie die Möglichkeit, Farbbilder in Graustufenbilder umzuwandeln. Aber mit TAD funktioniert das doch schon etwas besser. Ein Graustufenbild wird statt mit 6 Bit (wie beim Scanlab) mit 8 Bit umgesetzt, und auch sonst hat TAD noch einiges mehr zu bieten, zum Beispiel der Farbseparation. Diese Funktion ist aber schon in PP integriert. Mit Professional Page können Sie also ohne weitere Hilfsmittel Farbseparationen von Bildern durchführen. Der entscheidende Unterschied besteht jedoch darin, daß sich mit PP nur Bilder in den typischen Amiga-Auflösungen bearbeiten lassen. Eine Farbseparation kann also nur Bilder mit maximal 4096 Farben verarbeiten.

Da aber TAD Bilder mit 24 Bit Farbtiefe verarbeiten kann, lassen sich wirklich professionelle Druckergebnisse erzielen. Doch wie kommt eine solche Datei dazu, in Verbindung mit einem PP-Dokument verwendet zu werden? TAD bietet eine Lösung, die nun endgültig klar werden läßt, warum die Kombination Scanlab, TAD und Professional Page so ideal ist. Diese Lösung nennt sich ReSEP und ermöglicht das Einbinden von 24-Bit-Farbseparationen speziell in Dokumente von Professional Page.

Es dürfte wohl klar geworden sein, daß dieses Soft- und Hardware-Paket nicht nur professionelle Ansprüche befriedigt, sondern auch stellt. In Verbindung mit einem Nadeldrucker läßt sich eigentlich nichts Außergewöhnliches bewerkstelligen. Ein Laserdrucker mußes schon sein, natürlich postscriptfähig. Und wenn noch Farbe ins Spiel kommt, würde sich eine Linotronic am besten machen. Doch so eine Investition können auch professionelle Agenturen nicht so ohne weiteres tätigen. In der Regel wird man deshalb die Daten an einen Belichtungsservice übergeben. Und diese Möglichkeit kann natürlich jeder nutzen.

The Art Department

professionelles Programm zur Bildnachbearbeitung

- + vielfältige Bearbeitungsmöglichkeiten für Bilder bis 24 Bit Farbtiefe
- + Transport-Controller zum einzelbildweisen Überspielen auf Video
- + Farbseparation
- + deutsche Dokumentation und Programmführung
- benötigt viel Speicher
- Umrechnungen zeitaufwendig
- einige Loader für andere Bildformate nur als Option erhältlich

Anbieter:
CompuStore, Fritz-Reuter-Str. 6
6000 Frankfurt 1, Tel. 069-567399
Preis: ca. 300,- DM

KICK
Wertung **1-**

fibuMAN

Die Finanzbuchhaltung

Bild 1: Die Arbeitsoberfläche von fibuMAN.

fibuMAN novoPLAN		ARBEITSBEREICH Menü		EINTRAG TOTAL: 0		BUCHUNGSMONAT 1/90	
E I N G A B E							
DATUM	KONTO	BELEG	TEXT	BETRAG	UST	SRTO	
GEGEN.....KONTO				BETRAG	SOLL/EINNEHMEN		
					HABEN/AUSGABEN		
D I A L O G						I N F O	
fibuMAN Reg.Nr.: DEMO						Ausg: Bildschirm	
AM 04/09/90 HABEN SIE ZULETZT GEBUCHT.						Tag : 06/12/90	
						Zeit : 23:11	
						Pfad: DATEN.FIB/	
						Menü: mit 'Esc'	

M. Groneberg /A. Krämer

Der AMIGA wird für Büroanwendungen wenig herangezogen, was zum Teil an der nicht vorhandenen Software liegt. Das Finanzbuchhaltungsprogramm fibuMAN ist jetzt auch für den AMIGA erhältlich. Auf anderen Rechnersystemen ist es fest etabliert und hat in der Presse gute Kritiken geerntet. Wie es mit der AMIGA-Version aussieht, möchte ich mit diesem Bericht beantworten.

Das Testexemplar

fibuMAN erhalten Sie in zahlreichen unterschiedlichen Versionen. Zum Test wurde fibuMAN „m“, wobei „m“ für mandantenfähig steht, herangezogen.

Bei fibuMAN handelt es sich um eine Programmversion, die als Euro-Ausgabe nach den Richtlinien der EG unter anderem mit einem vollkommen frei zu definierenden Kontenrahmen und ebenfalls beliebig änderbaren Auswertungstexten ausgestattet ist. fibuMAN kann damit in allen Ländern der europäischen Gemeinschaft eingesetzt werden. Übersetzungen in Englisch und Französisch sind für die nähere Zukunft geplant. Zusätzlich wurden mit großer Liebe zum Detail einige Verbesserungen sowie einige zusätzliche Funktionen eingeführt. Hier merkt man die funktionierende Hotline, aus der diese neuen Ideen zum größten Teil stammen.

Das Programm

fibuMAN wird auf einer Diskette mit deutschem Handbuch im DIN-A5-Ringordner mit Schubler ausgeliefert. fibuMAN ist nicht kopierschutz und kann mit Hilfe eines Installationsprogramms auf eine Festplatte umkopiert werden. Sie ist zum Betrieb nicht notwendig, aber anzuraten.

Hardware-Voraussetzungen

fibuMAN arbeitet mit allen AMIGAs zusammen, die über mindestens ein Megabyte Arbeitsspeicher verfügen. Eine Festplatte ist, wie gesagt, nicht erforderlich, aber bei größeren Datenmengen anzuraten. Je mehr Arbeitsspeicher zur Verfügung steht, desto schneller ist fibuMAN.

Anwenderfreundlich

Was die fibuMAN-Version 4.0 besonders auszeichnet, ist die durchgängige logische Bedienung, die es auch Computerneulingen ermöglicht, ein so komplexes Programm spielend zu erlernen. So ist z.B. in jedem Programmteil zum Speichern einer Buchung, zur Anlage eines Kontos und zur Eingabe eines Anlageguts usw. immer nur die Funktionstaste F10 zu benutzen, wogegen die Funktionstaste F1 immer an den Anfang der Eingabe zurückführt. Listen und Untermenüs werden mit Escape verlassen. So kommt man sofort auch mit seltener benutzten Programmoptionen gut zurecht. fibuMAN überprüft jede Eingabe auf sachliche Richtigkeit. Sogar die Entscheidung, welche Konten im Soll und welche im Haben zu buchen

sind, nimmt Ihnen fibuMAN in den meisten Fällen ab. Haben Sie in einer Buchung Soll und Haben vertauscht, macht Sie fibuMAN in der Dialogbox darauf aufmerksam, daß der gerade eingegebene Buchungssatz „UNSINN“ ist. fibuMAN genügt dann ein einziger beliebiger Tastendruck, und Konto und Gegenkonto werden so ausgetauscht, daß Soll und Haben wieder stimmen. Gerade für nicht gelernte Buchhalter oder Buchführungsneulinge ist diese Hilfe nicht zu unterschätzen. Trotz des frei definierbaren Kontenrahmens erkennt fibuMAN, ob eine Buchung inhaltlich falsch ist. Kunststück?!

Very hot!

Eine Hotline ist vorbildlich in der Computer- und Software-Landschaft. novoPLAN bietet eine solche für jeden registrierten Anwender bei programmtechnischen Fragen ein Jahr lang ab Kaufdatum des Programms oder eines Updates kostenlos an. Von montags bis freitags ist von 10 Uhr morgens bis 23 Uhr (!) nachts und samstags von 10-14 Uhr ein freundlicher und sachkundiger Mitarbeiter von novoPLAN zu erreichen, der auf jede Frage eine hilfreiche Antwort weiß. Da sich das Programm auch an diejenigen Gewerbetreibenden (oder Tester) wendet, die tagsüber keine Zeit zur Buchführung haben, ist diese Einrichtung sehr sinnvoll und weiterzupfehlen.

Außerdem ist die deutschsprachige Dokumentation mit dem präzisen Inhaltsverzeichnis und den Dutzenden von Hardcopies für die Einarbeitung auch für den weniger Geübten sehr hilfreich.

Schlaglichter

1. Die Auswertungspalette - das Prunkstück

Zur Auswertungspalette gesellt sich noch eine Summenliste. In dieser Liste werden die Soll- und Habenumsätze eines jeden Kontos zusammen mit dem Jahressaldo ausgegeben. So kann man z.B. auf einen Blick erkennen, welche die wichtigen Kunden oder Lieferanten sind. fibuMAN stellt jederzeit, auch direkt nach jeder Buchung und so oft, wie man will, alle Auswertungen und Listen auf dem Bildschirm, dem Drucker oder als Textdatei zur weiteren Bearbeitung

mit einem beliebigen Textverarbeitungsprogramm zur Verfügung. Die Auswertungspalette umfaßt u.a. Summen- und Saldenlisten, Kassenbuch, Post- und Bankbücher, Kosten-, Erlös- und Wareneingangslisten, die Umsatzsteuererklärung für das gesamte Jahr, Umsatzsteuervoranmeldung für einen beliebig einzustellenden Zeitraum, Gewinn- und Verlustrechnung und Einnahme-Überschuß-Rechnung für das gesamte Jahr oder einen beliebigen einzelnen Monat, Bilanz nach dem Bilanzrichtliniengesetz und BWA, die betriebswirtschaftliche Auswertung. Die Palette dieser Möglichkeiten ist wirklich sehr beeindruckend.

2. Das Inventarverzeichnis

Das Zusatzprogramm Inventarverzeichnis stellt zunächst einmal die Anlage zur Bilanz dar, die vom Gesetzgeber in zahlreichen Fällen gefordert wird. Dabei schlüsselt das Inventarverzeichnis zu fibuMAN nicht nur alle Oberpunkte der Bilanz in die einfließenden Konten auf, sondern auch die der Gewinn- und Verlustrechnung, der BWA, der betriebswirtschaftlichen Auswertung und der Einnahme-Überschuß-Rechnung. So wird beispielsweise deutlich, aus welchen Konten (mit Kontonamen, -nummern und -salden) sich der Betrag berechnet, der unter dem Oberpunkt „Sonstige Kosten“ in der Gewinnberechnung aufgeführt wird.

3. Kontoauszüge

fibuMAN kann jederzeit die Auszüge aller gebuchten Konten auflisten. Erwähnenswert ist, daß nicht nur alle Kontoauszüge, die eines bestimmten Monats oder Kontos auf Bildschirm, Drucker oder als Textdatei ausgegeben werden können, sondern daß der Anwender auch bestimmte Zeitabschnitte oder Kontengruppen, wie z.B. nur die Debitoren- oder Kreditorenkonten, auswählen kann.

4. Buchen leicht gemacht

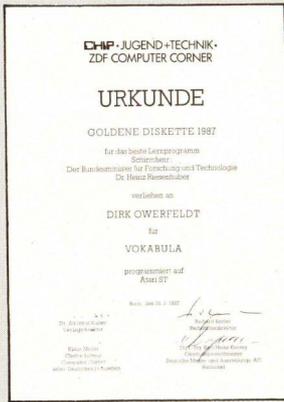
Eine Einsicht in die Kontoauszüge ist nicht nur im Menüpunkt „Kontoauszüge suchen“ oder „listen“ gegeben, sondern Sie können sich auch direkt während einer Buchung beliebige Kontoauszüge per Tastendruck auf den Bildschirm holen. Wichtig ist diese Funktion vor allem bei Ausbuchungen von Rechnungen. Überweist z.B. ein Kunde einen Betrag

von DM 1500,-, kann in den Kontoauszügen während der Buchung eben nachgeschaut werden, ob der Kunde den richtigen Betrag beglichen hat. Markiert man die Buchung der Eingangsrechnung in den Kontoauszügen per Cursor-Balken, wird der ursprüngliche Buchungssatz nach Drücken der entsprechenden Taste zur Ausbuchung in die Eingabemaske übernommen, wobei Datum und Buchungstext vom Programm entsprechend angepaßt werden. fibuMAN gibt dem ursprünglichen Buchungstext dann das Kürzel „AUB“ für Ausbuchung vor, so daß nach Eingabe von eventuellen Skontibeträgen direkt gebucht werden kann.

fibuMAN verfügt über eine Automatik, die Skontobuchungen selbsttätig vornehmen kann. Wird in einer Buchung das Eingabefeld „SKONTO“ beschrieben, erscheint ein weiteres Fenster auf dem Bildschirm, in dem eingegeben werden kann, in welcher Höhe Skonto abgezogen oder welcher Betrag dann schließlich überwiesen wurde. fibuMAN nimmt anschließend zur Basisbuchung automatisch eine zweite Buchung des Skontobetrags auf die dazugehörigen Konten vor.

Ebenso wie bei den Kontoauszügen bietet fibuMAN auch Einsicht in den Kontenrahmen, den -plan, das -info und das bisher gebuchte Journal auf Tastendruck während der Buchung an. Auch für das Anlegen von neuen Konten muß der Buchungsvorgang nicht abgebrochen werden: die Kontenanlage ist innerhalb des Menüpunkts „Konten anlegen“ und auch während einer Buchung möglich. Das neue Konteninfo zeigt einen schnellen Überblick über das angewählte Konto u.a. mit dem Datum der letzten Buchung, dem Soll- und Habenumsatz und den Monats- und Jahressalden.

Bei fibuMAN werden die Salden der angesprochenen Konten permanent auf dem Bildschirm während einer Buchung dargestellt und laufend aktualisiert. So zeigt das Programm sozusagen das „was wäre, wenn“ vor dem Abspeichern der Buchung an, so daß Buchungsfehler erst gar nicht auftauchen können. Seine „MAN“-Agerqualitäten zeigt fibuMAN auch darin, daß sachlich falsche Eingaben nicht oder nur auf besonderen Tastendruck erlaubt werden, wie z.B. die Anlage eines Geldkontos mit Mehrwertsteuer, das Buchen von Skontobeträgen



Dieses Siegerprogramm des Programmierwettbewerbes GOLDENE DISKETTE 87 ist die Grundlage für den neuen Vokabeltrainer aus dem Heim-Verlag:

AMIGA-Learn

Vers. 1.0

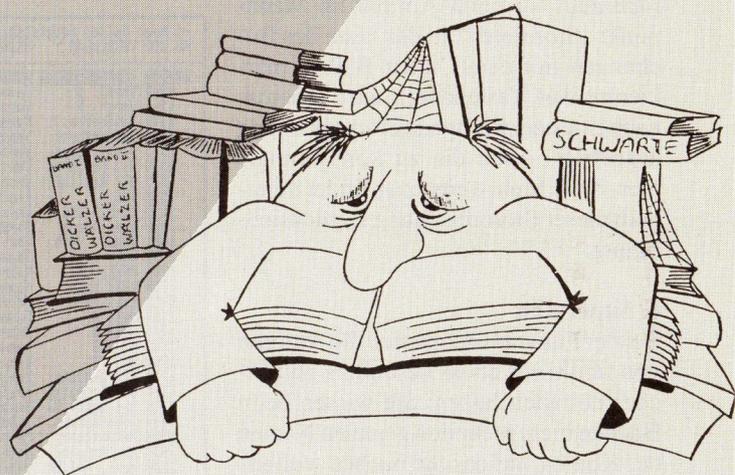
Das Urteil der Jury, **bevor** das Programm völlig überarbeitet und nochmals verbessert wurde:

„VOKABULA ist eines der wenigen Vokabelprogramme, das wirklich neue Eigenschaften für diese Kategorie von Lernprogrammen aufweist... Es wurde in C geschrieben und benutzt geschickt und effizient die grafische Benutzeroberfläche... Dirk Owerfeldt hat mit VOKABULA das bisher professionellste Vokabel-Programm geschrieben, das beim Wettbewerb um die GOLDENE DISKETTE eingereicht wurde.“

Und das sind die Leistungsdaten:

- ▶ bietet Spaß beim Lernen durch Grafik und Sound
- ▶ Unterstützt den vollen europäischen Zeichensatz (bequemer Zugriff durch die Maus)
- ▶ Fehlerhäufigkeit der Vokabel wird berücksichtigt
- ▶ Mehrere Bedeutungen eines Wortes werden berücksichtigt
- ▶ „Intelligente“ Auswertung der Benutzereingaben u. a. spezielle Berücksichtigung unregelmäßiger Verben (bei Eingabe von 'to go' erfolgt keine Fehlermeldung, sondern es werden die anderen Formen nachgefragt)
- ▶ Bei offensichtlicher Ähnlichkeit der Wörter wird wahlweise ein zweiter Versuch zugelassen
- ▶ Vielfältige Möglichkeiten des Lernens und der Abfrage (Deutsch-Fremdsprache, Fremdsprache-Deutsch, Multiple-Choice, lernen durch optische Rückkopplung)
- ▶ Sortieren der Vokabeln nach mehreren Parametern
- ▶ konsequente Realisierung verschiedener Lerntechniken:
 - u. a. - Karteikarten-Konzept
 - Lernen in fester Reihenfolge
 - zufällige Stichproben
 - Abfragen, bis alle Vokabeln gekannt werden
- ▶ Jederzeit Bewertung möglich, die den Lernerfolg anzeigt und mit einem Kommentar motiviert
- ▶ integriertes Lernspiel HANGMAN
- ▶ Wörterbuchfunktion, sucht Übersetzung für eine Vokabel
- ▶ Ausgabe aller Vokabeln bzw. aller falschen oder richtigen Vokabeln auf Bildschirm oder Drucker
- ▶ Trotz Einordnung der Vokabeln nach Lektionen oder Wissensgebieten ständig schneller Zugriff auf alle Vokabeln (nur durch Größe des Speichermediums begrenzt)

Im Lieferumfang befinden sich über 1600 englische Grundwortschatz-vokabeln in zwei Schwierigkeitsstufen, sowie mehrere Dateien mit wichtigen Vokabeln, etwa Wendungen und Struktur- oder Ordnungswörter.



Jetzt für AMIGA

alle Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

BESTELL-COUPON

an Heim-Verlag
Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt

Ich bestelle: _____ St. AMIGA-Learn à 69,- DM

- per Nachnahme
 Verrechnungsscheck liegt bei

zzgl. Versandkosten
Gesamtpreis

DM 69,-
DM 6,-
DM 75,-

Name, Vorname _____

Straße, Hausnr. _____

PLZ, Ort _____

Benutzen Sie auch die in KICKSTART vorhandene Bestellkarte.

Heim Verlag

Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 0 61 51-5 60 57

Schweiz
Data Trade AG
Landstr. 1
CH - 5415 Rieden - Baden

In Österreich:
RRR EDV GmbH
Dr. Stumpfstraße 118
A-6020 Innsbruck

bei der Ein- und nicht Ausbuchung einer Rechnung, das Vertauschen von Soll- und Habebuchungen und vieles mehr. fibuMAN warnt auch vor der Abspeicherung einer Buchung mit der Meldung „Nicht genug Geld in der Kasse“, daß die Kasse durch eine solche Buchung ins Minus käme. Das ist eine gerade für den Neuling sehr wichtige Hilfestellung.

5. Die Stornierungsautomatik

Sollte es einmal passiert sein, daß eine falsche Buchung eingegeben wurde, darf es laut Gesetzgeber nicht möglich sein, diese Buchung zu löschen. fibuMAN trägt diesem Verlangen Rechnung, bietet aber dem Anwender eine Stornierungsautomatik an. Die falsche Buchung muß man bei fibuMAN nur im Menüpunkt „Stornieren“ in der Liste der Buchungen mit dem Cursor-Balken markieren. Auf Tastendruck wird automatisch eine entsprechende Stornobuchung ausgefügt. Auch die zu korrigierende Vor- bzw. Mehrwertsteuer findet innerhalb dieser Stornobuchung Berücksichtigung.

6. Superseek

Bei der Funktion haben sich die Autoren von fibuMAN etwas besonders Hilfreiches einfallen lassen: Sie wissen beim Buchen nicht mehr den genauen Namen des Kontos, auf das Sie buchen wollen? Sie suchen einen Vorgang mit einer bestimmten Belegnummer? Sie suchen einen Betrag, der mit 1,23 endet? Sie suchen einen Kontoauszug vom 13.7.? Die Antwort auf diese oder ähnliche Fragen gibt Ihnen diese neue Funktion für jede fibuMAN-Liste sogar während einer Buchung. Und alles, was Sie dazu tun müssen, ist, fibuMAN mitzuteilen, ob Sie die Kontoauszüge, den Kontenplan oder das Journal durchsuchen wollen. Danach geben Sie nur noch den Suchbegriff, ein und kurze Zeit später erhalten Sie die Antwort. Sie müssen nicht einmal angeben, ob der Suchbegriff im Betrag, im Datum oder einem anderen Feld zu finden ist! Eine vorbildliche Funktion, bei der man sich fragt, wie man solche Probleme früher nur gelöst hat.

7. Automatikjournal

Monatlich wiederkehrende Buchungen wie Mieten, Gehälter, Zinszahlungen etc. können im Rahmen des Automatikjour-

JOURNAL	KONTO	AUSWERTUNG
Buchen Buchungen listen Stornieren	Auszüge suchen Auszüge listen Auszüge löschen	Abschreibung Summenliste Saldenliste Kasse Postgiro Bank Wareneingang Kosten Erlöse
Autobuchung eingeben Autobuchung ändern Autobuchung listen	Konten anlegen Konten ändern Kontenplan listen	----- USteuern 1990 UStVor anmeldung G u V 1/90 G u V 1990 Bilanz BWA -----
Verkäufe ändern Verkäufe listen	Kontenrahmen ändern Kontenrahmen listen	----- Monatsdruck
AUSGABE	HILFE	
> Auf Bildschirm Auf Drucker Auf Diskette	Eingabe Sonderfunktionen	
ENDE	Diskverzeichnis Diskspeicher	
Zur Workbench	----- Datei löschen Ordner anlegen	
faktuMAN fibuSTAT WAHL.PRG	Daten sichern	
----- fibuMAN Hotline		

Bild 2: Alle Menüs von fibuMAN im Überblick.

-(Neue Seite; rechts[shift->] links[shift-<] hoch[ctrl U] runter[ctrl D])-
AB KTO VORSCHLAG BEISPIEL

1550	Sonst. A	Sammelkonto (USt Satz A)
1555	Vorst. B	Sammelkonto Vorsteuer (USt Satz B), nicht anzusprechen
1566	Vorst. B	Vorsteuer (USt Satz B)
1570	SonderVorst.	Sammelkonto Vorsteuer Pauschalabrechnung, nicht anzuspr.
1571	SonderVorst.	Vorsteuer aus Pauschalabrechnungen
1575	Vorst. sonst.	Vorsteuer diverse Sätze
1580	VSt P15aUStG	Vorsteuerberichtigung Paragraph 15a UStG
1585	USt BerlinFG	Umsatzsteuerkürzung Berlinförderungsgesetz
1590	EUST	Einfuhrumsatzsteuer
1595	UStP19/3UStG	Umsatzsteuerabzugsbetrag Paragraph 19 Abs. 3 UStG
1600	Kreditoren	Sammelkonto Kreditorenkonten(70000-99999), nicht anzuspr
1601	Sonst. Verb.	Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen
1700	MWSt voll	Sammelkonto Mehrwertsteuer, voller Satz, nicht anzuspr.
1701	MWSt voll	Mehrwertsteuer, voller Satz
1750	MWSt halb	Sammelkonto Mehrwertsteuer, ermäßigter S., nicht anzuspr.
1751	MWSt halb	Mehrwertsteuer, ermäßigter Satz
1760	MWSt A	Sammelkonto Mehrwertsteuer (Satz A), nicht anzusprechen
1761	MWSt A	Mehrwertsteuer (Satz A)
1765	MWSt B	Sammelkonto Mehrwertsteuer (Satz B), nicht anzusprechen
1766	MWSt B	Mehrwertsteuer (Satz B)
1770	USt-Zahlung	Zahlung der Umsatzsteuer für laufendes Jahr
1780	USt-Erstattg	Erstattung der Umsatzsteuer für laufendes Jahr
1790	USt Zahlh.VJ	Umsatzsteuer Zahllast oder Guthaben des Vorjahres
1800	Schuldwechs.	Schuldwechsel, Sozialversicherung, Löhne, Steuern
1900	Privatkonto	Privateinlage / Privatentnahme
2000	Ao. Aufwand	betrieblich bedingte außerordentliche Kosten
2100	Verl. Anl.VK	Verluste aus Anlageverkäufen
2200	Betr.fr. Aufw	Außerordentl., betriebsfremd. Aufwand, z.B. Kursdifferenzen
2300	Aufw.aErfolg	Körperschaft-, Gewerbeertragsteuer

Bild 3: Der Kontenrahmen

nals eingegeben werden. Diese Eingaben müssen nur ein einziges Mal erfolgen. Ab sofort bucht fibuMAN diese Buchungen in jedem Monat automatisch in das Hauptjournal. Der eine große Vorteil des Automatikjournals ist die Zeitersparnis, der andere die Tatsache, daß wichtige, immer wiederkehrende Buchungen so nicht vergessen werden können. Eine Änderung von Datensätzen ist im Automatikjournal jederzeit möglich. Das Automatikjournal kann auch als Prima Nota im Stapelbuchungsverfahren als Zwischenjournal benutzt werden.

8. Abschreibungen

Bei fibuMAN ist ein gesondertes Programm zur Berechnung der Buchwerte und jährlichen Abschreibungsbeträge von Anlagegütern enthalten. Bereits abgeschriebene Anlagegüter werden mit

dem Erinnerungswert DM 1,- aufgeführt. Eine übersichtliche Liste aller Anlagegüter kann jederzeit auf dem Bildschirm, Drucker oder als Textdatei ausgegeben werden.

9. Die Datensicherheit

Bei fibuMAN wird Datensicherheit groß geschrieben. Integriert in fibuMAN ist eine Datensicherungsoption, die nach einem einzustellenden Zeitraum dazu auffordert, eine Sicherheitskopie der gebuchten und gespeicherten Daten anzulegen. Die gleiche Aufforderung erhält man auch beim Monats- und Jahresabschluß, beim Verlassen des Programms und beim Mandantenwechsel. Die Sicherheitskopie kann auch auf mehrere Pfade/Disketten verteilt werden.

10. Automatische Datenregeneration

Eine automatische Datenregeneration setzt ein, wenn das Programm nicht ordnungsgemäß verlassen wurde, wie z.B. bei einem Stromausfall. Nach Eingabe von 50 Datensätzen und beim Verlassen eines jeden Eingabemodus werden alle Datendateien geschlossen. Es erfolgt eine (abstellbare) Zwischenspeicherung.

11. Datenschutz

Ein individuelles Kennwort mit zwei Sicherheitsstufen schützt die Buchführungsdaten vor unberechtigtem Zugriff.

12. Schnittstellen

fibUMAN verfügt über dBASE und ASCII(Optional)-Schnittstellen, mit deren Hilfe Daten aus externen Fakturierungen eingelesen werden können. Auch lassen sich alle Auswertungen und Listen im ASCII-Format ausgeben, so daß ein Export z.B. in Tabellenkalkulationen jederzeit gegeben ist.

fibUMAN - das Allround-Talent

fibUMAN ist ursprünglich für den ATARI ST konzipiert worden. Veranlaßt durch die große Nachfrage auch für andere Computersysteme, bietet die novoPLAN Ihren Buchführungsmanager inzwischen auch für MS-DOS, Macintosh und natürlich AMIGA an. UNIX ist in Vorbereitung. Nach den Angaben der Programmierer sind alle Buchführungsdaten auch zwischen den einzelnen Systemen voll kompatibel. So ist es z.B. möglich, daß die fibUMAN-Buchführungsdaten von einem Steuerberater, der mit fibUMAN für MS-DOS arbeitet, und einem Anwender, der fibUMAN auf seinem AMIGA fährt, genutzt werden können. Allerdings muß man die Daten zunächst noch auf das entsprechende Diskettenformat umkopieren. Der Steuerberater kann ggf. Änderungen selber vornehmen und seinem Mandanten die verbesserten Daten zum Übertragen auf

seinen AMIGA zurückgeben. Eine Schnittstelle zur DATEV, wie sie teilweise bei anderen Programmen angeboten wird, ist bei einem solch professionellen Programm, wie fibUMAN es darstellt, vollkommen überflüssig. fibUMAN stellt selbst schon alle notwendigen Auswertungen weitaus schneller zur Verfügung. Diese Kompatibilität ist eine kostengünstige und zeitsparende Lösung, die noch dazu optimalen Datenschutz garantiert!

Fazit

Alles in allem kann ich fibUMAN als vielseitiges und professionelles Buchführungsprogramm empfehlen - das tut auch der Bundesverband Mittelständische Wirtschaft (BVMW), der seinen Verbandmitgliedern fibUMAN für Selbstständige, Handwerk und kleinere Mittelstandsbetriebe empfiehlt. Nach dem Test fibUMAN kann ich mich dem nur anschließen: fibUMAN arbeitet extrem schnell und zuverlässig, ist dabei besonders leicht zu erlernen und bietet neben einer Vielzahl praktischer Zusatzfunktionen eine reichhaltige Auswertungspalette, die auch beim anspruchsvollen Anwender keine Wünsche offen läßt. Angeboten wird fibUMAN in unterschiedlichen Ausführungen, die wohl jeden Anwendungsbereich abdecken.

Die Preise:

IST fibUMAN (Einsteiger-Buchführung) DM 148,-

fibUMAN „e“ (Einnahme-Überschuß-Rechnung) DM 398,-

fibUMAN „f“ (Finanzbuchhaltung) DM 768,-

fibUMAN „m“ (mandantenfähige FiBu) DM 968,-

Zusatzmodul BWA (betriebswirtschaftliche Auswertung)

für fibUMAN „e“ DM 78,-

für fibUMAN „f“ DM 98,-

Importmodul zum Einlesen beliebiger Journale DM 148,-

Inventarmodule „e“ DM 148,-

Inventarmodule „f“ DM 198,-

fibuSTAT (grafisches Analyseprogramm) DM 398,-

fibUMAN „d“ (Demoversion mit Handbuch) DM 65,-

fibUMAN I „m“
mandantenfähiges Finanzbuchhaltungsprogramm

- + deutsche Benutzerführung und Dokumentation
- + Hotline-Service
- + einfache und durchdachte Benutzerführung
- + dBase- und ASCII-Schnittstelle
- + guter Datenschutz
- + Stornierungsautomatik
- + automatische Datensicherung

- mindestens 1MByte RAM

Anbieter:
novoPLAN Software GmbH
Hardtsstraße 21
4784 Rütthen 3
Telefon: 02952 / 8080
Fax: 02952 / 3236

KICK Werbung 1-



Illustration:
M.V. Zimmermann

INTUITION TAUCH-EXKURS IN DIE OBERFLÄCHE DES AMIGA

von Christian Fries

Kapitel 1: Der Freischwimmer (Grundlagen)

I. Einleitung

Kein Computer kommt mehr ohne eine sogenannte grafische Benutzeroberfläche auf den Markt. Daß man mit einer Maus dem Computer die Befehle über Symbole vermittelt, wurde mehr oder weniger von der Firma Xerox (Fotokopierer) erfunden. Beim AMIGA heißt diese Benutzeroberfläche 'Intuition', und der Programmierer sollte seine Programme so gestalten, daß man sie direkt verstehen und bedienen kann. Dieser Kurs zeigt, wie man seine Programme mit 'Intuition' statt schnöder Textabfragen ausstatten kann, was letztlich wesentlich einfacher ist als man noch an diesem Punkt glaubt. Die Kenntnis der Programmiersprachen 'C' oder 'Pascal' wird soweit vorausgesetzt, wie sie auch auf anderen Rechnern laufen und wie man es in der Schule oder der Uni lernt. Die gezeigten Beispiele sind entweder mit Lattice C oder KickPascal geschrieben und zusammen mit vielen anderen Beispielen auf einer Diskette er-

hältlich. Am Ende eines jeden Teiles sind die wichtigsten Dinge zusammengestellt und erklärt. Kopieren und Sammeln!

II. Hinweise für C-Programmierer (Lattice C)

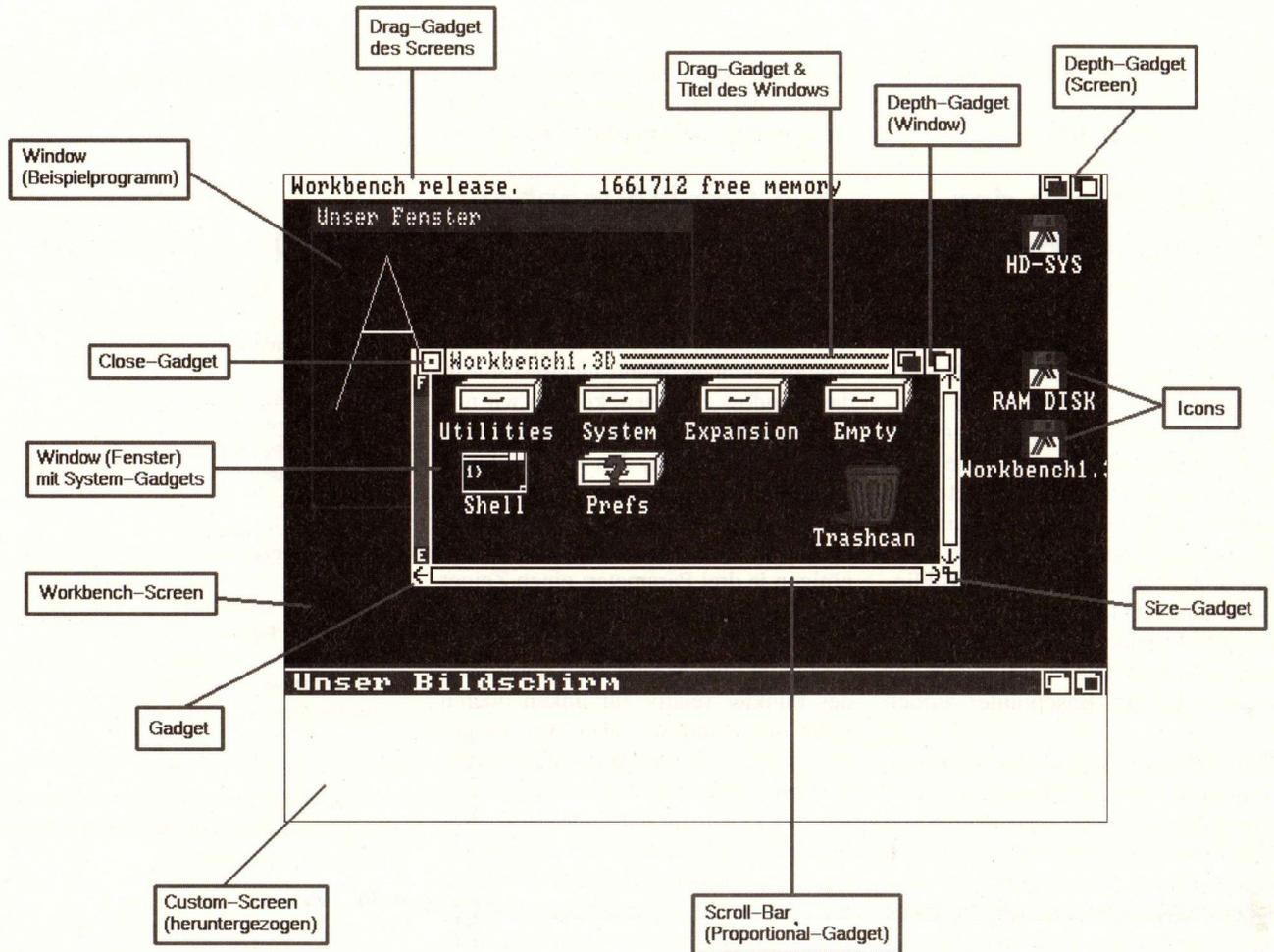
Die gezeigten Beispielprogramme sollten sich mit jedem AMIGA-C-Compiler erstellen lassen. C auf dem AMIGA unterscheidet sich grundsätzlich nicht vom Standard. Jedoch können bei C die Variablentypen von System zu System und von Compiler zu Compiler unterschiedliche Wertebereiche besitzen (z.B. kann eine Variable vom Typ 'Integer' (int) je nach System 8-, 16-, 32- oder 64-Bit-wertig sein). Aus diesem Grund sind in der 'Include'-Datei „exec/types.h“ neue Variablentypen definiert, die dann bei jedem C Compiler gleich-wertig sind. Diese sind z.B. BYTE für 8 Bits mit Vorzeichen, UBYTE für 8 Bits ohne

Vorzeichen, WORD bzw. UWORD entsprechend für 16 Bits und LONG bzw. ULONG für 32 Bits-Zahlen.

Das compilierte Programm (Objektdatei) muß man noch 'linken'. Bei Lattice C geschieht dies mit dem Linker „BLink“, wobei man die Objektdatei noch mit einem Modul 'linkt', das bei Programmstart und Programmende einige organisatorische Dinge erledigt (was uns hier nicht interessieren sollte). Beim 'Linken' werden noch die Dateien (Libraries) lc.lib und amiga.lib benötigt. Sehen Sie mal im Handbuch zum Compiler nach.

III. Hinweise für Pascal-Programmierer (KickPascal)

KickPascal hält sich bei der Namensgebung von Funktionen und Konstanten nicht immer an den AMIGA-Standard. Dieser Standard wird mehr oder weniger von der Sprache C definiert, in der auch



der größte Teil des Betriebssystems (z.B. die Workbench) geschrieben ist. So besteht in Pascal ein Konflikt zwischen der in C definierten Konstanten CLOSEWINDOW und der Funktion CloseWindow, da Pascal nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung unterscheidet. Hierzu sollten Sie mal einen Blick in das Handbuch zu KickPascal werfen (Kapitel VIII. Arbeiten mit Betriebssystem und Include-Dateien). Im weiteren Verlauf des Kurses bezieht sich der Text immer auf 'C'. Die kleinen Unterschiede zu KickPascal werden schnell durch einen Vergleich der Beispielprogramme deutlich.

Kapitel 1: Grundlagen

1.1 Libraries, Includes und Programmphilosophie

Hinter dem Betriebssystem des AMIGA steht eine konsequente Philosophie, die

auch bei Intuition zum Ausdruck kommt. Dabei werden Daten, die zusammengehören, in einer Struktur zusammengefaßt, und für fast jede Aufgabe stellt das Betriebssystem eine Funktion zur Verfügung. Oft verhält es sich so, daß man einer Funktion einen Zeiger auf eine Struktur übergibt und/oder die Funktion einen Zeiger auf eine (andere) Struktur liefert. Diese Strukturen sind in den Include-Dateien definiert, die mit dem C- bzw.

Pascal-Compiler geliefert wurden. Die Funktionen sind in Funktionsbibliotheken gesammelt (genannt Library), und man kann eine Funktion nur benutzen, wenn die betreffende Library geöffnet ist. Die Libraries sind in verschiedene Bereiche gegliedert. Dies hat den Vorteil, daß sich nicht ständig alle Funktionen im Speicher befinden müssen. Einige Libraries stehen z.B. im LIBS:-Ordner der Systemdiskette (schon mal gesehen?) und werden erst dann in den Speicher geladen, wenn sie auch wirklich benötigt werden. Andere Libraries befinden sich im ROM. Eine Sonderrolle

nimmt die exec.library ein. Sie ist immer geöffnet und beinhaltet die wichtigsten Funktionen z.B. zur Reservierung und Freigabe von Speicher oder zum Öffnen bzw. Schließen der anderen Libraries (klar, daß die exec.library immer offen sein muß). Beim Öffnen einer Library wird ein sogenannter Basepointer - also ein Zeiger auf den Anfang der Library - zurückgegeben. Wir werden diesen nur wieder benötigen, wenn wir die Library schließen, aber jeder spätere Funktionsaufruf nutzt diesen Zeiger, um die Library zu finden. Darum kümmert sich der C- bzw. Pascal- Compiler.

Nun noch ein paar Worte darüber, wie unsere Programme aufgebaut sein sollten, denn ein guter Programmierstil ist auf lange Sicht von großer Bedeutung für den Erfolg. Beim Start unseres Programmes werden wir Libraries öffnen, ein oder mehrere Fenster öffnen und vielleicht noch Speicher reservieren. Am Ende des Programmes werden wir dies wieder rückgängig machen, d.h. Speicher freigeben sowie Fenster und Libraries schließen. Diese beiden Aufgaben ver-

teilen wir auf separate Funktionen, die ich mal sinnigerweise oeffnen() und schliessen() nennen will.

1.2 Öffnen der Funktionsbibliothek (Library)

In unserer oeffnen()-Funktion (siehe Listing) öffnen wir zunächst mit Hilfe der OpenLibrary()-Funktion die intuition.library und die graphics.library, aus der wir Funktionen für grafische Ausgaben benutzen. Der erste Parameter von OpenLibrary() ist der Name der Library. Der zweite Parameter gibt die Versionsnummer an, die wir von der Bibliothek mindestens benötigen. Da uns jedoch jede Version recht, ist geben wir hier eine Null an. Die Funktion gibt uns dann den Library-Basepointer zurück (s.o.).

Dieser muß in den globalen Variablen IntuitionBase bzw. GfxBase gespeichert werden; da jeder Funktionsaufruf sich ja vorher diese Variablen ansieht, müssen wir genau diese Namen benutzen. Wie bei den meisten Funktionen die einen Zeiger zurückgeben, signalisiert hier der Rückgabewert Null, daß ein Fehler auftrat und die Library nicht geöffnet werden konnte.

1.3 Öffnen eines Fensters (Windows)

Die erste Funktion, die wir aus der „intuition.library“ benutzen, ist OpenWindow() und öffnet uns ein Fenster (nicht schwer zu erraten). Die Funktion benötigt dazu als Parameter einen Zeiger auf eine von uns erstellte Struktur - die NewWindow-Struktur.

Diese Struktur stellt eine Beschreibung des Windows dar, das wir uns wünschen. Die OpenWindow()-Funktion liefert als Resultat einen Zeiger auf eine andere Struktur - die Window-Struktur. In dieser Struktur, die OpenWindow() für uns erstellt, stehen dann alle möglichen Informationen über das geöffnete Window (dazu später), und wir werden in Zukunft nur noch diese Struktur benutzen, wenn wir das Fenster ansprechen wollen (z.B. für Ausgaben). Unsere NewWindow-Struktur diente nur zum Öffnen, und wir können sie jetzt

vergessen. Sehen Sie sich, bevor es weitergeht mal den Aufbau dieser beiden Strukturen im Anhang dieses Kurses an.

1.4 Grafikausgaben

Die Rolle der Window-Struktur wird deutlich, wenn wir zum Abschluß noch zwei Funktionen aus der „graphics.library“ benutzen, um etwas in unser Window zu zeichnen. Wenn wir eine Linie in das Window zeichnen, können wir uns einen unsichtbaren Stift - den Graphic-Cursor - vorstellen, den wir am Startpunkt plazieren und zum Endpunkt ziehen. Die entsprechenden Funktionen heißen Move() und Draw(), und sie benötigen je drei Parameter: einen Zeiger auf den „RastPort“, die x- und die y-Koordinate. Die letzten beiden Parameter sind wohl klar, es sind die Koordinaten des Punktes relativ zur linken oberen Ecke des Windows; aber was ist der „RastPort“? Die meisten Grafikfunktionen benötigen Informationen, wie und wo das Zeichnen stattfinden soll. Aus diesem Grund existiert eine sogenannte RastPort-Struktur, in der z.B. steht, wo der Speicher für die Grafik liegt (BitMap) oder wo sich gerade der Graphic-Cursor (unser Stift) befindet u.s.w. Jedes Fenster hat einen eigenen Grafikbereich und somit einen eigenen RastPort (‘Rast’ von Raster). Der Zeiger auf die zugehörige RastPort-Struktur befindet sich nun in unserer Window-Struktur (ah!), und das soll jetzt reichen, damit wir uns nicht in den Untiefen der „graphics.library“ verlieren. Unser erstes Beispielprogramm zeichnet den Buchstaben A in unser Fenster. Zum Zeichnen benötigen wir die obigen Funktionen und die SetAPen()-Funktion, die die ‘Farbe des Stiftes’ auswählt (siehe Listing und Anhang).

1.5 Schließen von Fenster und Library

Sicher haben Sie sich auch schon mal unsere schliessen()-Funktion angesehen. Sie ist einfach das Gegenstück zur oeffnen()-Funktion, und die Funktionen CloseWindow() und CloseLibrary() schließen das Fenster bzw. die „Library“ und benötigen als Argumente den Zeiger auf die Window-Struktur bzw. Library.

1.6 Anhang zu Kapitel 1: Fenster

1.6.1 Die NewWindow-Struktur

struct NewWindow

```
{
    SHORT LeftEdge, TopEdge;
    SHORT Width, Height;
    UBYTE DetailPen, BlockPen;
    ULONG IDCMPFlags;
    ULONG Flags;
    struct Gadget *FirstGadget;
    struct Image *CheckMark;
    UBYTE *Title;
    struct Screen *Screen;
    struct BitMap *BitMap;
    SHORT MinWidth, MinHeight;
    USHORT MaxWidth, MaxHeight;
    USHORT Type;
};
```

LeftEdge, TopEdge

Diese beiden Werte geben die x- bzw. y-Koordinate der linken, oberen Ecke - also die Position des Windows - auf dem Screen an.

Width, Height

Diese beiden Werte bestimmen die Breite bzw. Höhe des Windows. Man sollte darauf achten, daß das Window auch in den Screen paßt.

DetailPen

Dieser Wert gibt die Farbe für die Details (z.B. den Titel) an. Die Farbwerte hängen von dem Screen bzw.

Ihrer Workbench ab und sind von 0 (Hintergrundfarbe) ab durchnumeriert (im allgemeinen 1 für Weiß und 2 für Schwarz).

BlockPen

Dieser Wert gibt die Farbe für den Rahmen des Fensters an. Experimentieren Sie ein wenig mit den Farben. Wenn Sie für den DetailPen und/oder den BlockPen den Wert -1 angeben, werden die Standardfarben benutzt.

IDCMPFlags

Bestimmt, welche ‘Messages’ wir erhalten wollen. Wird in Kapitel 2 erklärt. Der Wert NULL bedeutet „keine Messages“.

Flags

Die Window-Flags, die Sie hier setzen können, werden unten erklärt.

FirstGadget

Dies ist ein Zeiger zum ersten, selbstdefinierten Gadget. Wird kein Gadget benutzt, muß hier NULL stehen.

Gadgets werden in Kapitel 5 erklärt.

CheckMark

Dies ist ein Zeiger auf ein sogenanntes „Image“, das dann anstatt der Standard-„Checkmark“ benutzt wird.

„Images“ werden in Kapitel 3 und die „Checkmark“ in Kapitel 4 erklärt.

Title

Dies ist ein Zeiger auf eine Zeichenkette. Sie wird in der Titelzeile des Windows angezeigt und muß durch eine Null abgeschlossen werden (erledigt der Compiler).

Type

Dieser Eintrag bestimmt den Typ des Windows. Zur Zeit gibt es hier nur zwei Möglichkeiten: Der Wert WBENCHSCREEN gibt an, daß sich das Window auf der Workbench öffnet, und CUSTOMSCREEN gibt an, daß es sich auf einem eigenen, zuvor geöffneten, Screen öffnet.

Screen

Soll sich das Window auf einem eigenem Screen öffnen, muß hier der Zeiger auf dessen Screen-Struktur stehen.

Screens werden in Kapitel 3 erklärt.

BitMap

Wird das Flag SUPER_BITMAP (siehe unten) ausgewählt, muß hier ein Zeiger auf eine selbst-erstellte BitMap- Struktur stehen.

MinWidth, MinHeight, MaxWidth,

MaxHeight

Diese vier Variablen geben die minimalen bzw. maximalen Maße (wie oben) des Windows an. Falls das Flag WINDOWSIKING (siehe unten) gesetzt ist, kann der Benutzer die Größe des Windows nur in diesem Rahmen verändern. Wird als Maximum ein Wert von -1 angegeben, ist die Größe unbeschränkt.

1.6.2 Die Flags der NewWindow-Struktur

Flags für System-Gadgets:

System-Gadgets lassen den Benutzer das Fenster verändern, ohne daß sich das Programm darum kümmern muß.

WINDOWSIKING

Fügt das Size-Gadget zum Fenster hinzu und ermöglicht somit, daß die Größe des Fensters verändert wird. Die Größe des Fensterinneren wird durch das Size-Gadget verkleinert.

SIZEBRIGHT

Ist das WINDOWSIKING-Flag gesetzt, bewirkt dieses Flag, daß das Size-Gadget im rechtem Randbereich plaziert wird, wodurch nur die Breite des Fensters verkleinert wird.

```

1:  /*****
2:  *
3:  * Listing 1.1
4:  * Öffnen / Schließen v. Fenstern *
5:  * Intuition-Kurs.
6:  * Programmiersprache : C
7:  * Autor: Christian Fries
8:  * (c) Maxon Computer GmbH
9:  *
10: *   V E R S I O N   0 . 1
11: *****/
12:
13:
14: /* Include files */
15:
16: #include <exec/types.h>
17: #include <intuition/intuition.h>
18:
19:
20: /* Unsere Funktionen deklarieren */
21:
22: VOID main();
23: /* Hauptprogram */
24: BOOL oeffnen();
25: /* Öffnen von Libs., Fenstern, ... */
26: VOID schliessen();
27: /* Schliessen von Libs., Fenstern, ... */
28:
29:
30: /* Unsere globalen Variablen
31: deklarieren und auf NULL setzen. */
32:
33: struct IntuitionBase *IntuitionBase = NULL;
34: struct GfxBase *GfxBase = NULL;
35: struct Window *UnserWindow = NULL;
36:
37:
38: /*****
39: *
40: * Funktion: main()
41: *
42: *****/
43:
44: VOID main()
45: {
46:     if(oeffnen() == FALSE) exit(20L);
47:
48:     SetAPen(UnserWindow->RPort,1);
49:     /* Farbe 1 auswählen */
50:     Move(UnserWindow->RPort, 20,80);
51:     /* Von links unten... */
52:     Draw(UnserWindow->RPort, 60,20);
53:     /* ...zur mitte oben... */
54:     Draw(UnserWindow->RPort,100,80);
55:     /* ...nach rechts unten. */
56:
57:     Move(UnserWindow->RPort, 40,50);
58:     /* Neu ansetzen und... */
59:     Draw(UnserWindow->RPort, 80,50);
60:     /* ...Querstrich zeichnen. */
61:
62:     Delay(5*50); /* Fünf Sekunden warten. */
63:
64:     schliessen();
65: }
66:
67:
68: /*****
69: *
70: * Funktion: oeffnen()
71: *
72: * Oeffnet Libraries und Window
73: *
74: *****/
75:
76: BOOL oeffnen()
77: {
78:     struct NewWindow NeuesWindow;
79:

```



SIZEBOTTOM

Bewirkt, daß das Size-Gadget im unteren Randbereich plaziert wird, wodurch nur die Höhe des Fensters verkleinert wird.

WINDOWDRAG

Ermöglicht, daß das Fenster durch Anklicken der Titelzeile verschoben werden kann.

WINDOWDEPTH

Fügt die Depth-Gadgets hinzu, die beim Anklicken das Fenster nach hinten bzw. vorne bringen.

WINDOWCLOSE

Fügt das Close-Gadget hinzu. Beim Anklicken wird eine IDCMP-Message verschickt, wenn das entsprechende IDCMP-Flag gesetzt wird. Dies wird in Kapitel 2 erklärt.

Flags zur Auswahl des Refreshs:

Wird das Fenster oder ein Teil davon von einem anderen Fenster überdeckt, geht ein Teil des Fensterinhaltes verloren. Kommt der verdeckte Teil wieder zum Vorschein, sollte der verschwundene Teil des Fensterinhaltes (Text, Grafik usw.) an dieser Stelle wieder erscheinen. Dies nennt man „Refresh“. Es existieren verschiedene Refresh-Methoden, wobei man eine mit den folgenden Flags auswählen muß.

SIMPLE_REFRESH

Dies ist keine echte Refresh-Methode. Wird dieses Flag gesetzt, kümmert sich Intuition nicht um den Refresh, und der Teil des Fensterinhaltes ist für immer verloren. Hier muß sich das Programm selbst um den Refresh kümmern.

SMART_REFRESH

Hierbei kümmert sich Intuition um den Refresh. Der verdeckte Teil wird gespeichert und wieder zurückkopiert, wenn er wieder sichtbar wird. Dies ist natürlich zeit- und speicheraufwendig, meist aber die angemessene Methode.

SUPER_BITMAP

Dies ist nicht nur eine Refresh-Methode, sondern auch ein spezieller Window-Typ. Bei einem Super-Bitmap-Window wird die gesamte Grafik in einem eigens definierten Bereich - der Bitmap - gespeichert. Das Fenster zeigt dabei einfach nur einen Ausschnitt des Bereiches an. Hierbei muß man sich also nicht noch um verdeckte Bereiche des Fensters kümmern, da die Grafik im ganzen in der Bitmap gespeichert ist. Diese Methode ist sehr speicheraufwendig, aber auch sehr schnell.

OTHER_REFRESH

Dieses Flag ist reserviert für zukünftige Methoden.

Spezielle Window-Flags:

Wie das Super-Bitmap-Window, gibt es noch andere spezielle Window-Typen, die mit den folgenden Flags ausgewählt werden:

```

80:     IntuitionBase =
      (struct IntuitionBase *)OpenLibrary
      ("intuition.library", 0L);

81:
82:
83:     if(IntuitionBase == NULL) {
84:         /* Fehler beim öffnen? */
85:         return(FALSE);
86:     }
87:
88:     /* graphics.library öffnen */
89:
90:     GfxBase =
      (struct GfxBase *)OpenLibrary
      ("graphics.library", 0L);

91:
92:
93:     if(GfxBase == NULL) {
94:         /* Fehler beim öffnen? */
95:         schliessen();
96:         /* Schon geöffnetes schliessen...
          */
97:         return(FALSE);
98:         /* ...und programm beenden. */
99:     }
100:
101:     /* Unsere NewWindow struktur
      initialisieren. */
102:
103:     NeuesWindow.LeftEdge = 20;
104:     /* Linke Ecke relativ zum Screen */
105:     NeuesWindow.TopEdge = 12;
106:     /* Rechte Ecke relativ zum Screen */
107:     NeuesWindow.Width = 300;
108:     /* Breite */
109:     NeuesWindow.Height = 120;
110:     /* Höhe */
111:     NeuesWindow.DetailPen = 1;
112:     /* Farbe für Rand usw. */
113:     NeuesWindow.BlockPen = 2;
114:     /* Farbe für Flächen (Gadgets) */
115:     NeuesWindow.IDCMPFlags = NULL;
116:     /* Noch keine Nachrichten (s. Kap.
      2) */
117:     NeuesWindow.Flags = NULL;
118:     NeuesWindow.FirstGadget = NULL;
119:     /* Keine Gadgets (s. Kap. 4) */
120:     NeuesWindow.CheckMark = NULL;
121:     /* Keine CheckMark (s. Kap. 3) */
122:     NeuesWindow.Title = "Unser Fenster";
123:     NeuesWindow.Screen = NULL;
124:     /* Kein eigener Screen (also
      Workbench) */
125:     NeuesWindow.BitMap = NULL;
126:     /* Kein SUPER_BITMAP Window */
127:     NeuesWindow.MinWidth = 50;
128:     /* Minimale Breite */
129:     NeuesWindow.MinHeight = 20;
130:     /* Minimale Höhe */
131:     NeuesWindow.MaxWidth = 300;
132:     /* Maximale Breite */
133:     NeuesWindow.MaxHeight = 120;
134:     /* Maximale Höhe */
135:     NeuesWindow.Type = WBENCHSCREEN;
136:     /* Fenstertyp (= auf der
      Workbench) */

137:
138:     /* Jetzt unser NeuesWindow öffnen */
139:
140:     UnserWindow = (struct Window *
      )OpenWindow(&NeuesWindow);

141:
142:     if(UnserWindow == NULL) {
143:         /* Fehler beim öffnen? */
144:         schliessen();
145:         /* Schon geöffnetes schließen... */
146:         return(FALSE);
147:         /* ...und programm beenden. */

```

KICK *Pascal* V2.0

DAS INTEGRIERTE KOMPLETTSYSTEM

NEUE VERSION 2.0

- Flexibles UNIT-Konzept
- Compiler-Direktiven
- **doppeltgenaue** Gleitkommazahlen
- **neue Befehle/UNITS**
- **Assembler-Objektcode-Einbindung**
- **Link-Fähigkeit** (ALink-kompatibel)
- **Code-Optimierung**
- **Exception-Handler**
(fängt einfache Abstürze ab)
- **erweiterte Benutzerumgebung**
- umfangreiche Systemeinstellungen

FEATURES

- eigener **Fullscreen-Editor**
- Compilieren, Linken, Starten auf **Tastendruck** aus dem Editor
- **traumhafte** Turnaround-Zeiten
- **20.000 Zeilen pro Minute**
- automatischer Fehlerstellenansprung
- komfortable **String-Befehle**
- **Literale** für Arrays und Records
- Pointer-Typ für Systemprogrammierung
- **komplette AMIGA-System-Includedateien (auch als UNITS)**
- Zugriff auf **alle AMIGA-Libraries**
- komplett menü- und tastengesteuert

The screenshot shows the KICK Pascal editor interface. A menu is open with options: 'Gehe nach', 'Datei', 'Block schieben', 'Finden', 'Ersetzen', and 'Wiederhole'. The code in the background includes:

```

Projekt      Editor      Starten      Optionen      Info
hd0:kp2.0/DEMO/
Procedure Close
Begin
  If win <> Nil
  win := Nil
End;
Begin
  If not FromMB
  Writeln('1:33MHz-Mouse'#$'1;31n - Mausbeschleuniger und Bildschirmschoner
  #$'0nGeschrieben von '#$'33M Jens Gelhar'#$'31n 1990 mit '#$'33n Kick

InterfaceCode :=
CodeTyp($48E7, $7F00, { MOVEM.L d1-d7, -(a7) }
$48E7, $00FE, { MOVEM.L a0-a6, -(a7) }
$4BF9, Addr( _paslibbase) shr 16,
  Addr( _paslibbase) and $FFFF, { LEA _paslibbase, a5 }
$4EB9, Addr(Handler) shr 16,
  Addr(Handler) and $FFFF, { JSR Handler }
$4CDF, $7F00, { MOVEM.L (a7)+, a0-a6 }
$4CDF, $00FE, { MOVEM.L (a7)+, d1-d7 }
$4E75, { RTS }
);

{ Input-Device öffnen: }
DevicePort := CreatePort ("Input-Device-Port", 0);
ioreq := CreateStdIO (DevicePort);
Open_Device ('input.device', 0, ioreq, 0);
  
```

The screenshot shows the 'Defaultwerte definieren' dialog box. It contains the following settings:

- Default-Workspace: 200 KBytes
- Parameter: Subrange testen
- Linker tolerant: Indexbereich
- Senikola ergänzen: Unterbrechen
- Protokoll: Stackgröße prüfen
- Autosave: Arithmetik-überlauf
- Backup-Datei:
- Sprache: Normal Icons: Normal Abbruch: Ctrl-C
- Includes: ran: + hd0:kp2.0/include/
- Units: ran: + hd0:kp2.0/unit/
- Buttons: Fertig, Hilfe, Rücksetzen

UPGRADE

Besitzer von KICK-Pascal 1.0 erhalten das neue KICK-Pascal 2.0 (incl. neuem 320 Seiten starken Hand-

buch) gegen Einsendung der Originaldiskette.

UPGRADE V 2.0 DM 69.-

Unverbindliche Preisempfehlung: **DM 249.-**

MAXON
computer gmbh

MAXON Computer GmbH
Schwalbacher Straße 52
D-6236 Eschborn
Tel.: 06196 - 48 18 11

BACKDROP

Ein Backdrop-Window bleibt immer hinter allen anderen Windows - auch wenn diese nach hinten geklickt werden. Das Backdrop-Window kann daher - wie der Screen - als Hintergrund der anderen Windows dienen. Es kann außer dem Close-Gadget keine System-Gadgets beinhalten. Wird ein Backdrop-Window geöffnet, öffnet es hinter allen anderen Fenstern und anderen Backdrop-Windows.

BORDERLESS

Wird dieses Flag gesetzt, besitzt das Fenster keine Ränder. Dies eignet sich hervorragend um zusammen mit dem BACKDROP-Flag (siehe oben) ein Window über den gesamten Screen zu legen. Das Zeichnen in dieses Window erweckt dann den Anschein, als ob man direkt in den Screen zeichnen würde. Ansonsten sollte man dieses Flag mit Vorsicht benutzen, da ein Fenster ohne Ränder sehr viel Verwirrung stiften kann.

GIMMEZEROZERO

Zeichnet man in ein 'normales' Window, gehören der Rand und die Titelzeile noch zur Zeichenfläche. Das heißt, daß man ungeschickterweise den Titel oder die Ränder übermalen bzw. löschen kann, was sehr verwirrend aussieht. Die linke obere Ecke eines 'normalen' Windows - der Punkt (0,0) - befindet sich sowohl beim Zeichnen als auch beim Abfragen der Mauskoordinaten (siehe Kapitel 2) an der linken oberen Ecke des Close-Gadgets. Wird das GIMMEZEROZERO-Flag gesetzt, was soviel heißt wie „gib-mir-null-null“, befindet sich der Punkt (0,0) Inneren des Windows - also rechts vom linken Rand und unterhalb der Titelzeile. Dies verhindert, daß man aus Versehen über die Ränder zeichnet.

Message-Flags (siehe Kapitel 2):

In Kapitel 2 werden die Messages eingehend besprochen. Die Message-Flags sind:

REPORTMOUSE

Schickt eine Message, wenn sich die Koordinaten der Maus geändert haben. Die Koordinaten sind relativ zur linken oberen Ecken des Windows (abhängig vom GIMMEZEROZERO-Flag).

ACTIVATE

Ist dieses Flag gesetzt, wird das Fenster beim Öffnen automatisch aktiv (als ob in es geklickt wurde). Ansonsten ist ein Fenster beim Öffnen nicht aktiv.

RMBTRAP

Wird dieses Flag gesetzt, wird beim Drücken der rechten Maustaste keine Menüleiste angezeigt, sondern eine Nachricht geschickt (siehe auch ID-CMP-Flag MOUSEBUTTONS in Kapitel 2).

NOCAREREFRESH

Dieses Flag veranlaßt, daß keine Messages über einen nötigen Refresh gesendet werden.

```

148:     }
149:     return(TRUE); /* Alles Klar! */
150: }
151:
152:
153: /*****
154:  *
155:  * Funktion: schliessen()
156:  *
157:  * Schliesst, was von der
158:  * Funktion oeffnen()
159:  * geöffnet wurde.
160:  *
161:  *****/
162:
163: VOID schliessen()
164: {
165:     if(UnserWindow != NULL) {
166:         /* Ist das Window offen... */
167:         CloseWindow(UnserWindow);
168:         /* ...dann schließen. */
169:     }
170:
171:     if(GfxBase != NULL) {
172:         /* Ist die Library offen... */
173:         CloseLibrary(GfxBase);
174:         /* ...dann schließen. */
175:     }
176:
177:     if(IntuitionBase != NULL) {
178:         /* Ist die Library offen... */
179:         CloseLibrary(IntuitionBase);
180:         /* ...dann schließen. */
181:     }
182:
183:     return;
184: }

```

```

1: Program PASCAL_BSP01;
2:
3: (*****
4:  *
5:  * Listing 1.1
6:  * Öffnen / SchlieBen v. Fenstern *
7:  * Programmiersprache : Pascal *
8:  * Autor: Christian Fries *
9:  * (c) Maxon Computer GmbH *
10:  *
11:  *   V E R S I O N   0 . 1
12:  *****)
13:
14:
15: (* Include files *)
16:
17: {$path "ram:include/", "pascal:include/" }
18:
19: {$incl "exec/exec.h"}
20: {$incl "intuition.lib"}
21: {$incl "graphics.lib"}
22:
23:
24: (* Unsere Funktionen(forward) deklarieren *)
25:
26: Function oeffnen:Boolean
27:     forward;
28:
29: Procedure schliessen
30:     forward;
31:
32:
33: (* Unsere globalen Variablen deklarieren *)
34:
35: Var UnserWindow : ^Window;
36:
37:
38: (* Unsere Funktionen/Prozeduren *)

```

1.6.3 Die Window-Struktur

Nicht alle Einträge in der Window-Struktur haben eine Bedeutung für uns. Viele dienen nur Intuition zum Speichern von Informationen über das Window.

struct Window

```
{
    struct Window *NextWindow;
    SHORT LeftEdge, TopEdge;
    SHORT Width, Height;
    SHORT MouseY, MouseX;
    SHORT MinWidth, MinHeight;
    USHORT MaxWidth, MaxHeight;
    ULONG Flags;
    struct Menu *MenuStrip;
    UBYTE *Title;
    struct Requester *FirstRequest;
    struct Requester *DMRequest;
    SHORT ReqCount;
    struct Screen *WScreen;
    struct RastPort *RPort;
    BYTE BorderLeft, BorderTop, BorderRight,
    BorderBottom;
    struct RastPort *BorderRPort;
    struct Gadget *FirstGadget;
    struct Window *Parent, *Descendant;
    USHORT *Pointer;
    BYTE PtrHeight;
    BYTE PtrWidth;
    BYTE XOffset, YOffset;
    ULONG IDCMPFlags;
    struct MsgPort *UserPort, *WindowPort;
    struct IntuiMessage *MessageKey;
    UBYTE DetailPen, BlockPen;
    struct Image *CheckMark;
    UBYTE *ScreenTitle;
    SHORT GZMouseX;
    SHORT GZMouseY;
    SHORT GZWidth;
    SHORT GZHeight;
    UBYTE *ExtData;
    BYTE *UserData;
    struct Layer *WLayer;
    struct TextFont *IFont;
};
```

NextWindow

Dient dem System dazu, alle Windows in einer Liste zu verketten.

LeftEdge, TopEdge

Gibt die aktuelle Position des Windows auf dem Screen wieder.

Width, Height

Gibt die aktuellen Ausmaße des Windows wieder.

MouseX, MouseY

Gibt die aktuelle Position der Maus, relativ zur

```
39: (* (bei C erst nach dem Hauptprogramm) *)
40:
41: (*****
42: *
43: * Funktion: oeffnen()
44: *
45: * Öffnet Libraries und Window
46: *
47: *****)
48:
49: Function oeffnen
50:
51: Var NeuesWindow :NewWindow;
52: Label oeffnen_ende;
53:
54: Begin
55: (* Wir benutzen hier mal GOTO, um das *)
56: (* Programm so nah wie möglich *)
57: (* wie möglich am C-Programm zu halten. *)
58:
59: IntBase := Nil;
60: (* Unsere globalen Variablen auf Nil *)
61: GfxBase := Nil;
62: (* setzen, damit die schliessen- *)
63: UnserWindow := Nil;
64: (* Prozedur sieht, was geöffnet ist. *)
65:
66: IntBase :=
    OpenLibrary('intuition.library',0);
67: If IntBase = Nil Then
68: Begin
69:     oeffnen := False;
70:     Goto oeffnen_ende;
71: End;
72:
73: GfxBase :=
    OpenLibrary('graphics.library',0);
74: If GfxBase = Nil Then
75: Begin
76:     schliessen;
77:     oeffnen := False;
78:     Goto oeffnen_ende;
79: End;
80:
81: (* Unsere NewWindow-Struktur
    initialisieren. *)
82:
83: NeuesWindow.LeftEdge := 20;
84: (* Linke Ecke relativ zum Screen *)
85: NeuesWindow.TopEdge := 12;
86: (* Rechte Ecke relativ zum Screen *)
87: NeuesWindow.Width := 300; (* Breite *)
88: NeuesWindow.Height := 120; (* Höhe *)
89: NeuesWindow.DetailPen := 1;
90: (* Farbe für Rand u.s.w. *)
91: NeuesWindow.BlockPen := 2;
92: (* Farbe für Flächen (Gadgets) *)
93: NeuesWindow.IDCMPFlags := 0;
94: (* Noch keine Nachrichten (s. Kap. 2) *)
95: NeuesWindow.Flags := 0; (* (s. Anhang) *)
    )
96: NeuesWindow.FirstGadget := Nil;
97: (* Keine Gadgets (s. Kap. 4) *)
98: NeuesWindow.CheckMark := Nil;
99: (* Keine CheckMark (s. Kap. 3) *)
100: NeuesWindow.Title := 'Unser Fenster';
101: NeuesWindow.Screen := Nil;
102: (* Kein eigener Screen (-> Workbench) *)
103: NeuesWindow.BitMap := Nil;
104: (* Kein SUPER_BITMAP Window *)
105: NeuesWindow.MinWidth := 50;
106: (* Minimale Breite *)
107: NeuesWindow.MinHeight := 20;
108: (* Minimale Höhe *)
109: NeuesWindow.MaxWidth := 300;
110: (* Maximale Breite *)
111: NeuesWindow.MaxHeight := 120;
112: (* Maximale Höhe *)
113: NeuesWindow._Type := WBENCHSCREEN;
```

linken oberen Ecke des Windows, wieder (ohne GIMMEZEROZERO).

MinWidth, MinHeight, MaxWidth, MaxHeight

Gibt die aktuellen Beschränkungen für die Window-Größe an (siehe NewWindow-Struktur).

Flags

Hier stehen die gleichen Flags wie beim Öffnen des Windows.

Zusätzlich kann man hier noch weitere Flags abfragen. Ist WINDOWACTIV gesetzt, ist das Window aktiv. Ist INREQUEST gesetzt, ist ein Requester im Window aktiv. Ist MENUSTATE gesetzt, ist die Menüleiste des Windows aktiv.

MenuStrip

Ist ein Zeiger auf die erste Menüstruktur für die Menüleiste (siehe Kapitel 4).

Title

Ist ein Zeiger auf den aktuellen Titel des Fensters.

FirstRequest

Ist ein Zeiger auf den ersten aktiven Requester.

DMRequest

Ist ein Zeiger auf den Requester, der beim zweimaligen Klicken der rechten Maustaste (Double-Menu) erscheint.

ReqCount

Zählt die aktiven Requester.

WScreen

Zeigt auf den Screen des Windows (Screen-Struktur).

RPort

Zeigt auf den RastPort des Windows (RastPort-Struktur).

BorderLeft, BorderTop, BorderRight,

BorderBottom

Diese Variablen geben die Begrenzung des Windows an, auf die man selbst achten muß, wenn man kein GIMMEZEROZERO-Window ausgewählt hat.

BorderRPort

Bei einem GIMMEZEROZERO-Window zeigt dieser Zeiger einen gesonderten RastPort für die Ränder.

FirstGadget

Entspricht dem Eintrag in der NewWindow-Struktur.

Parent, Descendant

Wird vom System beim Öffnen und Schließen von Windows benutzt.

Pointer Ist ein Zeiger auf die Sprite-Daten des Mauszeigers, die man nach dem Öffnen des Windows mit der SetPointer()- Funktion setzen kann.

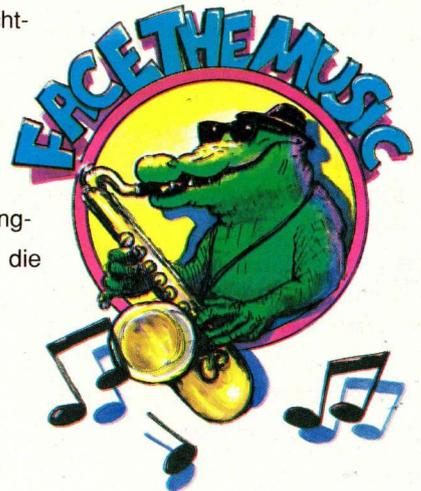
```

114: (* Fenstertyp (= auf der Workbench) *)
115:
116: (* Jetzt unser NeuesWindow öffnen *)
117:
118: UnserWindow := OpenWindow(^NeuesWindow);
119:
120: If UnserWindow = Nil Then
121: Begin
122:     schliessen;
123:     oeffnen := False;
124:     Goto oeffnen_ende;
125: End;
126:
127:     oeffnen := True;
128:
129:     oeffnen_ende:
130: End;
131:
132:
133: (*****
134: *
135: * Prozedur: schliessen()
136: *
137: * Schließt, was von der Funktion
138: * oeffnen() geöffnet wurde.
139: *
140: * *****)
141:
142: Procedure schliessen
143:
144: Begin
145:     If UnserWindow <> Nil Then
146:         (* Ist das Window offen... *)
147:         Begin
148:             CloseWindow(UnserWindow);
149:             (* ...dann schließen. *)
150:         End;
151:
152:     If GfxBase <> Nil Then
153:         Begin
154:             CloseLibrary(GfxBase);
155:         End;
156:
157:     If IntBase <> Nil Then
158:         Begin
159:             CloseLibrary(IntBase);
160:         End;
161:     End;
162:
163:
164: (*****
165: *
166: * Hauptprogramm [bei C main()] *
167: *
168: * *****)
169:
170: Begin
171:     If oeffnen = False Then Error('Fehler');
172:
173:     SetAPen(UnserWindow^.RPort,1);
174:     (* Farbe 1 auswählen *)
175:     Move(UnserWindow^.RPort, 20,80);
176:     (* Von links unten... *)
177:     Draw(UnserWindow^.RPort, 60,20);
178:     (* ...zur Mitte oben... *)
179:     Draw(UnserWindow^.RPort,100,80);
180:     (* ...nach rechts unten. *)
181:
182:     Move(UnserWindow^.RPort, 40,50);
183:     (* Neu ansetzen und... *)
184:     Draw(UnserWindow^.RPort, 80,50);
185:     (* ...Querstrich zeichnen. *)
186:
187:     Delay(5*50); (* Fünf Sekunden warten. *)
188:
189:     schliessen;
190: End.

```

Sie geben FTM Ihre Stimme, und FTM gibt Ihnen dafür Acht.

Face The Music (FTM) ist ein sehr leistungsfähiges, achtstimmiges Soundprogramm mit vielfältigen Einsatzmöglichkeiten. Erstmals werden alle Eigenschaften der Hardware-Soundkanäle simuliert, d.h. getrennte Lautstärkeinstellung ist ebenso möglich wie die Verwendung von Samples mit Loop und vielfältigen Klangeffekten. Durch einen Programmierkniff gelang es, die maximale Sample-Abtastrate des Amiga zu nutzen, weshalb im Höhenbereich klanglich keine Abstriche mehr gemacht werden müssen. Die Soundprogrammiersprache S.E.L. erschließt Ihnen zusätzlich völlig neue Klangdimensionen.



Einige der Gründe, warum Sie FTM Ihre Stimme geben sollten:

- ♫ vollständige Emulation von acht unabhängigen Stimmen auf dem Amiga
- ♫ Songgeschwindigkeit beliebig einstellbar (nicht vom Vertical Blank Interrupt abhängig)
- ♫ Songs können beliebig lang sein (werden grundsätzlich komprimiert gespeichert) und bis zu 63 IFF- oder Soundtracker-Samples verwenden.
- ♫ Bearbeitung von Soundtracker-Modulen
- ♫ Samples können in das gesamte FastMem geladen werden
- ♫ S.E.L., die einzigartige Sound-Effect-Language (50 Befehle), ermöglicht beliebige Klangmanipulationen, wie sie bisher nur bei Synthesizern möglich waren (z.B. Programmierung komplexer Rhythmen über Phasing-Effekte bis zu Ringmodulation von vier LFOs).
- ♫ automatische Akkordgenerierung durch Noteneingabe
- ♫ Echtzeiteingabe über MIDI-Keyboard
- ♫ Taktauflösung bis zu 1/96-Note
- ♫ multitaskingfähige, achtstimmige Abspielroutine für CLI, Workbench und eigene Programme
- ♫ superschneller Songeditor mit komfortabler Benutzeroberfläche
- ♫ läuft auch auf dem Amiga 3000
- ♫ und unter KICK/WB 2.0
- ♫ deutsche Benutzerführung
- ♫ Standard-Spezialeffekte: Pitchbend ("Ziehen" der Tonhöhe), Volume Down (autom. Ausblenden der Lautstärke)
- ♫ freie Wahl der Tonart (das hilft Nicht-Keyboardprofis, leichter Stücke in anderen Tonarten zu schreiben)



DM 99,-
unverbindliche Preisempfehlung

MAXON
computer gmbh

Schwalbacher Straße 52
D-6236 Eschborn
Tel.: 06196 - 48 18 11

PtrHeight

Gibt die Höhe des Mauszeigers an.

PtrWidth

Gibt die Breite des Mauszeigers an.

XOffset, YOffset

Gibt die Offsets für den Mauszeiger an (Hot-Spot).

IDCMPFlags

Entspricht dem Eintrag in der NewWindow-Struktur.

UserPort, WindowPort

Zeigt auf die beiden Message-Ports (IDCMP) des Windows (siehe Kapitel 2).

MessageKey

Zeigt auf die IntuiMessage.

DetailPen, BlockPen

Entsprechen den Einträgen in der NewWindow-Struktur.

CheckMark

Entspricht dem Eintrag in der NewWindow-Struktur.

ScreenTitle

Ist dieser Zeiger nicht NULL, zeigt er auf den Titel des Screens, der bei aktivem Window angezeigt wird (jedes Window kann dem Screen einen anderen Title geben).

GZZMouseX, GZZMouseY

Beim GIMMEZEROZERO-Window stehen hier die korrigierten Mauskoordinaten.

GZZWidth, GZZHeight

Beim GIMMEZEROZERO-Window stehen hier die korrigierten Maße des Windows.

ExtData

Zeigt auf (unbekannte) Daten.

UserData

Kann benutzt werden, um auf eigenen Daten zu zeigen.

WLayer

Wird von Intuition benutzt.

IFont

Wird von Intuition benutzt.

1.6.4 Die wichtigsten Funktionen

Aus der intuition.library:

OpenWindow(NewWindow)

Öffnet ein Window. 'NewWindow' muß auf eine erstellte NewWindow-Struktur zeigen. Als Resultat wird die erstellte Window-Struktur geliefert.

CloseWindow(Window)

Schließt das Window. 'Window' muß auf die von OpenWindow() gelieferte Window-Struktur zeigen.

ActivateWindow(Window)

Aktiviert das Window.

WindowLimits(Window,MinWidth,MinHeight,MaxWidth,MaxHeight)

Ändert die Größenbeschränkungen des Windows. 'MinWidth', 'MinHeight', 'MaxWidth' und 'MaxHeight' entsprechen den Einträgen in der NewWindow-Struktur.

SetWindowTitles(Window,WindowTitle,ScreenTitle)

Ändert den Titel des Windows und/oder den Titel des Screens (der bei aktivem Window angezeigt wird). Für 'WindowTitle' und 'ScreenTitle' gilt, daß eine -1 den entsprechenden Title nicht verändert und eine 0 einen 'leeren' Title bewirkt.

BeginRefresh(Window)

Wird der Refresh selbst übernommen, sollte am Anfang diese Funktion aufgerufen werden, um den Refresh zu beschleunigen.

EndRefresh(Window)

Wurde BeginRefresh() am Anfang aufgerufen, muß diese Funktion am Ende des Refreshes aufgerufen werden.

RefreshWindowFrame(Window)

Erneuert (Refresh) den Rahmen und die System-Gadgets des Windows.

MoveWindow(Window,DeltaX,DeltaY)

Verschiebt das Window um die Werte 'DeltaX' und 'DeltaY' nach oben bzw. links (negativ) oder unten bzw. rechts (positiv). Diese Funktion ist asynchron, d.h. die Funktion kehrt schon zurück, bevor die Verschiebung stattfindet.

SizeWindow(Window,DeltaX,DeltaY)

Verändert die Größe des Windows um die Werte 'DeltaX' und 'DeltaY'. Auch diese Funktion ist asynchron. Man kann aber auf eine NEWSIZE-Message (siehe Kapitel 2) warten.

WindowToFront(Window)

Bringt das Fenster nach vorne.

WindowToBack(Window)

Bringt das Fenster nach hinten.

Aus der graphics.library:

Hinweis: Man sollte nicht versuchen, außerhalb der RastPorts (also des Fensters) zu zeichnen, da dies zum Absturz führen kann.

SetAPen(RastPort,Farbe)

Setzt die Farbe des 'APen' (oder 'FgPen') - den Stift für den Vordergrund, der z.B. von Draw benutzt wird.

SetBPen(RastPort,Farbe)

Setzt die Farbe des 'BPen' (oder 'BgPen'). Dieser wird von einigen Funktion für den Hintergrund benutzt.

SetOPen(RastPort,Farbe)

Setzt die Farbe des 'OPen' (oder 'AOIPen'). Dieser wird von einigen Funktion für die Umrandung von Flächen benutzt.

Move(RastPort,x,y)

Setzt den Graphic-Cursor (Zeichenstift) auf die gewünschte Position.

Draw(RastPort,x,y)

Zieht eine Linie in der Farbe des 'APen' von der aktuellen Position zur angegebenen Position (wo sich der Graphic-Cursor danach befindet).

RectFill(RastPort,x1,y1,x2,y2)

Zeichnet ein ausgefülltes Rechteck in der Farbe des 'APen' mit einer Umrandung in der Farbe des 'OPen', wobei (x1,y1) die linke obere Ecke und (x2,y2) die rechte untere Ecke bezeichnen.

DrawEllipse(RastPort,center_x,center_y,horiz_r,vert_r)

Zeichnet eine Ellipse (als Spezialfall einen Kreis) in der Farbe des 'APen'. Dabei geben 'center_x' und 'center_y' den Mittelpunkt, 'horiz_r' den Radius in der Horizontalen und 'vert_r' den Radius in der Vertikalen.

Btx/Vtx-Manager

Btx/Vtx: Nase vorn

in der Welt der Telekommunikation mit dem *Btx/Vtx-Manager V2.2*, der selbstverständlich über eine FTZ-Zulassung verfügt.

Sie wollen Ihr Konto verwalten, Bestellungen aufgeben, eine Urlaubsreise buchen ...

Entdecken Sie jetzt die neuen elektronischen Wege, die Ihnen der *Btx/Vtx-Manager* mit dem Abruf aktuellster Informationen und Daten rund um die Uhr liefert.

Die intelligente Komplettlösung gewährleistet Ihnen durch Telesoftware-Ladeautomatik wie integriertem Makromanagementmodul (MMM) effizientes und komfortables Arbeiten.

Ausführliche Informationen senden wir Ihnen gerne auf Anfrage zu.

Amiga Btx/Vtx-Manager V2.2x mit FTZ „A509124X“ für 128,- DM (mit Interface an DB703: 199,- DM). Unverbindliche Preisempfehlungen.

Drews EDV + Btx GmbH
Bergheimerstraße 134 b
D-6900 Heidelberg
Telefon (0 62 21) 2 99 00
Fax (0 62 21) 16 33 23
Btx-Nummer 0622129900
Btx-Leitseite * 2 99 00 #



d
Drews

DONAU-SOFT

24 h-Schnellversand

Ihr Amiga-PD-Partner

• ab 2,50 DM •

Alle gängigen Serien sind
lieferbar

Einzeldisk	4,50 DM
ab 10 Disk	4,00 DM
ab 50 Disk	3,50 DM
ab 100 Disk	3,30 DM
ab 200 Disk	3,00 DM
bei Serienabnahme:	ab 2,50 DM

Preise incl. 3,5" DD-Disks
- Mit Qualitätsgarantie -
Wir kopieren nur mit doppeltem
Verify.
Alle Disks sind:
- 100 % Virus- und Error-frei
- etikettiert.

Leerdisketten 3,5" 2 DD von	
Sony	ab 1,50 DM
Sentinel	ab 1,15 DM

3 ausführliche Katalogdisketten
mit Kurzbeschreibung aller
Programme gegen 10,- DM
(V-Scheck/Briefmarken) anfordern!
Gratis zu unseren Katalogen:
Viruskiller, CLJ-Wizard + Turbo Backup

Das große Amiga-PD-Handbuch
Band I-IV + 42 Disks
+ 3 Katalogdisketten
(Einzelpreis erfragen) **299,-**

Pakete für Einsteiger und
Anwender (jeweils 10 Disketten)
Einsteiger 1,2; Spiele 1,2,3;
Sound; Grafik; Modula II
jedes Einzelpaket 35,- DM
3 Pakete nach Wahl nur 99,- DM

Floppy 3,5" int.	155,- DM
Floppy 3,5" ext. <small>abschaltbar mit allen Extras</small>	189,- DM
Floppy 5,25" ext.	249,- DM

+ DM 5,- bei Vorkasse, + DM 8,- bei Nachnahme
Ausland: + DM 10,- (nur Vorkasse)

MAIK HAUER

Postfach 1401, 8858 Neuburg Fax: 0 84 31/4 98 00
Tel.: 0 84 31/4 97 98 (bis 22 Uhr) BTX: *Donau-Soft #

Only

AMIGA

512 KB mit Uhr (A500).....	89.--DM
MiniMax 2MB mit Uhr (A500).....	498.--DM
Jochheim 2 MB (A2000).....	548.--DM
Fighter DRAM 2 MB.....	528.--DM
3,5" externes Laufwerk.....	179.--DM
3,5" intern (A2000).....	139.--DM
RGB-Monitor BWG mit Kabel für Amiga500/2000.....	348.--DM
G.Image Jin-Maus.....	79.--DM
G.Image OptischeMaus.....	109.--DM
Color-Maus (ca.300dpi).....	89.--DM

Software

TurboPrint 2.....	89.--DM
TurboPrint Professional.....	179.--DM
Vector Trace.....	149.--DM
Publishing Partner Light 1.82.....	498.--DM
Publishing Partner Master 2. ?.....	798.--DM

A500 SCSI inkl. Quantum 52LPS	
Trumpcard 500.....	1348.--DM
META4 Speicherkarte 2MB.....	598.--DM
GVP Serie II A500-HD+.....	a.Anfr.

A2000 SCSI Filecards inkl. Quantum 52LPS

EVOLUTION.....	1198.--DM
SUPRA.....	1198.--DM
ALF2 PRO.....	1248.--DM
HARDFRAME.....	1248.--DM
TRUMPCARD PRO.....	1348.--DM

DRUCKER

Fujitsu DL1100 (24-Nadel).....	998.--DM
Fujitsu DL 1100 mitFarbkit.....	1098.--DM
NEC P 60 (24-Nadel).....	1398.--DM
NEC P60 mit Farbkit.....	1575.--DM
NEC Silentwriter2 S60P.....	5498.--DM

SCSI Wechsellplatte SYQUEST SQ-555 mit 44 MB Cartridge nur 1398.--DM

PUBLIC DOMAIN

2,50 DM inkl. 3,5" Diskette

1,50 DM inkl. 5,25" Diskette

LADEN: Montag - Freitag von 10.00 - 18.00 Uhr / Samstag 10.00 - 14.00 Uhr
Versand per Post oder UPS zzgl. Nachnahme

W&L COMPUTER Ihr AMIGA-Partner

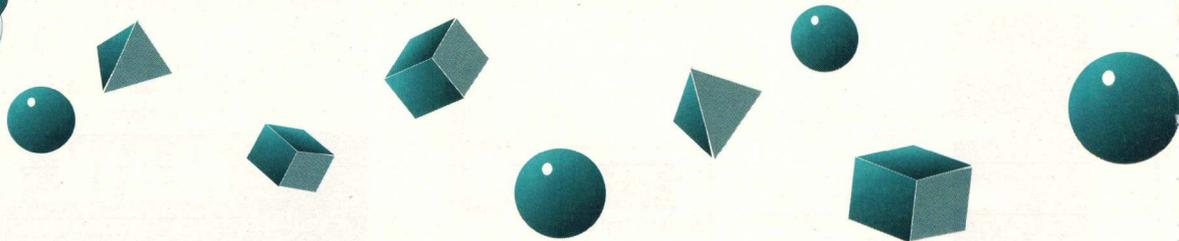
Telefon (030) 622 73 71 - TeleFax (030) 622 66 08
1000 Berlin 44 - Okerstraße 46 - U-Bhf. Leinestraße

UND SIE BEWEGEN SICH DOCH!

Bobs, Sprites, Bits und Pixel Grafische Elemente am Amiga



von Walter Zimmer



Wußten Sie schon, daß die BASIC-Programmierer den Assembler-Programmierern etwas voraushaben? Diese können nämlich ohne große Schwierigkeiten Bobs benutzen, während die Assembler-Programmierer auf dem Trokkanen sitzen.

Teil 1

Aber das ändert sich jetzt, denn wer unseren GEL-Kurs gelesen hat, hat mit Bobs keine Schwierigkeiten mehr. Zusätzlich erfahren Sie alles über Sprites (die die BASIC-Programmierer nicht benutzen können), womit Sie dann alles, was sich am AMIGA-Bildschirm bewegen kann, selbst programmieren können - in schnellem Assembler, versteht sich.

Leider ist dieses Thema zu umfangreich, um in einem Artikel Platz zu finden. Deshalb befassen wir uns erst einmal mit Sprites, da sie bedeutend einfacher zu programmieren sind, und zudem die Bobs auf ihren Strukturen basieren.

SIMPLESPRITES - Die einfachen

Der einfachste Weg, ein Sprite auf den Bildschirm zu bringen, führt über SimpleSprites: Dazu läßt man sich zuerst einmal eines vom Betriebssystem zuweisen. Dies geschieht mit der „GetSprite“-Routine (Parameter und Offsets der SimpleSprite-Routinen in **Tabelle 1**). Man gibt das gewünschte Sprite (0-7) an, und wenn es wider Erwarten nicht frei ist, bekommt man -1 zurück, ansonsten die Sprite-Nummer.

Gibt man jedoch -1 als gewünschtes Sprite an, sucht das Betriebssystem das nächste freie Sprite und gibt dessen Nummer zurück.

Zusätzlich muß man noch eine SimpleSprite-Struktur angeben, die in **Bild 1** zu sehen ist. In ihr sind Höhe und Position des Sprites festgelegt (die Breite beträgt immer - hardwaremäßig - 16 Pixel niedrigauflösend). Zusätzlich enthält sie einen Zeiger auf die Grafikdaten des Sprites. Diese sind jedoch etwas kompliziert aufgebaut, weshalb man etwas weiter ausholen muß: Ein Sprite hat vier Farben, also muß es praktisch zwei „BitPlanes“ haben. In der Datenstruktur stehen nun (nach zwei Nullwörtern) die 16 Pixel der ersten Zeile der ersten Plane, gefolgt von der ersten Zeile der zweiten Plane. Nun kommt die zweite Zeile an die Reihe, wieder zuerst Plane 1, dann Plane 2 etc., bis zum Abschluß, den wieder zwei Null-Wörter bilden. Diese Struktur muß übrigens im Chip-RAM stehen, damit die Custom-Chips darauf zugreifen können. Man legt sie also am besten ins CHIP-Segment.

Die ersten beiden Nullwörter haben den Namen „Position Control“ und werden unverändert als Kontrollwörter für die Sprite-DMA verwendet. Dabei werden die wichtigsten Parameter wie An-



fangs- und Endposition durch „MoveSprite“ initialisiert, das AT-Bit zum „Zusammenkleben“ von zwei Sprites zu einem AT-Sprite mit 15 Farben wird von den Betriebssystemroutinen jedoch nicht verändert. Man kann dieses Bit in dem ungeraden Sprite selbst setzen (= 128) und erhält somit ein AT-Sprite. Dabei sollte man aber darauf achten, daß beide Sprites die selben Koordinaten besitzen, da sonst die Hardware dafür sorgt, daß zwei einzelne Sprites dargestellt werden. Die Farben für alle AT-Sprites kommen aus den Farbregistern 16-31.

Die Prioritäten sind so geregelt, daß das Sprite mit der niedrigeren Nummer vordenen mit höherer Nummer erscheint. Nachdem man das Sprite zugewiesen bekommen hat, kann man es gleich auf dem Bildschirm darstellen. Dazu dient die „MoveSprite“-Routine. Ihr werden das darzustellende Sprite und die gewünschten Koordinaten übergeben. Gibt man den ViewPort eines Screens mit an, wird das Sprite relativ zu ihm positioniert und kann mit dem Screen verschoben werden, andernfalls beziehen sich die Koordinaten absolut auf die linke obere Ecke des Bildschirms.

Möchte man die Grafikdaten eines SimpleSprites ändern (Animation), kommt die „ChangeSprite“-Routine zum Zug: Man gibt die SimpleSprite-Struktur und die neue Grafikdatenstruktur an, und schon wechselt das Sprite sein Aussehen. Damit dabei kein Flackern auftritt, muß der ViewPort ebenfalls mit angegeben werden.

Hat man genug von seinem Sprite, muß man es ans Betriebssystem zurückgeben, damit es andere Programme wieder verwenden können. Dies geschieht mit der „FreeSprite“-Routine, der man lediglich die Sprite-Nummer übergibt.

An dieser Stelle noch etwas zu den Farben der Sprites: Diese werden aus den Farbregistern 16-31 geholt. Zu einem Sprite gehören jedoch vier Farben, also bräuchte man theoretisch $8 \cdot 4 = 32$ Farben, um jedem Sprite seine Farben zu geben. Da aber nur 16 Register zur Verfügung stehen, benutzen ein gerades und das darauffolgende ungerade Sprite die gleichen Farben. Die genaue Aufteilung finden Sie in **Bild 2**. Beachten Sie, daß es zu Überlappungen kommt, wenn Sie fünf Bitplanes oder den HAM- bzw. Extra-HalfBright-Modus verwenden!

Offset	Format	Parameter	Erklärung
0 = \$00	APtr	PosctlData	Grafik-Daten für Sprite
4 = \$04	Word	Height	Höhe
6 = \$06	Word	X	X-Position
8 = \$08	Word	Y	Y-Position
10 = \$0A	Word	Num	Nummer
12 = \$0C			

Struct SpriteData

Offset	Format	Parameter
0 = \$00	Word	0,0 Position Control
4 = \$04	Word	Plane1Line1,Plane2Line1
8 = \$08	Word	Plane1Line2,Plane2Line2
12 = \$0C	Word	Plane1Line3,Plane2Line3
16 = \$10	Word	...
?? = \$??	Word	0,0

Bild 1: die SimpleSprite-Struktur

Name	Offset	Parameter
GetSprite	-408 = -\$198	A0=SimpleSprite,D0=SpriteNum;D0=SpriteNum
MoveSprite	-426 = -\$1AA	A0=ViewPort,A1=SimpleSprite,D0/D1=X/Y
ChangeSprite	-420 = -\$1A4	A0=ViewPort,A1=SimpleSprite,A2=SpriteData
FreeSprite	-414 = -\$19E	D0=SpriteNum

Tabelle 1: die SimpleSprite-Routinen

Register	Farbe	Sprite
16 = \$10	nicht benutzt	
17 = \$11	Farbe 1	
18 = \$12	Farbe 2	Sprite 0 und 1
19 = \$13	Farbe 3	
20 = \$14	nicht benutzt	
21 = \$15	Farbe 1	
22 = \$16	Farbe 2	Sprite 2 und 3
23 = \$17	Farbe 3	
24 = \$18	nicht benutzt	
25 = \$19	Farbe 1	
26 = \$1A	Farbe 2	Sprite 4 und 5
27 = \$1B	Farbe 3	
28 = \$1C	nicht benutzt	
29 = \$1D	Farbe 1	
30 = \$1E	Farbe 2	Sprite 6 und 7
31 = \$1F	Farbe 3	

Bitmuster	Farbe
Plane1 Plane0	
0 0	durchsichtig
0 1	Farbe 1
1 0	Farbe 2
1 1	Farbe 3

Bild 2: die Farbzunordnung für Sprites

Tippsidipp

So, die Zeit des Tippens ist gekommen, denn trockene Theorie allein nützt nichts: Listing 1 und 2 sind Programmteile, die auch später von den anderen Demos benutzt werden. Geben Sie sie also genau so ein und speichern Sie sie unter dem angegebenen Namen mit „Project/Write/Ascii“ ab. **Listing 1** („CommonStruct“) enthält die Hauptschleife, die Tastaturabfrage und die Routinen zum Library-Handling. Außerdem enthält es noch eine GelsInfo-Struktur, auf die wir später noch zu sprechen kommen. **Listing 2** („VideoNormal“) enthält die Routinen zur Screen- und Window-Verwaltung. **Listing 3** („SimpleSprites“) ist nun das eigentlich Hauptprogramm, das die SimpleSprite-spezifischen Routinen enthält. Laden Sie nun „CommonStruct“, und hängen Sie „VideoNormal“ und „SimpleSprites“ mit „Project/Append/as Source“ an. Jetzt haben Sie (nach der Assemblierung) die komplette „SimpleSprite-Demo“ im Speicher, die Sie nun vor dem Ausprobieren - abspeichern sollten. Dieser Weg wurde gewählt, um das Hantieren mit den „globl“-Anweisungen zu vermeiden. Dies wäre notwendig gewesen, wenn man die beiden Listings 1 und 2 mit „Include“ eingebunden hätte. Die Files, die man zusätzlich zu einer Demo braucht, sind immer im Kopf aufgeführt, hier also „CommonStruct“ und „VideoNormal“.

Die Hauptroutinen

Bevor wir jedoch zu den SimpleSprite-Routinen kommen, klären wir erst noch die Funktion von „CommonStruct“ und „VideoNormal“: Das eigentliche Hauptprogramm befindet sich in „CommonStruct“ am Label „Main“, gestartet wird es also vom Monitor aus mit „jMain“ oder einfach mit „e“. „Startup“ ist zur Initialisierung gedacht, „OpenLibs“ öffnet die Bibliotheken und fängt die WbMessage ab, was nötig ist, um das Programm auch von der Workbench aus starten zu können. „InitVideo“ initialisiert die Grafik, „Gellnit“ je nach

Offset	Format	Parameter	Erklärung
0 = \$00	Byte	SprRsvd	belegte Sprites
1 = \$01	Byte	Flags	nur interne Bedeutung
2 = \$02	APtr	GelHead	Zeiger auf erstes VSprite
(Dummy)			
6 = \$06	APtr	GetTail	Zeiger auf letztes VSprite
(Dummy)			
10 = \$0A	APtr	NextLine	Zwischenspeicher für Zeilennummer
14 = \$0E	APtr	LastColor	Zwischenspeicher für Farbe
18 = \$12	APtr	CollTable	Zeiger auf 16 Kollisionsroutinen
22 = \$16	Word	Leftmost	Kontakt mit diesem Rechteck wird
24 = \$18	Word	Rightmost	als Kollision mit dem Rand gewertet
26 = \$1A	Word	Topmost	
28 = \$1C	Word	Bottommost	
30 = \$1E	APtr	firstBlissObj	Zwischenspeicher für Betriebssystem
34 = \$22	APtr	lastBlissObj	
38 = \$26			
Struct CollTable			
Offset	Format	Parameter	Erklärung
0 = \$00	APtr	CollHandler0	Kollisionsroutine für Randberührung
4 = \$04	APtr	CollHandler1	15 Gel-Gel-Kollisionsroutinen
...			
60 = \$3C	APtr	CollHandler15	
64 = \$40			

Bild 3: die GelsInfo-Struktur

Hauptprogramm die Sprites oder Bobs (der Name „InitGels“ ist in der GraphicsLibrary leider schon vergeben).

„Message“ ist in „CommonStruct“ enthalten und fragt die Tastatur ab. Wird gerade keine Taste gedrückt, wird das Unterprogramm „Animation“ aufgerufen. Die Taste „E“ wie „End“ führt zum Verlassen der „Message“-Routine. Die Taste „S“ wie „Stop“ erzeugt eine Pause, solange sie gedrückt ist. Die Taste „C“ wie „Change“ ist dazu vorgesehen, das Aussehen des bzw. der Sprites/Bobs zu verändern. Dabei befinden sich nur die „Animation“- und „Change“-Routine im Hauptprogramm, „Stop“ und „End“ liegen in „CommonStruct“ selbst.

Nach dem Druck auf die „E“-Taste sorgt „RemoveGels“ dafür, daß die Sprites/Bobs wieder zurückgegeben werden. Das gleiche erledigt „Close-

Video“ für die Grafik. „CloseLibs“ schließt nun alle Bibliotheken, beantwortet die WbMessage und beendet das Programm.

Dabei ist es egal, aus welcher Ebene „CloseLibs“ angesprochen wird, da der Stack durch den in „Startup“ geretteten StackPointer wieder richtig initialisiert wird.

Für eventuell auftretende Fehler existieren noch zwei Label: „NMem“ für Speichermangel und „IOError“ für Probleme mit dem Diskettenlaufwerk. Sie haben den gleichen Wert wie „CloseLibs“, d.h. das Programm wird sofort abgebrochen. Sie sind für Erweiterungen gedacht und nur der Form halber vorhanden.

„VideoNormal“ enthält die „InitVideo“- und „RemoveVideo“-Routinen. Es wird ein Screen mit Window (wegen der

Tastaturabfrage) geöffnet bzw. geschlossen. Der Titel von beiden wird im Hauptprogramm festgelegt, damit die selben Routinen für verschiedene Demos benutzt werden können.

Soweit also die Hauptstruktur der Demo, die in den später folgenden Demos beibehalten wird. In **Listing 3** („SimpleSprites“) geschieht folgendes: „GelInit“ allokiert ein Sprite mit „GetSprite“ und schreibt die Farben in die jeweiligen Register, „RemoveGels“ gibt es mit „FreeSprite“ wieder frei.

Die Animationsroutine verändert die x-Koordinate des Sprites und positioniert es (nach erfolgter Synchronisation mit dem Elektronenstrahl) mit „MoveSprite“ neu.

Die „Change“-Routine wechselt das Bit-Muster des Sprites mit „ChangeSprite“. SSprite1 ist die SimpleSprite-Struktur, während SpriteData1 und 2 die Grafikdaten darstellen. SSpriteStore1 dient zum Zwischenspeichern der Spritenummer.

Wenn Sie das Programm starten, sehen Sie ein Sprite, das mit 250 Punkten/Sekunde (5*50 Punkte/Sekunde) waagrecht am Bildschirm hin- und herflitt. Ein Druck auf die „S“-Taste veranlaßt es zu einer Pause, während es durch die „C“-Taste auf den Kopf gestellt wird. Die Taste „E“ beendet den ganzen Spuk. Wenn Sie genau hinsehen, werden Sie bemerken, daß sich die Farben des Mauszeigers verändert haben. Dies liegt daran, daß das Programm das nächste freie Sprite sucht (-1 als Parameter für „GetSprite“) und die Farben entsprechend ändert. Dies ist Sprite 1, vorausgesetzt, es läuft kein anderes Programm, das Sprites benutzt. Nun sind die Farben für Sprite 0 und 1 jedoch in denselben Registern untergebracht (Bild 2), was erklärt, daß der Mauszeiger (Sprite 0) dieselben Farben hat wie unser Sprite (Sprite 1). Wenn Sie das Programm noch einmal starten, während das andere noch läuft, ändert sich der Mauszeiger nicht, da dann Sprite 2 benutzt wird. Alles ganz logisch, oder?

VSPRITES - dieLuxuriösen

So einfach ist es also, ein SimpleSprite am Bildschirm darzustellen. Da ein Sprite nun beliebig hoch sein kann, kann man

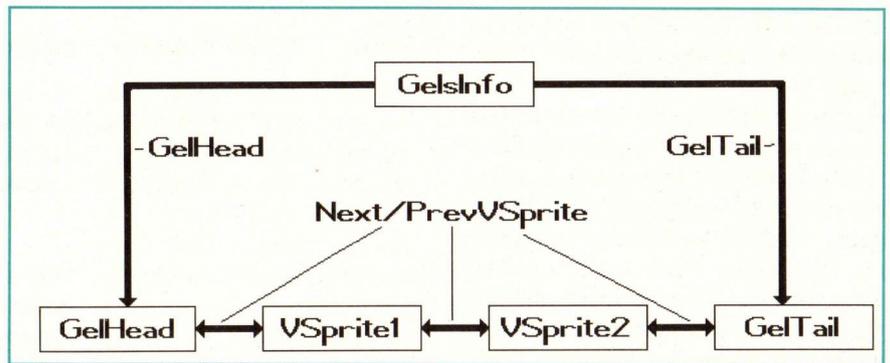


Bild 4: die Verkettung von VSprites

zwei logische Sprites, von denen das eine eine Zeile später anfängt, als das andere aufhört, durch ein physikalisches Sprite darstellen. Auf diese Weise ist es theoretisch möglich, mehr als acht Sprites darzustellen.

Die praktische Umsetzung steckt nun im Betriebssystem in Form von VSprites. Hier schaltet der Copper die Hardware-Sprites so geschickt um, daß mehr als 8 VSprites dargestellt werden können. Und damit der Copper auch richtig ausgelastet wird, kann jedes VSprite seine eigenen 4 (bzw. 3, da Farbe 0 durchsichtig ist) Farben haben.

Diese Vorteile müssen jedoch dadurch erkaufte werden, daß die Verwaltung um einiges komplizierter ist. Als erstes muß man alle VSprites in eine Liste eintragen, GelList genannt (alle vom Betriebssystem verwalteten Grafikobjekte heißen GELS = Graphic Elements). Diese muß „von Hand“ an die RastPort-Struktur des Windows bzw. Screens angehängt werden. Dafür existiert an Position \$14 (= 20 dezimal) ein spezieller Pointer (GelsInfo), in den einfach die Adresse der GelsInfo-Struktur eingetragen wird. Wie die GelsInfo-Struktur aufgebaut ist, ist aus **Bild 3** ersichtlich. In ihr sind durch GelHead und GelTail alle GELS miteinander verkettet, d.h. genauer gesagt, deren VSprite-Strukturen (wird noch erklärt).

NextLine und LastColor dienen als Zwischenspeicher für das Betriebssystem. Sie müssen 2*8 bzw. 4*8 Bytes groß sein. In NextLine wird für jedes Hardware-Sprite die nächste Zeile, an der es wieder ein VSprite darstellen kann, gespeichert, während es in LastColor ein Zeiger auf die letzte dargestellte Farbstruktur ist.

CollTable enthält die Adressen der Kollisions-Routinen und LeftMost -

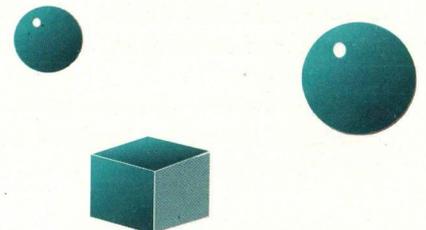
Name	Offset	Parameter
InitGels	-120	= -\$078
A0=GelHead,A1=GelTail,A2=GelsInfo		
InitMasks	-126	= -\$07E
A0=VSprite		
AddVSprite	-102	= -\$066
A0=VSprite,A1=RastPort		
SortGList	-150	= -\$096
A1=RastPort		
DrawGList	-114	= -\$072
A0=ViewPort,A1=RastPort		
RemVSprite	-138	= -\$08A
A0=VSprite		

Tabelle 2: die VSprite-Routinen

BottomMost die Koordinaten des Randes, bei dessen Berührung in eine Kollisions-Routine gesprungen wird. Darauf wird jedoch später eingegangen. Die anderen Variablen sind für uns nicht von Bedeutung, da sie als interne Zwischenspeicher für das Betriebssystem dienen.

Bevor man nun seine eigenen VSprites in die Liste einfügen kann, müssen GelHead und GelTail schon darin verkettet sein. Die Routine „InitGels“ (VSprite-Routinen in **Tabelle 2**) erledigt das für uns, sie braucht lediglich den Zeiger auf die GelsInfo-Struktur und auf GelHead und GelTail. Diese können beide leer sein, da ihr Inhalt sowieso überschrieben wird. Die Verkettung ist in **Bild 4** noch einmal grafisch verdeutlicht.

Nach erfolgter Initialisierung kann man alle VSprite-Strukturen mit der „AddVSprite“-Routine einfügen. Gehen



wir diese Struktur (**Bild 5**) erst einmal durch: Die Parameter, die unter „Erklärung“ ein „—“ stehen haben, werden erst später benutzt, wir können sie jetzt also auslassen. Die ersten vier Langwörter dienen der Verkettung, sind also für uns nicht wichtig. Die Variablen y/x geben die aktuelle Position des VSprites an, relativ zum View gesehen (daraus folgt, daß ein VSprite nicht mit dem Screen verschoben werden kann). Height enthält die Höhe des VSprites, Width enthält immer eine 1 und Depth immer eine zwei, da VSprites immer 16 Pixel (niedrigauflösend) breit und zwei Planes tief sind. In diesem Punkt unterliegen sie also auch den Hardware-Beschränkungen. MeMask und HitMask werden bei der Kollisionsabfrage benötigt, die bei den Bobs besprochen wird. ImageData enthält nun das Bit-Muster unseres VSprites, das natürlich im ChipRAM liegen muß. Es ist genauso aufgebaut wie die Grafikdatenstruktur der SimpleSprites, nur daß die Anfangs- und Endnullwörter entfallen.

BorderLine enthält das OR aller Zeilen und CollMask das OR aller Planes des VSprites. Sie dienen zur Kollisionsabfrage und werden durch Aufrufen der „InitMasks“-Routine aus den Sprite-Daten errechnet. Wenn man nicht beachtet, die Sprites auf eine Kollision zu prüfen, kann man diesen Schritt weglassen, da für die CollMask extra Speicher im ChipMem besorgt werden muß. In SprColors steht der Pointer auf die 3 Farben des VSprites, die als Langwörter hintereinander stehen (also nicht die Registernummern, sondern die Farben selber!!!).

Nun zu den Flags der VSprites: Das VSprite-Flag (alle VSprite-Flags in **Tabelle 3**) entscheidet darüber, ob die VSprite-Struktur zu einem VSprite gehört (VSprite = 1) oder zu einem Bob (VSprite = 0). Das MustDraw-Flag hat wie das VSOOverflow-Flag nur Bedeutung, wenn man so viele VSprites hat, daß einige nicht mehr gezeichnet werden können. Da wir uns aber auf wenige beschränken, brauchen wir diese Flags nicht. Das GelGone-Flag ist gesetzt, wenn das GEL den RastPort verlassen hat und somit aus der GelList entfernt werden kann.

Ist ein VSprite also eventuell mit „InitMasks“ initialisiert worden und mit „AddVSprite“ in die GelList eingefügt,

Offset	Format	Parameter	Erklärung
0 = \$00	APtr	NextVSprite	Für Verkettung in GelList
4 = \$04	APtr	PrevVSprite	Für Verkettung in GelList
8 = \$08	APtr	DrawPath	Zeichenreihenfolge
12 = \$0C	APtr	ClearPath	Löschreihenfolge
16 = \$10	Word	OldY	---
18 = \$12	Word	OldX	---
20 = \$14	Word	VSFlags	VSprite-Flags (siehe Tabelle 3)
22 = \$16	Word	Y	Aktuelle Y-Koordinate
24 = \$18	Word	X	Aktuelle X-Koordinate
26 = \$1A	Word	Height	Höhe in Pixel
28 = \$1C	Word	Width	Breite in Words (immer 1)
30 = \$1E	Word	Depth	Tiefe (immer 2)
32 = \$20	Word	MeMask	Kollisionsmaske 1
34 = \$22	Word	HitMask	Kollisionsmaske 2
36 = \$24	APtr	ImageData	Zeiger auf Bild-Daten
40 = \$28	APtr	BorderLine	OR aller Zeilen
44 = \$2C	APtr	CollMask	OR aller Planes
48 = \$30	APtr	SprColors	Zeiger auf VSprite-Farben
52 = \$34	APtr	VSBob	---
56 = \$38	Byte	PlanePick	---
57 = \$39	Byte	PlaneOnOff	---
58 = \$3A			

Bild 5: die VSprite-Struktur

Name	Wert	Funktion
VSprite	\$0001	0=Bob, 1=VSprite
MustDraw	\$0008	für uns nicht wichtig
GelGone	\$0400	GEL ragt aus RastPort hinaus
VSOOverflow	\$0800	zu viele VSprites

Tabelle 3: die VSprite-Flags

kann man es schon auf den Bildschirm bringen. Dazu müssen wir die ganze GelList nach aufsteigenden y-Koordinaten sortieren, damit die Copper-Listen richtig berechnet werden. Dafür gibt es die „SortGList“-Routine, der nur der RastPort übergeben werden muß (Sie erinnern sich: Im RastPort gibt es einen Zeiger auf die GelsInfo-Struktur). Nun müssen die Copper-Listen berechnet werden, was von der „DrawGList“-Routine erledigt wird. Diese muß man dann nur noch mit „MrgCop“ und „LoadView“ darstellen, und schon (bzw. endlich) sind die VSprites sichtbar.

Die „RemVSprite“-Routine entfernt ein VSprite wieder vom Bildschirm und auch aus der GelList. Wie das in der Praxis aussieht, sehen Sie an **Listing 4** („VSprites“, mit „CommonStruct“ und „VideoNormal“): Äusserlich unterscheidet sich dieses Programm nicht von der SimpleSprite-Demo: Auch hier bewegt sich das VSprite horizontal am

Bildschirm hin und her und wechselt durch Drücken der C-Taste das Aussehen. Man kann jedoch feine Unterschiede entdecken: Zieht man den Screen nach unten, bleibt das VSprite auf seiner y-Position, was bei der SimpleSprite-Demo nicht der Fall war. Außerdem werden die VSprite-Farben erst kurz vor der Darstellung des VSprites in die Farbreister geschrieben, was man daran erkennen kann, daß der Mauszeiger oberhalb des VSprites seine normale Farbe hat, während er unterhalb dessen Farbe annimmt.

Interessant ist auch, daß ein SimpleSprite so schnell dargestellt wird, daß man bis zur Zeile 120 warten muß. Bei VSprites genügt es, bis zum Anfang des Screens zu warten, da der Elektrostrahl längst in Zeile 120 angekommen ist, wenn das Sprite endlich am Bildschirm erscheint. Übrigens: daß dieses Listing genauso lang ist



wie „SimpleSprites“, liegt daran, daß die GelsInfo-Struktur, GelHead und GelHead, die ja alle bei SimpleSprites nicht benötigt werden, im Programmteil „CommonStruct“ stehen. Der Aufwand für VSprites ist also tatsächlich höher als bei SimpleSprites, obwohl es auf den ersten Blick nicht so aussieht. Die Grafikdaten sind die gleichen wie bei der „SimpleSprite-Demo“, allerdings

ohne Anfangs- und Endnullwörter. Sie brauchen sie also nicht neu abzutippen.

Sollten Sie jetzt Lust verspüren, noch eigene VSprites dazuzufügen, tun Sie sich keinen Zwang an, denn durch Experimentieren lernt man am meisten. Wie wäre es, wenn zusätzlich auch noch ein VSprite senkrecht und eins diagonal über den Bildschirm huschen würde?

Und wo sind die BOBS?

So, das war vorerst alles im Gel-Kurs und definitiv alles über Sprites. Ab jetzt kommen nur noch Bobs unter den Cursor. Sie werden staunen, was damit alles möglich ist!

```

1: ;-----
2: ;"CommonStruct"
3: ;Hauptteil
4: ;by Walter Zimmer
5: ;Last Update 19.6.1990
6: ;Kick-Ass V1.2
7: ;-----
8:
9: ;-----
10: ;Label für Betriebssystem
11: ;-----
12:
13: ;SimpleSprites (Graphics)
14:
15: GetSprite = -408
16: MoveSprite = -426
17: ChangeSprite = -420
18: FreeSprite = -414
19:
20: ;Gels (Graphics)
21:
22: InitGels = -120
23: AddVSprite = -102
24: AddBob = -096
25: AddAnimOb = -156
26: SetCollision = -144
27: GetGBuffers = -168
28: InitMasks = -126
29: InitGMasks = -174
30: Animate = -162
31: SortGList = -150
32: DrawGList = -114
33: DoCollision = -108
34: FreeGBuffers = -600
35: RemVSprite = -138
36: RemIBob = -132
37:
38: ;Graphics
39:
40: WaitTOF = -270
41: VBeamPos = -384
42: SetAPen = -342
43: SetRGB4 = -288
44: GetRGB4 = -582
45: RectFill = -306
46: MrgCop = -210
47: LoadView = -222
48:
49: ;Exec
50:
51: Disable = -120
52: Enable = -126
53: GetMsg = -372
54: WaitPort = -384
55: ReplyMsg = -378
56: FindTask = -294
57: OpenLibrary = -552
58: CloseLibrary = -414
59: AllocMem = -198
60: FreeMem = -210
61:
62: ;Intuition
63:
64: OpenScreen = -198

```

```

65: OpenWindow = -204
66: CloseScreen = -066
67: CloseWindow = -072
68: ScreenToFront = -252
69:
70: ;Dos
71:
72: Open = -030
73: Read = -042
74: Seek = -066
75: Close = -036
76:
77: Main:
78: bsr.s StartUp ;Initialisierung
79: bsr OpenLibs ;Libs öffnen
80: bsr InitVideo ;Screen und
    Window öffnen
81: bsr GelInit ;Gels
    initialisieren
82:
83: bsr.s Message ;Tastaturabfrage
    + Animation
84:
85: bsr RemoveGels ;Gels entfernen
86: bsr CloseVideo ;Window und
    Screen schließen
87: bra CloseLibs ;Libs schließen
    und Ende
88: ;-----
89: ;Tastaturabfrage
90: ;-----
91: Message:
92: move.l WMsgPort,A0
93: move.l ExecBase,A6
94: jsr GetMsg(A6) ;Message holen
95: move.l D0,MessagePtr ;Pointer in
    MessagePtr
speichern
96: beq Animation ;Springe, wenn
    keine Message
97:
98: move.l D0,A0
99: move.l 20(A0),D2 ;IDCMP-Flags
100: move.w 24(A0),D3 ;Code
101: jsr WaitPort(A6)
102: btst #10,D2 ;RawKey-Message?
103: beq.s Message ;Springe, wenn
    nicht
104:
105: RawKeys:
106: cmp.b #$12,D3 ;"E" = End
107: beq.s Finish
108: cmp.b #$21,D3 ;"S" = Stop
109: ;(Break)
110: beq.s Break
111: cmp.b #$33,D3 ;"C" = Change
112: beq Change
113: bra.s Message
114: Finish:
115: rts
116: ;-----
117: ;Pause
118: ;-----
119: Break:

```

```

118: move.l WMsgPort,A0
119: move.l ExecBase,A6
120: jsr WaitPort(A6) ;Auf Message
    warten
121: bra.s Message
122: ;-----
123: ;Startup
124: ;-----
125: Startup:
126: move.l A6,-(A7)
127: move.l A7,Stack ;Stackpointer
    für Rücksprung
128: addq.l #8,Stack ;(Siehe
    CloseLibs)
129: clr.b Flag ;Alle Flags
    löschen
130: move.l 4.s,ExecBase
131: move.l #0,A1 ;TaskPointer
    nach ThisTask
132: move.l ExecBase,A6
133: jsr FindTask(A6)
134: move.l D0,ThisTask
135: move.l (A7)+,A6
136: rts
137: ;-----
138: ;Libraries öffnen
139: ;-----
140: OpenLibs:
141: move.l A6,-(A7)
142: move.l ExecBase,A6
143: bsr.s GetWBMessage ;WBMessage
    empfangen
144: lea LibNameTab,A2 ;Namen-Tabelle
145: lea IntBase,A3 ;LibBase-Tabelle
146: OpenLibs1:
147: tst.l (A2) ;Ende ?
148: beq.s OpenLibsEnd ;Springe, wenn
    ja
149: move.l (A2)+,A1 ;Namen nach a1
150: moveq #0,D0 ;Version = 0
151: jsr OpenLibrary(A6) ;Lib öffnen
152: tst.l D0
153: beq CloseLibs ;Ende, wenn
    LibBase = 0
154: move.l D0,(A3)+ ;LibBase
    abspeichern
155: bra.s OpenLibs1
156: OpenLibsEnd:
157: move.l (A7)+,A6
158: rts
159: ;-----
160: ;WBMessage holen
161: ;-----
162: GetWBMessage:
163: move.l A2,-(A7)
164: move.l ThisTask,A0
165: tst.l $AC(A0) ;WBMessage
    vorhanden ?
166: bne.s GetWBMsg1 ;Springe, wenn
    nicht
167: lea $5C(A0),A2 ;Message-Port
168: move.l A2,A0
169: jsr WaitPort(A6) ;Warten
    (eigentlich unnötig)
170: move.l A2,A0
171: jsr GetMsg(A6) ;Message holen
172: move.l D0,WBMsgStore ;Pointer in
    WBMsgStore abspeichern
173: GetWBMsg1:
174: move.l (A7)+,A2
175: rts
176: ;-----
177: ;Library-Daten
178: ;-----
179: LibNameTab:
180: dc.l IntTxt
181: dc.l GrTxt
182: dc.l DosTxt

```

```

183: dc.l 0
184: IntTxt: dc.b 'intuition.library',0
185: GrTxt: dc.b 'graphics.library',0
186: DosTxt: dc.b 'dos.library',0
187: even
188: ExecBase: dc.l 0
189: IntBase: dc.l 0
190: GrBase: dc.l 0
191: DosBase: dc.l 0
192: dc.l 0 ;Endkennung
193: ;-----
194: ;Pointer
195: ;-----
196: Stack:
197: dc.l 0
198: ThisTask:
199: dc.l 0
200: WBMsgStore:
201: dc.l 0
202: MessagePtr:
203: dc.l 0
204: Flag:
205: dc.b 0
206: ;-----
207: ;Routine für Speichermangel
208: ;-----
209: NoMem:
210: ;-----
211: ;Routine für Disk-Fehler
212: ;-----
213: IOError:
214: ;-----
215: ;Libs schliessen, RTS
216: ;-----
217:
218: CloseLibs:
219: move.l ExecBase,A6 ;Alle Libs ,
    deren Bases
220: lea IntBase,A2 ;ungleich Null
    sind, schließen
221: CloseLibs1:
222: tst.l (A2) ;Ende ?
223: beq.s CloseLibs2 ;Springe, wenn
    ja
224: move.l (A2)+,A1 ;LibName
225: jsr CloseLibrary(A6) ;Lib schließen
226: bra.s CloseLibs1
227: CloseLibs2:
228: bsr.s ReplyWBMsg ;WBMessage
    beantworten
229: move.l Stack,A7 ;Stack
    zurückschreiben
230: moveq #0,D0
231: rts
232: ;-----
233: ;WBMessage beantworten
234: ;-----
235: ReplyWBMsg:
236: move.l A6,-(A7)
237: tst.l WBMsgStore
238: beq.s ReplyWBMsg1 ;Message
    vorhanden ?
239: move.l WBMsgStore,A1 ;Ja
240: move.l ExecBase,A6
241: jsr ReplyMsg(A6) ;Message
    beantworten
242: ReplyWBMsg1:
243: move.l (A7)+,A6
244: rts
245: ;-----
246: ;GelsInfo
247: ;-----
248: GelsInfo:
249: dc.b -1 ;SprRsrvd
250: dc.b 0 ;Flags
251: dc.l 0,0 ;GelHead+GelTail
252: dc.l NextLine ;NextLine
253: dc.l LastColor ;LastColor →

```

CSS STEREO-SOUND DIGITIZER

(mono bis 58 kHz)
öS 1.790,-

AT-KARTE für AMIGA 500
öS 4.790,-

THE SCRATCHER
ös 960,-

ECR FRAMER
Echtzeitfarbvideodigitizer inkl. Software
öS 14.990,-

DIGI VIEW 4.0
öS 2.670,-

AMANDA
Fraktalgenerator
öS 390,-

m.a.r.

Weldengasse 41
A-1100 Wien
Tel: 0222/62 15 35
Fax: 0222/ 604 84 24

REAL 3D Beginner
öS 3.190,-

IMAGINE
öS 4.300,-

3,5" LAUFWERK
abschaltbar, durchgeführter Bus
öS 1.590,-

512KB SPEICHER-ERWEITERUNG
mit Uhr für A500
öS 790,-

PUBLIC DOMAIN
über 14.000 Programme lagernd - Katalogdisketten 4 Stück
öS 90,-

Bei uns werben bringt

GEWINN

Sprechen Sie mit uns.
Heim Verlag ☎ 06151/56057

AMIGA * AMIGA * AMIGA

Dies ist Ihr **GUTSCHEIN**: **Eprommer als Bausatz nur 98,-** fordern Sie kostenlos und unverbindlich Ihre "KUNDENKARTE" + unseren Gesamtkatalog für AMIGA, ATARI, C64/128, IBM! Hier ein **SCHNUPPERANGEBOT**:

5 Disketten 3.5" (System angeben) voll mit Software für nur **10,-** (Scheck oder Schein) Katalog + Kundenkarte liegen natürlich kostenlos bei!



DATA 2000 149,-

Datentechnik GmbH + Co. KG
W-5800 HAGEN 1, Stresemannstraße 14-16, (Nähe Bahnhof)
Hotline 02331 / 370947/48/49/50 Fax. 330568 Mo.-Fr. 9-16.45
Ladenzeiten: Mo.-Fr. 10-13⁰⁰/14-18.30 Sa. 9-14 (Langer S.16⁰⁰)

2 MB Rambox A1000/500 vollbestückt mit Bus	DM 469,-
4 MB Rambox A1000/500 vollbestückt mit Bus	DM 699,-
Amiga 2000 8 MB-Karte mit 2 MB bestückt	DM 469,-
A500 1.8 MB-Ramerweiterung intern	DM 369,-
Amstrad LQ 3500 Letter-Quality-24-Nadel-Drucker	DM 499,-
Aztec C Developers mit Sourcdebugger V5.0	DM 349,-
Aztec C Source-Level-Debugger V5.0	DM 119,-
GFA-Basic V3.5 Compiler	DM 119,-
GFA-Assembler	DM 129,-
Digi View Gold für A500/2000 V4.0 mit D-Paint	DM 279,-
Golem 3.5-Zoll-Laufwerk	ab DM 159,-
Vortex Filecard/Amiga 2000 40 MB	DM 1599,-
Vortex Filecard/Amiga 2000 90 MB	DM 2199,-
BTX/VTX-Manager V2.2 FTZ BTX-Decoder, dt.	DM 169,-
Testdrive/TheXder/Archon II/Terrorpods	je DM 15,-

Kostenlose Prospekte, auch für ST und IBM von

CWTEG

Hard- und Software Joachim Tiede
Bergstraße 13 • 7109 Roigheim
Tel./ BTX 06298/3098 von 17-19 Uhr

Zum Glück noch
rezeptfrei!



Wirkt nachhaltig gegen chronischen Ärger mit der Buchhaltung.

Wirkstoffe: 100.000e wohldosierter Bytes

Anwendungsgebiete:

Problemlose Einnahme-Überschuß-Rechnung (fibuMAN e + m) und Finanzbuchhaltung nach dem neuesten Bilanzrichtliniengesetz (fibuMAN f + m)

Nebenwirkungen:

exzellente Verträglichkeit mit: fibuSTAT - graphische Betriebsanalyse faktuMAN - modulares Business-System

Gegenanzeigen:

Verschwendungssucht, akute Aversionen gegen einfache und übersichtliche Buchhaltung

fibuMAN Programme gibt es schon ab DM 398,- * unverbindliche Preisempfehlung Atari ST, Commodore Amiga, Preise für fibuMAN MS-DOS® und Apple Macintosh® auf Anfrage

Testsieger in DATA WELT, 6/89

4 MS-DOS® Buchführungsprogramme im Prüfstand; davon 3 mit 8,23, 8,25, 8,65 Punkten (max. 10) fibuMAN mit der höchsten Punktzahl des Tests 9,35

fibuMAN begeistert Anwender wie Fachpresse! Nachzulesen in: ct 4/88, DATA WELT 3/88, 6/88, 5/89, 6/89, ST-COMPUTER 12/87, 12/88, ST-MAGAZIN 4/88, 10/88, ATARI SPECIAL 1/89, ATARI MAGAZIN 8/88, ST-PRAXIS 5/89, ST-VISION 3/89, PC-PLUS 5/89

NEU
1ST fibuMAN

Die Einsteiger-Buchführung
DM 148,-*

NOVOPLAN Hardtstraße 21 • 47884 Rütthen 3
Tel. (02932) 80 80 + (0161) 2215791
Telefax (02932) 3236
Schicken Sie mir für fibuMAN O INFO O Demo mit Handbuch
Ich arbeite mit O Amiga O MS-DOS O Atari O Macintosh
Mein Name: _____
in Firma: _____
Straße/Nr.: _____
PLZ/Ort: _____
Demo mit Handbuch DM 65,-


```

14: ;-----
15: GelInit:
16: movem.l D2-D4/A6, -(A7)
17: lea SSprite1,A0 ;Sprite zuweisen
18: moveq #-1,D0
19: move.l GrBase,A6
20: jsr GetSprite(A6)
21: move.w D0,SSpriteStore1
22: asl.w #1,D0 ;Register
    errechnen
23: bclr #1,D0
24: add.w #16,D0 ;Anfang Sprite-
    Farben
25: move.l D0,D4
26: move.l ViewPort,A0 ;Farben setzen
27: addq.w #1,D4
28: move.l D4,D0
29: moveq #$F,D1 ;Rot
30: moveq #$0,D2
31: moveq #$0,D3
32: jsr SetRGB4(A6)
33: move.l ViewPort,A0
34: addq.w #1,D4
35: move.l D4,D0
36: moveq #$0,D1 ;Blau
37: moveq #$0,D2
38: moveq #$F,D3
39: jsr SetRGB4(A6)
40: move.l ViewPort,A0
41: addq.w #1,D4
42: move.l D4,D0
43: moveq #$F,D1 ;Violett
44: moveq #$0,D2
45: moveq #$F,D3
46: jsr SetRGB4(A6)
47: movem.l (A7)+,D2-D4/A6
48: rts
49: ;-----
50: ;Sprite(s) entfernen
51: ;-----
52: RemoveGels:
53: move.l A6, -(A7)
54: move.w SSpriteStore1,D0
55: move.l GrBase,A6
56: jsr FreeSprite(A6) ;Sprite
    zurückgeben
57: move.l (A7)+,A6
58: rts
59: ;-----
60: ;Tastatur-Routinen
61: ;-----
62: Animation:
63: btst #0,Flag
64: bne.s Back
65: addq.w #5,SpriteX
66: cmp.w #290,SpriteX
67: bmi.s Refresh
68: bra.s Back2
69: Back:
70: subq.w #5,SpriteX
71: cmp.w #0,SpriteX
72: bhi.s Refresh
73: Back2:
74: bchg #0,Flag
75: Refresh:
76: move.l ExecBase,A6
77: jsr Disable(A6) ;Multitasking
    abschalten
78: move.l GrBase,A6
79: jsr WaitTOF(A6) ;Synchronisation
80: Refresh1:
81: jsr VBeamPos(A6)
82: cmp.l #120,D0 ;Auf Zeile 120
    Warten
83: bmi.s Refresh1
84: move.l ViewPort,A0
85: lea SSprite1,A1
86: move.w SpriteX,D0
87: moveq #100,D1

```

```

88: jsr MoveSprite(A6) ;Sprite
    darstellen
89: move.l ExecBase,A6
90: jsr Enable(A6)
91: bra Message
92: Change:
93: bchg #1,Flag
94: btst #1,Flag
95: bne.s Change1
96: lea SpriteData1,A2
97: bra.s Change2
98: Change1:
99: lea SpriteData2,A2
100: Change2:
101: move.l ViewPort,A0
102: lea SSprite1,A1
103: move.l GrBase,A6
104: jsr ChangeSprite(A6) ;Aussehen
    verändern
105: bra Message
106: ;-----
107: ;Sprites
108: ;-----
109: SSprite1:
110: dc.l SpriteData1
111: dc.w 16
112: SpriteX:
113: dc.w 160
114: SpriteY:
115: dc.w 100
116: dc.w 0
117: ;-----
118: ;Zwischenspeicher
119: ;-----
120: SSpriteStore1:
121: dc.w 0
122: ;-----
123: ;SimpleSprite-Daten
124: ;-----
125: chip
126: SpriteData1:
127: dc.w 0,0
128: dc.w %0000001111000000,
    %000000000000000000
129: dc.w %00001111111110000,
    %000000000000000000
130: dc.w %0011111111111100,
    %000000000000000000
131: dc.w %0111111111111110,
    %000000000000000000
132: dc.w %1111111111111111,
    %0000001111000000
133: dc.w %1111111111111111,
    %00001111111110000
134: dc.w %1111111111111111,
    %0011111111111100
135: dc.w %1111111111111111,
    %0111111111111110
136: dc.w %0111111111111110,
    %1111111111111111
137: dc.w %0011111111111100,
    %1111111111111111
138: dc.w %0000111111111000,
    %1111111111111111
139: dc.w %0000001111000000,
    %1111111111111111
140: dc.w %0000000000000000,
    %0111111111111110
141: dc.w %0000000000000000,
    %0011111111111100
142: dc.w %0000000000000000,
    %0000111111110000
143: dc.w %0000000000000000,
    %0000001111000000
144: dc.w 0,0
145:
146: SpriteData2:
147: dc.w 0,0
148: dc.w %0000000000000000,

```

```

149: dc.w %0000001111000000
150: dc.w %0000000000000000,
      %0000111111110000,
151: dc.w %0000000000000000,
      %0011111111111100
152: dc.w %0000001111000000,
      %1111111111111111
153: dc.w %0000111111110000,
      %1111111111111111
154: dc.w %0011111111111100,
      %1111111111111111
155: dc.w %0111111111111110,
      %1111111111111111
156: dc.w %1111111111111111,
      %0111111111111110
157: dc.w %1111111111111111,
      %0011111111111100
158: dc.w %1111111111111111,
      %0000111111110000
159: dc.w %1111111111111111,
      %0000001111000000
160: dc.w %0111111111111110,
      %0000000000000000,
161: dc.w %0011111111111100,
      %0000000000000000
162: dc.w %0000111111110000,
      %0000000000000000
163: dc.w %0000001111000000,
      %0000000000000000
164: dc.w 0,0

```

```

39: rts
40: ;-----
41: ;Tastatur-Routinen
42: ;-----
43: Animation:
44: btst #0,Flag ;Bewegung links
      oder rechts ?
45: bne.s Back
46: addq.w #5,VSpriteX ;nach rechts
47: cmp.w #290,VSpriteX
48: bmi.s Refresh
49: bra.s Back2
50: Back:
51: subq.w #5,VSpriteX ;nach links
52: cmp.w #0,VSpriteX
53: bhi.s Refresh
54: Back2:
55: bchg #0,Flag
56: Refresh:
57: move.l WRastPort,A1
58: move.l GrBase,A6 ;Gellist nach
59: jsr SortGList(A6) ;Koordinaten
      sortieren
60: jsr WaitTOF(A6) ;Synchronisation
61: move.l ViewPort,A0
62: move.l WRastPort,A1 ;VSprite-Listen
63: jsr DrawGList(A6) ;berechnen
64: lea 34(A6),A2 ;View-Adresse
      holen
65: move.l (A2),A2
66: move.l A2,A1
67: jsr MrgCop(A6) ;CopperList
      einbinden
68: move.l A2,A1
69: jsr LoadView(A6) ;und darstellen
70: bra Message
71: Change:
72: bchg #1,Flag
73: btst #1,Flag
74: bne.s Change1
75: move.l #VSprite1Data,VSpriteData
76: bra.s Change2
77: Change1:
78: move.l #VSprite2Data,VSpriteData
79: Change2:
80: bra Message
81: ;-----
82: ;VSprite(s)
83: ;-----
84: VSprite1:
85: dc.l 0,0 ;Verkettung
86: dc.l 0,0 ;Verkettung
87: dc.w 0,0 ;Alte
      Koordinaten
88: dc.w 1 ;Flags
89: dc.w 100 ;Akt.
      Koordinaten
90: VSpriteX:
91: dc.w 140
92: dc.w 16 ;Höhe
93: dc.w 1 ;Breite
94: dc.w 1 ;Tiefe
95: dc.w 0,0 ;Masken
96: VSpriteData:
97: dc.l VSprite1Data ;ImageData
98: dc.l 0 ;BorderLine
99: dc.l 0 ;CollMask
100: dc.l SprColors1 ;SprColors
101: dc.l 0 ;Bob
102: dc.b 0,0 ;Planepick, On/
      Off
103: dc.w 0 ;VUserStuff
104: ;-----
105: ;VSprite-Farben
106: ;-----
107: SprColors1:
108: dc.w $0F00,$000F,$0F0F
109: ;-----

```

```

1: ;-----
2: ;"VSprites"
3: ;by Walter Zimmer
4: ;Last Update 19.6.1990
5: ;Kick-Ass V1.2
6: ;"CommonStruct"
7: ;"VideoNormal"
8: ;-----
9:
10: ScreenTitel:
11: dc.b 'VSprite-Demo',0
12: ;-----
13: ;Initialisiert VSprite(s)
14: ;-----
15: GellInit:
16: movem.l A2/A6,-(A7)
17: lea GelsInfo,A0 ;GelsInfo in
      Rastport
18: move.l WRastPort,A1 ;eintragen
19: move.l A0,20(A1)
20: lea FirstVSprite,A0 ;Dummy-VSprites
21: lea LastVSprite,A1
22: lea GelsInfo,A2
23: move.l GrBase,A6
24: jsr InitGels(A6) ;GelsInfo
      initialisieren
25: lea VSprite1,A0
26: move.l WRastPort,A1
27: jsr AddVSprite(A6) ;VSprite in
      Liste
28: movem.l (A7)+,A2/A6
29: rts
30: ;-----
31: ;VSprite(s) entfernen
32: ;-----
33: RemoveGels:
34: move.l A6,-(A7)
35: lea VSprite1,A0
36: move.l GrBase,A6 ;VSprite aus
      Gellist
37: jsr RemVSprite(A6) ;entfernen
38: move.l (A7)+,A6

```

```

110: ;VSprite-Daten
111: ;-----
112: chip
113: VSpritelData:
114: dc.w %0000001111000000,
      %0000000000000000
115: dc.w %0000111111110000,
      %0000000000000000
116: dc.w %0011111111111100,
      %0000000000000000
117: dc.w %0111111111111110,
      %0000000000000000
118: dc.w %1111111111111111,
      %0000001111000000
119: dc.w %1111111111111111,
      %0000111111110000
120: dc.w %1111111111111111,
      %0011111111111100
121: dc.w %1111111111111111,
      %0111111111111110
122: dc.w %0111111111111110,
      %1111111111111111
123: dc.w %0011111111111100,
      %1111111111111111
124: dc.w %0000111111110000,
      %1111111111111111
125: dc.w %0000001111000000,
      %1111111111111111
126: dc.w %0000000000000000,
      %0111111111111110
127: dc.w %0000000000000000,
      %0011111111111100
128: dc.w %0000000000000000,
      %0001111111111000
129: dc.w %0000000000000000,

```

```

130: %0000001111000000
131: VSprite2Data:
132: dc.w %0000000000000000,
      %0000001111000000
133: dc.w %0000000000000000,
      %0000111111110000
134: dc.w %0000000000000000,
      %0011111111111100
135: dc.w %0000000000000000,
      %0111111111111110
136: dc.w %0000001111000000,
      %1111111111111111
137: dc.w %0000111111110000,
      %1111111111111111
138: dc.w %0011111111111100,
      %1111111111111111
139: dc.w %0111111111111110,
      %1111111111111111
140: dc.w %1111111111111111,
      %0111111111111110
141: dc.w %1111111111111111,
      %0011111111111100
142: dc.w %1111111111111111,
      %0000111111110000
143: dc.w %1111111111111111,
      %0000001111000000
144: dc.w %0111111111111110,
      %0000000000000000
145: dc.w %0011111111111100,
      %0000000000000000
146: dc.w %0000111111110000,
      %0000000000000000
147: dc.w %0000001111000000,
      %0000000000000000

```

Nikolaistraße 2
8000 München 40

PRINT & TECHNIK

Tel. 089/36 81 97
Fax: 089/39 97 70



**HANDY SCANNER
PRECISION, 400 DPI,
32 GRAU DM 598,-**

EINE NEUENTWICKLUNG DER PRINT TECHNIK
FÜR ALLE AMIGA TYPEN. Scanbreite 105 mm.
Legt Bilder im IFF für alle Formate ab.

EUROTIZER II NEU DM 398,-

Digitizer mit integriertem RGB-Splitter. Noch nicht
dagewesene Bildqualität durch optimale Abstimmung,
kurze Leitungswege und aufwendige
Hardware für Digitizer- und Splitterteil. Kein lästiges
Umschalten zwischen Rot-, Grün- und Blaufilterung,
die Digitizersoftware steuert den Splitter direkt an.

**RGB-FILTER II
Neuaufgabe DM 198,-**

Legen Sie die Filter weg. Mit diesem Interface können
Sie die Bilder direkt von Ihrem Videorecorder oder
Ihrer Farbkamera in Verbindung mit einem Digitizer
(Digi-View, Diamond...) perfekt in Farbe digitalisieren.
Keine häßlichen Moiré-Effekte mehr.
Ein ideales Gerät für jeden Digitizer. Anschlußfertig
zwischen Videoquelle und Digitizer einzusetzen.

**UNIVERSAL-SCANNER /
FAX / KOPIERER /
OCR-Leser / DRUCKER /
NEUE MASCHINE DM 1798,-**

Diese Maschine arbeitet mit zwei Steppermotoren und
hat größte Genauigkeit. Sie ist als Faxteil nicht zuge-
lassen, und der Anschluß an das öffentliche Telefon-
netz ist strafbar. Eine Wundermaschine!



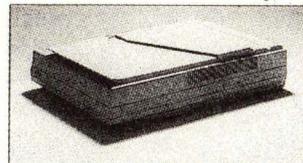
**VIDEOTEXT-DECODER
NEUE HARD+SOFT DM 248,-**

Ermöglicht die Nutzung Ihres Computers als Videotext-
Empfangsgerät mit den damit verbundenen Vorteilen.
- Abspeicherung im ASCII oder IFF-Format
- Ausdruckmöglichkeit
- Schnelles Suchen durch Seitenspeicher
- Verschiedene Zeichensätze für alle Landessprachen
(deutsch, englisch...)
- „Script“-Möglichkeit, um ausgewählte Seiten
durchlaufend anzuzeigen.
Benötigt Videosignal von Videorecordern, SCART/TV,
Tuner

**INTERFACE UND
SOFTWARE FÜR EPSON
FARBSCANNER DM 998,-
PROFESSIONAL-SCANNER
MIT OCR DM 2.298,-**

**Superpreis dank günstigem
Dollar-Einkauf**

Das Bilderfassungsgerät für Profi-Ansprüche! Ideal für
den Einsatz in DTP, Bildverarbeitung...
- Flachbettscanner 216 x 356 mm Abtastfläche
- Auflösung 75 - 600!!! dpi
- bis zu 64 Graustufen
- Lernfähiges TEXTERKENNUNGSPROGRAMM OCR
Junior zum Umsetzen Ihrer Textvorlagen in ASCII
- Einbindung Ihres Grafikprogramms
(DPaint, Butcher...) in das Scanprogramm
- Bildschirm-, Ausschnitts- und Ganzseiten-
abspeicherung in IFF
- unterstützt alle Bildschirmauflösungen



**EPSON COLOR SCANNER
FÜR AMIGA**

**GT 4000 DM 4.998,-
GT 6000 DM 5.998,-**

Schweiz MICROTRON 2542 Pieterlein Bahnhofstraße 2 Tel. 032/872429

Österreich 1060 Wien Stumpergasse 34 Tel. 0222/5973423 Telex 112996

FGKalender - der Terminkalender

VON FRIEDEL GAUWITZ

Haben Sie auch schon des öfteren Termine verschwitzt? Dann ist dieses Programm genau das Richtige für Sie, denn nun erinnert Sie Ihr Rechner an Ihre Termine.

Damit das Programm richtig funktioniert, muß die aktuelle Systemzeit mit der Jetztzeit - siehe Uhr und Kalender - übereinstimmen.

1. Das Gedächtnis - die Script-Datei FGTermin

Für einen reibungslosen Ablauf benötigt das Programm eine Script-Datei namens „FGTermin“ in S:, dem S-Verzeichnis der Systemdiskette. Als Hilfe für den Ungeübten und als Gedächtnisstütze sollte der Anfang von FGTermin folgendermaßen aussehen:

```
MUSTER: DATUM [- vorwarnzeit] \AUSGABETEXT
                               [\ kennbuchstabe]
MUSTER Vorwarnzeit in Tagen
MUSTER Kennbuchstabe: m,M - monatliche Wiederholung
MUSTER                j,J - jährliche Wiederholung
MUSTER T.M.JJ\<Kommentar>      oder
MUSTER TT.MM.JJJJ-TT\<Kommentar>\<Kennung> oder
MUSTER T.MM.JJ-T\<Kommentar>   oder
MUSTER TT.M.JJJJ\<Kommentar>\<Kennung> usw.
MUSTER ENDE
```

Jede Zeile, die mit dem Wort MUSTER (alles Großbuchstaben) beginnt, wird vom Programm FGKalender zwar beibehalten aber nicht ausgewertet. Während des Programmlaufs wird in der RAM-Disk eine Datei namens FGTemp erzeugt, welche

dann zu Programmende als neue Datei FGTermin ins S:-Verzeichnis kopiert wird.

Termineinträge müssen nun wie folgt aufgebaut sein: Unmittelbar am Anfang einer Zeile steht das Datum in der Form TT.MM.JJ, gefolgt vom auszugebenden Erinnerungstext, der durch einen Backslash eingeleitet werden muß. Dies kann z.B. in dieser Form geschehen:

24.12.91\Heilig Abend

Das ist die Minimalform eines Eintrags. Bei der ersten Bildschirmausgabe wird solch ein Eintrag auf seine Standardform gebracht, die dann folgendermaßen aussieht:

24.12.1991-1\Heilig Abend\

In der Standardform kann sich ein Eintrag also so darstellen:

31.12.1991-15\Silvester\J

Das Datum am Zeilenanfang ist etwas erweitert auf eine vierstellige Jahreszahl und ergänzt durch '-15', was einer Vorwarnzeit von 15 Tagen entspricht. Ist keine Vorwarnzeit angegeben, nimmt das Programm automatisch eine solche von 1 Tag an (siehe

Beispiel zum 24.12.). Wichtig bei der Angabe der Vorwarnzeit ist der Bindestrich zur Abtrennung von der Jahreszahl, da sonst das Programm die Jahreszahl nicht richtig erkennen kann.

Datum, Ausgabertext und Kennung sind jeweils durch einen Backslash getrennt. Sollte der unwahrscheinliche Wunsch bestehen, keinen Text auszugeben, aber eine Kennung für monatliche oder jährliche Wiederholung anzugeben, müssen zwischen Datum und Kennung zwei solche Zeichen (\) stehen.

Nun zur Kennung: Sie kann ein Bindestrich sein (-) oder braucht nicht angegeben zu werden, wenn der Eintrag nach dem Termin nicht mehr weiter gespeichert werden soll.

Nun gibt es ja Termine, die sich monatlich oder jährlich wiederholen. Die monatlichen versieht man mit der Kennung m oder M. Nach dem Stichtag wird das Datum automatisch um einen Monat erhöht und der neue Eintrag gespeichert. Die sich jährlich wiederholenden Termine versehen Sie bei der Eingabe mit der Kennung j oder J. Nach dem Stichtag wird das Datum dann automatisch um ein Jahr erhöht und der neue Eintrag gespeichert.

Die Datei FGTermin läßt sich jederzeit mit einem einfachen Text-Editor bearbeiten, wenn dieser nur reinen ASCII-Code ohne Steuerzeichen produziert. Also Vorsicht bei manchen Textverarbeitungsprogrammen, die mit ihnen erstellte Texte mit Steuerzeichen versehen und sie damit für das Terminkalenderprogramm unbrauchbar machen.

2. Der Programmaufruf

Der Start des Programmes erfolgt durch Anklicken mit der Maus von der Workbench. Sie können es aber auch aus dem CLI durch die Eingabe von FGKalender aufrufen. Parameter werden keine übergeben. Man kann also den Programmaufruf FGKalender in die Startup-Sequence einfügen und erhält dann so bei jedem Einschalten des Computers seine Erinnerungen an bevorstehende Termine.



```
1: (* FGKalender von F. Gauwitz *)
2: (* (c) 1990 MAXON Computer *)
3: PROGRAM LiesTerminKalender;
4:
5: {$path "pascal:include/"; incl "libraries/
   dos.h" }
6:
7: CONST   DiskDatei = 'S:FGTermin';
8:         RamDatei  = 'RAM:FGTemp';
9:
10: TYPE    string80  = string(.80.);
11:         string30  = string(.30.);
12:         string10  = string(.10.);
13:
14: VAR     Datei,
15:         temp      : text;
16:         Satz      : string80;
17:         Jahr,
18:         Monat,
19:         Tag       : integer;
20:         puffer,
```



```
21:         y, nr      : long;
22:
23: (* ----- *)
24:
25: PROCEDURE Information;
26:
27: CONST     esc   = chr(155); (* Escape *)
28:          ustr  = 4; (* Unterstreichung
29:                ein *)
30:          ital  = 3; (* Schrägschrift ein
31:                *)
32:          norm  = 0; (* Normalschrift *)
33:          m     = 'm';
34:          text_1 = '
35:                '
36:          text_2 = 'FGKalender
37:                Terminkalender / Autor:
38:                F.Gauwitz';
39:          text_3 = '                Version 1.0 -
40:                November 1990';
41:          text_4 = 'Entwickelt mit KICK-
42:                Pascal von MAXON Computer';
43:          rand  = '                ';
44:
45: BEGIN
46:   write (rand);
47:   write (esc,ustr,m);
48:   writeln (text_1);
49:   write (esc,norm,m);
50:   write (esc,ital,m);
51:   write (rand);
52:   writeln (text_2);
53:   write (rand);
54:   writeln (text_3);
55:   write (rand);
56:   write (esc,ustr,m);
57:   write (text_4);
58:   writeln (esc,norm,m);
59:   writeln;
60:   write ('                ');
61:   writeln ('Heute ist der ',Tag:2,'.',
62:           Monat:2,'.',Jahr);
63:   writeln;
64: END; (* Information *)
65:
66: (* ----- *)
67:
68: PROCEDURE AusgabeSichern;
69:
70: BEGIN
71:   if fromWB then
72:     BEGIN
73:       Assign(input,'Con:0/0/640/255/FG
74:             - Terminkalender');
75:       reset(input);
76:       output:=input;
77:     END;
78: END; (* AusgabeSichern *)
79:
80: (* ----- *)
81:
82: PROCEDURE KeineFensterleiche;
83:
84: BEGIN
85:   if Fromwb then close(input)
86: END; (* KeineFensterleiche *)
87:
88: (* ----- *)
89:
90: PROCEDURE AusAltMachNeu;
91:
92: VAR      work      : string30;
93:          erfolg    : integer;
94:
95: BEGIN
96:   erfolg := DeleteFile (DiskDatei);
97:   work := 'c:copy ' + RamDatei + ' ' +
98:           DiskDatei + chr(0);
99:   erfolg := Execute (^work, 0, 0);
```

```
90: END; (* AusAltMachNeu *)
91:
92: (* ----- *)
93:
94: PROCEDURE JahrBerechnen (VAR Jahr, Tag :
95:   integer);
96:
97: VAR      fertig : boolean;
98:          JL     : integer;
99:
100: BEGIN
101:   fertig := false;
102:   REPEAT
103:     if (Jahr mod 4 <> 0) then JL := 365
104:     else JL := 366
105:     if (Tag - JL < 1) then fertig :=
106:       true
107:       else BEGIN
108:         Tag := Tag - JL;
109:         Jahr := Jahr + 1
110:       END
111:   UNTIL fertig;
112: END; (* JahrBerechnen *)
113:
114: (* ----- *)
115:
116: PROCEDURE MonatTagBerechnen (VAR Jahr,
117:   Monat, Tag : integer);
118:
119: TYPE     1      = array (.1..12.) of
120:   integer;
121:
122: VAR      ML      : 1;
123:          fertig  : boolean;
124:
125: BEGIN
126:   ML := 1 (31,28,31,30,31,30,31,31,30,
127:           31,30,31);
128:   if (Jahr mod 4 = 0) then ML (.2.) :=
129:     29;
130:   fertig := false;
131:   REPEAT
132:     if (Tag - ML (.Monat.) < 1) then
133:       fertig := true
134:       else BEGIN
135:         Tag := Tag - ML (.Monat.);
136:         Monat := Monat + 1;
137:       END
138:   UNTIL fertig;
139: END; (* MonatTagBerechnen *)
140:
141: (* ----- *)
142:
143: PROCEDURE SystemzeitLesen (VAR Jahr, Monat,
144:   Tag : integer);
145:
146: TYPE     GesamtZeit = RECORD
147:   day, hour, tic : long
148: END;
149:
150: VAR      Anzeige   : GesamtZeit;
151:
152: BEGIN
153:   _DateStamp (^Anzeige);
154:   (* Einlesen mit DOS, ... *)
155:
156:   WITH Anzeige DO
157:     (* dann die Auswertung ... *)
158:     BEGIN
159:       Tag := day + 1;
160:       (* ... von Datum ... *)
161:     )
162:   puffer := Tag;
163:   Jahr := 1978;
164:   JahrBerechnen (Jahr,
165:                 Tag);
166:   Monat := 1;
167:   MonatTagBerechnen (Jahr,
168:                     Monat, Tag);
```

```

158:           END;
159:
160: END;   (* SystemzeitLesen *)
161:
162: (* ----- *)
163:
164: PROCEDURE Auswertung;
165:
166: VAR      j, l, m, s,
167:         t, v, fehler : integer;
168:         y             : long;
169:         Zeile,
170:         Ausgabertext : string80;
171:         Datum        : string30;
172:         Kennung,
173:         Warnung      : string10;
174:
175: (* ----- *)
176:
177: FUNCTION alarm : boolean;
178:
179: TYPE     ll      = array
180:         (.1..12.) of integer;
181:
182: VAR      ML      : ll;
183:         x, JL    : integer;
184:         teil     : string10;
185:         d        : string30;
186:
187: BEGIN
188:     d := Datum;
189:     l := length (d);
190:     s := pos ('.', d);
191:     teil := copy (d, l, s-1);
192:     val (teil, t, fehler);
193:     if (fehler <> 0) then BEGIN
194:         alarm := false;
195:         exit;
196:     END;
197:     d := copy (d, s+1, l-s);
198:     l := length (d);
199:     s := pos ('.', d);
200:     teil := copy (d, l, s-1);
201:     val (teil, m, fehler);
202:     if (fehler <> 0) then BEGIN
203:         alarm := false;
204:         exit;
205:     END;
206:     d := copy (d, s+1, l-s);
207:     l := length (d);
208:     s := pos ('-', d);
209:     if (s <> 0) then
210:     BEGIN
211:         teil := copy (d, l, s-1);
212:         val (teil, j, fehler);
213:         if (fehler <> 0) then
214:             BEGIN
215:                 alarm := false;
216:                 exit;
217:             END;
218:             d := copy (d, s+1, l-s);
219:             val (d, v, fehler);
220:             if (fehler <> 0) then v := 1;
221:             END
222:         else BEGIN
223:             val (d, j, fehler);
224:             if (fehler <> 0) then
225:                 BEGIN
226:                     alarm := false;
227:                     exit;
228:                 END;
229:                 v := 1
230:             END;
231:             if (j < 100) then j := j + 1900;
232:             if (j < Jahr) then j := j + 100;
233:
234:     ML := ll (31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,

```

```

30,31);
235:           JL := 365;
236:           if (j mod 4 = 0) then ML (.2.)
237:             := 29;
238:           y := t;
239:           for x := m-1 downto 1 do y := y + ML
240:             (.x.);
241:           for x := j-1 downto 1978 do
242:             if (x mod 4 = 0) then y := y
243:               + 366
244:             else y := y
245:               + 365;
246:           if (y - v <= puffer) then alarm :=
247:             true;
248:           END;   (* alarm *)
249:
250: (* ----- *)
251:
252: PROCEDURE zeigen;
253:
254: BEGIN
255:     Kennung := '-';
256:     l := length (Zeile);
257:     s := pos ('\ ', Zeile);
258:     Zeile := copy (Zeile, s+1, l-s);
259:     l := length (Zeile);
260:     s := pos ('\ ', Zeile);
261:     if (s = 0) then s := l+1
262:     else Kennung := copy (Zeile, s+1,
263:       l-s);
264:     Ausgabertext := copy (Zeile, l, s-
265:       1);
266:     writeln (t:2, '.', m:2, '.', j, ' ',
267:       Ausgabertext, ' ', Kennung);
268:     END;   (* zeigen *)
269:
270: (* ----- *)
271:
272: PROCEDURE merken;
273:
274: VAR      p1, p2 : integer;
275:
276: BEGIN
277:     p1 := pos ('m', Kennung);
278:     p2 := pos ('M', Kennung);
279:     if (p1 + p2 <> 0) then Kennung :=
280:       'M';
281:     p1 := pos ('j', Kennung);
282:     p2 := pos ('J', Kennung);
283:     if (p1 + p2 <> 0) then Kennung :=
284:       'J';
285:     if (Kennung <> 'M') and (Kennung
286:       <> 'J') then Kennung := '-';
287:     Warnung := IntStr (v);
288:     if (y < puffer) and (Kennung <>
289:       '-') then BEGIN
290:         if (Kennung = 'J') then j :=
291:           j + 1;
292:         if (Kennung = 'M') then m :=
293:           m + 1;
294:         if (m = 13) then BEGIN
295:             m := 1;
296:             j := j + 1;
297:         END;
298:     END;
299:     Datum := IntStr (t) + '.' +
300:     IntStr (m) + '.' + IntStr (j);
301:
302:     Zeile := Datum + '-' + Warnung +
303:     '\ ' + Ausgabertext +
304:     '\ ' + Kennung
305:     if (y < puffer) and (Kennung = '-
306:     ') then Zeile := '-';
307:     Satz := Zeile;
308:     END;   (* merken *)
309:
310: (* ----- *)

```

```

296: BEGIN
297:   if pos ('MUSTER', Satz) = 1 then exit;
298:   Zeile := Satz;
299:   l := length (Zeile);
300:   s := pos ('\ ', Zeile);
301:   Datum := copy (Zeile, 1, s-1);
302:   if alarm then BEGIN
303:       zeigen;
304:       merken;
305:       END;
306: END;   (* Auswertung *)
307:
308:   (* ----- *)
309:
310: PROCEDURE TermineSuchenAusgeben;
311:
312: BEGIN
313:   assign (Datei, DiskDatei);
314:   reset (Datei);
315:   if (ioresult <> 0) then BEGIN
316:       write ('
317:           ');
318:       writeln ('Keine Termine
319:           gefunden!');
320:       exit;
321:   END
322:   else BEGIN
323:       assign (temp, RamDatei)
324:       rewrite (temp);
325:       if (ioresult <> 0) then BEGIN

```

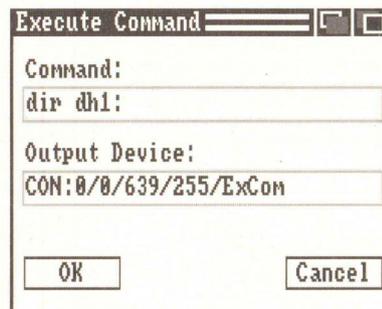
```

326:           writeln; writeln;
327:           writeln ('Nicht genügend
328:           Speicher frei', chr(7));
329:           close (Datei);
330:           exit;
331:       END;
332:       while not eof(datei) do BEGIN
333:           readln (Datei, Satz);
334:           Auswertung;
335:           if (Satz <> '') then writeln
336:               (temp, Satz)
337:           END;
338:       END;
339:       close (datei);
340:       close (temp);
341:       AusAltMachNeu;
342:   END;   (* TermineSuchenAusgeben *)
343:
344:   (* ----- *)
345:
346: BEGIN
347:   AusgabeSichern;
348:   Jahr := 0;
349:   Monat := 0;
350:   Tag := 0;
351:   SystemzeitLesen (Jahr, Monat, Tag);
352:   Information;
353:   TermineSuchenAusgeben;
354:   KeineFensterleiche;
355: END.

```

ExCom - Befehle auf Tastendruck

VON BERND LEHNEMANN



Die WB 2.0 besitzt einen neuen Menüpunkt namens „Execute Command“, der dem User die Möglichkeit bietet, CLI-Befehle ohne CLI ausführen zu lassen. Doch wer hat schon die WB 2.0? Keiner! Doch Sie als privilegierter KICKSTART-Leser kommen schon jetzt in den Genuß dieser Funktion! Sie läßt sich nämlich auch mit <Right Amiga + e> aufrufen.

Das Programm ExCom wartet im Hintergrund auf diese Tastenkombination. Wird es aktiviert, erscheint ein kleines Fenster mit zwei String- und zwei Boolgadgets. Hier können Sie das auszuführende Kommando mit eventuellen Argumenten eingeben - ganz wie im CLI.

Im zweiten Stringgadget können Sie, wenn Sie mit dem vorgeschlagenen Ausgabegerät unzufrieden sind, ein anderes eingeben. Aber auch diese Voreinstellung ist von Ihnen bestimmbar. Die anderen beiden Gadgets - „OK“ und „Cancel“ - bedürfen wohl keiner weiteren Erklärung. Das Programm „ExCom“ wird am

besten in der Startupsequenz gestartet:

```
run >nil: ExCom
[Standard-Ausgabe]
```

Sollten Sie von der Möglichkeit, ein Standardausgabegerät anzugeben, keinen Gebrauch machen, wird automatisch ein CON:-Fenster vorgeschlagen. Das „Standard-Ausgabe“-Argument darf nicht in Anführungsstriche gesetzt werden, auch wenn es Leerstellen enthält.

Nach Installation wartet das Programm auf die beschriebene Tastenkombination.

Zum Programmtext: Nach Bereitstellung der benötigten Ressourcen wird ein Interruptserver für den PORTS-Interrupt installiert, der dem wartenden Programm über ein vorher belegtes Signal-Bit mittels Signal() mitteilt, daß <Right Amiga + e> gedrückt wurde. Dann wird das Hauptprogramm aktiv: Es entfernt den Interruptserver, öffnet das beschriebene Fenster und wartet auf GADGETUP-Intui-Messages.

Wurde „Cancel“ angeklickt, wird lediglich das Fenster geschlossen, der Server wieder installiert, und das Programm wartet wieder auf die Tastenkombination. Bei Wahl von „OK“ jedoch wird nach Schließen des Fensters versucht, ein Handle (MODE_NEWFILE) für das Ausgabegerät (das auch eine beliebige Datei sein kann!) zu holen, das wie der Befehls-String der DOS-Funktion Execute() als Parameter übergeben wird. Danach erfolgt die Rückgabe

des Handles (Close()), die Anmeldung des Servers, und man wartet wieder auf die Tastenkombination. Beim nächsten Reset wird das Programm wieder entfernt.

Es ist für den KICK-ASS abgedruckt; eine Konvertierung sollte jedoch kein Problem darstellen.

Literatur:

Amiga ROM Kernel Reference Manual: Includes & Autodocs, Commodore-Amiga Inc., Addison-Wesley

Amiga Assembler Buch, P. Wollschlaeger, Markt & Technik
Amiga DOS 1.3, W. Häring, Markt & Technik



```

1:          ;ExCom = Execute Command mit
           < right Amiga + e>
2:          ;Von Bernd Lehnemann 1990
3:          ;KICK-ASS Assembler
4:
5:  _LVOOpen      ==-30
6:  _LVOClose     ==-36
7:  _LVOExecute   ==-222
8:  _LVOOldOpenLibrary ==-408
9:  _LVOCloseLibrary ==-414
10: _LVOAllocSignal ==-330
11: _LVOfindTask  ==-294
12: _LVOAddIntServer==-168
13: _LVORemIntServer==-174
14: _LVOSignal    ==-324
15: _LVOWait      ==-318
16: _LVOOpenWindow ==-204
17: _LVODisplayBeep ==-96
18: _LVOCloseWindow ==-72
19: _LVOWaitPort  ==-384
20: _LVOGetMsg    ==-372
21: _LVOREplyMsg ==-378
22: INTB_PORTS    =3
23: wd_UserPort  =86
24: im_IAddress  =28
25: nt_Interrupt =2
26:
27: GetOutput:   cmp.b   #10, (a0)
           ;Evtl.
28: Standard-Output ändern
29:   beq.s   StdOutput
30:   move.b  #0, -(a0, d0)
           ;Cmd-Line in OP-String kopieren
31:   lea    OutputName(pc), a1
32: GO_Loop:   move.b  (a0)+, (a1)+
33:   bne.s  GO_Loop
34: StdOutput:  move.l  4.s, a6
           ;Libs öffnen
35:   lea    DosName(pc), a1
36:   jsr    _LVOOldOpenLibrary(a6)
37:   move.l d0, DosBase
38:   beq.s  NoDosLib
39:   lea    IntName(pc), a1
40:   jsr    _LVOOldOpenLibrary(a6)
41:   move.l d0, IntBase
42:   beq.s  NoIntLib
43: InstallServer: moveq #-1, d0
           ; Signal-Bit belegen
44:   jsr    _LVOAllocSignal(a6)
45:   move.l d0, SigBit
46:   sub.l  a1, a1 ;Task-Adresse finden
47:   jsr    _LVOfindTask(a6)
48:   move.l d0, Task
49:   bsr    SetServer
           ; Server installieren
50: WaitEvent:  moveq   #0, d0
           ;auf Tastenkombination warten

```

```

51:          move.l  SigBit(pc), d1
52:          bset   d1, d0
53:          jsr    _LVOWait(a6)
54:          bra.s  DoIt
55:
56: NoIntLib:  move.l  4.s, a6
           ;dos.lib schließen
57:          move.l  DosBase(pc), a1
58:          jsr    _LVOCloseLibrary(a6)
59: NoDosLib:  moveq   #20, d0
           ;Error
60:          rts
61:
62: DoIt:     bsr    RemoveServer
63:          move.l  IntBase(pc), a6
           ; Fenster öffnen
64:          lea    NewWindow(pc), a0
65:          jsr    _LVOOpenWindow(a6)
66:          move.l  d0, WinBase
67:          bne.s  DI_Opened
68:          sub.l  a0, a0 ; Error
69:          jsr    _LVODisplayBeep(a6)
70:          bra.s  WaitEvent
71: DI_Opened: move.l  WinBase(pc), a2
           ;Wait for Message
72:          move.l  wd_UserPort(a2), a0
73:          move.l  4.s, a6
74:          jsr    _LVOWaitPort(a6)
75:          move.l  wd_UserPort(a2), a0
76:          jsr    _LVOGetMsg(a6)
77:          move.l  d0, a1
78:          move.l  im_IAddress(a1), d2
79:          jsr    _LVOREplyMsg(a6)
80:          cmp.l  #NoGadget, d2
81:          beq.s  DI_CloseWin
82:          cmp.l  #YesGadget, d2
83:          bne.s  DI_Opened
84:          bsr.s  RemWindow ;Es geht los
85: DI_GetHandle: move.l  DosBase(pc), a6
           ;OP-Handle holen
86:          move.l  #OutputName, d1
87:          move.l  #1006, d2
88:          jsr    _LVOOpen(a6)
89:          move.l  d0, d7
90:          beq.s  DI_Error
91:          move.l  #CommandBuffer, d1
           ;Fehler
92:          moveq   #0, d2
93:          move.l  d7, d3
94:          jsr    _LVOExecute(a6)
95:          move.l  d7, d1 ;OP schließen
96:          jsr    _LVOClose(a6)
97:          bra.s  DI_RET
98: DI_CloseWin: bsr.s  RemWindow
99:          bra.s  DI_RET
100: DI_Error:   sub.l  a0, a0
           ;Fehler
101:          move.l  IntBase(pc), a6
102:          jsr    _LVODisplayBeep(a6)
103: DI_RET:     bsr.s  SetServer
104:          clr.w  AmiFlag
105:          bra    WaitEvent
106:
107: RemWindow:  move.l  IntBase(pc), a6
           ;Fenster schließen
108:          move.l  WinBase(pc), a0
109:          jsr    _LVOCloseWindow(a6)
110:          rts
111:
112: SetServer:  moveq   #INTB_PORTS, d0
           ;Interrupt-Server installieren
113:          move.l  4.s, a6
114:          lea    Interrupt(pc), a1
115:          jsr    _LVOAddIntServer(a6)
116:          rts
117:
118: RemoveServer: move.l  4.s, a6
           ;Interrupt-Server abmelden →

```


Await Input - Multitasking in GFA-BASIC

VON BORIS MÖNCK

Die Abfrage von Ereignissen wie zum Beispiel eines Tastendrucks oder eines Mausklicks ist in GFA-BASIC leicht mit Funktionen wie INKEY\$ oder MOUSEK zu programmieren, hat jedoch einen großen Nachteil:

Da die Abfrage meist in einer Schleife erfolgt, wird kostbare Rechenzeit verschwendet, denn der Prozessor durchläuft die Schleife immer wieder, ohne daß etwas passiert.

Beispiel:

```
WHILE a$="" AND
  MOUSEK=0
  a$=INKEY$
WEND
```

Durch die hohe Inanspruchnahme der CPU werden andere im Hintergrund laufende Programme langsamer. Man behindert also das Multitasking.

Um dem AMIGA zu ermöglichen, auch bei einem GFA-BASIC-Programm multitasking fähig zu bleiben, entwickelte ich die Routine „AwaitInput“, die einen laufenden GFA-Prozeß auf „Waiting“ setzt und somit die CPU entlastet.

Diese Routine verwendet die Betriebssystemfunktionen WaitPort(), GetMsg() und ReplyMsg(). Da GFA-BASIC die exec.library von selbst öffnet, kann sich der Programmierer diese Arbeit sparen.

Zuerst öffnen wir ein Fenster, in dem wir einige IDCMP-Flags wie zum Beispiel MOUSEBUTTONS, VANILLAKEY und CLOSEWINDOW setzen.

Das bedeutet, daß der MessagePort uns eine Nachricht schicken wird, wenn wir den linken Mausknopf betätigen, eine Taste drücken oder das Gadget zum Schließen des Fensters anklicken.

Im Beispiel-Listing sind auch noch weitere Flags gesetzt. Zum Beispiel DISKINSERTED, dann schickt das Exec eine Message an den MessagePort unseres Fensters, wenn eine neue Diskette eingelegt wird.

Die Bit-Maske für die Flags ist übrigens identisch mit der Bit-Maske, die später von der Prozedur Await_Input in der Variablen „class%“ an das Hauptprogramm übergeben wird. Nur die Flags, die beim Öffnen des Fensters gesetzt wurden, kann man auch später abfragen (Beispiel: &H8 oder 8 für einen Mausklick).

Da wir VANILLAKEY ausgewählt haben, wird uns später in der Variablen „Code&“ der ASCII (American Standard Code for Information Interchange) der gedrückten Taste übermittelt werden. Außerdem enthält diese Variable bei einem Mausklick einen Wert, mit dem man feststellen kann, ob die linke Maustaste gedrückt (104) oder losgelassen wurde (232).

ZUM PROGRAMMABLAUF:

Nach dem Öffnen des Fensters wird mit WINDOW(1) die

Die "IntuiMessage"-Struktur (52 Bytes)

Anfangsadresse im Speicher: imsg%

Typ	Bezeichnung	Offset
LONG	ExecMessage	+ 0
WORD	Class	+20
WORD	Code	+24
WORD	Qualifier	+26
LONG	IAddress	+28
WORD	MouseX	+32
WORD	MouseY	+34
LONG	Seconds	+36
LONG	Micros	+40
LONG	IDCMPWindow	+44
LONG	SpecialLink	+48

Adresse der Window-Struktur ermittelt, um schließlich an die Adresse des Userports zu gelangen.

Letztere benötigen wir als Übergabeparameter für die wichtige Funktion WaitPort(). Diese Funktion steht zu Anfang der Prozedur „await_input“.

Sie veranlaßt den Task, solange zu warten, bis eine „Message“ eintrifft.

Erst dann wird der Zeiger auf diese „Message“ mittels GetMsg() gesetzt, und es werden einige Werte aus der „IntuiMessage“-Struktur gelesen.

Für Interessierte und Tüftler befindet sich ein Schema dieser Struktur im Anhang.

Einige AMIGA-Programmierer arbeiten zwar mit der Funktion GetMsg(), wenn man sie jedoch ohne WaitPort() in einer Schleife ständig aufruft, wie es meistens praktiziert wird, hat das keinen Nutzen, denn der Prozessor wird genauso beansprucht wie mit einer INKEY\$-Abfrage.

Nach einer Überprüfung, ob unserem Fenster wirklich ein Ereignis stattgefunden hat, wird wieder in das Hauptprogramm verzweigt und dort wird dann ein kurzer Text zum Ereignis ausgegeben.

Die Demonstration läuft solange, bis Sie die Taste „Esc“ drücken.

Die Prozedur „Await_Input“ kann leicht in jedes GFA-BASIC-Programm integriert werden. Fairerweise sollte man dann aber auch den Autor der Routine erwähnen.

Ich hoffe, damit einigen GFA-BASIC-Freunden geholfen zu haben.



```
1: ' Demo zur Prozedur Await_Input
   ' (C)opyright Maxon Computer
2: ' Autor: Boris Mönck, Neuss
3: '
4: OPENW #1,0,12,640,200,&H218208,&H100E
5: window%=WINDOW(1)
   ' Adresse der WindowStruktur
6: userport%=LPEEK(window#+86)
   ' Adresse des Userports
7: '
8: TITLW #1,"Await_Input Demonstration","- ->
```

```

    B.Mönck, Neuss"
9: ~GetMsg(userport%)
    ! anliegende Msg. löschen
10: PRINT AT(10,2);"Das Programm erkennt einen
    Tastendruck, einen Mausklick"
11: PRINT AT(10,4);"und einen
    Diskettenwechsel. Drücken Sie die Taste <
    Esc>"
12: PRINT AT(10,6);"zum Abbruch."
13: '
14: REPEAT
15:   await_input
16:   SELECT class%
17:   CASE &H200000
18:     PRINT AT(25,10);USING "Tastendruck
    ASCII: ###          ",code&;
19:   CASE &H8
20:     IF code&=104
21:       PRINT AT(25,10);USING "Maus gedrückt
    an Stelle (###/###)  ",mx&,my&;
22:     ELSE IF code&=232
23:       PRINT AT(25,10);USING "Maus
    losgelassen an Stelle (###/###)",
    mx&,my&;
24:     ENDIF
25:   CASE &H8000
26:     PRINT AT(25,10);"Eine Diskette wurde
    eingelegt.          "
27:   CASE &H10000

```

```

28:     PRINT AT(25,10);"Eine Diskette wurde
    herausgenommen.  "
29:   CASE &H200
30:     PRINT AT(25,10);"Das Schließgadget
    wurde angeklickt. "
31:   ENDSELECT
32:   UNTIL code&=27
    ! Esc
33:   CLOSEW #1
34:   SYSTEM
35: '
36: PROCEDURE await_input
37:   LOCAL iwindow%,img%
38:   REPEAT
39:     ~WaitPort(userport%)
    ! auf Message warten
40:     img%=GetMsg(userport%)
    ! Zeiger auf Message holen
41:     class%=LPEEK(img%+20)
    ! Werte aus Struktur lesen
42:     code%=DPEEK(img%+24)
43:     mx%=DPEEK(img%+32)
44:     my%=DPEEK(img%+34)
45:     iwindow%=LPEEK(img%+44)
46:     ~ReplyMsg(img%)
47:     UNTIL iwindow%=wwindow%
    ! Msg in unserem Window ???
48:   RETURN

```

ACCESSORIES

VON MARIUS GRÖGER

DER Kontrahent des AMIGA ist zweifellos der Atari ST. Eine unbestreitbar angenehme Einrichtung bei dessen Betriebssystem GEM ist die Existenz von Desk-Accessories.

Sie können leicht innerhalb von Applikationen aufgerufen werden und parallel dazu laufen. Das kann der AMIGA zwar auch, und eigentlich noch ein Stück besser, da das Multitasking konsequenter ist; nur welche Anwendung bietet schon den Komfort, aus ihrer Oberfläche heraus Programme über Menüs starten zu können? Manche gestatten ähnliches mit Filerequestern, aber das ist für öfteren Gebrauch derselben Tools zu umständlich.



Doch der Weg ist bereits vorgezeichnet, denn wozu gibt es denn die Workbench-Schublade <Utilities>? Sie wurde doch gerade zu dem Zweck geschaffen, um Hilfsprogramme - also Workbench-Accessories - zu sammeln. Es sollte keiner besse-

ren Anwendung schwerfallen, diesen Ordner auf Wunsch auszulesen und in ein Menü zu packen.

Genau dies macht das vorliegende Listing 1 <util.c>. Es ist so programmiert, daß man es compilieren und assemblieren und dann bei eigenen Programmierprojekten leicht dazulinken kann. Listing 2, <utiltest.c>, stellt ein Beispielprogramm dar, welches die Anwendung von <util.c> demonstriert.

Das durch das Programm erzeugte Desk-Menü stellt drei Menüpunkte zur Verfügung:

- <Druckereinstellungen> lädt „SYS:Prefs/Preferences PRINTER“.
- <Neue Shell öffnen> öffnet ein (weiteres) Shell-Fenster.
- <Utilities:> baut das oben erwähnte Accessory-Menü auf.

Es existieren drei Routinen, die aus <util.c> exportiert werden:

1.: void installMenu(struct Window *AppWindow)

Dieser Funktion übergibt man den Zeiger auf ein Window, in dem dann das neue Desk-Menü installiert wird.

Achtung: Man kann zwar diese Aktion bei mehreren Windows durchführen lassen, es ist jedoch nicht so gedacht und daher nicht zu empfehlen, da es Probleme mit (zukünftigen) Intuition geben könnte. installMenu() merkt sich in jedem Fall NUR das im letzten Aufruf angegebene Window.

2.: BOOL callMenu(UWORD IMCode)

Im Hauptprogramm ist üblicherweise eine Warteschleife konstruiert, die IntuiMessages vom UserPort des Windows holt und auswertet. Findet diese Routine eine unbekannte Menü-Nummer, übergibt sie einfach den ganzen Code (IntuiMessage->Code) an die Funktion callMenu(), die dann überprüft, ob das Desk-Menü angesprochen wurde.

3.: void removeMenu()

Diese Funktion entfernt das Desk-Menü wieder aus dem Menü-Strip und gibt den belegten Speicher frei. Hat man mehrfach installMenu() eingesetzt, darf man trotzdem nur einmal removeMenu() aufrufen!

Die drei Funktionen muß man im eigenen Programm als externe Referenzen angeben.

Ich denke, daß die hier vorgestellten Routinen erstens gut zeigen, wie man dynamisch Speicher und Menüs verwalten kann, und zweitens

den Umgang mit DOS und Intuition verdeutlichen. Schließlich machen sie eigene Programme bedienungsfreundlicher.



```

1: /*****
2: *
3: * Modul zur Einbindung in eigene
4: * Anwendungen
5: * Die Routinen installieren in einem
6: * Window
7: * ein Atari/Mac-ähnliches Accessory-Menü.
8: *
9: * Autor: Marius Gröger
10: * Datum: 30.10.90
11: * (c) 1990 MAXON Computer
12: *****/
13: #include <intuition/intuition.h>
14: #include <libraries/dosexterns.h>
15: #include <functions.h>
16: #include <exec/memory.h>
17: extern struct IntuitionBase *IntuitionBase;
18: extern UBYTE *malloc();
19:
20: #define ITEM_PRINTER 0
21: #define ITEM_NEWCLI 1
22: #define ITEM_LOADEM 3
23: #define M5_WIDTH (5*8)
24: #define MM5_WIDTH (22*8)
25: #define MM5_HEIGHT 12
26: #define MIN_M5_WIDTH 21
27:
28: struct TextAttr Font={ (STRPTR) "topaz.font",
29: TOPAZ_EIGHTY,FS_NORMAL,FPF_ROMFONT};
30: struct TextAttr Fett={ (STRPTR) "topaz.font",
31: TOPAZ_EIGHTY,FSF_BOLD,FPF_ROMFONT};
32: struct TextAttr Underlined=
33: { (STRPTR) "topaz.font",TOPAZ_EIGHTY,
34: FSF_UNDERLINED,FPF_ROMFONT};
35:
36: static struct IntuiText Loademtext={
37: 0,1,JAM1,0,2,&Font,(UBYTE *) "
38: UTILITIES:",NULL
39: };
40:
41: static struct MenuItem itemLoadem={
42: NULL,M5_WIDTH-MM5_WIDTH,27,MM5_WIDTH,
43: MM5_HEIGHT,
44: ITEMTEXT | HIGHCOMP | ITEMENABLED,0,
45: (APTR)&Loademtext,NULL,0,NULL,0
46: };
47:
48: static UBYTE Separator[35]=(UBYTE *) "
49: ";
50:
51: static struct IntuiText Nil9text={
52: 3,1,JAM1,0,-7,&Underlined,Separator,
53: NULL

```

```

44: };
45: static struct MenuItem itemNil={
46: &itemLoadem,M5_WIDTH-MM5_WIDTH,25,
47: MM5_WIDTH,2,
48: ITEMTEXT,0,(APTR)&Nil9text,NULL,0,NULL,
49: 0
50: };
51:
52: static struct IntuiText Newclitext={
53: 0,1,JAM1,0,2,&Font,(UBYTE *) " Neue
54: Shell öffnen",NULL
55: };
56:
57: static struct MenuItem itemNewcli={
58: &itemNil,M5_WIDTH-MM5_WIDTH,12,
59: MM5_WIDTH,MM5_HEIGHT,
60: ITEMTEXT | HIGHCOMP | ITEMENABLED,0,
61: (APTR)&Newclitext,NULL,0,NULL,0
62: };
63:
64: static struct IntuiText PrinterText={
65: 0,1,JAM1,0,2,&Font,(UBYTE *) "
66: Druckereinstellungen",NULL
67: };
68:
69: static struct MenuItem itemPrinter={
70: &itemNewcli,M5_WIDTH-MM5_WIDTH,0,
71: MM5_WIDTH,MM5_HEIGHT,
72: ITEMTEXT | HIGHCOMP | ITEMENABLED,0,
73: (APTR)&PrinterText,NULL,0,NULL,0
74: };
75:
76: static struct Menu DeskMenu={
77: NULL,640-M5_WIDTH-50,0,M5_WIDTH,10,
78: MENUENABLED,(BYTE *) "DESK",&itemPrinter
79: };
80:
81: #define COM_LEN 33
82: #define MAX_UTILS 20
83:
84: static struct IntuiText UtilText = {
85: 2,1,JAM1,0,0,&Fett,NULL,NULL
86: };
87:
88: struct Util {
89: UBYTE Name[32];
90: struct IntuiText Text;
91: struct MenuItem Item;
92: } *utility[MAX_UTILS+1];
93:
94: static UBYTE ULine[COM_LEN]="",
95: UOpts[COM_LEN]="";
96:
97: static struct Remember *util_key=NULL;
98: static UWORD util_num;
99:
100: static struct Window *window;
101: static struct Menu *strip, *last;
102: static UBYTE menu;
103: static struct FileHandle *nil=NULL;
104:
105: /*****
106: Desk-Menu im ueberg. Window installieren.
107: *****/
108:
109: void installMenu(w)
110: struct Window *w;
111: {
112: register struct Menu *m;
113:
114: nil = Open("NIL:",MODE_OLDFILE);
115:
116: menu = 0;
117: window = w;
118: last = NULL;
119: util_key = NULL;
120: if (strip = w->MenuStrip) {
121: ClearMenuStrip(w);
122: m = strip;
123: menu++;
124: while(m->NextMenu) { m = m->NextMenu;
125: menu++; }
126: last = m;
127: m->NextMenu = &DeskMenu;

```

```

113:     SetMenuStrip(w, strip);
114:     }
115:     else SetMenuStrip(w, &DeskMenu);
116: }
117:
118:
119: /*****
120: Desk-Menu wieder entfernen.
121: *****/
122:
123: void removeMenu()
124: {
125:     ClearMenuStrip(window);
126:     if (last) {
127:         last->NextMenu = NULL;
128:         SetMenuStrip(window, strip);
129:     }
130:     if (nil) Close(nil);
131:     if (util_key) FreeRemember(&util_key,
132:         TRUE);
133: }
134:
135: /*****
136: Utilities: auslesen und Desk-Menu
137: aufbauen.
138: *****/
139: BOOL LoadUtils()
140: {
141:     register struct FileInfoBlock *fi;
142:     register struct Util *u;
143:     register struct MenuItem *last;
144:     BPTR lock, old;
145:     ULONG initlong;
146:     struct FileHandle *datei;
147:     UWORD n, w;
148:     SHORT width, left;
149:
150:     if (!(fi = (struct FileInfoBlock *
151:         )malloc(sizeof(struct
152:         FileInfoBlock))))
153:         return(FALSE);
154:     ClearMenuStrip(window);
155:     /* Menu entfernen */
156:     if (util_key) FreeRemember(&util_key,
157:         TRUE);
158:     itemLoadem.NextItem = NULL;
159:     /* Variablen initialisieren */
160:     util_key = NULL;
161:     util_num = n = 0;
162:     width = MIN_M5_WIDTH;
163:     last = &itemLoadem;
164:
165:     if (lock = (BPTR)Lock("UTILITIES:",
166:         ACCESS_READ)) {
167:         /* UTILITIES:da ?? */
168:         old = (BPTR)CurrentDir(lock);
169:         if (Examine(lock, fi))
170:             /* Dir-Namen lesen */
171:             while (ExNext(lock, fi) && (n <
172:             MAX_UTILS))
173:                 if (fi->fib_DirEntryType < 0)
174:                     {
175:                         /* ist Eintrag Datei ?? */
176:                         if (!(datei = Open(fi->
177:                         fib_FileName,
178:                         MODE_OLDFILE))) continue;
179:                         Read(datei, &initlong, 4L);
180:                         /* 1. Langwort lesen */
181:                         Close(datei);
182:                         if (initlong != 0x000003F3)
183:                             continue;
184:                         /* -> kein Proggy! */
185:
186:                         if (!(u = (struct Util *)
187:                         /* Speicher holen */

```

```

180:         AllocRemember(&util_key,
181:             (ULONG)sizeof(struct
182:             Util),
183:             MEMF_CLEAR|MEMF_PUBLIC))
184:             goto endutil;
185:             /* Initialisierung: */
186:             utility[n] = u;
187:             /* Struktur merken */
188:             strcpy(u->Name, fi->
189:             fib_FileName);
190:             /* Name */
191:             if ((w = strlen(u->Name)) >
192:             width) width = w;
193:             /* MaxBreite */
194:             u->Text = UtilText;
195:             /* IntuiText */
196:             u->Text.IText = u->Name;
197:
198:             last->NextItem = &u->Item;
199:             /* Verkettung */
200:             last = &u->Item;
201:             u->Item.LeftEdge = 0;
202:             /* Item ausfüllen: */
203:             u->Item.TopEdge = 4*
204:             MM5_HEIGHT-9 + n*8;
205:             u->Item.Height = 8;
206:             u->Item.Flags = ITEMTEXT |
207:             HIGHCOMP | ITEMENABLED;
208:             u->Item.ItemFill = (APTR)&u-
209:             >Text;
210:
211:             n++;
212:             /* weiterzaehlen */
213:         endutil:
214:             UnLock(CurrentDir(old));
215:             /* Directory freigeben */
216:             util_num = n;
217:         }
218:         free(fi); /* Speicher FIB freigeben */
219:
220:         if (!util_num) { /* falls Fehler */
221:             FreeRemember(&util_key, TRUE);
222:             /* alles wieder freigeben */
223:             itemLoadem.NextItem = NULL;
224:         }
225:         else { /* ansonsten alle Breiten
226:             setzen: */
227:             register struct MenuItem *mi;
228:             /* soll ja gut aussehen */
229:             register UBYTE i;
230:
231:             for(i=0; i<width+1; i++)
232:                 Separator[i] = 0x20;
233:             /* Strich ueber Util. */
234:             Separator[i] = 0x00;
235:
236:             width = (width+1) * 8;
237:             left = M5_WIDTH - width;
238:             for(w = 0, mi = &itemPrinter; mi; mi =
239:             mi->NextItem, w++) {
240:                 mi->LeftEdge = left;
241:                 mi->Width = width;
242:                 if (w > 3)
243:                     ((struct IntuiText *)mi->
244:                     ItemFill)->LeftEdge = width /
245:                     2 - (strlen(((struct
246:                     IntuiText *)mi->
247:                     ItemFill)->IText) * 8) / 2;
248:             }
249:             SetMenuStrip(window, strip);
250:         }
251:         return(util_num ? TRUE : FALSE);
252:     }
253: }
254:
255: }
256:
257: }
258:
259: }
260:
261: }

```

```

242:  /******
243:  Menu bearbeiten.
244:  code = IntuiMessage->Code
245:  *****/
246:
247:  BOOL callmenu(code)
248:  UWORD      code;
249:  {
250:  register UWORD item;
251:
252:  if (MENUNUM(code) != menu) return(TRUE);
253:
254:  switch(item = ITEMNUM(code)) {
255:  case ITEM_PRINTER:
256:  if (nil) Execute("RUN SYS:Prefs/
Preferences PRINTER", nil, nil);
break;
257:
258:  case ITEM_NEWCLI:
259:  if (nil) Execute("C:NewShell", nil,
nil);
break;
260:
261:  case ITEM_LOADEM:
262:  return(LoadUtils());
263:
264:  default:
265:  if ((item < (util_num+4)) &&
(util_num != 0)) {
266:  sprintf(ULine, "%s%s ",
"UTILITIES:", utility[item-4]-
>Name);

```

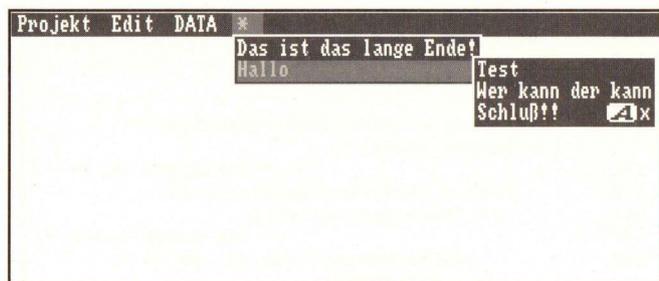
```

269:  callProgram(ULine, UOpts);
270:  }
271:  }
272:  return(TRUE);
273:  }
274:
275:  /******
276:  Durch name (Programmname + Pfad) und
277:  Line (Kommandozeile)
278:  spezifiziertes Programm laden.
279:  *****/
280:
281:  BOOL callProgram(name, line)
282:  UBYTE      *name, *line;
283:  {
284:  register UBYTE *m;
285:
286:  /* Hier könnte man den Benutzer 'name' und
287:  'line' edieren
288:  lassen! */
289:
290:  if (m = (UBYTE *)malloc(2*COM_LEN+12))
291:  {
292:  sprintf(m, "RUN <NIL: %s %s\0", name,
line);
293:  Execute(m, nil, nil);
294:  free(m);
295:  }
296:  return(TRUE);

```

MakeMenu Textmenüs in C-Programmen

Dieses Programmsegment soll zum Erstellen von Textmenüs dienen.



VON MATTHIAS GERLOFF

Aus einem einfachen Datenfeld macht die Routine MakeMenu ein komplettes Menü mit AMIGA-Tasten als Wahlmöglichkeit. Die Routine sorgt für den nötigen Speicher und berechnet die richtigen Abstände der Menüpunkte.

Sie sollten grundlegende Kenntnisse der Menüprogrammierung haben, da die Routine nur ein Menü generiert. Sie als Benutzer sind für die Verwendung verantwortlich.

Und so benutzt man die Routine:

1. eine Struktur mit den Texten und Flags füllen
2. einen Pointer auf eine Remember-Struktur auf NULL setzen
3. MakeMenu aufrufen und Ihr Menü anmelden
4. Ihr Menü abmelden und den Speicher wieder freigeben

Dieses hört sich noch nach viel Arbeit an, aber bis auf Punkt 1 sind alle Aufgaben durch eine Programmzeile zu erledigen. Wie mache ich nun auf einfache Weise so ein Menü? Folgende Zeilen sollten in dem C-Quellcode stehen:

```
#include „MakeMenu.h“
struct MenuData MenuDaten[] = { ... };
struct Remember *MenuSpeicher = NULL;
struct Menu *UnserMenu;
struct Window *Fenster;
UnserMenu = MakeMenu(&MenuSpeicher, MenuDaten);
if (UnserMenu == NULL) FEHLER; /* abfragen und
reagieren! */
SetMenuStrip(Fenster, UnserMenu);
/* Ihr Programm */
ClearMenuStrip(Fenster);
FreeRemember(&MenuSpeicher, TRUE);
/* Alles freigeben */
```

Das war es schon. Das Programm geht stillschweigend davon aus, daß es ein Fenster gibt und daß die intuition.library geöffnet wurde, sonst erfreut der Guru das Auge. Aber ich denke, wenn man mit Menüs arbeiten will, tut man das sowieso? (Warum wollte man sonst ein Menü machen???) Wie definiert man nun so ein Textmenü?

Sie erstellen ein Array mit MenuData-Strukturen. Am besten mit struct MenuData MenuDaten[] = { ... }; Jede Zeile besteht aus einem Datenwert, der die Darstellung regelt, und dem eigentlichen Text-String. Für die Datenwerte sind folgende Konstanten in MAKEMENU.H definiert.

MENUNEW: Hiermit leitet man ein neues Menü ein, etwa wie „Projekt“, „EDIT“ oder ähnliches. Dieser Datenwert ist am Anfang des Arrays zwingend vorgeschrieben.

ENDMENU: Die Menüerstellung wird abgebrochen, und der Benutzer kann das Menü einschalten.

SUBMENU: Es wird ein Untermenü angefangen. Man kann diese Untermenüs nicht schachteln.

ENDSUB: beendet ein Untermenü, und das eigentliche Menü wird fortgesetzt.

MENUKEY: Man kann diesen Menüpunkt auch mittels AMIGA & Taste aufrufen. Als Taste wird der erste Buchstabe des Strings genommen. Der Text beginnt dann ab dem

zweiten Zeichen. Beispielsweise ergibt MENUKEY, „QQuit“ den Menüpunkt „Quit“, den man auch mit AMIGA-Q aufrufen kann (Einfach, nicht?).

Diese Werte kann man natürlich sinnvoll verknüpfen. Also ergibt MENUKEYIENDSUB einen Menüpunkt, welcher der letzte in einem Untermenü ist und auch über eine Taste aufgerufen werden kann. Wie immer ist ein Beispiel besser als viele Worte, also schauen Sie sich das Beispiel TEST.C an. Achten Sie nur ein wenig darauf, daß die Definitionen sinnvoll sind und das Menü nicht zu breit oder zu lang wird. Hat man diese Definitionen fertig, ruft man die Funktion MakeMenu auf. Man bekommt von der Funktion einen Pointer auf ein normales AMIGA-Menü. NULL erhält man, falls Fehler auftreten. Hauptsächlich kann einem der Speicher ausgehen. Aber auch einige falsche Datendefinitionen werden abgefangen. Die Funktion verlangt einen Pointer auf den ersten Eintrag im Array und einen Pointer auf einen Pointer einer Remember-Struktur. Klingt kompliziert, ist aber sehr einfach, wie das Beispielprogramm zeigt (oder siehe oben). Danach können Sie Ihr Menü mit der Funktion SetMenuStrip einschalten und die Menüs auswerten. (Warum sonst würden Sie ein Menü erzeugen???) Falls Sie in Ihrem Fenster das Flag

MENUPICK gesetzt haben, können Sie die Ergebnisse einer Menüauswahl erfahren. Auch hier hilft das Beispielprogramm etwas weiter, aber ersetzen kann es eine richtige Anleitung zur Menü-Programmierung nicht. Auf jeden Fall sollten Sie Ihr Menü artig wieder abmelden und den Speicher wieder freigeben! Sonst bekommen Sie Schmährufe aller AMIGA-Anwender, oder der GURU kommt ins Haus.

Was bringt einem die Routine?

Auf den ersten Blick nicht viel. Aber man merkt schnell, daß man die Datendefinitionen jetzt fast fließend herunterschreibt, und bei sehr langen Menüs spart man auch noch an der Programmlänge. Wer schon einmal ein großes Menü per Hand definiert hat, weiß, wie lange man daran herumeilt, bis alles stimmt. Die Routine hat normal kompiliert eine Länge von 784 Bytes. Rechnet man mal für MenüTitel und Menüpunkte mit 34 Bytes pro Eintrag plus 20 Bytes für die IntuiText-Struktur, so braucht man nur 15 Menüpunkte (inkl. MenüTitel), und man hat Speicher gespart. Dieser Wert läßt sich bestimmt noch verbessern,

wenn man die Routine Speicher optimiert und einige Fehlerabfragen wegläßt.

Wie kompiliere ich das Programm?

Kompilieren Sie MAKEMENU.C einfach genauso wie Ihr Hauptprogramm und linken Sie dann die Module normal zusammen. MakeMenu benötigt nur die normale c.lib. Die Routine ist sauber programmiert und sollte nicht auf irgendwelche EXTRAS wie +L angewiesen sein. (So sollte es eigentlich immer sein, aber ein paar Leute sind halt nicht in der Lage, sich an die Regeln zu halten. Integer als Pointer - da kommt einem das kalte Grausen!) Das Programm wurde mit Aztec V3.6 geschrieben, sollte aber auch mit V3.4 laufen. Man sollte die Routine nur einmal kompilieren und kann sie dann zu beliebigen Programmen dazulinken!



```
1: /* MakeMenu.c
2: Matthias Gerloff
3:
4: #include <exec/types.h>
5: #include <exec/memory.h>
6: #include <intuition/intuition.h>
7: #include <functions.h>
8:
9: #include "MakeMenu.h"
10:
11: #define MENU_SIZE (long)sizeof(struct Menu)
12: #define ITEM_SIZE (long)sizeof(struct
MenuItem)
13: #define TEXT_SIZE (long)sizeof(struct
IntuiText)
14:
15: struct MenuItem *AddMenuItems(remkey, data)
/* Erzeugt Liste von Items */ →
```

```

16: struct Remember **remkey;
17: struct MenuData **data;
18: {
19:     register struct MenuItem *item,*first,*
        last; /* Einige Pointer */
20:     struct IntuiText *itext; /* Text
        Structure */
21:     register int count,maxwidth; /* Zähler,
        Breite, SubMenu */
22:     int submode;
23:
24:     count = maxwidth = submode = 0; /*
        Alles initialisieren */
25:     first = last = NULL;
26:
27:     if ((*data)->Flags & SUBMENU) ==
        SUBMENU) submode = 1;
28:     /* Wollen wir ein SubMenu erzeugen? JA,
        dann Ende bei ENDSUB */
29:
30:     do
31:     {
32:         (*data)++; /* Nächstes Datenelement */
33:         if ((*data)->Flags & MENUNEW) ==
            MENUNEW) break;
34:         /* Stoppen, falls neues Menu */
35:
36:         item = (struct MenuItem *
            )AllocRemember(remkey,ITEMSIZE,
            MEMF_CLEAR);
37:         /* Speicher für einen Eintrag
            besorgen */
38:         if (!item) return(NULL); /* Kein
            Speicher gleich Abbruch */
39:
40:         item->TopEdge = 9*count++; /* ein Item
            erzeugen */
41:         item->Width = (strlen((*data)->
            MenuText)) << 3;
42:         item->Height = 9;
43:         item->Flags = ITEMENABLED|ITEMTEXT|
            HIGHCOMP;
44:         itext = (struct IntuiText *
            )AllocRemember(remkey,TEXTSIZE,
            MEMF_CLEAR);
45:         /* Speicher für Text Structure
            besorgen */
46:         if (!itext) return(NULL); /* Kein
            Speicher dann Fehler */
47:         itext->BackPen = 1; /* Text Structure
            belegen */
48:         itext->IText = (UBYTE *)(*data)->
            MenuText;
49:         itext->DrawMode = JAM1;
50:         item->ItemFill = (APTR) itext;
51:         if ((*data)->Flags & MENUKEY) ==
            MENUKEY) /* Taste erwünscht ? */
52:         {
53:             item->Flags |= COMMSEQ; /* Na klar,
                dann Extras einleiten */
54:             item->Command = (BYTE)(*data)->
                MenuText[0]; /* Buchstabe holen */
55:             item->Width += 32; /* Breite
                erhöhen */
56:             itext->IText++; /* 1.Buchstabe ist
                verbraucht */
57:         }
58:         if (maxwidth < item->Width) maxwidth =
            item->Width;
59:         /* maximale Breite ermitteln */
60:
61:         if (!first) first = item; /* Erstes
            Item merken */
62:         if (last) last->NextItem = item; /*
            Items verknüpfen */
63:         last = item; /* Letztes Item merken */
64:         if ((*data)->Flags & SUBMENU) ==
            SUBMENU) /* SubMenu anlegen ? */
65:         {

```

```

66:             if (submode) return(NULL); /* Wir
                machen doch schon SubMenu! */
67:             item->SubItem = AddMenuItems(remkey,
                data); /* SubMenu erzeugen */
68:             if (!item->SubItem) return(NULL); /*
                Fehler ? */
69:         }
70:         if (submode) /* Machen wir ein SubMenu *
            /
71:         {
72:             if ((*data)->Flags & ENDSUB) ==
                ENDSUB) break;
73:         }
74:         }
75:         while ( ((*data)->Flags & ENDMENU) !=
            ENDMENU); /*Bei ENDMENU abbrechen*/
76:
77:         for (item = first;item;item = item->
            NextItem) /* Alle erzeugten Items */
78:         {
79:             item->Width = maxwidth; /* Breite
                anpassen */
80:             if (item->SubItem) /* Falls
                SubMenus */
81:             {
82:                 struct MenuItem *i;
83:                 /* Dann linken Rand anpassen
                    */
84:                 for (i=item->SubItem;i;i=i->
                    NextItem) i->LeftEdge = maxwidth;
85:             }
86:         }
87:         return(first); /* Liste erzeugt */
88:     }
89:
90: struct Menu *MakeMenu(remkey,data) /*
        Komplettes Menu erzeugen */
91: struct Remember **remkey;
92: struct MenuData *data;
93: {
94:     struct Menu *men,*first,*last;
95:     int xoffset; /* Verschiebung */
96:
97:     xoffset = 0;
98:     first = last = men = NULL;
99:
100:    if (*remkey != NULL) return(NULL); /*
        Speichermerker nicht leer */
101:    if (data == NULL) return(NULL); /*
        Keine Daten??? */
102:
103:    if ((data->Flags & MENUNEW) !=
        MENUNEW) return(NULL);
104:    /* Nicht MENUNEW am Anfang eines Menus
        ?, dann ende */
105:
106:    do
107:    {
108:        men=(struct Menu *)AllocRemember(remkey,
            MENUSIZE,MEMF_CLEAR);
109:        /* Speicher besorgen */
110:        if (!men)
111:        {
112:            FreeRemember(remkey,TRUE); /*
                Fehler --> Speicher freigeben */
113:            return(NULL);
114:        }
115:        if (!first) first = men; /* Ersten
            merken */
116:
117:        men->Flags = MENUENABLED; /* Menu
            belegen */
118:        men->MenuName = (BYTE *)data->MenuText;
119:        men->Width = (strlen(data->MenuText)+2)<
            <3; /* (Breite + 2) mal 8 */
120:        men->LeftEdge = xoffset;
121:        xoffset += men->Width;
122:        men->FirstItem = AddMenuItems(remkey,&
            data); /* Items anhängen */

```

```

123:     if (!men->FirstItem)
124:     {
125:         FreeRemember(remkey,TRUE); /* Bei
            Fehlern alles löschen */
126:         return(NULL);
127:     }
128:     if (last) last->NextMenu = men; /*
            Menus verknüpfen */
129:     last = men;
130:     }
131:     while( ((data)->Flags & ENDMENU) !=
            ENDMENU); /* Bis zum Ende */
132:
133:     return(first); /* Fertig ist das Menu *
            /
134: }

```

```

1: /* Test.c
2:    für MakeMenu.c
3:
4:    Matthias Gerloff
5: */
6:
7: #include <exec/types.h>
8: #include <intuition/intuition.h>
9: #include <functions.h>
10:
11: #include "MakeMenu.h"
12:
13: struct Window *MyWindow; /* Nur das
    Nötigste */
14: struct IntuiMessage *mes;
15: struct IntuitionBase *IntuitionBase;
16: struct NewWindow nwindow =
17: {
18:     0,0,200,30,0,1,
19:     CLOSEWINDOW|MENUPIICK,
20:     WINDOWCLOSE|WINDOWDRAG|ACTIVATE|
    WINDOWDEPTH,
21:     NULL,NULL, (UBYTE*)"Menu Test",NULL,
    NULL,20,20,320,50,WBENCHSCREEN
22: };
23: ULONG Class;
24: USHORT Code;
25:
26: struct MenuData data[] = /* Hier
    beginnt das Eigenbau Menu */
27: { /* Das Einrücken muß nicht
    sein */
28:     MENUNEW,"Projekt", /* steigert
        aber die Übersicht */
29:     SUBMENU,"Start",
30:         0,"What",
31:         MENUKEY,"IIs",
32:         ENDSUB|MENUKEY,"Oon",
33:         MENUKEY,"CStop",
34:         MENUKEY,"QQuit",
35:         MENUNEW,"Edit",
36:         0,"Cut",
37:         0,"Copy",
38:         0,"Paste",
39:         MENUNEW,"DATA",
40:         0,"He He",
41:         MENUKEY,"?????",
42:         MENUNEW,"*",
43:         0,"Das ist das lange Ende!",
44:         SUBMENU,"Hallo",
45:             0,"Test",
46:             0,"Wer kann der kann",
47:             ENDSUB|MENUKEY|ENDMENU,"xSchluß!!"
48: };
49:
50: struct Remember *rem = NULL; /* Benötigter
    Speichermerker (=NULL!!!) */
51:
52: VOID closeall() /* Alles zu machen */

```

```

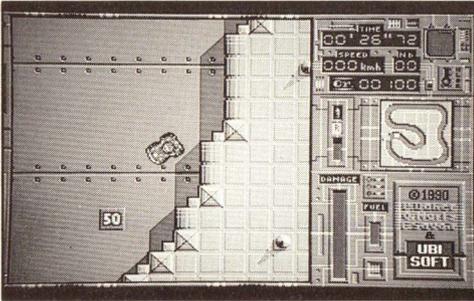
53: {
54:     if (MyWindow) CloseWindow(MyWindow);
55:     if (IntuitionBase)
        CloseLibrary(IntuitionBase);
56: }
57:
58: VOID openall() /* Alles öffnen */
59: {
60:     if (!(IntuitionBase = (struct
        IntuitionBase *)
61:     OpenLibrary("intuition.library",0L)))
62:     {
63:         puts("Intuition fehlt!");
64:         exit(20);
65:     }
66:     if (!(MyWindow = OpenWindow(&
        nwindow)))
67:     {
68:         puts("Kein Window!\n");
69:         closeall();
70:         exit(20);
71:     }
72: }
73:
74: main()
75: {
76:     int abbruch;
77:     struct Menu *mymenu; /* Zeiger auf
        unser Menu! */
78:
79:     openall();
80:
81:     if (mymenu = MakeMenu(&rem,data)) /*
        Menu erzeugen! */
82:     {
83:         SetMenuStrip(MyWindow,mymenu); /* Menu
            anzeigen und benutzen! */
84:         abbruch = FALSE;
85:     }
86:     else /* sonst gleich abbrechen */
87:     {
88:         abbruch = TRUE;
89:     }
90:
91:     while (abbruch == FALSE)
92:     {
93:         if ((mes = (struct IntuiMessage *
            )GetMsg(MyWindow->UserPort))!=NULL)
94:         {
95:             Wait (1L << MyWindow->UserPort->
            mp_SigBit);
96:             continue;
97:         }
98:         Class = mes->Class;
99:         Code = mes->Code;
100:         ReplyMsg(mes);
101:
102:         switch(Class)
103:         {
104:             case CLOSEWINDOW:
105:                 abbruch = TRUE;
106:                 break;
107:
108:             case MENUPIICK: /* Nachricht
                ausdrucken */
109:                 printf("Menu %d %d %d Selected!\n",
                MENUNUM(Code), ITEMNUM(Code),
                SUBNUM(Code));
110:
111:                 break;
112:         }
113:     }
114:
115:     if (mymenu) ClearMenuStrip(MyWindow); /
        * Menu löschen! */
116:     FreeRemember(&rem,TRUE); /* UND DEN
        SPEICHER FREIGEBEN!!! */
117:
118:     closeall(); /* Tschüß */
119: }

```

JUPITER'S MASTERDRIVE

Vom französischen Software-Haus UBI-Soft kommt dieser Tage eine weitere Autorennvariante auf den Markt. Das Spiel zeichnet sich durch multidirektionales Scrolling, 18 unterschiedlichen Tracks und 9 verschiedene Monde aus. Der Spie-

ler sieht das Geschehen aus der Vogelperspektive. Zwei Spieler können gegeneinander antreten. JUPITER'S MASTERDRIVE ist zwar ein einfaches, aber recht spannendes und aufregendes Autorennspiel mit zahlreichen Extras.



Insgesamt stehen 18 verschiedene Tracks zur Auswahl.

IRONMAN SUPER OFF ROAD

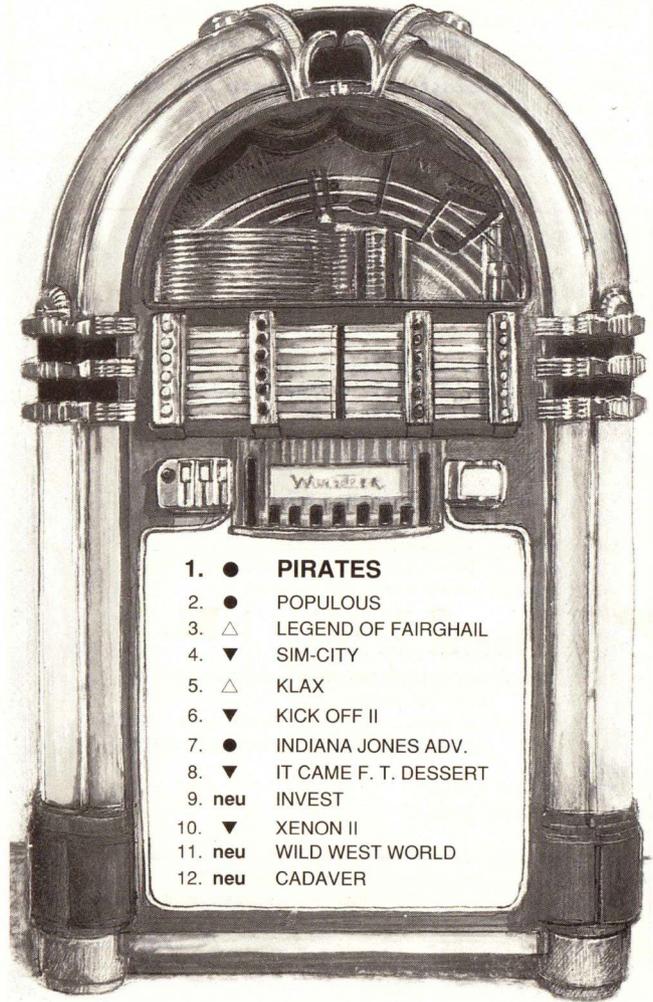
Autorennsimulationen kommen anscheinend immer mehr in Mode; nur so ist die Flut solcher Spiele für den AMIGA zu erklären. Mit SUPER OFFROAD geht es diesmal durchs Gelände. Die Demoverision des Spiels zeigt

viel Liebe zum Detail. Die Grafik hingegen war nur durchschnittlich. Insgesamt gibt es 8 verschiedene Rennstadien und 16 unterschiedliche Tracks. Der Spieler sieht das Geschehen von schräg oben.



Über Stock und Stein bei SUPER OFF ROAD.

TOP 12



1. ● PIRATES
2. ● POPULOUS
3. △ LEGEND OF FAIRGHAIL
4. ▼ SIM-CITY
5. △ KLAX
6. ▼ KICK OFF II
7. ● INDIANA JONES ADV.
8. ▼ IT CAME F. T. DESSERT
9. neu INVEST
10. ▼ XENON II
11. neu WILD WEST WORLD
12. neu CADAVER

Mitmachen kann jeder, der die TOP 12-Postkarte (bitte keine andere!) ausgefüllt an uns zurückschickt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 31. Februar 1991. Karten, die nach diesem Termin eintreffen, werden im nächsten Monat berücksichtigt. Unter allen Einsendern verlosen wir wieder einen Stapel aktueller Spiele - Mitmachen lohnt sich!

Diesmal verloten wir unter allen Einsendungen 12mal das Spiel LOOPZ, das uns freundlicherweise von der Firma BOMICO zur Verfügung gestellt wurde. Folgende Personen bekommen in den nächsten Tagen das Spiel zugeschickt:

Hans-Chr. Gehrcke, Berlin
 Arnold Schommer, Bonn
 Peter Sörgel, Nürnberg
 Heiko Urmoneit, Siegen
 Iris Straßmann, Flensburg
 Michael Giebel, Lubwigshafen

Günther Löffler, Taunusstein
 Thomas Hochstetter, Tamm
 Raimund Fischer, Birenbach
 Kilian Heckrodt, Niederkleen
 Rudolf Schmiedbauer, Nürnberg
 Robert Schröder, Monschau

Video-Backup

die preiswerte Alternative zu Streamern
 schnelle Datensicherung von allen Devices
 auf alle gängigen Videorekorder
 Handbuch und Software in deutsch
 erfolgreich getestet: Amiga Special 3/90
 Kickstart 9/90

Jetzt mit Fileselektion: **198,- DM**

Update 1.x->2.0: **39,- DM**

HardDisk-Kit

die preiswerte Möglichkeit beliebige
 ST-506-Festplatten im
 Amiga 2000 zu betreiben
 Autoboot mit jedem Filesystem
 Bewährte Elektronik und Treiber
 Anleitung und Software in dt.
 A500/1000-Versionen a. Anfrage

198,- DM

SUPERFORMANCE

M. Weisgerber Hard & Soft
 Commodore Vertragshändler
 Commodore Commercial Developer
 Amiga Competence Center (ACC)

Rathausstraße 2
 D-6551 Fürfeld
 Tel. + Fax 06709/778

FORDERN SIE UNS !

Amiga 2000	1.798,-
Amiga 2000 incl. AT-Karte	2.599,-
Amiga 2000 incl. XT-Karte u. Monitor 1084S	2.799,-
Amiga 2500, 68020, 3 MB, 40MB-Festplatte	3.299,-
Amiga 3000 ab Lager	a.A.
Speichererweiterung A2000, 8 MB, 2 MB best.	549,-
Festplatte A2000, 50 MB, autoboot	999,-
Laufwerk 3,5" intern	149,-
A2630 Turbokarte 68030/68882, 25MHz, 2MB	3.499,-

Amiga 500	849,-
Speichererweiterg. A500, 512KB, Uhr, absch.	149,-
Speichererweiterg. A500, 2 MB, Uhr, absch.	499,-
Laufwerk 3,5" extern	198,-
a.A. Monitor 1084S-P, neuestes Modell	598,-
Multisync-Farbmonitor, No Name, 1024x768 P.	999,-
Disketten 3,5" MF2DD No Name, 10er Pack	12,90

COMPUTER defekt? WIR REPARIEREN SCHNELL UND PREISWERT!

Commodore® Ersatzteil Service

✘ Wir liefern
 für **Händler** und Privat-
 anwender preiswert und prompt

✘ Rufen Sie uns an: (02331-43001)
 oder schreiben Sie uns:

CIK-Computertechnik • Ingo Klepsch
 Berliner Straße 49b • D-5800 Hagen 7

TELEFAX: 02331-42499

Computersysteme Falz

Vertrieb von Microcomputer und Peripherie

Festplatten:
 A2000, 30 MB Einbaunit 799,- DM
 A2000, 64 MB Einbaunit 999,- DM
 A2000, 30 MB Filecard (SCSI) 999,- DM
 SCSI-Filecard 52 MB (Quantum) 1299,- DM

Interleave 1:1 ?? Autoboot ??
 Natürlich !!!

AMIGA Qualitäts-Laufwerke:	Reparaturen
3,5" extern 169,- DM	Amiga 500 60,- DM
5,25" ext. mit Netzteil 279,- DM	Amiga 2000 60,- DM

Abschaltung und Busdurchführung
 sind bei uns selbstverständlich.

RAM-Erweiterungen, Amiga-Mäuse:
 A2000, 8MB, 2MB bestückt ab 499,- DM
 A500, 512K, inkl. Uhr (erw. bis 1,8MB) ab 129,- DM
 Amiga-Maus GI-1000 optisch 119,- DM
 Amiga-Maus Golden Image GI-500 mechanisch 89,- DM

Dies ist nur eine Auswahl aus unserem Programm.
Rufen Sie an !!!

Computersysteme Falz
 Ostpreußenstr. 2A, 6238 Hofheim/Marxheim
 Tel. 06192/36969, Fax: 06192/39020

PUBLIC DOMAIN CENTER
 Postfach 3142
 5840 Schwerte 3

Super ...

1,90 DM

16 Seiten-Info kostenlos!

JAMIGA Registrierkasse

+Normaldrucker, Beleg auf Tab. Papier 145mm - Kas-
 senführung auf Disk für Ausdruck/Unterbrechung -
 Artikel/Dienstl. von Disk abrufbar - Einbindung
 von Firmendaten, Werbeslogans o.ä. - m/o MWST. -
 Ideal für alle Gewerbe mit Bareinnahmen DM 148,-

GESCHÄFT

Editor für Formular-, Adressen-, Artikel-1-Dienst-
 leistungsdateien - Optionen: Angebot/Kosten-Vor-
 anschlag, Auftrag/Bestellung, Auftr. Bestätigung,
 Rechnung, Lieferschein, Mahnung, Eingabe Hand o.
 Jatei - 20 Positionen/DINA4 Durchrechn. über Men-
 ü, Preis, Aufschlag/Rabatt, MWSteuern, Skonto -
 Texteditor für Zusätze - Kein Verbund zu Lager-/
 FIBU - Schnell, übersichtlich, Userfrdl. DM 198,-

JAMIGA Inventur, Fibu-gerecht

Kontinuierl. Bestandsverwaltung m. Bildmoment u/o
 Listenauswertung - Neu-Inventur durch Streichen,
 Ändern, Hinzufügen - Gruppeninventur nach Code -
 1000 Positionen/Liste - Blätteraddition DM 118,-

Provisionsabrechnung

Editor für Vertreter, Kunden-, Formularedateien - 25
 Positionen/DINA4, Eingabe Hand/Datei - PSatz 0.01
 -99,99% - Storno, Spesenumschr. - Durchrechnung
 zum Endbetrag, m/o MWSteuern - schnell! DM 118,-

JAMIGA TYPIST

AMIGA als elektronische Schreibmaschine mit zeilen-
 weisem Ausdruck und 15zeiligem Bildschirmdis-
 play - Je nach Druck bis zu 30 Schriftarten - Fi-
 le auf Disk - Kopie-Ausdruck - Super! DM 88,-

IDEE-SOFT-Programme

- Exzellente in Ihrer Struktur - alle Programme in Deutsch -

JAMIGA Astrol. Kosmogramm

Nach Eingabe von Namen, Geburtsort (geogr. Lage)
 + datum werden errechnet: Sternzeit, Ascendent+
 Medium Coeli, Zodiakradianten, 12 Objektpositio-
 nen im Tierkreis, Koch/Schaeck-Häuser, Aspekte *
 Allgem. Persönlichkeitsanalyse mit Ideal-Partner
 Skala, Bild-/Druckerausgabe 3 DINA4-Seiten, Horo-
 skop-Diagramm - Alle Planeten + Sonne/Mond, Mond-
 knoten - Minutengenaue Berechnung - Sommerzeiten
 + Koordinaten-Einlesung DM 78,-

BIOKURVEN

Wissenschaftl. Trendbestimmung der biologischen
 seelisch/geistig/körperlichen Rhythmik - Monitor-
 Ausgabe monatsweise vor- + ruckschreitend, Ausgabe
 Drucker beliebig lang mit täglicher Analyse und
 Kennzeichnung kritischer Tage - Absolut-Mittel-
 werte - Ideal für Partnervergleich - Text-Editor
 für Zusätze - Wissensch. Grundlagen DM 58,-

JAMIGA Kalorien-Polizei

Erstellung von Diätplänen und personbezogene Be-
 darfsrechnung auf Eingabe von Größe, Gewicht, Ge-
 schlecht, Leistung - Energiebilanz nach Fett, Ei-
 weiß, Kohlenhydraten - Ideal-/Über-/Untergewicht
 Einlesung Vitalstoffe, Kalorien-Lebensmittel-Ta-
 belle, Aktivitäten-Verbrauch - Bildschirm- oder
 Druckerausgabe auf einigen DINA4 DM 58,-

Etikettendruck

Druck 40 gängige Haftetiketten-Formate nach Ge-
 staltung in jeweils passender Bildschirm-Maske +
 Bestimmung der Auflagenhöhe - Ablage auf Disk für
 sofortige Neu-Auflage - Schriftenwahl DM 88,-

IDEE-SOFT-Programme

- Exzellente in Ihrer Struktur - alle Programme in Deutsch -

JAMIGA GELD

30 Routinen für Umgang mit Geld: Anlage - Vermö-
 gensbildung - Rentensparen - Rendite - Kredite
 - Lasten - Zinsen - Hypothek - Laufzeit - Amorti-
 sation - Raten - Gleitklausel - Nominal/Effektiv
 Zins - Konto/Restverzinsung - Diskont - Konver-
 tierung - kp. Tilgungspläne Bild/Druck DM 98,-

DATEIVERWALTUNG

Datenfelder von je 8 Zeilen a 33 Zeichen, je Datei
 max. 1000 - Suchcode von max. 33 Zeichen, mit
 jedem mehr die Zielgruppe einengend - Optionen:
 Code, Nummer, alle, Blatt vor/zurück, Streichen,
 Ändern (zeilenweise), Hinzufügen - Druck: 80-Ze-
 chen-/Blockliste, Seitenvorschub, Etiketten, Da-
 tenfeld-Maske - Gezielte Aufgaben, superschnell-
 Übersichtlich, bedienerfreundlich, mausgesteuert

Adressen	68,-	Galerie	118,-
Bibliothek	118,-	Lager	118,-
Briefmarken	118,-	Personal	118,-
Disothek	78,-	Stammbaum	118,-
Exponate	118,-	Videothek	78,-

DEFIN DATA zum Selbstdefinieren
 der Inhalte DM 148,-

In Computer Shops oder
 bei uns per NW + DM 5,70
 oder Vorkasse + DM 3,-
 Preise unverbindlich.
 Liste gegen adressier-
 ten Freiumschlag DINA5

I. DINKLER
 Am Schneiderhaus 7

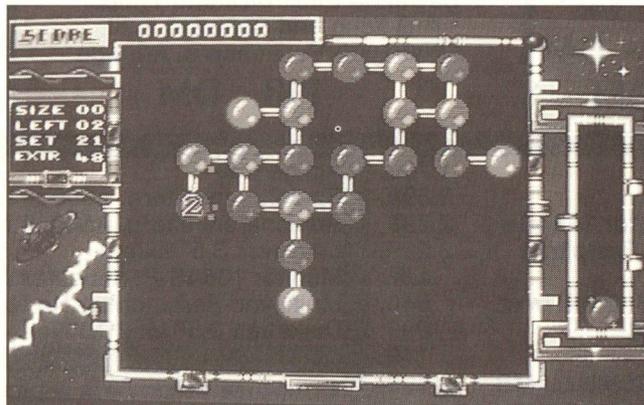
Tel. 02932 / 32947 D-5760 ARNSBERG 1

SPIELE

ATOMINO

Kein Bock auf Chemie? Doch, bestimmt! Denn mit "Atomino" ist Molekülbauen purer Spaß. Spielen mit dem Kniffligen war schon in "Tetris" ein "Klax" und sorgte mit "Pipe Mania" für "E-Motion". Diese vier Knüller bewiesen: Geniales ist einfach. Mit "Atomino" wird diese süchtig-machende Spielereihe fortgesetzt.

Zwischen zwei Bastelmodi kann man wählen. Modus A verlangt vom Spieler, unter Zeitdruck vorgegebene Molekülstrukturen aus Atomen zu synthetisieren. Dabei spuckt eine Röhre die Atome in zufälliger Reihenfolge aus. Die Aufgaben werden von der Software variiert. Mal soll man ein unfertiges Molekül vervollständigen, mal eine festgelegte Struktur mit Atomen bestücken. Für den Fall, daß nachträglich Veränderungen nötig sind, läßt sich das



ATOMINO macht süchtig.

falschgesetzte durch ein in der Röhre heranschwebendes Atom ersetzen. Nach gleichen Regeln wird im Modus B Chemie betrieben. Hier jedoch kann jeder Moleküldesigner seine eigenen Strukturen basteln. Allerdings ist die Zeit dabei knapper bemessen. Erfolg wird nach einigen Spielrunden mit einem Codewort belohnt. Wenn man das Wort beim nächsten Mal eingibt, be-

ginnt das Spiel gleich in einem höheren Level. Ab und an sind Zwischenrunden angesagt. Chemie und nochmals Chemie, aber völlig anders als in der Penne. Diese feine Spielidee hatte das Programmiererteam vom neuen "Blue Byte"-Label "Play Byte". Die Jungs mit den guten Ideen sind aus der ehemaligen DDR. Mit ihrem berücksichtigenden "Atomino" machen sie den russischen

Programmierergenossen heftig Konkurrenz, die mit ihrem berühmten Klötzchen-Puzzle "Tetris" Büros und Redaktionen für einige Zeit lahmgelegt hatten. Der aktuellste Arbeitslustkiller heißt aber sicherlich "Atomino". Zwar ist dieses Geschicklichkeits- und Grübelspiel nicht gerade ein grafischer Hammer, aber es ist ja die Idee, die zählt. Außerdem sorgten die Macher für exzellente Spielbarkeit und motivierenden Inhalt. Hätte Einstein "Atomino" gespielt, hätte er vermutlich die Kernspaltung vergessen.

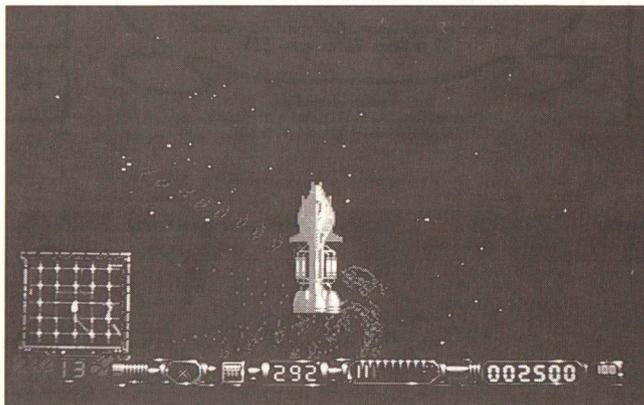
cbo

Hersteller: Play Byte
Info: Leisuresoft



AWESOME

Von den Programmierern von BEAST 1 und 2 stammt das Ballerspiel mit dem originellen Namen AWESOME. Wie bei PSYGNOSIS mittlerweile üblich, bekommt man für sein Geld zum T-Shirt noch ein Spiel - ähh, zum Spiel noch ein T-Shirt. Ausgeliefert wird AWESOME auf drei Disketten und mit einer mehrsprachigen Dokumentation. Aufgrund der Lektüre der Spezifikationen dürfte man einiges erwarten: Parallax-Scrolling, bildschirmgroße Sprites, komplexe Spielhandlung und natürlich viel Action. Nach Einlegen der ersten Diskette erscheint eine eindrucksvolle Animation, nach mehrmaligem Wechseln der Diskette kommt man zum eigentlichen Spiel. Im ersten Spiel-Level hat man sich zahlreicher Piratenschiffe zu erwehren. Ein Radarschirm gibt Auskunft über deren



Gute Grafik, aber das Gameplay läßt zu wünschen übrig.

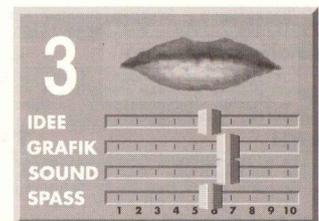
Position. Sein eigenes Raumschiff kann man in alle vier Himmelsrichtungen bewegen. Dieses Level gestaltet sich noch recht einfach, was auch für das zweite und dritte gilt, die sich kaum vom ersten unterscheiden. Zur Sache geht es erst im vierten Level. Hier

muß man auf einer Planetenoberfläche landen und auf alles ballern, was einem vor die Laserkanone kommt. An dieser Stelle setzte bei mir Frustration ein, denn dieser Part ist im Verhältnis zu den ersten viel zu schwer geraten. Schafft man diesen Spielteil

nicht, muß man die ersten drei Levels erneut spielen. Hat man diesen Abschnitt aber erfolgreich gemeistert, findet man sich in einem Höhlenkomplex wieder, wo Handel angesagt ist. AWESOME konnte mich nicht ganz überzeugen. Die Grafik ist zwar gut, aber das allein macht noch lange kein gutes Spiel. Mir persönlich erscheint AWESOME auch ein wenig zu konfus und unübersichtlich.

ddf

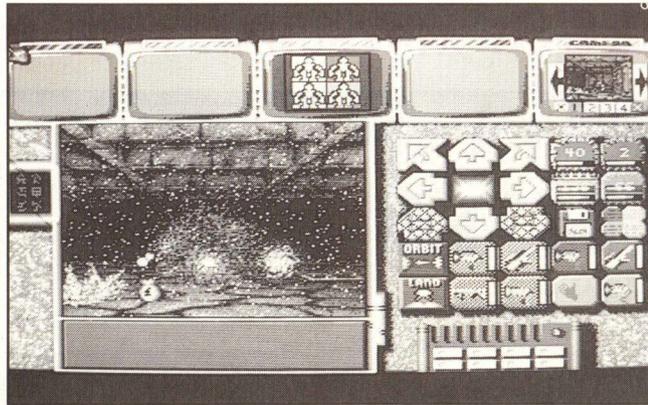
Hersteller: PSYGNOSIS
Anbieter: UNITED SOFTWARE



CAPTIVE

200 Jahre sind eine wirklich lange Zeit. Vor allem, wenn man sie irgendwo am Ende der Milchstraße in einem düsteren Gefängnis verbringen muß. So geht es dem Helden in Mindscapes Weltraum-Rollenspiel „Captive“. Es sähe wirklich düster um den armen Kerl aus, gäbe es da nicht einen verstaubten Laptop-Computer mit Netzwerkverbindung.

Über die Datalink-Funktion nimmt der Häftling Kontakt mit vier freundlichen Robotern auf, die ihm bei der Flucht helfen wollen. Zuerst müssen zehn Energiegeneratoren von den Blechkameraden im Sonnensystem ausfindig gemacht und zur Explosion gebracht werden. Damit ist der Weg frei zu einem Raumschiff, mit dem das Droiden-Team seinen Auftraggeber von seinem unfreiwilligen Zuhause abholt. Auf dem ersten Planeten namens Butre angekommen, macht sich das Quartett sofort an die Arbeit, das



CAPTIVE - Ein Spitzen-Rollenspiel mit Tiefgang und Science-Fiction-Flair.

verschachtelte, unterirdische Labyrinth, das es vorfindet, zu erkunden. Der Spieler sieht das Geschehen aus der Sicht des Gruppenführers. Sind dessen Fähigkeiten (Ausdauer, Geschick, Stärke) nicht optimal, kann man sie durch Austauschen von Bauteilen verbessern. Monster müssen zuerst mit bloßer Stahlfaust bekämpft werden. Auf dem Bildschirm hinterlassen die Widerlinge dann Goldstücke und nützli-

che Utensilien wie Landkarten und Lösungshinweise. „Captive“ ist das erste Spiel, das die Auszeichnung „Dungeon Master in Space“ wirklich verdient. Im Gegensatz zu „Xenomorph“ und „Federation Quest“ sind Grafik, Atmosphäre und Benutzerführung dem großen Vorbild ebenbürtig. Die Dungeons erstrahlen in detailreicher 32-Farben-Grafik und sind auf jedem Stern anders. Digitalisierte Effekte schaffen bei

gut eingestellter Stereoanlage so richtig Gruselstimmung und erzeugen großartiges Science-Fiction-Feeling. Gesteuert wird ausschließlich mit der Maus nach Dungeon-Master-Muster über identifizierbare Symbole. Langeweile ist Fehlanzeige: Hat man sich durch die ersten zehn weitläufigen Gewölbe geknobbelt, generiert der Computer flugs ein neues Universum mit mehr Spannung und Abwechslung. Programmierer Anthony Crowther hat es geschafft, was wenige für möglich gehalten hätten: Ein Spitzen-Rollenspiel mit Tiefgang und Science-Fiction-Flair. Und das alles läuft sogar mit einem halben Megabyte!

cbo

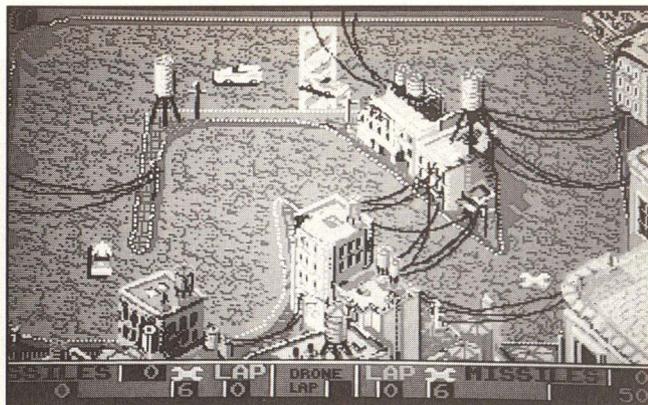
Hersteller: Mindscape
Info: Rushware



BADLANDS

Seit der atomaren Vernichtung sind 50 Jahre vergangen, und der Rennsport hat sich zu einem gnadenlosen Kampf zwischen gepanzerten Fahrzeugen entwickelt. Die Rennstrecken führen durch die gefährlichen BADLANDS.

Ihre Aufgabe besteht darin, heil 8 Rennstrecken zu überstehen. Allerdings gelangt man nur dann zur nächsten Rennstrecke, wenn man als erster die Ziellinie überquert hat. Der Spieler steuert seinen Wagen aus der Vogelperspektive. Herumliegende Schraubenschlüssel sollten Sie unbedingt aufsammeln, da man durch die Schlüssel wichtige Extras wie Raketen, Turbolader, spezielle Reifen, Schutzschilde



Bei BADLANDS wird mit fiesen Tricks gearbeitet.

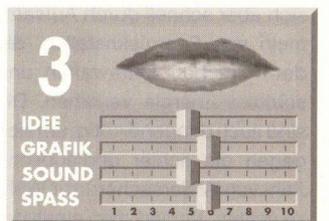
oder Speed erwerben kann. All das ist in höheren Levels auch dringend erforderlich und sollte gezielt eingesetzt werden. Nach Abschluß jedes Rennens wird noch eine kleine Statistik über die schnellste Runde und die benötigte Zeit ausgegeben. Ein besonders Feature von BADLANDS besteht darin, daß zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander an-

treten können. Die Rennstrecken unterscheiden sich stark voneinander und sind mit zahlreichen Extras ausgestattet. Da gibt es Türen, die sich von Zeit zu Zeit öffnen und eine Abkürzung freigeben, aber aber auch diverse Hindernisse wie Löcher, Hügel und hin und wieder auftauchende Metallspitzen. BADLANDS machte mir zu Beginn viel Spaß,

nach geraumer Zeit vermißte ich aber die Abwechslung, und das Spiel verlor etwas an Reiz. Auch die Grafik läßt zu wünschen übrig, Sie ist allenfalls AMIGA-Durchschnitt. Der Sound beschränkt sich abgesehen von einer recht fetzigen Titelmelodie entweder auf Motorgeräusche etc. oder diverses unterschiedliches Gedudel. Trotzdem kann man BADLANDS denjenigen empfehlen, die einfache Autorennspiele komplexen Autorennsimulationen vorziehen.

ddf

Hersteller: Domark
Anbieter: BOMICO



BIG BUSINESS: WIRTSCHAFTSKUNDE MIT WITZ

Der grundlegende Spielgedanke bei Big Business ist, andere Manager im Kampf um die Kohle auszustechen. Höchstens drei Moneymaker, zwei davon optional rechnergesteuert, dürfen hier ihren Marktwert beweisen. Sie erleben amüsante Comic-Grafik und urkomische Soundeffekte.

Alle Fäden des eigenen Unternehmens laufen im Besprechungszimmer zusammen. Hier hocken brav alle Abteilungsleiter, um auf Mausclick Rapport zu geben. In welcher von 20 Branchen man sich etablieren will, wird zuvor im Startmenü bestimmt. Da legt man sich auch seinen Firmennamen zu und stellt den Schwierigkeitsgrad ein. Zurück zur Konferenz! Was treibt denn der Leiter unserer Forschungsabteilung? Ein Klick zeigt das befremdliche Szenario seines Labors, wo der findige Kautz inmitten von Reagentien und Apparaturen neue Produkte entwickelt. An einer Plus-Minus-Anzeige der verrückten Fertigungsma-



Big Business auf die Schippe genommen

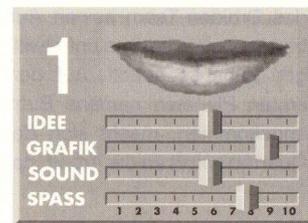
schine läßt sich deren Effizienz ermitteln. Hier beschließt der Manager, wieviel Etat für Innovation abgezweigt wird. Ein Mausclick schaltet zurück zur Abteilungsleiterversammlung. Da steht auch die Verantwortliche fürs Finanzielle - ein ganz steiler Zahn mit überlangen Beinen und umwerfender Oberweite. In ihrem Büro werden am Kassenschrank-Menü alle wichtigen Geldangelegenheiten geregelt. Und nun zum härtesten Burschen der Firma,

dem Verkaufs- und Marketingfritzen. Sein Büro ist ein Bartresen, wo man Infos über neue Markttrends mal eben mit einem Stapel Scheinchen erwirbt. An seiner Seite wartet eine rothaarige Mieze auf ihren Einsatz. Ihr Spezialgebiet: Popowackeln (auf Mausclick) und Streit anfangen: Opfer ist immer ein Mitarbeiter der Konkurrenz. Außerdem treiben sich in diesem verrückten Laden ein käuflicher Gewerkschaftsfuzzi und ein professio-

neller Gerüchteverbreiter herum. In der Konferenz ist als letzter der Einkaufsleiter dran. Per Schaubild-Menü werden wichtige Grundstoffe bestellt und unbrauchbare gewinnträchtig verscheuert. Und dann geht's um die Wurst: Wer kann auf dem Markt bestehen? Übrigens hat keiner behauptet, daß man dem Erfolg nicht ein bißchen mit unfeinen Mitteln nachhelfen darf. Humorvoller als in „Big Business“ kann man modernes Management kaum simulieren und gleichzeitig bewitzeln. Bravo, Magic Bytes!

cbo

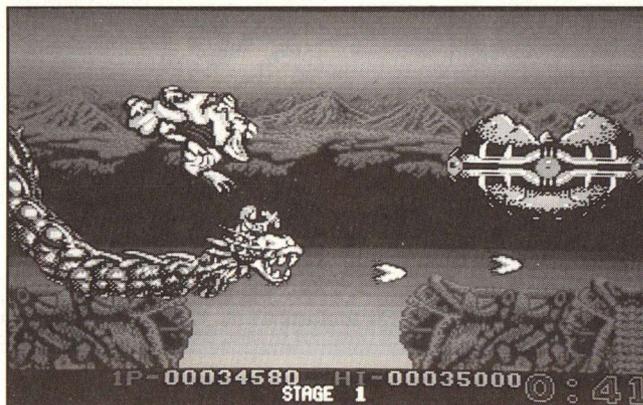
Hersteller: MAGIC BYTES
Info: UNITED SOFTWARE



DRAGON BREED

Ein weiteres Shoot-Em-Up bereichert die AMIGA-Ballerpalette und stammt von keinem Geringeren als den R-Type-Programmierern. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Kayus, einem edlen König, der den freundlich gesinnten Drachen Bahamoot reitet.

Am Anfang ist man noch recht spärlich bewaffnet, das ändert sich aber schnell durch Aufsammeln von Energiekristallen, die dem Drachen Extrawaffen und stärkere Energie verleihen. Die sind auch dringend nötig, um sich gegen die schier unglaubliche Zahl von Widersachern zur Wehr zu setzen. Verliert man eines der



Auf dem Rücken eines Drachen muß man sich durch die zahllosen Levels kämpfen.

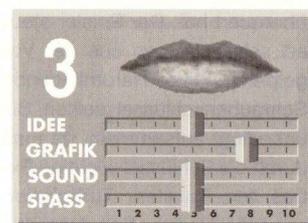
drei Bildschirmleben, gehen auch die Extrawaffen verloren, was ich nicht für sehr sinnvoll halte, da man besonders in höheren Levels ohne Extrawaffen keine Chance hat. Glücklicherweise haben die Programmierer noch

drei Continues eingebaut, so daß man nicht von vorne beginnen muß. Grafisch bietet DRAGON BREED nichts Umwerfendes, auch von der spielerischen Seite her findet man nichts Neues, und der Sound oder die Geräuschef-

fekte sind recht dürftig. Freilich macht DRAGON BREED Spaß und bietet Altbewährtes in neuer Verpackung - riesen Endmonster, zahlreiche Extrawaffen usw. Wäre DRAGON BREED vor zwei, drei Jahren erschienen, wäre das Spiel sicherlich ein Knaller geworden; 1991 aber gehört es nur in die Mittelklasse und ist bloß für ausgesprochene Ballerfans geeignet. R-Type ist da schon um einiges besser und bietet auch mehr Abwechslung.

ddf

Hersteller: Activision



Software Neuheiten

Amiga PLOT Version 4.2

Amiga PLOT ist eine Plotter-Emulations-Software, mit der Zeichnungen auf Ihrem Drucker in hoher Qualität ausgegeben werden können.

Erforderlich ist folgende Hardware:

- AMIGA 500, 1000 oder 2000, Disketten-Laufwerk, mindestens 512 KByte freier Speicher (RAM).
- Einer der Drucker:
 - 8/9-Nadel vom Typ EPSON FX-80, EPSON JX-80, EPSON RX-80
 - 24-Nadel vom Typ EPSON LQ-500, EPSON L-850
 - Laser-Drucker vom Typ HEWLETT-PACKARD LASERJET
 - oder ein Drucker, der zu den oben genannten vollständig softwarekompatibel ist.

Die Software-Voraussetzungen:

- Betriebssystem Kickstart/Workbench Version 1.1, 1.2 oder 1.3,
- ein CAD-Programm, das die Ausgabe und Abspeicherung von PLGL-Daten in einer Datei ermöglicht (PLGL bedeutet Plotter Graphic Language, ähnlich HPGL oder RD-GL). Vier PLGL-Befehle werden verarbeitet: Stift senken, Stift heben, Linien-Typ und Stift-Wahl. Die Ausgabe muß in ganzzahligen (integer) Koordinaten in absoluten Werten erfolgen.

Durch Kontroll-Files bestehen umfangreiche Möglichkeiten, das CAD-Programm an Amiga PLOT anzupassen.

Das Programm PLOT zeichnet mit folgenden maximalen Auflösungen:

Drucker-Typ	horizontal Dots/Inch	vertikal Dots/Inch
8/9-Nadel	240	216
24-Nadel	360	180
Laser	300	300

Bei Verwendung eines EPSON-JX80 Druckers (oder voll kompatiblen Druckers) können Zeichnungen auch farbig erstellt werden (maximal 7 verschiedene Farben).

Das maximale Druckformat beträgt 8 Zoll (horizontal) mal 10 Zoll (vertikal).

Amiga PLOT ist nicht kopiergeschützt und läßt sich auf der Festplatte installieren. Es verfügt über keinen Hardwareschutz („Dongle“) und keinen Paßwortschutz.

DM 98,-

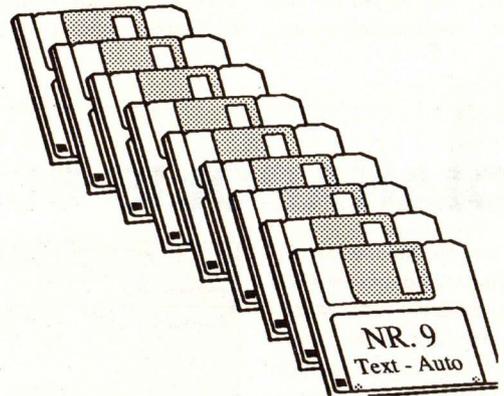
Amiga ETIKETT-COMMANDER

Der ETIKETT-COMMANDER bedruckt genau die 3,5"-Label der Disketten. Er legt gleichzeitig eine Datenbank für Ihre Disketten an und druckt auf Wunsch ein Inhaltsverzeichnis Ihrer Disketten aus.

Das Programm hat eine benutzerfreundliche Oberfläche, ist voll menügesteuert und läßt sich mit der Maus sehr einfach bedienen. ETIKETT-COMMANDER ist weiterhin multitasking-fähig, d.h. während Sie z.B. mit Ihrem Textverarbeitungsprogramm arbeiten, werden im Hintergrund Ihre Etiketten (Label) gedruckt.

Auf den Etiketten können Sie durch Anklicken ein beliebiges Sinnbild – beispielsweise ein Flugzeug – einfügen.

Ein Programm, das Sie begeistern wird.



Vorteile des ETIKETT-COMMANDERS:

1. Labels werden in der passenden Größe Ihrer 3,5" Disketten gedruckt.
2. Sinnbilder zur besseren Unterscheidung der verschiedenen Disketten-Inhalte können mit eingefügt werden.
3. Fortlaufende Numerierung beim Ausdruck der Labels.
4. Einfache Verwaltung Ihrer Disketten- bzw. Programmsammlung dank der integrierten Datenbank.
5. Schnelles Finden bestimmter Programme durch eine Suchfunktion in der Datenbank, sowie schnelles Auffinden der betreffenden Diskette durch die Sortierung nach fortlaufenden Diskettennummern.
6. Ausgabe eines Reports, der alle Einträge Ihrer Datenbank enthält.
7. Benutzerfreundliche Oberfläche, d.h. voll menügesteuert und natürlich multitasking-fähig.

– Alle genannten Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen –

DM 69,-

Heim Verlag

Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 0 61 51 - 5 60 57

BESTELL-COUPON

Bitte senden Sie mir: **Amiga PLOT** à **DM 98,- S-8003**

Amiga ETIKETT-COMMANDER à **DM 69,- S-8004**

zzgl. Versandkosten DM 6,- (Ausland DM 10,-)
unabhängig von der bestellten Stückzahl

Name, Vorname _____

Straße, Hausnr. _____

PLZ, Ort _____

Oder benutzen Sie die in KICKSTART eingeklebte Bestellkarte

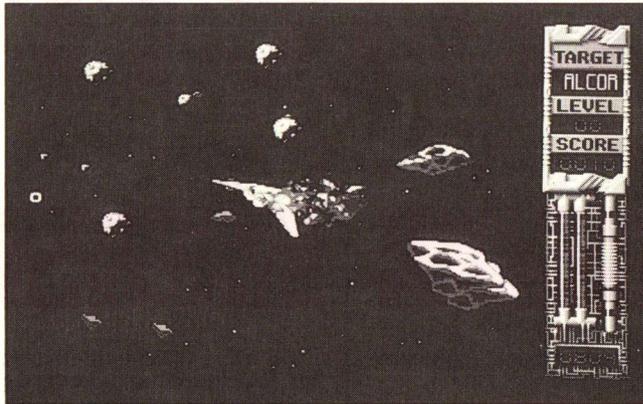
In Österreich:
RRR EDV GmbH
Dr. Stumpfstraße 118
A-6020 Innsbruck

In der Schweiz:
Data Trade AG
Landstraße 1
CH - 5415 Rieden-Baden

EAGLE'S RIDER

Man schreibt das Jahr 7014, und seit nicht weniger als 263 Jahren tobt der Kampf zwischen den Cyborgs und den VHM (Vereinigten Humanen Mächten). Nur noch wenige VHM-Sonnensysteme sind übrig, und die Front der Cyborgs nähert sich immer mehr der Erde, dem Sitz der VHM.

Captain Steve Jordan ist auf einer Mission gefangenengenommen worden, konnte aber wieder entfliehen und einen nagelneuen Abfangjäger EAGLE erbeuten. Die Suche nach dem Mutterplaneten der Cyborgs ist ein gefährlicher und weiter Weg. Soviel zur einfallslosen Vorgeschichte von



Ballern in 3D..., naja!

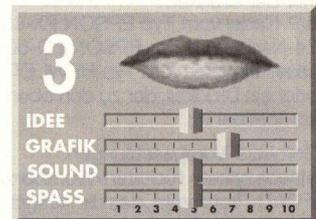
EAGLE'S RIDER. Das Spiel präsentiert sich in 3D-Perspektive, wobei der Spieler seinen Raumgleiter von hinten sieht. Auf der rechten Seite des Bildschirms befinden sich der Bordcomputer oder diverse Radararten. In erster Linie ist EAGLE'S RIDER ein Ballerspiel, jedoch sind einige

taktische Varianten zu finden. Beispielsweise kann man durch Drücken einer bestimmten Taste den Raumgleiter dazu veranlassen, einen Looping oder eine Kehrtwendung zu unternehmen. Auch sollte man peinlichst darauf achten, daß einem die Energie nicht ausgeht. Im großen und

ganzen besticht EAGLE'S RIDER nur durch die flotte 3D-Animation, ansonsten ist es biedere Hausmannskost. Feindliche Raumschiffe beispielsweise habe ich nur per Zufall getroffen. Naja, man kann nicht alles haben. EAGLE'S RIDER ist nur für ausgesprochene Arcade-Fans geeignet. Wer will, kann sich das Spiel vor dem Kauf ja betrachten und sich eine eigene Meinung bilden.

Hersteller: MICROIDS

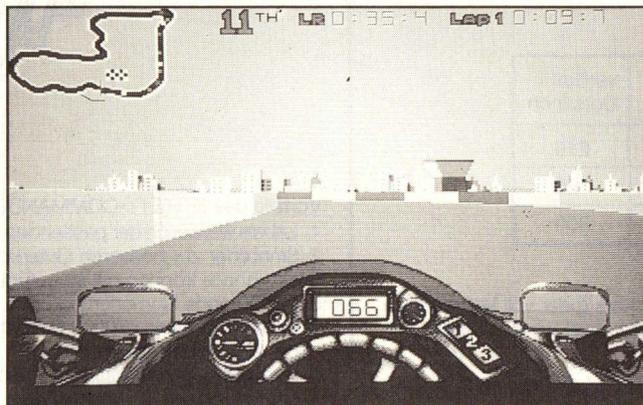
Anbieter: BOMICO



INDIANAPOLIS 500

Anders als die Masse der Simulationen ist Indianapolis 500 kein Arcade-Spiel in der Machart von Pit-Stop oder Super Hang On. Indy 500 besticht in erster Linie durch rasend schnelle Vektorgrafik. Das Programm bietet drei verschiedene Grafikmodi an. Wählt man Low, spart der Rechner mit für den Spielablauf unbedeutendem Beiwerk wie z.B. den vollbesetzten Tribünen, Bäumen oder Wolken. Dafür erfolgt der Bildaufbau der Rennstrecke und der 32 anderen Fahrzeuge mit einer Geschwindigkeit, die man sonst nur von Videoscape-Animationen her gewohnt ist.

Doch selbst in der höchsten Qualitätsstufe ist Indy 500 gut spielbar, obwohl die Rennstrecke nun mit faszinierenden Features wie den Rennüberwachungsstürmen und den bereits erwähnten Bäumen nicht geizt. Unabhängig von der gewählten Einstellung bleiben die obligatorischen Unfälle in allen drei Modi gleich sehens-



Indy 500 überzeugt sowohl durch ausgezeichnete Vektorgrafik als auch durch hervorragende Spielbarkeit.

wert. Sie lassen sich dann leichter vermeiden, wenn alle angebotenen Möglichkeiten, den eigenen Wagen zu „tunen“, wahrgenommen werden. Wie im richtigen Rennbetrieb müssen Reifen, Spoiler, Stoßdämpfer und die Getriebeübersetzung den individuellen Neigungen angepaßt werden. Stürzt man sich dann gleich oder erst nach einigen Testrunden ins Rennen, muß man feststellen, daß auch Prost und

Picard mehr als eine Fahrstunde auf der Rennbahn zugebracht haben müssen. Alles, was man während der ersten Runden, vorausgesetzt, man überlebt diese, von den lieben Kollegen sieht, sind deren mit heulenden Motoren rechts und links vorbeischießende Wagen. Obwohl die Rennstrecke dem Original entsprechend nur eine ovale Kreisbahn ist, wird Indy 500 so schnell nicht langweilig, wenn man mit über

380 Sachen in die Kurve geht. Strategisch eingeplante Boxenstops mit Reifenwechsel und Nachtanken fordern das taktische Denken des Spielers. Die jederzeit abrufbaren Replays appellieren an den Sportreporter in jedem von uns. Auch die 32 computergesteuerten Fahrer wirken nicht maschinell, sondern eher menschlich, wenn sie wider jede binäre Logik sich selbst überschätzend in Unfälle verwickelt werden. Indy 500, die schnellste und realistischste Rennsimulation auf dem AMIGA, wird wohl wie schon Revs auf dem 64er in die Computergeschichte eingehen.

ddf/Marius Durruti



NITRO

Fast alle renommierten Software-Häuser haben in ihrer Palette ein Autorennspiel. PSYGNOSIS ist mit NITRO da keine Ausnahme mehr. Allerdings handelt es sich bei NITRO um keine komplexe Rennsimulation, sondern um eine einfache Autorennvariante. Die Rennstrecke erblickt man aus der Vogelperspektive, wobei in alle vier Himmelsrichtungen gescrollt wird. Bevor man ins Rennen geht, kann man zwischen drei Wagentypen wählen. Formel 1-Autos haben eine recht gute Straßenlage, sind aber schlecht im Gelände und haben einen hohen Spritverbrauch. Sportwagen dagegen brauchen weniger Benzin, haben aber nur eine durchschnittliche Straßenlage und eine ebensolche Geländetauglichkeit. Turbo Buggies sind im Gelände gut, auf der Stra-



NITRO - ein Autorennen aus der Vogelperspektive

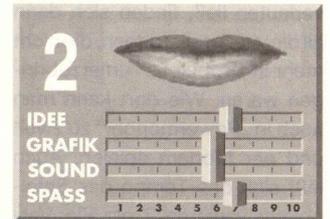
ße aber schlecht und im Spritverbrauch Durchschnitt. Für jedes Territorium muß man das richtige Gefährt wählen. Insgesamt können drei Spieler gegeneinander antreten, wobei zwei einen Joystick nutzen und der dritte die Tastatur. Spielt man alleine, übernimmt der Computer drei Gegner. Die Rennen gestalten sich recht schwierig, und es be-

darf einer gewissen Eingewöhnungszeit, bis man sein eigenes Auto beherrscht. Auf der Rennstrecke liegen zahlreiche Bonusgegenstände herum. Das Aufsammeln lohnt sich allemal, da zusätzliches Benzin, doppeltes Scheinwerferlicht (wichtig bei Nachtfahrten), Sonderprämien, sogenannte Nitro-Booster oder Extra-Punkte zu finden sind. Nach

jedem Rennen kann man in einem Laden Extras erwerben, sofern man Geld zur Verfügung hat. Beispielsweise läßt sich der Wagen mit einem stärkeren Motor, einem Turbo-Lader oder einem Nitro-Booster ausrüsten. Die Grafik von NITRO bietet sich durchschnittlich dar, der Sound ebenfalls. Die Motivation dagegen ist recht hoch. Hat man sich erst einmal eingespielt, packt einen das Rennfieber. Bis man alle 32 Rennstrecken erfolgreich absolviert hat, wird eine geraume Zeit vergehen.

ddf

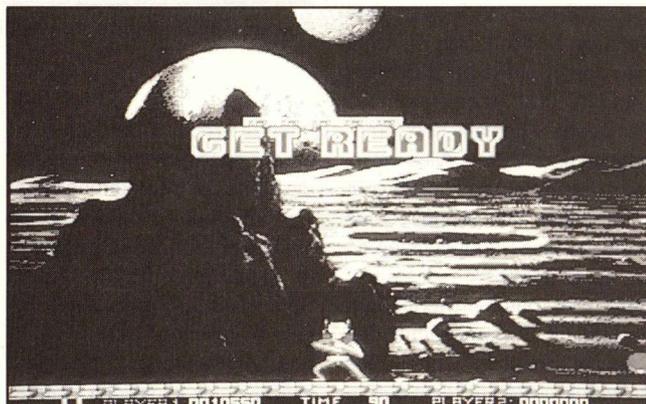
Hersteller: PSYGNOSIS
Anbieter: United Software



OOOPS UP

OOOPS UP ist eines der wenigen Spiele, die über lange Zeit fesseln können. Man denkt, man habe gerade erst 5 Minuten gespielt - schaut man aber auf die Uhr, wird man schnell eines Besseren belehrt, denn es sind bereits Stunden vergangen. Immer wieder sagt man sich im Stillen: „Noch ein Versuch, dann schalte ich den Rechner endlich aus“. Erstens kommt es anders und zweitens als man denkt, sagt ein altes Sprichwort. Wie wahr, wie wahr...

Der Spielgedanke ist einfach. Man muß, ähnlich wie bei dem Klassiker Asteroids, Felsbrocken abschießen, die allerdings in immer kleinere Teile zerfallen. Im ersten Level ist nur ein einziger Felsball zu zerstören, das ändert sich aber im Laufe des Spiels schnell. Nach einem Treffer werden mitunter



OOOPS UP und rattapüh dumdidumdi

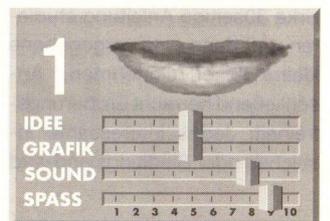
diverse Extras und besondere Waffen freigegeben. Da gibt es Extras, die die Felsbrocken für eine gewisse Zeit einfrieren oder verlangsamen, oder Extrawaffen wie Energiebarrieren oder Laserkanonen. Um ein Level zu bewältigen, müssen alle Felsbrocken beseitigt werden. Unglücklicherweise hat man für seine Aufgabe nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Der Schwierigkeitsgrad steigt von Level zu Level beständig an, in höheren Levels finden

sich beispielsweise noch Wände, Hindernisse und Aufbauten. Der Spieler steuert seinen Helden am unteren Bildschirmrand. Scrolling sucht man vergebens. Jedes Level besteht nur aus einem einzigen Bildschirm. Die Programmierung von OOOPS UP ist sehr sauber und kann als gelungen bezeichnet werden. Kennen Sie noch den Hit „Ooops up“ von der Gruppe Snap? Der wurde leicht abgeändert und ins Spiel implementiert. Der Song ist wirk-

lich klasse auf den AMIGA übertragen worden. Allerdings wird er bei längerem Spielen etwas nervend; glücklicherweise wurde dem aber vorgebeugt, und die Musik ist abschaltbar. Für jedes Level gibt es einen speziellen Code, der es ermöglicht, bei diesem Level zu einem späteren Zeitpunkt fortzufahren. Die Grafik ist gut, besonders die zahlreichen Hintergrundzeichnungen verdienen ein sehr großes Lob. OOOPS UP ist ein Spiel, das fesselt. Obwohl sich die Abwechslung im Rahmen hält, begeisterte mich das Spiel immer wieder aufs neue. Besonders, wenn man zu zweit spielt, vergehen die Stunden wie im Fluge.

ddf

Hersteller: Demonware

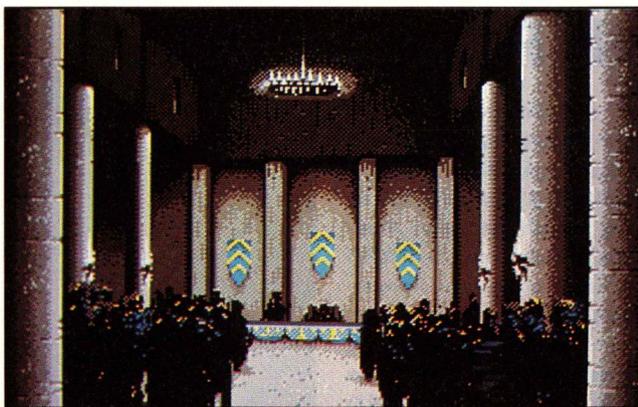


POWERMONGER

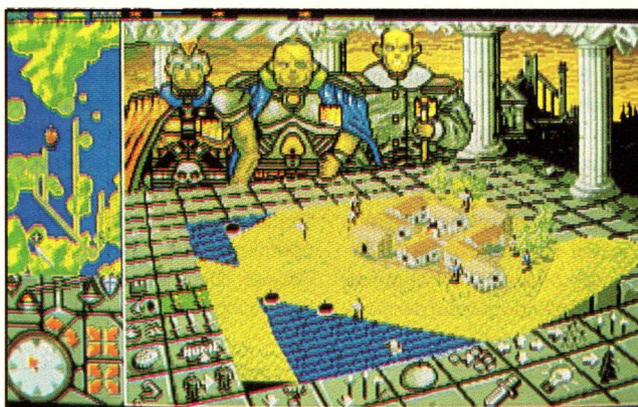
Die Götter müssen nicht verückt sein, sie müssen lediglich gut spielen können. Zu dieser Einsicht kamen wir schon bei „Populous“, dem kolossalen Machtspiel zwischen himmlischen Instanzen. Es steckte soviel Phantasie und Ideenreichtum in diesem Strategiespiel, daß es monatelang die Hitlisten anführte. Die Fortsetzung „Populous II“ ist erst im Sommer 1991 fertig.

Aber jetzt kommt erst einmal „Powermonger“, ebenfalls vom Spitzen-Programmiererteam „Bullfrog“. Wie „Electronic Arts“ verlauten ließ, finden sich darin all die vielen tollen Ideen, die nicht mehr in „Populous“ unterzubringen waren. Wie dort kann man auch in „Powermonger“ zu zweit und per Modem spielen. Auch läßt sich das Tempo des Spielablaufs variieren. Trotz aller Verwandtschaft hat „Powermonger“ einen ganz eigenen Charakter. Es gibt sogar sowas wie ein zufallsgesteuertes „Königreich-Construction-Set“ für den Fall, daß man die vorgegebenen Territorien lässig in die Tasche gesteckt hat. Und dann gibt es natürlich eine neue Story. Bei „Powermonger“ ist der Kunde wirklich König - und zwar König des Inselreiches Miremer. Er hat bloß nichts mehr davon, seit ein Erdbeben das Eiland völlig verwüstet hat. Nur noch Sorgen! Wohin mit dem verschreckten Volk? Da es in der Spielwelt noch 195 weitere Siedlungsäume gibt, gehen König und Soldaten auf die Suche nach dem geeigneten Land. Dummerweise sind all diese Gegenden bereits besiedelt. Aufgabe des Herrschers ist folglich, die Ländereien in Besitz zu nehmen. Als noch unerfahrener Eroberer muß man zunächst die zirka 30seitige Anleitung studieren und dann eine vorgegebene kleine Insel einnehmen. Anschließend herrscht Eroberungsfreiheit: Jedes interessante Inselchen oder Siedlungsland wird

in einem Auswahlmü einfach angeklickt und im Spielverlauf nach strategischen Gesichtspunkten vereinnahmt. Ein guter Feldherr braucht eine gute Landkarte. Deshalb ist dauernd ein Kartenfeld eingeblendet, auf dem man zwischen unterschiedlichen Darstellungsweisen hin- und herschaltet - eine besteht in reiner Landschaftsgrafik, eine andere in einer Siedlungs- und Wegekarte. Anhand einer dritten ist erkennbar, wo eßbare Tiere leben und wo sich Gemüse und Früchte pflücken lassen. Mit einer Zoom-Funktion läßt sich der jeweilige Gegenstand des Interesses vergrößern und genau ansehen. Von solch raffinierten Features strotzt das Spiel nur so. Deshalb auch die gehörige Anzahl Icons und Symbole, mit denen man steuert, identifiziert, kämpft und so weiter. Will man beispielsweise Genaueres über eine neuentdeckte Pflanze erfahren, klickt man das „?“-Symbol an und erhält reichlich Antwort. Und wenn ein Feldzug fällig ist, klickt man das Invent-Icon, und sofort erfinden und schmieden die Handwerker geniale Kampfmaschinen und Waffen. Alles untersteht dem Befehl des Spielers. Er kann sogar die Laune seines Captains, des Ranghöchsten aller Untergebenen, einstellen. Dazu wird das Schwerter-Icon benutzt. Ein Schwert stimmt den Captain friedlich, bei zwei Schwertern wirkt er recht autoritär und bei dreien brennt dem Guten leicht die Sicherung durch. Des Captains Stimmung muß der Spieler wie ein strategisches Instrument einsetzen. Geht es darum, in einem fremden Dorf Speis' und Trank zu schnorren, wird ein bedrohlicher Captain das Verlangte erhalten, sollte sich dort aber nicht wieder blicken lassen. Auf die freundliche Tour bekommt er nur wenig Nahrung, wird aber bei seinem nächsten Besuch willkommen geheißen. Wie man sieht, kann man ein Land auch



Powermonger ist mindestens so komplex und ideenreich wie Populous.



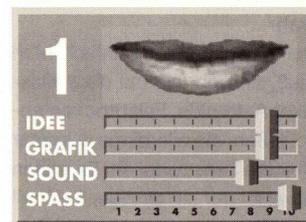
Powermonger ist mit sehr viel Liebe zum Detail ausgestattet.

friedlich erobern. Der König hat bereits dann gewonnen, wenn er die Hälfte der Bevölkerung hinter sich hat. Merke: satte Untertanen sind wohlgesonnene Gefolgsleute. Herausforderung in diesem Spiel ist es, solche goldenen Regeln zu erkennen und zu befolgen. „Powermonger“ fasziniert, weil hier eine künstliche Phantasiewelt durch Gesetze und stimmige Details lebendig wird. Man muß die Zeichen nur richtig deuten, zum Beispiel den Sound. Blökende Schafe sind in Hungerzeiten ein Schicksalswink. Schließlich gibt Schafsfleisch einen guten Braten. Manches Geräusch dient als Warnung: heftiges Schnaufen des Captains bedeutet meist eine Fehlentscheidung. „Powermonger“ ist ein Spiel für Leute mit Köpfchen. Entsprechend komplex und vielschichtig geriet des-

halb die Icon-Steuerung. Im Kleinen wie im Großen hat „Bullfrog“ ein bißchen Schöpfer gespielt. Die Crew wird dies auch weiterhin tun; sie arbeitet bereits an einer Powermonger-Landschaftsdiskette mit neuen Inseln. „Powermonger“ ist schon jetzt ein Klassiker unter den Strategiespielen. Es gehört zu den besten Games der letzten Monate und darf einfach in keiner Software-Sammlung fehlen.

cbo

Hersteller: Electronic Arts
Info: Rushware



VIRUSCOPE



UPDATE
Version 1.11

• Alle Welt spricht von der neuen Validate-Viren*-Generation --VIRUSCOPE hat sie bereits im Griff

• **Back-Check:**
Läuft im Hintergrund Ihres Rechners! Überprüft Disketten und Speicher ständig auf Virenbefall!

Updates von V 1.0 für DM 15.- gegen Einsendung der Originaldiskette. (Bitte per Vorkasse)
Updates von V 1.1 kostenlos gegen Einsendung der Originaldiskette und frankiertem Rückumschlag.

* z.B. der 'Return of the Lamer Exterminator'. Installiert sich bereits beim Einlegen einer Diskette und führt zum Datenverlust auf Diskette und Festplatte.



Schicken Sie die Viren i

VIRUSCOPE schafft sie alle:

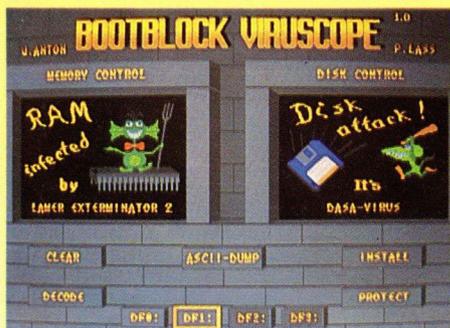
Bootblock-Viren:

Byte Bandit, DASA, Disk Doctors, Gadaffi, HCS 1+2, alle Lamer Exterminator-Viren, MGM-89-Tarnvirus, Northstar 1+2, Pentagon, SCA, ...

Linkviren: IRQ, ...

Programmieren:

BGS-9, Disaster Master (das neue Programmvirus)



Alle Möglichkeiten stehen offen

- △ Speicher- bzw. Vektorentest
- △ Bootblocktest
- △ Linkvirentest (Quick- und Safety-Test)
- △ Bootblock anschauen (ASCII-Dump)
- △ Bootblock-Schutz
- △ Diskettenschutz vor Link-Viren
- △ Bootblock-Analyse (Decode)
- △ Entschlüsseln von Viren

Mehr als ein Virenkiller ...

VIRUSCOPE bietet noch einige zusätzliche Tools, die die Arbeit mit dem AMIGA erleichtern:

- △ **BOOTBLOCK-SAVER**
(speichern Sie die Bootblöcke wichtiger Programme und Spiele ab, bevor sie von einem Virus zerstört werden!)
- △ **BOOTBLOCK-EDITOR**
- △ **BOOTBLOCKARCHIV**
(BigCLI, OnePlaneWB, NoKlick, KillFast, Chip-Only, BorderlessCLI)
- △ **MENU MAKER**
(zum Erstellen von Auswahlmenüs im Bootblock)
- △ **SCROLLER**
(Erzeugt eine Laufschrift im Bootblock)



Das Handbuch ...

... ist nicht nur eine ausführliche und leichtverständliche Anleitung für VIRUSCOPE, es enthält auch noch viele wichtige und interessante Informationen über Viren, ihre Geschichte und Problematik. Im Anhang werden die bekanntesten Viren und ihre Wirkung beschrieben.

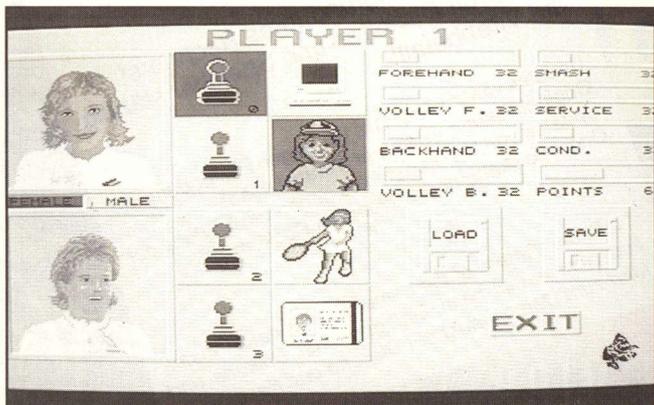
VIRUSCOPE ist durch die einfache Oberfläche sehr leicht zu bedienen und kann auch auf einer Festplatte installiert und eingesetzt werden.

Der unverbindlich empfehlende Verkaufspreis liegt bei 59.- DM.



MAXON Computer GmbH
Schwalbacher Str. 52
6236 Eschborn
Tel.: 06196/481811

GREAT COURTS II



Great Court II - ein würdiger Nachfolger

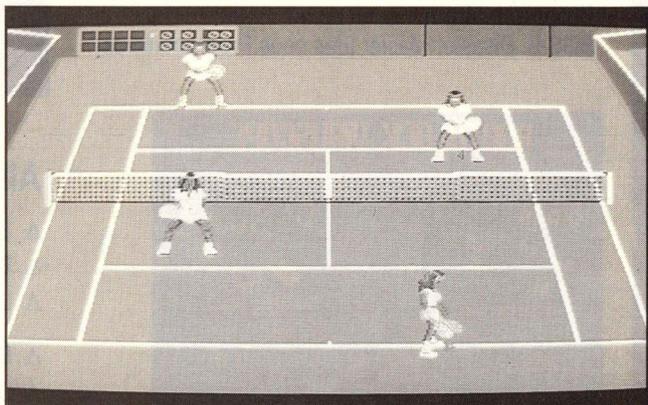
Für Fans fliegender Filzbälle hat die Mülheimer Spieleschmiede „Blue Byte“ ein schmackhaftes Bonbon zu bieten - die Fortsetzung des Tennishits „Great Courts“.

Gleich nach der fetzigen Titelmelodie erscheint das Hauptmenü mit seinen Variationsmöglichkeiten. Zuerst geht es ins Untermenü „Player“. Hier bestimmt jeder Mitspieler, wo seine Stärken liegen sollen. Anhand von Skalen zwischen 1 und 100 bestimmt man seine Fähigkeiten bei Aufschlag, Schmetterball, Volley, Vorhand und Rückhand. Eine weitere Anzeige informiert über die Kondition. Wie im klassischen Rollenspiel ordnet man seinem Tenniscrack Charakterpunkte für individuelle Eigenschaften zu. Schließlich belegt jeder Tennisfreak einen Joystick-Ausgang. Wenn mehr als zwei Spieler mitmachen, löst ein handelsüblicher Vier-Player-Adapter das Problem mit den Ports. Dann geht es noch um die Wahl des Spielmodus. Für Neulinge eignet sich der sogenannte Junior-Mode, da hier die Beinarbeit softwaregesteuert ist und der Spieler seine ganze Aufmerksamkeit den Ballkontakten widmen kann. Wer sich si-

cher fühlt, wählt den Normal-Mode und rennt selber. Bei der Modus-Abfrage teilt man dem Programm ebenfalls mit, welcher Tenniscrack vom Rechner und welcher von einem Joystick-Borris gelenkt wird. Hier gibt man auch an, wessen Eigenschaften aus einer vorgefertigten Datei von der Charakter-Disk einzulesen sind. Sinnvollerweise beginnt man das Spiel im Trainingsmodus. Über ein Preferences-Menü sucht man sich unter Hartplatz, Sandboden oder Rasen den gewünschten Spielgrund aus und bestimmt, wieviele Gewinnsätze es geben soll. Schließlich fragt der Computer, ob sich zwei, drei oder vier Balljäger auf dem Court tummeln sollen. Unverzichtbar für Anfänger: die Ballmaschine. Im speziellen Menü lassen sich individuelle Trainingseinheiten mit dem mechanischen Übungspartner zusammenstellen und - auf Wunsch - sogar auf Disk abspeichern. Für optimales Training legt der Tennisneuling fest, in welchen Intervallen die Bälle aus der Maschine fliegen sollen. Neues bringt vor allem der Turniermodus. Er wurde aktualisiert und auf den Stand von 1990 gebracht: Auf einer digitalen Welt-

karte sind alle Spielorte mit den dazugehörigen Tennis-Happenings des Jahres eingetragen. Bevor man sich für einen Wettkampf entscheidet, empfiehlt sich ein Blick auf Konditionen wie Teilnehmerzahl, Anzahl der Gewinnsätze und Höhe des Preisgeldes. Die besten Chancen hat man - rein rechnerisch - da, wo wenige Gewinnsätze gespielt

Mit grafischen Gags zeigen die Programmierer auch noch, wie witzig simuliertes Tennis sein kann. Man richte beispielsweise beim Aufschlag einer weiblichen Spielerin sein Augenmerk auf das hochflatternde Tennisröckchen. Situationsgerechte Sounds schaffen dazu Spannung und viel Atmosphäre. „Great Courts II“ ist tatsächlich noch aufregender als



Zahlreiche neue Features bereichern die Version II von Great Court.

werden und hohe Dotierungen ausgesetzt sind. Ein Maus-Klick wählt die gewünschte Veranstaltung. Daß sich Charakterzüge und Spielstärke im Turniermodus während des Spiels verändern, zeigt, wie wirklichkeitsnah „Great Courts II“ umgesetzt wurde. Dieses Feature verlangt vom Spieler, auf seine Gesundheit zu achten, an seiner Schlagtechnik zu arbeiten und mit den Kräften hauszuhalten. Soweit die konzeptionelle Seite des zweiten „Great Courts“. Wohl durchdacht sind jedoch nicht nur die technischen Einzelheiten der Simulation. Auch die Grafik begeistert. Tennis ist ein eleganter und optisch reizvoller Sport. Die Spielfiguren sind detailliert dargestellt. Ihre Bewegungen sind glatt, schnell animiert und annähernd natürlich.

die Erstausgabe. Die vielen neuen Features und Ideen garantieren eine noch bessere Spielbarkeit. Netterweise hat „Blue Byte“ auf einen Kopierschutz verzichtet, so daß sich das Game leicht auf Festplatte kopieren läßt. Wer „Great Courts I“ schon mit voller Begeisterung spielte, wird auch mit dem zweiten Teil vergnügliche Stunden vor dem Monitor erleben. Ein Hit!

cbo

Hersteller: Blue Byte
Info: Rushware



SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

NEU!

**TÄGLICH
NEUHEITEN!**

8x in Berlin!

Schauen Sie sich die Software an, bevor Sie sich entscheiden!

SoftPower Filialen

Wedding - Schwedenstraße 18c
Spandau - Schönwalder Str. 65
Moabit - Stromstraße 55

SoftPower Stationen

Neukölln - Hermannstraße 12
Neukölln - Lahnstraße 94
Weißensee - Streustraße 69
Mariendorf - Mariendorfer Damm 51
Charlottenburg - Wundtstraße 58/60

NEUHEITEN - SERVICE
030/492 20 56 - 10.00-18.30

VERSAND - SERVICE
030/375 60 13 - 10.00-18.30

Versand-Service

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel!
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

**Täglich
Neuheiten!**

**Ständig
Sonderposten!**

SoftPower
Schönwalder Str. 65
D-1000 Berlin 20

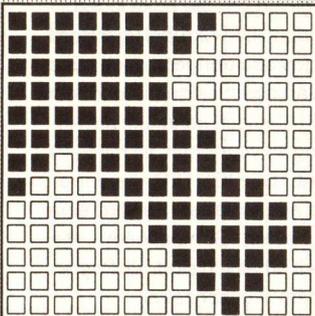
SoftPower Filiale HANNOVER

Wir führen Software, Public Domain und Zubehör, für
• Amiga • Atari • C-64 • PC •

Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1
Tel.:0511/809 44 84

NEU NEU NEU NEU
SoftPower Station
HANNOVER

Burgdorfer Str. 48
3160 Lehrte
Tel.:05132/41 12



HD Computertechnik oHG

Pankstraße 61, 1000 Berlin 65, Tel.: 030 - 4657028

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 9.30 - 13.00 und 14.00 - 18.30 Uhr
Samstags von : 10.00 bis 14.00 Uhr

Microbotics

2MB/8MB RAM Karte
für Amiga 2000
Testsieger AMIGA 1/90
nur 598,-

GVP Turboboard

68030 Prozessor
FPU 68882, 4MB RAM
32 Bit Mode, 28 MHz
nur 3799,-

A500

512 KB Speicher-
erweiterung, mit Uhr
und abschaltbar
99,-

Neu
eingetroffen!
A.L.F. III
SCSI
zu Superpreisen!

GVP Hardcard II

SCSI incl. 80 MB SCSI
8 MB optional
nur 1398,-
je weitere 2 MB 300,-

Laufwerk Amiga

3,5", extern, abschaltbar,
mit durchgeführtem Bus
nur 179,-
in 5,25" **nur 249,-**

Filiale - Hannover

Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1
0511/809 44 84
SoftPower Station

NEU!

NEU!

NEU!

HD - DTV - Center

Stromstraße 55
1000 Berlin
030/396 80 98
Digitizer, Genlocks, etc.

STEFAN OSSOWSKI's Schatztruhe Stützpunkthändler
Professionelle deutsche Software zu günstigen Preisen!

ATonce

PC-AT Emulator
für Amiga 500
nur 498,-

66 MB Filecard

für Amiga 2000, autoboot,
incl. A.L.F. II Controller
1198,-

Public Domain Service incl. Diskette

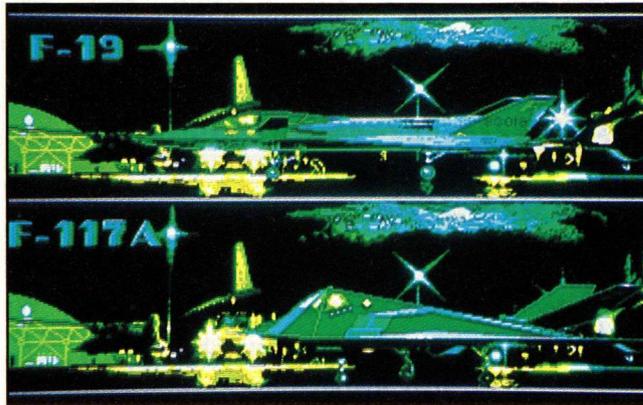
Über 5000 Disketten ständig verfügbar!
Kopiert wird mit doppeltem Verify auf
2DD Markendisketten (Maxell, Fuji, Sony)

5,-

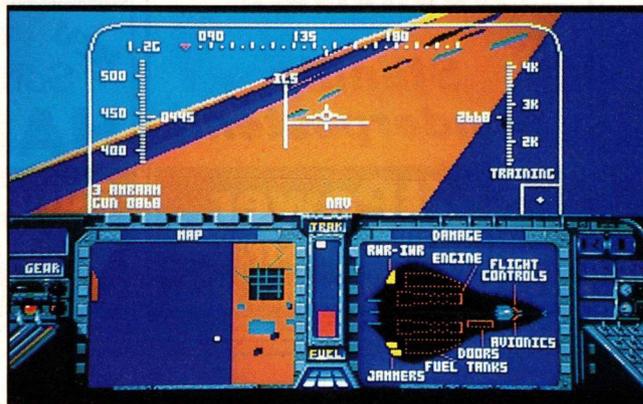
F-19 STEALTH FIGHTER

Der tausendste Kampfflugsimulator auf dem AMIGA hat mich zunächst skeptisch gestimmt. Ist dieses Thema denn nicht längst ausgetreten? MICROPROSEs F-19 STEALTH FIGHTER will das Gegenteil beweisen. Durch neueste Technik weitgehend vor Radar verborgen, kann ein F-19 Angriffe auf feindlichem Gebiet durchführen und die Gefahr des Entdecktwerdens stark reduzieren. So lassen sich Missionen auch zu Zeiten eines 'Kalten Krieges' über Feindesland durchführen und in Szenarien, die höchste Schwierigkeit versprechen. Es gibt ihn sogar wirklich, den STEALTH FIGHTER. Er heißt F-117A und ist in größeren Stückzahlen derzeit am Persischen Golf bei den Streitkräften der USA stationiert.

Er soll eine solch ungeheure Zielgenauigkeit haben, daß er eine Bombe in einer Badewanne platzieren kann. Vielleicht ist der Zeitpunkt etwas ungünstig, so ein Spiel zu veröffentlichen, da die Gefahr eines Kampfeinsatzes am Golf von Tag zu Tag steigt (vielleicht ist die ganze Sache schon abgehakt, zum Zeitpunkt des Testes allerdings noch nicht); aber was soll man da machen? F-19 STEALTH FIGHTER ist wirklich mit viel Liebe zum Detail gemacht worden. Die aufwendige Anleitung ist beispielhaft. Hier lernt man, mit dem simulierten F-19 (wahlweise auch F-117A) umzugehen, vom Abflug bis zu kom-



F19 Stealth Fighter ist eines der komplexesten Simulationsspiele für den AMIGA.



Wer keine oder sehr wenig Skrupel hat, kann sich auch sehr brisante Missionen aussuchen.

plizierteren Manövern wie dem 'Yo-Yo-Turn'. In der Praxis gelang es mir allerdings selten, diese Manöver 'stilgerecht' durchzuführen. Das hat allerdings den Vorteil, daß man ab und zu eine Rakete auch durch wildes 'Zappeln' vorbeitreffen lassen kann, wenngleich die Erfolgsgarantie bei dieser Art von Ausweichen doch recht gering ist. Hintergrundinformationen zu den Szenarien, Waffensystemen und Flugzeugen gibt es auch viel (zu viel?). 'So mal schnell' spielen läßt sich F-19 also nicht, man sollte schon genau überlegen, wie

man die feindlichen Radarstationen am besten umfliegt und die jeweiligen Risiken entsprechend abschätzen. Ob man nun flugzeugträgergestützt oder von einer Landbasis aus startet, ist gar nicht so das Problem, aber danach ist man doch zu schnell auf sich allein gestellt. Das Programm strotzt nur so vor Details. Ob das nun die Morgendämmerung ist, die allmählich die Nacht vertreibt, der Fallschirm, der aus abgeschossenen Flugzeugen schießt (verbündete Flugzeuge lassen sich leicht abschießen!?), oder der Hubschrauber, der einen hof-

fentlich aus dem Wasser fischt, wenn man über dem Meer abgesprungen ist. Die schnelle Vektorgrafik ist ein Genuß, besonders wenn man bedenkt, wieviel von dem Programm außerdem noch verwaltet werden muß (z.B. Radar der feindlichen Flugzeuge...). Programmiertechnisch liegt hier sicher ein Meisterwerk vor. Neben der Anleitung gibt es noch eine Kurzanleitung mit den notwendigen Funktionstastenbelegungen, eine Tastaturschablone für wahlweise AMIGA 500/2000 oder 1000 und vier Karten der jeweiligen Szenarien, welche sind: 1. Libyen (einfachstes Szenario), 2. Persischer Golf (entsetzlich aktuell), 3. Nord Kap, 4. Zentral-europa (etwas veraltet und in heimatlichen Gefilden).

Die Missionen spielen zu Zeiten 1. des 'Kalten Krieges', hier muß man auf Geheimhaltung achten und darf nicht wild herumballern; 2. des begrenzten Krieges, wo für Abwechslung gesorgt ist; 3. des konventionellen Krieges, wo der Tod gleich um die Ecke lauert. Wer sämtliche Skrupel über Bord wirft (es gibt übrigens auch reine Aufklärungsmissionen) und ein wenig Englisch kann, um die Anleitung zu verstehen, ist mit F-19 STEALTH FIGHTER hervorragend ausgestattet. So wird eine der besten Simulationen, die derzeit erhältlich sind, ein Posten auf dem Wunschzettel.

ae

Hersteller: MICROPROSE



ISHIDO

Fernöstliche Brettspiele haben nicht erst seit SHANGHAI viele Freunde. Aus diesem Grund werden wohl immer mehr Brettspiele auf den Computer umgesetzt. Nach SHANGHAI, LIN WU und Co. präsentiert sich nun ISHIDO. Auf einem 60 Felder großen Spielbrett müssen Sie verschiedene Steine platzieren.

Das Spielbrett ist hierbei in einen Jenseits- und einen Diesseitsbereich unterteilt. Natürlich existieren verschiedene Steine, die sich in Form und Farbe unterscheiden. Sie dürfen nur Steine nebeneinander setzen, die entweder die gleiche Farbe oder die gleiche Form besitzen. Das hört sich einfacher an, als es ist. Glücklicherweise bietet die Anleitung Tips und Spielstrategien, ohne die man ziemlich aufge-



ISHIDO - ein Spiel für Denker

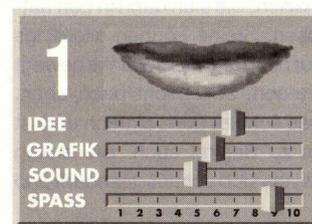
schmissen wäre. Die Komplexität von ISHIDO ist enorm; beispielsweise stehen unterschiedliche Spielsteine und -bretter und diverse Spielmodi bereit. Die globale Bedienung erfolgt mit der Maus, Steine lassen sich so schnell setzen. Bei Fehlern gibt das Programm auf Wunsch eine Fehlermeldung aus. Das ist be-

sonders für Anfänger sehr sinnvoll, da man noch nicht alle Regeln im Kopf hat. Hat man sich bei ISHIDO erst einmal eingespielt, kommt man vom Rechner nicht mehr los, und die Zeit vergeht wie im Flug. Die Grafik ist zwar nicht die allerbeste, genügt aber den Ansprüchen an ein Denkspiel. Der Sound untermalt

das Spiel gut und stört nicht beim Nachdenken. Um ISHIDO abzurunden, ist noch ein Stein-Editor im Programm inbegriffen. Mit ISHIDO wird Accolade sicherlich Erfolg haben, denn das Spiel ist einfach hervorragend. Allerdings kommt man um das Studium der Spielanleitung nicht herum, sonst versteht man nicht, worum es geht. ISHIDO beinhaltet keinen Kopierschutz, stattdessen befindet sich in der Spielpackung eine Codescheibe, die, - wie ich finde - etwas umständlich zu bedienen ist.

ddf

Hersteller: Accolade



LEMMINGS

DMA ist eines der ersten Entwicklungsteams von PSYGNOSIS. Die größten Erfolge erzielte es mit Menace und Blood Money. Mit LEMMINGS hat das DMA-Entwicklersteam gezeigt, daß es nichts verlernt hat. Das Spielprinzip von LEMMINGS ist sehr einfach. In 100 Levels, die sich alle in unterschiedlichster Form präsentieren, muß eine gewisse Anzahl von Lemmings gerettet werden.

Lemmings sind kleine, niedliche Tierchen, die die Tendenz zum Selbstmord haben, indem sie sich über den Klippenrand in den Tod stürzen. Im ersten Level muß man 89% retten. Die Aufgabe hört sich recht einfach an, sie ist es aber nicht. Die unterschiedlichen Levels haben einen Eingang und einen Ausgang. Die Hauptaufgabe ist es nun, die Lemmings sicher vom Eingang zum Ausgang zu führen. Eine genaue Planung ist schon vonnöten, um die Horde sicher zum Ausgang zu dirigieren. Plant man falsch, sind schnell



LEMMINGS weiß über Monate zu fesseln.

zahlreiche Lemmings in Abgründe gestürzt oder in Seen ertrunken. Unglücklicherweise stehen die Lemmings nicht untätig herum, stattdessen entwickeln sie ein Eigenleben, was einen schnell zur Verzweiflung bringen kann. Eine weitere Aufgabe des Spielers besteht darin, auf einzelne Lemmings gewisse Attribute bzw. Aufgaben zu verteilen. Ein Digger-Lemming beispielsweise gräbt, bis er nichts mehr zu gra-

ben hat; ein Climber beginnt zu klettern, sobald er auf ein vertikales Hindernis trifft; ein Floater ist in der Lage, jede Distanz hinunterzufallen, ohne daß er Schaden nimmt; ein Bomber zündet eine Sprengladung, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen; ein Blocker blockiert für jeden nachfolgenden Lemming den Weg; ein Builder baut eine Brücke; ein Basher läuft horizontal und räumt alles aus dem Weg, und ein Miner

legt Minen. Die Aufgabenverteilung gestaltet sich recht schwierig, da nur eine gewisse Anzahl von Lemmings mit den einzelnen Attributen versehen werden kann. LEMMINGS kann man auch zu zweit spielen. Der Bildschirm wird dabei in zwei Teile gesplittet, und jeder Spieler bekommt 40 Lemmings zugeteilt. LEMMINGS macht einen Heidenspaß und fesselte mich mehrere Tage und Nächte. Die sehr unterschiedlichen Levels lassen nie Langleweiligkeit aufkommen und bilden einen immer neuen Reiz. Wer ausgeklügelte Strategiespiele mag, dem ist LEMMINGS wärmstens ans Herz zu legen. Es ist genau das Richtige für lange Winterabende.

ddf

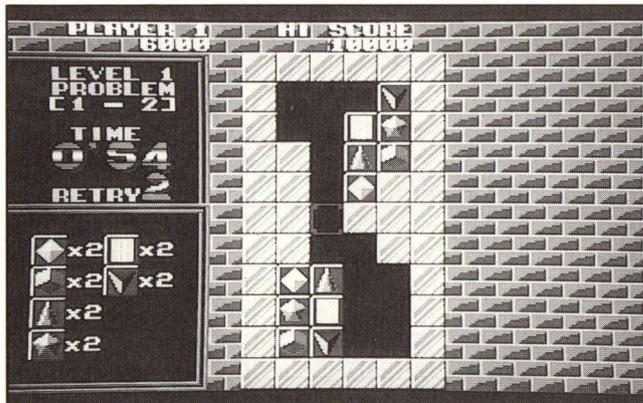
Hersteller: PSYGNOSIS



PUZZNIC

Denkspiele erfreuen sich immer größerer Beliebtheit; das beweisen die zahlreichen Veröffentlichungen auf diesem Sektor. Mit PUZZNIC präsentiert sich ein solches. Wie fast immer sind die Regeln sehr einfach: in zweidimensionalen verwinkelten Höhlen sind verschiedene Steine gestapelt, die dem Gesetz der Schwerkraft unterliegen. Ziel des Spieles ist es, alle Steine verschwinden zu lassen.

Das geschieht dadurch, daß man gleiche Steine nebeneinander plaziert, die sich dann in Luft auflösen. Steine können allerdings nur nach rechts bzw. links bewegt werden, aber nicht nach oben. Das scheint ganz einfach und ist es zu Beginn auch. Die ersten Levels sind schnell geschafft und



Einfache Spielregeln, aber kein einfaches Spiel!

stellen keine große Herausforderung dar. Bis man aber alle 144 Levels bewältigt hat, wird man etliche Tage und Monate benötigen. Damit die Sache nicht ganz so einfach wird, müssen die Höhlen in einem bestimmten Zeitlimit gesäubert werden. In höheren Levels muß man manchmal auch

drei Steinsymbole nebeneinander rücken; vergißt man einen Stein, bleibt einer übrig, und das Level beginnt von vorne. Zu alledem existieren in höheren Levels auch noch bewegliche Steine, die als Aufzüge oder einfach nur als Hindernis fungieren. In ihrer Funktion als Aufzug müssen sie

meistens gezielt benutzt werden. PUZZNIC birgt Suchtgefahr und weiß Stunden vor den Rechner zu fesseln. Besonders in höheren Levels muß man seine Züge genau vorausplanen, sonst hat man schnell einen irreparablen Fehler begangen, und das Level ist nicht mehr zu lösen. Grafik und Sound reißen einen nicht vom Hocker, dagegen ist der Spaß enorm hoch. PUZZNIC ist für alle Altersgruppen geeignet und wärmstens zu empfehlen.

ddf

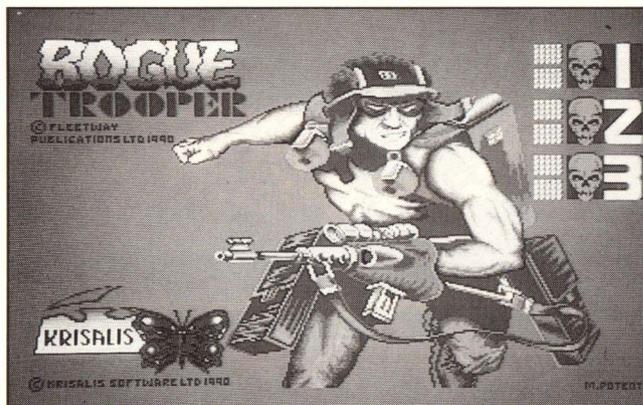
Hersteller: OCEAN



ROGUE TROOPER

ROGUE TROOPER gehört zu jener Art von Spielen, die ein gewisses Maß an Brutalität erreichen, was sich bereits in manchen Sätzen der Anleitung deutlich niederschlägt: 'WENN SICH ETWAS BEWEGT, TÖTEN SIE ES; WENN SICH ETWAS NICHT BEWEGT, TÖTEN SIE ES EBENSO, BEVOR ES SIE TÖTET.' oder 'TRETEN SIE IMMER ZU, DIE GEGNER VERDIENEN ES'.

Dem Spiel liegt ein Comic bei, der vor Gewalt nur so strotzt. Doch so erfährt man wenigstens eine Hintergrundgeschichte, die ich Ihnen aber ersparen möchte. Unser Held, der ROGUE TROOPER, hat in Gewehr, Rucksack und Helm je einen Einschubschacht, in den er je einen Biochip stecken kann, der - man höre und staune - die komplette Identität eines gefallenen Kameraden aufnimmt. Im Falle des Todes eines G.I.s wird nämlich die gesamte Erinnerung desselben auf einen Chip gespeichert, da es billiger ist, einen neuen



Außer ansehnlicher Grafik nichts gewesen.

Körper herzustellen, als einen neuen Soldaten auszubilden. ROGUE TROOPER ist von Rache beseelt, da seine Einheit durch Verrat grausam massakriert wurde, und muß sich durch vier Levels kämpfen, um einen verräterischen General zur Strecke zu bringen. Im ersten Level muß der eben aus dem Gefängnis ausgebrochene TROOPER Informationen und Ausrüstung sammeln (und natürlich viele der mit den

'guten' SOUTHERs verfeindeten 'bösen' NORTs ausschalten). Dann fliegt ROGUE in einem gestohlenen Raumschiff zu den Schlachtlinien der Südlichen (zwischendurch kann er das Schiff noch mit Extras ausstatten), anschließend übersteht ROGUE hoffentlich eine Kampfgasattacke und dringt schließlich in die Verteidigungsstellungen des Südens ein, die ihren erbitterten Kampf gegen den Norden kämp-

fen. Dort kann er schließlich den Beweis für die Schuld des Verräters erbringen, der den Tod von ROGUEs Kameraden auf dem Gewissen hat. Im Comic sprechen die 'bösen NORTs' übrigens öfters Wörter wie 'Nain!' oder 'Mensch' aus (kein Druckfehler!!!), die mich irgendwie an die deutsche Sprache erinnern. Für meinen Geschmack ist dieses Spiel, dessen Kopierschutz es ohnehin nicht auf jedem AMIGA lauffähig macht, doch ein wenig zu (selbstzensiertes Wort). Damit ist KRISALIS sicher nicht der große Wurf gelungen, auch wenn Aufmachung (Comic) und Grafik in Ordnung sind.

ae

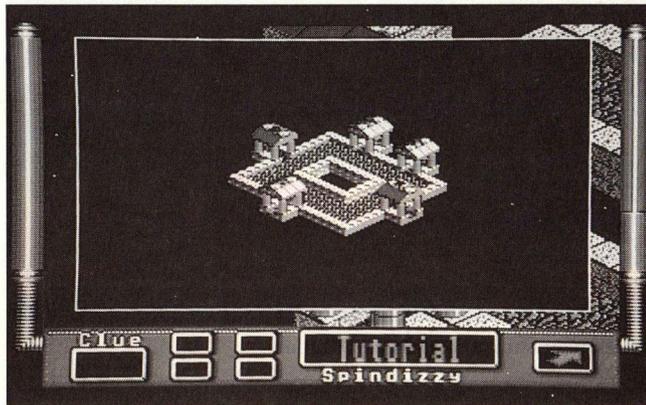
Hersteller: KRISALIS
Anbieter: BOMICO



SPINDIZZY WORLDS

Das original SPINDIZZY konnte keinen großen Erfolg erzielen, was aber mit SPINDIZZY WORLDS, dem Nachfolger, geändert werden soll. Erinnern Sie sich noch an MARBLE MADNESS oder ROCK'N ROLL? SPINDIZZY WORLDS ist eine Mischung aus beidem. Der Spieler steuert GERALD (Geographical Environment Reconnaissance And Land-mapping Device), eine Art Brummkiesel, den man vom Kinderzimmer her kennt, über zahlreiche unterschiedliche Landschaftsformen.

Natürlich unterliegt GERALD den Gesetzen der Schwerkraft, was die ganze Sache recht kompliziert macht, denn die Landschaften sind alles andere als flach und ebenerdig, sondern besitzen unter Umständen viele Etagen, die über Rampen erreichbar sind. Die



SPINDIZZY WORLDS - MARBLE MADNESS-Fans kommen auf ihre Kosten.

Aufgabe des Spielers besteht darin, in den einzelnen Levels den Ausgang zu finden. Das gestaltet sich allerdings recht schwierig, da die Levels zum Teil labyrinthartig aufgebaut oder mit vielen Fallen, Aufzügen und Widersachern versehen sind. Glückli-

cherweise liegen des öfteren Energiekristalle herum, die den eigenen Energiehaushalt aufbessern. Ist dieser nämlich aufgebraucht, nimmt das Spiel ein jähes Ende. Die Programmierer von SPINDIZZY haben dem Spiel viele Features mitgegeben; bei-

spielsweise kann man die Welt, in der man sich gerade befindet, aus vier Blickwinkeln betrachten oder sich eine Karte ausgeben lassen. Weiterhin läßt sich der Spielstand abspeichern, um das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen zu können. Um eine Welt erfolgreich zu meistern, bedarf es schon einer gehörigen Portion Planung; man sollte erst einmal die Karte studieren und einen genauen Vorgehensplan erarbeiten. SPINDIZZY WORLDS ist ein Spiel, das MARBLE MADNESS-Fans begeistern wird.

ddf

Anbieter: Activision

SUMMER OLYMPIAD

Sportspiele mit mehreren Disziplinen waren seit SUMMER GAMES eine beliebte Gruppe von Programmen. Dies ging dann schnell weiter über WINTER GAMES bis WESTERN GAMES. Dagegen ist SUMMER OLYMPIAD ursprünglicher und dazu noch ein Bestseller, der schon über einhunderttausendmal verkauft wurde. SUMMER OLYMPIAD bietet fünf verschiedene Disziplinen, in denen sich mehrere Spieler miteinander messen können: Turmspringen, Fechten, Hürdenlauf, Dreisprung und Tontaubenschießen. Wer am Schluß die meisten Medaillen hat, ist der Gesamtsieger (wie gehabt...).

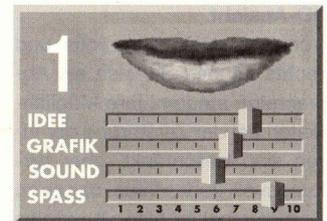
Man kann wohl sagen, daß alle Disziplinen ganz gut gelungen sind, wengleich hier jeder AMIGAner seinen persönlichen Spitzenreiter hat. Turmspringen: Aus atemberaubender Höhe springt der mutige Sportsmann in das kühle Naß. Hierbei kann man sich mittels Joystick schnell drehend



SUMMER OLYMPIAD stellt zahlreiche Disziplinen zur Auswahl.

gekrümmt oder gestreckt fallen lassen. Für die beste Kombination der Möglichkeiten (wichtig ist ein gerades Eintauchen) gibt es dann entsprechend viele Punkte. Fechten: Hier gilt es, den Gegner auszutricksen und schnell seine Treffer zu landen (bevor man selbst getroffen wird). Hürdenlauf: In fast dreidimensionaler Ansicht sieht man die gegnerischen Läufer davonjagen und bekommt zunächst nur mühsam

Anschluß an den Spitzenreiter. Wird (finde ich) schnell zur Tortur für die Joystick-Hand. Dreisprung: Wer hier erfolgreich sein will, muß die richtige Kombination aus Geschwindigkeit (=Joystick-Rütteln), Augenmaß (für den richtigen Absprungwinkel) und Timing (sonst rennt man zu weit) wählen. Tontaubenschießen: Wahlweise mit Maus oder Joystick werden die Tontauben vom Himmel gefegt. Wird leider unin-



teressant, wenn man öfters alle getroffen hat. Die Grafik läßt sich auch heute noch sehen. Technisch ist SUMMER OLYMPIAD sicher gut gelungen. Wengleich das Flair der ersten 'Olympiaden-spiele' schon etwas verflogen ist, kann man mit mehreren Spielern noch gehörigen Spaß haben. Hoch ist auch der Anreiz, seine Rekorde immer wieder zu überbieten und die Mitspieler dabei dauerhaft auszustechen. Leider sind aber fünf Disziplinen doch ein bißchen wenig, um wirklich Abwechslung zu haben und nicht auch nach anderen Spielen greifen zu wollen.

ae

Hersteller: MICRO VALUE
Anbieter: RUSHWARE



VAXINE

Im menschlichen Körper tobt ein permanenter Kampf zwischen eindringenden Viren und dem Immunsystem. Meist gewinnt der Körper leicht die Oberhand und besiegt die Eindringlinge, doch hin und wieder tritt ein stärkerer Virenstamm auf - Mutanten, und die Abwehrmechanismen des Körpers laufen Gefahr, überwältigt zu werden. Geschieht das, benutzen wir künstliche Mittel, um den Körper zu schützen, und mit Vaxine steuern Sie einen der neuesten Abwehrstoffe. Sie fahren durch Ihren Körper in 3D-Ansicht.

Vorwärts, rückwärts, links und rechts können Sie sich als Abwehrstoff steuern. Ihre Möglichkeiten bei der Zerstörung der Viren sind beschränkt, aber wirkungsvoll. Jedes Virus, das es im Körper zu bekämpfen gilt, hat eine andere Farbe. Es muß mit Kugeln



Auf Virenjagd im menschlichen Körper

genau der gleichen Farbe beschossen werden. Das geht folgendermaßen vor sich: Treffen Sie beispielsweise auf ein rotes Virus, drücken Sie die rechte Maustaste, bis Ihre Bekämpfungskugeln ebenfalls rot sind. Dann feuern Sie sie auf das Virus ab. Treffen Sie das Virus, ist es vernichtet und kann im Körper keinen Schaden mehr anrichten. Treffen Sie es jedoch mit einer

falschen Farbe, entstehen Sterne, die innerhalb von 5 Sekunden abgeschossen werden müssen - sonst werden Ihnen Schüsse aus Ihrem sowieso schon begrenzten Vorrat abgezogen. Wenn zwei oder mehr gleichfarbige Viren aufeinandertreffen, bilden sie ein Konsortium und verbinden sich. Wenn sie sich dann auch noch an einer Basis auf dem Boden verankern, kann es schon zu spät für

Sie sein, denn so verlieren Sie immer mehr die Kontrolle über den Körper - es ist halt wie im echten Leben. Wenn die Viren nicht rechtzeitig bekämpft werden, breiten sie sich unaufhörlich aus und schwächen die Abwehrkräfte des Körpers. Vaxine ist unglaublich interessant und, man wagt es kaum zu sagen, endlich einmal eine neue Spielidee. Die Grafik ist gut gelungen, man kann sich kaum noch vom Bildschirm losreißen, der irre 3D-Effekte darstellt. Das Spiel ist dadurch eines der besten, das man zur Zeit spielen kann. Vaxine sollte in keiner Spielesammlung fehlen.

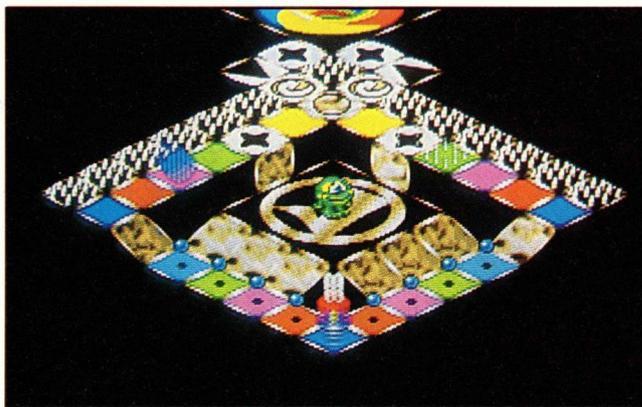
ddf/MP

Anbieter: US Gold



GLOBULUS

Erinnern wir uns: „Battle Squadron“ von „Innerprise“ begeisterte vor Monaten mit abwechslungsreicher Action und pfiifiger Machart. Dieses Spiel und sein Nachfolger „The Plague“ brachten viel Spaß und Spannung. Also, Innerprise forever? Nun, schauen wir uns „Globulus“ an: Der Sound ist nicht schlecht und läßt sich über Geschmack soll man nicht streiten - übers Menü ausschalten. Aber die Spielidee ist echt angestaubt: Kleines froschartiges Kerlchen läuft durch eine 3D-Plattformwelt, sackt Edelsteine ein und versucht, den Ausgang zum nächsten Level zu erreichen. Wie so oft sind witzig gezeichnete Störenfriede mit von der Partie, die allein durch ihre Berührung ein Bildschirmleben kosten. Fröschelein kann sich allerdings bewaffnen, zum Beispiel mit Dynamit, um den Weg freizuspren-



Fröschelein hüpf ...

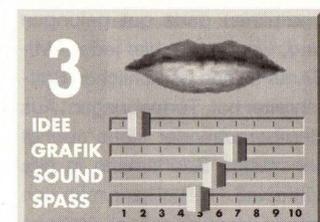
gen. Mit Smart-Bomben lassen sich sämtliche Widersacher gleichzeitig mattsetzen. Diese und andere Waffen kann der kleine Hopper in einer Screen-Leiste verwahren, per Space-Taste aufnehmen und mit dem Feuerknopf zünden beziehungsweise abschießen. Aber dann gibt es auf den eintönigen, dreidimensional gemalten Plattformen noch ganz andere tückische Abschnitte. Wenn der Frosch auf die rutschigen Eisflächen gerät, schliddert

er unweigerlich in die Tiefe. Eklig sind die mit Spießen gespickten Felder oder die, durch die man einfach ins Bodenlose fällt. Wirklich gemein ist auch, daß der Held sich nur auf Ebenen fortbewegen kann. Bei einer ansteigenden Fläche hilft nur ein Flip-Switch, mit dem das Szenario um glatte 90 Grad gedreht wird. Statt hinauf geht's dann hinunter. Wieder ein Level überlebt! Für die aufgeklaubten Glitzersteinchen werden vor Beginn jeder weiteren Runde

eingekauft: Bömbchen aller Art, Flip-Switches und Extraleben. Die Plattformen der ersten Levels bleiben immer überschaubar. Erst in höheren Spielstufen sind die Ebenen so komplex und weitläufig, daß sie viel größer werden als die Mattscheibe selbst. Während der grüne Hüpfen durch das Plattformsystem eilt, scrollt das Bild weich mit - wie geölt. Technisch ist „Globulus“ gut realisiert. Unter spielerischen Aspekten muß man aber resümieren: Auf die Dauer ohne Power!

cbo

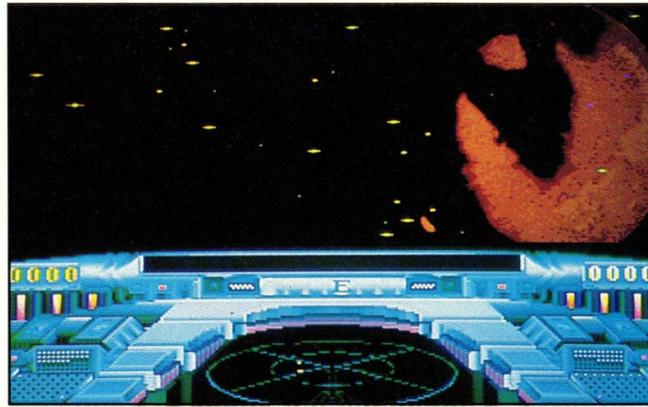
Hersteller:
Innerprise/Rainbow Arts
Info: Rushware



XIPHOS

Vektorgrafik ist bei Science-Fiction-Spielen längst gang und gäbe. Um bei dem inzwischen doch reichhaltigen Angebot aufzufallen, muß man sich schon etwas Neues einfallen lassen. Hier war denn die neue Idee, daß man im Hintergrund detaillierte Bilder von Himmelskörpern wie Planeten oder Galaxien darstellt. Weil der tapfere Spieler aber bei XIPHOS mehr kann als nur Grafik zu bewundern, nun ein paar Worte zur Story:

Als die Galaxis noch jung war, bildete sich neben anderen aufstrebenden Zivilisationen die der Xiphons und erlangte schon bald eine beträchtliche Größe. Als der allgemeine Trend aufhörte, suchten sich die Xiphons eine etwas eigenwillige Alternative. Sie zogen sich in ein selbstgeschaffenes Universum zurück, in dem eigene Gesetze von Raum und Zeit galten. Die gesamte Organi-



XIPHOS, Elite und Staglider lassen grüßen.

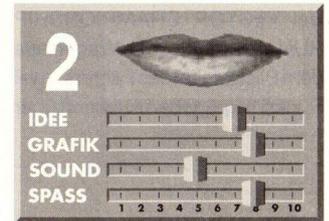
sation aller Lebensbereiche überließen sie der künstlichen Superintelligenz XIPHOS, die aber irgendwann 'ausrastete' und die Xiphons im Chaos zurückließ ... Geraume Zeit später: Der Spieler steuert ein pfeilschnelles Raumschiff und hat, von außen kommend, den Auftrag zu ergründen, was in dem völlig abgeschirmten Teiluniversum der Xiphons passierte, und die Superintelligenz XIPHOS zu vernichten. Das ei-

gentliche Spiel kommt einem bekannt vor: Man muß sich von Raumstation zu Raumstation durchschlagen (wo man sich immer wieder neu ausrüstet), verschiedene Missionen erfüllen und immer weiter ins Innere des Universums vordringen. Dabei gibt es dann haufenweise knifflige Situationen, da das Universum von zwei verfeindeten Völkern beherrscht wird. So muß man sich bei Schlachten im All, die pau-

senlos stattfinden, schnell für eine Seite entscheiden und mitkämpfen. Ist eine Raumbasis in der Nähe, gilt es herauszufinden, zu wem diese gehört, damit man nicht mit einem Andockverbot belegt wird, wenn man auf der falschen Seite kämpft (ja, man muß öfter einmal wechseln). Für Spielspaß ist also wirklich genug gesorgt. Die Grafik ist schnell und ansprechend, die Soundeffekte angemessen, und das Spiel hat ungefähr das richtige Niveau, um für geraume Zeit zu fesseln. Damit reiht sich XIPHOS nahezu nahtlos in den Reigen von Spielen wie ELITE, STARGLIDER oder WARHEAD ein.

ae

Hersteller: ELECTRONIC ZOO



Z-OUT

Fans von Shoot'em-Up sollten den Joystick ölen. Der „X-Out“-Nachkömmling „Z-Out“ beansprucht den Steuerknüppel bis zum Durchschmoren der Kontakte. Rainbow Arts' neues Ballerspiel ist eine harte Nuß - nur für Experten mit Hornhaut am Feuerknopfdäunen. Für den guten Klang im Titel sorgt Soundmagier Chris Hülsbeck höchstpersönlich. Sechs ausgedehnte Levels lang muß der Sternenkrieger sich gegnerischer Geschütze, Kampfmonster, Fliegerstaffeln und ballerfreudiger Raumpiloten erwehren. Da bleibt kaum Zeit, die schicke Grafik hinreichend zu würdigen.

Schließlich muß man mit seinen fünf Bildschirmleben haushalten, um mit der feindlichen Übermacht fertigzuwerden. Besser, ein Freund hilft im Simultan-Modus. Gemeinsam bringen die Salven blitzschneller Schüsse viel mehr.



Z-Out ist der neueste Heißmacher für alle Spacefighter mit mindestens 1000 Kerben am Joystick.

Aber manche Feinde sind nach mehreren Treffern noch immer fit. Hier hilft ein dicker Powerschuß, den man durch Dauerpresse des Feuerknopfes gegen seinen robusten Angreifer schleudert. Bei all der Action auf dem Bildschirm sollte das Einsammeln von Extrawaffen nicht zu kurz kommen. Für genügend Bonuspunkte gibt's eine Begleitdrohne, die sich auf Befehl (Space-Taste drücken!) auf Ge-

gner stürzt und ihnen Energie abzapft. Ohne Punkte-Power nützt die Drohne immer noch zum Abfangen von Schüssen und für Kamikaze-Kommandos. Hier wurde auch an Besitzer eines Videospiegel-Joysticks gedacht: dessen zweiter Feuerknopf ersetzt im Einspieler-Modus die Space-Taste, mit der die Drohne eingesetzt wird. Ebenso wie die Drohne arbeitet der eigene Satellit, mit dem man sich immer nach

der gefährlichen Seite hin absichern sollte. Nicht zu verachten sind auch die Extrawaffen wie Splitterbomben, flummiartig hin- und herziehende Feuerbälle, Drei-Wege-Schuß und Flammenkanonen. Genügend Munition für viel Bum-Bum - aber nichts für Greenhorns. Dieses „R-Type“-mäßig gestylte Ballerspiel ist der neueste Heißmacher für alle Spacefighter mit mindestens 1000 Kerben am Joystick und einer großen Portion Spielpraxis in Sachen Ballerspielen. Anfänger werfen „Z-Out“ vor lauter Frust in den Müllschlucker.

cbo

Hersteller: Rainbow Arts

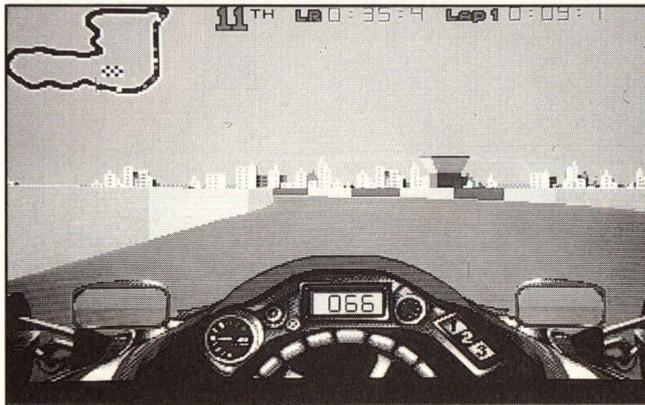
Info: Rushware



VECTOR CHAMPIONSHIP RUN

Eine weitere Autorennsimulation schickt sich an, die AMIGA-Szene zu bereichern. An VCR wurde 18 Monate entwickelt. Es verfügt über alle Features, die man von solchen Spielen gewohnt ist. Man erhält die volle Kontrolle über einen Formel 1-Rennwagen und kann sein Können auf sechs Rennstrecken (Silverstone, Imola, Monaco, Detroit, Tranwell und San Marino) unter Beweis stellen. Ziel ist es, vor jedem Rennen in die Pole Position (erste Startposition) zu kommen und am Ende der Saison als bester Fahrer dazustehen.

Bei VECTOR CHAMPIONSHIP RUN steuert man den Wagen aus dem Blickwinkel des Fahrers, zwei Rückspiegel geben Auskunft über



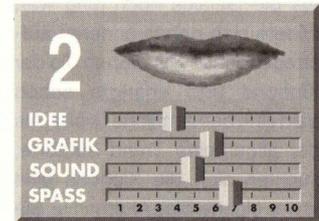
VCR ist eine etwas komplexere Autorennsimulation.

das, was hinter einem passiert. Zur besseren Orientierung befindet sich in der oberen rechten Bildschirmecke noch ein Radar, das Auskunft über die eigene Position und die der anderen

Fahrzeuge gibt. Bei Autorennsimulationen auf Vektorbasis muß man besonderen Wert auf die Geschwindigkeit der Animation legen. Das ist bei VCR kein Thema, der Ablauf ist sehr schnell

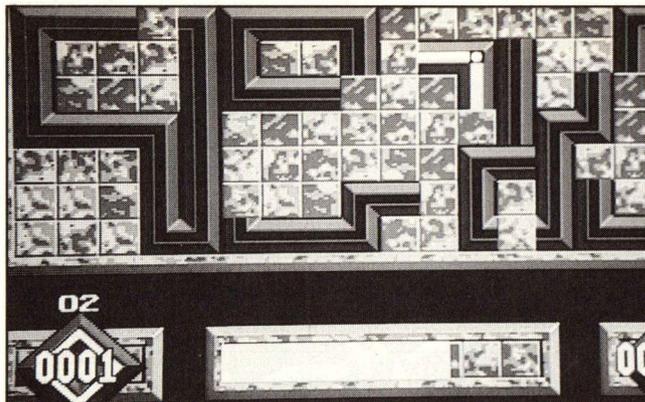
und ruckfrei und zieht nicht wie träge Gummimasse über den Bildschirm. An die Komplexität von Indianapolis 500 kommt VCR aber nicht heran. Trotzdem hat das Spiel durchaus eine Daseinsberechtigung. Für einen absoluten Knüller reicht es halt nicht. VCR ist etwas für all diejenigen, die ein wenig komplexere Autorennsimulationen lieben, sich aber nicht mit komplizierten Motoreinstellungen oder Reifenwahl abgeben wollen.

ddf



LOOPZ

Tetris scheint noch immer ein so großer Erfolg zu sein, daß andauernd Spiele auf den Markt kommen, die an das Spielprinzip des Veteranen anknüpfen wollen. So hat Audiogenic jetzt Loopz entwickelt, einen weiteren Tetris-Coloris-Block-Out-Letrix-wie-auch-immer-Clone. Hier geht es allerdings nicht darum, eine waagerechte oder senkrechte Linie zusammenzusetzen, sondern die Aufgabe besteht darin, ein zusammenhängendes n-Eck zu erzeugen. Je größer das n-Eck ist, desto mehr Punkte gibt's dafür. Zum Zusammensetzen setzt das Programm dem Spieler (zufallsberechnet) Bausteine vor, die er einpassen muß. Da gibt es kleine Kanten, große Kanten, kleine Geraden, große Geraden, ein kleines „s“, ein großes „U“ und viele andere Bausteine, die natürlich immer dann erscheinen, wenn man sie nicht verwenden kann. Hat man ein n-Eck zusammengesetzt, verschwindet es



LOOPZ - ein Spiel zum Verrücktwerden

vom Bildschirm und schafft damit Platz für ein weiteres Gebilde. Das Spiel wäre nicht Loopz, wenn man nicht auch noch gegen die Zeit spielen müßte. Zum Ablegen eines Steins hat man nur einige Sekunden Zeit. Wird diese überschritten, gilt der Zug als Fehlversuch. Nach drei Fehlversuchen ist das Spiel beendet. Nun kommt man aber leider auch ab und zu in die Verlegenheit, einen Spielstein dort plaziert zu haben, wo man ihn eigentlich gar nicht ablegen wollte. Er würde immer an der

Stelle liegenbleiben, wenn es nicht von Zeit zu Zeit die besondere Funktion gäbe, zusammenhängende Linien vom Spielfeld zu entfernen. Dieser Bonus erscheint jedoch erst ziemlich spät, manchmal ist es schon zu spät, nämlich genau dann, wenn nur noch große Steine erscheinen, die man nicht mehr auf dem Spielfeld plazieren kann. Loopz ist ein absolut überzeugendes Spiel, das jedem Tetris- und Klax-Fan nur warm ans Herz gelegt werden kann. Endlich mal wieder

ein Spiel, das nicht nur die ersten zehn Minuten Spaß macht, sondern auch noch Wochen danach. Wer Denk- und Knobelspiele mag, ist mit Loopz auf jeden Fall gut bedient. Wer übrigens nicht gerne alleine spielt, ist mit Loopz ebenfalls gut beraten, denn das Spiel beinhaltet einen exzellenten Zwei-Spieler-Modus. Dabei legen die beiden Spieler abwechselnd Teile auf den Bildschirm. Das macht mehr Spaß, als man sich vorstellen kann. Wie die Packung des Spiels schon sagt: „Sehr bald werden Sie von Loopz träumen“ - so weit ist es zwar noch nicht gekommen, aber das Spiel fesselt.

MP

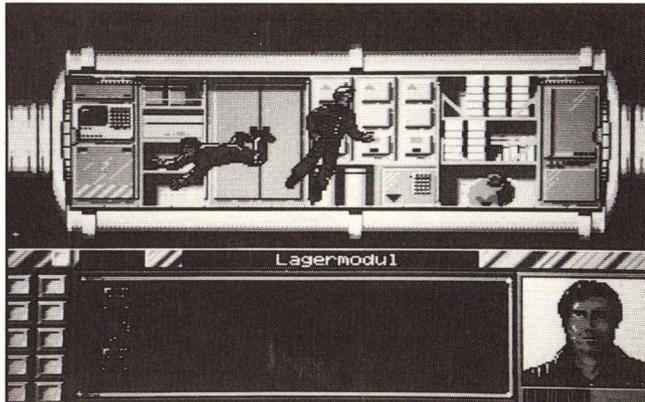
Hersteller: Audiogenic
Anbieter: BOMICO



MURDERS IN SPACE

Ein Mordversuch soll geschehen sein - nichts Ungewöhnliches im Krimi - aber im All? Klar: Ein Fall für Dick Anderson, den Meisterdetektiv, Held des neuen 'MURDERS COLLECTION'-Spiels von INFOGRAMES. In nur 24 Stunden soll Dick, der vorgeben muß, eine administrative Untersuchung durchzuführen, die rätselhaften Vorgänge an Bord der Pegasus klären. Keine einfache Aufgabe, da sich die acht Personen an Bord teilweise recht wortkarg geben und nicht immer kooperieren wollen.

So ist äußerste Diskretion geboten, da bei einem Scheitern der Mission diplomatische Schwierigkeiten drohen. Das Spiel hat eine recht gelungene Oberfläche, man bewegt sich im anfangs ungewohnten Zustand der Schwerelosigkeit kreuz und quer durch die Raumstation und kann durch einfaches Anklicken den Personen Fragen stellen, mit ihnen reden oder eine Leibesvisitation



Wer Gimmicks mag, ist bei MURDERS IN SPACE zur Genüge bedient.

vornehmen. Genauso einfach werden Objekte untersucht, derer es eine Vielzahl gibt. So lassen sich auch Schleusen von einem Teil der Station zum anderen schließen oder ein Alarm auslösen. Freilich sind die anderen Personen nicht untätig, und der Spieler muß schon etwas aufpassen, daß man nicht den Überblick verliert. Es gibt noch mehrere Spiele im Spiel, die das Ganze

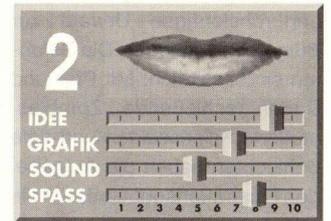
auflockern und den Schwierigkeitsgrad etwas erhöhen. Man kann ins All (mit der MMU= Mobile Manned Unit) gehen, einen Greifarm bedienen, das Solarteleskop BUBBLE+ benutzen oder eine biologische Untersuchung vornehmen. Man sollte wirklich ab und zu abspeichern und bestimmte Situationen immer wieder durchspielen, damit sichergestellt ist, daß nicht vielleicht

doch ein kleines Detail unbemerkt blieb. Vor allem die Möglichkeit, den Zeitablauf zu steuern, ist hierbei von großer Wichtigkeit. Wer Gimmicks mag, ist bei MURDERS IN SPACE zur Genüge bedient - fast wie früher bei INFOCOM-Spielen gibt es etwas, das sich geheimnisvoll in einer silbrig glänzenden Tüte verbirgt. Alles in allem ein hübsches Spiel, das durch seine zahlreichen Rätsel sicher viele Stunden für Abwechslung sorgen wird und in der kalten Jahreszeit seinen Preis durchaus wert ist...

ae

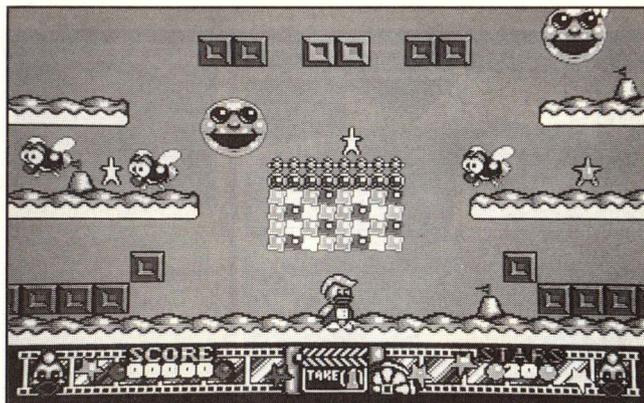
Hersteller: INFOGRAMES

Anbieter: BOMICO



EDD THE DUCK

In England ist „Edd die Ente“ fast schon eine Kultfigur. Die Sendung wird wöchentlich im BBC-Fernsehen ausgestrahlt und begeistert Tausende von Kindern. Die Aufgabe von Edd der Ente besteht darin, im BBC-Gebäude 20 Sterne zu finden, ohne die eine Fortsetzung des Fernsehbetriebs nicht möglich ist. Die unterschiedlichen Levels haben alle TV-Charakter und sind mit zahlreichen Fernsehgegenständen angereichert. Das Plattformspiel EDD THE DUCK ähnelt auf den ersten Blick dem Klassiker RAINBOW ISLAND, kommt aber an dessen Qualität nicht ganz heran.



Recht farbenfroh präsentiert sich EDD THE DUCK.

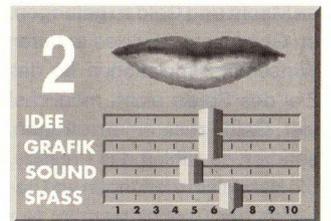
Das erste Level versetzt EDD in die Wetterberichterstattung, wo er sich von Plattform zu Plattform nach oben arbeiten muß. Durch gezielte Schneeballwürfe kann er Widersacher wie Bienen, Fische oder Teddybären eine geraume Zeit außer Gefecht setzen. Ansonsten verliert EDD bei Berührung eines von drei Bildschirmle-

ben. Das nächste Level widmet sich den Spezialeffekten mit all ihren Tücken. Das letzte Level ist vom ästhetischen Standpunkt aus das schönste. Clownsmasken, Süßigkeiten, Eiscreme uvm. bereichern das Childrens-Level. EDD THE DUCK wird hierzulande sicherlich nicht den Erfolg erzielen wie auf der Insel, dazu ist der

Bekanntheitsgrad in Deutschland zu gering. Allerdings ist das Spiel recht gut gemacht - bunte und detailreiche, niedliche Grafik, saubere Programmierung und Spielspaß, der recht hoch einzuordnen ist, geben dem Spiel auch in Deutschland seine Daseinsberechtigung. Ein guter Spieler wird kaum Schwierigkeiten haben, die ersten Levels zu meistern. Weniger geübte Spieler hingegen haben an EDD THE DUCK mehr und länger zu knabbern.

ddf

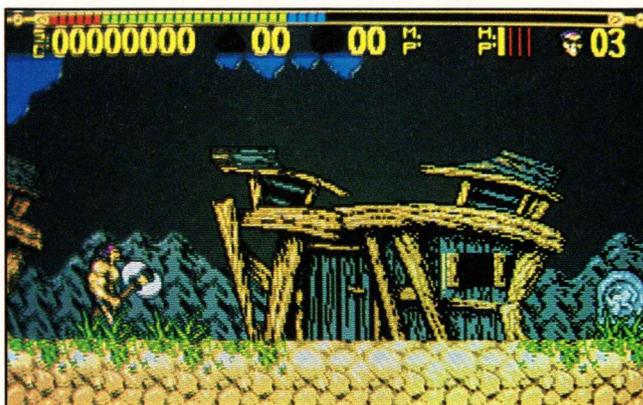
Hersteller: Impulze



TORVAK - THE WARRIOR

Der niederträchtige Necromancer überzieht das Land mit einer Armee von Untoten und versetzt die Bevölkerung in Angst und Schrecken. Das Schicksal von Torvak, dem Helden des Spiels, ist damit besiegelt: siegesgewiß bricht die muskelbepackte Kämpfernatur auf. Bewaffnet mit einer Präzisionsaxt zieht er los, um den Ausgeburten der Hölle auf möglichst blutrünstige Art und Weise das Lebenslicht auszupusten. Dies geschieht in fünf scrollenden Levels, die wiederum in Unterabschnitte geteilt sind.

Die Odyssee nimmt im Dorf des Helden ihren Anfang und führt über Sümpfe, Gebirgsketten und undurchsichtigen Urwald zur Burg des Todfeindes. Die Gefahren sind zahlreich: Mit Pfeil und Bogen schießende Zombies, mutierte Killerinsekten und tiefe Schluchten haben die Aufgabe, den Frustrationsquotienten in die



Torvak - wahrlich keine heldenhafte Leistung

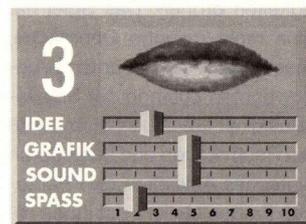
Höhe zu treiben. Dem entgegen wirken die Extras, mit denen man sich ausrüsten sollte. Die Axt wird im Verlauf der Metzergie gegen ein Schwert, einen Hammer und handliche Wurfsterne eingetauscht. Während des Spiels gewinnt man schnell den Eindruck, gar kein AMIGA-Programm im Laufwerk zu haben. Die blasse Hintergrundgrafik sieht verwa-

schen aus und kommt im eintönigen Baukasten-Look daher. Das Spieler-Sprite ist groß, bewegt sich dafür aber im Schlafwagentempo voran. Da größere Widersacher von Anfang an mehrmals getroffen werden müssen, ist ohne exaktes Timing kein Weiterkommen möglich. Darüber hinaus bevölkern mikroskopisch kleine Krabbelwesen die Szene-

rie, die schon an der Lebensenergie des Helden zu nagen beginnen, bevor man sie überhaupt richtig berührt hat. Die unfairen Stellen werden entweder von einer Auswahl authentischer Grunzlaute oder einer schlichten Melodie untermalt. Für eine derartige Häufung von Mittelmäßigkeiten ist der Preis von 85 DM schlichtweg eine Frechheit. Genre-Liebhaber mit Sammlerinstinkt sollten zugreifen, bevor ihnen die wachsame Bundesprüfstelle mit einer Indizierung zuvorkommt. Alle anderen können auf Torvaks Bekanntschaft getrost verzichten.

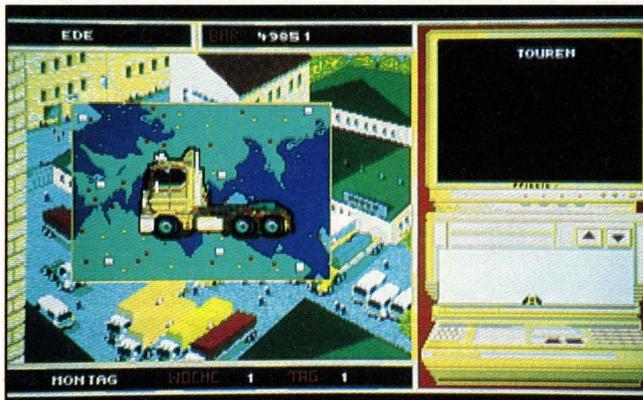
cbo

Hersteller: Core Design
Info: United



TRANSWORLD

Nach INVEST präsentiert das deutsche Software-Haus Starbyte eine weitere Wirtschaftssimulation, die INVEST bei weitem in den Schatten stellen soll. Die Rede ist von TRANSWORLD. Eine Erbschaft verhilft zu 50.000 DM Startkapital, und ein billig erworbener Firmenkonzern läßt Sie die Geschäftswelt betreten. Am Anfang besitzt man neben einigen Mitarbeitern nur ein Lager. Das ändert sich aber im Laufe des Spiels. Durch geschickte Ein- und Verkäufe muß man sein Imperium vergrößern, um so an Macht und Geld zu gelangen. Im Gegensatz zu vielen anderen Wirtschaftssimulationen ist das Ziel des Spiels nicht, möglichst viel Geld zusammenzutragen, sondern es zählen das Prestige, die Handelsbeziehungen und natürlich der Geschäftserfolg. Nur



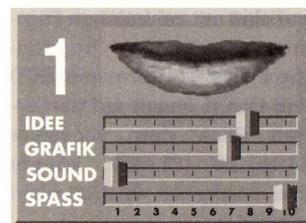
TRANSWORLD - ein „Muß“ für alle Wirtschaftssimulationsfans

alle drei Kriterien zusammen lassen einem als Sieger hervorgehen. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten. Bedient wird TRANSWORLD ausschließlich über die Tastatur. Dieses Konzept ist allerdings sehr durchdacht.

TRANSWORLD ist derart komplex, daß man eine geraume Zeit zum Einspielen benötigt. Die Grafik ist gut und genügt dem Anspruch von Wirtschaftssimulationen. An Sound wurde gespart, weil er bei Spielen solcher Machart sowieso zweitrangig ist.

Die zahlreichen Möglichkeiten, sich in TRANSWORLD zu behaupten, werden auch eingefleischten Spielern das Herz höher schlagen lassen. Freilich ist TRANSWORLD kein Spiel, das man mal eben so spielt, dazu ist es viel zu komplex und zu durchdacht. Die deutschsprachige Dokumentation und Programmführung lassen das Spiel auch für die AMIGA-Besitzer interessant werden, die der englischen Sprache nicht mächtig sind. TRANSWORLD ist einfach ein MUß für alle Wirtschaftssimulationsfans. Prädikat: sehr empfehlenswert.

Hersteller: Starbyte
Anbieter: BOMICO





ABO



ABO

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Postkarte

Bitte freimachen

Heim Verlag

Heidelberger Landstr. 194

6100 Darmstadt 13



'TOP 12'
Mein Lieblingsspiel

Absender:
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ/Ort

TOP 12

Mein Lieblingsspiel

Wettbewerbsbedingungen siehe
TOP 12 in diesem Heft

Bitte freimachen

MAXON Computer GmbH
Redaktion KICKSTART
TOPSOFT / TOP 12
Industriestr. 26

6236 Eschborn



PD Bestellung



PD Bestellung

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Postkarte

Bitte freimachen

MAXON Computer
Redaktion KICKSTART
Industriestraße 26

6236 Eschborn

Ja, bitte senden Sie mir das KICKSTART Computer Magazin ab _____ für mindestens 1 Jahr (11 Hefte) zum ermäßigten Preis von jährlich DM 70,— frei Haus. (Ausland: Nur gegen Scheck-Voreinsendung DM 90,— Normalpost). Der Bezugszeitraum verlängert sich nur dann um ein Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf des Abonnements gekündigt wird.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

Bequem und bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nr. _____ BLZ _____

Name _____

Vorname _____

Straße/Nr. _____

Institut _____ Ort _____

Ein Verrechnungsscheck über DM _____ liegt bei.

Vorkasse per Zahlung auf unser Post-scheck-Konto Ffm, BLZ 500 100 60, Kto.-Nr. 5537-602

PLZ _____ Ort _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen beim Heim-Verlag, Heidelberger Landstr. 194, 6100 Darmstadt-Eberstadt widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen beim Heim-Verlag, Heidelberger Landstr. 194, 6100 Darmstadt-Eberstadt widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum _____ Unterschrift _____

Datum, 2. Unterschrift _____

TOP SOFT

SOFTWARE-HITPARADE

**Meine
bevorzugten
Programme
für den Amiga**



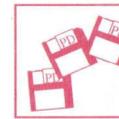
GRAFIKPROGRAMME



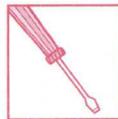
TEXTVERARBEITUNG



MUSIKPROGRAMME



PD-PROGRAMME



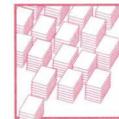
HILFSPROGRAMME



DESK-TOP-PUBLISHING



PROGR.-SPRACHEN



DATENBANKEN

Bitte nur die Rubriken ausfüllen, deren Programme Sie gut kennen, bzw. mit denen Sie viel arbeiten. Nicht jedes Feld muß ausgefüllt werden. (Teilnahmebedingungen siehe Heft)

'TOP 12'
Mein Lieblingspiel

KICK START SPEZIAL

- Vorkasse (per Scheck) _____ per Nachnahme
 - Pro PD-Diskette entfällt ein Unkostenbeitrag von DM 8,-
 - Bei Nachnahme zuzüglich DM 4,- Nachnahmegebühr
 - Versandkosten (Porto und Verpackung) DM 5,- (Ausland DM 10,-)
 - Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse möglich
- Ab 5 Disketten versandkostenfrei

Zahlung erfolgt:

Datum / Unterschrift _____

Bitte senden Sie mir folgende PD- / Kickstart-Spezial-Disketten



PD Bestellung

Datum _____

TOP SOFT

SOFTWARE-HITPARADE



HILFSPROGRAMME

1. X-COPY
2. TURBO PRINT
3. CLIMATE
4. DISKMASTER
5. QUARTERBACK

MUSIKPROGRAMME



1. SONIX
2. SOUNDTRACKER
3. DELUXE MUSIC CONSTRUCTION KIT
4. INSTANT MUSIC
5. AUDIOMASTER



PD-PROGRAMME

1. VIRUSX
2. DMOUSE
3. STARTREK
4. DME
5. XOPER

GRAFIKPROGRAMME



1. DELUXE PAINT III
2. REFLECTIONS
3. PHOTON PAINT
4. DIGI PAINT
5. TURBO SILVER



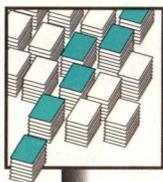
PROGRAMMIERSPRACHEN

1. GFA BASIC
2. AMIGA-BASIC
3. AZTEC C
4. MODULA 2
5. DEVPAC-ASSEMBLER

DESK-TOP-PUBLISHING



1. PAGE SETTER
2. PAGE STREAM
3. PROFESSIONAL PAGE



DATENBANKEN

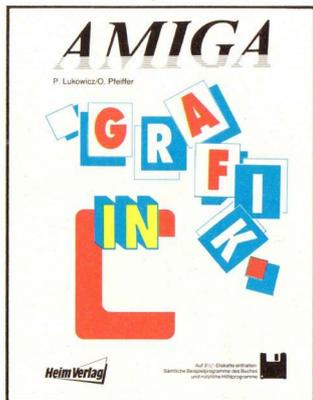
1. SUPERBASE
2. DATAMAT
3. GO AMIGA DATEI

TEXTVERARBEITUNG



1. BECKERTTEXT
2. WORD PERFECT
3. TEXTOMAT
4. DOCUMENTUM
5. KIND WORDS

Grafik - Bücher



P. Lukowicz/O. Pfeiffer
**Grafik in C
auf dem Amiga**

Hardcover
über 300 Seiten
inkl. Diskette
Bestell-Nr. B 506
ISBN-Nr. 3-923250-91-6

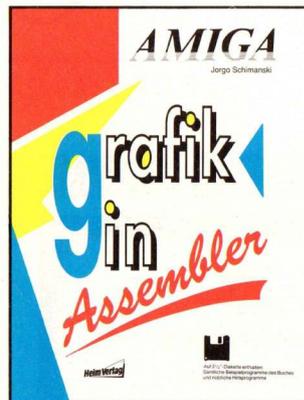
DM 59,-

Das Buch stellt ein umfassendes Werk über die Grafikprogrammierung in C auf dem Amiga dar. Es behandelt praktisch alles, was für diese Programmierung wichtig ist. So werden nicht nur die grundlegenden Zeichenroutinen der Amiga System-Libraries erklärt – es wird auch ausführlich die Programmierung des "drumherums" erläutert. Dazu gehört beispielsweise der Umgang mit Screens, Windows, Maus-Zeigern, Scroll-Routinen und nicht zuletzt dem Multitasking-System. Selbstverständlich wird auf alle Grafik-Modi des Amiga eingegangen. Zahlreiche gut dokumentierte Beispielprogramme erleichtern dabei das Verständnis. Auch die direkte Hardware-Programmierung kommt nicht zu kurz.

In eigenständigen Kapiteln wird die Programmierung der beiden Spezialprozessoren Blitter und Copper behandelt. Um nicht bei der systemnahen Grafikprogrammierung Halt zu machen, werden dem Leser verschiedene Techniken zur Grafikerzeugung vorgestellt. Diese beinhalten fraktale Kurven und L-Systeme (für die Darstellung von Pflanzen) sowie 3D-Routinen zur Darstellung von dreidimensionalen Körpern und fraktalen Landschaften.

Im Anhang werden schließlich die für die Grafik-Programmierung wichtigen Routinen und Datenstrukturen der Intuition- und Graphics-Library, sowie die Blitter-Hardware beschrieben.

Neben den Beispielprogrammen befinden sich auf der Begleitdiskette auch Routinensammlungen zur Erleichterung der Grafikprogrammierung. So wird z.B. das Öffnen eines Screens bzw. Fensters oder das Füllen einer Fläche zum Kinderspiel.



Jorgo Schimanski
**Grafik in Assembler
auf dem Amiga**

Hardcover
inkl. Diskette
Best.-Nr. B 507
ISBN-Nr. 3-923250-90-8

DM 59,-

Dieses Werk über Grafikprogrammierung in Assembler bietet dem Maschinenspracheprogrammierer viele Informationen. Dabei wendet sich das Buch nicht nur an Profis, sondern auch an Anfänger, die den klar gegliederten Inhalt schätzen werden. Der Anhang enthält alle dargestellten Strukturen und Routinen zum raschen Nachschlagen.

Zahlreiche Beispielprogramme sorgen dafür, daß das Erlernete nicht nur Theorie bleibt. Dabei wird auch auf Scrolling, HAM-Modus, Dual Play Field, Copper-Programmierung, Fonts laden und anzeigen, Simple Sprites erzeugen, eingegangen. Auch das komplette Animationssystem wird beschrieben, darunter V-Sprites, Bobs, doppeltgepufferte Bobs, animierte Bobs, Collision-Abfrage und andere. Ferner die Interrupt-Programmierung, die Joystick-Abfrage in 16 Richtungen und die Erzeugung von Laufschriften. Schließlich erlaubt der IFF-Standard, Bilder und Brushes in Ihre eigenen Programme einzubauen.

Aus dem Inhalt:

Grafikmodi: Hold and Modify (4096 Farben) • Hires • Dual Play Field • Scrolling. **Copper:** User Copper Liste • Copper Routinen des Systems. **Programmierung unter Intuition:** Screens öffnen / schließen • Fenster öffnen / schließen. **Interrupts:** User IRQ • Raster IRQ **Fonts:** Aufbau von Fonts • Texte ausgeben • Laufschriften. **Joystick-Abfrage:** Tastatur-Abfrage. **Simple Sprites:** Erzeugung und Aufbau. **Das Animationssystem:** V-Sprites • Bobs • Bob Routinen • Animation • Collision. **IFF Standard:** Screens • Brushes

Alle genannten Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

BESTELL-COUPON

Bitte senden Sie mir:

_____ Grafik in C auf dem Amiga à 59,- DM

_____ Grafik in Assembler
auf dem Amiga à 59,- DM

zzgl. Versandkosten
DM 6,- (Aussl. DM 10,-)
unabhängig von der
bestellten Stückzahl

In Österreich:
RRR EDV GmbH
Dr. Stumpfstraße 118
A-6020 Innsbruck

In der Schweiz:
Data Trade AG
Landstr. 1
CH - 5415 Rieden-Baden

Heim Verlag

Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 0 61 51 - 5 60 57

Name, Vorname _____
Straße, Hausnr. _____
PLZ, Ort _____
Oder benutzen Sie die eingehaftete Bestellkarte

GTI BESTSELLER

Buck Rogers	DM 79.00
Cadaver (D)	DM 79.00
Chaos Strikes Back	DM 69.00
F19 Stealth Fighter (D)	DM 85.00
MI Tank Platoon (D)	DM 79.00
Indianapolis 500 (D)	DM 69.00
On the Road (D)	DM 75.00
Powermonger (D)	DM 79.00
Wild West World (D)	DM 95.00
X-Copy Professional (D)	DM 89.00

Schlag auf Schlag

Klassische Renner und brandaktuelle Programme: Das ist nur ein Auszug aus unserem Gesamtangebot von über 1000 Titeln. Unser GTI Team informiert Sie gerne.

Ab sofort: GTI-Neuheiten über BTX (*GTI #)

TOP HITS

zu knallhart kalkulierten Preisen. GTI präsentiert ein umfassendes Angebot an Spielen und Anwendungsprogrammen, Zubehör, Disketten, Büchern sowie einen blitzschnellen **PUBLIC DOMAIN SERVICE**

GTI GmbH
Zimmersmühlenweg 73, D-6370 Oberursel
Telefon (0 61 71) 7 30 48 / 9, Fax 83 02,
BTX Programm *GTI #
(Versandzentrale und Ladenverkauf)

GTI Software Boutique
Am Hauptbahnhof 10, D-6000 Frankfurt 1
Telefon (0 69) 23 35 61

Spiele

688 Attack Submarin (D)	DM 69.00
A10 Tank Killer	DM 85.00
Champions of Krynn (D)	DM 69.00
Dungeon Master (D) 1 MB	DM 69.00
Falcon Mission Disk 2 (D)	DM 59.00
Fatal Heritage (D)	DM 79.00
Harpoon	DM 99.00
Imperium (D)	DM 69.00
Indiana Jones Abenteuer (D)	DM 69.00
Invest (D)	DM 64.00
Legend of Faerghail (D)	DM 69.00
Loom (D)	DM 79.00
Lotus Spirit Turbo Challenge (D)	DM 69.00
Operation Stealth (D)	DM 69.00
Paradroid 90 (D)	DM 69.00
Pool of Radiance (D)	DM 69.00
Populous (D)	DM 69.00
Supremacy (D)	DM 79.00
Their Finest Hour (D)	DM 79.00
Tower FRA (D)	DM 79.00
Transworld (D)	DM 75.00
Ultima V	DM 85.00
Wings (D) 1MB	DM 85.00

GTI. Spezialist für AMIGA-Software

PROGRAMMIERSPRACHEN

Amiga Oberon (D)	DM 329.00
AMOS	DM 129.00
Dev Pac Assembler 2.0 (D)	DM 129.00
GFA Basic 3.5 (D)	DM 199.00
Lattice C 5.10	DM 519.00
M2 Modula v3.32 (D)	DM 329.00

DISKETTEN ZU SUPERPREISEN

(nur Qualitätsware mit Garantie)	
3,5" DS/DD in 10er Pack	DM 1.04/Stück
Ab 100 Stück	DM 0.99/Stück
Ab 500 Stück	DM 0.94/Stück
3,5" DS/DD in 50er Pack	DM 0.94/Stück
Ab 500 Stück	DM 0.89/Stück

GRAFIKPROGRAMME & BÜCHER

Amiga Videoproduktion (D)	DM 79.00
Deluxe Print II (D)	DM 179.00
Deluxe Paint III (PAL D)	DM 209.00
Deluxe Video III (PAL D)	DM 259.00
Deluxe Video III Praxis (D)	DM 49.00
Deluxe Paint III - Profitips	DM 98.00
Digiview Gold 4.0 (PAL)	DM 299.00
Promotion	DM 169.00
Turbo Print II (D)	DM 79.00
Turbo Print Professional (D)	DM 169.00

LERN- & BUSINESSPROGRAMME

Advantage (D)	DM 229.00
Amiga Office (D)	DM 369.00
Becker Text II (D)	DM 269.00
Deutsch - Grammatik Teil I	DM 45.00
Einkommensteuer 1990 (D)	DM 99.00
Math III - (Bruchr.) ab 12 J. (D)	DM 45.00
Rechtschreibprofi (D)	DM 99.00
Spielend lernen - bis 6 Jahre (D)	DM 64.00
Spielend lernen - 6 bis 8 J. (D)	DM 64.00
Superbase 2 (D)	DM 199.00

GTI-SPEZIAL:

Face the Music (D)	DM 99.00
Optische Maus (Golden Image)	DM 119.00
Jin Mouse (Gold. Image 280dpi)	DM 89.00
Kickstart ROM 1.3	DM 59.00
Kickstart Umschaltplatte	DM 49.00
Laufwerk 3,5" extern	DM 199.00
512KB Speichererw. A500 + Uhr	DM 149.00
Scanner (105 mm, 400 dpi)	DM 498.00
Trans Dat (Übersetzer)	DM 59.00
Virusscope (D)	DM 49.00

Wir akzeptieren folgende Kreditkarten (auch telefonisch). Kartennummer und Verfalldatum erforderlich.



Und so läuft's:

GTI-HOTLINE
Tel. (0 61 71) 7 30 48
BTX *GTI #

Einfach Coupon ausfüllen und ab geht die Post. Oder anrufen. Wir engagieren uns für rasche Lieferung. Sie erhalten die Ware per Nachnahme (zzgl. DM 10,00 Porto) oder Vorkasse (Bar, Scheck, Kreditkarte zzgl. DM 6,00 Porto). Lieferungen ins Ausland abzüglich 14% MwSt., zzgl. DM 15,00 Porto, bei Nachnahme DM 20,00.

Lieferung solange Vorrat reicht. Mit Erscheinen dieser Liste verlieren alle bisherigen Preislisten ihre Gültigkeit.

ACHTUNG BTX-er!

Unsere Software Datenbank mit mehr als 1000 Titeln jetzt bundesweit auf BTX. Jede Woche aktualisiert! Zugang auch für BTX-Gäste! *GTI #

PUBLIC DOMAIN

Wir haben alle gängigen Serien auf Lager - mit doppeltem VERIFY kopiert und auf Viren geprüft. Preis DM 3,50 pro Diskette, unabhängig von der Menge.

○ AMOS PD ○ Fish ○ RPD
○ Chiron (CC) ○ Kickstart ○ Panorama
○ Taifun ○ TBAG ○ FAUG
○ Franz ○ ACS ○ AUSTRIA



GTI

GTI GmbH, Zimmersmühlenweg 73, D-6370 Oberursel, Tel. (0 61 71) 7 30 48/9
Fax (0 61 71) 83 02, BTX Programm *GTI #
(Versandzentrale und Ladenverkauf)

GTI Software Boutique, Am Hauptbahnhof 10, D-6000 Frankfurt 1
Telefon (0 69) 23 35 61

Vertriebspartner in Österreich: B&C EDV Systeme Ges.mbh,
Favoritenstr. 74, A-1040 Wien, Telefon (02 22) 5 05 49 78
M.A.R. Computer Shop, Weldengasse 41, A-1100 Wien
Telefon (02 22) 62 15 35

Zahlung erwünscht per Nachnahme Scheck
Bitte senden Sie mir folgende Produkte per Post bzw. UPS
Name _____ / Verfalldatum _____
Adresse _____



MS-DOS GEKNACKT

„MSH“ von KICKSTART- PD 300 und „TeWa“ von KICKSTART-PD 240

von Hartmut Schumacher

Nach wie vor dominieren die IBM-kompatiblen Computer in vielen Bereichen der Computeranwendung. AMIGA-Besitzer können zwar mit Hilfe von PC- und AT-Karten eine Brücke zur MS-DOS-Welt schlagen, doch ist dies eine teure Lösung, zumal es in vielen Fällen gar nicht nötig ist, PC-Programme auf dem AMIGA laufen zu lassen: Oft soll lediglich der Inhalt einer MS-DOS-Diskette überprüft oder eine Datei kopiert werden.

Für diese Zwecke existiert eine Lösung, die - im Gegensatz zu PC-Karten - preiswerter kaum sein kann: das Shareware-Programm „MSH“ des niederländischen Programmierers Olaf Seibert.

„MSH“ von der KICKSTART-PD-Disk 300 besteht aus dem Disketten-Handler „Messydisk.device“, dem Programm „MessyFileSystem“, einem Mountlist-Eintrag und einigen Utilities.

Zunächst müssen das „Messydisk.device“ in das „Devs“-Verzeichnis und das „MessyFileSystem“ in das „I“-Verzeichnis kopiert werden. Dann wird die „MountList“ im „devs“-Verzeichnis um einen Eintrag erweitert, der bereits im ASCII-Format auf der KICKSTART-Disk vorliegt. Er muß allerdings durch die Zeile „Reserved = 2“ ergänzt werden.

Nun kann das neue Gerät mit dem Shell-Befehl „Mount MS1:“ angemeldet werden. Das zweite angeschlossene AMIGA-Laufwerk wird dadurch in die

Lage versetzt, MS-DOS-Disketten zu lesen und zu beschreiben. (Selbstverständlich können auch andere AMIGA-Laufwerke durch Änderungen im Mountlist-Eintrag MS-DOS-kompatibel gemacht werden.)

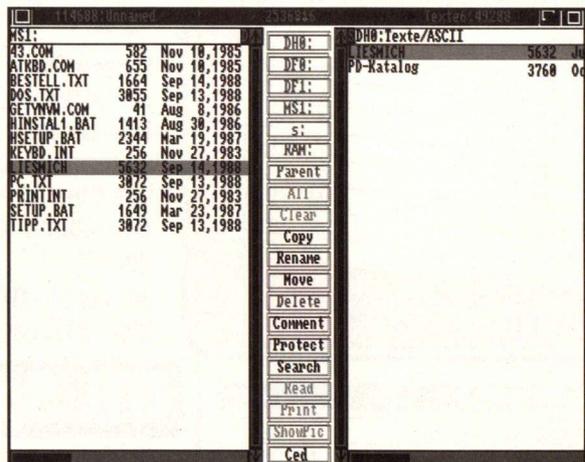
Sie können jetzt die gewohnten CLI-Befehle wie CD, DIR, LIST, TYPE, COPY, DISKCOPY und RELABEL auf MS-DOS-Disketten anwenden, die damit für AMIGA-DOS kein Buch mehr mit sieben Siegeln darstellen. Auch formatieren lassen sich MS-DOS-Disketten mit dem Zusatzprogramm „messyfmt“.

Die Kompatibilität mit MS-DOS ist so groß, daß selbst die Attribute von MS-DOS-Dateien in die Protection Bits des AMIGA umgewandelt werden.

Der FILENOTE-Befehl kann allerdings nicht verwendet werden, da MS-DOS keine entsprechende Funktion besitzt.

In bezug auf die Dateinamen müssen die MS-DOS-Konventionen beachtet werden: Ein Dateiname kann aus höchstens acht Buchstaben bestehen, gefolgt von einem Punkt und einer dreibuchstabigen Kennzeichnung.

Im Gegensatz zu AMIGA-Disketten müssen MS-DOS-Disketten nicht unbedingt einen Namen haben. Um das Betriebssystem nicht unnötig zu verwirren, sollten sie allerdings mit einem Namen versehen werden, was mit dem normalen AMIGA-DOS-Befehl RELABEL erreicht werden kann.



Auch File-Utilities wie „Disk Master“ arbeiten mit „MSH“ zusammen. Hier wird links der Inhalt einer MS-DOS- und rechts einer AMIGA-Diskette angezeigt. Die auf beiden Seiten markierte Datei „LIESMICH“ wurde von der MS-DOS- auf die AMIGA-Diskette kopiert.

Da „MSH“ als ganz normales AMIGA-Device angemeldet wird, können auch File-Utilities wie „Disk Master“ oder „ClickDOS“ über die Device-Bezeichnung „MS1:“ auf MS-DOS-Disketten zugreifen (siehe Bild), was das Kopieren von Dateien zusätzlich erleichtert.

Das zweite angeschlossene Laufwerk kann selbstverständlich immer noch mit „DF1:“ als normales AMIGA-Laufwerk angesprochen werden. Da beim Einlegen einer neuen Diskette sowohl „MSH“ als auch der normale File-Handler versuchen, sie zu identifizieren, erscheint bei AMIGA-Disketten die Meldung, daß MS1: einen Lesefehler aufweise. Dies läßt sich durch Anlicken des „Cancel“-Gadgets ignorieren. Wenn jedoch längere Zeit keine MS-DOS-Diskette gelesen werden soll, läßt „MSH“ sich mit dem Zusatzprogramm „die“ ausschalten.

„MSH“ stellt eine preiswerte und bequeme Möglichkeit dar, MS-DOS-Disketten von AMIGADOS aus zu manipulieren. Textschaffende werden mit diesem Programm darüber hinaus in die Lage versetzt, Texte im ASCII-Format auf MS-DOS-Disketten abspeichern und auf IBM-kompatiblen Computern weiterbearbeiten zu können. Unterschiedliche Codes bestimmter Zeichen (vor allem die der deutschen Sonderzeichen) lassen sich beispielsweise mit dem Konvertierungsprogramm „TextWandler“ von Franz-Josef Reichert ausgleichen, das auf der KICKSTART-PD-Disk 240 zu finden ist.



Die spektakulärste Konvertierung jedoch wird nicht einmal vom Programmierer in der Dokumentation erwähnt, und auch andere Berichte über dieses Programm schweigen sich darüber aus: Mit Hilfe von „MSH“ ist es möglich, PC-Bilder einzulesen, die im IFF-Format abgespeichert wurden! Im Verlauf dieses Tests gelang es beispielsweise, die Spielfeld- und Menübilder der PC-Version von „BlockOut“ einzulesen.

Nachdem ein AMIGA-Laufwerk als MS-DOS-kompatibles Laufwerk angemeldet worden ist, erscheint im Lade-Requester von Zeichenprogrammen wie beispielsweise „DeluxePaint“ oder „PhotonPaint“ ein entsprechendes zusätzliches Device-Gadget. Durch Anklicken dieses Gadgets wird - wie von

AMIGA-Disketten her gewohnt - das Inhaltsverzeichnis der MS-DOS-Diskette angezeigt. Das zu ladende Bild kann dann angewählt und eingeladen werden, wobei das jeweilige Zeichenprogramm die verwendete Auflösung erkennt.

„MSH“ ist somit das ideale Hilfsmittel zum Datenaustausch zwischen dem AMIGA und MS-DOS-Computern und bietet weit mehr als kommerzielle Konvertierungsprogramme wie „CrossDOS“. Schon alleine die Möglichkeit, MS-DOS-Bilder einzulesen, um sie mit dem „weltbesten“ Zeichenprogramm, „DeluxePaint III“, bearbeiten zu können, sollte Grund genug sein, sich die KICKSTART-PD-Disk 300 zuzulegen.

MSH

Autor: Olaf Seibert
 Art: Shareware
 Anleitung: englisch
 Konfiguration: alle AMIGA-Modelle

KICKSTART PD 300

TeWa

Autor: Franz-Josef Reichert
 Art: Shareware
 Anleitung: deutsch
 Konfiguration: alle AMIGA-Modelle

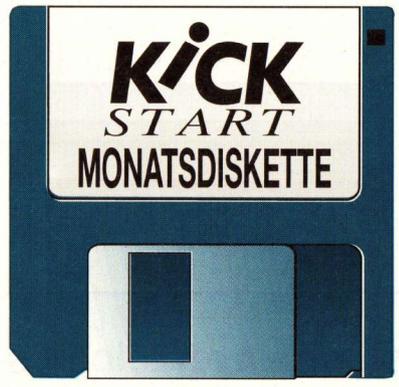
KICKSTART PD 240

Inserentenverzeichnis

BSC	9	FSE	121	NOVOPLAN	75
CIK-COMP	95	GTI GMBH	117	OMEGA	46
CWTG	75	HEIM ...20,29,41,53,99,116		PRINT TECHNIK	79
DATA 2000	75	IDEE SOFT	95	PUBLIC DOMAIN	
DATRON	37	IRSEE SOFT	13	CENTER	95
DOMBROWSKI	46	IM	2,131	R + M	46
DONAU SOFT	67	MACRO SYST	132	SOFTPOWER	105
DREWS	67	M.A.R.	75	UNICOMP	37
EUROSYSTEMS	16,17	MAXON	32,33,36,45	WEISGERBER	95
FALZ	95	61,65,103	W + L	67

12 Mark und keinen Pfennig mehr!

Enthält alle
Listings und
Programme
- keine
Tipparbeit
mehr!



Die Diskette zur KICKSTART

Alle zwei Monate erscheint die Monatsdiskette der KICKSTART. Auf ihr sind alle Listings und Programme enthalten, die in zwei aufeinanderfolgenden Ausgaben abgedruckt sind, z.B. Januar/Februar oder März/April. Ausnahme bildet die Diskette zur sommerlichen Doppelnummer der KICKSTART, die nur einen Monat abdeckt.

Ab dieser Ausgabe kostet eine Monatsdiskette nur noch DM 12,-. Wir haben für Sie nachgerechnet:

2 * KICKSTART	=DM 14,-
1 * Monatsdiskette	=DM 12,-

2 Monate voll informiert	=DM 26,-

Sie sehen, für nur DM 13,- pro Monat sind Sie immer auf dem Laufenden und sparen sich lästige Tipparbeit. Und der Clou: Die Lieferung erfolgt versandkostenfrei. Bestellen Sie schon jetzt die Monatsdiskette der Januar/Februar-Ausgabe 1991 der KICKSTART für DM 12,- (nur gegen Vorkasse).

Bestellung unter:

Heim Verlag
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 0 61 51 - 5 60 57

K i c k s t a r t

Jahresabonnement

KICKSTART - Das Computer-Magazin für anspruchsvolle AMIGA-User.

- Von Anfang an dabei
- Topaktuell
- Soft- und Hardwaretests
- Programmierkurse
- Grundlagenartikel
- Tips & Tricks rund um den AMIGA
- Großer Spieleleil
- Für Einsteiger und Profis

Ja senden Sie mir das KICKSTART-Abonnement
ab _____

für mindestens 1 Jahr (11 Hefte) zum Jahrespreis von 70,- DM frei Haus. (Ausland nur gegen Scheckvorauszahlung: DM 90,- Normalpost, DM 120,- Luftpost. Der Bezugszeitraum verlängert sich nur dann um ein Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf des Abonnements gekündigt wird.

Datum _____ Unterschrift _____

Persönliche Abrufkarte

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen beim Heim-Verlag, Heidelberger Landstr.194, 6100 Darmstadt widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Heim Verlag

Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon: 0 61 51 / 5 60 57
Telefax: 0 61 51 / 5 60 59

Der Speicherprofi

Floppylaufwerke
Festplatten
Rams

FSE

Speichererweiterungen

A500, 512KB, Uhr 99.-
A500, 512KB, max 2MB 198.-
A2000, 2MB, max 8MB 748.-
dto. 4 MB bestückt 698.-

TEAC Diskettenlaufwerke

Vollkompatibel, anschlussfertig, abschaltbar, Busdurchführung, bei 5.25" Stationen 40/80 Tr. schaltbar, 12 Monate Garantie
3 5": 179.- 5.25": 198.-

SyQuest 44 MB Wechsellplatte

Kompl. für A 2000, 2 J. Garantie, 20 ms, SCSI, mit Medium 1398.-
Medium SQ 400, 44 MB 198.-

Kickstart 9/90

Den Entwicklern gebührt wirklich ein sehr großes Lob, einfacher und verständlicher geht es kaum noch . . . Die FSE - Platte muß man in Sachen Leistung ganz oben ansiedeln.
Prädikat : Sehr Gut

AMIGA DOS 9/90

Die AT-Bus Festplatte von FSE stellt ein gut durchdachtes Produkt, das sich technologisch auf dem neuesten Stand befindet. Gute Konzeption, solide Verarbeitung und durchdachte Software sind hier zu einem fairen Preis erhältlich.

AMIGA 8/90

Festplatte und Lüfter arbeiten geräuscharm . . . Die Verarbeitung des Festplattengehäuses und die Montage von Netzteil, Lüfter und Festplatte sind einwandfrei . . . zählt die CHA-40Q5 zur Gruppe der schnellsten Festplatten für den A500.



Quantum

Quantum Festplatten
sehr leise, zuverlässig, schnell
Interleave 1:1, 2 Jahre Garantie
64 KB Cache, 19 ms, 750 KB/S

16 Bit Harddisk für A500/1000

AutoBoot, 16 Bit Technik, kurze Bootzeit, 19 ms, 750 KB/S, leise, beachten Sie bitte u.a. Testauszüge, 2 Jahre Garantie, Quantum
42 MB 1198.- 84 MB 1598.-

Festplatten SCSI, A2000

AutoBoot, SCSI, 17 ms, 850 KB/S, 2 Jahre Garantie, Quantum, BOIL3
52 MB 1148.- 105 MB 1648.-
210MB Quantum,17ms 2498.-

AMIGA 10/90

Die Bootzeit ist sehr kurz (ca. 9s) . . . Der Speicherbedarf von Boil3 ist niedrig . . . Die Geschwindigkeit konnte nochmals gesteigert werden. Das deutschsprachige Handbuch ist ausführlich und leichtverständlich.

AMIGA-TEST
sehr gut

CHS-105 Q/2

10,5
von 12 GESAMT-URTEIL
AUSGABE 10/90

Frank Strauß Elektronik

Schmiedstraße 11, D-6750 Kaiserslautern

Tel.: 0631/67096-99 Fax: 60697

Händleranfragen erwünscht, Preise gültig ab 15.01.91.

Sie finden uns auf der CeBIT '91 in Halle 5 Stand D02.



HANNOVER MESSE
CeBIT '91

Welt-Centrum Büro - Information - Telekommunikation

13. - 20. MÄRZ 1991

Einkaufsführer

Hier finden Sie Ihren Commodore/Amiga Fachhändler

1000 Berlin

HD AMIGA Hardware Spezialist 

Computertechnik

Sämtliche verfügbaren
KICKSTART-PD's vorrätig!
Und über 1500 weitere
PD's für den AMIGA!

1000 Berlin 65 · Pankstr. 42
Tel. 030/465 70 28-29

C Commodore Computer
by
W.A.W. Elektronik GmbH
Autorisierter Commodore System & Service Händler

Bei uns finden Sie Produkte von:
GVP NewTek Aegis

Ihr Ansprechpartner in Sachen
Amiga + Video

Genlock's, Videomixer,
Digitalisierer,
Soft + Hardware und Literatur

VideoComp Markt & Technik
Panasonic Professional Video-Systeme
Elektronic Design Data Becker

W.A.W. Elektronik GmbH Mo. - Fr. 10-13
Tegeler Str. 2, 1000 Berlin 28 u. 15-18 Uhr
Telefax 030/4047039 Sa. 10-13 Uhr
Tel: 030/404 33 31 Eigene Service Werkstatt.

HD Der AMIGA Hardware Spezialist 

Computertechnik

PUBLIC DOMAIN SERVICE

Über 2500 Disketten
für den AMIGA, z.B.
sämtliche verfügbaren
KICKSTART - PD's.

1000 Berlin 65 · Pankstr. 42
Tel.: 030/465 70 28

SERVICE STATIONEN

Auch hier alle PD's vorrätig!

1/44, Lahnstrasse 94
1/20, Schönwalder Str. 65

2000 Hamburg

GMA mbH

Systemhändler
Wandsbeker Chaussee 58
2000 Hamburg 76

BRINKMANN'S Computer Ranch

SPEZIALISTEN für
AMIGA
und
PC - SYSTEME

Mühlendamm 2
2000 HAMBURG 76
Commodore Tel.: 040/252557

JOYSTICK

Kompetenz in Sachen AMIGA
Ist nur ein Teil von dem, was
die Crew draufhat - bei uns
kann man im Laden testen!

**JOY
STICK**

C ComputerspieleSoftware GmbH
Commodore System-Fachhändler
«AMIGA - Professional»

2000 Hamburg 76, Lübeckerstraße 82
Tel: 040 / 25 45 92 (251 45 92)

2160 Stade

BERGHAU

Büromaschinen · EDV-Systeme
Neue Straße 5 · 2160 Stade
Telefon (04141) 2364 u. 2384

2300 Kiel

Hardware
Software
Service

Home Computer Laden

Spezialisiert auf
Public Domain
Immer die neueste Software auf Lager

Gutenbergstraße 5 · 2300 Kiel · Tel. (04 31) 55 55 55

2940 Wilhelmshaven

Radio Tiemann

Commodore-Systemfachhändler

Marktstraße 52
2940 Wilhelmshaven
Telefon (0 44 21) 2 61 45

3000 Hannover

COM DATA

Am Schiffgraben 19 · 3000 Hannover 1
Telefon (05 11) 32 67 36

3500 Kassel

Hermann Fischer GmbH

Commodore-Systemfachhändler

Rudolf-Schwander-Str. 5-13
3500 Kassel
Telefon (05 61) 70 00 00

Bei uns werben bringt

GEWINN

Sprechen Sie mit uns.
Heim Verlag ☎ 06151/56057

BUF

4060 Viersen-Boisheim

HSL

Hard und Software
Die Lizenz
Klinkhammer 4, 4060 Viersen-Boisheim
Telefon 02153/5831

Amiga Hard & Software

Sie suchen eine Maus, einen Drucker,
eine Festplatte oder sonstige Hard & Software ??

Wir Haben was Sie suchen !

Rufen Sie uns an oder fordern Sie
eine Gratispreisliste an

Telefon : 02153 / 5831

4650 Gelsenkirchen-Horst

MENTIS GmbH

Hard- und Software, Literatur
Bauteile, Service, Versand
Groß- und Einzelhandel

Poststraße 15 · 4650 Gelsenkirchen-Horst
Telefon (02 09) 5 25 72

5000 Köln

AMIGA PD SOFTWARE in Köln

Wir führen ca. 4500 Disketten
aller gängigen Serien.

Einzeldiskette 3,50 DM, ab 10 St.

3,20 DM, ab 20 St. 2,90 DM.

Spiele und Anwenderpakete
je 29,00 DM

Die Anlieferung erfolgt per UPS.
Die Versandkosten trägt der Besteller.
Rufen Sie uns an:

Pielago Software

Olpener Str. 438 · 5000 Köln 91
Tel. 0221 / 8903162

6200 Wiesbaden

HSG

Hard- & Software Versand
N. Göttert Hasenstr. 2
W-6200 Wiesbaden

Wir führen ca 5000 PDs aus vielen bekannten
Serien zu Staffelpreisen... außerdem Literatur,
Spiele-Software, sowie Hardwarezubehör wie
Laufwerke, Erweiterungen u. v. m.

HSG Tel. 0611 / 810690

6457 Maintal

LANDOLT-COMPUTER

Beratung - Service
Verkauf - Leasing
Finanzierung

6457 Maintal, Robert-Bosch-Str. 14
Tel: 06181-45293 Fax: 431043

6800 Mannheim

GAUCH+STURM

Computersysteme + Textsysteme

6800 Mannheim 24

Casterfeldstraße 74-76

Telefon (06 21) 85 00 40 · Teletex 6 211 912

7890 Waldshut-Tiengen

hettler-data

service gmbh

Lenzburger Straße 4
7890 Waldshut-Tiengen
Telefon (0 77 51) 30 94

8000 München

AMIGA

Digitizer ; Genlock

PD

Kickstart

Fish - 250

MODL

FOTO · VIDEO · AUDIO · FERNSEH
COMPUTER · GELEGENHEITSMARKT
REPARATUREN · FOTOKOPIEN
FARBKOPPIEN · PASSBILDER

MAX-WEBER-PLATZ · U 4/5 · ☎ 4 80 16 50

SCHWEIZ

Computer Trend

Ihr Computer Spezialist

5000 Aarau, Bahnhofstrasse 86,
Tel. 064/22 78 40

4102 Basel-Binningen, Kronenplatz,
Tel. 061/47 88 64

5430 Wettingen, Zentralstrasse 93,
Tel. 056/27 16 60

8400 Winterthur, St. Gallerstrasse 41,
Tel. 052/27 96,96

8021 Zürich, Langstrasse 31,
Tel. 01/241 73 73

Grösste Auswahl an
Peripherie, Software, Literatur
und Zubehör.

ATARI

Commodore

ÖSTERREICH

A-1180 Wien

Ihr kompetenter Amiga-Händler
in Wien

COMPUTING

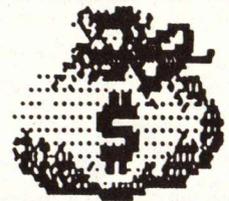
Tel. (0222) 408 52 56

Fax: (0222) 408 99 78

A-1180 Wien - Schulgasse 63

Bei uns werben
bringt

GEWINN



Sprechen Sie mit uns.

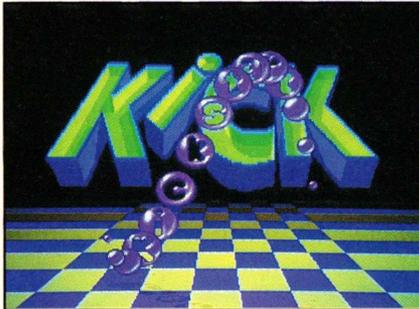
Heim Verlag

☎ 06151/56057

KICKSTART PU

DIE NEUHEITEN: KICK PD 341-350

KICKPD 341 / 342: INTROS



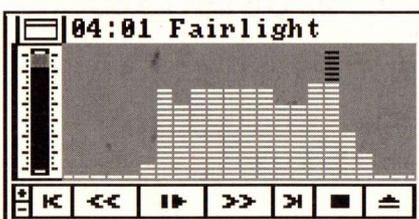
Die Resonanz auf unseren **INTRO-Wettbewerb** war überraschend groß und wir hatten einige Tage lang alle Hände voll mit der Auswertung zu tun, die besten Intros auszuwählen. Auf zwei Disketten stellen wir nun die besten und einfallreichsten Werke vor. Zu sehen gibt es unzählige Animationen, wabernde Texte, überraschende Effekte, springende Logos, Sinus-Scroller, Wickler und alles, was man sich nur vorstellen kann. Was hier geboten wird, darf man sich nicht entgehen lassen...

KICKPD 343: SPIELE



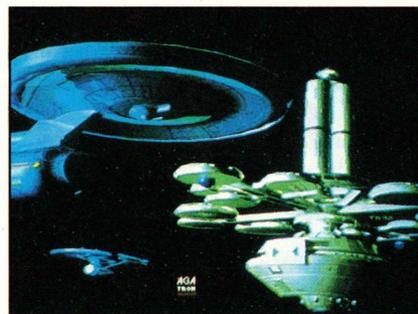
SPACEBATTLE und **DRIVEWARS** sind zwei ausgesprochene Ballerspiele, bei denen es nur auf das eine ankommt. **DISC** ist eine Simulation eines Glücksspielautomaten, und **CLOWYNS** ist ein deutsches Text-Adventure.

KICKPD 344: SOUNDS



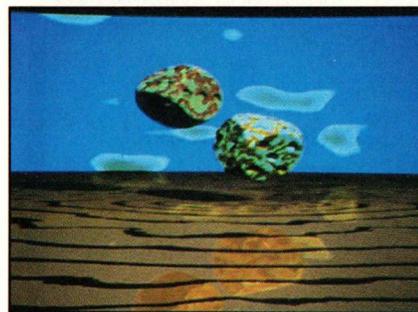
IntuiTracker ist ein grafisch stark aufgemachter Soundtracker-Player. Er verfügt über einen grafischen Equalizer und Kontrollinstrumenten wie bei einem CD-Player. Schneller Vorlauf, Titelsprung und Endlosbetrieb sind also kein Thema. Er ist zudem voll multitaskingfähig und daher sehr gut geeignet für die musikalischen Unterhaltung während der Arbeit am AMIGA zu sorgen. Mit vielen sehr guten Sounds von **Jean Michel Jarre** (Oxygene, Magnetic Fields) und anderen.

KICKPD 345: GRAFIK



AGATRON #7: Auch auf dieser Diskette zeigt uns Tobias Richter wieder einige seiner schönsten Bilder. Das Thema ist, wie sollte es anders sein, wieder das Raumschiff Enterprise. Eine Augenweide für jeden Grafikkfan.

KICKPD 346: ANWENDUNGEN



DBKTrace ist ein schneller, leistungsfähiger Raytracer. Er verfügt über eine umfangreiche Script-Sprache zur Eingabe der Daten. Dies ist zwar nicht gerade komfortabel, aber vielleicht schreibt ja mal einer einen Editor dafür. Eine große Anzahl von Scripts (ca. 50) für schöne Traces wird bereits mitgeliefert. Eine umfangreiche englische Anleitung führt in die Funktionen des Programms ein. Inklusive einer Version für die Mathe-Coprozessoren 68881 und 68882.

KICKPD 347: MODULA-2

AMOK #42: CPIC (Routinen für ein neues und effizienteres Datenformat für Bilder), EWKAL (Workbench-Kalender in Oberon), INEYES, MENU (Routinen zur Verwaltung von Menüs), NEWINOUT (Ersatz für InOut).

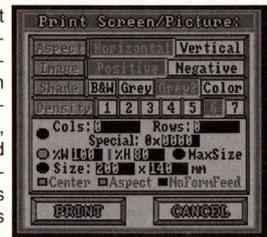
KICKPD 348: MODULA-2

M2-OPTIMIZER entfernt aus Modulen die nicht benötigten Prozedur- und Module-Referenzen und verkürzt somit die erzeugte Programmlänge nicht unerheblich. Autor: Günther van Husen. Mit dem **MENUMAKER** kann man ein komfortables Aus-

wahlmenü für die Startup-Sequence erstellen. Source in Modula. Autor: Volker Oth. **BootTo-Program** (wandelt Boot-Blöcke in ausführbare Programme), **CopperCompiler** (erzeugt Copper-Listen), **ShowRes** (zeigt residente Strukturen an), **SpacePlayer** (zur Erstellung von Computerbriefen mit Musik, Sternen-Scrolling, Lasertext), **VirusExterminator** (erzeugt ein Intro im Boot-Block). Sources in Modula. Autor: Andreas Signer.

KICKPD 349: DRUCKER-TOOLS

PRINTSTUDIO ist ein sehr vielseitiges Drucker-Utility. Es kann IFF-Bilder, Ausschnitte, Screens, Fenster, Texte und Textteile ausdrucken und Screens und Fenster als IFF-Bilder abspeichern. Zusätzlich können viele Optionen eingestellt werden. Die Bedienung ist sehr komfortabel. Shareware von Andreas Krebs.



CED ist ein Programm zum Erstellen von Download-Zeichensätzen für den STAR LC24. Source in C. **PRINTOPT** ermöglicht das Einstellen der Parameter des NEC P6/P7. Source in C. Autor: Thomas Fuhrich. **T-FILEPRINT** ist für die Drucker EPSON LQ, NEC P6 und MPS 1500 gedacht. Autor: Thomas Geib. **PRINT** dient dazu, Texte mit Steuercode an den Drucker (SER:/PAR:) zu senden. Source in C. Autor: Uli Bubenheimer. **DISKPRINT** bedruckt Diskettenetiketten (70x70 mm). Autor: Jan Geißler.

KICKPD 350: UTILITIES

AUTOCLI: PopCLI, das auch unter WB 2.0 läuft. **SETCPU V1.6** von Dave Haynie ist das bekannte Programm zum Ermitteln und Einstellen der Parameter der 68xxx-Prozessoren. Source in C. **SF V2.0** ist ein flexibles Dateisuchprogramm. **TRACKDISPLAY** Trackanzeige in der WB-Menüzeile. **FMOUSE** ist ein Mausbeschleuniger, Screenblanker und stellt ein Popup-Menü zur Verfügung. Source in Assembler. Autor: Roger Fischlin.

MITMACHEN !

Wir suchen noch gute PD-Programme für unsere Serie. Als kleine Anerkennung gibt es für jedes aufgenommene Programm **fünf Disketten** aus unserer Serie und **jede Menge Kontakte zu anderen PD-Fans**.

Autor werden ...

Außerdem suchen wir **Berichte** über gute PD-Programme aller Sparten. Diese wollen wir auch auf einer PD-Diskette veröffentlichen. Für jeden veröffentlichten Bericht kann sich der Autor **zwei Disketten** aus der KICKPD-Serie aussuchen. Der Bericht sollte im unformatierten **ASCII-Format auf Diskette** eingesendet werden (die Diskette bekommt der Autor auf jeden Fall zurück!). Außerdem sollte das besprochene **Programm auf der Diskette** vorhanden sein. Unter allen Einsendungen wird zusätzlich jeden Monat ein **10er Paket PD-Disketten** oder **Spiele** verlost - also **mitmachen lohnt sich!**

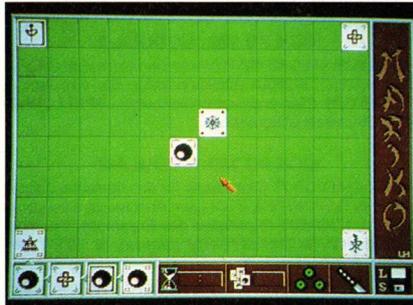
BLIC DOMAIN

KICK PD 331: SPIELE



DRAGON CAVE ist das neue Werk des BERNSTEIN ZIRKELS. Es ist in Anlehnung an Dungeon Master entstanden, das von den Autoren zu den absolut besten Rollenspielen gezählt wird. Dragon Cave kann wahlweise im 2D- oder 3D-Modus gespielt werden. Es existieren 50 Level, 50 weitere können mit einem Editor selbst gestaltet werden. Jedes Level ist direkt anwählbar und hat einen eigenen Hiscore. Eine Undo-Funktion erlaubt die Rücknahme von bis zu 1000 Schritten. Das Spiel ist sehr spannend, die Grafik ausgezeichnet, sehr detailreich und zum Teil animiert. Mit Sicherheit zählt dieses Spiel zum Besten, was es derzeit auf dem AMIGA gibt. Autoren: Hartmut Stein und Michael Berling

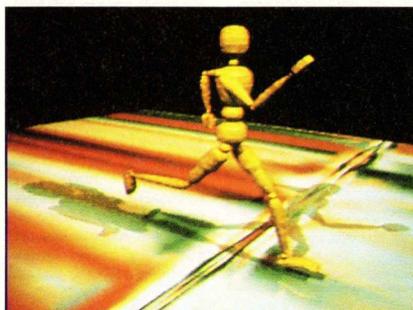
KICK PD 332: SPIELE



MARIKO: Auf einem 8x12 Felder großen Spielbrett sollen 72 Spielsteine plaziert werden. Dabei müssen benachbarte Steine entweder mit ihrem Symbol oder der Umrandung übereinstimmen. Eine wirklich knifflige Sache, die zum Ende hin immer schwieriger wird. Sehr schöne Grafik, Trainer-, Easy- und Turniermodus, 7 Schwierigkeitsstufen, Hiscore-Liste. Benötigt 1MB! Autor: Ulrich Hofmann. **STREETS**: Bei diesem Spiel sollen Sie die Straßen der ehemaligen DDR wieder in Ordnung bringen. Schnellstmöglich müssen Sie dazu verschiedene Straßenteile verschieben, bevor die Ampel auf Grün schaltet und der große Run der Trabis beginnt. Autor: Sven Hasselmeyer. **RAUMSTATION**: Suchen Sie 5 Raumschiffe im Weltall mit Hilfe von Satellitenanfragen. Ein echtes Denkspiel mit guter Grafik. Autor: W. Straub

KICK PD 333: GRAFIK

Eine Diskette voll mit sehr schönen **Raytracing-Bildern (18 Motive)** wurde uns von Hermann Graumann für unsere PD-Serie übergeben. Die Bilder demonstrieren sehr eindrucksvoll die grafische Leistungsfähigkeit des AMIGA.



KICK PD 334: SOUNDS



TREASURE PATTERNS ist eine Sammlung der besten Soundtrackersongs von Karsten Krieg. Die insgesamt 11 Sounds haben eine Gesamtspielzeit von 65 Minuten (das ist doch was!). 7 kurze Stücke sind noch als Bonus dabei. Eine Help-Seite erklärt die Bedienung dieser echt starken Song-Diskette.

KICK PD 335: SOUNDS



Alex Kunz präsentiert die Fortsetzung von **JOURNEY INTO SOUND** mit weiteren Soundtrackersounds. Dabei sind: Fine Shine, Magic Flow, Ice Planet, Jetstream, Maintheme, Song of Silence und Starshower. Benötigt 1MB!

KICK PD 336: ANWENDUNGEN

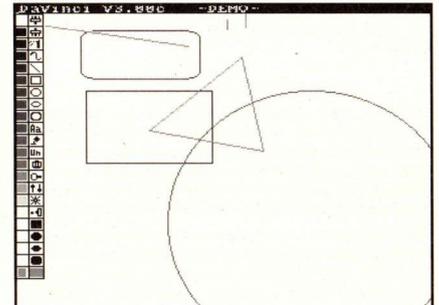
MAGNETIC PAGES ist ein Programmpaket zum Erstellen von Disketten-Magazinen. Mitgeliefert werden ein Editor und ein Anzeigeprogramm. Der notwendige Organizer kann für 25\$ beim Autor bestellt werden. Der Editor ist das Kernstück des Systems. Er ist sehr komfortabel und ermöglicht das Zusammenmischen von Texten, Bildern und Musikstücken mit allen denk-



baren Variationen und Möglichkeiten. Die Bedienung erfolgt dabei vorwiegend mit der Maus und komfortablen Einstellungen. In dem fertigen Magazin kann man beliebig blättern, Symbole anwählen, Bilder anschauen, Musiken anhören usw. **MAGNETIC PAGES** wurde für New Zealand AMIGA User Group entwickelt und dafür auch erfolgreich eingesetzt. Ein Demo-Magazin demonstriert die flexiblen Fähigkeiten des Programms.

KICK PD 337: ANWENDUNGEN

DAVINCI 3.0 ist ein umfangreiches Malprogramm mit guten Leistungsdaten: verschiedene Auflösungen, IFF-Format, Spraydose, Undo, Lupe, Scrolling, Toolbox uvm. Autor: Dirk Buschek



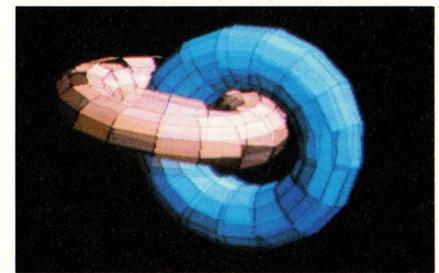
CONTACT ist eine Demoversion einer Datenbank für Adressen, Telefonnummern und Notizen. Sie läuft im Hintergrund und ist jederzeit aktivierbar.

KICK PD 338: ANWENDUNGEN



THE A64 PACKAGE ist ein waschechter COMMODORE C64-Emulator. Der Autor Cliff Dugan hat schon am GO-64! mitgearbeitet und realisiert mit dem A64 einen verbesserten Low-Cost-Emulator. Ein Hardware-Interface zum Anschluß der C64-Floppy kann für 25\$ bei QuesTronix erworben werden. Die Installation ist sehr einfach, und schon nach kurzer Zeit kann man in BASIC die ersten Zeilen eingeben und sich an die guten alten Zeiten zurückerinnern ...

KICK PD 339: MODULA-2



TAD #4: Die Programme dieser Diskette demonstrieren in beeindruckender Weise die Leistungsfähigkeit der neu erscheinenden GraphicTreasures für M2AMIGA. Besonders gelungen sind die 3D-Animationen eines Roboterarms und zweier ineinander verschlungener Ringe, aber auch die HAM- und EHB-Farbdemos sind nicht zu verachten.

KICK PD 340: UTILITIES

VIEW/HEAR/VERGLEICHER/OPENCONTROL von Martin Gräfe, **PRINT** von Uli Budenheimer, **MACHIII V3.0** (die neueste Version des beliebten Maus-Tools mit Hotkeys, PopCLI, ARExx uvm.), **PCOPY 2.11** (neue Version des schnellen Kopierprogramms mit verbesserter Routine zur Datenrettung), **LHARC 1.21** (schnellere und bessere Datenkomprimierung), **KEYMAPED 1.1i**, **DCLOCK 1.2** (Uhrzeit u. Datum in der WB-Titelleiste)

KICK PD 310-259

KICK PD 310: UTILITIES

HELPER (Hilfsseitenanzeiger über die HELP-Taste), **REVBUT** (läßt den rechten Maus-Button zum Umschalter werden), **KRYPTOR** (komfortabler Dateiver-/entschlüsseler), Autor: Michael Balzer
LAMER-SCANNER (untersucht Disketten auf durch den Lamer-Virus zerstörte Blocks), Autor: Christian Lippka
GRAFIK MACHINE (komfortabler IFF-Konverter, der in der Lage ist, IFF-Bilder in verschiedene Formate umzuwandeln, z.B. RAW und Assembler- oder C-Source), Autor: Thomas Globisch

KICK PD 309: DATENBANKEN

VIDEO-LABEL-MASTER V2.0 ist ein komplettes Verwaltungssystem für Ihre Videokassetten, das alle Funktionen einer Dateiverwaltung besitzt und komfortabel über die Maus zu bedienen ist. Auch die Ausgabe der kompletten Filmliste oder Bedrucken von Etiketten verschiedener Größe ist möglich. Benötigt 1MB Speicher. Autor: Detlef Scholten
MICROBASE ist eine universelle Dateiverwaltung, die für beliebige Daten geeignet ist. Sogar IFF-Bilder lassen sich verwalten. Alle Funktionen sind sowohl mit der Maus als auch mit den Tasten erreichbar. Autor: Martin Göbbel

KICK PD 308: BASIC

Eine Sammlung nützlicher BASIC-Programme, die zeigen, daß sich auch mit BASIC einiges erreichen läßt. Unter anderem: **DATEC V2.0** (leistungsfähige Dateiverwaltung in AmigaBASIC), **LATINA VOCABULA V1.01** (Lateinvokabelprogramm in GFA-BASIC), **CHIFFRE** (Chiffrieren und Decodieren von Dateien in GFA-BASIC), **WATCH IT!** (Programm zum Anzeigen von Textdateien (ähnlich More) in GFA-BASIC), **AMIGA-CALC V1.1** (AmigaBASIC-Programm, das einen einfachen Taschenrechner simuliert), **FILEREQ** (ein komfortabler File-Requester, der komplett in AmigaBASIC geschrieben wurde!). Autor: Sven Jackoby

KICK PD 307: MODULA-II

AMOK #39: mCD (leistungsfähiger CD-Ersatz, erlaubt auch Wildcards!), **LigaManager**, **Strings** (vereinfacht die String-Verarbeitung in Oberon), **DosHelp** (enthält Prozeduren zur Verwaltung von Pfadnamen etc. in Oberon), **BeckerANSI** (wandelt BECKERtext-Dateien in ASCII mit Steuer-Codes), **TexDump** (etwas anderer Hexdump...), **Oberon-Forum**, **ShowHunks**, **RDT** (Verändern der Default-Tools), **DataToObj**, **PatMatch** (neues Pattermatching), **Find** (ähnlich Wherefs).

KICK PD 306: MODULA-II

AMOK #38: CoCo (ähnlich YACC, erzeugt Modula-2-Quelltext), **Cursor** (Ausgabe-Prozeduren), **HotProg** (PopUp-Menü zum Starten von Utilities), **HyperKubus** (4D-Würfel zum Betrachten mit einer 3D-Brille), diverse Icons, **ModToPas** (konvertiert Modula-2- in TurboPascal-Programme).

KICK PD 305: SOUND

SOUNDTRACKER HIGH POWER: Eine gelungene Zusammenstellung von selbstkomponierten Soundtracker-Songs hat Uwe Marburger wieder einmal abgeliefert. Besonders der grafische 3D-Equalizer ist sehenswert!

KICK PD 304: ANIMATION

Die **Star-Trek**-Freunde kommen bei uns wirklich nicht zu kurz. Tobias Richter hat wieder einmal sein Lieblingsthema behandelt und einige sehenswerte Animation der besten Star-Trek-Szenen zusammengestellt. Mit fetzigem Sound!

KICK PD 303: GRAFIK

In seiner **TURBO-SILVER-SLIDESHOW** hat Volker Macziejek außergewöhnlich gute Raytracing-Bilder zusammengestellt, die Fotoqualität erreichen. Jeder Raytracing-Fan wird begeistert sein!

KICK PD 302: SPIELE

DUNGEON KRAMPFER ist die Alternative zum Original. Befreien Sie Ihre Kleinstadt von der Besetzung durch intergalaktische Megaknubbel. Es gibt viele Dungeons zu erforschen und Rätsel zu lösen, wobei Sie sicherlich auf nicht ganz alltägliche Probleme stoßen werden. Ausgezeichnete Grafik und Animation machen dieses Spiel zu einem PD-Hit. Durchgehende Maussteuerung und kom-

plett deutsch. Benötigt 1MB Speicher. Autoren: J. Beckmann & U. Krumnack

KICK PD 301: SPIELE

WIZZY'S QUEST: Zusammen mit Ihrem Zaubermeister ziehen Sie aus, um Ihr Dorf vor dem bösen Drachen zu retten. 50 schwierige Level müssen bewältigt werden, um am Ende im Showdown dem Drachen persönlich gegenüberzustehen. **WIZZY'S QUEST** ist ein Fantasy-Action-Spiel, das vor allem durch seine witzigen Kleinigkeiten (comcartige Animation), den tollen Sound und die Grafik begeistert. Ein Spiel also, das sich in kleinster Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß. Komplett deutsch. Benötigt 1MB Speicher. Autor: Guido Appenzeller

KICK PD 300: JUBILÄUMSDISK

Zum 300. Jubiläum gibt's eine Disk randvoll mit guten Utilities, die jeder haben sollte!

AZ-EDITOR: komfortabler Editor mit vielen Optionen. Autor: Jean-Michel Forgeas

PCOPY: Schnelles und zuverlässiges Kopierprogramm, das zudem in der Lage ist, defekte Sektoren zu reparieren. Autor: Dirk Reising

TRACKSALVE: Korrigiert das trackdisk.device und ermöglicht nun auch das Schreiben und Lesen von einzelnen Sektoren! Zusätzlich lassen sich eine NoClick-Option und ein Verify aktivieren. Autor: Dirk Reising

MSH: Programm zur einfachen Verwaltung von MS-DOS-Disketten unter AmigaDOS. Autor: Olaf Seibert

KICK PD 299: MODULA-2

AMOK #37: Skräbel (spielstarke Scrabble-Variante), **Tock** (Uhranzeige im Workbench-Titel), **Menügenerator**.

KICK PD 298: MODULA-2

AMOK #36: Demoversion eines leistungsfähigen Oberon-Compilers, der bald erhältlich sein wird.

KICK PD 297: ANWENDER

WAHL '90: Wenn Sie sich bei Wahlen nicht auf die amtlichen Hochrechnungen verlassen wollen, können Sie sich von Ihrem AMIGA jetzt mit WAHL '90 eigene Diagramme erstellen lassen. Autor: Matthias Viererger

BUSINESSPAINT erstellt aus eingegebenen Daten professionelle Säulen-, Balken-, Linien- oder Tortendiagramme.

Machen Sie mit!

Möchten auch Sie selbstgeschriebene Programme der Allgemeinheit zur Verfügung stellen, so schicken Sie sie uns einfach zu (bitte mit Dokumentation auf Diskette!).

Als kleine Anerkennung können Sie sich dafür 5 Disketten aus unserem PD-Service auswählen.

MAXON-Computer GmbH
KICKSTART-Redaktion
PD-Einsendung
Industriestraße 26
6236 Eschborn

Also genau das richtige für die Präsentation von Daten. Autor: Matthias Kühn

ÖKO ist ein nicht ganz ernstgemeintes Programm zum Erstellen von Einkaufszetteln und Wochenspeiseplänen. Autor: Norbert Ellert

KICK PD 296: SOUNDS

SPHINX-SOUNDCOLLECTION: Obwohl die Aufmachung ägyptisch ist, sind die Songs alles andere als alt. Sieben fetzige Stücke lassen garantiert Stimmung aufkommen! Autoren: C. & M. Jansch

KICK PD 295: GRAFIK

Für alle Freunde der **MAD-Comics** hat Peter W.H. Arnold die besten und lustigsten Bilder in einer **MAD-SLIDESHOW** zusammengestellt. Alle Bilder wurden in hervorragender Qualität digitalisiert und sind wirklich sehenswert!

KICK PD 292-294: SPIELE

STAR TREK ist eine neue Umsetzung der "Raumschiff Enterprise"-Story, die sehr aufwendig mit dem Director erstellt wurde. Viele digitalisierte Grafiken und Sounds machen das Spiel zu einem Muß für jeden STAR TREK-Fan! Benötigt 1MB Speicher. Autor: Eric Gustafson

KICK PD 291: SPIELE

SLIDE IT ist ein Action- und Überlegungsspiel, das einiges an Geduld und Überlegung erfordert. In über 30 Levels müssen alle Steine einer Form und Farbe zusammengebracht werden. Sind alle Levels geschafft, erwartet den Spieler eine kleine Überraschung! Autor: Michael Weber

GAME EDITOR: Mit dem Game-Editor können Sie eine Menge Spiele wie z.B. Bard's Tale Serie, Interceptor, Ports of Call und Emerald Mine nach Ihren Wünschen verändern (z.B. unendliche Leben etc.). Autor: Markus Glanzer

KICK PD 290: UTILITIES

Wieder eine Diskette randvoll mit Utilities, da ist für jeden etwas dabei: **StarBlanker** (Bildschirmschoner), **AnyMonth** (ewiger Kalender), **Fenster, Trainmaker, Font-2-Font** (Downloadfonts), **Label, DiskPrint, BB-Paralysator, PR** (Printer-Tool), **FAM** (File Allocation Map), **Track-Display, Noter** (zeigt Noten auf einem Gitarrenhals an), **MSS** (Durchsuchen des Speichers), **Trackmate** (Kopier- und Formatierprogramm).

KICK PD 289: MODULA-2

AMOK #35: AMIGASYNTH (Vorversion eines digitalen FM-Synthesizers), **M2MIDI** (Implementation der midi.library), **PATMATCH** (Namensmuttererkennung), **SPELLCHECKER** (Rechtschreibkontrolle).

KICK PD 288: MODULA-2

AMOK #34: DCF-77 (Dekodierer für das deutsche Zeitzeichen), **INTUIPOINTER, ITOI** (zum Austauschen von Icon-Bildern), **LOGIKUS** (Simulation des Experimentiercomputers), **NAHVERKEHRSSYSTEM** (Simulation), **STARTUP-MENU, WINDOWINOUT**.

KICK PD 287: MODULA-2

TAD #3: Hilfs- und Dienstprogramme für Modula-2-Programmierer. Im einzelnen: **CDTITLER-1.2, CLITITLER, DIRSTRUCT, M2PATHS, NAMEFILES, OBJIMP, WINDOWIO**. Autor: Ernst A. Heinz

KICK PD 286: LISP

AMIGALISP: ein leistungsfähiger, erweiterbarer LISP-Interpreter. Orientiert sich am **XLISP** bzw. **COMMON-LISP**-Befehlssatz. Mit deutscher Anleitung und Einführung in die Programmierung mit LISP. Der komplette, dokumentierte Quellcode in C (AZTEC C 3.4) ist ebenfalls auf der Diskette enthalten. Autor: Steffen Goebbels

KICK PD 285:

FORTRAN

B C - F O R T R A N 7 7
Vers.1.3C: ein vollständiges FORTRAN77-System bestehend aus Editor, Compiler, Linker und Bibliothek. Die Version C ist für nicht-kommerzielle Anwendungen gedacht und eignet sich auch zum Erlernen der Sprache. Mit deutscher Anleitung zur Installation, zu Compiler- und Linker-Optionen, Laufzeitsystem und Fehlermeldungen.

KICK PD 284: GRAFIK

Die neueste Slideshow von **AGATron** alias Tobias Richter. Er hat wieder kräftig gewerkelt und aus Reflections das Letzte herausgeholt. Die Ergebnisse sind eine Augenweide und dürfen in keiner Grafiksammlung fehlen. Interes-

Und so können Sie die KICK PD bestellen....

Um einen schnellen und problemlosen Versand zu gewährleisten, beachten Sie bitte folgende Punkte:

- Bestellungen per Nachnahme oder Vorkasse
- Für jede Diskette ergibt sich ein Unkostenbeitrag von DM 8.-
- Pro Sendung kommt ein Versandkostenbeitrag (für Porto und Verpackung) von DM 5.- (Ausland DM 10.-) hinzu.
- Bei einer Bestellung von 5 oder mehr Disketten entfällt der Versandkostenbeitrag!
- Bei Nachnahme zuzüglich 4.- DM

Anschrift:

MAXON Computer GmbH
KICKSTART PD
Postfach 55 69
6236 Eschborn

Telefonische Bestellung:

06196/48 1811

oder

nutzen Sie die im Heft
befindliche PD-Bestellkarte

sierte finden im Workshop Heft 6 und 7 sicherlich noch die ein oder andere Anregung.

KICK PD 283: SOUNDS

Seit langem mal wieder eine **Sounddemo**, die mit dem Klassiker **Sonix** erstellt wurde. Uwe Marburger lieferte diese interessanten Stücke ab. Hört mal rein!

KICK PD 282: SPIELE

DRIP ist ein Action-Spiel, bei dem man ein Rohrgerüst ablaufen und dabei Tropfen sammeln muß. Einige unliebsame Gesellen machen einem zwar diese Arbeit etwas schwerer, aber deshalb sollte man sich von seiner Aufgabe nicht abhalten lassen. Sehr schöne Grafik und Sound.

MYKENE: ein spannendes Strategiespiel, bei dem man die Rolle eines Herrschers übernimmt und nun über Steuern, Länder, Bewohner und Armeen bestimmt. Drei weitere Herrscher (computergesteuert) stehen in ihrem Land vor der gleichen Aufgabe, doch nur der erfolgreichste wird zum König ernannt. Autor: Frank Langhein

KICK PD 281: SPIELE

JUMPY ist ein Hüpf- und Sammelspiel mit 256 möglichen Leveln. Hier heißt es Knochen sammeln, was das Zeug hält (oder so ähnlich!), und man wird bald merken, daß auch das Hüpfen gelernt sein will. Mit Level-Editor und deutscher Anleitung. Autor: Sven Putze.

EXTERMINATOR: ein Ballerspiel für 1 oder 2 Spieler, erstellt mit S.E.U.C.K., dem Shoot'Em-Up Construction Kit. Autor: Klaus Helmken

DARK-STAR: Sie sind Captain James T. Gurr und fliegen mit Ihrem Raumschiff USS-Entenschieß über einen Planeten, der von feindlichen Kling-Melonen besetzt ist... Autor: Jürgen Lehnhäuser.

KICK PD 280: UTILITIES

TRACK ist ein umfangreiches TRACK-Tool von Dr. Peter Kittel (Commodore Frankfurt). Es besteht aus den Modulen **TRACKMONI2** (Monitor für Disketten oder Festplatte, inkl. FFS), **TOUCHD** (bringt die Diskette auf das aktuelle Datum), **SCAN3** (Scannen einer Diskette oder Festplatte auf Lesefehler), **DISKCOMP** (Diskettenvergleich Sektor für Sektor), **DISKOP2** (Kopieren, auch schadhafte Disketten, Spur für Spur), **BOOTSERVICE** (Boot-Blöcke anzeigen, speichern und schreiben). Das Ganze ist in AMIGABASIC programmiert und liegt im Quelltext vor. Damit hat jeder die Möglichkeit in die Tiefen der Diskettenstrukturen einzudringen und eigene Anwendungen mit den Routinen zu erstellen. Wie immer bei Herrn Dr. Kittel ist alles sehr lehrreich und systemkonform und deshalb sehr empfehlenswert!

AMIGACRON ist die AMIGA-Version des UNIX-Programms **CRON**, das es erlaubt Prozesse zu bestimmten Zeiten auszuführen. Z.B. könnte man jeden Tag um 17.00 h ein Backup aller neuen Dateien durchführen lassen. (Lesen Sie auch den Bericht in dieser Ausgabe)

FMSDISK ist ein Hilfsprogramm, um auf der Festplatte eine Partition anzulegen, die genau einer Diskette entspricht. (Lesen Sie auch dazu den Bericht in diesem Heft)

KICK PD 279: MODULA-2

AMOK #33: IMAGECONVERT (IFF-Brush in M2 V3.3-Source), **DISKY** (FileRequester), **TRON** (Spiel für 2 Personen), **UCLOCK** (Uhr- und Speicheranzeige), **WIRTH** (drei Programme aus "Algorithmen & Datenstrukturen"), **PORT-PRINT** (ermöglicht Tasks die Ausgabe in fremde Fenster), **SETTOOL** (setzt Default-Tool von Project-Icons), **REMTABS** (entfernt TABs), **FINOUT** (InOut-kompatible Datei-zugriffe), **ERSATZQUELLE** (berechnet einfache analoge Netzwerke), **WERNER** (Bild des bekannten Nationalhelden). Sources in M2AMIGA-Modula.

KICK PD 278: MODULA-2

AMOK #32: BILLARD (Billard-Simulation), **TETRIX** (fesselndes Geschicklichkeitsspiel nach bekanntem Vorbild), **FRACTALS** (Koch-Kurven, Cantorsches Diskontinuum, Weihnachtsbäume usw.), **EVENTS** (zeigt die Events des Input.devices grafisch), **MODLIST 1.3** (Modul-Ausdruck-Utility), **PATTERNS, RINGBUFFERS** (generischer Datentyp), **SOUNDS, TASKSUPPORT** (Modul zur Erzeugung mehrerer Tasks), **TESTBILD**. Sources in M2AMIGA.

KICK PD 277: ASSEMBLER

Eine Diskette voll mit Quelltexten in Assembler. Behandelt werden die Themen: **FONTS, SMUS und UTILITIES**. Die Programme im einzelnen: **ADOLF** (wandelt AMIGA-Fonts in Download-Fonts für 24-Nadeldrucker), **ZILBM** (Bilderanzeiger), **DILBM** (Ausgabe der wichtigsten Daten), **ISUCH** (Ausgabe der Instrumente eines Scores), **FAD** (druckt den ASCII-Teil eines Programms), **SPA** (Speicheranzeige auf der WB), **BBB** (Anzeige des Bootblocks), **PAL-TEST** und noch viele Beispiele (DFonts, Scores, Instruments, Bilder) zu den Programmen. Autor: Ebsche Hermesmann Junior

KICK PD 276: C-TUTOR

AMIGA-C-MANUAL ist eine sehr umfangreiche Anleitung (belegt entpackt 3 Disketten!) zur Systemprogrammierung des AMIGA mit der Programmiersprache C. Die 200 Seiten teilen sich in 9 Kapitel (Screens, Windows, Graphics, Gadgets, Requesters, Alerts, Menüs, IDCMP und Sprites). 70 ausführbare Programme mit Sourcecode (Lattice-C, lauffähig aber auch auf anderen C-Compilern) zeigen Anwendun-

gen der besprochenen Befehle und Aufrufe. Mit Entpacker (LHARC), Text in Englisch. Autor: Anders Bjerin, Schweden

KICK PD 275: ANWENDUNG

TURBOMANDEL ist ein sehr schneller Mandelbrotgenerator. Genauigkeit, Tiefe, Integer/Float, Koordinaten, Auflösung und die Farben können eingestellt werden. Der 3D-Modus erzeugt sehr schöne räumliche Ansichten der Fractals. Autor: Philip Marivoet

MANDELMOUNTAIN ist zwar auch ein Mandelbrotgenerator, aber er hat eine spezielle Darstellungsweise, die ihn von anderen Generatoren unterscheidet: Es werden sehr schöne Bergplateaus mit tiefen Tälern erzeugt. Das Programm arbeitet auch im Overscan-Interlace-Format, und alle Parameter sind frei wählbar. **Sehenswert!** Autor: Mathias Ortman

KICK PD 274: GRAFIK

STÄDTEWAPPEN: 20 Städtewappen hat Herrmann Jahn mit DeluxePaint III gemalt und stellt sie hiermit der Allgemeinheit zur Verfügung. Die Grafiken liegen im Interlace-Format vor.

KICK PD 273: GRAFIK-SHOW

Eine sehr schöne Grafik-Show hat Michael Stiedl aus Wien zusammengestellt. Verwendet wurde **TurboSilver** und **LCA!** Die Show ist mit einer sehr guten Musik unterlegt und als Endlosmode ausgelegt. Sehens- und hörensenswert! Benötigt 2 MB Speicher.

KICK PD 272: ACTION-SPIELE

SYS ist ein sehr zeitgemäßes Spiel, denn es geht darum eine Festplatte von Viren zu befreien. Sektor für Sektor müssen die Viren vernichtet werden, indem man eine Diskette auf sie wirft. 50 Spielstufen sind zu bewältigen - dies bedeutet eine Menge Arbeit ...

MINIBLAST: Eine spannende MEGABLAST-Variante, die voll multitaskingfähig auf dem Workbenchscreen abläuft. Das Spiel kann jederzeit angehalten und später weitergespielt werden. Mit Editor. Autor: Anders Bjerin

CAR: Jeder Englischsprechende wird sich schon denken können, daß es sich hier um ein Autorennspiel handelt. 10 Rennstrecken stehen zur Verfügung. Mit Stereosound.

KICK PD 271: SPIELE

IMPERIUM ROMANUM ist ein Strategiespiel für zwei Personen. Ort der Handlung sind die befeindeten Städte Rom und Carthago zur Zeit der Antike. Jeder Spieler übernimmt eine Stadt und muß mit allen Mitteln versuchen, den Sieg über den Gegner zu erringen. Autor: Roland Richter

PYTHAGORAS ist eine Handelssimulation für 1-4 Spieler. Jeder muß versuchen, sich als König durchzusetzen. Die Aufgaben sind: Steuern festlegen, Handeln, Schiffe und Land kaufen, Krieg führen, Städte angreifen usw. Autor: Marc Fischlin.

TETRIS: was kann sich hinter diesem Namen bloß verstecken? Gute Grafik, guter Sound, Steuerung mit Maus und Joystick, Assemblersource (!). Besonderheit: Zweispielermodus (!)

FAXEN: Puzzeln Sie 12 Bilder zusammen. Autor Bernd Kräuter

KICK PD 270: UTILITIES

VIRUSX 4.0: Die neueste Version des leistungsfähigen Virus-Checkers. Erweitert um einige neue Viren (z.B. Zeno-Virus). Source in C/Assembler.

SMARTICON 2.0 ist ein nützliches Hilfsprogramm, das an alle WB-Fenster ein Gadget anhängt, mit dem man die Fenster wegklicken kann. Sie erscheinen dann in einer Liste und können von dort wieder blitzschnell aufgerufen werden. Damit schafft man sich (Speicher-)Platz auf der WB. Source in C.

LHARC V1.1: Ein neuer Packer im Stile von ARC/ZOO, allerdings leistungsfähiger und einfacher zu bedienen.

CSH V4.00: Komfortable Shell mit resistenten Befehlen. Benutzt die ARP-Library und besitzt einen AREXX-Port. Sehr leistungsfähig. Autor: Matthew Dillon. Source in C.

MATHTRANS ersetzt die Mathtrans.library der WB und unterstützt die Co-Processoren 68881/2. Autor: Heiner Hückstädt.

AHDM (AMIGA HD-MENU) stellt ein Auswahlmü zur Verfügung, das man in die Startup-Sequence statt LOADWB einbindet und dann von dort das Gewünschte aufrufen bzw. ausführen kann.

KICK PD 269: MODULA-2

AMOK #31: ANIM (3D-Animationsprogramm mit Rot/Grün-Darstellung), **ARPFILEREQ**, **BOOTHANDLER** (Lesen und Schreiben von Boot-Blöcken), **ENVIRONMENT** (universelle Programmierumgebung für Compiler), **INTUIPOINTER**, **MCD, RECHNER, STERNE** (für 3D-Breil), **SYSREQUEST, TASK&PROCESS** und einiges mehr.

KICK PD 268: MODULA-2

AMOK #30: DISKOBJECT 2.0 (verbesserte Version des Objektdateien-Disassemblers), **ILBMHANDLER 1.1** (50% schneller, Zentrieren von Overscan-Bildern), **M2MAKER** (leicht zu bedienendes Intuition-Interface zum Compilieren, Linken usw., inkl. DEFMAKER und FASTLISTER), **MANDEL** (einfaches Mandelbrotprogramm).

KICK PD 267: COMPILER

ZC-COMILER-SYSTEM: Auf dieser Diskette sind alle Programme, Dokumente und Beispiele der Diskette 266 in ungepackter Form enthalten (es fehlen nur die Sourcecodes des Compilers und Assemblers). Das System Compiler, Assembler, Linker ... ist somit direkt benutzbar.

KICK PD 266: COMPILER

ZC-COMILER: Dieser C-Compiler ist schon vor einiger Zeit vom ATARI ST auf den AMIGA portiert worden, allerdings war die Anpassung an den AMIGA bisher noch nicht besonders gut. Diese Version ist zum Kernighan/Richie-Standard kompatibel und erzeugt Motorola-Assemblercode. Weitere Bestandteile dieses Systems sind der Assembler **A68K** in seiner neuesten Version (V2.61), der bekannte Linker **BLINK** (V6.7), Optimierer, Make-Utility und ein Programm (CC), das die komplette Code-Erzeugung (Compilieren, Assemblieren, Linken ...) übernimmt. Außerdem gibt es eine nachgebildete Version der Amiga.lib, eine Bibliothek mit den gebräuchlichsten C-Funktionen und viele Beispiele. Auf dieser Diskette befinden sich der komplette C-Compiler und der neue Assembler mit dem jeweiligen Sourcecode in gepackter Form. Der Entpacker (LHARC) ist ebenfalls auf der Diskette enthalten.

KICK PD 265: DATENBANKEN

DATABASE WIZARD ist eine einfach zu bedienende Datenbank für Adressen oder ähnliches. Sie wird komplett über Menüs oder die Maus gesteuert. Die Namen der Felder können einfach geändert werden, wenn man die Datenbank für eine Anwendung (z.B. CD-Verwaltung) einsetzen will.

VIDEO ist ein spezielles, sehr komfortables Video-Verwaltungsprogramm. Die Bedienung geschieht dabei weitgehend über die Bedienungselemente eines Videorekorders.

KICK PD 264: ANWENDUNG

LIFE: Ein sehr schnelles LIFE-Programm mit vielen Optionen und einer Makro-Sprache. Benutzt den Blitter oder einen Prozessor 68020/30 und ist deshalb sehr schnell.

LIFE-RESEARCH: Zwei Life-Simulatoren (**GAME OF LIFE** und **LIFE IN LINE**) in AmigaBASIC. Autor: Rainer Umbach

BEZSURF ist ein Programm zum Generieren von Oberflächen nach dem Bezier-Verfahren. Es erzeugt beeindruckende Bilder von Weingläsern, Türknoöpfen und anderen Objekten. Außerdem kann man IFF-Bilder auf die Oberflächen der Objekte legen.

KICK PD 263: SOUNDS

MAGIC SYMPHONY: Auch Oliver Karla ist ein begeisterter Soundfan und komponiert seine Songs am liebsten mit dem Soundtracker. Acht fetzende Stücke laden zum Zuhören und Tanzen ein. Unbedingt reinhören !!!

KICK PD 262: SPIELE

AMIOMEGA ist die AMIGA-Version (Original wurde auf einer UNIX-Maschine geschrieben) des **OMEGA**-Spiels und benötigt mehr als 1MB Speicher! Das Spiel ist vergleichbar mit **HACK** oder **ROGUE**, allerdings sehr viel komplexer. Ort der Handlung sind eine Stadt und mehrere Dörfer und viele Höhlen. Mehrere Rätsel müssen gelöst werden, und natürlich gibt es viele Monster, Zaubersprüche, magische Gegenstände und, und, und ...

KICK PD 261: SPIELE

CHINA-CHALLENGE: Endlich gibt es mal eine schöne Variante des Spiele-Klassikers **SHANGHAI**. Ein pyramidenförmiger Stapel von 120 Steinen muß nach und nach abgetragen werden. Als Optionen gibt es die Zugrücknahme und einen Spielstart mit der alten Ausgangsposition. Autor: Dirk Hoffmann. Macht stark süchtig!

DESTINATION: MOONBASE ist eine sehr aufwendige Shareware-Version des bekannten Mondlande-Spiels mit vielen Optionen: drei Schwierigkeitsstufen, variable Anzahl von Raumkapseln, zwei Geschwindigkeiten, Anzahl der Missionen, Spielzeit und einiges mehr. Mit sehr guter Grafik und stimmungsvollem Sound. Braucht 1MB. Stark!

KICK PD 260: UTILITIES

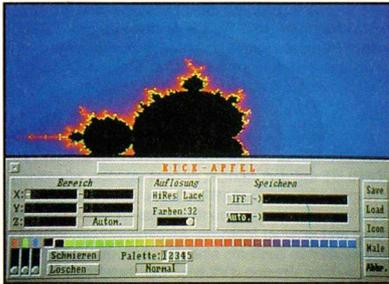
Wieder einmal eine Diskette randvoll mit Hilfsprogrammen für das tägliche "Computer-Leben": **AMICRON, TIMER, MENUED, STOPPER, LOOKFOR, SPEICHERLUPE, COLORWINDOW, FILEMAPPER, BLITZ**.

KICK PD 259: C-SOURCE

Endlich gibt es wieder eine Diskette mit C-Quelltexten. Olaf Barthel scheint ein eifriger Programmierer zu sein, denn alle Programme stammen von ihm. Unter anderem finden Sie folgendes auf der Diskette: **AUC, Convert, Eliza, Formatter, Icons, LoadImage, MemGauge, Mischief, MouseClock, MyCLI, PatchRex, SetMode, StripControl, WhereIs**.

... weiter geht's in unserer PD-Liste, die wir Ihnen gegen einen frankierten Rückumschlag unter dem Stichwort "KICKPD-Liste" gerne zusenden!

KICK-APFEL NEU



KICK-APFEL ist ein turboschneller Mandelbrotgenerator der neuen Generation. Seine herausragenden Merkmale sind die extrem hohe Rechengeschwindigkeit (6 Sekunden für das Grundapfelmännchen auf einem normalen AMIGA) und der faszinierende Algorithmus, bei dem im Gegensatz zu anderen Programmen dieser Art das Bild nicht pixel- sondern flächenweise aufgebaut wird. Die Bilder werden automatisch in einem stark komprimierten Format abgelegt und können anhand des Ausschnitts jederzeit wieder angezeigt werden. Weitere Features sind: Lores, Hires, Interlace, bis zu 32 Farben, 16-, 32-Bit- und Fließkomma-berechnung, 5 frei definierbare Farbpaletten, automatische Farbverläufe, 2 zusätzliche Darstellungseffekte, IFF-Speicherfunktionen, Iconify, multitaskingfähig, einfache Mausbedienung, deutsche Anleitung.

DM 29.90

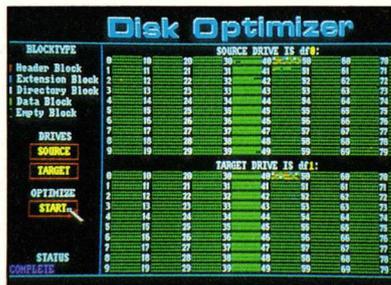
GIROMAN NEU

GIROMAN ist ein komfortables Kontenverwaltungsprogramm für den AMIGA. Es ermöglicht einen genauen Überblick über die Zu- und Abgänge auf dem Girokonto. Die Bedienung ist sehr einfach, Buchungen können jederzeit eingefügt, geändert oder gelöscht werden. Man kann Einträge suchen, den Kontostand abfragen, monatliche Festposten (Daueraufträge) verwalten, einen Ausdruck mit Saldo-angabe erstellen und vieles mehr. Mit komfortablen Blockfunktionen, Passwortschutz, Funktionstastenbelegung, Grafik- und Statistikausgabe.

DM 29.90

DISK-OPTIMIZER

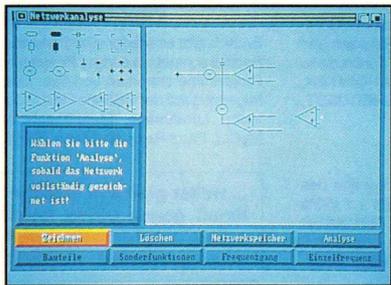
Das ideale Werkzeug für den gestreßten Diskettenbenutzer! Dieses Tool liest die Daten der Source-Diskette und schreibt sie in einem optimierten Format auf das Ziellaufwerk zurück. Stundenlange Diskettengriffe haben jetzt ein Ende. Geschwindigkeitszuwachs von über 50% ist keine Seltenheit! Dieses Superwerkzeug verfügt über eine komfortable Oberfläche und einmalige Features. So kann z. B. der Optimierungsvorgang selbst beschleunigt - oder die Destination-Disk automatisch umbenannt werden! Die detaillierte Grafikausgabe gibt eine hervorragende Übersicht über Header-, Extension-, Directory- oder Emptyblocks. Schauen Sie zu, wie der DISK-OPTIMIZER Ihre Datenwästen in "optimale" Datenträger verwandelt! Mit deutscher Anleitung.



29.90 DM

NETZWERKANALYSE

Dieses Programm dient der Analyse von elektrischen Netzwerken und soll deren Berechnung (insbesondere die von Filterschaltungen) erleichtern. Die Schaltungen werden anhand einer Symbolliste erstellt. Danach ist das Programm imstande, das Netzwerk zu analysieren, den Frequenzgang aufzuzeichnen, Ortskurven darzustellen usw. Möglich ist sowohl die Analyse von passiven als auch von aktiven Netzwerken (mit Operationsverstärkern). Die Komplexität ist dabei nahezu unbeschränkt. Mit ausführlicher deutscher Anleitung und einigen Beispielen.

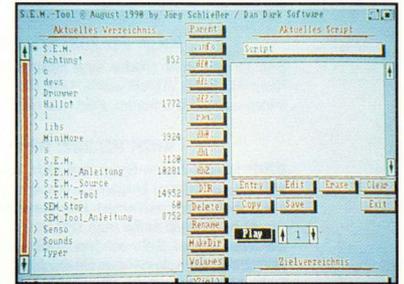


29.90 DM

KICK START SPEZIAL

Die preiswerte Software-Serie für KICKSTART-Leser

S.E.M. NEU



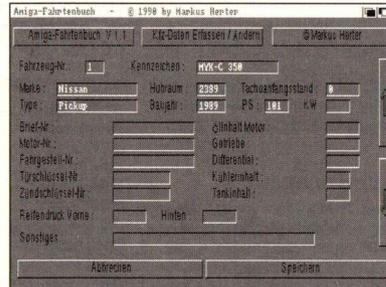
Dieses Programmpaket dient dazu, Soundeffekte von anderen Programmen aus abzuspielen. SEM wird dazu in der Startup-Sequence gestartet und wartet im Hintergrund darauf, daß ein anderes Programm einen Soundeffekt abspielen möchte. Das Programm meldet dies nur an SEM und läßt selbst unbeeinflusst weiter. Die dazu notwendigen Script-Dateien werden mit dem SEM-TOOL zusammengestellt und getestet. Besonders geeignet zur Spielprogrammierung und überall dort, wo Geräusche und Songs benötigt werden. Mitgeliefert werden 50 Soundeffekte (IFF-Format) und 3 Demoprogramme (AmigaBASIC und Assembler).

DM 29.90

FAHRTENBUCH NEU

Ein Programm für jeden, der ein oder mehrere Fahrtenbücher führen muß, oder einfach eine Kontrolle über Kraftstoffverbrauch, gefahrene Kilometer und ähnliche wichtige Daten haben muß oder will. Einfacher Zugriff auf alle Daten, übersichtlicher Ausdruck, komplett mausgesteuert. Benötigt 1MB Speicher!

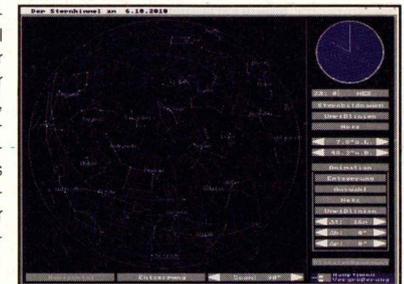
DM 19.90



ASTRONOMISCHER KALENDER

Dieses Astronomieprogramm wurde speziell für passionierte Hobbyastronomen entworfen. Es ist sehr leistungsfähig und komfortabel zu bedienen. Die wichtigsten Daten: Berechnung astronomischer Ereignisse bis in die vorchristliche Zeit, Zeitzonen, Berechnung aller Daten für Merkur, Venus, Mars, Jupiter, Saturn, Sonne und Mond, Ausgabe aller Planetenpositionen, Aufgangszeiten usw., Betrachtung des Sonnensystems von oben, sehr schnelle Sternkartendarstellung (4000 Sterne, mit Sternbildern und Namen), Animation des Sternhimmels, astronomischer Kalender, Auf- und Untergangszeiten von Sonne und Planeten während des Jahres, konventioneller Kalender mit Mondphasen und Feiertagen. Mit ausführlicher deutscher Anleitung, komplett mausgesteuert. Benötigt 1MB Speicher.

29.90 DM



HIMMELSATLAS

Hiermit erhält der Hobbyastronom eine Datenbank der wichtigsten Nebel, Sternhaufen und Galaxien. Enthalten sind die Daten aller Messier-Objekte, aller NGCs heller als die 12. Größenklasse und fast aller der in der Literatur bekannten spektakulären Objekte. Ausgangspunkt ist eine Karte des Sternhimmels, wahlweise mit den Sternbildern, deren Namen, Sternennamen und Messier-Objekten. Hinzu kommen die Detaildarstellung und die Objektposition, die Art, das Sternbild und weitere Angaben zu den Objekten. Sehr einfach zu bedienen, komplett mausgesteuert, mit deutscher Anleitung. Benötigt 1MB Speicher.

29.90 DM



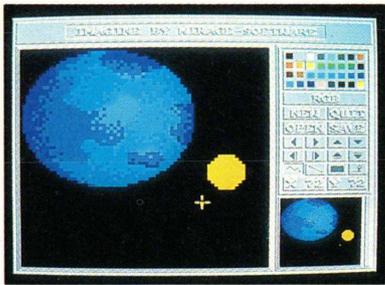
THE FINAL TOOLKIT

THE FINAL TOOLKIT ist genau das richtige für alle, die etwas tiefer in Ihren AMIGA einsteigen wollen. Das Programm bietet alles, was der Profi braucht: Speichermonitor und -Editor (Hex, ASCII, Mnemonics, Grafik, Sounds), IFF-Anzeigeroutinen, umfangreiche Diskoperationen (Files, Tracks, Sektoren lesen und schreiben, formatieren und kopieren), direkter Registerzugriff und vieles mehr. Mit umfangreicher deutscher Anleitung.

29.90 DM



IMAGINE



Wollten Sie nicht schon immer Grafiken für Menüs, Gadgets, Bobs Sprites oder ähnliches in Ihren Programmen verwenden, doch Laderoutinen sind zu kompliziert und vor allem zu langsam. IMAGINE schafft hier Abhilfe. IMAGINE ist ein komfortabler Editor für Bilder bis zu 72x72 Punkten und 4-32 Farben. Verschiedenste Werkzeuge zum Erstellen und Bearbeiten der Grafiken stehen zur Verfügung. Ein spezieller Wandler erzeugt daraus RAW- oder Extended-Format oder Sourcecode für C und BASIC. Komfortable Bedienung. Mit ausführlicher deutscher Anleitung.

29.90 DM

DOS-CHOICE

Haben Sie sich auch schon einmal geärgert, daß beim Booten einer Diskette immer die ganze Startup-Sequence ausgeführt wird? Mit DOS-CHOICE haben Sie nun die Möglichkeit, durch komfortables Anklicken nur die gewünschten Programme ausführen zu lassen.

19.90 DM

ESPERANTOMAT

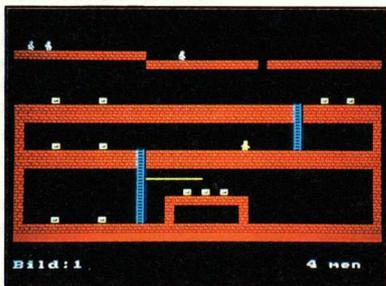
Der Übersetzungskünstler Das Programm übersetzt (1:1) automatisch englische Texte ins Deutsche. So können komplette Anleitungen (ASCII-Datei) übersetzt werden. Auch direkt eingetippte Sätze werden bearbeitet. Durch eine Datei von 4500 Vokabeln ist der Großteil des englischen Grundwortschatzes abgedeckt. Neue Vokabeln können jederzeit hinzugenommen werden - das Programm ist lernfähig.

19.90 DM

SPEEDRUNNER

NEU

Bei diesem spannenden Actionspiel müssen Sie versuchen, alle Bonussteine einzusammeln und dann einen Weg über die Leitern und Stangen nach oben zum nächsten Level zu suchen. Natürlich gibt es auch bei diesem Spiel böse Männchen, die Ihnen immer hinterherlaufen und nichts Gutes wollen, aber mit List und Tücke ist jeder Level zu schaffen. Loderunner ist eine wirkliche Herausforderung für jeden Fan von kniffligen Actionspielen.



19.90 DM

KICK START SPEZIAL

Die preiswerte Software-Serie für KICKSTART-Leser

ROLLER

NEU

Helfen Sie Roller, dem energiegeladenen Atom, bei seiner schweren Aufgabe. Sammeln Sie Energiekugeln und verschieben Sie die Wege so, wie Sie es wollen, aber achten Sie auf Falltüren, Entlader, Cruncher, Verunordner, Bomben, Schalter, Beamer und andere Hindernisse. Ein spannendes Spiel für die langen Winterabende. 30 Level, Leveleditor. Mit deutscher Anleitung.



DM 19.90

PUSH IT

Bei PUSH IT ist Denken gefragt, denn was so einfach aussieht, entwickelt sich bald zu einer schwierigen Knobelei. Es geht darum, Blöcke an festgelegte Stellen zu schieben, wo sie sich auflösen. Da man die Blöcke nur schieben kann, sollte jede Aktion gut überlegt sein, damit man sich nicht den Weg verbaut. Tolle Soundeffekte und lustige Animation garantieren lange Motivation. Mit deutscher Anleitung.



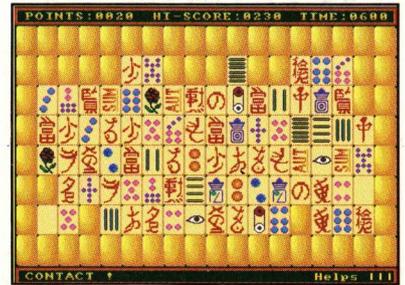
19.90 DM

BUNNY'S NIGHTMARE

Was könnte es für einen Hasen Schlimmeres geben, als keine Karotten zu haben? Helfen Sie Bunny, Wintervorräte für sich und seine Familien einzusammeln. Leider wollen sich die Karotten nicht einfach so fressen lassen und flüchten. Wassergeister, fleischfressende Pflanzen und Kakteen sind für Bunny zusätzliche Schwierigkeiten. 50 Levels garantieren spannende Spiele für die ganze Familie. Mit deutscher Anleitung.

19.90 DM

CONTACT



Ein spannendes Strategiespiel, bei dem man gleiche, direkt verbindbare Steine suchen und gegeneinander wegklicken muß. Die Suche im Wirrwarr der Symbole und Zeichen kann beginnen - keine leichte Aufgabe, und schon gar nicht unter Zeitdruck. Als Zugabe gibt es einen Spielfeld-Editor, mit dem man sich neue Felder erstellen kann. Mit deutscher Anleitung, komplett ausgestattet. Benötigt 1MB Speicher.

19.90 DM

CUBISTIX

Dreidimensionale Hochhausteile fallen aus den Wolken. Bringen Sie sie möglichst kompakt auf dem knapp bemessenen Fundament unter! Mit vielen Zusatzoptionen! Supergrafik, Sound, Zweispieler-Modus, Raster-Fall-Hilfe, Grundriß... Das einmalige Spielerlebnis! Absolute Suchtgefahr! Mit ausführlicher deutscher Anleitung.

19.90 DM



ROHRBRUCH

Wer bis jetzt noch nicht wußte, wie sich ein gestreifter Rohrinstallateur fühlt, ist bei ROHRBRUCH genau richtig. Hier geht es darum, eine auslaufende Flüssigkeit durch möglichst viele Rohrstücke zu leiten und dadurch am Auslaufen zu hindern. Was sich einfach anhört, wird vor allem in den höheren Levels schnell zu einer schweißtreibenden Angelegenheit. Selbstverständlich gibt es auch einen komfortablen Level-Editor, mit dem Sie sich das Spiel nach eigenen Wünschen gestalten können. Mit deutscher Anleitung.

19.90 DM



Weitere KICKSTART-SPEZIAL-Disketten:

- ZAPHOD (AmigaBASIC-> GFA-Basic) 19.90 DM
- BANNER (Spruchbänder) 19.90 DM
- SPEZIAL BASIC (AmigaBASIC-Routinen) 19.90 DM
- Patienten (3 Disketten) 39.00 DM
- SKELETON-RÄTSEL 19.90 DM
- GEO (Erdkundelerlernprg.) 19.90 DM
- GO (asiat. Brettspiel) 19.90 DM
- BLESS 19.90 DM
- BLUE 19.90 DM

☎ **Telefonische Bestellannahme**
Tel.: 06196 / 48 18 11
(9.00-17.00 Uhr)

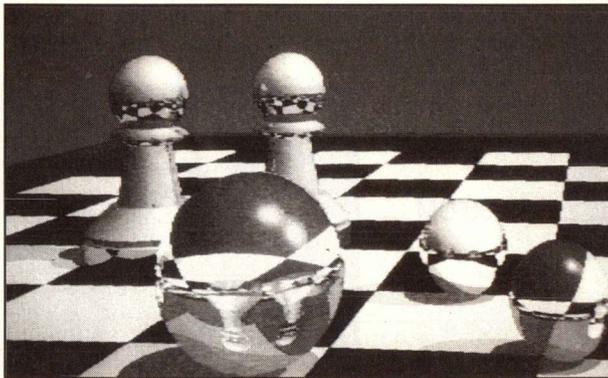
✉ **Versand** (Vorkasse oder Nachnahme)
Versandkosten (Porto u. Verpackung) DM 5,- (Ausland DM 10,-)
• Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse
• Nachnahmegebühr DM 4,-

MAXON Computer
Abt. KICKSTART
Schwalbacherstr. 52
6236 Eschborn

VORSCHAU 3/91

DALI

Raytracing-Programme gibt es mittlerweile zuhauf, trotzdem tauchen immer wieder neue Programme dieses Genres auf. Mit DALI wird das Raytracing-Software-Spektrum erweitert. DALI stammt von einem deutschen Programmierer, über 2 Jahre Entwicklungszeit wurden von ihm in das Projekt investiert. Man darf gespannt sein, ob DALI sich auf dem hart umkämpften Markt behaupten kann. Der recht günstige Preis von ca. 200,- DM läßt einen aufhorchen. Im nächsten Heft erfahren Sie mehr über die Leistung des Programms und ob die 200,- DM gerechtfertigt sind.



DIGI-GEN

Das DIGI-GEN ist ein Multifunktionsgerät für Videodigitizing, Farbkorrektur und Genlock-Betrieb. Die technischen Daten und der günstige Preis lassen ein großes Interesse an dem Gerät aufkommen. Was das DIGI-GEN leistet und ob es sich gegen die starke VESone-Konkurrenz behaupten kann, wird sich in der nächsten KICKSTART-Ausgabe zeigen.

ADONIS

Vor einem Jahr war das Wort „Netzwerk“ für den AMIGA noch ein Fremdwort, 1991 aber nicht mehr. Immer mehr Netzwerklösungen werden für den AMIGA angeboten. Brandneu ist das ethernetkompatible Netzwerk ADONIS. Sensationell ist der enorm günstige Preis, für knapp 400,- DM erhält der Käufer bereits ein Zweiplatzsystem. Wir haben das ADONIS-Netzwerk für Sie auf Herz und Nieren getestet, das Ergebnis können Sie im nächsten Heft nachlesen.

Weiterhin lesen Sie in der nächsten Ausgabe:

- Exklusive Berichte über brandneue AMIGA-Spiele
- Die neue Version von ELAN PERFORMER
- Das preiswerte AMIGA-PAL-Genlock in der Neuauflage
- News, Grundlagen, Workshops, Listings uvm.

ab 15.2.1991 bei Ihrem Zeitschriftenhändler

Impressum

KICKSTART

Chefredakteur:

Markus Nerding (Chefredakteur)(mn)
Andreas Krämer (Stellvertreter) (ak)

Redaktion:

Jan Anton (ja)
Peter Lass (pl)
Martin Pittelkow (mp)
Florian Du Bois (fdb)
Christian Keller (chk)
Claus Peter Lippert (cpl)
Sven Stillech (sv)

Herausgeber:

MAXON-Computer GmbH
Industriestraße 26
6236 Eschborn
Tel.: 06196/481811
FAX: 06196/41137

Redaktionelle Mitarbeiter:

Ingo Brümmer (ib)
Andreas Erben (ae)
Enrico Corsano (ec)
Gerald Carda (gc)
Jobst Hermeier (jh)
Carsten Borgmeier (cbo)
Martin Silbernagl (ms)
Ottmar Röhrig (or)
Chris Földing-Hornschuh (cfh)

Redaktionsanschrift:

MAXON-Computer
KICKSTART
Postfach 5569
6236 Eschborn
Tel.: 06196/481813
FAX: 06196/41137

Auslandskorrespondenz:

Derek Dela Fuente (ddf/GB)

Titelbild:

Axel Weigend

Layout:

Manfred Zimmermann
Angela Heischmann

Druck:

Frotscher Druck, Darmstadt

Verlag:

Heim Verlag
Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt 13
Tel.: 06151/56057
FAX: 06151/591047 - 56059

Verlagsleitung:

Hans-Jörg Heim

Anzeigenverkauf:

Kyriakulla Margaritis
Uwe Heim (Ltg.)

Anzeigenpreise:

nach Preisliste Nr.3, gültig ab 1.1.88

Bezugsmöglichkeit:

Zeitschriftenhandel, Kauf- und Warenhäuser, Commodore-Fachhändler oder direkt beim Verlag.
KICKSTART erscheint 11 mal im Jahr
Einzelpreis: DM 7,-, ÖS 56,-, SFr 7,-
JahresabonnementInland: DM 70,-
Europ. Ausland DM 90,-
Luftpost DM 120,-

In den Preisen sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühr enthalten.

Alle in KICKSTART erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers und des Verlags erlaubt. Programmlistings, Bauanleitungen und Manuskripte werden von der Redaktion gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit ihrer Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und der Vervielfältigung. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Sämtliche Veröffentlichungen in KICKSTART erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Für Fehler in Text, in Schaltbildern, Aufbauskißzen, Stücklisten, usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. zum Schadhafwerden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.

(c) Copyright Heim Verlag

Perfect Sound

Digital Sound Sampler
RECORDS IN STEREO

NEU! Version 3.0

Amerikas meistverkaufter Sound Digitizer ist mit seinen neuen Features jetzt auch bei uns zum interessanten Preis erhältlich. Die Hardware des neuen Perfect Sound ermöglicht sampling Raten bis zu 32kHz in Mono oder 12.kHz in Stereo. Eine Klinkenbuchse erlaubt das direkte Anschließen eines Mikrofones ohne Zusatzverstärker. Die "Sample and Hold"-Schaltung und ein integrierter Taktgenerator verhindern störende Nebengeräusche. Eine digitale Einangsregelung ermöglicht das präzise und übersteuerungsfreie Aussteuern des Eingangssignales per Software.

Um die weitreichenden Verbesserungen der Perfect-Sound Hardware noch zu unterstützen, wurde auch die Software komplett überarbeitet. Funktionen wie Ausschneiden, Kopieren und Einsetzen von Soundbereichen sind neben den Spezialfunktionen wie digitale Tiefpassfilter, Rampenfunktionen, nachträgliches Umwandeln der Abtastrate, umfangreiche Loop-Funktionen und Echoerzeugung in Echtzeit selbstverständlich Standard.

**unverb. Preisempf.
DM 198,-**

Schnelle A/D-Wandler mit "Sample and Hold" erreichen Sampling-Raten bis 32 kHz.

Geregelte Stromversorgung und integrierter Taktgenerator gewährleisten optimale Rauschunterdrückung. Zwei Eingänge für Stereo und Mono. Eingang mit nachgeschaltetem Vorverstärker ermöglicht direkte Aufnahmen.

Mikrofoneingang und on board-Vorverstärker erlauben einfaches Sampling von Stimmen.

Perfect Sound 3.0 ist einer der fortschrittlichsten und perfektsten Acht-Bit-Sound Digitizer, der überhaupt für irgendeinen Computer erhältlich ist. (Photo ohne Gehäuse)

Einfaches loopen von Soundbereichen. Einstellung der Loop-Punkte während des Abspielens.

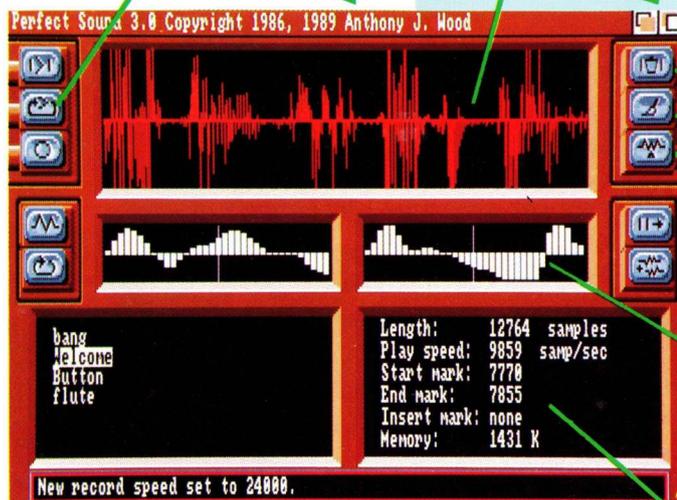
Ihr aktueller Sound wird hier graphisch dargestellt. Sie können hier einfach mit der Maus einen Bereich markieren.

Gewohnte Werkzeuge wie Löschen, Kopieren und Einsetzen von Soundbereichen per Icon bedienbar. Andere Funktionen sind über die Menüs erreichbar.

Zoomfunktion zum genauen Editieren ihres Samples.

Im Statusfenster haben Sie die wichtigsten Parameter ständig im Blick, z.B. Loop-Punkte, Speicherbedarf und Playback Speed.

**Spielen Sie Songs Rückwärts.
Verändern Sie, was Ihre
Freunde gesagt haben.
Erstellen Sie eigene
Sounds. Entwickeln
Sie eigene
Instrumente
Mit Perfect
Sound!**



SunRize Industries

Perfect Sound erhalten Sie beim Fachhändler oder direkt bei:

INTELLIGENT MEMORY
Software & Peripherals GmbH
Adam - Opel Straße 10



EVOLUTION SCSI II Controller für Amiga 2000



präsentiert
von



DeInterlace Card Amiga 2000



AMIGA-TEST „sehr gut“

Alle Farben – Volles Overscan

High Performance und volles AutoBoot

„Sehr gut +“ lt. Kickstart 11/90
„Sehr gut“ lt. Amiga Magazin 11/90

Spitzen-Performance durch 16-bit-VLSI-Technik
Über 900 kB/sec. Lesen und Schreiben mit Quantum
Prodrive ASAP-Platten ohne Turbo-Karte, über
1,1 MB/sec. mit 68020 laut DiskPerf von Fish 187
AutoBoot direkt vom FFS unter Kickstart 1.2, 1.3 und 2.0
Abschaltbar, mit Config-LED
Partitionierbar für PC-Karten und
MEDUSA Atari-ST-Emulator

Filecard ohne Festplatte	DM 448,-
Filecard mit 31 MB Seagate	DM 1048,-
Filecard mit 52 MB Quantum	DM 1198,-
Filecard mit 80 MB Quantum	DM 1588,-
Filecard mit 105 MB Quantum	DM 1788,-
Filecard mit 170 MB Quantum	DM 2398,-
Andere Größen auf Anfrage	

Nie mehr Interlace – Flimmern ! Nie mehr schwarze Zwischenlinien !

Mit integriertem Stereo-Verstärker
Direktanschlußmöglichkeit von VGA- und
Multisync-Monitoren !

Flächiges, deckendes Bild in allen Auflösungen
Bis ca. 736 x 598 Pixel darstellbar
(Hardwaregrenze des Amiga)
Incl. Zusatzsoftware zum Programmieren des neuen
BIG AGNUS.
Dadurch beliebige Wahl der darstellbaren Zeilen mit
vollvariablen Bildwiederhol frequenzen.
Beispiel: 736 x 400 (NTSC ohne Overscan) = 70 Hz
736 x 284 (Medres mit Overscan) = 100 Hz!!

DeInterlaceCard	DM 498,-
DeInterlaceCard mit incl. SONY-Stereoboxen VGA-Monitor	DM 549,-
46 Graustufen 14"	DM 348,-
VGA-Farb-Monitor 14"	DM 748,-
MultiScan-Farb-Monitor 14"	DM 998,-

MacroSystem-Produkte erhalten Sie direkt bei



Gahlenfeldstraße 6
5804 Herdecke
Tel.: (0 23 30) 8 41 42 oder 80 11 32
Fax (0 23 30) 7 30 55