

Vorbemerkungen des Autors

(Für den ABBUC übersetzt von Alfons Klüpfel - Sommer 1992
Das Copyright für diese Übersetzung liegt beim ABBUC und beim
Übersetzer.)

Die Disketten und die Ausdrücke dürfen beliebig kopiert und
weitergegeben werden, aber nur vom ABBUC vertrieben werden.

Der Zweck dieses Handbuchs ist, dem Anwender von DD3 zu
helfen. An DDII, den Vorgänger von DD3, gewöhnte ich mich
schnell. Bei der Arbeit mit DD3 hatte ich Probleme, die nicht
DD3 anzulasten sind. Nachdem ich es immer mehr benutzte und
somit mehr Übung hatte, entdeckte ich ein paar Kniffe, die recht
hilfreich sein können. Außerdem erkannte ich, wie ich einige
meiner früheren Fehler vermeiden könnte. Wenn Ihr mit diesem
Handbuch arbeitet und die verschiedenen Fonts darin ansieht,
könnt Ihr meine Probleme hoffentlich vermeiden. Ich habe mich
bemüht, bei jedem Font den Autor zu nennen, soweit er mir
bekannt war. Kann ein Font problemlos benutzt werden, ist er
von mir nicht kommentiert. Falls Schwierigkeiten mit einem der
Fonts entstehen könnten, versuche ich diese durch meine
Kommentierung aus dem Weg zu räumen. Wenn einer von Euch,
die dieses Handbuch nutzen, meint, es sollten noch Anmerkungen
zum einen odere anderen Font aufgenommen werden, dann
schreibt mir bitte, so daß ich dieses Handbuch in einer weiteren
Auflage entsprechend ändern kann. Da ich mit der ganzen Sache
gerade erst beginne, und daher nicht weiß, wieviel Antwort ich
darauf bekommen werde, erstelle ich von Anfang an eine Liste,
an wen dieses Handbuch gegangen ist. Ich werde mich bemühen,
an alle diese Personen ein Update zu schicken. Im Fall von
Fonts, die ich selbst erstellt habe, versuche ich, darüber zu
berichten, wie ich dies getan habe, und was sonst für den
Anwender noch von Interesse sein könnte. Für diejenigen von
Euch, die auch oder nur die Disks, nicht aber das gedruckte
Handbuch bekommen haben: Ihr habt den Vorteil, daß Ihr jetzt
auch alle Fonts habt. Falls Ihr die Disks noch nicht habt, schickt
mir \$3 und einen weiteren für den Versand (in den USA! Für den
Versand nach Deutschland wird \$1 sicher nicht reichen. A.K.).
Teilt mir bitte mit, ob Ihr Double Density nutzen könnt, und ob
Ihr ge-"arct"e Files "entarcen" könnt. (ABBUC hat das
ARC/UNARC-Programm! A.K.) Für \$5 schicke ich Euch das
ausgedruckte Handbuch zu. Der Ausdruck ist gedacht für User,
die nur die PD-Version von DD3 haben. Falls Ihr nur die Fonts
haben wollt, schickt mir eine Disk + Versandkosten.

Die Disks, auf denen dieser Text vorliegt, sind sehr einfach
zu benutzen. Ladet DD3 (nur die registrierte Version ist dafür
geeignet!), schiebt die Handbuch-Disk in Drive 1 und beginnt, die
Texte auszudrucken, angefangen bei P1 (=Page 1, d.h. Seite 1, A.K.)
bis P47. Alle für die zu druckende Seite nötigen Files befinden
sich bereits auf der Disk. A.K.). Textfiles erkennt man daran, daß
sie keinen Extender wie .NLQ o.ä. haben. Druckt also einfach

alle Nicht-NLQ-Files aus; so habt Ihr das komplette Handbuch zur Verfügung. Das Handbuch besteht aus der Titelseite, diesen Anmerkungen, zwei Seiten für das Inhaltsverzeichnis und 47 Seiten von Fontausdrucken + Kommentaren. Außerdem enthält es mehrere Artikel, die ich für unsere Club-Zeitung geschrieben habe. Auf den Disks befinden sich außerdem noch die DD3-Utility-Programme von John McGowan, mit denen Ihr PS-Icons und 62-Sektoren-Bilder in DD3-Fonts konvertieren könnt.

Disk 1 Seite A enthält das Titelblatt, diese Anmerkungen, das Inhaltsverzeichnis und die Seiten P1 und P2, Seite B P3 bis P5, sowie die entsprechenden Fonts.

Disk 2 Seite A die Seiten P7 und P8 mit den für den Ausdruck nötigen Fonts, Seite B P9 bis P15 (Seite 14 ist in zwei Files aufgeteilt: P14.1 und P14.2., wobei P14.1 das Kreuzworträtsel und die Wörter für WAAGRECHT enthält, P14.2 die Wörter für SENKRECHT. Sobald P14.1 ausgedruckt ist, füttert man den Drucker noch einmal mit demselben Blatt, so daß SENKRECHT in die rechte Hälfte = 2. Spalte gedruckt wird.

Disk 3 Seite A enthält P16 - P21, Seite B P22 bis P26.

Disk 4 Seite A enthält die Seiten P27 bis P29, Seite B P30 bis P32.

Disk 5 Seite A enthält P33 - P35, Seite B P36.

Disk 6 Seite A enthält P37, Seite B P38.

Disk 7 Seite A enthält P39, Seite B P40.

Disk 8 Seite A enthält P41, Seite B P42.

Die Disks 6, 7 und 8 enthalten nur je eine Seite (P), weil auf diesen konvertierte PS-Icons ausgedruckt werden, und diese Fonts extrem umfangreich sind.

Disk 9 Seite A enthält P43 bis P46, Seite B P47.

Die Seiten bis P9 behandeln die mit DD3 ausgelieferten Fonts. Die weiteren Fonts sind neu. Es ist außerdem wichtig, zu wissen, daß ich, um Platz auf den Disks einzusparen, die Fonts teilweise bearbeitet habe. Die Fonts, die nur Großbuchstaben enthalten bzw. wo Groß- und Kleinbuchstaben identisch sind, habe ich verkürzt. Sie enthalten nur noch die Großbuchstaben. Ich habe die Fonts im Editor bearbeitet. Falls Ihr selbst ähnliche Fonts entwerft, denkt daran. Ich habe ca. 40% Platz eingespart.

Falls mir jemand eigene Fonts zuschickt, werde ich sie in zukünftige Updates aufnehmen und selbstverständlich den Namen des Autors dabei nennen.

Ich möchte an dieser Stelle Neil van Oost (der dem ABBUC diese Disks usw. freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat; A.K.) danken, der mir das Crazy Dot Spiel auf Seite 10 zugesandt hat, sowie das Programm von John McGowan für die Konvertierung der PS-Icons. Auch John McGowan möchte ich für seine beiden Programme besonders danken. Und natürlich gäbe es all das nicht ohne das excellente DD3 von Roy Goldman!

Mit der Zeit werde ich vielleicht ein Experte in Sachen DD3. Im Moment bin ich nur ein begeisterter Anwender. Ich hoffe, Euch wird es genauso ergehen. (Mir ist es bereits so ergangen. A.K.)

David Richardson

Phone: 913-843-5213

10/12/90 - 47 nummerierte Seiten plus 2 Artikel (6 Seiten)

Anmerkungen des Übersetzers

Neil van Oost jr. vom JACG ließ uns über Joe Kennedy freundlicherweise dieses Handbuch, die dazugehörenden Disketten, sowie weitere dazu passende Programme zukommen. Ganz herzlichen Dank an ihn!

Herzlicher Dank sei David Richardson für diese einzigartige, phantastische Arbeit! So lange es solche Atari-Freaks und Computerfreunde gibt, wird der "Kleine Atari" weiterleben.

Ebenso herzlicher Dank an John McGowan für seine excellenten Programme, die DD3 schon beinahe zu einem DTP-Programm machen, mit dem feinen Unterschied, daß die Druckqualität von DD3 auf unserem Computer unerreicht ist. Es gibt auch auf besseren, oder besser: auf größeren Computern keine besseren, und vor allem billigere Druckprogramme als DD3! Ich habe allen möglichen Leuten Druckproben von DD3 gezeigt, stolzen Besitzern von STs oder 386DX-Rechnern. Viele tippten auf ST oder teure PCs plus 24-Nadeldrucker. Keiner wollte glauben, daß sie mit unserem "Kleinen" und einem 9-Nadler gedruckt wurden.

Somit bleibt noch der Dank an Roy Goldman, der dieses großartige Programm geschrieben hat. Ich empfehle allen Anwendern dringend, sich das registrierte Original zusammen mit dem Handbuch für 25 Dollar zuschicken zu lassen. Nur mit ihm läßt sich wirklich zufriedenstellend arbeiten.

Roy Goldman
2440 South Jasmine
Denver, CO 80222
USA

Der ABBUC wird sich bemühen, von Roy Goldman eine Lizenz für den Vertrieb registrierter Versionen zu bekommen. In diesem Falle würde der ABBUC eine deutsche Übersetzung des dazugehörigen Handbuchs anbieten.

Wer nur mit Raubkopien arbeitet, darf sich nicht wundern, wenn es so gute Programme irgendwann nicht mehr geben wird.

Anmerkungen zur Übersetzung

Beim Übertragen fremdsprachiger Texte ergibt sich immer das Problem, daß Zusammenhänge mit der Kultur, den Besonderheiten der Gesellschaft nicht übersetzbar sind, weil uns hier in Deutschland diese Erfahrungen fehlen ("Das Sein bestimmt das Bewußtsein.").

Ich habe aus diesem Grund für die Arbeit mit DD3 und den dazugehörigen Fonts unwesentliche Tatsachen weggelassen. Wer am Original interessiert ist, kann sich die Originaldisketten besorgen.

Wer Fragen oder Probleme hat, sollte sich in erster Linie die Formatierung in den Textfiles genau ansehen. Daraus läßt sich praktisch alles erkennen, was man wissen sollte. Das Programm DD3 ist nach meiner Erfahrung absolut fehlerfrei. Sollten trotzdem Schwierigkeiten nicht geklärt werden können, bin ich - im Rahmen der mir zur Verfügung stehenden Zeit - gern bereit, mit Ratschlägen zu helfen.

Noch eine Bemerkung zum Ausdruck des Handbuchs: Auf jeder Disk befinden sich mehrere Fonts mit dem Namen PLAIN. Der Font PLAIND.NLQ enthält die deutschen Sonderzeichen. Die anderen PLAIN-Fonts drucken in der amerikanischen Buchstabenbelegung.

Zu DD3 gibt es beim ABBUC und beim TOP-Magazin zwei Disketten mit rund 80 Fonts, die so bearbeitet sind, daß damit auch die deutschen Umlaute und das ß ausgedruckt werden können. Auch diese Disks dürfen jederzeit kopiert und weitergegeben, jedoch nur vom ABBUC und vom TOP-MAGAZIN verkauft werden.

Zum Schluß noch ein Vorschlag: Sicher ist es zu aufwendig, jeden Font, den ein User erstellt oder bearbeitet hat, einzeln in die USA an David Richardson zu schicken. Trotzdem wäre es schade, wenn die Verbindung Atari-Freunde-D und Atari-Freunde-USA eine Einbahnstraße bliebe. Wer neue Fonts erstellt oder bestehende bearbeitet hat, kann diese daher an mich schicken. Sobald ich etwa zehn solcher Fonts gesammelt habe, werde ich sie an David Richardson weiterleiten, selbstverständlich unter Nennung des Namens des/der jeweiligen Autors/in.

Meine Adresse lautet:

Alfons Klüpfel
Rhönblick 25
W-8741 Hohenroth

AMERICA.NLQ	SEITE 41
AMERICA1.NLQ	SEITE 41
AMERICA3.NLQ	SEITE 42
ANSWERS.NLQ	SEITE 16
ASTRA.NLQ	SEITE 35
BART.NLQ	SEITE 24
BIGBLOCK.NLQ	SEITE 7
BIGCAPS.NLQ	SEITE 7
BIKINI.NLQ	SEITE 43
BLOCK2.NLQ	SEITE 6
BOSTON.NLQ	SEITE 7
BOTLNECK.NLQ	SEITE 15
BRAILLE.NLQ	SEITE 29,30
CANDI.NLQ	SEITE 47
CASUAL.NLQ	SEITE 17
CASUAL2.NLQ	SEITE 17
CASUAL3.NLQ	SEITE 17
CENTURY.NLQ	SEITE 7
CHANCERY.NLQ	SEITE 7
CHESS.NLQ	SEITE 12, 13
CHRCHILL.NLQ	SEITE 30
COOPER.NLQ	SEITE 19
COOPER2.NLQ	SEITE 19
CRAZYDOT.NLQ	SEITE 10, 11
CREAMY.NLQ	SEITE 7
CRSSWORD.NLQ	SEITE 14, 15
CRYSTAL.NLQ	SEITE 8
DENISE.NLQ	SEITE 30
DUCKS.NLQ	SEITE 32
ELEGANT.NLQ	SEITE 8
FAR SIDE.NLQ	SEITE 33
FORTRESS.NLQ	SEITE 8
FORTRES2.NLQ	SEITE 8
FRPICA10.NLQ	SEITE 8
FRSIDE6.NLQ	SEITE 47
GARDE.NLQ	SEITE 8
GERMAN.NLQ	SEITE 8
GIVENS.NLQ	SEITE 44, 45, 46
GRID.NLQ	SEITE 20, 21
GRLNDOGS.NLQ	SEITE 30
HAND.NLQ	SEITE 8
HANDSIGN.NLQ	SEITE 19
HELVBOLD.NLQ	SEITE 9
HOLI.NLQ	SEITE 28
HORO1.NLQ	SEITE 42
HORO2.NLQ	SEITE 25
HUDSON.NLQ	SEITE 30
INVERSE.NLQ	SEITE 1
LADDERS.NLQ	SEITE 9
LAUGH.NLQ	SEITE 43
LCD.NLQ	SEITE 9
LETRS.NLQ	SEITE 24
LETRS2.NLQ	SEITE 27
LINE.NLQ	SEITE 22,23
LONGISLE.NLQ	SEITE 9
LUBAL.NLQ	SEITE 9
MADRID.NLQ	SEITE 1
MASONRY.NLQ	SEITE 1
MORSE.NLQ	SEITE 28
OBSERVER.NLQ	SEITE 2
OHIO.NLQ	SEITE 2
OLDENGC.NLQ	SEITE 3

OLDWEST2.NLQ	SEITE 3
PARSONS.NLQ	SEITE 2
PATRIOT.NLQ	SEITE 3
PATTERNS.NLQ	SEITE 3
PHOENIX.NLQ	SEITE 4
PICA10.NLQ	SEITE 4
PLAIN.NLQ	SEITE 2
PLAIND.NLQ	SEITE 1
PLAZA.NLQ	SEITE 4
PLEGAL10.NLQ	SEITE 4
POET.NLQ	SEITE 4
POSTER.NLQ	SEITE 5
PREZ.NLQ	SEITE 5
PRFITMAG.NLQ	SEITE 35
PRINTED.NLQ	SEITE 5
PRISMA.NLQ	SEITE 16
PROFIL.NLQ	SEITE 34
PROFITAL.NLQ	SEITE 34
PROFMAG.NLQ	SEITE 34
RIBBON.NLQ	SEITE 2
ROMAN2.NLQ	SEITE 1
ROMAN3.NLQ	SEITE 18
ROMAN4.NLQ	SEITE 18
SAPPHIRE.NLQ	SEITE 5
SCRIPT2.NLQ	SEITE 5
SHADOW.NLQ	SEITE 6
SHADOW2.NLQ	SEITE 10, 11
SINALOA.NLQ	SEITE 6
SMOKE.NLQ	SEITE 47
SPENSER.NLQ	SEITE 6
SPNSROL.NLQ	SEITE 6
ST1.NLQ	SEITE 36
ST2.NLQ	SEITE 37
ST3.NLQ	SEITE 37
ST4.NLQ	SEITE 38
ST5.NLQ	SEITE 38
ST6.NLQ	SEITE 39
ST7.NLQ	SEITE 39
ST8.NLQ	SEITE 40
ST9.NLQ	SEITE 40
STENCIL.NLQ	SEITE 16
STENCIL2.NLQ	SEITE 16
SWISS.NLQ	SEITE 6
TIMES.NLQ	SEITE 1
VADER.NLQ	SEITE 33
XMAS.NLQ	SEITE 27
YAHTZEE.NLQ	SEITE 22, 23
ZIPPER.NLQ	SEITE 2

INVERSE.NLQ (font von David Richardson):

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTU****VWXYZ**
abcdefghijklmnop**qrstuvwxyz**
0123456789<>!"#\$%&'
()-=_|;+*:\^.,/[]?@

Buchstaben- und Zeilenabstand müssen bei INVERSE.NLQ auf 0 gesetzt werden, falls man keine weißen Stellen bekommen will. Es gibt allerdings kein inverses Leerzeichen. Im Editor kann man nur seine Breite festlegen. Ursprünglich war dieser Font nur dafür gedacht, ein Wort im Text hervorzuheben. Man könnte aber ein beliebiges anderes, selten benutztes Zeichen als schwarzen "Fleck" definieren. (Im deutschen Zeichensatz sind schon einige umbelegt. A.K.) Ein Problem: arbeitet man mit Blocksatz, so werden im Text zusätzliche Leerzeichen eingefügt.

MADRID.NLQ:

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTU****VWXYZ**
 abcdefghijklmnop**qrstuvwxyz**
 0123456789<>!"#\$%&'()=-_ |;+*:\^.,/[]?@

MASONRY.NLQ (font von Chris Bailey):

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTU****VWXYZ**
 0123456789<>!"#\$%&'()=-_ |;+*:\^.,/[]?@

Nur Großbuchstaben (Caps = Capital Letters). Der Font enthält keine Kleinbuchstaben. Bei diesem Beispiel wurde ein Buchstabenabstand von 4 gewählt.

ROMANZ.NLQ:

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTU****VWXYZ**
 abcdefghijklmnop**qrstuvwxyz**
 0123456789<>!"#\$%&'()=-_ |;+*:\^.,/[]?@

TIMES.NLQ:

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTU****VWXYZ**
 abcdefghijklmnop**qrstuvwxyz**
 0123456789<>!"#\$%&'()=-_ |;+*:\^.,/[]?@

Dieser Font heißt PLAIND.NLQ. (d.h. PLAIN - Deutsche Version, bearbeitet von Alfons Klüpfel.)

Mit ihm sind die Texte dieses Handbuchs gedruckt. Es ist im Prinzip derselbe Font wie PLAIN.NLQ, er enthält jedoch die deutschen Umlaute ä, ö, ü, ä, ö, ü und das ß. Sie liegen auf folgenden Tasten:

Ä = [Ö = < Ü =]
 ä = > ö = ^ ü = _ ß = @

Ca. 80 weitere derartiger Bearbeitungen von Fonts bekommt man beim ABBUC.

RIBBON.NLQ:

A B C D E F G H I J K L M N
 O P Q R S T U V W X Y Z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > ! " # \$ % & ' ()
 * + , - . / : ; < > ? @

Diesen Font druckt man mit Buchstabenabstand 0. Die Zeichen I und J werden für Anfang und Ende jedes Worts benutzt. Sie ergeben den Bänderanfang und das -ende. Die Kleinbuchstaben sind nicht belegt. Sie werden von DD3 ignoriert.

ZIPPER.NLQ (Font von Clifford Bohnson):

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! " # \$ % & ' () - = _ | ; * : \ . , / [] ? @

Dieser Font hat kein + oder ^ Zeichen, das @ ist das Cent-Zeichen.

PLAIN.NLQ (Font von David Richardson)

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > ! " # \$ % & ' () - = _ | ; * : \ . , / [] ? @

OBSERVER.NLQ (Font von Chris Bailey):

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > ! " # \$ % & ' () - = _ | ; * : \ . , / [] ? @

OHIO2.NLQ:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > ! " # \$ % & ' () - = _ | ; * : \ . , / [] ? @

PARSONS.NLQ (Font von Clifford Bohnson):

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > ! " # \$ % & ' () - = _ | ; * : \ . , / [] ? @

Auch dieses Beispiel ist mit dem Abstand 0 gedruckt. Das Anführungszeichen (SHIFT-2) ist nicht belegt, die Zeichen liegen auf I und J. Das @ wie bei Zipper.

OLDENGC.NLQ (Font von Clifford Bohnson):

A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! \$ % & ' < > ~ : ; , " ' ?

Buchstabenabstand 4; die Zeichen [und] sind mit den Redezeichen belegt. Die "Größer/Kleiner als"-Zeichen sind nicht benutzt. Stattdessen sehen die Klammern (SHIFT-9/0) so aus. Folgende Zeichen sind im Original-Font nicht benutzt:

\ ^ _ + * | @ " / < > % = #

OLDWEST2.NLQ:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > ! " # \$ % & ' () - = _ ; + * : \ ^ , . / [] ? @

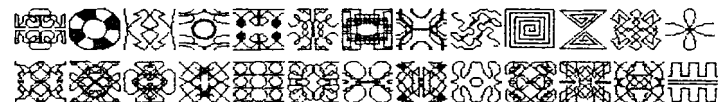
PATRIOT.NLQ (font von Clifford Bohnson):

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! " \$ % & ' : ; , . " ' ?
 ☆ ★ ↗ ↖ 🦅 🇺🇸 🇺🇸

Auch hier werden die Zeichen [und] als Redezeichen ausgedruckt. Buchstabenabstand 4; das Sternchen (Pfeil rechts) ist der Stern, das Minus-Zeichen der kleine Adler. Das kleine r und s, ohne Abstand nebeneinander gedruckt, ergeben die Hand nach rechts, l und m die Hand nach links. Der Backslash ergibt den Adlerkopf. Das kleine y und das z ergeben den großen Adler. Die erste Flagge bekommt man mit f und g, die zweite mit j und g. Die anderen Kleinbuchstaben werden nicht benutzt. Folgende Zeichen sind frei:

^ _ | " # % & < = > () + / @

PATTERNS.NLQ:



Nur Großbuchstaben. Um die Zeichen als Umrandung o.ä. zu benutzen gibt man einfach einen Buchstaben mehrfach ein. Buchstaben und Zeilenabstand 0.

PHOENIX.NLQ (Font von Clifford Bohnson):

ABCDEFGHIJKLMN^OPQRSTU^VWXY^Z
abcde^fghij^klmnop^qr^stuv^wxy^z
0123456789<>!"#\$%&'()_-=|;*:.\,./'""?^c

Buchstabenabstand 4. @ sowie [und] vergleiche PARSONS.

PICA10.NLQ (Font von Chris Bailey)

ABCDEFGHIJKLMN^OPQRSTU^VWXY^Z
abcde^fghij^klmnop^qr^stuv^wxy^z
0123456789<>!"#\$%&'()_+=_||;*:.\,./[]?^@

Dieser Font soll wie von einer Schreibmaschine geschrieben
aussehen. Daher sind alle Zeichen gleich breit, also nicht
proportional. Buchstabenabstand ist 0.

PLAZA.NLQ (Font von Charles Blaquiere)

ⓈⓉⓄⓅⓆⓇⓈⓉⓊⓋⓌⓍⓎⓏⓐⓑⓓⓔⓕⓆⓇⓈⓉⓊⓋⓌⓍⓎⓏ
ABCDEFGHIJKLMN^OPQRSTU^VWXY^Z
0123456789<>!"#\$%&'()_+=_||;*:.\,./[]^?@

Anstelle von Kleinbuchstaben bekommt man hier einen kompletten
weiteren Font. Man kann sie aber auch zusammen verwenden.

PLEGAL10.NLQ (von Chris Bailey):

ABCDEFGHIJKLMN^OPQRSTU^VWXY^Z
abcde^fghij^klmnop^qr^stuv^wxy^z
0123456789¼½¾!"#\$%&'()_+™_¶;*:©,./[]©?@

Vergleiche PICA10. Das + ist als Kreuzchen gestaltet, wie man
es mitunter für Fußnoten verwendet. Der Backslash stellt das
"Registered"- Zeichen da (das "R" im Kreis). Das ^ ist das
Copyright-Zeichen, das | das vom PC bekannte Absatz-Zeichen.
Das = ist mit "TM" belegt, das < mit 1/2 und das > mit 1/4.

POET.NLQ:

ABCDEFGHIJKLMN^OPQRSTU^VWXY^Z
abcde^fghij^klmnop^qr^stuv^wxy^z
0123456789<>!"#\$%&'()_x=|;*. \, / [] ? @

Dieses Beispiel ist mit Abstand 0 gedruckt. Das + und das kleine
x sind dasselbe Zeichen.

POSTER2.NLQ (von Clifford Bohnson):

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789<>!"#\$%&'
()-+=_!;*:~\.,/[]^?@

Die Kleinbuchstaben sind mit "hohlen" Buchstaben belegt..

PREZ.NLQ (von Iver Possehl):

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrst**uv**wxyz
 0123456789<>!"#\$%&'()**-**_!;+*:\^,./[]?@
 Wie PICA10, ohne Abstand.

PRINTED.NLQ:

*ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ*
*abcdefghijklmn**op**qrstuvwxyz*
 0123456789<>!"#\$%&'()**-**_!;+*:\^,./[]?@

SAPPHIRE.NLQ (von Clifford Bohnson):

ABCDEFGHIJKLM
NOPO.RSTUVWXYZ
0123456789:;?"'!"\$%&',.,=.

Die Buchstaben H, K, M, Q, R, and W werden aus zwei Buchstaben zusammengesetzt, nämlich dem Großbuchstaben und demselben Kleinbuchstaben: Hh = H, Ww = W usw. Am besten gibt man den Text "normal" in Großbuchstaben ein und ändert dann diese breiten Buchstaben mit Suchen/Ersetzen; Beispiel H ==> \S0H\S2h (falls man den Text mit dem normalen Abstand 2 ausdrückt). Die eckigen Klammern, [und] sind wieder mit den Redezeichen belegt. Die folgenden Zeichen sind unbenutzt:
 " # % * + / < = > @ \ ^ _ |

SCRIPT2.NLQ:

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZabc**de**fgiijklmnopqrst**uv**wxyz
 0123456789<>!"#\$%&'()**-**_!;+*:\^,./[]?@

SHADOW.NLQ (von Clifford Bohson):

ABCDEFGHIJKLMN~~OP~~QRSTU~~V~~W~~X~~YZ
0123456789!\$%&'()*+,-./:;<=>?@

Nur Großbuchstaben. Eckige Klammern und @ wie PARSONS.

SINALOA.NLQ (von Clifford Bohson):

~~ABCDEFGHIJKLMN~~~~OP~~~~QRSTU~~~~V~~~~W~~~~X~~~~YZ~~
~~0123456789!\$%&'()*+,-./:;<=>?@~~

Das große W ist aus dem großen und dem kleinen w zusammengesetzt (vergl. SAPPHIRE). Unbenutzt alle anderen Kleinbuchstaben und die folgenden Zeichen:

[] ^ _ | # % () * + / < = > ? @

SPENSER.NLQ (von Chris Bailey):

ABCDEFGHIJKLMN~~OP~~QRSTU~~V~~W~~X~~YZ
abcdefghijklm~~no~~pqrstuv~~w~~xyz
0123456789<>!`N°\$%&'()*=-_fi;+*:ft^.,/[]?@

Der Backslash (\) ist als das kombinierte "f" and "t" (foot/feet) benutzt, das Zeichen | entsprechend zum "f" und "i" (?), # ist als No. gestaltet.

SPNSROL.NLQ (von Chris Bailey):

ABCDEFGHIJKLMN~~OP~~QRSTU~~V~~W~~X~~YZ
abcdefghijklm~~no~~pqrstuv~~w~~xyz
0123456789<>!`#\$%&'()*=-_!;+*:\^.,/[]?@

SWISS.NLQ:

ABCDEFGHIJKLMN~~OP~~QRSTU~~V~~W~~X~~YZ
abcdefghijklm~~no~~pqrstuv~~w~~xyz
0123456789<>!`#\$%&'()*=-_!;+*:\^.,/[]?@

BLOCK2.NLQ:

ABCDEFGHIJKLMN~~OP~~QRSTU~~V~~W~~X~~YZ
abcdefghijklm~~no~~pqrstuv~~w~~xyz
0123456789<>!`#\$%&'()*=-_!;+*:\^.,/[]?@

BIGBLOCK.NLQ (von David Richardson):

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789<>!"#\$%&'
()-=_ | ;+*:\^.,/[]?@**

Keine Kleinbuchstaben.

BIGCAPS.NLQ (von David Richardson):

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
0123456789<>!"#\$%&'
()-=_ | ;+*:\^.,/[]?@

BOSTON.NLQ:

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklm**no**pqrstuvwxyz
0123456789<>!"#\$%&'()-=_ | ;+*:\^.,/[]?@

CENTURY.NLQ:

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklm**no**pqrstuvwxyz
0123456789<>!"#\$%&'()-=_ | ;+*:\^.,/[]?@

CHANCERY.NLQ (von Clifford Bohnson)

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklm**no**pqrstuvwxyz
0123456789<>!"#\$%&'{}-=_ | ;*st.,/'"?

Die eckigen Klammern sind wieder die Redezeichen, ^, ", +, und @ sind unbenutzt. Der \ stellt das kombinierte "st" dar.

CREAMY.NLQ:

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklm**no**pqrstuvwxyz
0123456789<>!"#\$%ε-'()-=_ | ;+*:\^.,/[]?@

CRYSTAL.NLQ:

ABCDEFGHIJKLMN~~OP~~QRSTU~~VW~~XYZ~~abc~~defg~~hij~~klm~~nop~~q~~r~~st~~u~~v~~w~~x~~y~~z
0123456789<>!~#%&'()-=_|;+*:\^.,/[]?@

ELEGANT.NLQ:

ABCDEFGHI~~JKL~~M~~NO~~PQR~~ST~~UV~~W~~XY~~Z~~abc~~d~~efg~~hij~~klm~~no~~pqr~~st~~uv~~w~~xy~~z~~
0123456789<>!~#%&'()-=_|;+*:\^.,/[]?@

FORTRESS.NLQ (von Chris Bailey):

~~A~~~~B~~~~C~~~~D~~~~E~~~~F~~~~G~~~~H~~~~I~~~~J~~~~K~~~~L~~~~M~~~~N~~~~O~~~~P~~~~Q~~~~R~~~~S~~~~T~~~~U~~~~V~~~~W~~~~X~~~~Y~~~~Z~~~~abc~~~~d~~~~e~~~~f~~~~g~~~~h~~~~i~~~~j~~~~k~~~~l~~~~m~~~~n~~~~o~~~~p~~~~q~~~~r~~~~s~~~~t~~~~u~~~~v~~~~w~~~~x~~~~y~~~~z~~
0123456789<>!~#%&'()-=_|;+*:\^.,/[]?@

FORTRESZ.NLQ (von Chris Bailey):

~~A~~~~B~~~~C~~~~D~~~~E~~~~F~~~~G~~~~H~~~~I~~~~J~~~~K~~~~L~~~~M~~~~N~~~~O~~~~P~~~~Q~~~~R~~~~S~~~~T~~~~U~~~~V~~~~W~~~~X~~~~Y~~~~Z~~
~~abc~~~~d~~~~e~~~~f~~~~g~~~~h~~~~i~~~~j~~~~k~~~~l~~~~m~~~~n~~~~o~~~~p~~~~q~~~~r~~~~s~~~~t~~~~u~~~~v~~~~w~~~~x~~~~y~~~~z~~
0123456789<>!~#%&'()-=_|;+*:\^.,/[]?@

FRPICA10.NLQ (von Chris Bailey):

ABCDEFGHIJKLMN~~OP~~QRSTU~~VW~~XYZ~~abc~~defg~~hij~~klm~~no~~pqr~~st~~uv~~w~~xyz
0123456789<>! "éèêô'() -ë_ù;û*:çâ,./îî?à

Französischer Zeichensatz. Wird behandelt wie PICA10. Die Sonderzeichen liegen auf den folgenden Tasten:

ist é, \$ ist è, % ist ê, & ist ô, + ist û
= ist ë, @ ist à, [ist î, \ ist ç,] ist î
^ ist â and | ist ù.

GARDE.NLQ:

ABCDEFGHIJKLMN~~OP~~QRSTU~~VW~~XYZ~~abc~~defg~~hij~~klm~~no~~pqr~~st~~uv~~w~~xyz
0123456789<>!~#%&'()-=_|;+*:\^.,/[]?@

GERMAN.NLQ (von Chris Bailey):

~~A~~~~B~~~~C~~~~D~~~~E~~~~F~~~~G~~~~H~~~~I~~~~J~~~~K~~~~L~~~~M~~~~N~~~~O~~~~P~~~~Q~~~~R~~~~S~~~~T~~~~U~~~~V~~~~W~~~~X~~~~Y~~~~Z~~~~abc~~~~d~~~~e~~~~f~~~~g~~~~h~~~~i~~~~j~~~~k~~~~l~~~~m~~~~n~~~~o~~~~p~~~~q~~~~r~~~~s~~~~t~~~~u~~~~v~~~~w~~~~x~~~~y~~~~z~~
0123456789<>!~#%&'()-=_|;+*:\^.,/[]?@

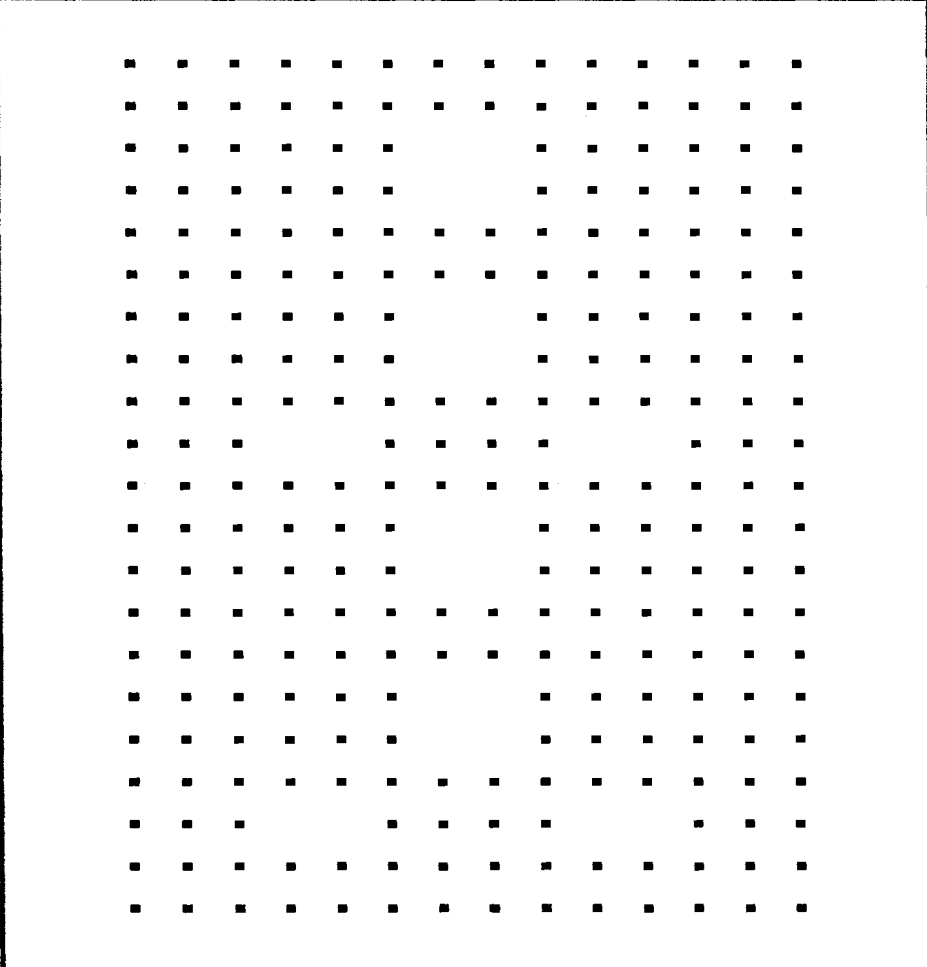
HAND.NLQ (von Clifford Bohson):

ABCDEFGHIJKLMN~~OP~~QRSTU~~VW~~XYZ
abc~~d~~efg~~hij~~klm~~no~~pqr~~st~~uv~~w~~xyz
0123456789<>!~#%&'()-=_|;+*:\^.,/[]?@

THE "DOTTY" GAME OF GEOMETRIC DESIGNS

GRAZY DOTS

THE GAME

			
SCORE		SCORE	
3		2	1
4			

REGELN:

Zieh eine Linie von einem Punkt zu einem Punkt zu einem (beliebigen) nächstliegenden. Sobald eine geometrische Figur geschlossen ist, schreibt der Spieler seine Nummer hinein (Spieler 1 die "1", Spieler 2 die "2" usw.) Außerdem hat er/sie einen zusätzlichen Zug. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Die Figuren zählen so:

- DREIECK.....5 Punkte
- QUADRAT.....10 Punkte
- PARALLELOGRAMM.....15 Punkte
- SECHSECK.....25 Punkte
- ACHTECK.....50 Punkte



Das Spiel "Crazy Dots" wurde mir von Neil Van Oost, Jr. von der Jersey Atari Computer Group zugeschickt. Er hat dafür PLAIN.NLQ und die folgenden Fonts benutzt:

SHADOW2.NLQ (magnified von Neil Van Oost, Jr.):

ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ
 0123456789!\$%&'()*+,-./:;<=>?@

Hinweis: SHADOW2.NLQ ist der mit den Font Utilities vergrößerte (magnified) Font SHADOW. Die Buchstaben werden nur vertikal vergrößert, man muß sie daher doppelt breit ausdrucken (Befehl \w2)

CRAZYDOT.NLQ (von Neil Van Oost, Jr.):

SCORE 50 25 5 5 10 | | | 1 2 3 4

Auf diesen Tasten liegen die Crazy Dot Zeichen:

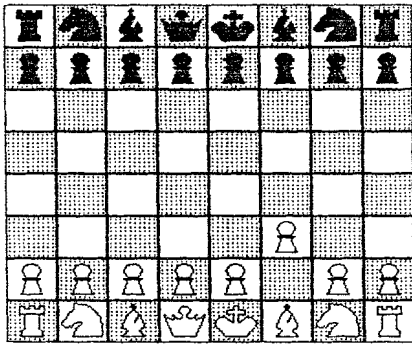
A ist SC[B ist JRE H ist 50 I ist 25
 J ist 5 K ist . X ist 5 Y ist 10
 e ist _ f ist _ g ist | h ist |
 1 ist | 2 ist 2 3 ist 3 4 ist 4

Und so sieht der komplette Font SHADOW2.NLQ in Breite 2 korrekt aus:

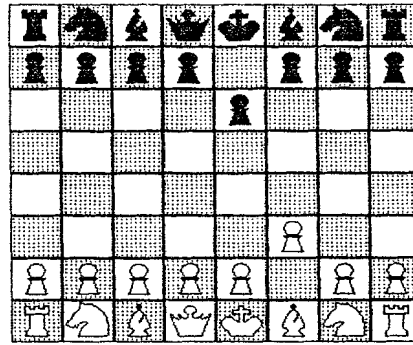
ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTU VWXYZ
 0123456789!
 \$%&'()*+,-./:;<=>?@

Zur Erinnerung: SHADOW2.NLQ besteht tatsächlich aus zwei Fonts, SHADOW2.NLQ und SHADOW2.NL2. Das Magnifier-Programm zerlegt den Font in zwei separate, aber einander zugeordnete Fonts. Ist der vergrößerte Font noch größer, so findet man ggf. auch noch .NL3 und .NL4 auf der Disk. DD3 erkennt diesen übergroßen Font automatisch. Um ihn korrekt ausdrucken zu können, müssen alle Teil-Font-Files sich auf derselben Disk bzw. RAM-Disk befinden. Ein derartiger Font kann mit dem Fonteditor nicht mehr bearbeitet werden.

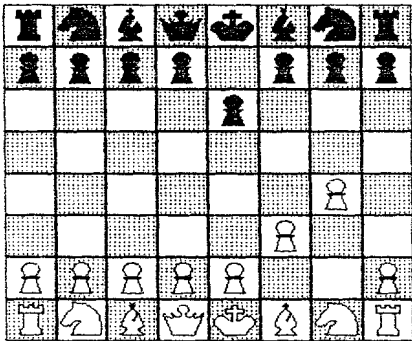
Wußtet Ihr, daß ein Schachspiel von SCHWARZ in zwei Zügen gewonnen werden kann? Hier, bitte!



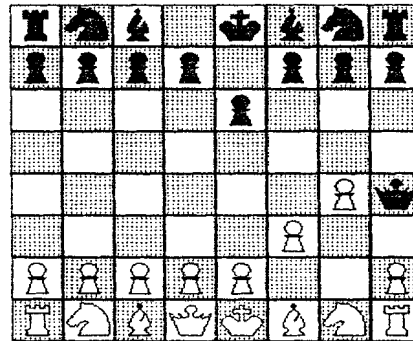
Wei
1 P-KB3 ?



Schwarz
1 . . . P-K3 !



Wei
2 P-KN4 ??



Schwarz
2 . . . Q-R5 Matt !!!

Dem weien Knig wird von der schwarzen DAME Schach geboten, und sie kann weder geblockt, noch genommen werden. Schachmatt! Man nennt dies im Englischen "Fool's Mate", im Deutschen den "Schäferzug" (?). Dieses Beispiel wurde mit einem Font namens CHESS.NLQ gedruckt, erstellt von David Richardson. Hier die Belegung der Tasten:

	ist 1		ist 2		ist k		ist l
	ist K		ist L		ist f		ist g
	ist F		ist G		ist r		ist s
	ist R		ist S		ist b		ist c
	ist B		ist C		ist n		ist o
	ist N		ist O		ist p		ist q
	ist P		ist Q				

CHESS.NLQ (Fortsetzung von S. 12):

Weitere Tasten werden nicht benutzt. Die Auswahl der Tasten erfolgte nach folgenden Überlegungen: Es muß immer vier Möglichkeiten geben, eine Figur auf dem Schachbrett darzustellen:

- * schwarze Figuren auf weißen und auf schwarzen Feldern
- * weiße Figuren auf weißen und schwarzen Feldern.

Dies im Textprogramm einzugeben ist ziemlich kompliziert. Ausgewählt wurden daher grundsätzlich die Großbuchstaben für die weißen und Kleinbuchstaben für die schwarzen Felder. Bei der Kontrolle der Eingabe muß also immer ein Klein- neben bzw. über/unter einem Großbuchstaben stehen. Schaut Euch also das folgende Beispiel daraufhin an. So könnte das im Textprogramm aussehen.

```
SoCgLcOs
qQqQqQqQ
12121212
21212121
12121212
21212121
PpPpPpPp
rNbFKBnR
```

Beachtet man das Abwechseln von Groß- und Kleinbuchstaben, dann stimmt schon mal was Wesentliches. Einer der unangenehmsten Fehler ist ausgeschaltet. Auch für die Auswahl der Buchstaben wurden Überlegungen angestellt:

K=König (King), P=Bauer (Pawn), B=Läufer (Bishop), R=Turm (Rook), N=Springer (kNight), F=Dame (Female).

Für die schwarzen Figuren gelten nun einfach die Folgebuchstaben: König=L, Bauer=Q, Läufer=C, Turm=S, Springer=O, Dame=G.

Entsprechend mit den Kleinbuchstaben werden dann also dieselben Figuren auf schwarzem Feld dargestellt. (Für die Königin wurde statt Q=Queen das F gewählt, weil das Q für den schwarzen Bauern verbraucht ist.)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12				13				14		
15		16	17			18	19			
20					21					
22	23				24				25	26
27				28					29	
30			31					32		
33		34					35			
36	37					38				
39					40					
41	42				43				44	45
46			47	48			49	50		
51			52				53			

WAAGRECHT

1. Fly aloft
5. Dim
9. Health resort
12. Aware of: slang
13. Strong metal
14. Automobile
15. You and I
16. Story
18. Coped (with)
20. Canary's home
21. Throw hard
22. Declare; say
24. Proper
27. Deep affection
28. Sand hills
29. "Howdy!"
30. Reverent fear
31. Blazes
32. Disfigure
33. Take place
34. Rescues
35. Foundation
36. Sloped
38. Bargain events
39. Touches gently
40. Ascend
41. Theater part
43. Toil
44. Ma's mate

46. Corn serving
47. Poke
49. Prepare copy
51. Picnic pest
52. Ripped
53. Vocal sound

SENKRECHT

1. Plant, as seed
2. Single item
3. Near; by
4. Revolve
5. Heap
6. Exist
7. ___ and behold!
8. Lasts
9. Climb or go up
10. Buddy
11. Skill
17. Become mature
19. Does wrong
20. ___ in, collapse
21. Sharpens, as a skill
22. Thick slices
23. Bath item
24. Healed
25. Pursue
26. Becomes weary
28. Plunges into
31. Fleshiest
32. Masculine
34. Hidden obstacle
35. Woven container
37. Separated
38. Knight's title
40. Dressing gown
41. Ocean
42. Light brown
43. Armed conflict
44. Brooch
45. Had lunch
48. As far as
50. Accomplish

Das Kreuzworträtsel auf Seite 14 wurde mit einem Font namens CRSSWORD.NLQ von David Richardson gedruckt. Die Fragen sind mit PICA10.NLQ gedruckt. Hier ist der komplette CRSSWORD.NLQ Font:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88		

Selbstverständlich wird dieser Font ohne vertikalen (Zeilen) oder horizontalen (Buchstaben) Abstand gedruckt. Hier die Texteingabe zu obiger Fontdemonstration:

```
1234567890<>qwe
rtuyiop==asdfgh
jkl;+*zxcvbnm,.
/!"#$%&'@0QWER
TYUIOP_ |ASDFGHJ
KL:\^ZXCVBNM[]?
```

Wie man erkennen kann, werden die Tasten einfach in der Reihenfolge von links nach rechts benutzt, und zwar erst ohne, im zweiten Durchgang mit SHIFT. So kann man das Kreuzworträtsel ganz leicht eintippen. Die letzten beiden Zeichen, | und ?, sind mit dem leeren bzw. dem schwarzen Kästchen belegt. Will man ein Rätsel mit noch höheren Zahlen erstellen, so gestaltet man einfach einen weiteren Font, dann eben mit den höheren Zahlen. Die Lösung für dieses Kreuzworträtsel findet Ihr auf der nächsten Seite. Auch dafür gibt es einen eigenen Font.

BOTLNECK.NLQ (von David Richardson):

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!"#\$%&'()-=:_!;:,. ?

Unbenutzt: < > # % + * \ ^ / [] @

Hier die Lösung für das Kreuzworträtsel:

S	O	A	R	P	A	L	E	S	P	A	
O	N	T	O	I	R	O	N	C	A	R	
W	E	T	A	L	E	D	E	A	L	T	
C	A	G	E	H	U	R	L				
S	T	A	T	E	C	O	R	R	E	C	T
L	O	V	E	D	U	N	E	S	H	I	
A	M	E	F	I	R	E	S	M	A	R	
B	E	S	A	V	E	S	B	A	S	E	
S	L	A	N	T	E	O	S	A	L	E	S
P	A	T	S	R	I	S	E				
S	T	A	G	E	W	O	R	K	P	A	
E	A	R	S	T	A	B	E	D	I	T	
A	N	T	T	O	R	E	T	O	N	E	

Dieser Font von David Richardson heißt ANSWERS.NLQ. Benutzt sind nur die Großbuchstaben und die Ziffern von 0 bis 9. Der Punkt (".") ist das schwarze Kästchen. Auch dieser Font sollte ohne Zeilen- und Buchstabenabstand gedruckt werden.

PRISMA.NLQ (von David Richardson)

A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > ! " # \$ % & ' "
 () = _ | ; # * : \ ^ _ / [] ?

Groß- und Kleinbuchstaben sind gleich. Dieser Font sieht am besten aus mit einem Buchstabenabstand von 4 (\w4).

STENCIL.NLQ (von David Richardson)

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > ! " # \$ % & ' () - = _ | ; + * : \ ^ _ / [] ?

STENCIL2.NLQ (von David Richardson)

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > ! " # \$ % & ' () - = _ | ; + * : \ ^ _ / [] ?

Auch hier empfehle ich für beide STENCIL-Fonts einen Buchstabenabstand von 4.

CASUAL.NLQ (Font von David Richardson)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789<>!"#\$%&'()-= _ | ; + * : \ ^ , . / [] ? @

Dieser Font wurde ursprünglich für DDII entworfen. Er soll wie handgeschrieben aussehen.

CASUAL2.NLQ (Font von David Richardson)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789<>!"#\$%&'()
()-= _ | ; + * : \ ^ , . / [] ? @

Dies ist derselbe Font wie CASUAL.NLQ, er wurde aber mit Hilfe des Font-Editors verbreitert. Er wird in High Density gedruckt, sieht dann aus wie CASUAL.NLQ, aber insgesamt runder, ausgeglichener. So sieht er in High Density aus:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789<>!"#\$%&'()
()-= _ | ; + * : \ ^ , . / [] ? @

Das einzige Problem besteht darin, daß man in High Density auf eine Seitenbreite von sechs Zoll beschränkt ist, da DD3 so programmiert ist. Wollt oder müßt Ihr also breiter drucken, so seid Ihr auf den Original-CASUAL.NLQ Font angewiesen.

CASUAL3.NLQ (Font von David Richardson)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789<>!"#\$%&'()
()-= _ | ; + * : \ ^ , . / [] ? @

Dies ist CASUAL2.NLQ vertikal vergrößert. Ich habe ihn im Editor nachbearbeitet. Er sieht doch wirklich fast aus, als sei er mit einem Filzstift geschrieben. Es ist Absicht, daß einige Buchstaben nicht perfekt aussehen. Eine echte Handschrift sieht gewöhnlich auch nicht 100%ig gleichmäßig aus. Auch dieser Font sieht in High Density möglicherweise noch besser aus.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789<>!"#\$%&'()
()-= _ | ; + * : \ ^ , . / [] ? @

Erinnert Ihr Euch an ROMAN2.NLQ auf S.1? Bitte, hier ist ROMAN3.NLQ von David Richardson:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@

Es handelt sich um denselben Font wie ROMAN2.NLQ. Er wurde jedoch im Font Editor verbreitert und geglättet. Wird er nun in High Density gedruckt, sieht er genauso aus wie ROMAN2.NLQ, aber eben viel glatter, sauberer. Vergleicht die untereinander gedruckten Zeilen. Die obere ist jeweils mit ROMAN2.NLQ, die untere mit ROMAN3.NLQ gedruckt. Der Buchstabenabstand beträgt 5, um den engeren Druck der High Density auszugleichen. Bei den meisten Buchstaben sieht man kaum einen Unterschied, schaut Euch jedoch folgende mal genau an: A,O,U,W,X,Y,a,u,w,x,y, and /.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@
 0123456789!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@

Sobald ROMAN3.NLQ fertig war, entstand ein weiterer ROMAN-Font, doppelt so hoch. Der Font wurde vergrößert und im Editor wiederum bearbeitet. Er heißt ROMAN4.NLQ von David Richardson:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@

Und hier ist noch ROMAN4.NLQ in High Density:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@

HANDSIGN.NLQ (von David Richardson):



Nur Großbuchstaben, zusätzlich wurde die linke eckige Klammer mit dem "Vulkan"-Begrüßungszeichen aus "STAR TREK" belegt. Es bedeutet: "Mögt Ihr lange leben, und es Euch wohl ergehen!"
Buchstabenabstand in diesem Beispiel ist 4.

COOPER.NLQ (von David Richardson):

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!"\$%&'()*+,-./:;?<

Dies ist mit einem Buchstabenabstand von 1 gedruckt. Bei manchen Buchstabenkombinationen empfiehlt sich ein Wechsel des Abstandes, z.B. ist der voreingestellte Wert von 2 bei "O" und "U" zu groß:

LOVE (spacing of 2) **LOVE** (spacing of 0)

Andererseits ist der Abstand 0 zu eng, wenn runde Buchstaben auf runde, oder gerade auf gerade folgen:

WINDOW (spacing of 0) **WINDOW** (spacing of 2)

Will man also ein 100%ig sauberes Druckbild, so muß man den Buchstabenabstand innerhalb eines Textes ständig wechseln.

Unbenutzte Zeichen:

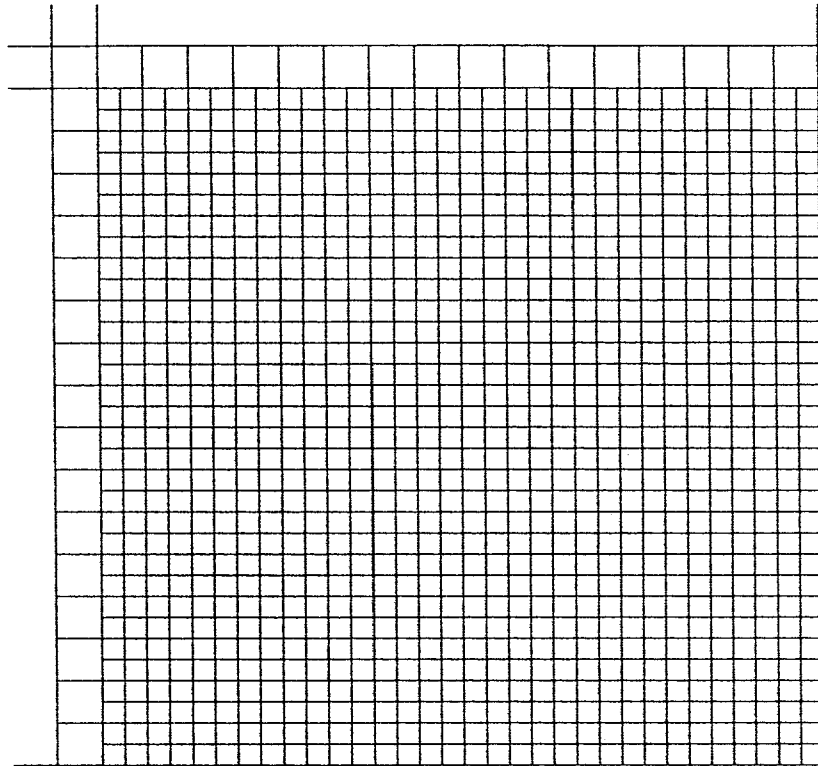
< > # % | - _ + * \ ^ / [] @

COOPER2.NLQ (von David Richardson):

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!"\$%&'()*+,-./:;?<

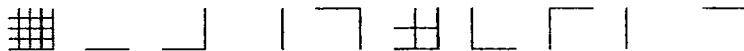
Dies ist schlicht die "Hohl"-Version von COOPER.NLQ.

Hattet Ihr schon einmal Lust, Euch eigenes Graphikpapier zu drucken?

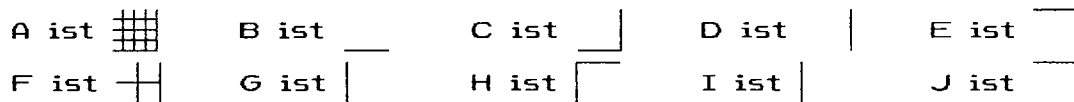


Dieses Gitter (engl. GRID) ist mit einem Font gedruckt der mir von Neil Van Oost, Jr. zugesandt wurde. So sieht er aus:

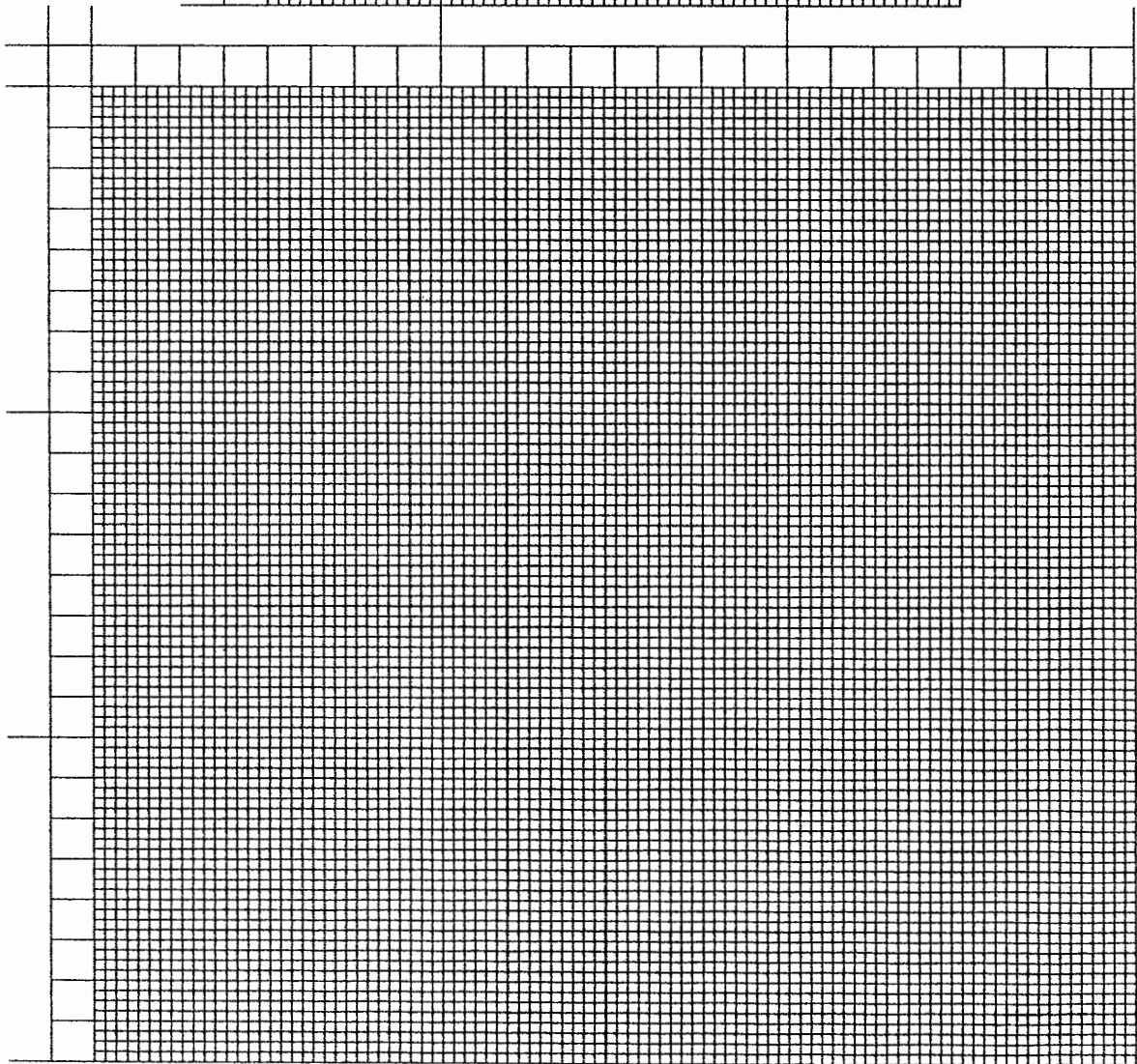
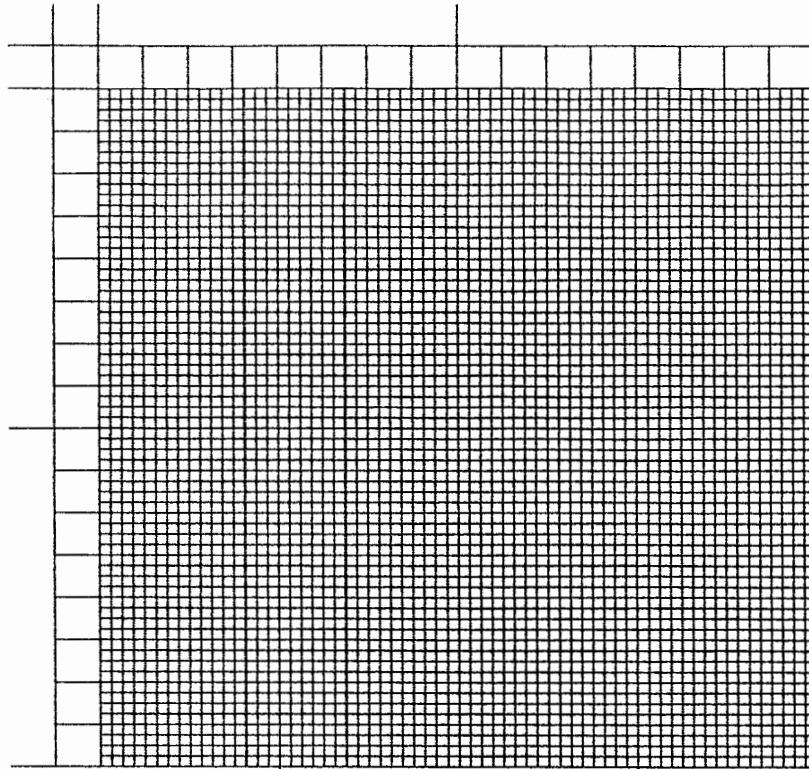
GRID.NLQ (von Neil Van Oost, Jr.):









Diese Zeichen sind belegt:













In dem auf dieser Seite gedruckten Gitter wurden die Buchstaben B, C, D und F benutzt. Wenn Ihr mal nachzählt, stellt Ihr fest, daß dieses Gitter genau 32 Kästchen hoch und breit ist. Es entspricht also genau einem Zeichenfenster im Font-Editor. Mit Hilfe eines solchen Gitters könnt Ihr Euch also Eure eigenen Buchstaben in so ein Gitter (auf Papier!) zeichnen und diese dann Kästchen für Kästchen im Font-Editor eingeben. In einer freien Minute ist schnell etwas entworfen, und vielleicht steht Euer Name eines Tages auch in diesem Buch. Auf der nächsten Seite findet Ihr weitere Gitter, das erste 64 x 64. Damit könnte man vier Buchstaben auf einmal entwerfen bzw. eine Vierergruppe, die zusammen ein Bildchen, etwa ein Printshop-Icon ergeben. Das zweite Gitter umfaßt 96 x 96 Kästchen, geeignet für ein Icon, das 9 Zeichen benötigt.









Lust auf eigenes YAHTZEE (=Kniffel) Papier?

YAHTZEE SCORE SHEET							
PLAYERS NAME _____							
UPPER SECTION	HOW TO SCORE	GAME 1	GAME 2	GAME 3	GAME 4	GAME 5	GAME 6
Aces  = 1	ADD ALL 1'S						
Twos  = 2	ADD ALL 2'S						
Threes  = 3	ADD ALL 3'S						
Fours  = 4	ADD ALL 4'S						
Fives  = 5	ADD ALL 5'S						
Sixes  = 6	ADD ALL 6'S						
TOTAL	→						
BONUS ^{IF 63 OR OVER}	35						
TOTAL (upper)	→						
LOWER SECTION							
3 of a kind	ADD ALL DICE						
4 of a kind	ADD ALL DICE						
Full House	25						
Small Straight	30						
Large Straight	40						
Yahtzee ^{5 OF A KIND}	50						
Chance	ADD ALL DICE						
TOTAL (lower)	→						
TOTAL (upper)	→						
GRAND TOTAL	→						

Hier die Belegung des YAHTZEE.NLQ-Font:

! = 	" = 	# = 	\$ = 	% = 
& = 	' = HOW TO SCORE	(= 25) = 30	* = IF 63 OR OVER
+ = 5 OF A KIND	, = ADD ALL DICE	- = 100 EACH	. = 40	/ = ↓
0 = →	1 = ADD ALL 1'S	2 = ADD ALL 2'S	3 = ADD ALL 3'S	4 = ADD ALL 4'S
5 = ADD ALL 5'S	6 = ADD ALL 6'S	7 = 50	8 = 35	A =
B =	C = 	D = 	E = 	F = 
G =	H =	I = <u>GA</u>	J = <u>1E 2</u>	K =
L =	M = <u>1E 1</u>	N = <u>ENTD</u>	O = <u>ER</u>	P = <u>ER</u>
Q = <u>ER</u>	R = ADD ALL 3	a = GA	b = ME	c = GA
d = ME	e = GA	f = ME	g = GA	h = ME
i = GA	j = ME	k = GA	l = ME	l =

Hier das Blatt für TRIPLE YAHTZEE:

TRIPLE YAHTZEE SCORE SHEET							
PLAYERS NAME _____							
UPPER SECTION	HOW TO SCORE	GAME 1			GAME 2		
		1	2	3	1	2	3
Aces  = 1	ADD ALL 1'S						
Twos  = 2	ADD ALL 2'S						
Threes  = 3	ADD ALL 3'S						
Fours  = 4	ADD ALL 4'S						
Fives  = 5	ADD ALL 5'S						
Sixes  = 6	ADD ALL 6'S						
TOTAL	→						
BONUS <small>IF 63 OR OVER</small>	35						
TOTAL (upper)	→						
LOWER SECTION							
3 of a kind	ADD ALL DICE						
4 of a kind	ADD ALL DICE						
Full House	25						
Small Straight	30						
Large Straight	40						
Yahtzee <small>5 OF A KIND</small>	50						
Chance	ADD ALL DICE						
TOTAL (lower)	→						
TOTAL (upper)	→						
UPPER + LOWER	→						
	→	ENTER TOTAL X 1	ENTER TOTAL X 2	ENTER TOTAL X 3	ENTER TOTAL X 1	ENTER TOTAL X 2	ENTER TOTAL X 3
TRIPLE YAHTZEE	→						
GRAND TOTAL	ADD ALL 3						

Beide Blätter wurden mit dem YAHTZEE.NLQ Font zusammen mit PLAIN2.NLQ gedruckt. Der Zeilenabstand ist 0. Versteckt ist ein weiterer Font, LINE.NLQ. Er besteht nur aus einem Zeichen, dem Bindestrich. Er wurde für die waagrechten Linien benutzt. Es war mir zu kompliziert, diese innerhalb des YAHTZEE-Fonts zu benutzen. So entschied ich mich für einen Extra-Font.

Dieser Font heit LETRS.NLQ:



Icon 1



Icon 2



Icon 3



Icon 4



Icon 5



Icon 6



Icon 7



Icon 8



Icon 9



Icon 10



Icon 11



Icon 12



Icon 13



Icon 14



Icon 15



Icon 16



Icon 17



Icon 18



Icon 19



Icon 20



Icon 21



Icon 22



Icon 23



Icon 24



Icon 25



Icon 26

Dies ist ein Font von Joan Ryan namens BART.NLQ:



Icon 1



Icon 2



Icon 3



Icon 4



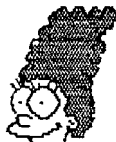
Icon 5



Icon 6



Icon 7



Icon 8

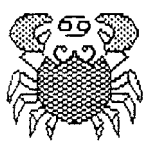
Dieser Font heißt HORO2.NLQ:



Icon 1



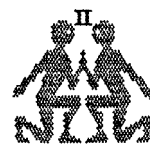
Icon 2



Icon 3



Icon 4



Icon 5



Icon 6



Icon 7



Icon 8



Icon 9



Icon 10



Icon 11



Icon 12

Die Fonts LETRS, BART, and HORO2 wurden mir von John McGowan zugeleitet. Er hat ein Programm geschrieben (PSTODD3.BAS), mit dem man Printshop-Icons in DD3-Fonts konvertieren kann. Es ist PD und funktioniert ausgezeichnet. Nach dem Laden wird nach dem Source(Quell)-Drive (mit der PS-Icon-Disk) und dem Ziel-Drive (mit der Font-Disk) gefragt. Nun muß der korrekte Name des Icons eingegeben werden. Dieses wird dann in einen vergrößerten (magnified) Font umgerechnet. Das konvertierte Icon belegt bis zu drei Buchstaben. Da ein Font 90 Zeichen umfaßt, können bis zu 30 Icons in einem Font stehen. Dieser würde allerdings u.U. über 300 Sektoren lang sein. John McGowan empfiehlt, in einen Font nicht mehr als fünf bis zehn Icons zu packen. Denn für jedes einzelne mit DD3 ausgedruckte Icon muß jedesmal der komplette Font geladen werden. Das kostet Zeit und belastet die Floppy. Akzeptabel wären solche Fonts höchstens, wenn man sie von einer RAM-Disk lädt. Ich persönlich habe mich daher für die Lösung der begrenzten Fonts entschieden. Noch was: alle Icons, die man in einen Font einbauen will, müssen in einem Arbeitsgang umgerechnet werden. Man kann nicht heute mal fünf Icons bearbeiten, das Programm verlassen und morgen dann daran weiterarbeiten. Wenn einem also bestimmte Icons in einem Font wichtig sind, sollte man diese Arbeiten vorher planen. Wichtig: Da die Icons normalerweise aus drei Zeichen bestehen, muß der Buchstabenabstand auf 0 gesetzt werden, wenn das Icon korrekt gedruckt werden soll. Diese Icons können außerdem nicht weiterbearbeitet werden, da es sich schon um vergrößerte Fonts handelt. Der einzige Einfluß auf den Ausdruck besteht in der Veränderung der Breite und der Dichte des Ausdrucks.

(Fortsetzung nächste Seite)

Beides würde natürlich das Icon verfremden. Wird ein Icon umgerechnet, so beginnt das Programm immer am Anfang eines Fonts. Man hat keinen Einfluß darauf, welche drei Buchstaben welches Icon repräsentieren. Die Reihenfolge der Buchstaben ist dieselbe, die der Font-Editor beim Ausdruck eines kompletten Fonts benutzt. Daher stehen die Zeichen !"# immer für das erste Icon. In der Documentation zu PSTODD3.BAS befindet sich eine Übersichtstabelle über die Zeichenbelegung. Sie sieht folgendermaßen aus:

(Anmerkung: ICON ist hier die Bezeichnung für ein Printshop-Bild, CHARS bedeutet Zeichen, Buchstabe. A.K.)

Übersicht über die Zeichenbelegung

ICON CHARS ICON CHARS ICON CHARS

1	!"#	2	\$%&	3	'()
4	*+,	5	\-./	6	012
7	345	8	678	9	9:;
10	0=ä	11	?@A	12	BCD
13	EFG	14	HIJ	15	KLM
16	NOP	17	QRS	18	TUV
19	WXY	20	Z[\	21	üöü
22	abc	23	def	24	ghi
25	jkl	26	mno	27	pqr
28	stu	29	vwx	30	yz

Will man nun das 22. Icon eines Icon-Files drucken, so setzt man den Buchstabenabstand auf 0, tippt "abc" und läßt sich dies drucken. Zwei der Icons belegen vier Zeichen:

Icon Nummer fünf hat \-./

In DD3 ist der Binde-/Trennungsstrich "weich". DD3 ist so programmiert, daß Wörter mit einem Bindestrich am Zeilenende auseinandergerissen werden können. Dies verbessert das Druckbild erheblich. Soll verhindert werden, daß ein Wort an dieser Stelle getrennt wird, so muß ein "Harter Bindestrich" eingegeben werden, indem man einen Backslash voranstellt (\-). Gäbe man nur -./ ein, so könnte es passieren, daß ein Icon, das am Ende einer Zeile steht, zerrissen wird. Dies wird durch die Eingabe des "Harten Bindestrichs" (\-) vermieden.

Icon Nummer zwanzig hat Z[\

Hier ist der Grund, daß der Backslash (\) nur gedruckt wird, wenn er doppelt eingegeben wird.

Dieser Font heißt LETRS2.NLQ:



Icon 1



Icon 2



Icon 3



Icon 4



Icon 5



Icon 6



Icon 7



Icon 8



Icon 9



Icon 10



Icon 11



Icon 12



Icon 13



Icon 14



Icon 15



Icon 16



Icon 17



Icon 18



Icon 19



Icon 20



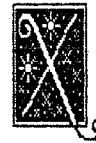
Icon 21



Icon 22



Icon 23



Icon 24



Icon 25



S2Icon 26



Icon 27

Dieser Font heißt XMAS.NLQ:



Icon 1



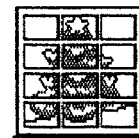
Icon 2



Icon 3



Icon 4



Icon 5



Icon 6



Icon 7



Icon 8



Icon 9

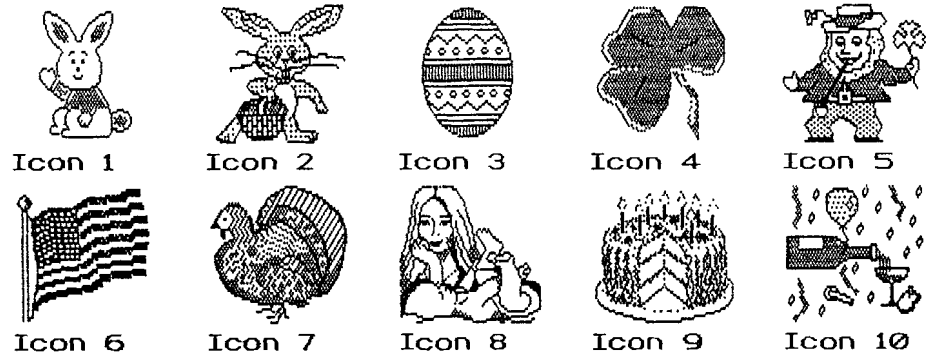


Icon 10



Icon 11

Dieser Font heißt HOLI.NLQ:



Auch diese Fonts, LETRS2, XMAS & HOLI, sind konvertierte PrintShop Icons.

Hier ist ein Font namens MORSE.NLQ von David Richardson:

```
' is ..... ( is ..... ) is ..... , is ..... - is .....
. is ..... / is ..... 0 is ..... 1 is ..... 2 is .....
3 is ..... 4 is ..... 5 is ..... 6 is ..... 7 is .....
8 is ..... 9 is ..... : is ..... ; is ..... ? is .....
A is ..   B is ....   C is ....   D is ...   E is .
F is ....   G is ...   H is ....   I is ..   J is ....
K is ...   L is ....   M is ..   N is ..   O is ...
P is ....   Q is .....   R is ...   S is ...   T is -
U is ...   V is ....   W is ...   X is ....   Y is ....
Z is ....   _ is .....
```

Soll MORSE.NLQ richtig aussehen, muß er mit der Breite 2 gedruckt werden. Für das Druckbeispiel wechselte ich ständig zwischen Breite 1 für PLAIN2.NLQ und Breite 2 für MORSE.NLQ. Bleibt man in der Normalbreite 1, so werden die Punkte viel zu klein. Ursprünglich versuchte ich, den Font so zu gestalten, daß dies nicht nötig wäre. Aber dafür standen zu wenig Pixel zur Verfügung. Also arbeitete ich mit kleinen Punkten und kurzen Strichen und drucke sie nun in Breite 2 aus. Auch den Buchstabenabstand sollte man größer einstellen. Probiert mal herum! Gute Erfahrungen habe ich mit Abstand 9 gemacht. Hier könnt Ihr meinen Namen lesen, der Abstand ist 9:

```
.....
```

Wollt Ihr mehr oder weniger Platz zwischen den Zeichen, so gebt die entsprechenden Befehle ein.

Hier ist BRAILLE.NLQ von David Richardson:

/ is ⠠	@ is ⠠	ø is ⠠	1 is ⠠	2 is ⠠
3 is ⠠	4 is ⠠	5 is ⠠	6 is ⠠	7 is ⠠
8 is ⠠	9 is ⠠	a is ⠠	b is ⠠	c is ⠠
d is ⠠	e is ⠠	f is ⠠	g is ⠠	h is ⠠
i is ⠠	j is ⠠	k is ⠠	l is ⠠	m is ⠠
n is ⠠	o is ⠠	p is ⠠	q is ⠠	r is ⠠
s is ⠠	t is ⠠	u is ⠠	v is ⠠	w is ⠠
x is ⠠	y is ⠠	z is ⠠		

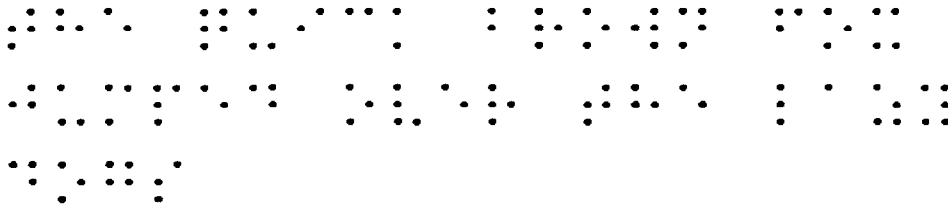
Braille-Schrift zu drucken, nützt natürlich einem Blinden nichts. Der Blindenverband in meiner Gegend meinte aber, es könnte nützlich sein, Sehenden die Blindenschrift beizubringen. Sie unterstützten mich daher so weit wie möglich.

Ein Zeichen in Blindenschrift nennt man eine Zelle. Grundmodell ist eine Doppelreihe von insgesamt sechs Punkten. Keins der Zeichen benützt alle sechs Punkte. Das kleine q benützt fünf. Der optimale Abstand zwischen zwei Punkten beträgt 1/10 Zoll. Der Abstand zwischen zwei Zellen ist 1/4 Zoll. Der Abstand zwischen zwei Zeilen, zwei Zellenreihen beträgt 4/10 Zoll. Ursprünglich entwarf ich jeden Buchstaben so, daß der Abstand zwischen den Punkten eines Zeichens von Haus aus so günstig wie möglich war. Später entschied ich mich aber, die Abstände durch Formatierungsbefehle zu regeln. Für den Zeilenabstand stellte sich als korrekter Wert 13 heraus (\XV13), zwischen den Zeichen ebenfalls 13 (\SD). (Aus dem Handbuch zu DD3 weiß man, daß für den Buchstabenabstand nur ein Zeichen eingegeben werden muß: Ø - 9 und A - J)

Auf der folgenden Seite könnt Ihr ein Beispiel für Braille-Schrift lesen, das den passenden Zeilen- und Buchstabenabstand hat. Es vermittelt eine ganz gute Vorstellung davon, wie richtige Braille-Schrift aussehen soll.

(Fortsetzung nächste Seite)

Hier das Beispiel f_r BRAILLE.NLQ:



***Und hier die "Übersetzung":

the quick brown fox jumped over the lazy dogs

Ihr könnt erkennen, daß die ersten zehn Zeichen des Alphabets dieselben sind wie für die Ziffern 1 - 9. Die Buchstaben a - 1 entsprechen den Ziffern 1 - 9. Das j ist derselbe wie 0. Außerdem stellt Ihr fest, daß es keine Großbuchstaben gibt. Es gibt aber zwei Spezial-Zellen: die eine legt fest, ob das folgende Zeichen ein Buchstabe oder eine Ziffer ist (/). Die andere definiert das Folgezeichen als Groß- oder Kleinbuchstaben. Diese wird durch den @ eingegeben. Merkt man sich das, hat man weiter keine Probleme.

Wußtet Ihr, daß DD3 auch Bilder ausdrucken kann?



Diese Bilder wurden konvertiert von digitalisierten Bildern und von Micro-Painter-Bildern wie KOALA usw.

Alle vier Bilder von Seite 30 wurden in einem zwei-Schritte-Prozeß geschaffen. Zuerst wurden die Bilder in PS-Icons umgerechnet (Hier mit "Graphic-Shop; geeignet ist auch PS-Interface. A.K.) Mit John McGowan's Converter-Program wurden die Icons dann in einen DD3-Font konvertiert. John McGowan's Program ist PD, Graphic-Shop und PS-Interface sind es nicht. Graphic-Shop bekommt man vom ANTIC Magazine, (PS-Interface von XLent, z.B. bei American Techna Vision).

Graphic Shop arbeitet so: es bietet vier Optionen:

- Micro-Illustrator File laden
- Micro-Painter File laden
- Disk Directory
- PrintShop Data Disk formatieren

Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Bild zu konvertieren: einen Teil oder das ganze Bild. Konvertiert man das ganze Bild, ist das Ergebnis meist nicht sehr gut, weil es in ein 40x40 Gitter passen muß. Die erste Möglichkeit führt zu weit besseren Resultaten. Die Bilder auf der vorigen Seite wurden so bearbeitet.

Man wählt mit Hilfe eines großen, verschiebbaren "Cursors" den Teil des Bildes aus, den man bearbeiten lassen will: etwas weniger als ein Neuntel des Bildschirms. Man kann also fast den kompletten Bildschirm bearbeiten, indem man das Bild in neun Sektionen aufteilt. Da PS und Graphic-Shop in Graphic 8 arbeiten, sehen die umgewandelten Micro-Screens nicht ganz richtig aus. Sobald die Umrechnung erledigt ist, probiert man durch Drücken der Leertaste aus, welche Ansicht die günstigste ist. Mit einiger Übung bekommt man das aber in den Griff. Die besten Resultate erhält man mit Bildern in dunklen Farben vor einem hellen Hintergrund (zweifarbige Bilder). Gute Resultate erhält man bei Mischfarben, wenn eine rein ist, die andere gestreift oder kariert. Zwei karierte Farbmuster sehen im Ausdruck nahezu gleich aus. Bearbeitet man ein echtes Graphic-8-Bild, stimmt der Ausdruck. Um die Proportionen sauber hinzubekommen, arbeitete ich mit Breite 3 und druckte alles in High-Density. Nicht alle Bilder sind gleich breit: die schmaleren umfassen nur sechs Icons, zwei nebeneinander und drei untereinander.

(Fortsetzung nächste Seite)

Braucht man nur einen Teil des Bildes, ist es nicht nötig, Diskettenplatz zu verschwenden. Außerdem dauert es beim Drucken länger. So sieht der Text im Textprogramm für ein kleines Bild aus:

```
!"#$%&  
'()*+,  
\-./012
```

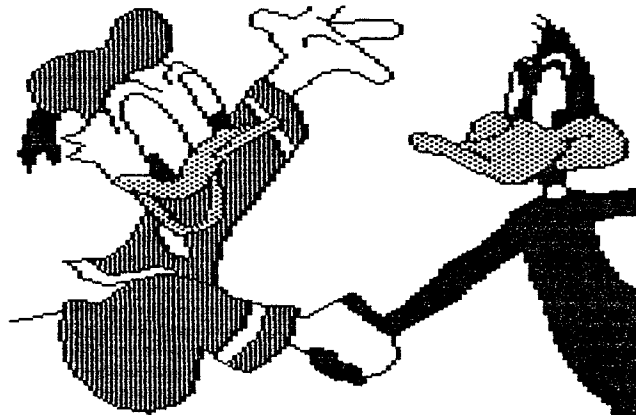
Natürlich müssen Buchstaben- und Zeilenabstand auf 0 stehen. Hier der "Text" für das größere Bild:

```
!"#$%&'()*  
*+,\-./012  
3456789:;
```

Das Winston-Churchill-Bild stammt von einem weitverbreiteten Micro-Screen. Es ist ein Graphics-8-Bild. Der Font heißt CHRCHILL.NLQ. Das Bild der Frau daneben zeigt ein Modell, das ich mit Computer Eyes digitalisiert habe. Der Font heißt DENISE.NLQ. Das Bild mit dem Mädchen und seinem Hund ist ebenfalls ein PD-Bild. Der Font heißt GRLNDOGS.NLQ. Das letzte Bild zeigt Tom Hudson und wurde mit dem Font HUDSON.NLQ gedruckt. Tom ist bekannt durch verschiedene Artikel für ANALOG und durch viele, gute, von ihm geschriebene Programme.

Und hier noch ein paar in DD3-Fonts umgerechnete Bilder:

DUCKS.NLQ:

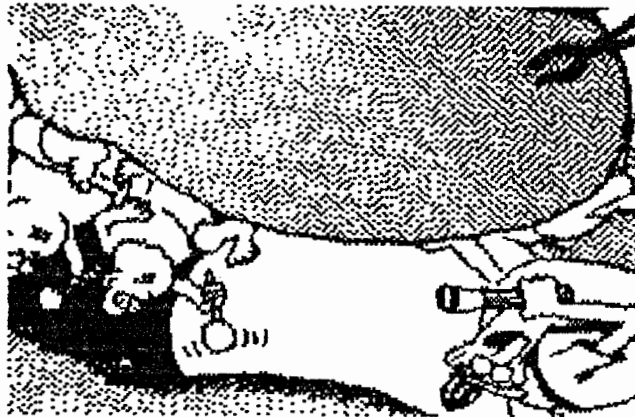


(mehr auf der nächsten Seite)

VADER.NLQ:



FARSIDE.NLQ:



"All right! Hand me the tongs, Frank...
We got us a big den of rattlers here!"

(Reich mir mal die Zange, Frank. Wir haben da ein ganzes Nest von Rasselern. Gemeint sind Klapperschlangen = rattlesnake. A.K.)
Das zweite Bild ist ein digitalisierter Cartoon von Gary Larson. Zwar stand der Text ursprünglich im Bild, Ihr erinnert Euch aber, daß die neun Icons nicht das komplette Bild erfassen. Ich tippte also einfach den Text darunter. Falls jemand Graphic Shop kaufen möchte, schreibt er/sie an:

ANTIC Publishing
524 Second Street
San Francisco, CA 94107
USA

Leider arbeitet Graphic Shop nur mit einer Floppy. Man muß also für neun Icons neunmal die Disks wechseln. (An dieser Stelle bietet David Richardson an, für Nichtbesitzer von Graphic Shop Bilder zu bearbeiten. Dies ist von Deutschland aus sicherlich uninteressant. Auf den folgenden Seiten stellt er aber ein PD-Programm von John McGowan vor, das in diesem Paket mitangeboten wird, mit dessen Hilfe man direkt 62-Sektoren-Bilder bearbeiten kann, so daß sein Angebot sich für uns erübrigt. A.K.)

PROFIL.NLQ (von David Richardson):

**!"\$%&'()*+,-.:/:;=>?@ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ**

Dieses Beispiel ist mit dem Buchstabenabstand 0 gedruckt. Wie bei dem Font SAPPHIRE auf Seite 5 sind manche Buchstaben zu breit für ein Zeichen: Für G, H, J, K, M, N, T, U, W and X muß man daher den Groß- und den Kleinbuchstaben tippen (Gg, Hh usw.). Und hier der Font PROFMAG.NLQ, bei dem es sich schlicht um die vergrößerte Ausgabe von PROFIL.NLQ handelt:

**!"\$%&'()*+,-.:/:;=>?@ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ**

Dasselbe mit Breite 2 (\w2):

**!"\$%&'()*+,-.:/:;=>?
0123456789
ABCDEFGHI
JKLMNOPQR
STUVWXYZ**

Hier die italisierte (=schräggestellte) Version von PROFIL.NLQ. Sie heißt PROFITAL.NLQ:

***!"\$%&'()*+,-.:/:;=>?@ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ***

PROFITAL.NLQ ist mit dem Italicizer erstellt, der mit DD3 mitgeliefert wird. Durch das Schrägstellen wurden fast alle Buchstaben so breit, daß für sie Groß- und Kleinbuchstaben verwendet werden müssen. Um nicht jedesmal überlegen zu müssen, für welche dies zutrifft und welche nicht, habe ich alle so eingestellt.

(Fortsetzung nächste Seite)

PROFITAL.NLQ (Fortsetzung):

Man muß sich also nur merken, daß man bei diesem Font jeden Buchstaben doppelt eingeben muß: Aa, Bb, Cc usw. Dies gilt jedoch nur für die Buchstaben, nicht für Ziffern, Satzzeichen u. dergl.

Hier die vergrößerte Version von PROFITAL.NLQ, genannt PRFITMAG.NLQ:

!"\$%&'()*+,-.:;:=?0123456789
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

Hier in doppelter Breite:

!"\$%&'()*+,-.:;:=?
0123456789
ABCDEFGHI
JKLMNOPQR
STUVWXYZ

ASTRA.NLQ (von David Richardson):

!"\$%&'()*+,-.:;:=?0123456789?ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

Dieses Beispiel ist mit einem Buchstabenabstand von 3 gedruckt.

Hier ASTRA in Breite 2, Buchstabenabstand 4:

!"\$%&'()*+,-.:;:=?0123456789?ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

Hier ASTRAMAG.NLQ, die vergrößerte Version von ASTRA.NLQ, in normaler Breite, Buchstabenabstand 3:

!"\$%&'()*+,-.:;:=?0123456789?ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

Dasselbe in Breite 2, Buchstabenabstand 4:

!"\$%&'()*+,-.:;:=?0123456789?ABCDEFGHI
JKLMNPOQRSTUVWXYZ

Hier ist ST1.NLQ:



Icon 1



Icon 2



Icon 3



Icon 4



Icon 5



Icon 6



Icon 7



Icon 8



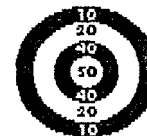
Icon 9



Icon 10



Icon 11



Icon 12



Icon 13



Icon 14



Icon 15



Icon 16



Icon 17



Icon 18



Icon 19



Icon 20



Icon 21



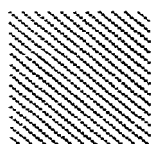
Icon 22



Icon 23



Icon 24



Icon 25



Icon 26



Icon 27



Icon 28



Icon 29



Icon 30

Der Font ST1.NLQ wurde mir von Neil van Oost, Jr. zugesandt. Er ist ein weiterer Font, der aus PrintShop Icons mit Hilfe von John McGowan's Conversions-Programm in einen DD3-Font konvertiert worden ist. In diesem Fall wurden alle 90 Buchstaben benutzt, also das Maximum. Trotzdem sind Icon 27 und 28 gleich, 29 und 30 unbenutzt. Auf den folgenden Seiten findet Ihr weitere derartige Fonts. In manchen Fonts sind Icons doppelt vorhanden, manche unvollkommen oder nicht vorhanden. Obwohl es eigentlich sinnlos ist, die unvollkommenen zu drucken, habe ich mich dafür entschieden, den kompletten Font zu zeigen, damit Ihr wißt, welche Buchstaben welches Icon repräsentieren. Auf diese Weise könnt Ihr nachsehen, was Ihr ausgedruckt bekommt, wenn Ihr diese Buchstaben eingibt. So erlebt Ihr keine unliebsamen Überraschungen.

Hier ist ST2.NLQ:



Icon 1



Icon 2



Icon 3



Icon 4



Icon 5



Icon 6



Icon 7



Icon 8



Icon 9



Icon 10



Icon 11



Icon 12



Icon 13



Icon 14



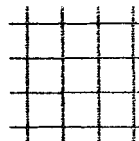
Icon 15



Icon 16



Icon 17



Icon 18



Icon 19



Icon 20



Icon 21



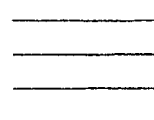
Icon 22



Icon 23



Icon 24



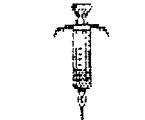
Icon 25



Icon 26



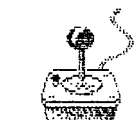
Icon 27



Icon 28



Icon 29

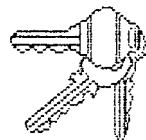


Icon 30

Hier ist ST3.NLQ:



Icon 1



Icon 2



Icon 3



Icon 4



Icon 5



Icon 6



Icon 7



Icon 8



Icon 9



Icon 10



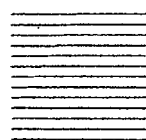
Icon 11



Icon 12



Icon 13



Icon 14



Icon 15



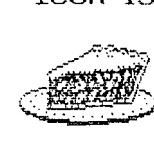
Icon 16



Icon 17



Icon 18



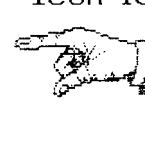
Icon 19



Icon 20



Icon 21



Icon 22



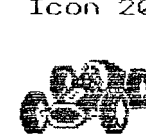
Icon 23



Icon 24



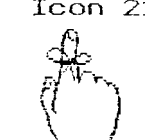
Icon 25



Icon 26



Icon 27



Icon 28



Icon 29

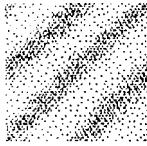


Icon 30

Hier ist ST4.NLQ:



Icon 1



Icon 2



Icon 3



Icon 4



Icon 5



Icon 6



Icon 7



Icon 8



Icon 9



Icon 10



Icon 11



Icon 12



Icon 13



Icon 14



Icon 15



Icon 16



Icon 17



Icon 18



Icon 19



Icon 20



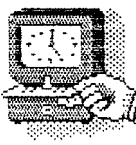
Icon 21



Icon 22



Icon 23



Icon 24



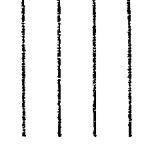
Icon 25



Icon 26



Icon 27



Icon 28



Icon 29



Icon 30

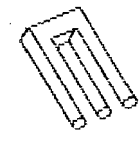
Hier ist ST5.NLQ:



Icon 1



Icon 2



Icon 3



Icon 4



Icon 5



Icon 6



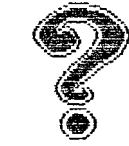
Icon 7



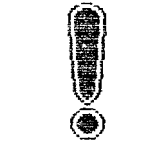
Icon 8



Icon 9



Icon 10



Icon 11



Icon 12



Icon 13



Icon 14



Icon 15



Icon 16



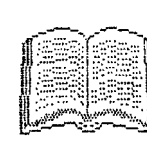
Icon 17



Icon 18



Icon 19



Icon 20



Icon 21



Icon 22



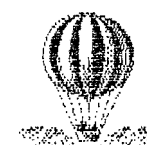
Icon 23



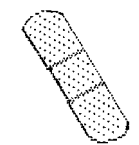
Icon 24



Icon 25



Icon 26



Icon 27



Icon 28



Icon 29



Icon 30

Hier ist ST6.NLQ:



Icon 1



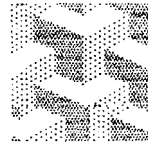
Icon 2



Icon 3



Icon 4



Icon 5



Icon 6



Icon 7



Icon 8



Icon 9



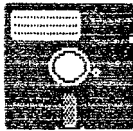
Icon 10



Icon 11



Icon 12



Icon 13



Icon 14



Icon 15



Icon 16



Icon 17



Icon 18



Icon 19



Icon 20



Icon 21



Icon 22



Icon 23



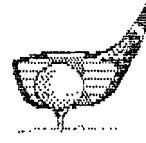
Icon 24



Icon 25



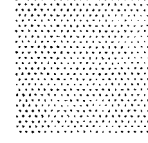
Icon 26



Icon 27



Icon 28



Icon 29

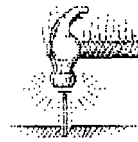


Icon 30

Hier ist ST7.NLQ:



Icon 1



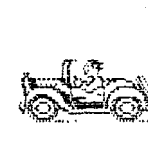
Icon 2



Icon 3



Icon 4



Icon 5



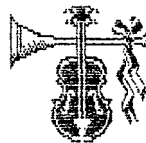
Icon 6



Icon 7



Icon 8



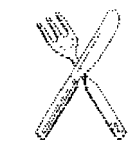
Icon 9



Icon 10



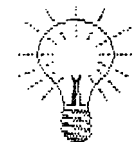
Icon 11



Icon 12



Icon 13



Icon 14



Icon 15



Icon 16



Icon 17



Icon 18



Icon 19



Icon 20



Icon 21



Icon 22



Icon 23



Icon 24



Icon 25



Icon 26



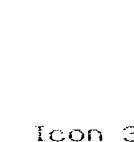
Icon 27



Icon 28



Icon 29



Icon 30

Hier ist ST8.NLQ:



Icon 1



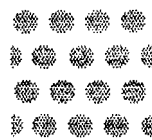
Icon 2



Icon 3



Icon 4



Icon 5



Icon 6



Icon 7



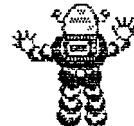
Icon 8



Icon 9



Icon 10



Icon 11



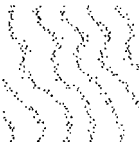
Icon 12



Icon 13



Icon 14



Icon 15



Icon 16



Icon 17



Icon 18



Icon 19



Icon 20



Icon 21



Icon 22



Icon 23



Icon 24



Icon 25



Icon 26



Icon 27



Icon 28



Icon 29



Icon 30

Hier ist ST9.NLQ:



Icon 1



Icon 2



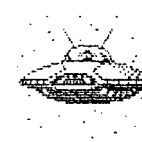
Icon 3



Icon 4



Icon 5



Icon 6



Icon 7



Icon 8



Icon 9



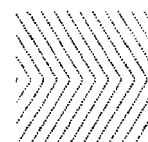
Icon 10



Icon 11



Icon 12



Icon 13

ST9.NLQ umfaßt nur 13 Icons. Alle diese Fonts tragen den Namen STx.NLQ, weil die Icons der ST-Version von PrintShop entnommen worden sind.

Hier ist AMERICA.NLQ:



Icon 1



Icon 2



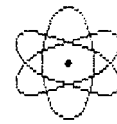
Icon 3



Icon 4



Icon 5



Icon 6



Icon 7



Icon 8



Icon 9



Icon 10



Icon 11



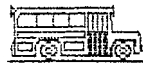
Icon 12



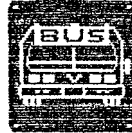
Icon 13



Icon 14



Icon 15



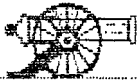
Icon 16



Icon 17



Icon 18



Icon 19



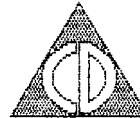
Icon 20



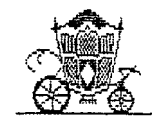
Icon 21



Icon 22



Icon 23



Icon 24



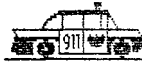
Icon 25



Icon 26



Icon 27



Icon 28



Icon 29



Icon 30

Hier ist AMERICA1.NLQ:



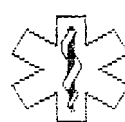
Icon 1



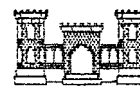
Icon 2



Icon 3



Icon 4



Icon 5



Icon 6



Icon 7



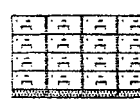
Icon 8



Icon 9



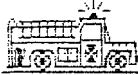
Icon 10



Icon 11



Icon 12



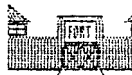
Icon 13



Icon 14



Icon 15



Icon 16



Icon 17



Icon 18



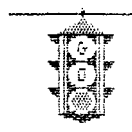
Icon 19



Icon 20



Icon 21



Icon 22



Icon 23



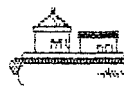
Icon 24



Icon 25



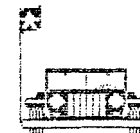
Icon 26



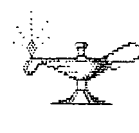
Icon 27



Icon 28

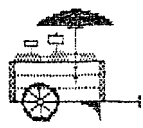


Icon 29



Icon 30

Hier ist AMERICA3.NLQ:



Icon 1



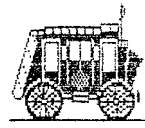
Icon 2



Icon 3



Icon 4



Icon 5



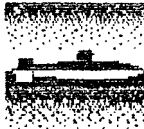
Icon 6



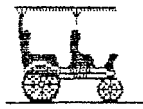
Icon 7



Icon 8



Icon 9



Icon 10



Icon 11



Icon 12



Icon 13



Icon 14



Icon 15



Icon 16



Icon 17



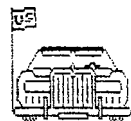
Icon 18



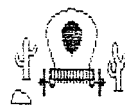
Icon 19



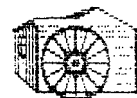
Icon 20



Icon 21



Icon 22



Icon 23



Icon 24



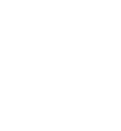
Icon 25



Icon 26



Icon 27



Icon 28

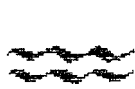


Icon 29



Icon 30

Hier ist HORO1.NLQ:



AQUARIUS

Icon 1



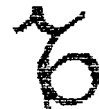
ARIES

Icon 2



CANCER

Icon 3



CAPRICORN

Icon 4



LEO

Icon 5



LIBRA

Icon 6



PISCES

Icon 7



SAGGITARIUS

Icon 8



SCORPIO

Icon 9



TAURUS

Icon 10



VIRGO

Icon 11



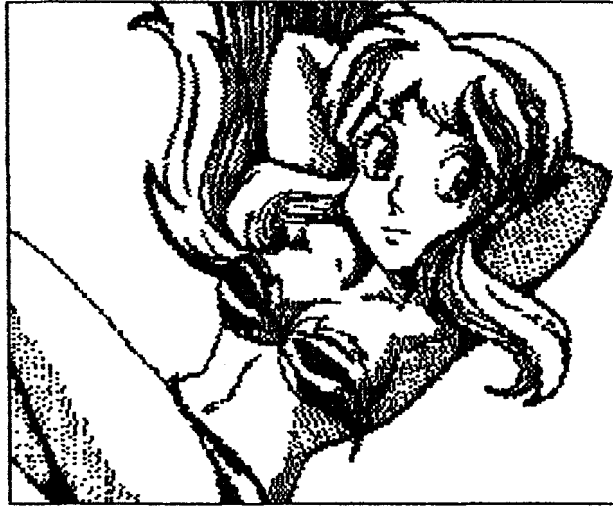
GEMINI

Icon 12

HORO1.NLQ wurde mir von John McGowan zugesandt.

So, Schluß jetzt mit den PrintShop-Icons! Sehn wir uns an, wie man Graphic-Screens in DD3-Fonts umwandelt. Die Fonts auf den nächsten Seiten wurden mit dem Programm GR810DD3.COM von John McGowan umgewandelt.

Das folgende Bild ist mit einem Font namens BIKINI.NLQ gedruckt:



Und hier ist LAUGH.NLQ (=LACHEN):



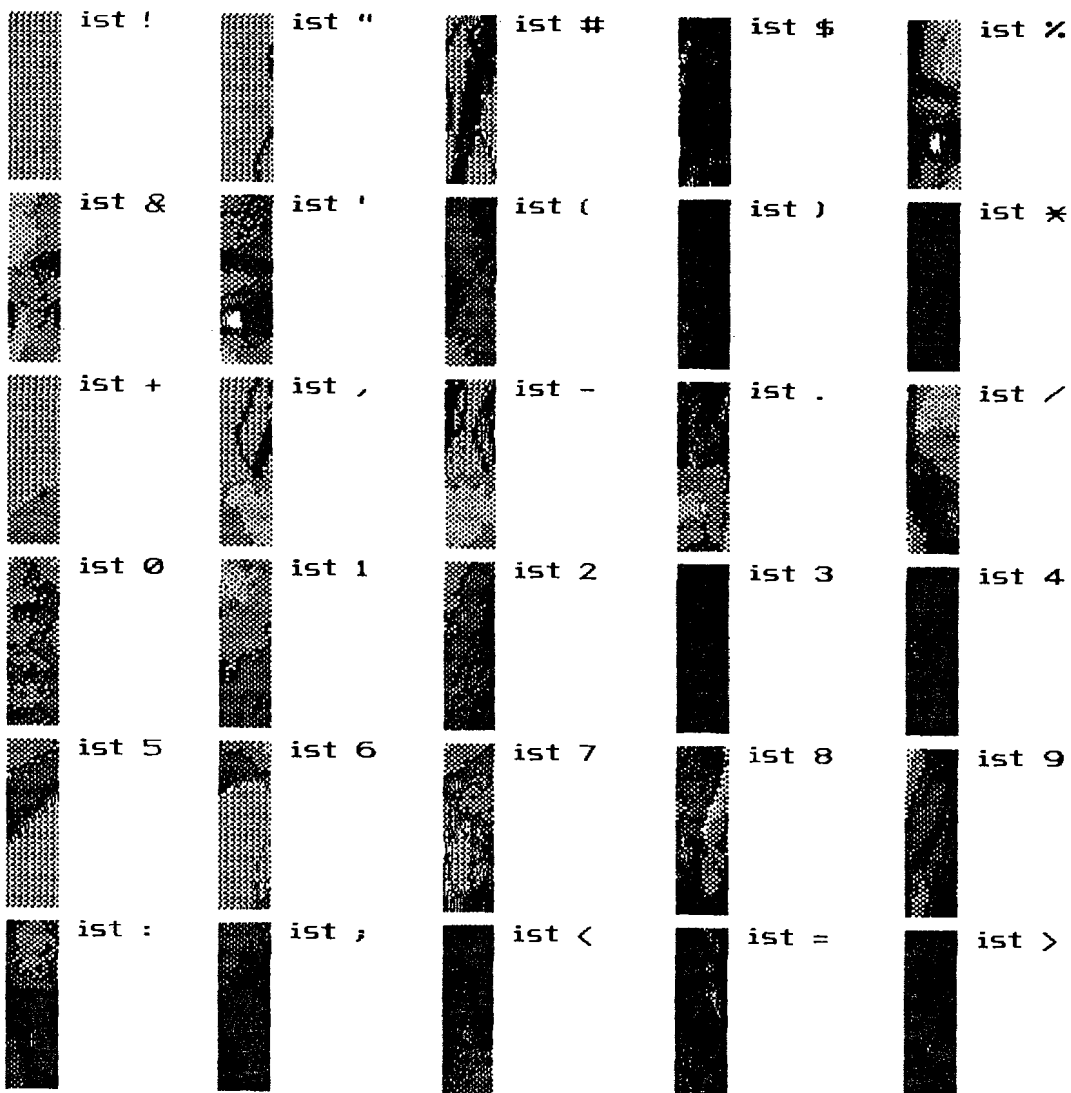
Diese Fonts sind aus Computer-Graphic-Screens errechnet, Bilder, die z.B. mit MicroPainter, Koala Pad/Micro-Illustrator, Graphics Master, etc. erstellt worden sind. John McGowan's Programm GR8TODD3.COM ist ein Maschinensprache-Programm. Zwar sagte ich, daß auch Koala-Pad-Bilder benutzt werden können, doch ist das nicht ganz richtig. GR8TODD3.COM akzeptiert nur MicroPainter-File-Formate. Koala-Bilder müssen daher erst konvertiert werden. Dies kann mit dem RAPID GRAPHICS CONVERTER gemacht werden, einem Programm von Charles Jackson, geschrieben in BASIC, das ich ANTIC entnommen habe. (Auf einem Clubmagazin des ABBUC befindet sich ein ähnliches, sehr komfortables Programm! A.K.) Mit dem RAPID GRAPHICS CONVERTER kann man beliebig zwischen den folgenden Mal- und Zeichenprogrammen konvertieren: MicroPainter, Micro-Illustrator/Koala Pad, Fun With Art, Paint (Atari), Paint (Reston), Visualizer, Moviemaker, Graphics Master, Atarigraphics oder Graphics Machine. Die nach Graphic-8 umgerechneten Bilder kann man dann mit John McGowan's GR8TODD3.COM in einen DD3-Font umrechnen. Auch diese Bilder werden in (Text)Form als festgelegter Text eingegeben.

(Fortsetzung nächste Seite)

Hier ist der "Text" für diese Fonts, mit dem man einen kompletten Screen ausdrucken kann:

```
!"#$%&'()*
+,-./01234
56789:;<=>
```

Der Text umfaßt drei Reihen mit je zehn Zeichen, also 30 für ein komplettes Bild. Wie bei den aus PrintShop Icons errechneten Fonts handelt es sich um Mehr-File-Fonts: sie bestehen aus bis zu vier Files (NLQ, NL2 usw.) Im folgenden zeige ich Schritt für Schritt den Ausdruck eines solchen Bildes, so daß man erkennen kann, wie Font und Bild zusammengehören. Hier die einzelnen Zeichen.:



Hier dasselbe, in der richtigen Abfolge, jedoch mit etwas Abstand zwischen den "Buchstaben":



Nochmal dasselbe, Buchstaben- und Zeilenabstand auf 0:



Wie man sieht, stimmen die Proportionen nicht. Das vorstehende Beispiel wurde mit Low Density, Breite 1 gedruckt. Drückt man es mit Breite 2, wird es zu breit, wie man hier sieht:



Der Ausdruck mit Breite 2 sieht nicht allzu schlecht aus. In den meisten Fällen mag er schon zufriedenstellen. Will man den Ausdruck wirklich genau richtig haben, so druckt man ihn am besten in High Density, Breite 3 aus. (Breite 2 und HD heben sich gegenseitig praktisch auf.):



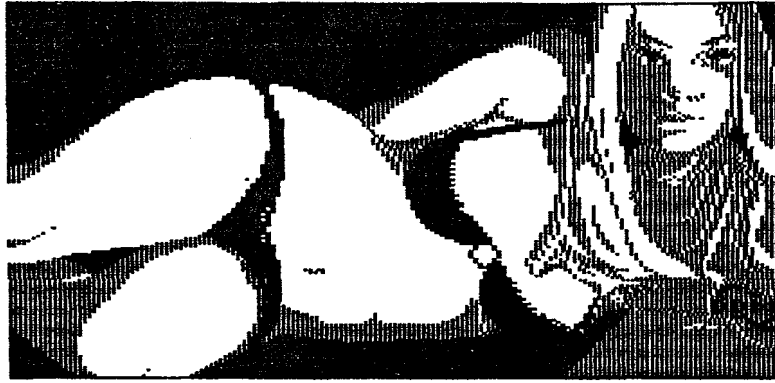
In den meisten Fällen ergibt diese Einstellung das beste Ergebnis, vor allem, wenn - wie bei Gesichtern - die Proportionen kritisch sind. Dieser Font hat den Namen GIVENS.NLQ, genannt nach der Schauspielerin Robin Givens. Ich digitalisierte ein Foto aus einer Illustrierten mit Computer Eyes. Fotos von Menschen kommen ganz gut raus, wie man sieht.

Hier ist ein Font namens HENNYDOG.NLQ:

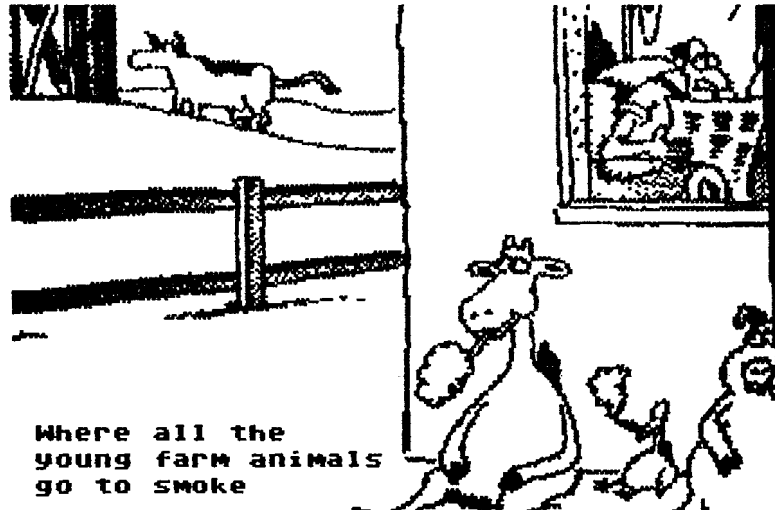


Ebenfalls ein digitalisierter Cartoon von Gary Larson.

Hier ist CANDI.NLQ aus dem Spiel Strip Poker:

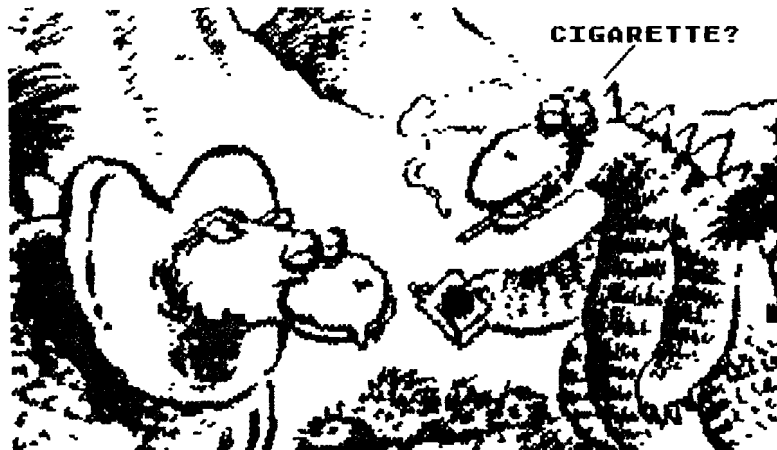


Ein weiterer Cartoon von Larson, FRSIDE6.NLQ:



Where all the
young farm animals
go to smoke

Und hier noch SMOKE.NLQ



NEWS ITEM: SCIENTISTS ARE TRYING TO
DETERMINE WHAT CAUSED THE SUDDEN
EXTINCTION OF THE DINOSAURS

PSTODD3B.BAS

von John McGowan

(Für den ABBUC - leicht gekürzt - übersetzt von Alfons Klüpfel. Die Rechte für die Übersetzung liegen beim ABBUC und beim Übersetzer. Dieser Text und das Programm sind PD. Sie dürfen kopiert und weitergegeben werden. Verkauft werden dürfen sie nur vom ABBUC. Sommer 1992)

DD3 ist eines der besten Programme, die für den 8-Bit-Atari erhältlich sind, insbesondere die registrierte Version, die allein den Ausdruck mit verschiedenen Fonts innerhalb einer Seite oder Zeile erlaubt. Das einzige Problem mit DD3 im Gegensatz zu DDII ist, daß die Einbindung von Graphiken nicht möglich ist.

Das Programm PSTODD3B.BAS ist eine verbesserte Version eines Vorgängerprogramms, mit dem man PrintShop-Icons (im Folgenden nur noch als Icons bezeichnet) in DD3-Fonts konvertieren, die man dann im Text einbauen kann. Diese Icons bekommt man von einer der vielen im Umlauf befindlichen Graphics Library Disks; auch der ABBUC bietet eine ganze Serie an. Das Programm ist in Atari-Basic geschrieben. Es dauert ca. 13 Sekunden, ein Icon umzurechnen. Alle zeitkritischen Teile des Programms sind in Maschinensprache geschrieben.

Was leistet das Programm?

PSTODD3B.BAS rechnet PS-Icons so um, daß sie von DD3 ausgedruckt werden können. Um sie auszudrucken, gibt man im Textprogramm eine (festgelegte) Dreiergruppe von Buchstaben bzw. ein "Drei-Buchstaben-Wort" ein. Es wird mit Zeilenabstand 0 gedruckt. Alle DD3-Formatierungsbefehle wie Tabulator (Benutzt nicht den Tabulatorbefehl \. ! Der Punkt ist in einem Icon-Font anders definiert !), Buchstabenabstand, Zentrieren, Blocksatz, Einsatz in Kopf- oder Fußzeilen, Breitdruck, Ausdruck in verschiedenen Dichten stehen zur Verfügung. Nicht möglich ist das Vergrößern eines Icon-Fonts. Hierfür bedürfte es eines besonderen Programms. Ebenso wenig kann man mehr als eine Zeile Text neben ein Icon schreiben. (Anmerkung: Es gibt ein Macro-File für Textpro, mit dessen Hilfe man die Icon-Fonts so bearbeiten kann, daß man bis zu vier Zeilen Text daneben schreiben kann. A.K.) Der Text wird in diesem Fall auf derselben Höhe stehen, wie die Oberkante des Icons. Will man also Text daneben haben, empfiehlt sich ggf. eine besonders großer Font.

Technische Hinweise: (nur für Programmierer von Nutzen. Sie sind daher nur teilweise übersetzt. A.K.)

DD3 Documentation:

Die erste Version des PSTODD3-Programms zeigte widersprüchliche Aussagen in der Documentation von DD3 auf, besonders auf den Seiten 45 und 46. Ich zitiere Auszüge aus einem Brief, den ich von Roy Goldman erhielt, (nachdem ich meine Docs zu PSTODD3 zugeschickt hatte) der verschiedene Punkte klärt.

some ambiguous writing on my

part... difficult to convey all the necessary details (as well anyone who has read the technical dox for any programme can attest... most tech dox are much less useful than the programme dox)... in the first paragraph on page 45... I should have specified that whether or not the 64 should be added depends on the ACTUAL height of the charater, NOT the height value for the character. Thus no character should be ever be padded with blank Bytes to reach a specific height value (but it MUST be padded with at least the minimal values if it is a blank column!)... The paragraph at the end of page 45, explaining how the data for a magnified font is divided among subfonts, should have asserted that the data in the *.NL4 file depends on whether or not the actual height of the font exceeds 112 rows....if the above guideline is followed, the height value in each of the *.NL2,NL3, and .NL4 subfonts of a magnified font is irrelevant as long as it is less than 32. I arbitrarily suggested setting each to 31 for uniformity.

Die Kommmentare in Klammern stammen von mir)

FONT Größen ...

Die mit Version B konvertierten Icon-Fonts sind um wenigens kleiner als die mit der ersten Version des PSTODD3-(Turbo) Programms errechneten.

Konvertiert man "n" ("n" steht hier als Platzhalter für eine beliebige Zahl von 1 bis 30. A.K.) Icons in einen "großen" (magnified) DD3-Font, so erzeugt man vier Unter-Fonts *.NLQ,.NL2,.NL3 and .NL4.

Die ersten drei Fonts haben dann die Länge (in Bytes):

$$5+355n+3(90-3n)$$

oder $275 + 346n$ Bytes

wobei das letzte File so lang ist:

$$5+179n+3(90-3n)$$

oder $275 + 170n$ Bytes.

(In der ersten Version hatten die ersten drei Fonts $5+355n+5(90-3n)$ Bytes, also etwas mehr)

Sowohl die erste Version als auch die "B"-Version errechnen benutzbare DD3-Fonts.

Konvertiert man 30 Icons in einen Font (das Maximum, da jeder DD3-Font 90 ASCII-Zeichen ansprechen kann, und jedes Icon drei Zeichen belegt), benötigen die ersten drei Unter-Files:

$275+346 \times 30$ or 10655 Bytes

(anders ausgedrückt: auf einer Single Density AtariDos Disk mit 125 Bytes/Sector, werden pro Unter-File 86 Sektoren, zusammen also 258 Sektoren belegt) während das letzte Unter-File $275+170 \times 30=5375$ Bytes braucht, bzw. 43 Sektoren.

Das komplette File belegt also über 300 Sektoren!

DENKT DARAN, daß jedesmal der komplette Font geladen wird, auch wenn nur ein Icon gedruckt wird! Ich empfehle daher, in einen Font nicht mehr als 5-10 Icons zu packen; dies schont Eure Floppy und spart beim Drucken Zeit.

FONT FORMAT

Das Programm errechnet einen Icon-Font von bis zu 30 PS-Icons von einer PS-Icon-Disk. Jedes Icon belegt drei aufeinanderfolgende Zeichen in derselben Folge, wie die ASCII Character von DD3 angesprochen werden. DD3 unterstützt 90 ASCII Character, es können als bis zu 30 Icons in einen Font eingebaut werden. Die Höhenparameter der Zeichen in diesem Groß- (magnified) Font (.NLQ,.NL2,.NL3,.NL4) sind festgelegt auf 103 (0-103 macht 104 Rows ... jede der 52 Rows eines Icons muß zweimal gedruckt werden, um zu vermeiden, daß das Icon vertikal verformt wird.), und jedes Icon ist 88 Columns breit (die ersten beiden Zeichen eines jeden Icons sind 32 Columns breit, das dritte 24). Das Leerzeichen in einem jeden Font ist auf 32 Columns festgelegt (ein bißchen mehr als ein Drittel eines Icons ... gut für den Abstand zwischen den Icons).

Die folgende Tabelle zeigt eine Liste von "Drei-Buchstaben-Wörtern", mit denen man die Icons im Textprogramm eingeben kann, so daß sie von DD3 ausgedruckt werden. (Ich empfehle, daß Ihr Euch einen Ausdruck davon macht und es Eurer DD3-Dokumentation beilegt. - Im HANDBUCH bereits vorhanden, A.K.)

TABELLE DER ZEICHEN (CHARACTERS)

Die Reihenfolge der Icons in einem Font wird durch das Programm festgelegt und ist nicht veränderbar.

Hier ist jeweils die Nummer des Icons (1 ist das erste Icon, 2 das zweite usw.) und die Zeichen bzw. Buchstaben, die man im Textprogramm eingeben muß, um die Icons mit DD3 auszudrucken.

ICON CHARS ICON CHARS ICON CHARS

No. No. No.

1	!"#	2	\$%&	3	'()
4	*+,	5	\-./	6	012
7	345	8	678	9	9:;
10	<=>	11	?@A	12	BCD
13	EFG	14	HIJ	15	KLM
16	NOP	17	QRS	18	TUV
19	WXYZ	20	ZI\	21	I^_
22	abc	23	def	24	ghi
25	jkl	26	mno	27	pqr
28	stu	29	vwx	30	yz

Will man also das 22. Icon drucken, so tippt man "abc", und das 22. Icon wird gedruckt (Zeilenabstand auf 0!)

Ihr stellt fest daß zwei Icons vier Zeichen benötigen ...

Icon Fünf hat \-./

Der Binde-/Trennstrich kann von DD3 getrennt werden: Wird er am Ende einer Zeile gedruckt, so wird das Wort, in dem er steht, getrennt. Das Icon könnte also zerrissen werden. Der Backslash (\-) vor dem Bindestrich verhindert das.

Icon zwanzig hat ZI\

Der Backslash wird von DD3 nur als Backslash gedruckt, wenn er doppelt steht. Will man also "\" drucken, so muß man im Text-File "\\\" eingeben.

ZUSAMMENFASSUNG

Dies ist eine Upgrade-Version von PSTODD3. Es heißt PSTODD3B ("B"-Version) und ermöglicht das Errechnen unwesentlich kleinerer Icon-Fonts, ohne daß man als Zwischenschritt das Programm SHOPTOOL braucht. Es ist viel schneller als das Original (TURBOBASIC)-Programm, da ich Spaghetti-Codes und zeitkritische Teile in Maschinensprache geschrieben habe. Diese Version ist in Standard Atari Basic geschrieben und kann auf jedem Atari-8-Bit-Computer mit genügend Speicherplatz benutzt werden. (Das Programm braucht nicht viel Speicher.) Es unterstützt die Arbeit mit mehreren Drives, mit einem Drive, sowie mit der Ramdisk (D8:). Alles in allem möchte ich sagen, ist DD3 so etwa das beste Print-Processor-Programm ist, das es für den "kleinen" Atari gibt. (PrintShop selbst hat durchaus seine Vorzüge. Aber um Texte zu drucken, gibt's nichts besseres als DD3 !)

John McGowan

Die Benutzung von PSTODD3B.BAS

von John McGowan

(Für den ABBUC - leicht gekürzt - übersetzt von Alfons Klüpfel. Die Rechte für die Übersetzung liegen beim ABBUC und beim Übersetzer. Dieser Text und das Programm sind PD. Sie dürfen kopiert und weitergegeben werden. Verkauft werden dürfen sie nur vom ABBUC. Sommer 1992)

Ihr braucht:

- * möglichst die kommerzielle, registrierte Version von DD3
- * PS-Icons Disk(s)
- * Dieses Programm (PSTODD3B.BAS)
- * Mindestens eine Floppy, besser zwei Floppies
- * und/oder eine Floppy und eine RAM-Disk
- * Eine formatierte Disk, auf der genug Sektoren frei sind. Ein Icon-Font belegt bis zu 300 Sektoren! Auf einer RAM-Disk gespeicherte Files müssen selbstverständlich vor dem Ausschalten des Computers auf Disk übertragen werden.

Vom BASIC (Auch Turbo-Basic usw.) aus startet man PSTODD3B.BAS. Turbo-Basic bringt keine wesentliche Beschleunigung mehr.

Man wird aufgefordert, Quell- und Ziel-Drive einzugeben. Die RAM-Disk kann nicht als Quell-Drive angegeben werden, weil das Programm die SIO-Routinen benutzt. Wohl aber kann für beides "1" (für "D1:") angegeben werden. Nun wird nach dem Namen gefragt, den der neue Icon-Font bekommen soll. Er wird ohne Drive-Nummer eingegeben; denn dieser ist ja bereits bekannt. Beispiel: SPORT für einen Font namens SPORT.NLQ, der Bilder verschiedener Sportarten enthalten soll. (An dieser Stelle öffnet das Programm vier Files, NLQ, NL1, NL2 und NL3 und schreibt deren Header-Bytes auf die Zieldisk. Sollte dies aus irgendeinem Grund nicht möglich sein, z.B. weil die Disk schreibgeschützt ist, fragt das Programm erneut nach.

Nun wird nach dem Icon gefragt, das bearbeitet werden soll. An dieser Stelle sind verschiedene Eingaben möglich.

CTRL-D (Return)

Es erscheint das CTRL-D - Graphiczeichen auf dem Schirm. Nach dem RETURN wird die Directory der PS-Icon-Disk angezeigt. Sollte sich im Drive keine PS-Icon-Disk befinden, wird erneut nach dem Icon-Namen gefragt. Auf keinen Fall die BREAK-Taste drücken, um das Auflisten der Directory zu unterbrechen. Möglich ist dies jedoch mit CTRL-1. Um im Programm weiterzukommen, muß man jedoch die komplette Directory durchlaufen lassen.

Anschließend wird wieder nach dem Icon-Namen gefragt. Natürlich kann man an diese Stelle den Vorgang mit einer anderen Icon-Disk wiederholen.

Eingabe des Icon-Namens (RETURN)

Da man bei Icon-Disks nicht immer den kompletten Namen eingeben muß, kann es sein, daß bei kurzen Namen ein falsches Icon geladen wird, falls dieses vorher auf der Icon-Disk steht. Beispiel: steht auf der Icon-Disks HAUSHUND vor HAUS, und man gibt HAUS ein, so wird das Icon HAUSHUND bearbeitet.

Um dies zu vermeiden gibt man HAUS und ein Leerzeichen oder HAUS und CTRL - (Herz) ein. Stattdessen kann man die Directory der Icon-Disk auch neu ordnen.

CTRL-Q (RETURN)

Will man die Konvertierung beenden, so kann man das mit dieser Eingabe tun. Das Programm füllt dann den restlichen Font mit Leerzeichen und schließt das Fontfile. Arbeitet man mit nur einer Floppy, wird man hier aufgefordert, die Font-Disk einzulegen.

Was geschieht nach der Eingabe des Icon-Namens?

Das Programm wandelt die Icondaten in Daten für die Unter-Files des Icon-Fonts um (13 Sekunden), fragt ggf. nach einem Diskettenwechsel (bei nur einer Floppy) und hängt die Daten an die eröffneten NL?-Files an. Sobald man die maximal 30 Icons konvertiert hat, schließt das Programm die Font-Files automatisch.

Zusammenfassung

- * PS-Icon-Disk in den Quell-Drive
- * Font-Disk in den Ziel-Drive
- * Filename des Fontfiles ohne Extender und ohne Drivenamen eingeben
- * Aufforderungen des Programms folgen
- * CTRL-Q um die Konvetierung zu beenden und das File zu schließen
- * CTRL-D für eine Directory der Icon-Disk
- * Um die Directory genauer ansehen zu können, mit CTRL-1 stoppen

Ich denke, daß die meisten ERROR-Möglichkeiten aufgefangen werden, und daß es auch für ein Ein-Floppy-System gut geeignet ist. Ich habe allerdings nicht jede mögliche Systemkombination ausprobiert.

Achtung!

Das letzte Font-File verschwendet je nach benutztem DOS möglicherweise einige Bytes auf der Disk. Da die vier Font-Files untereinander verzahnt sind, empfehle ich dringend:

- 1: Steckt in einen Icon-Font nicht mehr als 5 - 10 Icons, es sei denn, Ihr arbeitet beim Drucken meist mit einer RAM-Disk. Es wird nämlich immer das komplette Font-File geladen, auch wenn nur ein einziges Icon gedruckt werden soll.
- 2: Ihr kopiert die Icon-Font-Files auf eine andere Disk, um sie zu "entzahnen" und die überflüssigen Bytes loszuwerden. Dies beschleunigt das Laden.