

ST-Computer

ATARI
INSIDE**3**

CRASH 2000

Inwieweit sind Atari-Rechner vom Crash-2000-Problem bedroht? Wir haben die Tücken und Fallen gefunden!

Falcon-PCI

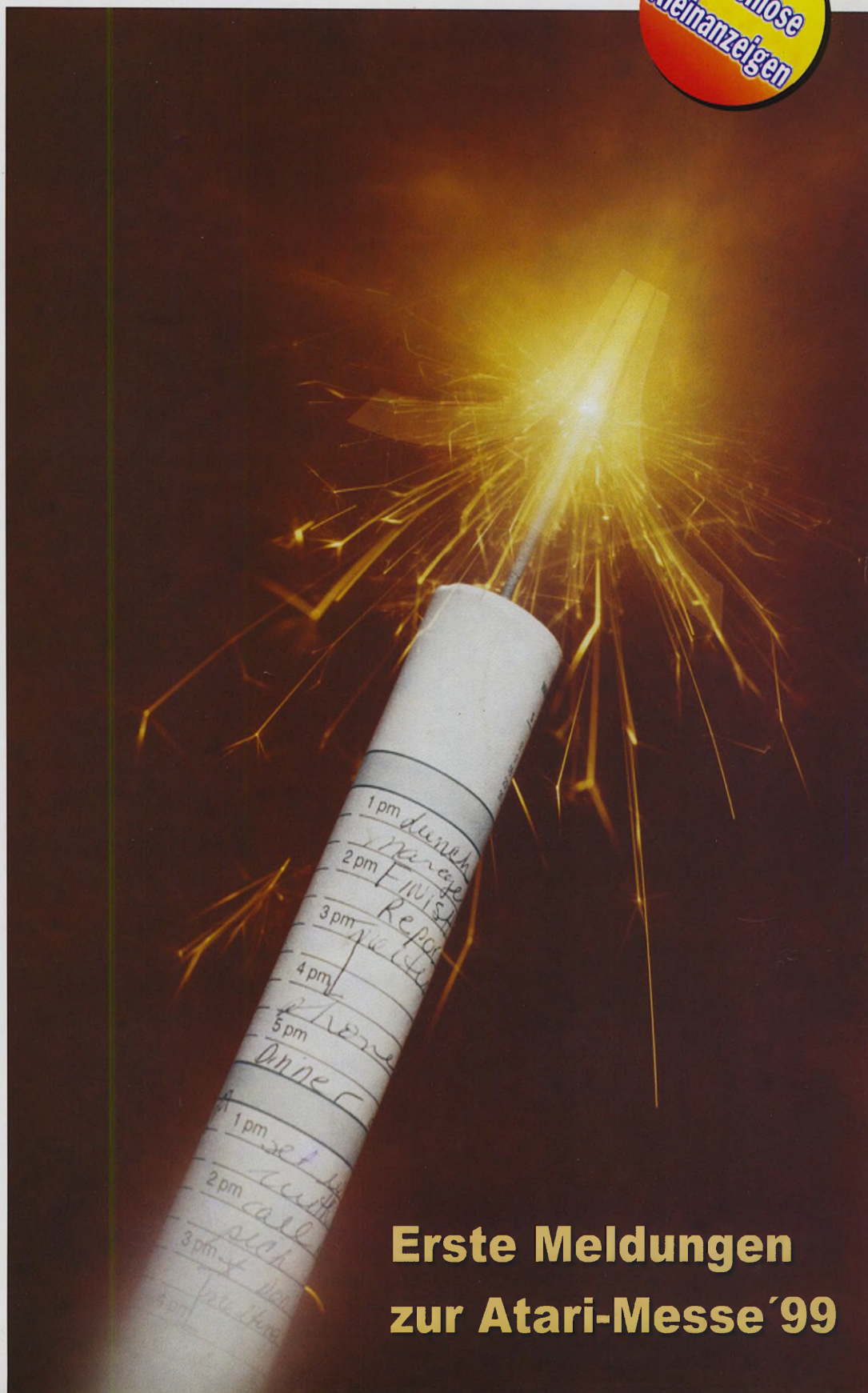
Endlich wird der Falcon PCI-fähig. Unser Interview mit David Encil, Titan Designs, enthüllt alles Wissenswerte zur Eclipse-Karte.

Software

- **Internet:** CABs großer Mitstreiter Draconis setzt die Aufholjagd mit der neuen Version 1.5 fort. Wir machten den Test.
- **TOS-Patch:** Erweitern Sie Ihr TOS-Betriebssystem zum Nulltarif: TOS-Patch macht's möglich.

Praxis

- NeoN-Workshop
- Calamus Tips und Tricks (4)
- Java für Atari - wann kommt's?
- Kontoführung und Formulardruck mit papyrus

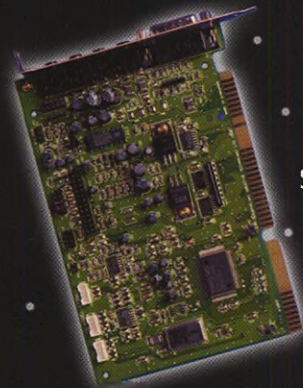
**kostenlose
Kleinanzeigen**

Erste Meldungen zur Atari-Messe'99

IM ZEICHEN DES MILAN



Midi-Karte
79,-



Soundkarte
149,-



150,-



Milan
Standard-Paket **1 899,-**



im Paket **699,-**



SCSI-Karte inkl. Treiber
200,-



Prozessor-Upgrade
a. A.



PCI-Netzwerkkarte
inkl. Treiber **120,-**



Computertechnik

Axel Gehringer • Schützenstraße 10 • D-87700 Memmingen

Telefon: 08 331/86 373

DI-Netz: 0171/8232017

Telefax: 08 331/86 346

e-mail: AG_Comtech@t-online.de

ATARI
Fachhändler

invers
Software
Fachhändler



Milan
Fachhändler



Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen in DM inkl. Mehrwertsteuer. Druckfehler, Preisänderungen und Lieferbarkeit vorbehalten. Sonderposten sind vom Umtausch und Garantieleristung ausgeschlossen. Einige verwendete Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

editorial

Kontaktförderung, die zweite

In der vergangenen Ausgabe ermunterte ich alle aktiven Atari-Anwender, sich in Clubs zu arrangieren und versprach, bei der Gründung dieser Clubs gerne aktiv mitzuwirken. Schon heute kann ich Ihnen erste Ergebnisse präsentieren, denn eine Reihe interessierter Atari-Fans meldete sich kurz nach Erscheinen des letzten Heftes bei der Redaktion.

Das Resultat ist, daß wir in Zusammenarbeit mit mehreren angehenden Clubgründern Rundschreiben an lokal jeweils nahegelegene Atari-User, deren Adressen uns vorlagen, versendet haben und auf die Gründungsabsichten hinsichtlich eines Atari-Clubs aufmerksam machten. Es ist also abzusehen, daß es schon bald einige Atari-Clubs und Vereinigungen ähnlicher Art mehr in Deutschland geben wird.

Um die Vorteile eines Clubs in einem Praxisbeispiel vorzustellen, wird Ihnen Marco Steinhauser vom Pro Atari-Computerclub in der kommenden Ausgabe eine kleine Clubhistorie sowie die Aktivitäten des "PAC" vorstellen.

Selbstverständlich gibt es noch eine Reihe weiterer Möglichkeiten, in Kontakt mit Atari-Usern zu bleiben. Zwar sind etliche Diskussionsforen - wie z.B. das Mausnetz - leider langsam aber sicher zum Schrumpfen verurteilt, doch gibt es zeitgemäße Alternativen:

Das Internet zum Beispiel bietet eine Reihe von Diskussionsforen zu den verschiedensten Themen, so auch zum Atari. Vor zwei Jahren fiel es mir noch recht schwer, für die Nutzung des Internet zu werben, da es kaum adäquate Lösungen für Atari-Systeme gab, doch inzwischen stehen uns TOS-Usern zum Surfen eine Reihe von Programmen zur Verfügung. Zwei dieser Programme stellen wir in dieser Ausgabe in der jeweils neuesten Version vor.

In Diskussionsforen können Sie sich nach Belieben auslassen, eine Frage in den Raum stellen oder einfach eine Meinung äußern - das alles geschieht natürlich auf schriftlichem Wege per eMail. Und Sie können sicher sein, daß Ihr Beitrag von einer Reihe Atari-Usern gelesen und bei Interesse auch kommentiert wird. Auf diese Weise können Problemfälle schnell gelöst oder besprochen werden.

Die Internet-Präsenz der deltalabs media- und Falke-Verlags-Kooperation (<http://www.atari-wordl.com>) hat seit Februar ebenfalls ein Diskussionsforum. Wir würden uns sehr freuen, wenn sich unsere Leser und Kunden in diesem Forum treffen und mit allen möglichen Themen beteiligen, um so eine noch engere Bindung zwischen User, aber auch zwischen Verlag, Produzent und Leser zu erreichen.

Weitere Informationen zum Angebot der Atari-World-Seiten entnehmen Sie bitte der ausführlichen redaktionellen Vorstellung dieser Seiten.

Ihr Ali Goukassian

inhalt

Aktuelles

Editorial	3
Neues und Aktuelles	6
Spezial-Diskette 3/99	10
Atari-Messe '99 Vorabbericht	11
Interview: Eclipse, der Falcon-PCI-Adapter	22
Atari forever? Das Jahr-2000-Problem	26
Seitenweise, unsere Bücherrubrik	41
Web-Tips, Vorstellung der Atari-World-Seiten	52

Software

Funpaint (2) - der Videoteil	12
Draconis 1.5 - das Update	16
TOS-Patch	20
LadenPRG - Finanzen mit dem Atari im Griff	55
Wensuite 3 - Beta	59

Grundlagen

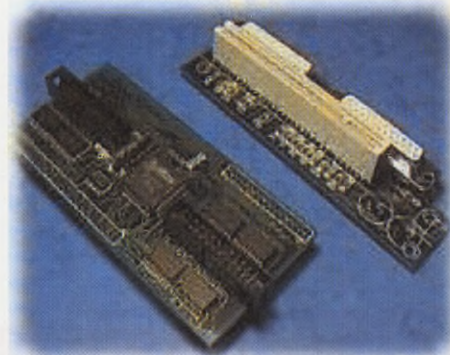
NeoN-Workshop (3)	23
Calamus-Kurs (4)	35
Socket-Programmierkurs (3)	42
CD-Produktion von zu Hause aus (2)	46
Java is free!	47
Kontoführung mit papyrus	50

Unterhaltung

Atari-Szene	60
MESS - der neue Spielekonsolen-Emulator	61
GodleNES, der NES-Emulator (2)	63

Rubriken

Kostenlose Kleinanzeigen	30
Einkaufsführer	32
Belichterrubrik	34
PD-Rubrik 3/99	63
Vorschau	66



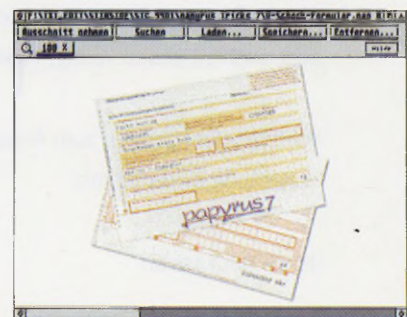
Der Falcon wird nun PCI-fähig. Wann und wie, erfahren Sie in unserem Interview.



Ataris sind nicht vom Crash-2000-Problem bedroht, aber Gefahren gibt es dennoch.



Führen Sie einen Laden? Dann stellen wir das richtige Programm für Ihre Kasse vor.



Formulare bedrucken und Konten führen mit papyrus leichtgemacht.



Willkommen bei Milan-Computer!

Mit dem Milan 040/060 wird Ihnen erstmals seit vielen Jahren wieder eine betriebssichere, schnelle und unabhängige Workstation für täglich anfallende Arbeiten geboten.

So wurde Ihr Milan konzipiert:

gewohnt betriebssicheres Arbeitsumfeld, exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis, ausbaufähig, hardware-kompatibel zur PC-Welt, zukunftsweisend, schnell, unabhängig, effektiv, individuell, simple Bedienung, ...

Schwimmen Sie mit dem Strom?

Frei von Zwängen der Software-Industrie haben Sie auf Basis des Milan die einmalige Möglichkeit, die gewohnte Atari-Software in ein modernes Arbeitsumfeld zu integrieren und Ihre Computeranwendungen noch effektiver und attraktiver umzusetzen.

Benötigen Sie neue Perspektiven?

Sie erlebten in den vergangenen Wochen "die Ruhe vor dem Sturm", denn auf der Atari-Messe in Neuss werden Ihnen atemberaubende Neuheiten vorgestellt:



MagiC für den Milan ist in Kürze verfügbar. Das bedeutet für Sie: noch mehr Kompatibilität, mehr Multitasking, mehr Spaß!



Die Falcon-Kompatibilitäts-Karte macht den Milan 040/060 zur rasend schnellen DSP-Workstation für Audio und Video!

Informationen erhalten Sie direkt bei uns oder über unsere Fachhändler:

Milan-Computersystems GbR Germany

Moorblöcken 17

D - 24149 Kiel

Tel. +49 (04 31) 27 365 - Fax +49 (04 31) 27 368

<http://www.milan-computer.com> und eMail: info@milan-computer.com

Neues und Aktuelles

Wissenswertes aus der ATARI- und restlichen Computerwelt

Sample-Editor Squash-it! im März verfügbar



Der bereits für November angekündigte Sample-Editor Squash-it! ist nun ab März 1999 in Deutschland verfügbar. Bei Squash-it! handelt es sich um einen brandneuen Sample-Processor mit über 40 verschiedenen Algorithmen zum Bearbeiten von Samples. Auf diesem Weg kann man schon aus einem einzigen Sample ein komplettes Sound-Archiv verschiedenster Klänge erstellen.

Insbesondere für Anfänger geeignet ist die Vielzahl an Standard-Synthese-Funktionen wie z.B. die Amplituden-Einstellung, Pitch-LFO, Hoch- und Tiefpaß-Regulierung, Comb-Filter, Phasen- und Ringmodulation sowie einiges mehr.

Squash-it! zeichnet sich auch durch eine Reihe von Besonderheiten aus, die das Programm zum KAI's Goo der Soundsoftware machen.

Der Funktionsumfang wird durch Studio-Effekte wie z.B. die Kompressor- und Fate-Funktionen, Mono- und Stereo-Delays, Harmoniser-Effekte, Zeitkompression und Pitch so-

wie die Simulation der "Rotary speaker" erweitert. Squash-it! unterstützt die wichtigsten Sample-Formate wie z.B. AIFF, AVR oder WAV.

Über eine Sample-Dump-Funktion via Midi können die erstellten oder bearbeiteten Sounds bequem zu Akai-kompatiblen Samplern übertragen werden.

Abgerundet wird der Funktionsumfang zum einen durch Clipboard-Tools und eine Undo-Funktion, zum anderen aber auch durch die äußerst ansprechende, sich an originaler Hardware orientierender Oberfläche.



Der Preis beläuft sich über DM 149,- bis April 1999, anschließend beträgt der reguläre Preis 179,- DM.

Bezugsquelle:
FALKE Verlag
 Moorblöcken 17
 24149 Kiel
 Tel. (04 31) 27 365
 Fax (04 31) 27 368

oder bei Ihrem Atari-Fachhändler.

Neue Internet-Adresse

Wie heute in den Newsgroups zu lesen ist, hat sich die URL

für die "ST News International Christmas Coding Convention" geändert. Wenn Sie ein Mitglied der verbliebenen Atari "Scene" sind, sollten Sie auf <http://www.fortysecond.net/stniccc2000> unbedingt mal reinschauen. Die "ST News International Christmas Coding Convention" soll stattfinden, um an den Dezember 1990 in Holland zu erinnern; vielleicht klappt es, diese Veranstaltung von damals zu wiederholen. Sollte ein "Muß" für alte Atari-Freaks sein.

RS

Atari Jaguar und Lynx

Bits of Fun und Go Atari haben fusioniert. Sie finden das Internetangebot beider Anbieter unter: <http://www.goatari.com> Sie finden dort auch NeoGeo Spiele.

RS

Neues zum Phenix



Wie CENTEK in einem Rundschreiben mitteilt, gibt es einige News bezüglich der bereits angekündigten PHENIX

040/060 Hardware. Sicherlich eine interessante Information, auch für deutsche Entwickler. Das Prototypen-Stadium für den PHENIX ist erreicht. Kurzfristig wurden folgende Ände-

rungen im Design vorgenommen, die auch schon für die Produktion der Entwicklergeräte berücksichtigt werden: Der DSP 56301 ist nun über den PCI-Bus in das System integriert. Dieses neue Konzept ermöglicht die Einbindung von maximal 3 weiteren DSP-Karten. Die Controller für den Ultra SCSI- und den USB-Bus (mit 2 Ports) wurden gegen neuere Revisionen ausgetauscht. Beide IDE-Busse sind nun korrekt in das System eingebunden. Der EDO-Ram-Slot wurde gegen einen SDRAM-Slot getauscht (Geschwindigkeitszuwachs beim 68060er). Zielsetzung ist es, die Produktionskosten auf diesem Wege zu senken und gleichzeitig eine höhere Performance zu erreichen. In den kommenden Wochen dürften die ersten Phenix-Entwicklergeräte in Produktion gehen, so daß wir ab dem späten Frühjahr mit ersten Maschinen rechnen können.

Infos:
Centek
 Tour Blanche de Castille 4,
 avenue Saint Exupery
 F-60180 Nogent-sur-Oise
 France
 Tel: +(33)-344-746-330
 Fax: +(33)-344-746-340
<http://www.centek.fr>
 eMail: vxp@imaginet.fr

RS

Neues rund um den Computer

Schnäppchen bei Telegames

Bei der Firma Telegames wird z.Z. darüber nachgedacht, ob die bestehenden Titel Worms und Iron Soldier 2 (beide auf Cartridge erhältlich) weiterhin produziert werden und ob auch die Fertigstellung von weiteren Jaguar-Titeln in Angriff genommen wird. Sollte dies nicht der Fall sein, gilt es nun zuzuschlagen, denn die Restexemplare o.g. Titel werden wohl noch im ersten Quartal 1999 ausverkauft sein. Weitere Infos gibt es bei der Firma Telegames (Internet <http://www.telegames.com>) oder bei Ihrem Jaguar-Händler.

Neues Jaguar-Spiel von OMC-Games

Die Firma OMC-Games (USA) hat kürzlich eine nicht interaktive Demo-Version des neuen Spieles Assassin für Jaguar präsentiert. Bei Assassin handelt es sich um ein Action-Game, bei dem der Spieler in die Rolle von "Michael Steele" schlüpft und im Jahre 2147 ein Raumschiff durch gefährliche Levels steuert. Grundsätzlich erinnert die Aufmachung an Defender 2000. Weitere Infos zu diesem Spiel gibt es im Internet unter: <http://www.omcgames.com>. Die endgültige Veröffentlichung ist für den Herbst geplant.

neuen Mint'99-CD inkorrekt abgedruckt. Daher nun die korrigierte Anschrift wie folgt:

delta labs media

Breite Str.2

42781 Haan

Tel. (0 21 04) 80 66 07

Fax (0 21 04) 80 66 08

Centurbo-Softwareupdate

CENTEK bietet auf der Web-Page: <http://www.siteconseil.com/centek/english/index.htm> die Version 1.2.1 von PUT-FLASH an. Das Archiv enthält die Version 1.24 des CT2-Flash vom 27.01.1999 und die Cecile Version 1.91. Ein deutsches Flashfile ist ebenfalls enthalten. Mit diesem Release ist es erstmals möglich, daß mein CT2 Falcon direkt im Turbomodus bootet, wenn dieser aktiv ist und der Rechner eingeschaltet wird. Die Resetaste muß nicht mehr betätigt werden.

CD-Writer Plus



Mit "CD Writer Plus" erhalten Sie die neueste Version des Compact Disk Recording Paketes von Anodyne Software. Das Paket enthält zwei Programme:

CDWriter: Erzeugt Audio CDs, die mit jedem Standard Audio CD Player oder mit einem Audio-fähigen CD-ROM Laufwerk abspielbar sind.

CDbackup: Erzeugt ein Backup von Festplattenpartitionen auf

Korrektur - Newsmeldung in der ST-Computer 2/99

Die Kontaktadresse der Firma delta labs media war im Zusammenhang mit der Newsmeldung (ST-Computer 2/99) zur

CME Hard- und Software		
der preisgünstige und zuverlässige Versand Telefon 06151/2825944 Telefax 06151/282595 http://www.cme-computer.de/		
Versand per Post-Nachnahme	Kein Ladengeschäft	Kein Katalogversand
Festplattenlaufwerke:		
Seagate SCSI-Festplatte, TT-bootfähig, 4 Gigabyte		500 DM
Toshiba Mini-IDE-Festplatte, Falcon- und ST-Book-g geeignet, 2 Gigabyte		360 DM
Toshiba Mini-IDE-Festplatte, Falcon- und ST-Book-g geeignet, 3 Gigabyte		460 DM
Toshiba Mini-IDE-Festplatte, Falcon- und ST-Book-g geeignet, 4 Gigabyte		630 DM
Toshiba Mini-IDE-Festplatte, Falcon- und ST-Book-g geeignet, 6 Gigabyte		780 DM
Wechselplattenlaufwerke:		
Phasewriter Dual: Optische Wechselplatte 650 MB und CD-Laufwerk		590 DM
DVD-RAM: Optische Wechselplatte 650 MB, 2,6 GB, 5,2 GB, CD-Lw		1190 DM
PD-Medium 650 MB		47 DM
DVD-RAM-Medium 5,2 GB		99 DM
CD-Laufwerke:		
Nakanishi CD-Wechsler für 5 CDs SCSI 16-fache Geschwindigkeit		360 DM
Yamaha CD-Writer CDRW 4260T SCSI 2/4/6-fache Geschwindigkeit		620 DM
Pioneer CD-Laufwerk SCSI 24-fache Geschwindigkeit		150 DM
Bildschirme von iiyama:		
Elektronenstrahl, 17 x 2,54 cm ϕ , Streifenmaske 0,25 mm		980 DM
Elektronenstrahl, 19 x 2,54 cm ϕ , Streifenmaske 0,25-0,27 mm		1380 DM
Elektronenstrahl, 21 x 2,54 cm ϕ , Streifenmaske 0,28 mm		1980 DM
Flüssigkristall, 14 x 2,54 cm ϕ , 1024 x 768 Punkte		1780 DM
Flüssigkristall, 15 x 2,54 cm ϕ , 1024 x 768 Punkte		2280 DM
Atari-Zubehör, Speichererweiterungen und Beschleuniger:		
Falcor- FX-Karte: 32-40 MHz FPU/CPU, Bildvergrößerung, Fast-RAM		340 DM
Magnum-TT: PS/2-RAM bis 2x 128 MB		250 DM
Passende Speichermodule auf Anfrage		
RTS-Tasterkontakte: kein wackeliger Tastenanschlag mehr, für ST/Falcon		20 DM
RTS-Tastenkappen für alle Atari-Tastaturen		30 DM
Kommunikation:		
TKR Tri-Star 33600 bps		180 DM
Eisa Microlink 56000 bps		280 DM
TKR ProLink ISDN-Terminaladapter mit Analog- und Faxteil		650 DM
Blatzheim BM-33k6/ISDN Termin- adapter mit Analog- und Faxteil		650 DM
Hagenuk Speed Viper ISDN-Terminaladapter		190 DM
Hagenuk Speed Dragon ISDN-TK-Anlage, Atari-konfigurierbar		390 DM

Jetzt auch im Web!
www.atari-fachmarkt.de

040-6 51 88 78
Mobil 0172-4 13 38 77

Versandliste
per FaxPolling
040-65901454



ATARI
GEBRAUCHT-FACHMARKT
PETER DENK

Verkauf
Beratung
Service
Reparatur
Software
Spiele
Hardware

Ständig auf Lager: ca. 200 Atari Computer, 500 original Programme, 100 Spiele, Festplatten, Monitore und fast jedes erdenkliche Zubehör. Fordern Sie telefonisch, per Fax oder mit dem Coupon unsere informative Versandliste an. Diese bekommen Sie dann umgehend per Post zugesendet.

Außerhalb der Öffnungszeiten erreichen Sie uns quasi jederzeit über
0172-4 13 38 77.

Di.-Fr.
14-18.30
Uhr

ATARI
Gebraucht-Fachmarkt
Peter Denk
Sandkamp 19a
D-22111 Hamburg
☎ 040-6 51 88 78
Fax -65901453
Mobil 0172-4133877
www.atari-fachmarkt.de

Ja, bitte senden Sie mir kostenlos Ihre 22 seitige Versandliste mit allen Preisen und zusätzlichen Informationen an folgende Anschrift zu:

Vorname
Name
Straße
PLZ/Ort
Telefon

Bitte ausschneiden und auf Postkarte zusenden!

einer CD. Die BackUps sind ansprechbar wie eine wechselbare TOS-Partition.

Beschreiben von CD-R, schreiben und löschen von CD-RW mit entsprechendem Recorder (benötigt ExtenDOS Gold)

Das CD Writer Plus Paket enthält:

ein modernes Interface, brennt 4x auf 68030 und schnelleren Systemen, brennt 2x auf 68000 Systemen, einfache Installation: kein Dongle notwendig, Simulationsmodus bevor gebrannt wird, unterstützt HP, Philips, Yamaha und SCSI3/MMC-kompatible CD Recorder.

Zum Erstellen einer CD ist folgendes Zubehör erforderlich:

Writer Plus: ExtenDOS Gold (Version 3.1 oder höher), Atari oder Atari-Clone; Atari ST oder STe mit 1 MB RAM und Link96/Link97 Hostadapter, Atari Falcon030, TT030 oder Kompatible mit SCSI Interface, einen kompatiblen CD Recorder. Eine Liste findet sich in der ExtenDOS Gold Dokumentation. Unterstützte Betriebssysteme: TOS 1.4 und höher, MagiC, MiNT und Geneva.

Unter dem Filenamen "cdpdemo.zip" finden Sie unter www.cyberus.ca/~anodyne eine Demoversion zum Download.

RS

Neueste Version von aMail

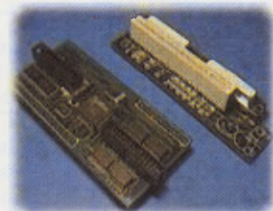
Die Internet-Programme aMail (Emailer) Version (1.02 beta) und aFTP (FTP-Programm) Version (1.5 beta) sind nun im Internet unter folgenden Adresse abrufbar:

aftp15b.lzh (MiNTnet) aftp15b.zip (Sting/Stik-Version), aemail: 193.190.205.13/atari/incoming/internet/amail/am102b.lzh,

aftp: 193.190.205.13/atari/incoming/internet/aftp15b.lzh/aftp15b.lzh

RS

PCI-Adapter für den Falcon



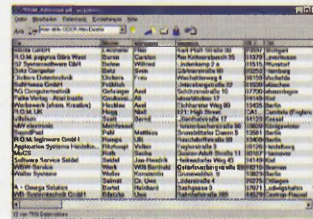
Wie in der vergangenen Ausgabe angekündigt, berichten wir im aktuellen Heft 3/99 über die brandneue PCI-Adapter-Karte aus dem Hause Titan Designs. Da das Produkt noch nicht rechtzeitig zum Redaktionsschluß fertiggestellt werden konnte, haben wir auf das Abdrucken des Interviews vorerst verzichtet. Ein Nachtrag folgt in Heft 4/99. Dennoch einige interessante und wichtige News zum Thema.

Das in Entwicklung befindliche Produkt wird von der Firma Istari-Software/Schweden entwickelt und heißt Eclipse. In Zusammenarbeit mit dem neuen Falcon-VDI, fVDI genannt, soll so eine adäquate Basis für den Anschluß von PCI-Karten aller Art geschaffen werden. Der PCI-Adapter wurde so konzipiert, daß die reine Anschluß-Platine auf den Falcon-internen Expansions-Port gesteckt, dann aber nach außen geführt wird. Dadurch wird erreicht, daß Eclipse auch in jedem Standard-Falcon-Gehäuse Platz findet. Die erste angepaßte Hardware ist eine ATI 2MB-Grafikkarte, die auf Wunsch mitgeliefert wird. Das Produkt soll zum April 1999 fertiggestellt sein und wird voraussichtlich auch auf der

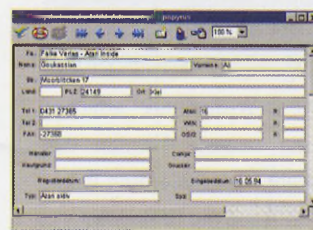
Atari-Messe in Neuss angeboten. Der Preis inkl. Grafikkarte und fVDI beläuft sich auf rund 550,- DM.

Detaillierte Infos für den Einbau, die Funktionsweise und die Zukunftspläne erhalten Sie im Interview in diesem Heft. Die Eclipse-Karte ist die Firma AG-Computertechnik in Memmingen (siehe Anzeige auf Seite 2). Weitere Informationen gibt es außerdem auch im Internet unter <http://titan-bss.co.uk/eclipse.htm>

papyrus Base kommt zur Messe in Neuss



Die Entwicklung der brandneuen Atari-Datenbank papyrus Base steht nun kurz vor Vervollendung der ersten vertriebsreifen Version. Wie bei papyrus wurde das Programm so konzipiert, daß es "im Handumdrehen" von der Version eines Betriebssystems in ein anderes konvertiert werden kann.



So wird im März zunächst die Windows-Variante erscheinen

(von der wir auch Bildschirmkopien gemacht haben), der Vertrieb der Atari-Version ist für den April einhergehend mit der Atari-Messe in Neuss geplant. Eines der großen Highlights vorab: papyrus Base wird

in der Lage sein, 1st-Base-Datensätze direkt einzulesen und zu schreiben, so daß für alle 1st-Base-User nun endlich eine Art inoffizielle Weiterentwicklung einer Softwarebasis in Aussicht ist.

Die Redaktion hat bereits eine Beta-Version der Windows-Variante erhalten und kann bestätigen, daß das Programm bereits sehr stabil läuft. Damit dürfte dem Atari-User nach Konvertierung in die TOS-Version endlich ein nahezu komplettes Office-Paket zur Verfügung stehen. Im kommenden Heft gibt es dann die ersten Eindrücke.

Weitere Infos:
ROM logicware
Raschdorffstr. 99
13409 Berlin
Tel. (0 30) 49 99 73 72

Last-Minute-News zu Funpaint

Folgende Meldungen erreichten uns zum Entwicklungsstand von Funpaint kurz vor Redaktionsschluß:

- Funpaint kann jetzt 3D-Objekte und Bildausschnitte entlang einer 3D-Bezierkurve animieren.
- Funpaint kann jetzt in allen Farbtiefen füllen.
- Funpaint läuft jetzt auf der Novakarte in 16 Bit Farbtiefe.
- Man kann jetzt einen Bildausschnitt mit den Tasten +, - zusätzlich ein/ausblenden.
- Transparenz ist bei 3D-Objekten möglich. (z.B. Würfel mit Glasfläche).

Funpaint wird auch auf der Atari-Messe'99 in Neuss vorgeführt. Die Bezugsquelle entnehmen Sie bitte dem ausführlichen Testbericht in dieser Ausgabe.

Das neue Team!

M.u.C.S. Hannover Ihr TelePassport Center präsentiert:

Das faire Telefonieren: 0 10 24

Der Regionaltarif
von TelePassport:

Mehr Bundesland.
Weniger Kosten.

Im ganzen Land,
den ganzen Tag.

16 Pf/Min

„Internet mit Auszeichnung“

„Preiswert telefonieren“

Die ausgezeichneten Qualitäten des TelePassport Internet Service wurden jetzt ganz aktuell von unabhängigen Fachleuten im Rahmen des großen Focus-Internet-Tests bewertet. Das Resultat: Zweiter Platz! unter den 35 größten Service-Providern. Nutzen Sie das World Wide Web für nur 12 Pfennig pro Minute (inkl. Telefongebühr) ohne Mindestumsatz und Grundgebühr!

Ebenfalls hervorragend:
Die gute Übertragungsqualität und -geschwindigkeit,
24-Stunden Hotline sowie die sekundengenaue Abrechnung.

Die passende Software für Ihren ATARI/TOS Rechner finden Sie oben rechts:

DRACONIS, das Easy-Internet-Paket

Ihr TelePassport Center:

M.u.C.S. • Gustav-Adolf-Str. 11 • 30167 Hannover
FON (0511) 71 00 599 • FAX (0511) 71 00 845

<http://www.atari-soft.de> • Email: info@mucs.com

Wir liefern (fast) alles für Ihren ATARI/MILAN-Computer!

Neue Version 1.53

Draconis

DAS Internet-Paket

- Das Internet Komplettpaket
- Single- & Multi-TOS!
- inkl. Treiber, WWW-Browser und E-Mail Programm.
- alle Auflösungen, Grafikkarten
- Installations Assistent
- alle ATARI™s und kompatibel
- HADES, Afterburner, MILAN...
- Weiterentwicklung garantiert!

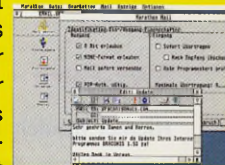
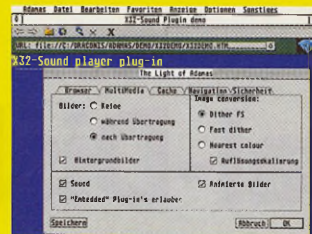
Bis Faktor 3 schneller!
Neue optimierte Oberfläche!
Script Editor, Korrekturen...

Update von 1.1 nur 24.95 DM

Mit dem DRACONIS Internet-Paket können auch Sie ganz einfach ins Internet. Egal ob Single- oder Multi-TOS und ab 1 MB RAM! s/w oder Farbe - alles ist möglich... Draconis kommt inkl. Browser und Email-Programm. Die Installation erfolgt "easy to use" über einen Install-Assistenten. Wann erleben Sie die Welt des World Wide Web?

Weitere Infos kostenlos! Testversion nur 5.- DM!
Komplettpaket nur 69.95 DM

Crossgrade von anderen kommerziellen Internet-Paketen
(Original Disk(s)/Handbuch einsenden) nur **39.95 DM**



- sekundengenaue Abrechnung
- keine Anmelde- oder Grundgebühr
- kein Mindestumsatz

- ☐ Bitte senden Sie mir/uns weitere Infos und einen Antrag unverbindlich zu.
- ☐ Ich/Wir bestelle(n) die DRACONIS Vollversion für 69.95 DM + Versand*.
- ☐ Ich/Wir bestellen das Draconis/Papyrus Bundle für 199.95 DM + Versand*.

* Versandkosten Vorkasse 8.- DM, NN 9.50 DM

Name

Straße

Ort

Unterschrift

Einfach ausfüllen und abschicken an:

M.u.C.S. • S.Roth • Gustav-Adolf-Str. 11 • 30167 Hannover

Coupon

Spezial-Diskette

3

Monat für Monat neu: Die Begleitdiskette zum Heft beinhaltet neue und interessante Programme aus dem Atari-Markt.

SWE-Patch

Hierbei handelt es sich um eine kleine Software aus dem Hause Stephan Wilhelm Entwicklungsbüro (StarTrack), die das standardmäßige Atari-TOS um eine Vielzahl von Funktionen erweitert. So kann der Anwender nun auch von IDE-Laufwerken booten, über die F-Tasten die Bootsequenz bestimmen (sinnvoll, wenn eine Festplatte ausfällt und alternativ von einer andern Partition gebootet werden soll), der Speichertest kann über eine Timeout-Einstellung die Autobootphase verkürzen usw. Für das Betreiben des TOS-Patches ist der Einsatz von HDDriver 7.6 (oder höher) notwendig. Einen ausführlichen Bericht entnehmen Sie der Vorstellung auf Seite 20.

COLORTOS ...

... ist ein kleines Auto-Ordner-Programm für alle TOS-Version 2.06, 3.05 und 3.06, die in ihrem Funktionsumfang dahingehend erweitert werden, daß Icons auch farbig dargestellt und durch Anklicken animiert werden können. Bei der Installation ist es sinnvoll, darauf zu achten, daß es möglichst am Ende der Autoordner-Programmreihe steht. Die mitgelieferten "DESKICN.RSC"- und "DESKICON.RSC"-Dateien sollten in das Bootverzeichnis C kopiert werden. Anschließend verfügt auch Ihr altes TOS über farbige Icons.

VDIFont

VDIFont ist eine sinnvolle Systemerweiterung, die dafür sorgt, daß das Betriebssystem (Desktop und Fenster) einen gewünschten GDOS-Font verwendet. Der Vorteil besteht nicht nur darin, daß man

dem Standard-Atari-Desktop durch den Einsatz eines moderneren Font eine neue Optik verleihen kann, sondern auch darin, daß man durch das Verwenden einer kleinen Schrift z.B. Kobold notfalls auch in ST-Low zum Laufen bekommt.

Voraussetzung für den Einsatz dieses Programmes ist die Installation einer GDOS-Fontenerweiterung wie z.B. SpeedoGDOS oder NVDI. VDIFont arbeitet mit allen gängigen TOS-Versionen und Multitasking-Betriebssystemen.

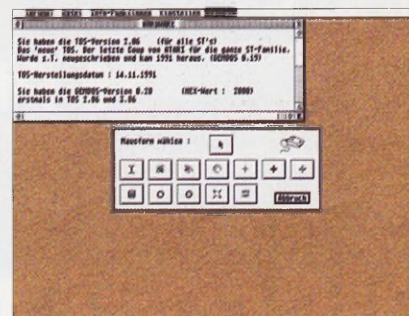
KP-Flash

Dieses Programm aus England ist besonders für alle Musik- und Video-Effekte-Fans geeignet, denn es stellt eine Art "Virtual-Light-Mashine" für den Falcon dar. Jaguar-Anwender werden den Funktionsumfang kennen:

Sie speisen eine Audio-Quelle wie z.B. einen CD-Player in den Audio-In-Port des Falcon ein und führen den Falcon-out-Port zu Ihrem Verstärker, so daß die Musik unverändert abgespielt werden kann. Höhen- und Tiefenregulierer ermöglichen aber auch die Modifikation des Sounds. Der Clou ist, daß der Falcon die Audio-Signale, die eintreffen, analysiert und da-

zu passende, bunte und vielseitige Video-Effekte produziert. Direkt am Fernseher angeschlossen, kann man so eine interessante Light-Show produzieren.

Infomat



Infomat ist dazu da, Sie so gut und ausführlich wie möglich über Ihren Atari zu informieren. Ähnlich wie das Programm Systeminfo können Sie allerlei Auskünfte über das laufende System einholen. Dazu gehören die Bereiche Hardware, Speicher, Cookies, Adressen, Vektoren, Bildschirm, Tastatur, Laufwerke, Drucker usw. Die ermittelten Informationen können wahlweise auf dem Bildschirm, dem Drucker oder in eine Datei ausgegeben werden. Kleinere Besonderheiten wie z.B. Einstellungsmöglichkeiten für den Mauszeiger, die Uhrzeit, das Datum runden dieses Systemprogramm, das auch schon auf 512KB-Ataris und Emulatoren läuft, ab. Diese Software ist eine Freeware von Andreas Kunz (eMail: infomat@atari-computer.de).

i So können Sie bestellen:

Die Spezial-Diskette erscheint monatlich parallel zur ST-Computer und beinhaltet aktuelle Atari-Software mit hoher Qualität. Sie können die Spezial-Diskette gegen Einsendung von DM 10,- (inkl. Porto und Verpackung) bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur 50,- DM pro Jahr beziehen. Geben Sie bei der Abo-Bestellung bitte an, ob die Diskette rückwirkend für Ihr laufendes Abonnement oder erst ab der jeweils kommenden Ausgabe geliefert werden soll. Die Bezahlung kann per Scheck, Überweisung oder Bankeinzug erfolgen.

Falke Verlag - Moorblöcken 17 - 24149 Kiel - Fax (04 31) 27 368

Die einzige in diesem Jahr:

ATARI-Messe'99

10.-11. April - Stadthalle Neuss

Kaum zu glauben, aber wahr:

Die Stimme des Volkes, damit sind sowohl Anwender als auch Aussteller gemeint, hat gesiegt. Die einzige für dieses Jahr geplante Atari-Messe wird vom Herbst auf den Frühling vorverlegt.

Der Atari-Markt hat offensichtlich noch viele "Hummeln im Gesäß", denn die Rufe nach einer Atari-Messe häuften sich in den vergangenen Wochen. Aussteller wie auch Besucher forderten vehement eine Wiederholung der Veranstaltung für diesen Frühling, und bislang hat der größte Teil der Messe-Aussteller der vergangenen Jahre seine Teilnahme an dieser Messe bereits zugesagt, obwohl die frohe Botschaft erst im Februar verkündet werden konnte.

Austragungsort dieser Messe ist die inzwischen seit 1996 bewährte Stadthalle in Neuss, die mit rund 1000qm Ausstellungsfläche insbesondere nach dem Umbau 1998 ein adäquates Umfeld für diese Veranstaltung darstellt. Und wenn Sie sich jetzt fragen, welche Neuheiten diese Messe für die Atari-User parat haben wird, so können wir auch hier froh verkünden, daß der Atari-Markt zwar nicht vergleichbar mit dem PC-Markt ist, aber dennoch mit einer zufriedenstellenden Kontinuität Neuheiten und Updates hervorbringt.

Unser Redaktionsteam wird für die kommende Ausgabe einen Messeführer zusammenstellen, der alle Aussteller sowie die geplanten Softwarevorstellungen beinhaltet.

Auf jeden Fall können wir schon jetzt folgende Highlights nach Ausstellerausagen ankündigen:

Application-Systems Heidelberg wird das komplette Atari-Warensortiment aus dem Winter-/Frühjahrs-Rundschreiben

vor Ort anbieten, bei Programmen wie z.B. CAB wird auch eine Vorführung stattfinden.

delta labs media konzipiert zur Zeit eine neue CD-ROM für die Whiteline-Serie, die an die Erfolge der Vorgänger anknüpfen und mit einer Reihe Vollversionen aufwarten wird.

Der **Falke-Verlag** wird den inoffiziellen Nachfolger zur Maxon CD-2 vorstellen: eine CD-ROM, auf der alle PD-Disketten (knapp 300) der Falke-PD-Serie sowie alle bislang erschienenen Spezial-Disketten bis einschließlich 12/98 enthalten sind. Die gut 700 vergleichsweise aktuellen Programme können über eine komfortable Datenbank (papyrus Base) gesucht werden.

invers Software wird das im Winter '99 verkündete Calamus SL99 mit einer Vielzahl neuer Funktionen vorstellen. Alle DTP-Freaks werden sich also vor Ort beraten lassen können.

Milan-Computersystems werden neben einer Reihe Neuheiten, die auf den letzten Messen nur im Prototyp-Stadium vorgestellt werden konnten, nun in Serie anbieten (SCSI-Karte, VME-Adapter), wichtigste Neuheit dürfte aber die neue Optik des TOS sowie die Vorstellung von MagiC für den Milan sein.

Bei **M.u.C.S.** wird es in erster Linie die Vorstellung des inzwischen mächtig anwachsenden Internet-Paketes "draconis" zu sehen geben, mit Glück auch schon eine PRO-Version mit Java-Script.

ROM logicware wird nicht nur ein neues papyrus-Update vorstellen, sondern auch

die von vielen Usern sehnsüchtig erwartete Datenbank papyrus-Base.

Bei **Software-Service Seidel** wird es das gewohnt umfangreiche Sortiment an Hard- und Software geben, doch in letzter Sekunde wurde verkündet, daß ein Posten von rund 3.000 exzellenten und beliebten Atari-Spielen erworben wurde, so daß eine Spieleflut zu günstigen Preisen zu erwarten ist. Lt. Firma Seidel werden Preise realisiert, die in keinem Versandhandel umsetzbar wären.

Video-Games Groß engagiert sich nach wie vor im Jaguar- und Lynx-Bereich, doch darüber hinaus wird es auch endlich wieder einen Posten an Atari 5200- und 7800-Konsolen samt Spielen und Zubehör geben. Ein Angebot, das man sich nicht entgehen lassen sollte, denn so langsam aber sicher neigen sich auch die versteckten Atari-Restposten-Vorräte dem Ende zu.

Woller Systeme aus Berlin engagieren sich immens im Milan-Bereich, so daß neben der Soundkarten-Adaption mit ein wenig Glück weitere Hardware-Zusätze zu sehen sein werden. Darüber hinaus wird Rational-Sounds, der Crazy-Sounds-Clone, im modernen Gewand vorgestellt und preiswert angeboten.

Im nächsten Heft

Wie bereits angekündigt, werden wir die exakte Ausstellerliste mit Hallenführer sowie ein Hotelverzeichnis von Neuss in der kommenden Ausgabe präsentieren. In den nebenstehenden Infoboxen erfahren Sie mehr über Eintrittspreise, Einlaßzeiten und Standort der Messe. Weitere und stets topaktuelle Infos zur Messe gibt es ab dem 01.03.1999 im Internet unter der Adresse <http://www.atari-messe.de>

Red.

2

Funpaint

Das Video-Studio für den
Heimbedarf?

Als Videoschnitt- und -effektprozessor hat der Atari bislang noch keinen herausragenden Namen erwerben können. Es ist zwar zu bezweifeln, daß dies mit einer Software wie Funpaint nachgeholt werden kann, doch nichtsdestotrotz ist es gut zu wissen, daß man zukünftig auf eine Alternative zurückgreifen kann, wenn das in Heimarbeit produzierte Video auf dem Computer weiterbearbeitet werden soll.

Während ich bei der Vorstellung von Funpaint in der vergangenen Ausgabe noch auf die rein grafischen Fähigkeiten einging, werde ich heute die 3D-Routinen und den Videoschnitt-Teil näher unter die Lupe nehmen.

3D-Werkzeuge

Im 3D-Menü von Funpaint verfügt der Anwender über eine Reihe von Möglichkeiten, die beeindruckenderweise auch auf einem Falcon oder TT schon auf Echtzeit-Technologie basieren.

Unter dem Menüpunkt Werkzeuge kön-

nen 3D-Objekte erstellt werden (siehe Bild 1). Mit den ersten 6 Knöpfen werden sog. Grundkörper wie Quader, Flächen usw. erstellt, was so funktioniert, daß ein Körper ausgewählt und dann im 3D-Fenster aufgezogen wird. Letzteres bedeutet, daß die Größe dieses 3D-Objektes in Echtzeit variiert werden kann. Man setzt den Mauspfel einfach an einer Ecke des Körpers an und zieht ihn bei gedrückter Maustaste größer. Aber nicht nur die Darstellung des Drahtgittermodells erfolgt in Echtzeit, auch die Beleuchtung erfolgt ohne jegliche Berechnungszeit (Gouraud). Durch Klick auf das Sonnensymbol wird der 3D-Körper sofort beleuchtet.

Mit dem Flaschensymbol können in einem separaten Menü sogenannte Rotationskörper erstellt werden. Die Knöpfe 10-12 beeinflussen beim Drehen, Verschieben etc. jeweils die angewählte Fläche (grau), den angewählten Punkt oder das ganze Objekt.

Die Schere schneidet die angewählte Fläche vom übrigen ab, so daß sie frei bewegt werden kann, ohne daß der Rest mitbewegt wird.

Als Beispiel muß man sich einen Würfel vorstellen, von dem eine beliebige Fläche verschoben wird. Dann wird aber der ganze Würfel zur Seite gekippt oder skaliert. Hat man aber eine Fläche abgeschnitten, kann der Würfel sozusagen aufgeklappt werden, man kann also die Fläche getrennt vom Rest verschieben/drehen.

Das Gegenstück dazu ist das "Zusammenkleben", bei dem verschiedene 3D-Objekte in einer beliebigen Konstellation zueinander so fixiert werden können, daß das Gesamte auf Wunsch bewegt, gedreht oder skaliert wird. Diese Funktion soll in den kommenden Wochen nachgereicht werden.

Damit die Auswahl an 3D-Objekten nicht eingeschränkt wird, hat der Programmautor auch einen Importfilter für 3D-Objekte mit Endung *.3DS vom 3DStudioMax geschrieben, wodurch der Anwender eine Auswahl auf nahezu unendlich viele existierende Objekt-Bibliotheken hat.

Schließlich besitzt Funpaint auch ein eigenes Format, das Texturen mit unterschiedlicher Farbtiefe verwalten kann. Die Beschreibung des Datenformates liegt für Interessierte der Hilfedatei bei.

Damit die einzelnen Objekte nicht als reine Drahtgittermodelle erscheinen, kann man ihnen farbige oder mit Texturen versehene Oberflächen verleihen. Eine Textur ist eine Grafik, die auf eine Oberfläche geblendet und bei Bewegung der Oberfläche ebenfalls mitbewegt wird. Will man z.B. eine Hausmauer gestalten, würde man die Grafik vieler Ziegelsteine auf eine rechteckige Oberfläche blenden.

Die Textur-Verwaltung (Bild 2) ermöglicht das Archivieren eigener Grafiken, die auf Wunsch selektiert und ganzen Ob-

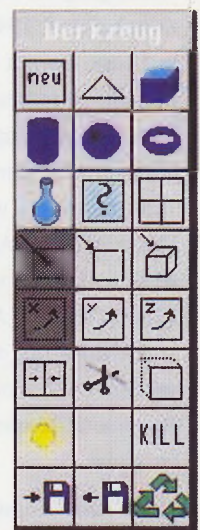


Bild 1: Werkzeuge

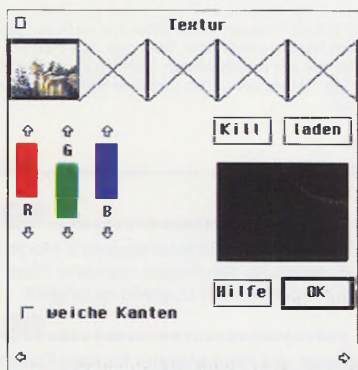


Bild 2: Die Texturverwaltung erweist sich als komfortabel und praxisgerecht.

jekten oder Objektbereichen zugeordnet werden können. Um eine möglichst realistische Darstellung des fertiggestellten Objektes zu erreichen, kann man über einen zusätzlichen Button "weiche Kanten" die Normalenvektoren der Nachbarflächen so interpolieren, daß weiche Übergänge dargestellt werden (was allerdings ein wenig mehr Zeit kostet).

Filmbearbeitung

Zur Zeit unterstützt Funpaint die Matrix-Video-Digitizer-Karte für den Falcon direkt, so daß Filme ohne Umwege mit Funpaint aufgenommen werden können. Für die Zukunft ist geplant, die für den Milan in Anpassung befindliche Hauppauge-TV-Karte ebenfalls zu unterstützen. Wer Filme bearbeiten möchte, muß aber nicht zwingend eine eigene Video-Aufnahme-Karte besitzen, denn existierende AVI, FLI, FLC und FLH-Files sowie das eigene Filmformat "FUN" können eingeladen werden.

Unter "Film-Erstellen" (siehe Bild 3) kann die Arbeit beginnen. Eine der Möglichkeiten, mit Filmen zu arbeiten, besteht z.B. darin, daß man verschiedene Filmsequenzen mit Hilfe einer Vielzahl von Effekten ineinander übergehen läßt. Bild 4 gewährt einen kleinen Einblick in die Auswahl der Effekte. Beispiele für Schnitteffekte wären z.B. Ein- und Auszoomen, von einer Ecke ins Zentrum kommend, aus den Ecken zur Mitte fliegend, links oder recht gekippt, aus einer Seite gestaucht zur Mitte ausdehnen usw.

Bild 4

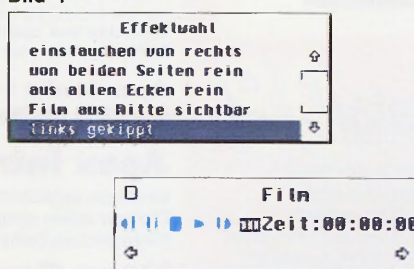


Bild 3: Filme können hier mit einer Vielzahl von Effekten versehen werden.

Diese Liste (z.Z. ca.15 Effekte) soll nach Angaben des Programmautors noch deutlich erweitert werden.

Ab einer Farbtiefe von 16 Bit können Filme auch ein- und ausgeblendet werden. Dazu wird die Anzahl der zu blendenden Bilder angegeben, und der Folgefilm wird durch das Vermischen der RGB-Werte über den ursprünglichen Film gemischt.

Interessant ist auch der Blue-Box-Effekt. Ist eine Grafik oder gar ein ganzer Film so aufgenommen, daß der Hintergrund eine einheitliche und vom Bildgegenstand abgesetzte Farbe hat (blau), kann man zwei Filme bzw. eine Grafik und einen Film so vermischen, daß der gesamte Hintergrund der überzubblendenden Grafik automatisch ausgeschnitten wird. Um diesen Effekt zu erzielen, kann man über den Menüpunkt "Filter" alle Farben, die innerhalb der oberen oder unteren RGB-Sliderwerte liegen, auf die Hintergrundfarbe setzen. Diese wird wiederum beim Zeichnen im mittleren Zeichenmodus transparent. Zwar sind die hierbei entstehenden Ränder noch etwas unsauber, doch vielleicht wird es auch in diesem Punkt schon bald Abhilfe geben.

Eine außergewöhnliche Besonderheit ist die Funktion, einen Film als Textur auf die Oberfläche eines 3D-Objektes zu projizieren. So kann z.B. ein Ausschnitt aus "Jurassic Park" auf einer der Seitenflächen eines Quaders dargestellt werden. Um dieser Funktion nun alles abzuverlangen, hat der Programmautor auch noch die Möglichkeit eingebaut, dieses 3D-Objekt zu animieren, während ein Film



darauf abläuft. Fertiggestellte, komplette Filme können wiederum als ein File ausgegeben werden. In 16 bit können Filme als FLH mit Kompression exportiert werden, was eine enorme Speichersparnis zur Folge hat.

Fazit

Unser Bericht sollte es verdeutlicht haben: Funpaint ist ohne Fragen ein Multitalent, das über eine speziell für Atari-Verhältnisse herausragende Anzahl an Funktionen und Möglichkeiten verfügt. Zwar ragen diese Funktionen selten bis in den professionellen Bedarf hinein, doch für den Hobbygrafiker und -videofilmer sollten sie allemal reichen.

Auch was den Ausdruck von Bildern betrifft, ist Funpaint voll auf der Höhe der Zeit, denn es wird der GDOS-Ausdruck unterstützt. NVDI oder SpeedoGDOS sind also zum Drucken notwendig. Das zu durchklickende Bild kann mit der Maus einfach auf dem Blatt positioniert und durch Verschieben der rechten unteren Ecke auf vergrößert und verkleinert werden.

Insbesondere mit Hinblick auf den Preis, der auch in der umfangreichsten Variante 50,- DM nicht übersteigt, kann der User sicher sein, ein hochwertiges Produkt zu erhalten.

Bezugsquelle:
Patrick Eickhoff
Felsenstraße 37
59602 Rüthen
eMail: P.Eickhoff@DerPatriot.com

Red.

Virenkiller

UVK ist der **Ultimative Virenkiller** für alle TOS-Systeme. Durch umfangreiche Bibliotheken kann UVK gewünschte Bootsektoren (z.B. auf Spiele-Disketten) von bössartigen Viren unterscheiden und sogar durch Viren zerstörte Bootsektoren wieder herstellen. Mit einem systematischen & komfortablen Systemcheck können Sie Ihr ganzes Rechner-System prüfen und restaurieren lassen. Siehe auch Test ST-C 4/98. Lieferung inkl. dt. Handbuch.

UVK 2000 49.-
UVK Crossgrade von anderem Virenkiller 29.-
UVK Upgrade von älterer Version UVK 29.-
 zur Wahrnehmung eines der vergünstigten Angebote senden Sie uns bitte Ihre Original-Diskette mit ein.

Internet

Draconis: 69.-

Internet & Email Endlich können Sie mit jedem Atari Internet und Email in vollem Umfang nutzen. Mit nur einem Programm zu einem günstigen Preis! **DRACONIS**, das komplette Internet-Paket für ATARI-Computer und Kompatiblen... inkl. PPP, Browser und Email-Programm.

Mit dem **DRACONIS** Internet-Paket steht Ihnen endlich die ONLINE-Welt offen! Egal, ob Sie mit Single- oder Multi-TOS (MTOS, N.AES, MAGIC...) arbeiten, egal welchen ATARI oder Kompatiblen Sie verwenden, **DRACONIS** ist auch auf "kleineren" Rechnern ab 1 MByte RAM lauffähig. "Surfen" was das Modem hergibt ist jetzt kein Problem mehr! Ein engagiertes Entwicklerteam sorgt ständig für die Anpassung an technische Neuerungen im Netz, so daß Sie mit Draconis auch künftig vollständig versorgt sind.

Draconis öffnet Ihnen das Internet völlig unproblematisch: Das komfortable Installationsprogramm führt Sie sicher zum Ziel und richtet die Software für Ihren Provider passend ein. Bei der Wahl des Providers ist Draconis nicht wählerisch. Ob Sie einen der großen Anbieter wie T-Online oder Compuserve bevorzugen oder einen lokalen Zugang: In der Flexibilität setzt Draconis in der TOS-Welt Maßstäbe.

CD-ROM Geräte

Toshiba XM 4201 double-Speed 199.-
 SCSI anschlussfertig extern inkl. Gehäuse, Kabel, Audio-Buchsen etc..
Pioneer SCSI, 32-fach 279.-
 32-fach Laufwerk, Ausstattung wie dto. Anschlußkabel für ST/Mega/STE... (=Link97) 135.-
 SCSI 50pol. (an bestehende HD) .. 14.90
 Falcon SCSI-2 29.90
 Atari TT 14.90
 Treiber Egon CD-Utilities 59.-

Modems & Software

56.600 High-Speed 149.-
 Power-Modem bis 56.600 Bit/s, Fax, Internet, Voice-Funktion!

Elsa Microlink 33.6 239.-
Elsa Microlink 56.6 299.-
 Hochwertige Fax & Voice-Modems für alle Anwendungen: Internet, BTX...

Zum Modem empfehlen wir: DFÜ/Internet-Paket 19.-
 komplette Softwareausstattung für DFÜ, BTX/IT-Online, Fax und Internet

Multiterm pro: 19.-
 Professioneller BTX/Datex-J Decoder-Software, Programmierbar, inkl. Makro-Recorder und Verwaltung.

Coma 69.-
Coma Voice 159.-
 Professionelles Fax / Voicemail-System.

Geneva

Geneva 7 49.-
 Das innovative & schlanke Multi OS für alle TOS-Plattformen. Siehe Testbericht in dieser Ausgabe! Ab sofort ist die brandneue Version 7 lieferbar.
Neodesk 49.-
 Die ideale Ergänzung zu Geneva. Dieser komfortable Desktop bietet alle Funktionen, die ein modernes Betriebssystem auszeichnen.

Gemulator 98

jetzt der Gemulator in der neuen Version 98 erhältlich. Als erster Emulator ermöglicht er parallel die Emulation von Atari und Macintosh auf einem PC unter Windows 95/98 oder NT.

Gemulator 98 CD 149.-
 beinhaltet den Gemulator 98 für Win 3.11, Win95/98 und NT sowie Gemulator Classic für DOS. Das Betriebssystem wird wahlweise in Eprom auf der Eprom-Karte eingesetzt oder als Image auf der Platte installiert. Wir bieten beide Lösungen an (Die Mac-Emulation verlangt die Eprom-Karte):

ROM-Karte 119.-
 Eprom-Karte für Mac- oder TOS-ROM's
TOS-Diskette 29.-
 Tos-Images Tos 1.4, 1.6, 2.06 und 3.06 für den Gemulator
Tos 2.06 Eprom 39.-
Tos 3.06 Eprom 49.-
 Tos Versionen als Eprom

Der Upgrade-Preis für ältere Gemulatoren war bei **Anzeigenschluß noch nicht verfügbar**. Info's dazu erteilen wir gerne telefonisch, per Email oder in unserem Internet- Programm <http://www.Seidel-Soft.de>.

Scanner

ScanX 79.-
Universeller Scannertreiber für Microtek Scanmaker
 Passend zu ScanX bieten wir Ihnen die in vielen Tests hervorragend bewerteten Scanner von Microtek. Im Gegensatz zu vielen Billigscannern erreichen diese eine hervorragende Farbwiedergabe und Bildschärfe. Zu dem Scanner liefern wir die hierzu optimierte Software ScanX. Anschluß per SCSI-Schnittstelle.
Scanmaker 330 + ScanX ... 349.-
 300 * 600 dpi optischer Auflösung, 30bit Farbtiefe
Scanmaker 636 + ScanX ... 549.-
 Schneller Single-Pass-Scanner mit 600 * 1200 dpi optischer Auflösung, 30bit Farbtiefe = 1.08 Milliarden Farben.

div. Software

Homepage Pinguin 39.-
 Homepage-Designer zur Erstellung von HTML-Dokumenten und eigenen Seiten für das Internet.
Arabesque 2 Home 79.-
 Eines der leistungsfähigsten Grafik-Programme für Atari, insbesondere für Vektorgrafik - uBearing empfohlen.
Convektor 29.-
 Vektor-Tracer, Konvertiert Pixel-Grafiken in Vektorgrafiken.
Paket:
Arabesque + Convektor zusammen: 99.-
Clip-Art-Pack 69.-
 8000 Clip-Arts Grafiken auf 26 Disketten inkl. Grafiksoftware und gedrucktem Komplet-

Grafiktools für Falcon & TT

Apex Media V2.41 169.-

Apex Media in der neuen Version 2.41 verleiht Ihrem Falcon die Performance einer Grafik-Workstation. Speziell auf die Fähigkeiten des DSP abgestimmt stellt Apex Media ein universelles Grafik-Tool dar. Apex media bietet Malwerkzeuge, Block- und Maskenoperationen etc. in einer ausgefeilten Funktionalität. Apex Media beherrscht Projektionen der Grafik auf verschiedene Flächen. Filterfunktionen und Effekte sind auf Einzelbilder und auch auf ganze Filme, die sich mit Apex-Media bearbeiten lassen, anwendbar. Über das Text-Interface können Sie direkt Calamus-Fonts verwenden, die mit verschiedenen Effekten in der Grafik anwendbar sind. Spezialeffekte, Morphing, Bildverzerrungen und eine Schnittstelle für Digitizer ergänzen das Leistungsspektrum

Apex Media + Neon 3D + Overlay Multimedia Komplettpaket. 199.-

Apex Intro 69.-

Einstiegs-Version zu Apex-Media: Es fehlen die Funktionsbereiche Morphing & Digitizer sowie einige speziell zur Bearbeitung von Filmen relevante Filter. Zur Einzelbildbearbeitung ein perfektes Programm. Ein Upgrade ist möglich.

Neon Grafix 3D 99.-

Die absolute Referenz an 3D-Raytracer und Filmgenerator für Atari Falcon und TT. Zum Erstellen 3D-Grafiken und Animationen bietet das Programm professionellste Möglichkeiten. Vormalig beinahe DM 800.- teuer können wir Ihnen dieses jetzt zum echten Schnäppchenpreis bieten. Wahlweise für TT oder Falcon lieferbar. Die TT-Version läuft auch auf dem Milan.

Grafiktools II

X-Act Chart Publishing 99.-

Auch dieses hervorragende Programm können wir wieder zu einem sehr günstigen Preis anbieten. X-Act ist ein professionelles Programm für die Gestaltung von Präsentationsgrafiken, Tabellen etc.

Pixart 4.4 149.-

Die komplett überarbeitete Version: Neue und überarbeitete Funktionen, OLGA, ARGV und Drag & Drop machen die Zeichen- & Retouche-Arbeit noch effektiver.

Photo Line 149.-

State of Art in der Bildbearbeitung für Atari-Systeme.

SMURF 69.-

Der neue Shooting Star unter den Grafik-Tools. In Ergänzung zu einem Grafik-Programm wie Pixart oder Photo-Line stellt Smurf einen genialen Grafik-Effektprozessor für atemberaubende Effekte dar. Ähnlich wie die Filter z.B. von Photo-Shop können Sie hiermit sehr effektiv tolle Grafische Effekte erzielen. Highlights sind z.B. das automatische Erzeugen von Schatten, Farbausch, Verzerrungen u.a... Der 2. große Funktionsbereich ist der Grafikkonverter, mit dem Sie auch exotische Formate Ihrem Atari zugänglich machen.

Aktion: Smurf + Photo-Line ... 199.-

Smurf + Pixart 4.4 199.-



Textverarbeitung

Papyrus 7 199.-

Brandneue Papyrus-Version mit vielen neuen/erweiterten/verbesserten Funktionen, u.a. direkter Import von Word-Dateien, stark erweiterte Tabellen-Funktionen, umfangreiche Textstatistik, HTML-Design.

Achtung Bei uns jetzt gratis inkl. Formula Pro Formelsatzsoftware

Script 4 49.-

leistungsfähige Textverarbeitung mit Vektorfonts und Grafikimport.

Script 5 Upgrade .. 19.-

(von Script 4 oder älter)

Script 5 Neu-Paket 79.-

komplette Vollversion Script

Formula 15.-

leistungsfähiger Formeleditor

Scarabus 15.-

Fonteditor für Signum-Fonts

Font-Machine 15.-

Fontkonverter für TrueType in Signum

alle 3 Zusammen: nur 29.-

Purix Gold CD ... 49.-

komplette Vollversionen von

Script 5, Formula pro, Scarabus etc.

Emulatoren

Neue Version 1.37: **STEMulator pro** 69.-

Atari-Emulator für Windows95. Die Hardware-Ressourcen Ihres PC können vollständig genutzt werden. Sehr flexibel und sehr kompatibel.

STEMulator Gold 99.-

Die neue Profi-Version mit TT-RAM (bis 256 MByte) und High-Color Grafik.

STEMulator pro Extra 119.-

STEMulator pro inkl. Multitasking Betriebssystem NAES + Thing 3D-Desktop.

STEMulator Gold Extra 149.-

Stemulator Gold inkl. NAES Multi OS und Thing Desktop

passend zum STEMulator

Data Transfer Kit 39.-

Aufpreis zu STEMulator .. 30.-

Komplettes Kit zur Datenübertragung

von Atari zum PC inkl. Software.

RAM-Speicher

1040 ST, Mega ST

4 MByte 99.-
4 MByte Erweiterung für alle ST-Typen.
Einbauservice 100.-

1040 STE, Mega STE

2 MByte 59.-
4 MByte 99.-
steckbare Erweiterung für alle STE-Typen
Einbauservice 30.-

Magnum RAM ST

bis 12 MByte + TOS 2.06-Card für Atari ST
und Mega ST Computer
Leerkarte 199.-
Karte inkl. 8 MByte 239.-
Karte inkl. 8 MB + TOS 279.-

Magnum Mega STE

Bis 12 MByte für Mega STE-Computer
Leerkarte 229.-
dto. inkl. 8 MByte 279.-

Falcon

Vantage inkl. 16 MByte 169.-
Echte ST-RAM-Erweiterung, voll kompatibel,
14 MByte nutzbar.

Magnum Falcon

inkl. 8 MByte 149.-
Fast-RAM-Erw., erweitert auf 12 MByte

Atari TT

Magnum RAM TT
Leerkarte 179.-
dto. mit 16 MByte 239.-
dto. mit 32 MByte 299.-
dto. m. 64 MByte 419.-
größere Kapazitäten auf Anfrage.

SCSI-Controller

Link97 135.-
Link 97 inkl. HD-Driver 159.-
Link 96 Mega STE 179.-
dto. inkl. HD-Driver 7.5 199.-
Link97 intern 179.-
dto. inkl. HD-Driver 7.5 199.-

Treiber-Software

HD-Driver 7.5 59.-
Egon CD-Driver 59.-

Festplatten

Einbaulaufwerke SCSI

1 GByte 249.-
2 GByte 349.-
4 GByte 499.-

SCSI-Geräte extern:

1 GByte 349.-
2 GByte 449.-
4 GByte 599.-
Controller, Treiber: siehe oben

Disketten

2DD, Sony, 10er-Pack 8.90
dto. 100 Stück Karton 85.-
MF 2DD, 50 St. Bulk. 39.-
MF 2HD, 50 St. Bulk. 33.-
Bulkware sind Disketten lose im 50er-
Pack, die vorwiegend in der Software-
Herstellung gebraucht werden.
Floppy-Laufwerke
Teac-Floppy 69.-
speziell f. Atari modifiziertes Laufwerk,
für 720K und 1.44 MByte

Mäuse & Tastaturen

Manhattan-Maus 29.-
hohe Auflösung, liegt gut in der Hand,
wahlweise in rot, schwarz oder grau!
Champ Mouse 39.-
sehr hochwertige und ergonomische
Maus, voll kompatibel!
Mega ST Tastatur 59.-
(orig. Mega ST Tastatur)
Mega STE/TT Tastatur 39.-
Tastatur 1040/Falcon 19.-
Tastaturprozessor 19.-

CD-ROM

Whiteline-Produkte

alpha / gamma je 49.-
delta / Omega je 55.-
psi / kappa je 69.-
Whiteline Compl. Mint 49.-
Revolution 1,2,3,4 je 8.-
1 bis 4 im Paket 20.-
Revolution 5,6 15.-
Revolution 7,8 15.-
Revolution 9,10 19.-
NEU: Linux 2.0 ..79.-
jetzt endlich ab Lager lieferbar: die
neue Linux-Version für Atari

Maxon CD 2 49.-
Maxon Games Atari 39.-
Maxon Magic 9.-
Best of Atari inside 15.-
Best of... 2 39.-
Atari Gold 49.-
Calamaximus 49.-
dto. inkl. Grafik u.
Fontheandbuch 79.-
Artworks CD (inkl.
Handbuch) 49.-
Overlay Multimedia 79.-
Atari Forever 1,2 je 15.-
Atari Forever 3 25.-
Neu Atari Forever 4 35.-
Paket Forever 1 bis 4 59.-

SDK 39.-
SDK Upgrade 39.-
Paketpreis: 59.-

Neu:

Script 5 plus CD 49.-
Script 5 Vollversion + Korrespondenz
Musterbriefe + 1000 Fonts+ 8000 Grafiken
Multimedia CD 69.-
Speziell f. Atari Falcon: Neon
3D-Vollversion + Overlay Multimedia
Komplett-Paket auf 1 CD.

CD-Pack 1 99.-
5 CD-ROM
Atari Gold + Mission 1 CD + Atari Forever 1
+ Xplore + Best of Atari inside

CD-Pack 2 59.-
3 CD-ROM
SDK Atari Software Development Kit +
SDK Upgrade CD. Besonders hochwertige
CD-Titel für Programmierer inkl.
umfangreichen Bibliotheken, Systeminfo
etc.

CD-Pack 3 99.-
6 CD-ROM:
DTP Grafiken 1 + DTP-Grafiken 2 + DTP
Grafiken 3 + Background Kit + Essen -
Trinken - Feiern + Artworks professional
CD

Neu **CD-Pack 4 49.-**
5 CD-ROM
Bingo + Wow + Gambler Spiele CD + Atari
Forever 1 + Atari Forever 2

CD-Pack 5 69.-
4 CD-ROM: Teleinfo CD + Korrespondenz
CD + Best of Atari inside 2 + Text
Power-Pack CD

neu

Infopedia CD 79.-

Das erste umfassende Nachschlagewerk
für Atari & TOS-Systeme auf CD-ROM.
Komplett in deutsch. Das umfassende
Lexikon hat über 450.000 Einträge, die
inText, über 5000 Bildern, 150 Filmen und
500 Tondokumenten anschaulich erläutert
werden.

Milan

Milan-Computer mit extra Service

3 Jahre Garantie :

Sie erhalten auf das gelieferte System 3 Jahre Garantie.

Sofort-Tausch:

Wenn ein Defekt auftreten sollte, tauschen wir sofort!
Keine langwierigen Reperaturen. Dies gilt für die gesamte
Garantiezeit!

Service Hotline:

Unsere Service-Hotline hilft Ihnen bei Fragen und
Problemen.

Individual-Service:

Wir stellen Ihren Milan ganz nach Ihren Wünschen aus
Eine kurze Anfrage genügt und Sie erhalten Ihr ganz
individuelles Angebot für Ihren Wunsch-Milan.

Ready to go:

Ihr Milan wird betriebsfertig geliefert. Software,
Treiber etc. werden von uns installiert. D.h. einschalten
und loslegen!

Fragen Sie uns: Für Fragen und Ideen zu Ihrem
Wunsch-Milan stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

unsere aktuellen Milan-Info's im Internet:
www.Seidel-soft.de

Milan Start

DM 1499.-

Der Milan in einer interessanten Komplett- Grundausrüstung:
Dazu gehören: Der Rechner im Midi-Tower Gehäuse,
1.44 MByte Floppy, **1 GByte** Festplatte, **32 MByte** RAM, **16-fach**
CD-ROM, 2 MByte Grafikkarte S3 Trio V64+, Tastatur, Logitech Pilot Maus,
Betriebssystem Tos 4.5 + Milan-Multi OS, Software-Paket.

Milan Work+

DM 1799.-

wie Start, jedoch **32 MByte** RAM, **4.3 GigaByte**
Festplatte, **24-fach CD-ROM** Laufwerk inkl. Treiber
und 3 CD-ROM: die rundum komplette Ausstattung als Arbeitsrechner!

Milan-Optionen:

Alternativen / Erweiterungen / Zusatzausstattungen

RAM 16 / 32 / 48 / 64 / 80 / 96 / 128 / 256 MByte a.Anf.
Festplatten: 1 / 2.1 / 4.3 / 6.4 / 8.4 / 10.5 GByte a.Anf.
Wechselspeicher: ZIP-Drive 100 MByte intern 199.-
CD-ROM: 24- / 32- / 40-fach Laufwerke a.Anf.
CD-Writer: 2- / 4-fach CD-Writer / CD-ReWriter a.Anf.
SCSI-Controller: Ultra SCSI-Controller, PCI-Bus inkl. Treiber 199.-
Ultra Wide SCSI-Controller ab Mitte Januar!
Soundkarte: Milan Blaster inkl. Software 149.-
Midi-Karte inkl. Treiber 79.-
ROM-Port Karte: 3-fach ROM-Port 169.-
VME-Karte: Voll TT-kompatible VME-Bus Karte 279.-
Netzwerkkarte: ISA-Karte, 10 MBit, Inkl. Netzwerk OS / Mint 199.-
Gehäuse Aufpreise: Midi-Tower: inklusive ohne Aufpreis. / Big Tower: +50.- /
Desktop: +20.- in Standard-Design, Milan Design Gehäuse: Aufpreis DM ..70.-
Tastatur-Alternativen: Ergo-KeyBoard, Profi-KeyBoard Cherry G80-3000
Prozessoraufrüstung 060er (Ab Januar lieferbar für alle Milane) a.Anf.

Diese Liste soll Ihnen einen Überblick über die Möglichkeiten
verschaffen. Bitte erfragen Sie Ihr individuelles Angebot für Ihren
Wunsch-Milan per Telefon / Brief / Internet. Wir liefern Ihnen Ihrer
Rechner in Wunschausstattung zu günstigen Komplettpreisen.

Monitore für Ihren Milan

3 Jahre Garantie mit Vor-Ort Service!

15" 70 Khz, strahlungsarm nach TCO-95 **289.-**
17" 70Khz / 85 Khz **499.-/599.-**
70 Khz / 85 Khz), strahlungsarm TCO95!
19" 86 Khz, TCO95, Moire-Ausgleich **849.-**
21" 110 Khz, TCO95, 2 Anschlüsse... **1999.-**

Versand:

per Vorkasse: DM 7.-,
(schriftliche Bestellung mit Scheck o. Bargeld
per Nachnahme: DM 12.-
Bestellwert zzgl. Nachnahmegebühren von DM 12.-

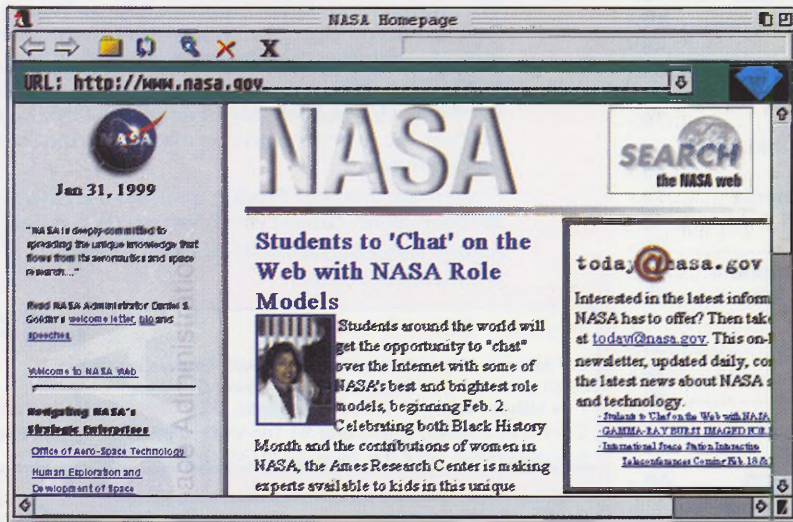
Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel - Dietrichsdorf
Tel: (0431) 20 45 70
Fax: (0431) 20 45 71

Internet:
<http://www.seidel-soft.de>

Seidel
SOFTWARESERVICE

Draconis 1.5

Internet-Komplettpaket auch für kleine Ataris



Der einzig wirklich ernstzunehmende Konkurrent zu CAB erhält sein erstes großes Update.

Schon die 1.1-Version von Adamas hatte einen guten Eindruck hinterlassen und hielt im Grunde das, was man sich von WenSuite versprochen hatte. Besonders Internet-Software muß sich ständig weiterentwickeln, denn große Firmen - wie zum Beispiel Netscape - treiben die Entwicklung ständig voran. Das Draconis-Paket besteht aus dem Browser Light of Adamas, dem PPP-Verbindungsprogramm Draconis und dem eMailer Marathon. Neben diesen drei Programmen befinden sich noch HTML-Help 2.0, GEMJing und HS-Modem im Lieferumfang.

Grundlage des Tests ist Draconis 1.5 Patchlevel 2.

Konfiguration

Die Installation und Konfiguration erfolgt wie schon bei der Vorgängerversion erfreulich einfach. Der nächste Schritt wird sein, den Internet-Provider zu be-

stimmen, in der Regel reicht dazu der Draconis Wizard. Mit "Weiter" und "Zurück" klickt man sich durch die verschiedenen Dialoge, um am Ende eine (hoffentlich) funktionsfähige Internet-Verbindung zu bekommen. Für etwas ausführlichere Konfigurationen gibt es natürlich auch ein Programm.

Provider-Auswahl

Die Anzahl der Provider ist schlichtweg erschlagend: Über 40 Provider sind schon in der Datenbank vorhanden. Die Möglichkeit, daß der eigene Provider in dieser Liste auftaucht, ist ziemlich groß. Für Internet-Einsteiger empfehlen sich auch die sogenannten Internet-by-Call-Dienste: Die neuen Telefonfirmen bieten Internet-Zugänge an, bei denen die Telefonkosten schon enthalten sind. Wer einen Uni-Zugang hat, sollte jedoch bei diesem bleiben, denn die Internet-by-Call-Dienste sind umgerechnet auf die Stunde nicht mehr

sonderlich preiswert. Die Geschwindigkeit kann sich jedoch durchaus mit "normalen" Internet-Providern messen.

Start

Nach der Einwahl verkleinert sich das Fenster zu einer kleinen Uhr in der linken Bildschirmecke. Wer also genau mitrechnet, kann schon ungefähr abschätzen, wie hoch die Telefonrechnung diesmal wird. In diesem Zusammenhang wären sicherlich auch Warnungen zur vollen Stunde eine gute Idee, denn ein kurzzeitiger Schreck während des Browsens ist sicherlich nichts gegen den Schreck, den eine überhöhte Telefonrechnung auslösen kann.

Die Draconis-Clients

Alle Draconis-Clients laufen zur Zeit nur unter Draconis. Dies wird sich jedoch in nicht zu ferner Zukunft ändern, denn eine MiNTNet-Anpassung wird es bald geben. Das bedeutet, daß Light of Adamas und die anderen Draconis-Clients unter MiNTNet laufen werden.

Light of Adamas

Der Browser ist sicherlich der am besten gelungene Teil des Draconis-Pakets und wurde gründlich überarbeitet.

Oberfläche

Beim ersten Starten fallen schon die neuen Icons im Browser-Fenster auf. Diese sehen nicht nur viel schöner aus als in der v1.1, sondern sind offensichtlich auch wohlgenährter, sprich größer. Neu in der Leiste ist ein Icon zum Beenden des Browsers. Auch die Dialogboxen sehen wesentlich zeitgemäßer aus. So gibt es jetzt Check- und Radiobuttons im mittlerweile üblichen Mac-Design und Registerkarten, die den Optionen-Dialog übersichtlich halten.



Funktionen

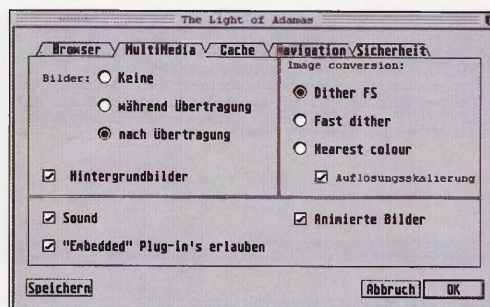
Schön für interessante Internet-Seiten ist die Funktion "Seite speichern". Die Seite kann inkl. Bildern und Objekten abgespeichert werden, die Verweise werden auf Wunsch angepaßt. Die übliche Hotlist heißt unter Adamas "Favoriten" und wird in einem normalen Dialog angezeigt. Trotzdem kann man sie vom Komfort mit der CAB-Hotlist vergleichen, so ist das Verwalten und Sortieren von Lesezeichen kein Problem. Abgespeichert werden die Favoriten in einem Adamas-eigenen Format, was nicht mehr zeitgemäß ist. Selbst Microsofts Internet-Explorer speichert seine Lesezeichen mittlerweile im HTML-Format ab.

Die Zeichensatzauswahl wurde nicht erweitert, insbesondere die Größenangabe ist etwas ungewöhnlich, denn die Normalschriftgröße wird nicht etwa in Punkt angegeben, sondern relativ ("Normal", "Groß", "Klein" etc.). Dies ist zumindest gewöhnungsbedürftig, und vielleicht sollte da doch auf die üblichere Punktgröße zurückgegriffen werden.

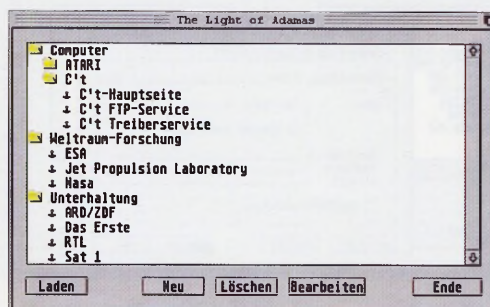
Viel getan hat sich in den Optionen. In der Registerkarte "Browser" fallen zwei Funktionen auf: "Systempalette verwenden" und "Standard-Fenster". Ist ersteres aktiviert, werden in Auflösungen mit 16 oder 256 Farben nicht mehr die Farben verstellt. Dadurch könnten zwar einige Bilder etwas schlechter aussehen, aber im Test fiel das kaum auf. "Standard-Fenster" stellt das etwas ungewöhnliche Window-Resizing von Adamas ab. Dann läßt sich ein Fenster nicht mehr von allen Seiten in der Größe ändern, sondern nur über einen Standard-Resizer. Das Adamas-eigene Resizing funktionierte ohnehin nicht mehr unter MagiC6.

Unter Multimedia hat sich nicht allzuviel geändert. Drei Dithering-Verfahren stehen für Bilder zur Auswahl, große Geschwindigkeitsunterschiede konnten beim Testen nicht festgestellt werden.

Neu sind die "embedded Plugins". Dahinter verbirgt sich nicht etwa OLGA, sondern ein eigenes Plugin-Konzept, das



Auffällige Veränderungen gab es beim Options-Menü, das erheblich erweitert wurde.



Die Hotlist-Funktion ist als Adressbuch zu verstehen und ermöglicht z.B. das Abspeichern der beliebtesten und am häufigst genutzten Web-Adressen.

auch unter Single-TOS funktionieren soll. Das mitgelieferte neue Overlay, um X32-Sound-Dateien abzuspielen, stürzte leider beim Test ab, Besserung wurde nach der Fehlermeldung aber umgehend zugesichert und so sollte dies bis zum Erscheinen des Heftes erledigt sein. Meiner Meinung nach kann man sich darüber streiten, ob soviel Rücksichtnahme auf die Single-TOS-Benutzer noch berechtigt ist, denn zumindest ist die Basisfunktionalität (im Web browsen, eMails verschicken) unter Single-TOS voll funktionsfähig. Andererseits hat dieses Internet-Paket vielleicht gerade deshalb eine Chance, große Verbreitung zu finden, da zumindest alle Besitzer eines kleinen Atari hierauf zurückgreifen werden.

Da OLGA nicht unterstützt wird, kann auch der beliebte Aniplayer nicht als Plugin eingesetzt werden. Eine OLGA-Unterstützung ist jedoch angekündigt.

Unter "Sicherheit" bleiben Java und JavaScript unselektierbar. Zumindest JavaScript wird mit der angekündigten Pro-Version auch auf dem Atari verfügbar sein, was schon einem kleinen Knüller entsprechen würde, da die Atarianer bislang vergebens auf eine solche Funktion hofften.

Was Java angeht, wird man wohl noch warten müssen, aber auch da gibt es inter-

essante Neuigkeiten (siehe Beitrag "Another Cup of Coffee - Java for free" in diesem Heft).

Protokolle

Alles, was Adamas an Kommunikation mit anderen Programmen beherrscht, ist VA_Start. Für die Bubble-Blasen wird eine eigene Lösung verwendet, anstatt BubbleGEM zu unterstützen. Die Adamas-Blasen sind jedoch nicht so gut lesbar und auch nur für die Icons verfügbar. Ansonsten wäre für die nächsten Versionen sicherlich OLGA, BubbleGEM und GEMScript ein Muß, da diese drei Protokolle einfach zu jeder modernen Anwendung gehören.

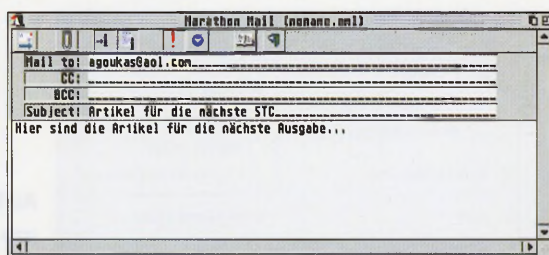
HTML

Da der Schwerpunkt bei diesem Adamas-Release mehr auf Bugfixes und Bedienkomfort lagert, hat sich bei den HTML-Tags nicht allzuviel getan. Einzig das AU-Tag ist dazugekommen, das dem HTML3-Standard entstammt.

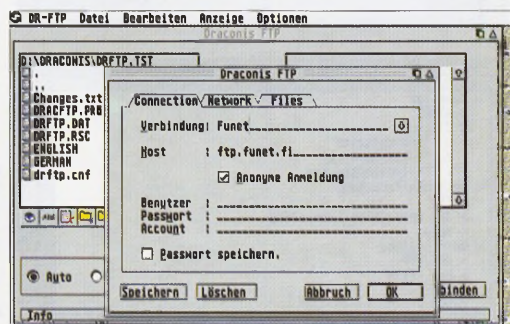
Geschwindigkeit

Gleich vorweg: Wer glaubt, solche aufwendigen Seiten, wie beispielsweise die der NASA, innerhalb von Sekunden auf einem Atari zu sehen, der irrt. Zwar ist

Im Gegensatz zum direkten Mitstreiter gehört der EMailer bei Draconis zur Grundausstattung. Sein Name: Marathon.



Wichtig für das direkte Übertragen von Daten, z.B. auf die eigene WEB-Site, ist eine FTP-Software, die Draconis ebenfalls bietet.



Adamas nicht langsam, aber speziell bei grafikintensiven Seiten, bei denen die Grafiken auch noch viele Farben enthalten, wird der Geduldsfaden ziemlich strapaziert. Auf dem Testrechner (unbeschleunigter Falcon) war es durchaus ratsam, die Grafiken abzuschalten. Traumhaft ist dagegen das Browsen mit dem Milan040: Surfen mit 65000 Farben, und das in einer Geschwindigkeit, wie man sie von schnellen PCs gewohnt ist, lassen Netscape & Co. schnell vergessen.

Auch wenn sich an der Geschwindigkeit der Grafik-Routinen von Adamas sicherlich etwas verbessern ließe, bleibt die Feststellung, daß das heutige WWW nicht unbedingt für die alten Ataris gestaltet wird. WenSuite, das noch flotter ist, erkaufte sich seine Geschwindigkeitsvorteile mit einer grauenhaften Darstellungsqualität.

Darstellungsqualität

Durch die hohe Anzahl an interpretierten HTML-Tags sehen viele Seiten mit Adamas am besten aus. Was aber bei CAB kritisiert wurde, muß auch bei Adamas - wenn auch aufgrund der Versionsnummer in etwas abgeschwächter Form - kritisiert werden: die fehlende Unterstützung von HTML4. Damit sind nicht unbedingt die paar neuen HTML-Tags gemeint, sondern

die mit zum Standard gehörenden Cascading Style Sheets. Diese ermöglichen Layouts, wie man sie bislang nur von CD-ROM-Präsentationen kannte und erleichtern zudem ein einheitlicheres Layout bei umfangreicheren Web-Projekten. Zwar nennen sich sowohl CAB als auch Adamas HTML3.2-Browser, aber dank des "etwas" behäbigen W3C-Konsortiums, das die HTML-Standards festlegt, dürfen sie sich auch HTML4-Browser nennen, denn Frames, schon vor Jahren von Netscape eingeführt, wurden erst seit HTML4 zum HTML-Standard hinzugefügt.

Bugs

Der einzige größere Bug, der aufgefallen ist, ist die gelegentlich fehlende Scrollleiste. Es liegt jedoch kein Fehler in der HTML-Datei vor, Adamas scheint vielmehr zu vergessen, diese zu zeichnen. Scrollen kann man mit den Cursortasten trotzdem.

Änderungen in nächster Zukunft

Für Adamas hat mir Jens Heitman verraten, was in der nächsten Version kommt: tastaturbedienbare Dialoge, verschiedene Tools (um zum Beispiel ganze Sites herunterzuladen), automatischer Aufruf von Telnet bei entsprechenden Links, vielleicht ein paar Plugins, evtl. OLGA und JavaScript. Außerdem ist ein weiterer

Dither-Algorithmus geplant, der die Bilder zwar in schwächerer Qualität ausgibt, dafür aber sehr schnell ist.

Adamas-Fazit

Adamas hat mit der v1.5 einen großen Schritt in Sachen mehr Benutzerfreundlichkeit getan. Zwar macht CAB einen soliden Gesamteindruck, aber zu sagen, Adamas würde in nächster Zeit nicht an CAB heranreichen, wäre unfair. Es ist eher abzusehen, daß in nächster Zeit die Wahl des Browsers zur Geschmacksfrage mutiert. Dies ändert sich aber, wenn ein Browser Schlüsseltechnologien wie JavaScript, Cascading Style Sheets, HTML4-Events oder Java unterstützt.

Marathon

Der eMailer befindet sich bei Draconis mit im Lieferumfang. Newsgroups kann Marathon nicht verwalten.

Oberfläche

Marathon präsentiert sich ähnlich wie Adamas, nur die Icons sind etwas schlichter. Das Layout des Menüs entspricht grundsätzlich dem der "großen" Programme der Konkurrenz-Betriebssysteme und sollte daher übersichtlich und intuitiv zu bedienen sein.

Adreßbuch

Die Hotlist jedes Mail-Programms ist das Adreßbuch. Neben der eMail-Adresse lassen sich auch Angaben zum Wohnort und Telefon/Fax machen. Die Gruppenbildung ist ebenfalls möglich, falls die Adreßliste überquellen sollte.

Mails empfangen

Etwas Verwirrung herrschte, als zum ersten Mal die eMails abgerufen werden sollten. Unter dem Menü "Mail" war nur "Server prüfen" anwählbar, nicht aber "Empfangen" und "Empfangen & löschen". Mit "Server prüfen" werden nur die Kopfzeilen geladen, die gewünschten

Nachrichten müssen dann markiert und heruntergeladen werden - dazu wird dann "Empfangen" angewählt. Üblich ist "Empfangen & löschen", denn sonst bleiben die Mails auf dem Server. Wie sich herausstellte, läßt sich das umständliche Empfangen von eMails auf die Standardmethode umstellen, indem man in den Optionen "Sofort übertragen" und "Nach Empfang löschen" anwählt. Es wäre schön, wenn diese Optionen voreingestellt wären. Beim Herunterladen wäre es wünschenswert, wenn gleich der Absender und die Länge der Mail in KB angezeigt werden würde.

Mails beantworten

Nachdem Empfang der Mails sollten diese auch beantwortet werden.

Verwirrend ist die Art und Weise der Beantwortung. Liest man sich eine Mail aus dem Posteingang gerade durch und geht dann in das Mail-Menü, bleibt der Eintrag "Antworten" unselektiert, obwohl die Mail, die beantwortet werden soll, im obersten Fenster dargestellt wird. Beantworten kann man Mails nur, wenn man im Posteingang die gewünschte Mail selektiert und dann "Antworten" im Mail-Menü auswählt. Es gibt auch ein Kontextmenü über die rechte Maustaste, doch das selektiert leider nicht automatisch den Eintrag, der sich unter dem Mauszeiger befindet.

Das Clipboard wird nicht unterstützt, besonders bei Control+C sollte man vorsichtig sein, denn Control+C war in der Testversion der Shortcut für "Fenster schließen" - und das macht Marathon prompt und ohne Sicherheitsabfrage.

Filter

Die Filterfunktionen sind so gut wie nicht vorhanden, es gibt nur einen Schutz gegen übergroße Attachments, indem man die Länge der erlaubten eMails begrenzt.

Änderungen in nächster Zukunft

Auch für Marathon erfuhr ich schon, was

in der nächsten Version wohl dazukommen wird. Darunter befinden sich auch einige Verbesserungen der Kritikpunkte. So wird es die normalen Blockfunktionen geben, Toolbar-Leisten, direktes Öffnen von Text/HTML-Attachments, Speichern und Beantworten der Mail direkt aus der Anzeige heraus und tastaturbedienbare Dialoge.

Marathon-Fazit

Marathon ist ein eher leistungsschwacher eMail-Client. Für den Einstieg ist er zwar geeignet, aber auf der anderen Seite zu umständlich zu bedienen. Der eMailer ist alles andere als intuitiv zu bedienen und zwar speziell dann, wenn man eMail-Clients von anderen Systemen kennt. Es bleibt also noch viel zu tun am Marathon - oder Draconis wird STinG-kompatibel.

Drac-Ping

Ping ist ein kleines Programm, mit dem die Verbindung zu einem Server getestet werden kann. Das Programm wird zwar nicht alltäglich gebraucht, kann aber manchmal nützlich sein. Exklusv erhielt ich noch die Vorversionen des Telnet- und FTP-Clients, die in der Pro-Version zum Lieferumfang gehören. Auf die Pro-Version wird bei deren Erscheinen eingegangen, daher hier nur eine Art Vorbericht.

DR-Telnet

Der Telnet-Client ist komplett in GEM eingebunden und benötigt damit keinen VT52-Emulator. Ansonsten gibt es noch nicht viel über das Programm zu sagen, aber Telnet ist auch kein sonderlich anspruchsvoller Internet-Dienst.

Draconis FTP

Verwunderung herrschte beim Start des FTP-Clients, denn sofort war klar, welcher FTP-Client hier Pate gestanden hat: WS-FTP, der wohl beliebteste FTP-Client unter Windows95/NT. Große Teile sind von der Bedienung her identisch und im

Vergleich zu Fiffi fällt auf, daß sowohl das Host- als auch Server-Verzeichnis ständig sichtbar sind.

Bei den Optionen gibt sich Draconis FTP keine Blöße: automatische Konvertierung von Dateinamen mit einstellbaren Regeln, Protokollierung, automatische Unterscheidung zwischen Binären- und ASCII-Dateien und noch einiges mehr. Natürlich lassen sich die automatischen Funktionen auch ausschalten. Die Benutzerführung ist im FTP-Client am weitesten fortgeschritten: Iconify und Tastaturbedienung in den Fenstern.

Vorläufiges Fazit:

Auf diesen FTP-Client darf man sich freuen. Wenn noch etwas Feinschliff betrieben wird, stellt Draconis FTP ganz klar den besten FTP-Client für Atari-Systeme dar.

Fazit des Gesamtpakets

Das Paket hinterläßt insgesamt einen guten Eindruck. Zwar fällt Marathon ziemlich ab, aber das benutzerfreundliche Verbindungsprogramm und der gelungene Browser gleichen das Manko aus. Für die Zukunft ist sicherlich neben der Unterstützung gängiger Standards auch die Lauffähigkeit unter STinG wichtig, damit die Auswahl an Clients größer wird. Wenn man allen Gerüchten glauben darf, könnte schon auf der Atari-Messe die etwas teurere Pro-Version (ca. 99,- DM) vorgestellt werden. Diese ist tatsächlich als Komplettpaket zu verstehen, denn mit FTP und Telnet hat man dann ein vielseitiges Internet-Paket. Auf jeden Fall sollte man die Leistung des Adamas-Programmierers würdigen, der im Alleingang das programmiert, was im CAB/eMailer-Paket vier Programmierer leisteten.

Matthias Jaap

Bezugsquelle:
M.u.C.S
Gustav-Adolf-Str. 11
30167 Hannover
Tel. (0511) 7100 599

TOS-Patch

Erweitern Sie kostenfrei Ihr TOS-Betriebssystem

Zwar hat die Firma Milan-Computersystems TOS-Updates angekündigt, doch diese werden aller Voraussicht nach lediglich den Besitzern neuer Ataris wie dem TT oder dem Falcon zugute kommen.

Dank eines neuen Patch-Programmes von Stephan Wilhelm kann nun aber auch das alte TOS um interessante Funktionen erweitert werden. Das Programm erhalten Sie u.a. über die Spezial-Diskette 3/99.

Selten hat ein Patch, d.h. eine kleine Software, die sich in ein Programm oder ein Betriebssystem einklinkt, um bestehende Fehler zu bereinigen oder den Funktionsumfang zu erweitern, größere Beachtung in unserer Zeitschrift gefunden. Aber Stephan Wilhelm, Entwickler und Autor des StarTRack-Harddiscrecording-Systems hat ein interessantes Patch erstellt, das neue Funktionen - insbesondere für Atapi- und IDE-Laufwerke - in das TOS patcht und daher würdig ist, ausführlich vorgestellt zu werden. Die neueste Version des Programmes ist übrigens über die Spezial-Diskette 3/99 verfügbar.

Das TOS wird durch den SWEpatcher um folgende Features erweitert:

Booten von Atapi-Laufwerken

In der Regel verfügt man nur in der Form von CD-ROM-Laufwerken über eine Atapi-Hardware. Als Besitzer eines CD-Writers kann man sich nun eine bootfähige CD-ROM brennen, von der für den "Fall der Fälle" direkt gebootet werden kann.

Booten von Laufwerken an IDE 1

Wenn man an IDE 1 (dem zweiten IDE-

Anschluß) eine Festplatte angeschlossen hat, die Boot-Informationen enthält, kann auch hier für Rettung gesorgt werden, indem man direkt von IDE 1 booten läßt.

Die Bootreihenfolge ist über Tastatur steuerbar (F1-F7)

Beliebige Bootlaufwerke können durch die Funktionstasten F1-F7 aus der Bootsequenz entfernt werden. Dadurch ist sichergestellt, daß jederzeit das System von einem anderen Laufwerk gebootet werden kann. Es kann auch vom LS120-Superfloppy-Laufwerk oder ZIP (Atapi) gebootet werden. Dadurch kann man prinzipiell ohne Probleme jetzt auf die normale Floppy verzichten, da das LS120 auch normale HD-Disketten schreiben und lesen kann. Die Änderung der Bootsequenz kann sehr wichtig werden, wenn z.B. der Festplattentreiber durch ein "wildgewordenes" Programm zerstört wurde und der Rechner dadurch in der Bootphase abstürzt. Normalerweise hat man dann lediglich mit einer Floppy und Drücken der ALT-Taste die Möglichkeit, auf den Desktop zurückzukehren und den Treiber zu erneuern. Ohne Floppy wäre man nun aufgeschmissen. Ändert man aber die Bootsequenz, indem man das defekte Laufwerk aus der Bootsequenz entfernt,

kann man jederzeit von einem anderen bootfähigen Laufwerk starten. Bedingung hierfür ist natürlich ein funktionstüchtiges Medium mit installiertem Festplattentreiber.

Funktionstasten

Die Funktionstasten werden beim Speichertest ausgewertet. Wenn man den Speichertest durch RETURN abbricht, wird die Standard-Bootsequenz verwendet. Drückt man statt dessen aber eine Funktionstaste, wird das entsprechende Laufwerk aus der Bootsequenz entfernt:

RETURN: IDE0-1 SCSI0-6 ACSI0-6

F1: SCSI1-6 ACSI0-6 IDE0-1

F2: SCSI2-6,0 ACSI0-6 IDE0-1

....

F6: SCSI6,0-4 ACSI0-6 IDE0-1

F7: SCSI0-5 ACSI0-6 IDE0-1

SHIFT F1: ACSI1-6 IDE0-1 SCSI0-6

SHIFT F2: ACSI2-6,0 IDE0-1 SCSI0-6

...

SHIFT F6: ACSI6,0-4 IDE0-1 SCSI0-6

SHIFT F7: ACSI0-5 IDE0-1 SCSI0-6

CTRL F1: IDE1 SCSI0-6 ACSI0-6

CTRL F2: IDE0 SCSI0-6 ACSI0-6

Wenn SCSI UND ACSI auf dem Rechner nicht verfügbar sind, wird keine Unterscheidung mittels der Shift-Taste vorgenommen.

Benutzerdefinierter Startup-Text in der Bootphase

Diese Möglichkeit kann man z.B. dafür nutzen, eine persönliche Begrüßung oder Werbebotschaft beim Einschalten anzeigen zu lassen.

Bildschirm Ausgabe von Bootsequenz und Bootdevice

Die ausgewählte Bootsequenz und das Bootlaufwerk werden in der Bootphase im Klartext angezeigt.

Speichertest-Timeout für eine verkürzte Autobootphase

Der Speichertest kann durch eine einstellbare Timeout-Zeit automatisch abgebrochen werden (wichtig für Server-Auto-start oder Mailbox-Systeme). Das ist vor allem dann nützlich, wenn man über sehr viel Speicher verfügt, da der Speichertest ansonsten bis zu einigen Minuten dauern kann. Will man diese Möglichkeit nutzen, sollte man die Option "memtest-timeout" auswählen und im Zeitfeld den Timeout (in Sekunden) einstellen.

Das Patchprogramm kann eine Sicherheitskopie des Original-TOS schreiben (Option TOS-Backup). Das Original-TOS wird dann als OTOS.IMG gesichert. Je nach TOS-Version werden die Images automatisch Eprom-gerecht aufgeteilt und die Prüfsumme korrigiert.

Wichtige Voraussetzungen

Man sollte unbedingt HDDRIVER in einer relativ neuen Version ab 7.60 verwenden. Im Hades ist laut Meinung von Uwe Seimet der _MCH-Cookie mit einem Wert von \$20000 falsch gesetzt. Deshalb benutzt der HDDRIVER in diesem Fall eigene IDE-Routinen, die mit Atapi nicht funktionieren. Ich werde mich bemühen, eine "saubere" Lösung mit Uwe Seimet zu vereinbaren.

Im Moment patcht mein Treiber das HDDRIVER-Bootprogramm "direkt" in der Bootphase (also nicht auf dem Laufwerk direkt) und entfernt die Abfrage des IDE-Ports. Dadurch laufen dann alle Zugriffe korrekt über die XBIOS-Funktion DMA-READ/DMAWRITE, die ich für Atapi neu geschrieben habe (dies ist auch der Grund, warum der Patch z.Z. nur mit HDDRIVER Versionen ab 7.60 läuft).

Das Patchprogramm erkennt die TOS-Version automatisch

Es werden bisher folgende Rechner mit den angegebenen TOS-Versionen unterstützt:

- Hades060	TOS 3.06 vom	24.09.91
- MedusaT40	TOS 3.06 vom	24.09.91
- Atari ST,	TOS 2.06 vom	14.11.91
- Atari TT,	TOS 3.06 vom	24.09.91

Auch wenn die verwendete TOS-Version nicht aufgelistet ist, kann es trotzdem sein, daß der Patch mit anderen TOS-Versionen funktioniert. Das Patchprogramm überprüft die TOS-Version sehr genau, um Fehlfunktionen zu vermeiden. Bereits gepatchte TOS-Versionen werden nicht mehr als Original erkannt, was auch entsprechend im Reportfeld gemeldet wird. Man kann den Patch auf diese Versionen aber trotzdem wiederholt anwenden, um weitere Kopien der IMG-Dateien herzustellen. Der Patch von unbekannten TOS-Versionen kann zu Fehlfunktionen führen oder wird vom Programm verweigert, falls Abweichungen im Code erkannt werden. Man sollte daher immer eine Sicherheitskopie des Original-TOS machen!

Das Booten von Atapi und IDE1 wurde erfolgreich auf dem Hades060 und der MedusaT40 getestet. Auf dem Atari ST und dem TT konnte es noch nicht getestet werden, da ich keinen entsprechenden IDE-Adapter habe.

Für den TT gibt es meines Wissens nach nichts Derartiges. Dennoch ist es sinnvoll, den Patch auf dem TT zu installieren, da man damit wenigstens in den Genuß der anderen Patch-Features kommt wie ausführliche Bootmeldungen, Bootsequencer, Begrüßungstext und Speichertest-Timeout.

Der Patch kann auch auf das Falcon-TOS 4.04 vom 8.3.93 angewendet werden. Da ich momentan allerdings keinen passenden PLCC-Epromsockel habe, um das Eprom zu brennen, konnte ich die Funktionsfähigkeit bisher nicht testen.

Das Programm läuft derzeit auf dem Falcon nicht korrekt unter GEM, daher wird hier auf GEM verzichtet und einfach im Textmode konfiguriert.

Und nun kommen Sie

Wer kann mir ein TOS4.06 (ist es das aktuellste Falcon-TOS?) zum Testen geben? Wer den Patch am Falcon ausprobieren kann, der sollte sich bitte bei mir melden (stepwil@aol.com).

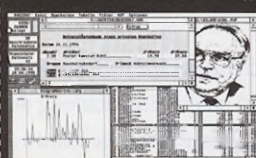
Wer positive oder negative Erfahrungen mit dem Patch gemacht hat, kann sich ebenfalls gerne an mich wenden, denn nur durch die Unterstützung der Anwender können evtl. bestehende Probleme behoben oder weitere sinnvolle Funktionen integriert werden.

Insbesondere die Programmierer von MagiC sind hiermit freundlichst und mit meiner vollen Unterstützung dazu aufgefordert, die neuen Features, insbesondere Atapi-Boot, IDE1-Boot und den Bootsequencer in MagiC zu integrieren. Die Sourcen sind frei und liegen dem Patch-Paket bei.

Stephan Wilhelm

MAXIDAT

Die Datenbank, die weitentwickelt wird!
inkl. Texteditor und Geburtstagswanner



MAXIDAT ist bereits seit 1988 auf dem europäischen Markt erhältlich und wurde im Laufe der Zeit stetig weiterentwickelt.

Tausende zufriedene Kunden gibt es, und auch Sie können noch mehr aus Ihrem ATARI kitzeln! - Seien Sie dabei!

Erstellt Serienbriefe mit eingebautem Texteditor · **Rechnet** mit den Feldtypen "Zahl", "Zeit" und "Datum" · **Zeichnet** Diagramme Ihrer Daten als Linien, Balken, oder Torten · **Integriert** externe Bilder und Texte beliebiger Größe in Datensätze · **Beschränkt** die Datensatzausgabe durch umfangreiche Auswahlmöglichkeiten · **Verarbeitet** zehn Feldtypen (Zahl, Text, Datum, Geburtsdatum, Zeit, ext. Text, ext. Bild, ext. Programm (Club) und 2 sowie Spezial-Blob) · **Ermittelt** Minimum, Maximum und Summe aller numerischer Datenfelder · **Druckt** in allen Variationen und Formen, wie Listen, Etiketten, Formulare, Briefumschläge, ... durch leistungsfähige Kommandosprache · **Sucht** und ersetzt innerhalb aller Datenfelder · **Sortiert** nach allen Feldern mit Vierfacher Untersortierung · **Erkennt** Dubletten · **Erlaubt** Speedo- und TTF-Fonts im Datensatz- und Tabellenfenster · **Unterstützt** ein Terminal · **Speichert** auf Wunsch Ihre Daten verschlüsselt mit Paßwortabfrage · **Nutzt** Speicher durch dynamische Datenstruktur optimal aus · **Verarbeitet** bei 1 MB RAM maximal 10000 Datensätze je Datenbank (4 MB: max. 100000) · **Importiert** und **Exportiert** in diversen Formaten inkl. dBASE III und ATARI Portfolio · **Hat** Treiber für zahlreiche Drucker · Ist **sicher** · Wird **seit 1988** von tausenden zufriedenen Menschen eingesetzt · **Und vieles mehr...**
Testberichte u. a. in "ST-Computer 2/94", "ST Magazine Mai 1996" und "ST Computer 6/96"

MAXIDAT 5.4 kostet nur **DM 69,-***

In unserem Ladengeschäft, das als das führende Unternehmen im Bereich SCSI- und Netzwerk-zubehör in der Umgebung gilt, können Sie den Milan nach Herzenslust testen. Ob Sie nun einzelne Teile oder eine individuelle High-End-Maschine wünschen: Kein Problem! Auch an Zubehör finden Sie bei uns vom Adapter bis zum Gehäuse alles Notwendige.

Versandkosten: Vorkasse DM 5,- NN DM 7,- (cc-Scheck!) unverbindliche Preisempfehlung

SOFTWAREHAUS
ALEXANDER
HEINRICH

Softwarehaus Alexander Heinrich
Karmeliterstr. 9 · D-67346 Speyer
<http://www.online.de/home/cth>
Tel: 06232/24047 · Fax: 24048

Eclipse

Das Interview zum neuen Falcon-PCI-Adapter

Neue Welten und Möglichkeiten scheinen sich aufzutun, denn die Firma Titan Designs aus England hat eine neue Adapterkarte in Entwicklung, die den Falcon um einen PCI-Bus erweitern wird.

Eine äußerst interessante Entwicklung, wie wir finden, und aus eben diesem Grunde haben wir mit David Encil, Geschäftsführer von Titan Designs, ein Interview geführt. Darin wird geklärt, welche Fähigkeiten die neue Karte haben und wann sie verfügbar sein wird.

ST-C:

Wir haben erfahren, daß Titan Designs eine PCI-Port-Erweiterung für den Falcon entwickelt. Was ist an diesem Gerücht dran?

David E:

Wir arbeiten z.Z. mit der Firma Istari Software (Schweden) an der Entwicklung der Eclipse-PCI-Adapter-Karte. Die Hardware-Entwicklung ist mittlerweile abgeschlossen, so daß lediglich die Fertigstellung der fVDI-Treiber-Software bevorsteht. fVDI wird übrigens auch Bestandteil des neuen Fenix-OS sein.

Eclipse arbeitet mit Standard-PCI-Karten und kann in jedem Falcon-Gehäuse verwendet werden. Wir haben ein zweiteili-

ges Design realisiert, das den internen Anschluß am Falcon-Extension-Port nach außen in ein kleines externes Gehäuse führt. Wer allerdings z.B. einen Tower oder einen Falcon MK-X sein Eigen nennt, der wird den Adapter und dazugehörige PCI-Karten auch gehäuse-intern verwenden können.

Glücklicherweise ist es uns gelungen, Eclipse so zu entwickeln, daß interne Speichererweiterungen weiterhin genutzt werden können.

Ich möchte aber auch vorwegnehmen, daß Eclipse nur ein Bestandteil unserer neuen Strategie ist. Wir nennen unsere Projekte "F-MAX", was Falcon-maximized heißt. Unser nächstes, bereits in Entwicklung befindliches Projekt nennt sich "Tempest" und ist ein Beschleuniger, entweder auf Basis des Motorola Coldfire 68060 oder sogar mit einem PPC. Wenn wir uns für den PPC (Power PC-Chip) entscheiden sollten, könnte dies eine Taktung von 166 MHz bis 240 MHz bedeuten! Tempest beinhaltet übrigens auch einen SDRAM-Slot, der einen Speicherausbau auf bis zu 256 MB RAM ermöglicht.

ST-C:

Das klingt vielversprechend. Aber da das ja noch Zukunftsmusik ist, kehren wir zurück zur Eclipse-Karte. Welche Treiber werden mit Auslieferung zur Verfügung stehen?

David E:

Bei Verkaufsstart werden wir eine ATI-Charger-Grafikkarte mit 2 MB Video-RAM mit Rage 3D-Chipsatz unterstützen. Wir haben uns überlegt, daß die Kombination aus einer guten Grafikkarte und einem ebenso guten Hardwareinterface ein lukratives Erweiterungspaket darstellen sollte. Daß in Zukunft noch weitere Karten angepaßt werden, steht außer Frage.

Die ATI-Grafikkarte kann Auflösungen von bis zu 1600x1200 Pixeln in 256 Farben oder bis zu 800x600 Pixel bei 16.7 Mio. Farben darstellen. Der Rage-Chipsatz wird insofern von uns unterstützt, als wir Softwareentwicklern eine Schnittstelle zur Programmierung von 3D-Routinen zur Verfügung stellen werden.

Die fVDI-Treibersoftware, die ich eingangs erwähnte, wird optimierte Bildschirm- ausgabe-Routinen zur Verfügung stellen, die das originale VDI ersetzen werden. Wir suchen nach wie vor Beta-Tester, die sich zur Verfügung stellen, fVDI unter verschiedenen Bedingungen ausprobieren. Interessenten wenden sich per eMail bitte an eclipse@rand.thn.htu.se

ST-C:

Wird denn bereits an neuen PCI-Treibern gearbeitet?

David E:

Selbstverständlich! Unser großes Problem besteht nur darin, all' die verschiedenen PCI-Karten, die so existieren, zu unterstützen. Wie auch immer, viele unserer Kaufinteressenten haben die Anpassung von Netzwerkkarten vorgeschlagen. Weitere Projekte, die angedacht sind, beinhalten die Anpassung von Ultra-Wide-SCSI- und Soundkarten.

ST-C:

Wenn das Problem im Personalmangel zu

i ATI Grafikkarten-Auflösungen

Resolution	Bit planes	Refresh
640x480	8,16,24	200Hz
800x600	8,16,24	200Hz
1024x760	8,16	150Hz
1152x864	8,16	120Hz (esimate)
1280x1024	8	85Hz
1600x1200	8	65MHz

Das Komfort-Abo

Jetzt mit Geschenk*

ST-Computer

kompetentes Wissen
aktuelle Neuigkeiten
viele wertvolle Tips und Tricks

Unser Geschenk für Neuabonnenten:



Bei Abschluß eines Neu-Abonnements erhalten Sie von uns gratis eine komfortable CD-Transportbox im robusten Kunststoff-Design, die sich sowohl für den Transport als auch für das Archivieren von CD-ROMs und Musik-CDs eignet.

Abonnenten erhalten die Box gegen Einsendung von DM 10,- inkl. Versandkosten (bar/Scheck/Abbuchung). Nicht-Abonnenten zahlen DM 15,-. * Das Geschenk kann nicht bei Bestellung eines Schnupper-Abonnements in Anspruch genommen werden.



Bitte senden Sie mir die "ST-Computer" zum nächstmöglichen Zeitpunkt für den Zeitraum eines Jahres. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich beim Falke-Verlag künde. Ich bestätige dies durch meine Unterschriften.

Geschenk bzw. Lieferadresse

Vorname

Name

Straße/Nr.

Land/PLZ/Ort

Datum

X
Unterschrift

Gewünschte Zahlweise:

☐ bequem und bargeldlos durch Bankeinzug

Kontonummer

Bankleitzahl

Bankinstitut

☐ per Verrechnungsscheck über DM

☐ per Vorauskasse Überweisung an

Falke Verlag - SPK Plön

Kto. 3000 1895 - BLZ 210 515 80

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb 6 Tagen beim Falke Verlag, Moorblöcken 17, 24149 Kiel, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme durch meine zweite Unterschrift.

X
Unterschrift

Gewünschtes bitte ankreuzen:

- ☐ Abonnement für ein Jahr zum Preis von DM 98,-
- ☐ Ich möchte die CD-Transporttasche
- ☐ Abonnement für ein Jahr inkl. Spezial-Diskette für 148,- DM
- ☐ Ich möchte die CD-Transporttasche
- ☐ Schnupper-Abonnement für 3 Ausgaben DM 20,-
- ☐ Schnupper-Abonnement inkl. Spezial-Diskette DM 35,-
- ☐ Ich möchte zusätzlich zum Jahres-Abo die quartalsweise erscheinende Leser-CD zum Aufpreis von DM 50,-

Per Post bitte an:

Falke Verlag
Moorblöcken 17
24149 Kiel
Fax (04 31) 27 368

sehen ist, wird es dann auch Unterstützung externer Autoren geben?

David E:

Sicher. Wir werden jeden, der sich für die Beteiligung am F-Max-Projekt interessiert, nach besten Kräften unterstützen. Damit meine ich sowohl den Entwicklungsbereich Hard- als auch Software. Unsere oberste Priorität liegt nach wie vor bei FV-DI. Ich erinnere damit auch noch einmal an den Aufruf nach Beta-Testern. Auch haben wir nach wie vor Prototypen der Eclipse-Erweiterung, die wir gerne zur Verfügung stellen.

ST-C:

Gibt es schon genauere Vorstellungen über die Preisgestaltung von Eclipse?

David E:

Wir gehen davon aus, das Produkt im März dieses Jahres auf den Markt bringen zu können. Der von uns angestrebte Endkundenpreis inklusive Grafikkarte liegt bei rund 550,- DM.

ST-C:

Gibt es denn schon einen deutschen Distributor?

David E:

Wir haben uns mit der Firma AG-Computertechnik zusammengeschlossen, mit der wir schon in der Vergangenheit gut zusammengearbeitet haben. Es besteht bereits ein Pro-forma-Vertrag, so daß ich Interessenten guten Gewissens vorschlagen kann, sich an Herrn Gehringer bei AG-Computer zu wenden.

ST-C:

Danke für das Interview, David! Ich hoffe, daß wir bald wieder vom Titan-Team hören werden.

David E:

Ja, ich danke auch für das Interesse, und wir hören spätestens bei Erscheinen der Tempest-Karte voneinander ...

NeoN3D Workshop

Mit dem Erscheinen des Workshopteils 2 erreichten mich eine handvoll eMails, in denen NeoN-Einsteiger mich baten, noch einmal genauer die Funktion des OFFSET-Parameters zu durchleuchten, was ich hiermit versuchen möchte:

Nachtrag:

Die Bedeutung von OFFSET

Das Aussehen von Materialoberflächen ist, wie Sie ja schon im ersten Teil dieses Workshops erfahren haben, fest mit der Lage des Objektes im Koordinatensystem des Objekteditors verknüpft; Bezugspunkt für die Berechnung einer Textur, Pixelmap oder Structur ist (normalerweise) der Koordinatenursprung. Dieser Bezugspunkt läßt sich mit OFFSET frei im 3D-Raum verschieben.

Wenn Sie aufwendig modellierte Objekte gestalten, werden Sie OFFSET häufig einsetzen (müssen), erst recht dann, wenn Sie mit Pixelmaps arbeiten und die *.TGA-Bilder in bestimmte Polygone Ihres Objektes einpassen müssen.

Wenn Sie beispielsweise ein außerhalb des Koordinatenursprungs liegendes Polygon (oder eine Polyongruppe) Ihres Objektes mit einem anderen oder neuen Material versehen wollen, so könnte dessen (bzw. deren gemeinsamer) Mittelpunkt als Bezugspunkt für die Berechnung der Textur, Pixelmap oder Structur dienen, was sich in der Praxis auch als sinnvoll erweist. Mit OFFSET können Sie also den Bezugspunkt auf den Mittelpunkt des selektierten Polygonbereiches verschieben. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Selektieren Sie das betreffende Polygon (oder Polyongruppe)
2. Drücken Sie "M" auf Ihrer Tastatur. Das Graphikkreuz wird nun auf den selektierten Bereich gemittelt.

3. Merken Sie sich die Koordinaten, die in der Infozeile angezeigt werden, und übertragen Sie diese in OFFSET.

4. Entscheiden Sie nun, wie die Textur, Pixelmap oder Structur auf diesen Bezugspunkt aufgebaut werden soll:

a. CENTER aktiv:

der Mittelpunkt Ihrer 3D-Textur, *.TGA-Bildes oder Structurmap liegt genau auf dem Bezugspunkt.

b. CENTER deaktiviert:

die linke, obere & vordere Ecke Ihres 3D-Texturwürfels bzw. Pixel Nummer 1 Ihres *.TGA-Bildes oder Ihrer Structurmap liegt genau auf dem Bezugspunkt.

Merken Sie sich abschließend also folgendes:

Material und Objekt sind in NeoN zwei völlig verschiedene Dinge, die unabhängig voneinander im Koordinatensystem verschoben werden können. Mit OFFSET wird das Material im 3D-Raum platziert und fixiert. Ist OFFSET deaktiviert bzw. stehen die OFFSET-Koordinaten alle auf 0, so gilt als Bezugspunkt für Ihr Material der Koordinatenursprung. Verschieben Sie in dieser Einstellung das Objekt, ja, dann verschieben Sie zwar das Objekt, aber nicht Ihr Material. Sie erzeugen dann einen sogenannten "manuellen OFFSET".

Und noch einmal: Obige Problematik bezieht sich nur auf das Arbeiten im Objekteditor, nicht im Scenery-Editor! Die Lage der Materialbezugspunkte ist ein Teil der *.BDY-Dateien.

Darüber hinaus kommt dem OFFSET eine grundlegende Bedeutung für Morphing-Anwendungen zu. Hierzu wird das Material eines Objektes in jeder Morphphase mittels OFFSET verschoben, um auf diese Weise sich bewegende Ober-

Mit dem Erscheinen des Workshopteils 2 erreichten mich eine handvoll eMails, in denen NeoN-Einsteiger mich baten, noch einmal genauer die Funktion des OFFSET-Parameters zu durchleuchten, was ich hiermit versuchen möchte:

Nachtrag:

Die Bedeutung von OFFSET

Das Aussehen von Materialoberflächen ist, wie Sie ja schon im ersten Teil dieses Workshops erfahren haben, fest mit der Lage des Objektes im Koordinatensystem des Objekteditors verknüpft; Bezugspunkt für die Berechnung einer Textur, Pixelmap oder Structur ist (normalerweise) der Koordinatenursprung. Dieser Bezugspunkt läßt sich mit OFFSET frei im 3D-Raum verschieben.

Wenn Sie aufwendig modellierte Objekte gestalten, werden Sie OFFSET häufig einsetzen (müssen), erst recht dann, wenn Sie mit Pixelmaps arbeiten und die *.TGA-Bilder in bestimmte Polygone Ihres Objektes einpassen müssen.

Wenn Sie beispielsweise ein außerhalb des Koordinatenursprungs liegendes Polygon (oder eine Polygongruppe) Ihres Objektes mit einem anderen oder neuen Material versehen wollen, so könnte dessen (bzw. deren gemeinsamer) Mittelpunkt als Bezugspunkt für die Berechnung der Textur, Pixelmap oder Structur dienen, was sich in der Praxis auch als sinnvoll erweist. Mit OFFSET können Sie also den Bezugspunkt auf den Mittelpunkt des selektierten Polygonbereiches verschieben. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Selektieren Sie das betreffende Polygon (oder Polygongruppe)
2. Drücken Sie "M" auf Ihrer Tastatur. Das Graphikkreuz wird nun auf den selektierten Bereich gemittelt.
3. Merken Sie sich die Koordinaten, die in der Infozeile angezeigt werden, und übertragen Sie diese in OFFSET.
4. Entscheiden Sie nun, wie die Textur,

Pixelmap oder Structur auf diesen Bezugspunkt aufgebaut werden soll:

a. CENTER aktiv:

der Mittelpunkt Ihrer 3D-Textur,
*.TGA-Bildes oder Structurmap liegt genau auf dem Bezugspunkt.

b. CENTER deaktiviert:

die linke, obere & vordere Ecke Ihres 3D-Texturwürfels bzw. Pixel Nummer 1 Ihres *.TGA-Bildes oder Ihrer Structurmap liegt genau auf dem Bezugspunkt.

Merken Sie sich abschließend also folgendes:

Material und Objekt sind in NeoN zwei völlig verschiedene Dinge, die unabhängig voneinander im Koordinatensystem verschoben werden können. Mit OFFSET wird das Material im 3D-Raum platziert und fixiert. Ist OFFSET deaktiviert bzw. stehen die OFFSET-Koordinaten alle auf 0, so gilt als Bezugspunkt für Ihr Material der Koordinatenursprung. Verschieben Sie in dieser Einstellung das Objekt, ja, dann verschieben Sie zwar das Objekt, aber nicht Ihr Material. Sie erzeugen dann einen sogenannten "manuellen OFFSET".

Und noch einmal: Obige Problematik bezieht sich nur auf das Arbeiten im Objekteditor, nicht im Scenery-Editor! Die Lage der Materialbezugspunkte ist ein Teil der *.BDY-Dateien.

Darüber hinaus kommt dem OFFSET eine grundlegende Bedeutung für Morphing-Anwendungen zu. Hierzu wird das Material eines Objektes in jeder Morphphase mittels OFFSET verschoben, um auf diese Weise sich bewegende Oberflächen zu simulieren wie beispielsweise bei den Raketenflammen. Genauer gesagt bestimmen Sie hier mit OFFSET nur die Eckdaten einer bestimmten Frame, alle Zwischenschritte werden interpoliert.

Gehören Sie jedoch zu den Anwendern von NeoN, die (nur) Standbilder machen,

also keine Movies, dann brauchen Sie auch kein Morphing.

Well, doch nun weiter im Text!

Cameraeffekte

Mit der Camera lassen sich in NeoN hübsche Effekte erzielen. So wie Profiphographen ein ansehnliches Sortiment an austauschbaren Objektiven besitzen, so können Sie auch in NeoN mit Ihrer Camera verschiedene Objektive simulieren. Tele-, Panorama- und Weitwinkelobjektiv sowie Fischaugen und FarbfILTER sind realisierbar.

Einen kosmetischen Fehler hat die Sache allerdings: NeoN erzeugt keine - wie sie optophysikalisch oder naturgemäß auftreten können - Tiefenschärfe und Lensflares. Benötigen Sie Tiefenschärfeneffekte, so können Sie sich mit Pixelmaps in verschiedenen Weichzeichnungsgraden helfen. Lensflares können Sie realisieren, indem Sie einen solchen in Ihrem Paintprogramm malen und auf ein Schachbrett bei 100%iger Transparenz legen.

Zur Simulation denkbarer Objektivvarianten dienen die Parameter WIDTH(x), HEIGHT(y) und DISTANCE (z) im Camera-Menü "FOCUS".

Das Standardkameraobjektiv hat folgende Einstellungen:

$x=1/y=1/z=1$ oder z.B. auch $x=2/y=2/z=4$

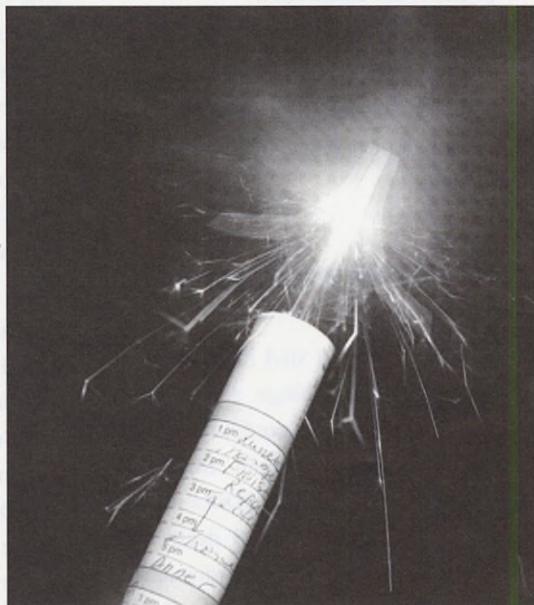
Es ist für diverse Schnappschüsse ;-) einzusetzen.

Teleobjektive werden in der Praxis für Fernaufnahmen eingesetzt. Sie besitzen lange Brennweiten und somit spitze Blickwinkel. Sie liefern die naturgetreuesten Bilder, da sie das Bildmotiv planarer abgreifen können als alle anderen Objektivarten. Um ein Teleobjektiv zu erhalten, verwenden Sie z.B. folgende Werte:

$x=1/y=0,75/z=8$

Atari forever? Beinahe!

Bleibt der Atari vom Datenchaos zur Jahrtausendwende verschont?



Bei der Frage, ob der Atari nun tatsächlich sicher vor dem Jahrtausend-Problem ist, herrschte bislang Unklarheit. Wir haben in dieser Sache recherchiert und Interessantes herausgefunden.

Vom Crash 2000 bleibt das ATARI-Betriebssystem verschont, es ist sogar 2100-fest (rpt 2100). Jedoch kann jeder von uns durch kurzsichtig programmierte Anwendungsprogramme, durch andere Betriebssysteme und durch Micro-Chips in allen Lebenslagen entscheidend betroffen werden, wenn das Problem nicht ernst genommen wird und nicht entsprechende Vorkehrungen getroffen werden. Dieser Beitrag erweitert und aktualisiert "2000 - der Crash findet nicht statt!" (auf dem ATARI!) der STC/AI 10/1997 um weitere Aspekte (auch für Emulator-Anwender) wiederholt jedoch nicht alle Details. Alles natürlich nach bestem Wissen und Gewissen, aber ohne jegliche Gewähr!

Crash 2000 droht

Das ganze Problem hat nichts mit Esoterik oder Weltuntergangswarnungen eini-

ger Fehlgeleiteter zur Jahrtausendwende zu tun. Daß Gott uns 10 Finger gab und wir deshalb die Zahl 2000 ($= 2 \times 10 \times 10 \times 10$) für etwas Besonderes halten, berechtigt nicht zu der Annahme, daß Gott etwas für Zahlenspielerereien übrig hätte. In anderen Zahlensystemen spielt das Jahr 2000 keine Sonderrolle, z.B. finden wir im Dualsystem erst 2048 wieder eine Zahl mit einer 1 und lauter Nullen. Der Computer-Crash 2000 ist zu 100% durch menschliche Unzulänglichkeiten verursacht und läßt sich mit entsprechendem Aufwand abfangen.

Weltweit werden etwa 17 Mrd. Micro-Chips für Steuerungszwecke und auch in PCs eingesetzt. Experten schätzen, daß mindestens 170 Mio. davon (1%) vom Crash 2000 bedroht sind.

Was steckt hinter diesem Schlagwort?

Als Hauptursache gilt zu große Sparsam-

keit in Bezug auf Speicherverbrauch, und in neuerer Zeit sind auch Bereicherungsabsichten einiger Hersteller von Hard- und Software nicht auszuschließen. Dies führte dazu, daß bei fest programmierten Micro-Chips ("verdrahtetes Programm") oder in Computerprogrammen (auch dem BIOS oder Betriebssystem anderer Plattformen) für die Jahreszahl oft nicht genügend Speicherplatz eingeplant wurde, als häufigstes Beispiel nur zwei Stellen für das Jahr, d.h. statt 1999 wird nur 99 gespeichert. Dies führt dazu, daß das Jahr 2000 nur zweistellig, d.h. als Jahr 0, gespeichert und dadurch leider als 1900 (vierstellig) weiterverarbeitet wird. Differenzen von z.B. 2000-1999 werden so zu $1900-1999 = 0-99 = -99$, was üblicherweise zu einem Programmabbruch (Stillstand) führt. Dies bedeutet bei Steuerungsprozessen ein ungesteuertes Weiterlaufen oder hat andere unerwünschte Effekte. Wird bei der Differenz (hier: -99) das Vorzeichen weggelassen ("Absolutbetrag"), eine bei der Programmierung nicht übliche Vorgehensweise, so lautet das rechnerische Ergebnis 99, auch nicht gerade brauchbar. Weitere Fehlerquellen gibt es u.a. auch durch die Verschlüsselung negativer Zahlen als positive Binärzahlen u.v.a.

Für die Konsequenzen ist es in jedem Fall maßgebend, ob der Chip nur Ihren Videorecorder steuert oder Ihre Heizungsanlage, einen Fahrstuhl, ein Kraftwerk oder Kommunikationsnetz oder gar Kühlturbinen in einem Kernkraftwerk. Im einen Fall bleibt die Chip-Uhr stehen, im anderen Fall "glaubt" der Chip, das Teil wäre seit rund 100 Jahren nicht mehr gewartet worden und schaltet ebenfalls ab, um die Zerstörung des von ihm gesteuerten Bauteils zu verhindern. Ob Sie zu Sylvester im Fahrstuhl festsitzen oder das Kernkraftwerk hochgeht - der Chip ist nicht intelligent. Natürlich sind Reservesysteme mit gleichartigen oder ähnlichen Chips ebenso betroffen. Wenn eine Milliarde Chinesen zur gleichen Zeit in die Luft springen, gibt es ein Erdbeben. Chinesen

sind intelligent, sie werden so etwas wohl sein lassen, Chips und Programme sind es nicht! Und überall auf der Welt gibt es (Kern-) Kraftwerke, nicht nur in Tscher-nobyl

Keine Panik sondern Gegenmaßnahmen!

Wie gehen andere Länder mit dem "2000-Bug" um? In den USA hat der Präsident das Problem zur Chefsache erklärt, und daher wurden von Regierungsseite Vorkehrungen getroffen, u.a. Koordinationsstellen eingerichtet. In Großbritannien empfiehlt die Regierung Vorratshaltung, da zur Jahrtausendwende die Infrastruktur (Strom, Kommunikation usw.) zusammenbrechen könnte. In Frankreich erwägt man ein totales Flugverbot zur Jahrtausendwende, schließlich könnten Leitstrahlen und die Beleuchtung nicht nur der Flughäfen ausfallen. Und runter kommen sie immer! In Deutschland ... ja was? Ich habe leider von nichts gehört (außer von Publikationen in Fachzeitschriften)! Sicher gibt es Maßnahmen! Wer weiß etwas? Bitte Infos an die Redaktion, da zu Weihnachten 98 selbst ein Drittes Fernsehprogramm noch nichts herausfinden konnte. Es soll hier natürlich nicht zum Geheimnisverrat aufgerufen werden! Jedenfalls ist es unvorstellbar, daß einer der größten Wirtschaftsstandorte des Planeten, wenn auch territorial ein Kleinstaat (s. Globus), den Millennium-Bug wie ein Kleinstaat ignoriert.

Was wohl in der Dritten Welt und in den sogenannten Schwellenländern passieren wird ...?

Bei deutschen Großunternehmen und auch Großstädten werden üblicherweise (hoffentlich!) 2000-Beaufträge eingesetzt, die wohl das Rad in großen Teilen neu erfinden müssen, falls/wenn (?) sie nicht auf Koordinationsstellen wie in den USA zurückgreifen können. Ein großes Problem sind mittelständische und Kleinun-

ternehmen, z.B. auch Ärzte, die das Problem nicht kennen oder nicht ernst nehmen und schlimmstenfalls in Konkurs gehen können, weil z.B. Kunden- und/oder Auftragsdaten durcheinandergeraten oder verlorengehen oder Rechnungen erst mit monatelanger Verzögerung rausgehen. Hoffentlich haben zumindest die entsprechenden Verbände alle das Problem erkannt und leisten ihren Mitgliedern, auch unaufgefordert, Hilfestellung. Wenn man anderweitig professionelle Hilfe sucht, ist jedoch die Seriosität des Helfers zu prüfen, da das Ganze natürlich wunderbar für "Goldgräber" geeignet ist und viele renommierte Firmen vermutlich bereits alle Kapazitäten ausgelastet haben. Wie man hört, werden sogar Ruheständler reaktiviert. Vielleicht gibt es da noch freie Kapazitäten.

Besonders problematisch sind einerseits Micro-Chips, die an allen möglichen, auch an unerwarteten Stellen stecken können, z.B. in Infusionspumpen oder Narkosegeräten in Kliniken. Andererseits gibt es wartungsunfreundliche Kauf- oder Auftragssoftware (ein Update soll nur durch die Fremdfirma als teurer Folgeauftrag möglich sein) oder auch Eigenentwicklungen, zu denen die Dokumentation oder schlimmstenfalls sogar der Quelltext fehlt, Abhilfe würde dann riesige Programmierkapazität erfordern, und Neuprogrammierung wäre sinnvoller.

Wirklich gute und gleichzeitig ziemlich umfassende Beiträge zum Thema habe ich übrigens bisher nur in c't 1/99 gefunden. Aber, liebe Bibliotheksbenutzer, lesen Sie es nur nach und leihen Sie es sich nicht aus, damit andere auch drankommen. Es gibt auch Fotokopierer! Weitere mir zugängliche Quellen - ich kenne nur einen geringen Ausschnitt - konzentrieren sich leider zu sehr auf die WinDOS-Plattform (s. Realsatire 1998ff).

Für alle Leute, die nur privat Briefe tippen oder Spiele verwenden, ist es übrigens im allgemeinen weniger tragisch, wie der eigene Computer mit der Jahrtausendwende zurechtkommt, im schlimmsten Fall stellt

man bei WinDOS-Systemen das Systemdatum eben um 20 Jahre zurück. Das ist zwar unschön, aber es ist ja nicht unser Problem (Ausnahme Emulatorbenutzer).

Real-Satire 1998ff

Wie sieht es auf anderen Schienen aus, z.B. auf der WinDOS-Plattform? Zum Teil traurig! Noch 1996er BIOS-Varianten waren laut Computerzeitschriften nicht alle 2000-fest. Weiter. Man staune: Windows98 hat in "Einzelfällen" 2000-Probleme, z.B. wenn man kurz vor Mitternacht 1999/2000 bootet, soll das Jahr 1900 im "aktuellen" Systemdatum erscheinen. Eine andere Zeitschrift wiegelt ab: "in seltenen Fällen". Wer's glaubt! Da probiert jemand aus, ob sein WinDOS-Computer 2000-fest ist, und dieser stürzt ab, nachdem das Datum probeweise auf kurz vor 0 Uhr 2000 verstellt wurde, zudem üblicherweise mit einer kryptischen Fehlermeldung a la "Schußverletzung an Adresse xyz", oder heißt es "Schutzverletzung"? Und schon ist der selten vorkommende Fall eingetreten und wurde wohl auch so entdeckt! Was macht dann ein bedauernswerter Nicht-Experte? Aber zumindest kündigte MS 1998 an, Anfang 1999 (superschnell!) die ca. 12 "kleinen" Probleme mit Patches aus dem Internet (!) zu beseitigen. Im Ankündigen sind einige Firmen bekanntermaßen hervorragend. Vergleichbares sollte sich einmal ein Autohersteller erlauben. Aber Hauptsache, der Rubel rollt!

Apropos Rubel! Kennen Sie schon den? Wie heißt Windows auf russisch? Windoff! Und wie heißt Windows bei deutschsprachigen Leuten, die auch andere Systeme kennen? Genauso, jedoch wird die zweite Silbe ein wenig gedehnt!

Gerade fällt mir ein, daß man über das Internet jede Festplatte ausschnüffeln kann und sei es nur mit dem edlen Motiv der automatischen Registrierung.

In Deutschland macht "man" so etwas selbstverständlich nicht, wage ich einmal

ganz vorsichtig zu behaupten. Vorsichtig deswegen, weil es Softwarefirmen geben soll, die mehr Juristen beschäftigen als Programmierer oder war es so: die mehr für Juristen ausgeben als für Programmierung? Vielleicht wäre es stattdessen angebracht, etwas mehr für die Vermeidung und Beseitigung von 2000-Bugs u.ä. auszugeben.

In einem anderen Editorial wird schon ironisch vermutet, Windows2000 würde auch nicht 2000-fest werden. Das ist doch kein Problem: Wenn es erst 2000 ausgeliefert wird, kann es zur Jahrtausendwende nicht mehr steckenbleiben o.ä. Aber vielleicht wird eine 3000-Festigkeit das Hauptverkaufsargument darstellen? Wenn schon, denn schon! Übrigens, wer es noch nicht gehört hat: Bill Gates soll von "computing on demand" träumen, d.h. bei jeder Einzelnutzung seiner Software klingelt es dann in seiner Kasse.

Computer-Bild wurde, soweit bekannt, bisher nicht von M\$ verklagt, obwohl es in Zusammenarbeit mit dem TÜV in einem umfangreichen Test Windows98 mit "mangelhaft" bewertete und dieses Extrem-Urteil auch in späteren Ausgaben wiederholt zitierte. Schade, daß Zeitdiebstahl nicht strafbar ist oder zumindest zu Schadensersatz berechtigt.

Programmiersprachen

Mein 1997 vorsichtshalber initiiertes Aufforderung, entdeckte Datumsfehler bei auf dem ATARI verfügbaren Programmiersprachen an die Redaktion zu melden, erbrachte keine Hinweise. Es gilt aber weiterhin die Warnung, daß ungeschickt programmierte Anwendungsprogramme auch auf dem ATARI nicht auszu-schließen sind.

Eine aus konzeptionellen Gründen für Datumsfehler geradezu prädestinierte alte Programmiersprache, nämlich COBOL, konnte von mir weder auf der ATARI Kommerz- noch auf der Free-/PD-/Share-ware-schiene entdeckt werden (Rossipaul

Softwareführer ATARI bzw. CD-INF, dort Suche nach "cob"). Leider ist COBOL auf Großrechnern (Mainframes) weiterhin eine große 2000-Gefahrenquelle.

Emulatoren und LINUX

Man kann vermutlich davon ausgehen, daß Emulatoren die 2000-Probleme ihrer "Trägersysteme" erben. APPLE soll ja keine Probleme haben, im Unterschied zu anderen (s. Real-Satire). Das immer beliebtere betriebssichere Netzwerk-Betriebssystem LINUX, das bisher nur für ATARIs ab 68030-Prozessor (aber für ST/E tut sich ja derzeit etwas) verfügbar ist, soll derzeit bis 2039 funktionieren. Kein Problem, bei Bedarf sind wegen der offengelegten Architektur - es ist PD und kostenlos - üblicherweise schnell Nachbesserungen verfügbar.

Atari bis ins 22. Jahrhundert

In der ST-C/AI 10/1997 ("2000 - der Crash findet nicht statt!") wurde vom Verfasser bereits richtig dargelegt, daß unser Atari-Betriebssystem mit der Jahrtausendwende keinerlei Probleme hat, obwohl die ältesten Versionen vor 1985 programmiert wurden. Glückwunsch an die "Väter". Da hätten sich, frei nach Helmut Schmidt, "andere eine Stange abschneiden sollen"!

Nur von akademischen Interesse ist die Nachbesserung der guten Nachricht, jetzt heißt es nämlich: "ATARI bis 2107". Bedauerlicherweise habe ich 1997 ungeprüft aus der Begrenzung eines Uhreinstellbefehls laut Literatur auf die Jahre bis 2099 (Plausibilitätsprüfungen) gefolgert, dies wäre die Obergrenze der Systemuhr. Nach Entwicklung und Test eines bequemen Einstellprogramms stellte sich jedoch heraus, daß die Systemuhr erst später, nämlich am 31.12.2107 um Mitternacht stehenbleibt, d.h. anders als vorher angenommen, werden die sieben Jahresbits des Systemdatums voll genutzt. Programmtechnisch oder durch Patchen des Betriebssystems ließe sich natürlich auch

diese Grenze überschreiten, jedoch sehe ich vor Entwicklung einer entsprechenden Langlebigkeitsbehandlung für Menschen keinen entsprechenden Bedarf.

29. Februar 2000

Ein weiterer 2000-Bug ist ein fehlender 29. Februar 2000. Schaltjahre sind bekanntlich alle durch 4 teilbaren Jahre mit Ausnahme der durch 100 teilbaren. Jedoch gibt es davon wieder eine Ausnahme, 2000 ist Schaltjahr! Aber auch hier wechselt die ATARI-Systemuhr brav vom 28.02.2000, 23:59 zum 29.02.2000, 0:00, ganz wie es sein sollte.

Schnelleinstellung der Systemuhr

Leute mit Hardwareuhr stellen diese äußerst selten nach, Leute ohne eine solche bei jedem Einschalten, falls sie auf aktuelles Datum/Uhrzeit Wert legen, z.B. für Textverarbeitung (Erstellungsdatum eines Textes). Neben dem für diese Zwecke umständlichen Kontrollfeld gibt es zahlreiche Hilfsprogramme in Bootsektor, AUTO-Ordner und als ACC. Leider war trotz Zuhilfenahme des CD-ROM-Inhaltsverzeichnisses (STC/AI-PD 151, neuer: als CD-INF auf der Leser-CD 10/98) keines zu finden, das sowohl nach 2000 funktionierte als auch ein schnelles Stellen erlaubte (Forderungen: keine Punkte und Doppelpunkte eingeben, natürliche Eingabereihenfolge) als auch nach dem Einstellen keinen Speicher mehr verbrauchte, was für Besitzer von ST ohne Speichererweiterung wichtig ist. Also mußte ein neues her.

TIME2107.PRg (Freeware auf Leser-CD 10/98, Ordner LAST_MINUTE) kommt einer Hardware-Uhr am nächsten. Es wird in den AUTO-Ordner Ihrer Boot-Partition oder Ihrer Textverarbeitungsdisk usw. kopiert, kann aber auch direkt aus dem Wurzelverzeichnis gestartet werden. Es erlaubt durch einen kleinen Trick für alle Jahre von 1997 bis 2107 das schnellstmögliche Eingeben von Datum

und Uhrzeit beim Booten oder nachträglich. Aktualisierte Werte werden bei jedem Aufruf in der Datei TIME2107.INF (in der Wurzelebene) gespeichert. Diese Daten sind daher beim nächsten Einschalten bekannt, und es genügt, nur veränderte Werte neu einzutippen, im allgemeinen nur den Tag (zweistellig) und, falls wichtig, die Uhrzeit. Das Datum wird nur nach Jahreswechsel in voller Länge ttm-mjjj einggeben (z.B. 01012000, Prost, neues Jahrtausend!). Sollen die gespeicherten Werte aus TIME2107.INF als einigermmaßen aktuelle Grobeinstellung beibehalten werden, so genügt zweimaliges Return=Enter. Falls das Datum nach dem Einschalten auf ein Jahr ab 1997 gestellt wurde, bleibt TIME2107.PRg bei einem RESET unsichtbar, speichert aber die weitergelaufene Zeit in TIME2107.INF neu.

Für vorsichtige Leute, die noch mit Disk und dort mit Schreibschutz arbeiten, sind weitere Varianten beigelegt.

Crash-Simulation - 2107 vorverlegen

Wenn Sie auch einmal Crash 2000 spielen wollen, Ihr ATARI kann auch dies, allerdings nur als "Crash 2107", echt beruhigend! Die folgende Primitiv-Simulation funktioniert auch auf dem Falcon. Verwenden Sie beispielsweise die Uhreinstellfunktion des Kontrollfelds. Wir wollen es hier jedoch für den Ordner TIME2107 von der Leser-CD 10/98 erklären: Starten Sie TIMETEST.PRg. Es gibt die bisherige Systemzeit aus und verstellt die Systemuhr auf 1986 und zwingt so TIME2107 zur Abfrage. Wenn Sie nun TIME2107 aus dem Wurzelverzeichnis Ihrer Disk oder Festplatte mit Doppelklick starten, fragt Sie TIME2107 auch ohne Neu-Einschalten des Rechners nach Datum und Zeit. Es zeigt jedoch nicht 1986 sondern bietet den gespeicherten Wert aus TIME2107.INF zum Ändern an, falls Sie diese Datei nicht gelöscht haben. Sie können nun vorübergehend die Systemuhr auf den 31.12.2107 um 23:59 zu stellen.

Sie werden mit TIMETEST, dem Kontrollfeld o.ä. feststellen, daß auch nach Minuten die Systemuhr nicht auf Neujahr weitergelaufen ist - nicht die schlimmste Variante eines Crash. Nochmals TIME-TEST und TIME2107 aufrufen und die Uhr wieder richtig einstellen. Und dann darüber freuen, daß das, was "woanders" (zum Teil noch auf 1996er Computern und später) bei der Jahrtausendwende passieren wird, bei uns (sogar auf 1986er Computern) erst in fernster Zukunft "droht".

Eigene Aktivitäten

Es ist Ihre Sache, ob Sie für die Jahrtausendwende Vorräte anlegen oder sofort in Ihrem Einflußbereich auf die Suche nach verborgenen Micro-Chips und 2000-Bugs in Programmen gehen oder Vorgesetzte auf das Problem bei Hard- und Software aufmerksam machen, falls diese es noch nicht kennen oder nicht ernst nehmen. Es ist Ihr Arbeitsplatz, der im schlimmsten Fall bei einem Konkurs Ihrer Firma verloren geht. Jedenfalls gibt es viele Möglichkeiten zu reagieren. Wenn dann (hoffentlich) doch fast alles gutgeht, weil genügend viele Menschen das Problem ernst genommen und etwas unternommen hatten, werden zwar die Abwiegler behaupten, daß alles halb so schlimm war. Aber da unsere Welt vielfältig vernetzt und verzahnt ist, können leider kleine Nachlässigkeiten, die weltweit gleichartig auftreten, große negative Auswirkungen zeigen - ja, um die Zeit geht es. Übrigens, wenn Sie Experten für Ihre Firma erst noch suchen müssen, sind Sie etwas spät dran.

Leider muß man nicht nur in der Theaterwelt, sondern auch bei Computern stets mit Murphy's first law rechnen: "If something can go wrong, it will!" (Murphy's erstes Gesetz: "Wenn etwas schiefgehen kann, so wird es das auch!"). Lassen Sie uns in diesem Sinne vorbeugen! Es wird billiger!

D. Koch

Atari-Messe '99

Kostenlose Kleinanzeigen

Sehr geehrte Leser,

ab sofort sind 5zeilige private Kleinanzeigen in der ST-Computer & ATARI-Inside kostenlos. Hierbei sollten Sie bitte beachten, daß Ihr Text nicht 30 Zeichen pro Zeile überschreitet. Jede weitere Zeile kostet nur DM 1,- und kann mit Briefmarken oder in bar beglichen werden.

Aus rechtlichen Gründen können wir Ihre Kleinanzeigen nur entgegennehmen, wenn uns Ihre komplette Anschrift vorliegt.

Gewerbliche Kleinanzeigen kosten DM 15,- pro Zeile (je 30 Zeichen) und können per Scheck bzw. gegen Abbuchung beglichen werden. Diese werden mit "G" gekennzeichnet.

Mehrfachschaltungen sind nur bei gewerblichen Kleinanzeigen möglich.

Biete Hardware

ATARI Gebraucht-Fachmarkt, ständig auf

Lager: ca. 200 ATARI-Computer, 120 Original-Programme, 50 Spiele, Festplatten, Monitore und fast jedes erdenkliche Zubehör. Fordern Sie unsere 22seitige informative Liste an, diese bekommen Sie dann umgehend per Post zugesendet. Telefon 040/6518878, Fax 65901453, Faxpolling (Liste) 65901454, Mobil 0172/4133877 und im Internet unter: www.atari-fachmarkt.de - Geschäft: Peter Denk, Sandkamp 19a, 22111 Hamburg * G

Acorn Risc Computer Orcom Systemhaus, Leipziger Straße 70, 06766 Wolfen, Tel. 03494 / 6950, act@r-w.de

Verkaufe Original-Spiele für Atari ST/TT/Falcon. Alle in Origiverpackung mit Anleitung. Liste. Per eMail wadorr@htw.uni-sb.de oder Tel.: 06898 / 25225

Zusätzl. MIDI-Out für Atari ST, DM 50,-; Falcon-Wings Leerkarte, DM 30,-; Signum!3, DM 20,-. Suche Stacy 4! Tel. 02434 / 4149, Fax 4692

Soundpool FDI, SPDIF Ein-/Ausgang für Atari Falcon DM 200,- VHB. Tel. 0043-1-5357187, eMail a8908713@unet.univie.ac.at

Falcon-Speed - DOS-Emulator für den Falcon für DM 95,-. Tel. 05505 / 723, eMail harm.schulte@primus-online.de

Verk. Original 4 MB Speichererweiterung für Falcon, steckbar, ohne Löten, DM 60,- VHB. Tel. 07121 / 630403, eMail ReneGa@t-online.de

DAS ULTIMATIVE HD-RECORDING/MAS-TERING BUNDLE: Atari Falcon 030 Tower, CoPro 68882, 16 MB RAM, HD 3,2 GB, 15" Monitor, Soundpool SPDIF, M04; Software: Soundpool Audiotracker, Audiomaster, Denoiser, Dynamite, Steinberg Cubase 3.1 (kein Audio) DM 1900,- VHB. Tel. 06151 / 367529

TT030, 12/730MB, STM 194, Laser SLM 804, DM 650,-; Mega ST4, 19", NEC P6 uvm., auch einzeln, DM 400,- VHB. Tel. + Fax 07955 / 2143

Falcon 30, 4-8 MB, SCR, 2 SCSI-Platten, 1 IDE-Platte, zusammen ca. 1.2 GB, CD-ROM 40 MHz CPU 50 MHz DSP mit div. Software, im Big-Tower, PC-Tastatur, Maus, Joystick und 33.6er-Modem gegen Gebot abzugeben. Tel. 02323 / 25311 oder per eMail: Ingo.Dehne@do.maus.de

Atari Falcon 030 mit 14 MB RAM, FPU, Soundlifter-Hardwareerweiterung im ddd-Desktopgehäuse mit abgesetzter Tastatur für DM 600,- VHB. Externes SCSI-Gehäuse für 5,25 + 3,5 Zoll Geräte mit Audioausgang für CD-ROM für DM 30,-. (Ingo.Dehne@do.maus.de)

Biete Hardware AtariSt 4 MB mit Monitor SM 124 und Maus 200,-DM (FP) Vorkasse. Porto zahle ich. Tel. 08669 / 78142 oder eMail Martin.Peth@t-online.de

SM 124 (50 DM); SC 1435 (Farbmonitor m. 2 Lautspr.) wenig gebraucht DM 150,- VHB; HD SCSI/ACSI Ultra Speed Drive (52 MB) Anfrage 03722 / 88024

Großbildschirm 19" SM194 mit Grafik-

karte für Mega ST, TT Rechner mit SCSI Festplatte, Großbildschirm 19" TTM, wenig benutzt, Anschluß an Atari TT. Atari TT Farbmonitor 1426 (der mit Bildgrößenumschaltung), wenig benutzt. Mega ST 4 und SM 124, Laptop Stacy mit 4 MB, HD-LW und eingebaute Festplatte. Farbmonitor für ST, volles Bild ohne Trauerrand und fernsehtauglich. Supercharger MS DOS Emulator, auch als RAM-Disk nutzbar, einfach anstecken an jeden ST oder PC Speed zum Einlöten DM 70,-, ext. Diskettenlaufwerk, 7*10er neue DD-Disketten. Superdrucker NEC P 6, Laserdrucker SLM 804 und Original-Tonerpatronen. Tel. + Fax 02626 / 900199

Fujitsu 500 MB SCSI-HD im ext. Gehäuse, ID schaltbar DM 100,-; C-Lab Combiner (bis zu 4 Dongles) DM 35,-; Champ-Maus DM 10,-; IDE-HD 84 MB für Falcon DM 15,-; div. Kabel u.a. Tel. 08121 / 417676

1040ST 1 MB, 520ST 1 MB generalüberholt, SM 124. Leergehäuse, Bauteile, Vortex HD und Ersatz HD usw. Liste gegen Porto. Tel. 07151 / 56 33 77 (Tausch)

Atari 1040 STF mit neuem Laufwerk zu verkaufen, Preis DM 120,-. Tel. 03661 / 5410

Atari Mega ST2, Preis DM 200,-. Tel. 03661 / 5410

Atari Farbmonitor SC 1224, Preis DM 150,-. Tel. 03661 / 6410

Atari Monitor SM 124, Preis DM 100,-. Tel. 03661 / 6410

Atari Festplatten blank Megafile 20 & 30, Preis pro Stück DM 20,-. Tel. 03661 / 6410

Falcon 030 16 MB, 120 MB HD, 240 MB extern, Screenbl. II, CD-ROM 2fach, 14" Farbmonitor, Modem 14400, Calamus SL, Temp-Word, PixArt 3.0 etc. DM 800,-. Tel. 06898 / 42051

1040 STFM, Megafile 60, SM 124, SC

1224, ext. LW, Maus, Joystick, 1st WordPlus, Mortimer Plus, K-Spread Light uva. Software und Bücher, DM 250,- VHB. Tel. 04863 / 95117

Atari ST 1040, 4 MB, inkl. Vortex Festplatte, 30 MB und Tastatur, Monitor. Nur komplett. DM 250,- VHB. M. Wittekind, Kassel. Tel. 0561 / 311904, Fax 0561 / 7392303

Verkaufe wegen Systemwechsel gegen Gebot: Atari 1040 ST mit zwei Monitoren SM 124 und Mouse; ext. Festplatte Megafile 30; Drucker ST STAR NL 10; Joystick; Highscreen Modem RS 232C; GFA-Basic-Interpreter und diverse Atari-Literatur. Tel. 089 / 7852758

Atari TT 030 (32 MHz) 8 MB RAM und Midex und 5 Midi Out und 3 Midi In 19" Monitor, 1.000,-. Tel. 040 / 3900921

Mega ST1, 4 MB mit Grafikkarte Nova, Scanner PT Prof. 5 1/4 LW. NEC P 220, Calamus etc. DM 400,- VHB. Tel. 0203 / 359913 ab 18.00 Uhr

TT 30, 8 MB RAM, 500 MB Platte, HD, 19" TTM 194 Monitor, Scanner Epson GT 6000, Toshiba CD-ROM, TOS 3.0, div. Software, DM 900,-; Mega STE 4/48, HD, Monitor SM 144, Star 24-200, Logitech Handscanner, div. Software usw. DM 450,-; div. Atari-Literatur und Software. Tel. 06047 / 950036

TT-RAM-Card 4 MB, Midi-Com für ROM-Port, Connect II u.a. je DM 50,-; div. Software, z.B. CD-Recorder, Overlay, DA's DTP usw. VHB. Tel. 05731 / 93302

ddd-Tower Falcon 4/210 MB / Blow Up Hard1 / PC-Tast., Fax-Modem, 2x SM124 und 1x defekt, HandyScanner auch für PC, 1040 STE def., div. Kabel, orig. Maus. Tel. 0841 / 9513402 ab 18.00 Uhr

GT Look 2 zu verkaufen, Scannertreiber Epson GT. E-Mail Gerhard.Weiss@adis.at

Senden Sie Ihre Kleinanzeige bitte an folgende Adresse:

FALKE Verlag Fax (04 31) 27 368 - eMail: STKLANZ@aol.com
Moorblöcken 17 24149 Kiel

Einsendeschluß für die nächste Ausgabe ist der jeweils letzte Werktag des Vormonats.

Kostenlose Kleinanzeigen

Biete Software

Maxon-Sonderdisketten u. Pool-Disks zum halben Preis. Gedruckte Listen für DM 4,- in Briefmarken:

W. Foertsch, Harburger Weg 14a, 13581 Berlin, Tel. 030 / 3667097

Alle gängigen PD-Serien für Atari ST/TT und Falcon für 1,40 DM/Disk vorhanden. Katalogdisks anfordern: Tel. 030 / 3667097 oder Fax 030 / 36710709 oder per Post: W. Foertsch, Harburger Weg 14a, 13581 Berlin

KARMA 2, XBoot 3.1, Piccolo 2, Ease 5.03, Arabesque 2, LDW Powercalc 2, Calamus 1.09N PLUS Spezialhandbuch PLUS Calamus Zusatzpaket (HyperAD-On) mit Fonts und Grafiken (9 Disketten)

Tel. 02404 / 69508 (nach 19.00 Uhr) oder Michael_Pauly@ac3.maus.de

Nur noch wenige Exemplare von BLUM für den Falcon erhältlich! Lauffähig auf RGB/VGA. Preis DM 30,-. Tel. 02104 / 40398

Verkaufe ARABESKE2, neues farb. Vekt. Zeichenprogramm für ATARI, Vollversion, nicht Homeversion, Orig. mit Handbuch, DM 80,- VHB. Tel. 07121 / 630403, eMail Renega@t-online.de

Verschleudere meine ganzen 18 Atari-CD's Bingo, Wow, Mission1; Atari Forever 1,2+3; 333 Briefe; Tele-Info CD; Atari Gold; The very best of Atari Inside, The Best of...2; Die ultimative Software-Pakete Cd-Rom, Demo Session, DTPGrafiken rot und blau, Clipart Warehouse, Arts Line Menschen und Tiere für schlappe DM 180,- (FP) Vorkasse. Porto zahle ich. Tel: 08669/78142 oder eMail Martin.Peth@t-online.de

N.AES 1.2 CD-Version DM 100,- oder Tausch gegen MagiC6. Newtronic Midi-Files (Trance u. Wave Bass) sowie Nice Bytes Drum Grooves, Preis VHB. Div. orig. TOS-/Atari/ST-Plus-PD-Disketten u.a. Tel. 08121 / 417676

Signum4.0 DM 15,-; Ease 2.0 DM 15,-; Phoenix 4.1 DM 20,-; NVDI 3 DM 15,-; Calamus SL (1993) DM 29,-; Tempus Word (1995) DM 25,-; Super Base (1988) Datenbank-System DM 30,-. Tel. 09431 / 9469

Technobox CAD II DM 40,-; Diskus 2.0 DM 30,-; Avant-Vektor + Reg.Kart. DM 40,-; ST-Emulator prof. + NAES + Reg. Kart. (2 CDs) DM 70,-. Tel. + Fax 0551 / 487881

Suche Hardware

Suche günstig TT030, Falcon, VME-Grafikkarten, MIDEK, UNITORund Export. Tel. 040 / 65999621 oder 0172 / 4133877

Suche sehr gut bis gut erhaltenes ATARI TT-Gehäuse (NICHT Mega STE!). Möglichst mit der Metallplatte zur Befestigung der Floppy. Außerdem noch einen voll funktionsfähigen AJAX-Controller. Tel. 0203 / 486744 (ab 19.00 Uhr) oder via eMail: FDopierala@t-online.de

Suche ATARI ST Book, defekt oder funktionstüchtig, Tel. 06293 / 95666

Suche Atari ST-Book, kann auch defekt sein, und Falcon. Tel. und Fax 02626 / 900199

Suche zum Notator SL zusätzliche Midi-Out-Ports. Midi: B, C, D, ExPort (C-LAB). K. Gasser, Buchenrain 41, CH-4524 Günsberg, Tel. + Fax 0041 32 6372494

Suche einiges für den Falcon. Suche kaputten F030 oder O.K. Dringend ED-Disk Laufwerk neu oder gebraucht! Mitsumi D352T2. Tel. 07151 / 56 33 77

5,25"-Floppy "XF-551" für Atari-XL/XE mit Diskette "DOS" und Handbuch bis zu DM 50,-. Bitte schnell an: Peter Pick, Ottenschlag 27, 46244 Bottrop-Grafenwald

Technobox CAD/2

Die Vollversion von Technobox CAD/2 für Profis mit fantastischen Leistungsmerkmalen: * fortschrittlich einfach zu bedienen * voll in GEM eingebunden * extrem schnell * Großbildschirmunterstützung, Farbdarstellung * spezielle TT-Version * virtuelle Speicherverwaltung * umfangreiche Perspektiven * sehr umfangreiche Bemaßungsfunktionen * Export und Import von z.B.

GEM, HPGL, DXF und sogar reinen ASC-Dateien * große Anzahl an Ausgabegeräten * integrierte Symbolbibliothek mit ca. 1600 Symbolen * hohe interne Rechengenauigkeit * flexible Symbolhandhabung * lauffähig auf allen Atari-Rechnern ab 640 x 400 Pixeln (mono) bis hin zu jeder beliebigen Auflösung in Farbe * uvm.

nur noch DM 79,-

Endlich wieder verfügbar!

Bitte schicken Sie mir folgende Produkte an untenstehende Adresse. Die Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten von 7,- DM (Vorkasse) bzw. 12,- DM (Nachnahme) / Ausland: 15,- DM nur Vorkasse.

☐ Technobox CAD/2 79,- DM

☐ Zahlung per Nachnahme 12,- DM

Adresse:

**Falke Verlag
Versandabteilung
Moorblöcken 17
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 365
Fax (04 31) 27 368**

Suche CD-Brenner, Intern, SCSI, Yamaha CDR-400 oder Philips CDD2600. Zahle DM 300,-. Tel. 09431 / 9469

Suche Software

Suche Pool-Disketten Nrn. 2561, 2562, 2564 - 2570. Angebote an: W. Foertsch, Harburger Weg 14a, 13581 Berlin, Fax 030 / 36710709

Suche Cubase Studio Module, Audiospector Falcon, div. SoundPool-SW. Tel. 08121 / 417676

Atari Privat-Museum: Wer kennt oder hat eines? Tel. + Fax 02626 / 900199

Tausch/Verschiedenes

Tausche 286er Laptop oder 8088 Laptop jeweils mit Akku und Programme oder leicht defekten Amiga gegen Lynx, Jag, 7800 oder XE Game Konsole. Tel. + Fax 06181 / 255601

Atari Bücher, Programmbücher und Zeitschriften, komplett über 3 m lang, Atari CDs und PD-Disketten der ST-Computer. Tel. + Fax 02626 / 900199

Bin immer am Tausch von Atari-Hardware interessiert. Suche auch kaputte ED-Disketten-Laufwerke usw. Tel. 07151 / 563377

**Einsendeschluß für die kommende Ausgabe ist
der jeweils letzte Werktag des Vormonats.**

**Sie können Ihre Kleinanzeige auch per eMail
(STKLANZ@aol.com) aufgeben!**

Einkaufsführer



Hier finden Sie Ihren
Atari Fachhändler

10000

20000

DATASOUND
Computerelektronik & Tontechnik

ATARI-SERVICE-CENTER

HARDWARE: Festplatten, Speichererweiterungen, Scanner etc. etc.
EDV-FIBU und Faktura: Programme, Einarbeitung/Kurse, Service v. Ort
Steinberg-Station: Cubase Audio, MIDI-DEMO-Studio, Musikequipment

12049 BERLIN (Neukölln) - Schillerpromenade 24
☎ 622 86 04 • FAX: 621 71 28 Nähe U-Bahn Leinestraße
10-13/15-18 h u. nach Vereinbarung - Eigene Fachwerkstatt im Hause I

support für ATARI TOS, N.AES,
Milan MultiOS, MagiC(Mac/PC)
Linux, MacOS, InterNet
und home entertainment
Milan Systemcenter in Berlin

woller systeme

Grünwaldstraße 9
10823 Berlin-Schöneberg
fon 030/21750286
fax 030/21750288

<http://www.woller.com>

20000

WBW-Service
Willi B. Werk

Osterfeuerbergstr. 38
D-28219 Bremen

Tel. 0421/3968620
Fax 0421/3967221



ATARI Internationaler Versand!
GEBRAUCHT-FACHMARKT
PETER DENK

Ständig auf Lager: ca. 200 Atari Computer,
120 original Programme, ca. 50 Spiele, Fest-
platten, Monitore und fast jedes erdenkliche
Zubehör. Fordern Sie telefonisch oder per Fax
unsere informative Versandliste an.

Atari
Gebraucht-Fachmarkt Peter Denk
Sandkamp 19a • 22111 Hamburg
☎ 040-6518878 • Fax -65901453

Seidel Atari-Computer
SOFTWARESERVICE Milan System-
partner

Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel

Tel: 0431 - 20 45 70
Fax: 0431 - 20 45 71

Email:
Info@Seidel-Soft.de

Internet:
www.seidel-soft.de

Ladenöffnung:
Mo.-Fr. 10.00 - 13.00 &
15.00 - 18.00 Uhr

Reperaturservice
Software-Distribution
CD-Service &
Produktion
Druck-Lösungen &
Druckmittelvertrieb

weltweiter Versand &
Direktverkauf

30000

M.u.C.S. Hannover

Fragen Sie uns...

- ATARI
- MILAN
- Design
- Service
- Internet
- Software
- Hardware

Sacha Roth
Gustav-Adolf-Str. 11
30167 Hannover
FON (0511) 71 00 599
FAX (0511) 71 00 845

Internet: <http://www.muocs.com>
Email: info@muocs.com

...soviel Service muß sein!

RME

Computer
Software
Zubehör



Reitmaier
Musikelektronik
34317 Habichtswald
Tel.: 05606/56532
Fax: 05606/56533



Apple & Atari

The Best of Both Worlds

digital data deicke

Hannover, Nordring 9 - Tel.: 0511/6370 54.56

Mo. bis Fr. 10-18 Uhr

(siehe Großanzeige 3. Umschlagseite)

40000

A tari System Center Solingen

Wir bieten Branchenlösungen,

z.B. für Desktop Publishing

MegaTeam

Computer Vertriebs oHG

Rathausstr. 1-3

42659 Solingen

Ruf 0212/45888 Fax 0212/47399



ATARI®

... wir machen
Computer einfach:
0231/ 83 32 05

Computer • Erweiterung • Zubehör • Reparatur

Meyer & Jacob

Münsterstraße 141 • 44027 Dortmund Postfach

TEAM
Computer GmbH

Hard- & Software • Beratung • Verkauf • Service • Ladenlokal

ATARI® Competence
Center : ACC

Wilhelminenstr. 29 • 45881 Gelsenkirchen
Tel. (0209) 42011 • Fax 49 71 09
TEAM ist auch in Köln • Klettenberggürtel 5 • Tel. 0221 - 466774

NEU.....NEU.....NEU.....NEU.....NEU
Besuchen Sie uns in unserem Ladenlokal.

DREAM SYSTEMS

Inh. M. Klauß
Bergiusstr. 10
D-47119 Duisburg

Tel. + Fax: 0180/5-250-150

Lynx + Jaguar + ATARI und vieles mehr.
Fordern Sie unseren Gratis-Katalog an !!!

Service wird bei uns GROSS geschrieben !

Düsselsoft

Hartung & Sigg GbR

Wir helfen Ihnen gerne weiter.

Egal ob...

ATARI, APPLE, UMAX oder PC

Viele Gebraucht-ATARIs auf Lager

Eigene Werkstatt

Wir nehmen Ihr Gebraucht-Gerät
bei Neukauf in Zahlung !

Wir sind erreichbar:
Mo - Fr von 10-13 und 15-18 Uhr

Am Staatsforst 88

40599 Düsseldorf

Telefon : 0211-74 50 30

Telefax : 0211-745084

Mobil : 0171-4707595

E-Mail : duesselsoft@compuserve.com

Fordern Sie unsere
aktuelle Preisliste
gegen 20DM in
Bareinzahlung
per EMail oder Fax

In Köln:
an vielen Filialen (z.B. 1348)
ATARI, Milan, Mac + PC,
sonstige PD, Mac + PC,
für alle Rechner und Zubehör
Nur 15 DM
inkl. Versand

Internet: <http://ourworld.compuserve.com/homepages/duesselsoft>

40000

Ihre Ansprechpartner für: ST, FALCON, TT, MILAN

- Reparatur und Einbauservice
- Hard- und Software
- Internet und ISDN

Ordern Sie unseren **kostenlosen** Produktkatalog

WB Systemtechnik GmbH

Bahnhofstraße 289
44579 Castrop-Rauxel

Tel. 0 23 05 - 96 20 30

Fax 0 23 05 - 96 20 31

<http://members.aol.com/wbssystem>

e-mail: u.biletzke@cityweb.de

50000

TEAM Computer GmbH

Hard- & Software • Beratung • Verkauf • Service • Ladenlokal

ATARI® Competence Center : ACC

Klettenberggürtel 5 • 50939 Köln
Tel. (0221) 466774 • Fax 466775

Jetzt auch in Gelsenkirchen • Wilhelmstr. 29 • Tel. 0209 - 42 0 11

Computer and Music Markus Dinter
Drieschstraße 31
50374 Erftstadt-Kierdorf
Tel. 02235-86763 Fax: 86868

Compusic
Der ATARI®-Service!

ST-Stacy-Falcon
Reparaturen * Ein-Umbauten * Zubehör

- FALCON Harddisk-Recording Systeme mit Cubase
- AUDIO 16 und MIDI-Equipment verfügbar.
- Fest / Wechselp. / CD-Ram auch in 1 HE Rack's.
- Geschäftsräume mit eigener Werkstatt.
- direkt am Autobahnkreuz A1 / A 61.

AN • VERKAUF von Gebraucht - ATARI's!

60000

Leickmann® computer

In der Römerstadt 259
D-60488 Frankfurt am Main
Fon 069-763409
Fax 069-7681971



ATARI Software, Erweiterungen, Reparatur-
service & Hardware auch im Versand



Autorisierter Apple Systemfachhändler
mit Reparaturservice



DOS/Windows Neugeräte, Installation,
Reparaturen, Erweiterungen, Hard- & Software

KEYBOARDS + COMPUTER

- MIDI / Notensatz
- Software / DTP
- Datenbanken
- Zubehör / Werkstatt



65232 TAUNUSSTEIN - NEUHOF
Georg-Ohm Str. 10
Tel. 061 28 / 7 30 52 Fax 7 30 53



60000

orion

Computersysteme
GmbH

67547 Worms • Friedrichstraße 22

Telefon 0 62 41/67 57 - 8

Telefax 0 62 41/67 59

70000

Walliger

+ Co. Personal
Computer

Marktstr. 48, Tel. 07 11/56 71 43
70372 Stuttgart-Bad Cannstatt

edicta

G
m
b
H

Computer und mehr...

Karl-Pfaff-Str. 30 • 70597 Stuttgart (Degerloch)
(Ecke Löwenstr.) Tel. 0711/763381 • Fax 7653824

80000

SOFTHANSA

- Ihr Atari-Händler seit 1990 -

- * Laden- und Versandgeschäft *
- * Neu- und Gebrauchtgeräte *
- * Zubehör * Ersatzteile *
- * Reparaturen * Einbauten *
- * Service * Software *
- * Emulatoren *



⇒ Wir sind umgezogen:

SOFTHANSA Soft-Hardware Vertriebs-GmbH
Untere Grasstraße 2/Rgb. 81539 München-Giesing
FAX 089/692 48 30 Tel. 089/697 22 06

Mo-Fr. 10.00 - 13.30 und 15.00 - 18.00 Uhr außer Mi. Nachmittag

AKZENTE

COMPUTER & WERBEDESIGN

ACC

ATARI
COMPETENCE
CENTER

Apple
Point

J. Wassermann & A. Kneissle GbR
Frauenstraße 40 • 89073 Ulm
Tel. 0731/22551 • Fax 0217612

AG Computertechnik Axel Gehringer

Schützenstraße 10

D-87700 Memmingen

Telefon (08331) 86373

D1-Netz (0171) 8232017

Telefax (08331) 86346

E-Mail:

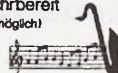
AG_Comtech@t-online.de

80000

MULTIMEDIA

CORNER
Im Kunspark Ost

- Milan Computer und Zubehör
- Hard & Software für div. Systeme
z.B. TOS, Linux, Kickstart, Geos, ...
- Spielkonsolen:
Jaguar, Lynx, Sega, Nintendo...
- Ankauf, Verkauf, Reparatur
- Software Anpassung & Entwicklung
- Alle Systeme vorführbereit
(z. Z. leider kein Versand möglich)



Patrick Zäuner EDV-Systeme
Delsenhofener Str. 79d, 81539 München
Tel. 089/893 702 82, Fax. 089/893 702 81
Ausstellungszeiten im Kunspark Ost:
Sa. 10.00h-18.00h und nach Vereinbarung

90000

ATARI® Computer und Zubehör Exklusive in Hof

Technisches Kaufhaus
Thomas Prasse

Lorenzstraße 30 • 95028 Hof
Tel./FAX: 09281-84823

SCHWEIZ

ATARI-Zubehör u. Umbauten

- PAK68/3, 32/50 MHz
 - KAOS-TOS + KaosDesk
 - CMOS-TOS
 - Diverse Bauteile
 - Diverse andere Erweiterungen
 - Einbau-Harddisk / Wechselpatten
- E. Bolliger, CH-4133 Pratteln
Postfach 1134, Tel. 061-821 20 18
Fax. 061-821 23 97

steineberg computer-shop

Im Zentrum von Langenthal

ATARI

Computer + Software
zum Testen und Ausprobieren

Bahnhofstraße 2a
CH-4900 Langenthal
063/230080

ATARI® COMPUTER- SYSTEME

- Reparaturservice / Umbauten •
- An- und Verkauf • Zubehör • Orig.
- Ersatzteillager für Atari und Star •

ADS Electronic Dorfstrasse 45 5436 Würenlos
Dillinger ☎ 056/424 10 50 Fax 056/424 26 64

Wir sind für Sie da: Montag - Freitag nach Vereinbarung



Ihr Calamus® User Point

Weitere Infos:

Inversmedia Verlag GbR

Postfach 1127

D-49618 Lönningen

Tel. (0 54 32) 9 20 73

Hamburg

Lönningen

Paderborn

Göttingen

Gießen

Frankfurt

Wiesbaden

Bingen

Worms

Heppenheim

Stuttgart

Reutlingen

Memmingen

Freiburg



Ihr Belichter:

Hier können Sie mit Ihrem ATARI erstellte Dokumente
in Druckvorlagenfilme wandeln lassen.

20000

JOBS

Schinkelallee 9, 22303 Hamburg

Telefon & Fax (040) 27 64 33. Tel. 27 877 490

Modem (040) 27 63 02, ISDN (X75) 27 63 02

2 x Linotype Hell UX 70, Ultra 72P,
Diabelichter CI 5000 Trommelscanner,
CD-ROM-Brennservice (alle Formate)
Thermosublimations-Farbdrucker (A3+, 4C!)

Belichtungen für alle ATARI, Mac, Dos, Tex, Acom,
Konzeption, Gestaltung, Satz, Korrekturen, Composing
FM-Raster, ATARI Grob/Feindaten, Beratung, Express-und
Overnight-Service. Proof, Andrucke, Kaffee

40000

Lauer Satz GbR

Ellerstraße 180, 40227 Düsseldorf

Tel. (0211) 720309

Fax (0211) 722912, Mailbox 24 Std. (0211) 722722

AGFA ACCUSET
Linotype/Hell UX 70

LAUER
LASERSATZ

Belichtung in Litho-Qualität bis 355 mm, (auch Calamus NT u. Mac),
DA's Layout, Farbseparation, Scanservice, Photo CD, Satz + Layout,
Schneid-Plott-Service für Schrift und Grafik von allen gängigen
Vektorformaten.

Bieten Sie auch eine Dienstleistung im Bereich der Bildverarbeitung an? Dann können Sie günstig bei uns werben!
Setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Wir werden Ihnen gerne umgehend alle notwendigen Infos zukommen lassen.

Von Ulf Dunkel

(Aus presserechtlichen Gründen sind wir verpflichtet, darauf hinzuweisen, daß der Autor der Exklusiv-Distributor von MGI Calamus SL in Europa ist.)

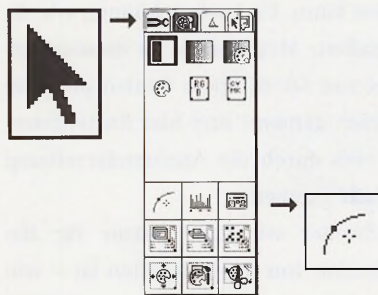
Calamus entdecken

5. (letzter) Schritt: Am Ende dieser Entdeckungsreise in die Welt des Calamus beschäftigen wir uns mit Kennlinien und Rastern.

Kennlinien und Raster sind die wichtigsten Steuerelemente für die Ausgabe von Dokumenten, und zwar nicht nur für Bilder. Hier ein Überblick über die in Calamus verfügbaren Kennlinien-Typen:

Bildmanipulation

Das Rahmenmodul hält in der Befehlsgruppe „Spezialfunktionen Rastergraphikrahmen“ das Icon „Kennlinien bearbeiten“ bereit. Für die Bildmanipulation stehen verschiedene Kennlinien zur Verfügung:

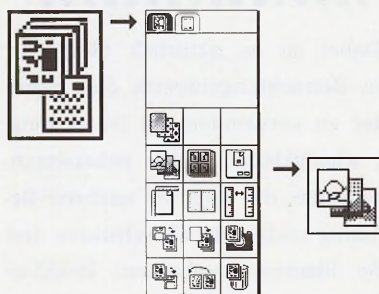


- CK1** Monochrom-Kennlinien
- CK3** RGB-Kennlinien zweierlei Art
 - a) für RGB-Bilder
 - b) für Duochrom-Bilder (z. B. IMG-Dateien)
- CK4** CMYK-Kennlinien zur Farbkorrektur in schon vorseparierten 4c-Bildern

Farbseparation

CK7 = Die Farbseparation in Calamus faßt sämtliche Farbinformationen an, die nicht im CMYK-Farbraum vorliegen, also noch nicht vorsepariert sind. Dafür

stehen 7 Kurven in einer CK7-Kennlinien-Datei zur Verfügung. Die ersten drei bestimmen, wieviel Schwarzanteil aus den Prozeßfarben Cyan, Yellow und Magenta herausgezogen und in den Schwarzfilm gelegt werden sollen, die vierte Kurve steuert neben den Schwarzanteilen die Ausgabe der Schwarzwerte selbst. Die weiteren drei Farbkurven steuern die Ausgabe der (übriggebliebenen) Farbanteile von Cyan, Yellow und Magenta. Die Farbseparation steckt im Seitenmodul, Befehlsgruppe „Seitenmontage“ hinter dem Icon „Farbseparation einstellen“.



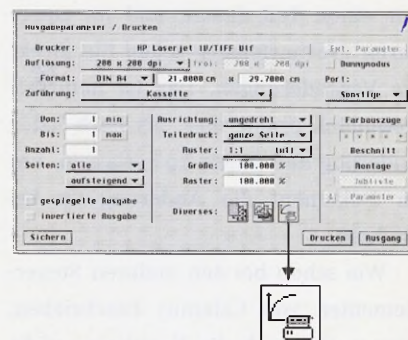
Ausgabelinearität

CK4 = Die eigentliche Ausgabe auf ein beliebiges Ausgabemedium (Drucker, Belichter, Datei) kann ebenfalls gesteuert werden. Dafür stehen in CK4-Dateien vier Kurven zur Verfügung, mit denen die Ausgabe von vier Prozeßfarben linear gesteuert werden kann. Aber auch RGB- oder CYM-Geräte können diese CK4-Dateien nutzen; die vierte Kennlinie bleibt dann einfach unberücksichtigt.

Die CK4-Kurven sind vergleichbar mit dem Farbkasten an einer Offset-

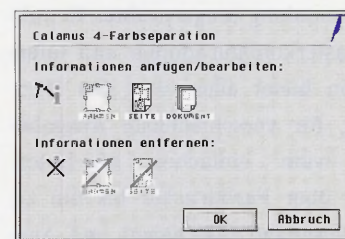
druckmaschine. Sie haben die Möglichkeit, die Farbausgabe z. B. im Schwarz-Druckwerk total „zuzudrehen“ oder mehr Cyan auszugeben, als in den eigentlichen Ausgabe-Daten steckt usw.

Die Farbseparation läßt sich, ebenso wie die Ausgabelinearität, die nur dort aufgerufen werden kann, im Drucken-Dialog ansprechen. Voraussetzung ist hierbei (wie immer im Calamus) daß die entsprechenden Module auch geladen sind.



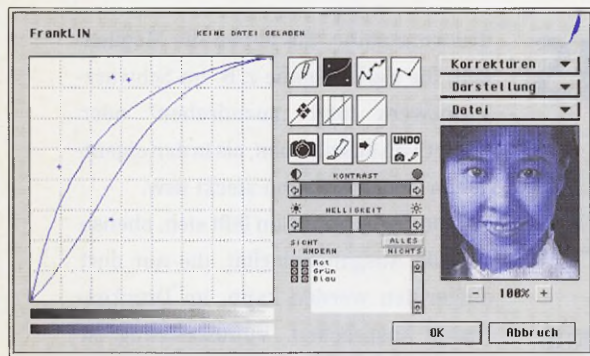
- Ohne das RAHMEN.CXM kann natürlich auch keine Bildkennlinie editiert werden.
- Das FARB_SEP.CXM bietet die Separations-Möglichkeiten.
- LIN.CXM stellt die Ausgabelinearität zur Verfügung.

Wichtig ist noch, daß Sie das Kennlinienditor-Modul FrankLIN light (FRANKLLT.CXM) geladen haben, damit nicht nur der im Calamus selbst schon eingebaute, rudimentäre Kennlinien-Editor aufgerufen wird. FrankLIN stellt deutliche Funktionalitäts-Erweiterungen zur Verfügung.



Der Farbseparations-Hauptdialog

Daneben gibt es noch eine Vollversion vom FrankLIN, die mit einem Online-Vorschaufenster bei der Bilddatenmanipulation wesentlich schnelleres Arbeiten ermöglicht: Sie ändern im



Editor eine Kennlinie, eine Kurve oder nur einen Teil davon, und im zoombaren Previewfenster sehen Sie direkt die Veränderungen. Das ist natürlich wesentlich praktischer, als nach jeder Änderung den Editor zu verlassen, um im Dokument die Änderung zu betrachten.

Wie schon bei den anderen Steuerelementen von Calamus beschrieben, können Sie auch die Kennlinien nicht nur laden und speichern, sondern auch DEFAULT.CK*-Dateien im Module-Ordner plazieren, die dann als Standard-Kennlinien-Sets für die entsprechenden Aufgaben immer beim Programmstart mitgeladen werden. Wenn Sie also z.B. eine für Ihre Anwendungen perfekte Linearitäts-Kennlinie entwickelt haben, liegt es nahe, diese als DEFAULT.CK4 im Module-Ordner zu verewigen.

Wer sich die Mühe nicht machen will, eigene Kennlinien zu entwickeln und dabei ggf. Zeit und Geld zu investieren, kann sich des optional erhältlichen mediaLINK-Datapacks bedienen. Diese Sammlung langerprobter Kennlinien, Rasterkonfigurationen und Informationen bietet alles, was das Herz begehrt, für verschiedenste Ausgabegeräte (vom einfachen s/w-Laserdrucker über Farbdrucker bis hin zu hochauflösenden Belichtern) und Ausgabemedien (von Chromolux-Karton bis zu Natur- oder Recyclingpapieren und Zeitungsdruck).

Raster

Raster sind immer dann nötig, wenn nicht in 100%-Schritten, sondern in Farbabstufungen gedruckt werden soll.

Ausgabegerät-Punkte zu größeren Rasterpunkten zusammenzulegen, wobei natürlich auch der Weißraum dazwischen größer wird. Mit mehreren kleinen Ausgabegerät-Punkten (Pixeln) ist es z.B. möglich, wirklich schöne runde Rasterpunkte zu formen.

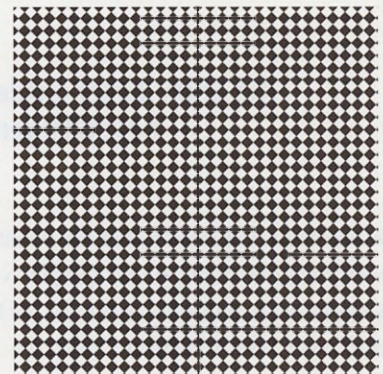
Wie soll man eine 50%ige Graufäche auf einem s/w-Laserdrucker ausgeben, der diesen Zwischenwert nicht wiedergeben kann?



Man nutzt ein Rasterungsverfahren, das die auszugebende Fläche in Rasterpunkte aufteilt, die zwar in sich vollschwarz sind, mit dem sie umgebenden Weißraum aber für das menschliche Auge den Eindruck erwecken, es sähe eine homogene Graufäche.



Dabei ist es natürlich nötig, für jeden Betrachtungsbereich das ideale Raster zu verwenden. So ist es möglich, winzigkleine Punkte nebeneinanderzusetzen, die auch bei nächster Betrachtung noch nicht als schwarze und weiße Flächen erscheinen. Denkbare sind z.B. Druckpunkte von 1/1.000 mm im Belichtungsbereich von 2.540 dpi. Andererseits können solche Winzig-Punkte im Offsetdruck evtl. gar nicht mehr gedruckt werden, da sie auf dem Produktionsweg vom Offsetfilm über die Druckplatte und das Offset-Gummituch auf das Papier „zulaufen“ würden und die wichtigen Weißflächen zwischen den einzelnen Punkten so sehr verringern würden, daß wieder nur der Eindruck „Schwarze Fläche“ entsteht. Daher versucht man, die kleinstmöglichen



Solche Rasterpunkte haben im normalen Offsetdruck z.B. oft eine solche Größe und Anordnung, daß man 50–60 Stück nebeneinander auf einem cm aufreihen kann. Sie sind klein genug, daß das menschliche Auge sie nicht mehr ohne Lupe als Punkte wahrnimmt, aber groß genug, daß der Produktionsweg sie richtig wiedergeben kann. Und schon können wir sie bemaßen: Man spricht in diesem Beispiel von 50–60 lpcm (Linien pro Zentimeter, gemeint sind hier Rasterlinien, die sich durch die Aneinanderreihung optisch ergeben).

Zweiter wichtiger Faktor für die Definition von Rasterpunkten ist – wie sollte es auch anders gehen – die Auflösung des Ausgabegerätes. Übliche Laserdrucker haben heute 300, 600 oder 1.200 dpi, Spitzengeräte stoßen in den 2.400-dpi-Bereich vor. Das bedeutet, daß diese Laserdrucker entsprechend 300, 600 usw. dpi (dots per inch = Punkte pro Zoll) drucken können. Damit ist die Feinheit der Ausgabegerät-Punkte (Pixel) bestimmbar.

Laserdrucker haben, je nach Bauart, heutzutage Auflösungen von 1.200, 2.400 oder 3.600 dpi (übliche Werte z.B. bei Agfa-Geräten) oder, weil mehr am cm-Maß orientiert,

Willkommen 1999!

Unsere aktuellen Angebote

Computer

Atari TT	499.-
10 MByte ST-RAM, 4 MByte TT-RAM, 48 MByte Festplatte	
Atari TT	549.-
2 MByte ST -RAM, 1 GByte Festplatte	
Atari TT	399.-
4 Mbyte ST-RAM, 4 MByte TT-RAM, 48 MByte Harddisk	
Atari TT	499.-
4 MByte ST / 4 MByte TT-RAM, 100 MByte Harddisk	
Atari TT	549.-
10 MByte ST / 4 Mbyte TT-RAM, 100 MByte Harddisk	
Mighty Mic TT inkl.	
64 MByte	290.-
Komplett bestückte Fast-RAM Karte	
TT-ST-RAM, 10 MB	180.-
erweitert das ST-RAM im TT auf 10 MByte	

Atari Mega ST 1	99.-
Atari Mega ST 2	199.-
Atari Mega ST 4	299.-

1040 STE, 1 MByte	199.-
1040 STE, 2 MByte	249.-
1040 STE, 4 MByte	299.-

1040 ST, 1 MByte	99.-
1040 ST, 4 MByte	249.-

Amiga 2000, 2 * Floppy 100.-

Monitore

Atari TTM 195	350.-
Atari SM 124	95.-
14" VGA mono f. ST	125.-
Monitorständer f. SM 124 / SC 1224	10.-

Drucker

Star LC 24-100	125.-
24-Nadel-Drucker	
Printerbuffer	80.-
aktiver Druckerswitch mit eigenem Speicher	

Modem

Zykel U-1496Eplus	60.-
Modem 33.600	85.-
High-Speed Modem, 33.600 Bis/s	
Modem 14.400	50.-
Startautomatik	50.-
started Rechner automatisch bei Faxanruf.	
Anrufweiterleiter	120.-
Programmierbarer	
Anrufweiterleiter für 2 analoge Anschlüsse	

Festplatten

48 MByte f. Mega STE o. TT	50.-
Megafile 030 kompl.	95.-
Megafile Kit (Platte + Controller)	65.-

SF 354 Floppy, neu, einseitig	40.-
SF 314 Floppy (720K) gebr.	70.-

Ersatzteile

Netzteil 1040	79.-
Netzteil Mega	79.-
Netzteil TT / Mega STE	89.-
Tastatur Falcon	39.-
Tastatur 1040 o. Proz	19.-
Tastaturprozessor	19.-
Tastatur Mega STE/TT	39.-

Atari Orig. Maus	19.-
Golden Image opt. Maus	39.-

Erweiterungen

TOS 2.06 Card	59.-
AT-BUS TOS Card	99.-
Aufpreis TOS 2.06 Chips	30.-

Multiboard Mega ST	75.-
dto. inkl. TOS 2.06	95.-
HBS 640 T36 Beschl.	250.-
36 MHz-Beschl. f. STE	

Nemesis Card	195.-
Multifunktionserw. f. Falcon, Speeder + Grafik	
Videly	50.-
Software-Grafik Enhancer der Spitzenklasse	

TOS 3.06 Eprom Satz	69.-
TOS 2.06 Eprom-Satz	49.-

68881 Copro-Set f. Mega STE	49.-
68882 f. Falcon	49.-

HD-Modul f. Floppy	55.-
HD-Floppy intern	69.-
Disketten, DD, 50 St.	35.-
Disketten, HD, 50 St.	29.-

Spielekonsolen & Zub.

VCS 2600 + 32 Spiele	19.90
Joystick CX 24	5.-
Joypad CX 78	5.-
Lynx Pouch	19.-
(einfache Transporttasche m.	

Spielefächern)	
Lynx Kit Case 25.-	
Große Tasche mit viel Platz f. Zubehör	
XEP-80 Interface	25.-

Kabel

Druckerkabel, 2m	9.90
Druckerkabel, 3m	12.90
Druckerkabel, 5m	14.90
Druckerkabel, 10m	19.90

SCSI 25-50, 1m	14.90
SCSI 50-50, 1m	14.90
SCSI 2-Kabel	29.90

Kabel f. ST / STE / Mega

Monitorverlängerung	24.90
RGB-Monitorkabel	19.90
Scart-Kabel	24.90
DMA-Kabel, 60cm	9.90
DMA-Kabel, 1m	24.90
Tastaturverl. Mega / TT	9.90

Toner / Trommeln / Tintenpatronen

kompatible Tintenpatronen in 1A-Qualität aus deutscher Markenproduktion.:	
für Canon	
BJC 600/610/620	
schwarz	8.90
color (c,y,m)	8.90
BJC4000/4100/4200/4300/4550	
schwarz / color	12.90/22.90
für Epson	
Stylus color schwarz	19.90
color	29.90

Stylus color II / IIs	
schwarz / color	19.90/29.90
Stylus color 500, 200	
schwarz/color	19.90/29.90
Stylus 400/600/800/1520	
schwarz/color	19.90/34.90
Stylus color 440 / 640 / 740	
schwarz / color	19.90/34.90
Stylus color 300	34.90
Stylus color 3000	
schwarz / c/y/m je	49.90

Atari SLM

Toner Atari SLM 804	29.-
12 Stück-Karton	199.-
Toner SLM 605, Doppelpack	44.-
ab 3 Doppelpack je	39.-
Trommel SLM 605	99.-
Trommel, 6 St. Karton	399.-
für HP Laserjet	
4,4m,4plus (EP-E, 98A))	119.-
dt. 12000 Seiten	199.-
4L, 4P (Ep-P, 74A)	114.-

Diverses

T-Shirt	5.-
Mauspad	5.-
(jeweils mit Aufschrift 'Gib DOS keine Chance	

Aktivlautsprecher

60 Watt	24.90
160 Watt	39.90
240 Watt	49.90
240 Watt, 3D-Sound	89.-

Achtung:

Bei den Hardware-Angeboten handelt es sich teilweise um Einzelstücke / Gebrauchtgeräte / Vorführgeräte. Lieferung daher nur solange Vorrat reicht. Gebrauchtgeräte mit 3 Mon. Garantie.

CD-Power Pack 99

Maxon CD-2

Der Mega-Classiker con Maxon: die komplette ST-Computer PD-Serie auf CD

Maxon Games

über 700 Spiele, mit komfortabler Übersicht

Best of Atari inside 2

Die Hit's der Atari inside

Purix Gold CD

Hochwertige Vollversionen: Script 5, Formula pro und vieles mehr

nur
69.-

anstatt 176.-
bisheriger
Einzelpreis!

Versand:

per Vorauskasse: DM 7.-
(schriftliche Bestellung mit Scheck o. Bargeld
per Nachnahme: DM 12.-

Bestellwert zzgl. Nachnahmegebühren von DM 12.-
Ausland: DM 15.- (nur EC-Scheck)

Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel-Dietrichsdorf
Tel: (0431) 20 45 70
Fax: (0431) 20 45 71

Internet:
<http://www.seidel-soft.de>

Seidel
SOFTWARESERVICE

1.270 oder 2.540 dpi (was exakt 500 resp. 1.000 dpcm entspricht!), wie bei den Linotype-Geräten zu sehen.

Ein Linotype-Belichter, der 2.540 dpi belichten kann, kann auf einem Quadratcentimeter $1.000 \times 1.000 = 1.000.000$ Pixel, also eine Millionen Belichterpunkte von einem 1/1.000 mm Breite nebeneinanderdrucken. Das ist nicht nur ziemlich fein für das menschliche Auge, sondern bedeutet auch gewaltige Datenmengen, die dafür berechnet und erzeugt werden müssen.

Auf einer solchen Matrix von 1.000×1.000 Pixeln pro cm^2 ist es natürlich möglich, 60 Rasterpunkte nebeneinander zu formen, die auch in Farbabstufungen noch in der Lage sind, 256 Graustufen zu repräsentieren. Dafür müssen sie theoretisch auf einer Pixelmatrix von jeweils 16×16 Pixeln liegen, denn die Summe dieser Kantentlängen ergibt gerade 256 Punkte. Ein vollflächiger Rasterpunkt ist eben 256 Punkte groß und quadratisch, ein leerer Rasterpunkt (!) hat kein schwarzes Druckerpixel und das Auge sieht „Weiß“.

Um wieder zu unserer ursprünglichen 50%-Graufläche zurückzukommen: Sie wird auf dieser Pixelmatrix so abgebildet, daß die Hälfte der Pixel einen schön runden Rasterpunkt formen. Somit sind in diesem 256 Punkte großen Quadrat außen insg. 128 Pixel weiß, während in der Mitte ein aus 128 weiteren schwarzen Pixeln geformter runder Rasterpunkt gebildet wird.

Dieses Prinzip wird so lange wiederholt, bis die gesamte Graufläche in dieser Weise in Rasterpunkte und Weißflächen aufgelöst worden ist. Das Ergebnis kann nun wunderbar auf einem s/w-Gerät ausgegeben werden – das menschliche Auge sieht, wie gewünscht, 50 % Grau.

Natürlich ist dies wieder nur ein sehr vereinfachtes Beispiel! Da nicht nur Graustufen gerastert gedruckt werden können, sondern auch komplexe

Farbbilder, wobei jeweils mit nur vier Farben (Cyan, Yellow, Magenta, Schwarz) wirklich gedruckt wird, ist es nötig, solche Farbbilder vorzuseparieren in ebendiese Farben, um anschließend jede einzelne dieser vier Farbebenen als eine Art „Graubild“ anzusehen. Diese vier Farbauszüge werden dann wie schon beschrieben gerastert und übereinander in den entsprechenden Farben gedruckt. Beim Betrachten solcher Ausdrücke im Auge „verschmelzen“ diese Rasterpunkte wieder und ergeben den Eindruck, man sähe ein vielfarbiges Bild!

Dazu wiederum ist es wichtig, daß die Rasterpunkte nicht alle in der gleichen Art auf dem Ausdruck ausgerichtet sind. Sie müssen gegeneinander verwinkelt werden, und zwar so, daß beim Drucken keine Wiederholungsmuster der verschiedenen Rasterlinien entstehen können. Solche Wiederholungsmuster werden Moiré (sprich: Moareh) genannt und sind in der Druckbranche sehr gefürchtet. Um sie zu vermeiden, benutzt man heutzutage üblicherweise folgende Winkelungen der Rasterlinien:

$$K = 45, C = 75, M = 15, Y = 0.$$

Dadurch werden die Rasterlinien so gegeneinander versetzt, daß die größtmögliche Chance besteht, daß keine Moirés gebildet werden. 0 und 45 Grad sind mit den computergenau berechenbaren Druckerpixeln kein Problem, Rasterpunkte mit solchen Winkelungen lassen sich sehr harmonisch erzeugen. Schwierig wird es bei gleichförmigen Rasterpunkten, sobald die Winkelungen nicht mehr „gerade“ sind, also hier bei 15 resp. 75 Grad.

Man stellte in der Entwicklungsgeschichte der per Computer erzeugten Rasterpunkte fest, daß man mit diesen „rationalen Rasterpunkten“, die also immer dieselbe Form haben, nicht wirklich an 15 oder 75 Grad herankommen

kann. Um diesem aufgrund der Moiré-Problematik geforderten Ziel näher zu kommen, mußte man den Anspruch aufgeben, die Rasterpunkte immer gleichförmig aus den zur Verfügung stehenden Druckerpixeln zu bauen. Man versuchte, zugunsten der genaueren Winkelung die Rasterpunkte etwas variabler zu formen, so daß z.B. statt immer kreisrunder Rasterpunkte auch mal elliptische Punkte entstehen.

0 Grad



15 Grad



45 Grad



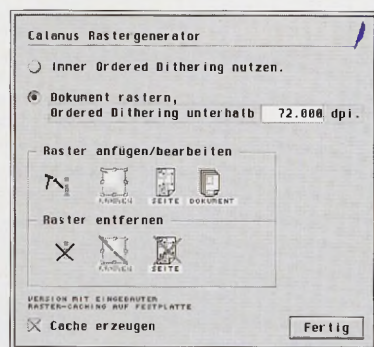
75 Grad



Das war der Anfang der sog. „irrationalen Raster“, die aufgrund einer Theorie von Dr. Hell entstanden, dessen Wissen dann von der Linotype AG übernommen wurde.

Calamus unterstützt dieses Rasterungsverfahren, das eben genauer an die idealen Winkelungen im Vierfarbdruck herankommt. Natürlich muß man nicht wirklich jeden einzelnen Rasterpunkt einer zu rasternden Fläche unterschiedlich (irrational) erzeugen. Das irrationale Rasterungsverfahren nutzt die Möglichkeit, mit unterschiedlichen Iterationen (Annäherungsschritten) geformte Rasterpunkte zu größeren Einheiten, sog. Rasterkacheln,

zusammenzufassen. Je genauer die Winkelung, desto größer wird die Rasterkachel.



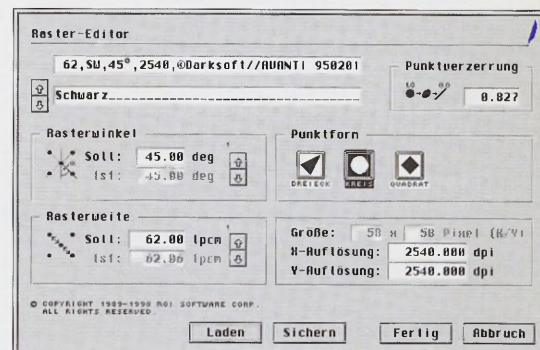
Der RasterCacheGenerator (RASCACH.CXM), der dazu als Modul geladen sein muß, bietet die Möglichkeit, die einmal errechneten Rasterkacheln zu cachen (Cache, sprich: Käscher, engl. = Zwischenspeicher), indem die Daten im Moduleordner in einer Datei namens RCACHE.INT gesichert werden. Das bedeutet wichtige Zeitvorteile, weil schon beim zweiten Druck-

gang nicht mehr neu gerechnet werden muß.

Die zugegeben recht komplexen theoretischen Zusammenhänge beim Rastern lassen sich im Rastergenerator allesamt einstellen, wobei der RasterCacheGenerator nicht nur runde, sondern auch rechteckige und dreieckige Punkte erzeugen kann. Darüberhinaus kann mit einer sog. Bias-Punktablenkung die Form des Rasterpunktes bis hin zu einer Linienform abgelenkt werden. Wenn Sie also runde Rasterpunkte mit einem Bias kleiner 1.0 erzeugen lassen, werden diese Rasterpunkte immer ein wenig elliptisch sein.

Es empfiehlt sich, beim Probieren und Entdecken der Möglichkeiten zunächst Raster vom Standardlieferumfang zu laden und diese nach eigenem Ermessen nach und nach zu verändern, sofern sie nicht schon den Ansprüchen genügen. Die Calamus beiliegenden

Raster wurden von Calamus-Belichterstudios nach eigenen Erfahrungen entwickelt und dem Calamus-Paket zur Verfügung gestellt.



Wer sich mit der Materie des Rastersterns nicht selbst beschäftigen will, dem sei (wie schon bei den Kennlinien) das mediaLINK Datapack empfohlen, das eine wahre Flut unterschiedlichster Raster bietet, allesamt praxiserprobt und garantiert moiréfrei.

Emulator-Tauschrausch

Wir nehmen Ihren Emulator in Zahlung

Senden Sie uns die Original-Diskette bzw. die Original-CD Ihres Atari-Emulators oder eine Fotokopie Ihres Emulator-Kaufbeleges zu.

Dafür erhalten Sie von uns den **STemulator pro** für lediglich 49,- DM (anstatt 69,-) und den **STemulator GOLD** zum Preis von nur 79,- DM (anstatt 99,-). Die Versandkosten betragen bei Vorkauskasse DM 7,- und bei Nachnahme 15,- DM.

Falke Verlag - Moorblöcken 17 - 24149 Kiel - Tel. (04 31) 27 365 - Fax (04 31) 27 368

Testen Sie jetzt den STemulator: <http://www.stemulator.com>

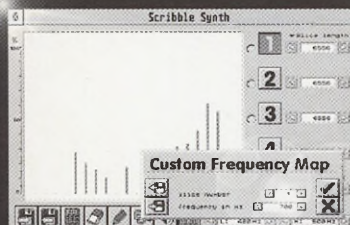


Expand Virtueller Soundexpander

Expand emuliert einen Midi-Expander und ist in der Lage, Audio-Sounds einzuladen, diese auf Wunsch synthetisch zu modifizieren und als Klangfarben so zu registrieren, daß Sie von externen Quellen als Sounds angesprochen werden können. Expand verfügt über eine komplette GM-Soundpalette mit Drumpatterns und vielem mehr. Durch externe Ansteuerung können die Sounds von einem Sequenzer oder einem Keyboard abgespielt werden. Expand, Midplay und Pretty nur lauffähig auf Falcon-Systemen - wahlweise auch mit Beschleunigern.

Einige Features:

- Expand kann parallel zum Sequenzer laufen, so daß kein externes Instrument benötigt wird
- Sounds mit 8- und 16-bit sowie 1KHz bis 50 KHz können verarbeitet werden
- bei hoher Soundqualität bis zu 12- und bei mittlerer Soundqualität sogar 20 Stimmen
- 16 Midi-Kanäle werden unterstützt (Note on & Velocity, Note off & Release set, Aftertouch, Pitchbend mit Sensitivity, Programmchange, Control-Messages ...)
- digitale Effekte wie Reverb, Echo, Chorus können hinzugemischt werden
- läuft als Accessory und als Programm
- unterstützt die externe Clock/Wandler
- uvm.-



Scribble Synth Additiver Synthesizer

Kreieren Sie mit Ihrem ATARI (ST/E, TT und Falcon) unglaubliche Synthesizer-Sounds. Scribble Synth emuliert einen super Synthesizer mit additiver Klangerzeugungs-Technik. Erstellte Sounds können als Audio-Files abgespeichert und in Samplern, HD-Recording-Systemen usw. weiterverwendet werden.

Features:

- 10KHz bis 10KHz Sinuswellen-Oszillatoren, mit voneinander unabhängigen Wellenformen
- bis zu zwanzig userdefinierte Frequenz-Bänder per Zeitspanne
- bis zu fünf variable Zeit-Regelungen für die Amplituden-Wellenform
- Sounds mit variablen Samplefrequenzen von 8 KHz bis 50KHz können erzeugt werden
- Speicherung von Sounds in Form von Samples in den Formaten AVR, AIFF und SPL (raw data) in 8- oder 16-bit
- MIDI-Sample-Dump für MSDS-kompatible Akai S900/S950-Sampler
- automatische Soundoptimierung und diverse Mapping-Tools zum Beeinflussen der kreierten Sounds

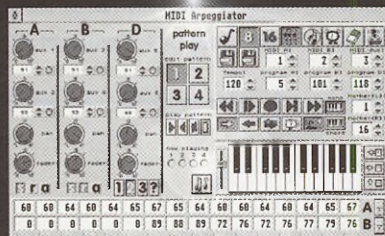


Midplay GM-Sound-Midiplayer

Ein Programm zum Abspielen von Midi-Files (*.MID) ohne eine externe Hardware zu benötigen. Z.B. ist es nun allen denjenigen, die kein Keyboard oder einen Synthesizer ihr Eigen nennen, möglich, die schier unendliche Anzahl von Midi-Files zu verwenden. Zu diesem Zwecke wurde ein virtuelles GM-Modul mit 24 Stimmen Polyphonie entwickelt. Interessantes Feature: Midplay kann auch spezielle Karaoke-Files abspielen, so daß der entsprechende Text dazu auf dem Bildschirm eingeblendet wird.

Features:

- keine Zusatzhardware nötig
- bis zu 24 Stimmen Polyphonie
- versteht alle relevanten Midi-Kommandos (Pitch-Bend, Coarse tuning ...)
- Sounds können durch Einladen und Integrieren von AVR-Files getauscht werden
- Solo- und Mute-Funktionen für einzelne Kanäle verfügbar
- LED-Anzeige für die Lautstärke einzelner Kanäle



Midi-Arpeggiator Unentbehrliches Midi-Tool!

Das unentbehrliche MIDI-Tool für alle diejenigen, die das auf gute Arpeggiator-Elemente in ihren Stücken nicht verzichten wollen und außerdem ausgefallene oder vielseitige Variationen benötigen. Kreieren Sie Ihr eigenes Arpeggiator und exportieren Sie es als MIDI-File, um es in der Sequenzer-Software weiterverwenden zu können.

Features:

- zwei Tracks, die in vier arrangierbare Patterns unterteilt werden können
- eingebauter 3-Kanal Midi-Mixer
- für jedes Track können „programchange“, „volume“, „pan“ und die „Midi-Change“-Einstellungen vorgenommen werden
- „Auto-Panning“, „Track-Muting“ und vieles mehr für Loops
- diverse Abspielfunktionen: vorwärts, rückwärts, Ping-Pong, Zufallsprinzip und akkordbezogen
- automatische Harmonieerkennung mit vier verschiedenen Algorithmen
- Exportmöglichkeit für einzelne Patterns oder komplette Performances im Type 0 oder -1 Midi-File-Format.



Pretty Midifile-Player

Midifile-Player zum Ansteuern externer Hardware. Durch die moderne und gleichwohl schlichte Oberfläche ist die Bedienung sehr einfach: Spielen Sie einzelne Midi-files über die Midi-Schnittstelle ab oder kreieren Sie mit Hilfe der Playlist eine komplette Musikzusammenstellung. Über die Channel-Volume-Einstellungen können alle Kanäle separat voneinander beeinflusst werden.

Features:

- Spielt Midi-Files oder Karaoke-Files ab
- Playlist-Funktion

Module:

Record-Modul:

Es ermöglicht das Aufnehmen kompletter Audio-Files des abgespielten Midi-Files (über den Audio-Eingang des Falcon). Die Funktion kann parallel zum Abspielen des Midi-Files erfolgen. + 30,- DM

Grid-Edit:

Dessen Funktionsweise dürfte allen Sequenzer-Besitzern bekannt sein: Über eine Rasterfläche, die sich an einer Klaviatur orientiert, können einzelne Noten auf vielfache Weise (Länge, Lautstärke, Tonhöhe usw.) modifiziert werden. + 60,- DM



Soundchip-Synth Synthesizer mit FM-Synthese

Ein weiterer Synthesizer für Ihren ATARI. Dieser emuliert wiederum einen FM-Sound-Chip-Synthesizer.

Features:

- Square-Wellen-Oszillator (30KHz bis 125 KHz) mit zwei Sub-Oszillatoren
- Geräuschgenerator (4 KHz bis 125 KHz), der auf jeden Oszillator gemappt werden kann
- Oszillatoren sind beeinflussbar mit „volume“, „detuning“, „pulse effector“ und „octave-shift-controls“
- die Amplituden-Oszillation kann mit „depth“, „rate“ und durch Wellenformveränderung beeinflusst werden
- Speicherung von Sounds in Form von Samples in den Formaten AVR, AIFF und SPL (raw data) in 8- oder 16-bit
- Echtzeit-Midi-Control mit Unterstützung von Portamento und Omni-on/off-Mode

deutsche Version

nur in Englisch verfügbar

Demo-Version verfügbar

Bestellungen per Telefon, Fax oder Post.
Demo-Version 5,-DM in Briefmarken oder bar.
Versandkosten: Vorkasse: 7,- DM, Nachnahme: 12,- DM
Ausland (nur EC-Scheck/bar Vorkasse): 15,- DM

FALKE Verlag
Moorblöcken 17
24149 Kiel
Tel. (0431) 27 365 - Fax 27 368

nur 139,- DM

nur 99,- DM

nur 29,- DM

nur 49,- DM

nur 49,- DM

nur 39,- DM

seitenweise

PC-Hardware Superbibel



Auch wenn das Wort PC im Titel enthalten ist: Dieses Buch ist für jeden nützlich, egal ob Atari, Amiga, Mac oder PC. Dieses Standardwerk zur Computer-Hardware liegt nun in der 10. Auflage vor und erzählt Ihnen alles über die neueste und modernste Technologie. Angefangen bei der richtigen Speicherauswahl bis hin zum Einbau neuer Festplatten: Sie erhalten nützliche Tips und konkrete Hilfestellung bei der Fehlersuche. Umfassend und ausgiebig werden alle Aspekte eines Computer-Systems besprochen. Auch Details über Stecker, Spannungsregler oder Hardwarefallen kommen nicht zu kurz. Ein interessantes Buch für den ambitionierten Hardware-Bastler.

PC-Hardware Superbibel, Scott Mueller, Markt & Technik Verlag, 1999, 1.191 Seiten mit CD-ROM, 99,95 DM, ISBN 3-8272-5454-X

Erfolgreich bewerben im Internet



Die Präsenz vieler Firmen im Internet bietet neue Chancen für die Jobsuche. Die elektronischen Stellenmärkte boomen, immer mehr Bewerbungen gelangen via

Internet in die Unternehmen. Im Buch beschreiben die Autoren, wie man seine individuelle Bewerbungsstrategie plant und die richtigen Stellenangebote im Internet findet. Sie vergleichen die aktuellen Online-Stellenmärkte und zeigen, wie die eigene Homepage aussehen soll, damit sie zum Erfolg führt. Unter www.job-office.de kann man dann kostenlos die persönliche Homepage ablegen.

Erfolgreich bewerben im Internet, diverse Autoren, Carl Hanser Verlag, 1998, 332 Seiten mit CD-ROM, 49,80 DM, ISBN 3-446-19412-6

Welt der Wunder

Neuigkeiten auch von Navigo. Mit Teil 4 der "Welt der Wunder" setzt Navigo die überaus erfolgreiche ProSieben-Serie fort. Themen diesmal: Geheimnisse der Tiefsee, Meteoriten, Naturgewalten, Die Welt der Sinne, Dschungel-Lexikon.

Welt der Wunder, Navigo Verlag, 1998, 39,00 DM, ISBN 3-634-28000-X

Internet



Dieses Buch vom Autor Helmut Saaro aus der Reihe M&T Magnum richtet sich an Einsteiger und erfahrene Anwender, die dieses praxisnahe Nachschlagewerk für den täglichen Gebrauch einsetzen wollen. Zunächst wird anhand eines detaillierten Überblicks das Internet erklärt. Anschließend werden die einzelnen Internetdienste wie eMail, Telnet, FTP, News-

groups, Archie oder Telefonie unter die Lupe genommen. In einem weiteren Kapitel werden dann Provider und Online-Dienste ausführlich besprochen. Fazit: Mit diesem Buch findet man einsetzbare Anleitungen und Lösungen für den optimalen Einsatz des Internet.

Internet, Helmut Saaro, Markt & Technik Verlag, 1999, 905 Seiten mit CD-ROM, 49,95 DM, ISBN 3-8272-5438-8

Informationssicherheit im Unternehmen

Dieses Buch liefert, beeinflusst durch die langjährige praktische Erfahrung des Autors, DV-Leitern und IT-Verantwortlichen umfassende Informationen zur Sicherung von DV-Abläufen in Unternehmen und Verwaltungen. Dazu werden Anwendungsbeispiele, deren Sicherheitslücken sowie Sicherungskonzepte und -lösungen beschrieben. Die zum Verständnis notwendigen theoretischen Grundlagen werden ebenso vermittelt wie die technischen und rechtlichen Normen.

Informationssicherheit in Unternehmen, Horst Görtz und Jutta Stolp, Addison-Wesley Verlag, 1999, 250 Seiten, 79,90 DM, ISBN 3-8273-1426-7

Play the Games Vol. 1

Für alle Spiele-Freaks stellen wir heute zum Schluß das offizielle Buch zu Play the Games Vol. 1 vor. Es enthält Lösungen, Tips und Cheats zu allen 15 Spielen und zeigt zudem geheime Schummelleien, die zusätzlichen Spielespaß in Form von Bonusstrecken, Zusatzfahrzeugen und Extraleben garantieren.

Play the Games Vol. 1, Ronald Kempf, Sybex Verlag, 1998, 429 Seiten, 19,95 DM, ISBN 3-8155-5011-4

RW- Rainer Wolff

Die Steckdose für das Internet

Grundlagen des Socket-Interface

Ein Socket enthält Informationen über die beiden Endpunkte einer Kommunikation. Im Falle des Internets ist das jeweils die Kombination aus IP-Adresse und Portnummer für den eigenen sowie den entfernten Rechner.



Die Frage ist nun, wie mit einem Socket umzugehen ist, um Daten über das Internet zu transportieren.

Prinzipiell arbeiten Sie mit Sockets wie mit den gewohnten Dateien, d.h. Sie können sie öffnen und schließen sowie daraus lesen und hinschreiben. Sie legen ein Socket mit der Funktion

```
int socket(int af, int type, int protocol);
```

an. Für den ersten Parameter wird im Falle des Internets immer die Konstante `AF_INET` angegeben. Es folgt der Typ des Sockets: `SOCK_STREAM` oder `SOCK_DGRAM`. Diese beiden Konstanten bestimmen, ob man einen Socket zur Kommunikation über einen Stream (=TCP) oder über Datagramme (=UDP) erzeugen will. Daraus leitet sich dann das zu verwendende Protokoll für das Sok-

ket-Interface automatisch ab, so daß als dritter Parameter immer `IPPROTO_IP` übergeben werden kann. Zurückgeliefert wird ein Socket-Handle, mit dem Sie wie bei Dateioperationen den Socket für alle anderen Funktionen referenzieren.

Fest verbunden

Lassen Sie uns zunächst die Kommunikation via TCP betrachten. Der nächste Schritt nach dem Aufruf von `socket()` ist die Verbindungsaufnahme zu einem anderen Rechner mit der Funktion

```
int connect(int s, const void *addr, int addrlen);
```

Sie erwartet als ersten Parameter das Socket-Handle und als zweiter die Zieladresse in Form der aus dem vorangegangenen Teil bekannten `sockaddr_in`-Struktur mit der IP-Adresse und der Portnummer des

entfernten Rechners. Der letzte Parameter gibt die Größe der übergebenen Struktur an und ist immer `sizeof(sockaddr_in)`. Die Funktion `connect()` stellt den lokalen Anschluß des Sockets ein, indem sie selbstständig eine gerade freie Portnummer ab 1024 zuweist. Ist die TCP-Verbindung zustande gekommen (Rückgabe `E_OK`), kann Ihr Programm beginnen, Daten an den entfernten Rechner zu senden oder von ihm zu empfangen. Gesendet wird grundsätzlich mit der Funktion

```
int send(int s, const void *msg, int len, int flags);
```

Parameter sind das Socket-Handle, ein Zeiger auf die Nachricht und die Länge (in Bytes) der Nachricht. Der letzte Parameter wird normalerweise auf 0 gesetzt. Die Funktion liefert die Anzahl der übernommenen Bytes oder einen negativen Wert, der einen Fehler signalisiert, zurück. Da das Socket-Interface zunächst die Daten in einen internen Puffer kopiert, muß bei Rückkehr der Funktion die Nachricht noch nicht gesendet sein.

Der Empfang wird über die Funktion

```
long recv(int s, void *buf, long len, int flags);
```

realisiert, wobei wieder das Socket-Handle sowie die Adresse des Empfangspuffers und dessen Länge übergeben werden. Der letzte Parameter wird in der Regel auf 0 gesetzt. Alternativ können Sie ihn auch auf `MSG_PEEK` setzen, wenn Daten zwar in den Empfangspuffer kopiert werden, aber nicht aus dem internen Empfangspuffer des Socket-Interface gelöscht werden sollen. Die Nachricht steht dann auch beim nächsten Aufruf erneut zur Verfügung. Die Rückgabe der Funktion ist die Anzahl der aus dem internen Empfangspuffer kopierten, und damit die zum Zeitpunkt des Aufrufs der Funktion von dem entfernten Rechner empfangenen, Bytes. Sie wartet also nicht, bis eine der Größe des übergebenen Puffers entsprechende

Anzahl von Zeichen vorliegen. Sind es dagegen mehr, wird Ihr Puffer komplett gefüllt, und die noch verbleibenden Daten erhalten Sie erst beim nächsten Aufruf von `recv()`. Im Gegensatz zu `send()` kehrt `recv()` aber auch erst dann zurück, wenn Daten im internen Empfangspuffer vorliegen.

Telegramme

Für die Kommunikation via UDP ist die Vorgehensweise nach dem Anlegen des Socket mittels `socket()` etwas anders. Während bei TCP `connect()` den lokalen Anschluß im Socket einstellt, müssen sie hier mit der Funktion

```
int bind(int s, const void *addr, int addrlen);
```

selbst Hand anlegen. Sie erwartet neben dem Socket-Handle einen Zeiger auf die uns mittlerweile wohlbekannte `sockaddr_in`-Struktur, allerdings diesmal mit der IP-Adresse und Portnummer des lokalen(!) Rechners. Wird als Portnummer ein Wert kleiner 0 eingetragen, weist das Socket-Interface dem Socket selbständig eine Portnummer ab 1024 zu.

Über den so lokal gebundenen Socket lassen sich dann Daten mit einer erweiterten Form von `send()` - nämlich `sendto()` - versenden:

```
int sendto(int s, const void *msg, int len, int flags, void *to, int tolen);
```

Als zusätzlichen Parameter erwartet `sendto()` eine `sockaddr_in`-Struktur für das

Ziel der Daten. Das Funktionsergebnis entspricht der Anzahl der gesendeten Bytes. Es liegt in der Natur von UDP, daß Ihre Daten beim entfernten Rechner nicht unbedingt in dieser Anzahl und vor allem in der selben Form ankommen. Für fehlerfreie Kommunikation via UDP müssen Sie selbst geeignete Maßnahmen ergreifen...

Ende der Durchsage

Ist die Kommunikation abgeschlossen, wird der jeweilige Socket geschlossen. Bei TCP wird der Socket zuerst noch für das Senden und Empfangen von Daten mit der Funktion

```
int shutdown(int s, int how);
```

gesperrt (`how=2`). Falls `how 0` ist, wird nur Empfang gesperrt, bei 1 nur das Senden. Schließlich wird der Socket mit

```
int sclose(int s);
```

geschlossen. Analog zum Schließen einer Datei wird auch das Socket-Handle ungültig.

Ein Beispiel

Ich möchte Ihnen die Anwendung der oben angesprochenen Funktionen an einem der vielen Dienste, die üblicherweise von einem unter Unix laufenden Rechner zur Verfügung gestellt werden, demonstrieren. Diese Standarddienste sind üblicherweise in den berühmten RFCs (Request for Comments) definiert. Hier wol-

len wir uns den Echo-Service (RFC 862) näher anschauen. Diesen Service gibt es in zwei Varianten, je nachdem ob der Service über TCP oder UDP genutzt wird. Im Falle von TCP wartet der Server, bis eine Verbindung zu einem Client zustande gekommen ist und sendet anschließend bis zum Schließen der Verbindung alle empfangenen Daten an den Client zurück. Bei UDP entfällt naturgemäß das Warten auf die Verbindung. Der Server sendet ein empfangenes Datagramm schlicht an den Client zurück.

Bei Nutzung des Echo-Service ist die verwendete Portnummer durch die RFC gewissermaßen festgelegt. Anders sieht es aus, wenn Sie etwa für ein Intranet selbst einen Dienst entwickeln. Würden Sie nach Entwicklung der entsprechenden Programme die Portnummer aus irgendwelchen Gründen ändern wollen, müßten Sie jedesmal alle Programme neu compilieren. Praktikabler ist es, die zu einem bestimmten Dienst gehörige Portnummer in einer Datei zu definieren, die dann wesentlich einfacher an neue Verhältnisse anpaßbar ist. Das Socket-Interface benutzt dafür die Datei `\etc\services`. Die zur Ermittlung der Portnummer vorgesehene Funktion

```
servent *getservbyname(const char *name, const char *proto);
```

ist `gethostname()` recht ähnlich. Beim Aufruf wird ihr die Adresse einer Zeichenfolge mit dem Namen des Dienstes "echo" und den Namen des Protokolls "tcp" oder "udp" übergeben.

Die Rückgabe ist ein Zeiger auf eine `servent`-Struktur

(siehe Listing 1).

In der Komponente `s_port`; steht dann auch der von uns gesuchte Port. Falls der Dienst nicht bekannt ist, ist die Rückgabe ein Nullzeiger.

Zurück zu unserem Beispiel: Nach der IConnect-spezifischen Initialisierung des Socket-Interface wird die Portnummer des Echo-Services mit der gerade vorge-

i Listing 1

```
typedef struct
{
    char *s_name;      /* Offizieller Name des Dienstes */
    char **s_aliases; /* Zeiger auf Array mit alternativen Namen */
    int s_port;        /* Portnummer */
    char *s_proto;     /* Protokoll */
} servent;
```

ST-Computer Leser-CD

- ✓ alle drei Monate neu
- ✓ brandaktuelle TOS-Software
- ✓ jeweils eine Top-Vollversion
- ✓ nur 15,- DM im Abonnement
- ✓ wichtige Listings, Begleitprogramme usw. sind auf der Leser-CD enthalten

Ab sofort erhältlich:

Die ST-Computer Leser-CD-ROM mit aktuellen und ausgewählten Programmen, der Top Vollversion und vielem mehr. Die Leser-CD wird in Zusammenarbeit mit der Firma delta labs media erstellt, erscheint vierteljährlich und entspricht garantiert höchsten Ansprüchen.

ST-Computer Leser-CD 1/99:

Garantiert hochwertige Software, topaktuell und frisch aus der PD- und Shareware-Szene. Begleitlistings und Programme zum Heft, **Smurf Silver-Edition**, Internet-Software "Adams"-Offlinereader, das WDR-Computernacht-Video uvm.

Preise je Leser-CD:

Nur 20,- DM inkl. Porto/Verpackung
Nur 15,- DM im Abonnement für Abonnenten

Bestellen Sie noch heute!

Bitte ausschneiden und zusenden oder zufaxen:

Hiermit bestelle ich (Zutreffendes bitte ankreuzen):

- ☐ Die aktuelle Leser-CD (1/99) zum Einzelpreis von 20,- DM
- ☐ Die vergangene Leser-CD (10/98) zum EZ-Preis von 20,- DM
- ☐ **Als Abonnent der ST-Computer** bestelle ich die Leser-CD für die Laufzeit eines Jahres zum Vorzugspreis von 60,- DM (anstatt 80,- DM).
- ☐ Ich zahle per Vorkasse (Scheck, Vorabüberweisung)
- ☐ Ich bezahle per Abbuchung
- ☐ Ich bezahle per Nachnahme (nur bei Einzelbestellungen/+ 5,-)

Name, Vorname

Bankname

Straße

BLZ

PLZ/Ort

Kto

Tel./Fax/eMail

FALKE-Verlag - Moorblöcken 17
24149 Kiel - Fax (0431) 27368

Grundlagen

Grundlagen des Socket-Interface (3)

stellten Funktion `getservbyname()` ermittelt. Anschließend wird das DNS bemüht, um die IP-Adresse des beim Aufruf übergebenen Hosts zu bekommen. Existiert zum Host eine IP-Adresse, wird mit `socket()` entweder ein Socket für TCP oder UDP angelegt.

Weiter geht es bei TCP mit dem Versuch, eine Verbindung zu dem Host mittels `connect()` aufzubauen. Gelingt das, wird eine Nachricht mittels `send()` in den Socket geschrieben und anschließend mit `recv()` auf die Antwort gewartet. Abschließend wird die Verbindung mittels `shutdown()` heruntergefahren und der Socket mit `close()` geschlossen.

Das UDP-Beispiel stellt nach dem Anlegen des Socket zuerst einmal mit `bind()` den lokalen Anschluß ein. Hierfür wird die eigenen IP-Adresse mit `gethostid()` ermittelt. Die Zuteilung der Portnummer wird dem Socket-Interface überlassen. Mit `sendto()` wird die Nachricht in den Socket geschrieben und danach mit `recv()` wiederum auf die Antwort gewartet. Zu guter Letzt wird der Socket mit `close()` wieder geschlossen.

Am Ende diesen Teils kennen Sie nun bereits alle grundlegenden Socket-Funktionen, die für die Entwicklung von Internet-Anwendungen - wie etwa eMail-/News-Frontends, Telnet-Clients oder auch eines WWW-Browsers - notwendig sind.

In der nächsten Folge wenden wir uns der Gegenstelle zu und werden uns damit beschäftigen, wie ein Programm an einem bestimmten Port lauscht, um von außen eine Verbindung entgegenzunehmen. Diese Funktionalität wird natürlich vor allem - aber nicht nur - von Programmen benötigt, die für andere einen Dienst zur Verfügung stellen. Bis dahin wünsche ich viel Spaß bei den ersten Programmierversuchen zum Thema Internet.

Jürgen Koneczny

greif zu!

Sonderposten

TT030, 4 MB	
• Standard-Ausstattung	500,-
• Gehobene-Ausstattung	750,-
• Im Tower	
540MB HDD, WP88	900,-
- mit 19" (48cm) SW-Monitor	plus 400,-
Lithium Batterie 6V (TT)	20,-
Lithium Batterie 3,6 (TT, MST)	30,-
Mega ST4	
SM124, MF30, WP44	350,-
Logitech TrackMan	100,-
Grafikkarten	
ATI mach64, 2 MB, PCI	300,-
Nova VME plus 2MB	600,-
Matrix TC1208E	899,-
VME-Bus-Doppler	
(1 zu 2) für MST/TT	50,-
Epson Stylus Color Pro XL	
DIN A3	999,-

Ausführliche Sonderliste
in unserem Katalog!

Software

CD Tools	49,-
EGON CD-Utilities	49,-
HDDriver 7.6	59,-
PhotoLine	149,-
NovaScan	99,-
PixArt 4.5	149,-
Smurf 1.05	59,-
Bibel ST	129,-
N.AES 1.2	119,-
MiNT '98 CD	150,-
MiNT '98 CD & N.AES 1.2	249,-
Chips 'n Chips 6.0 CD	50,-
MagiC HADES	179,-
COMA 4.8,	
der Faxmanager	ab 69,-

STARTRACK

Audiosysteme nach Maß!	
StarTrack Karte u. DSP	1 499,-
Milan040 & StarTrack	3 499,-
Milan060 & StarTrack	4 499,-
Hades060 & StarTrack	5 499,-

Mehr Infos in unserem Katalog!

Milan060

Milan060 Basis
und 060 Update?

Fragen Sie uns!

Scanner

Mustek Paragon 1200 SP	
inkl. NovaScan	400,-
Microtek ScanMaker 330	
inkl. ScanX (für Atari)	333,-

Netzwerk

BioNet Netzwerknoten	
für Atari* (ST, STE)	100,-
inkl. MiNT '98 CD ROM	200,-
HADES PCI Karte	
inkl. Treiber	100,-
mit MiNT '98 CD	250,-

Milan Netzwerkpaket

Neu!	ISA	200,-
	PCI	250,-

VME Bus Karten

Riebl	300,-
PAMS	250,-

*) Alle Geräte außer Falcon030

Mäuse

Golden IMAGE,	
rein optische Maus	50,-
Standard Maus,	
präziser Klick	30,-

Titan Design

ECLIPSE Falcon PCI-Slot	
mit ATI-Grafikkarte	a.A. *
NEMESIS	
Falcon Beschleuniger	200,-*
Vidality	
Auflösungserweiterung	50,-*
APEX Intro	
das kleine APEX Media	100,-*
APEX Media	
große Version:	200,-*

Power Pack:	
NEMESIS,	
VIDELITY & APEX Intro	300,-*

BSS Debug	130,-*
Thought	
der Ideenprozessor	150,-*

*) Diese Preise unterliegen den Kursschwankungen
des Englischen Pfunds.

Milan

Milan 040 „Basis“

Midi Tower
4,3 GB HDD
S3 PCI Grafikkarte
32 MB RAM
36x CD ROM LW
Keyboard & Maus
Milan OS 1.2

Paketpreis: 1 999,-

Milan/Hades-Pakete

Bildverarbeitung:	
Photo Line	99,-*
Pix Art	120,-*
Pix Art & Photo Line	200,-*
MGI Calamus SL99, neu	699,-*/**

*) Preis gilt nur in Verbindung mit dem Kauf
eines Milan/Hades bei uns!

**) Ca. ab April '99

Hades

HADES 060 „Grafik“

Midi Tower
4,3 GB HDD
ATI PCI Grafikkarte
64 MB RAM
36x CD ROM LW
Keyboard & Maus

Paketpreis: 4 000,-

Milan-Zubehör

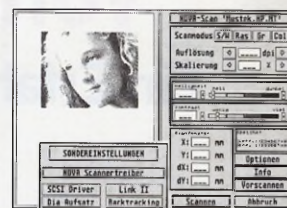
Neu: MagiC Milan	a.A.
Netzwerkkarte ISA,	
inkl. MiNT '98 CD	200,-
Netzwerkkarte PCI	
inkl. Treiber	120,-
inkl. Treiber/MiNT '98	250,-
ROM-PORT Karte (4 Ports)	169,-
MIDI-Karte	79,-
SCSI-Karte, inkl. Treiber	200,-
Logitech TrackMan FX	150,-
Milan Sound Karte	149,-/139,-*
Milan VME-Bus Karte	279,-

*) Preis gilt nur in Verbindung mit dem Kauf eines Milan bei uns!



1 999,-

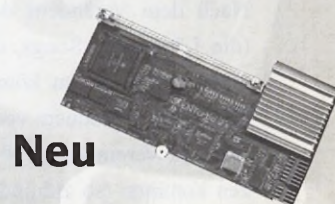
Milan „Basis“



Mustek Paragon 1200 SP **400,-**
(1200 dpi-Scanner) inkl.
NovaScan (für Atari)



150,-



Neu

CENTurbo II

Beschleuniger für Falcon

Ab 600,-

Neu • Neu • Neu

CENTurbo II für TT030 a.A.

CENTRAM, Ramcard für Falcon
(bis 50MHz Bustakt) 79,-



Computertechnik

Axel Gehring • Schützenstraße 10 • D-87700 Memmingen

Telefon: 08 331/86 373

D1-Netz: 0171/8232017

Telefax: 08 331/86 346

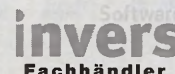
e-mail: AG_Comtech@t-online.de



Calamus User Point



Calamus Service Center



Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen in DM inkl. Mehrwertsteuer. Druckfehler, Preisänderungen und Lieferbarkeit vorbehalten. Sonderposten sind vom Umtausch und Garantieleistung ausgeschlossen. Einige verwendete Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

Bitte schicken Sie mir den aktuellen
Katalog zu. 3,- DM in Briefmarken
habe ich beigelegt.

Name

Straße

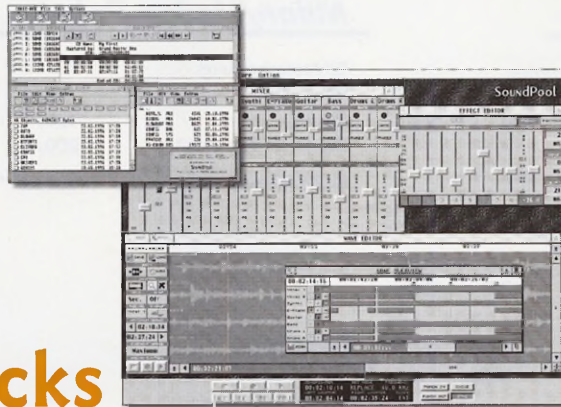
PLZ und Ort

Tel/Fax

Ausschneiden oder kopieren und
ab damit an AG Computertechnik.

CD-Produktion von zu Hause aus

Ein Erfahrungsbericht mit etlichen Tips für Neueinsteiger



Tips & Tricks

Im zweiten Teil meines Beitrages geht es darum, einige weitere Tips zu geben, die das Arbeiten mit dem CD-Writer und das Erstellen von Musik-CDs erheblich vereinfachen.

Nach dem Verändern der Songstruktur (die Länge des Songs, die Anzahl und Namen der Spuren können auch nachträglich noch bequem verändert werden), kann es vereinzelt zu Programmabstürzen kommen (so zumindest auf meinem Falcon). Es empfiehlt sich daher, beim Anlegen des letzten Songs auf einer Partition noch ausreichend Speicherplatz frei zu lassen, damit ein Undo-Buffer eingerichtet werden kann. Dies ist auch dazu dienlich, die Songstruktur insgesamt ändern zu können.

Es sollte schon fast unnötig zu erwähnen sein, daß speicherfressende Programme wie z.B. Bildschirmschoner etc. während des Betriebes der Harddiscrecording-Software ausgeschaltet werden sollten, damit eventuelle Abstürze nicht auch noch provoziert werden. Theoretisch, so heißt es im übrigens sehr guten und umfangreichen Handbuch, sollte die Software auch unter MagiC laufen. Leider habe ich persönlich noch keine Tests in

diesem Bereich sammeln können, so daß es schön wäre, wenn Sie der Redaktion Ihre Erfahrungen in wenigen Worten mitteilen würden.

Die Funktionen "Punch-in" und "do-out" funktionieren in der Regel, aber manchmal hinterlassen sie auch ein unschönes, digitales Verzerrgeräusch, das nachträglich herausgeschnitten werden muß. Also ist hierauf ebenfalls zu achten.

Wer die "Snapshot"-Funktion des Cubase-Mixer-Moduls kennt, der wird sich über die einfache Bedienbarkeit dieses Konzeptes freuen: Ein komplettes Mix kann eingestellt, mit einem Mausklick festgehalten und zu jedem späteren Zeitpunkt wieder aufgerufen werden. Leider wird dieses Konzept beim Audio-Tracker nicht verfolgt, doch ich habe eine einfache Lösung: Sie sollten die verschiedenen Teile des Songs erst nach dem MixDown aneinanderzuleben, um sprunghafte Pegelveränderungen zu vermeiden.

CD-Recorder - die Software

Mit Audiotracker aufgenommenes Material, wenn es in Stereo und 44.1 kHz vorliegt - ganz einfach: sechs Spuren mit

"MixDown" auf zwei zusammen gemischt, als AVR-File exportiert - läßt sich mit dem Programm CD-Recorder von SoundPool auf eine handelsübliche CD-R brennen, und zwar vorbildlich einfach. Das Handbuch wird hier so gut wie gar nicht benötigt, denn sämtliche Funktionen erklären sich fast von selbst. Bedenken muß man einfach nur bei Einlauf einer Festplatte: Man hat die zu brennenden Daten einmal als reine Audio-Tracker-Datei und einmal als exportiertes AVR-File, und für beides muß auf der Festplatte ausreichend Speicherplatz vorhanden sein. Hat man nun zu allen Glück noch mehrere CD-Projekte gleichzeitig in Bearbeitung, kann der Platz auf einer Festplatte schnell zu eng werden. Also: zu große Festplatten kann es nicht geben. Der Hersteller empfiehlt übrigens die Verwendung von IDE-Platten.

CD-ROMs lassen sich mit dem CD-Recorder ebenso brennen, was selbstverständlich genau so einfach funktioniert wie das Erstellen von Musik-CDs. Bisherlang wurde ich nur von sehr wenigen Abstürzen überrascht, und verglichen zu dem Pech vieler PC-User, die eine CD-R nach der anderen untauglich machen, bin ich mit den Ergebnissen und der Laufsicherheit meiner Software doch mehr als zufrieden.

Und nun noch einige Worte zur Datensicherung: Mein Plan, die Audiotracker-Aufnahmen auf CD-ROM zu sichern, schlug fehl. Das Einrichten des Tape scheint einer Formatierung der Partition gleichzukommen, denn ein "Tape", das verschoben wurde, kann partout nicht mehr gelesen werden. Im Programm ist lediglich eine Streamer-Funktion vorgesehen, die mit einem DAT-Recorder funktioniert. Es bleibt für Sparmeister wie mich nur die Speicherung als AVR-File, was etwas schade ist, da man die Mischung nicht im nachhinein noch einmal ausbessern kann.

Fazit

Beschrieben ist hier der nicht-amtliche Weg, mit möglichst wenig Aufwand und Ausgaben CDs im Eigenheim herzustellen. Von der Firma SoundPool bin ich ausdrücklich darauf hingewiesen worden, daß mein Weg nicht der tatsächlich vorgesehene ist, doch er funktioniert und bedingt einen vergleichsweise geringen Aufwand an Hard- und Software.

Das Fazit lautet also, daß man mit einem so begrenzten Budget, wie es mir zur Verfügung steht, auch in einem viereinhalb Quadratmeter großen Zimmer (ich habe es ausgemessen!) seine Musik zu einem sagenhaften Preis auf CDs brennen kann.

Wie gesagt, am Telefon wurde mir zugesichert, daß mein Weg nicht der "amtliche"

sei, aber dennoch zufriedenstellend funktionieren könnte. Die Qualität, die ich erreiche, ist objektiv betrachtet hervorragend. Für ein ebenso preiswertes Homerecording-System hat man höchstens eine gebrauchte 8-Spur-Tonband-Aufnahmestation als Alternative zu erwarten, die im Vergleich zu den Möglichkeiten, die man mit einem Falcon hat, geradezu antiquiert und lächerlich wirken würde. Schließlich kann ich mit meinem Falcon außerdem einzelne Samples bearbeiten, Musikabschnitte kopieren, schneiden, Spuren vermischen und alles das ohne jeglichen Qualitätsverlust. Und auch wenn es um das Brennen von CDs geht, werde ich niemals die digitale Ebene verlassen müssen.

Der Atari-Markt bietet also nach wie vor hochgradig professionelle Software zu ei-

nem erschwinglichen Preis. PC-Enthusiasten sollten doch einmal versuchen, mit einem 16MHz-Rechnersystem das gleiche auf die Beine zu stellen. Und selbst das Argument, daß die Technik der PCs inzwischen ja deutlich vorangeschritten sei, kann nicht standhalten, denn während ein Falcon schon ab 500,- DM zu haben und dann voll einsatzbereit ist, wird man für ein vergleichbar leistungsfähiges, gebrauchtes PC-System nach wie vor weit über 1000,- DM ausgeben müssen.

Ich bin auf jeden Fall schon jetzt zufrieden und erwäge nur, in absehbarer Zeit den Audio-Master zu erwerben, um mich dem "vorgesehenen" Weg ein wenig zu nähern.

Claus Rogge

Another Cup of Coffee Java ist free!

Aufregendes ließ Sun verlauten: Java2 ist ab sofort im Quelltext verfügbar!

Alle, die auf einen Test von kaffe für MiNT warten, muß ich leider vertrösten, da mir zum Test mein Milan nicht zur Verfügung stand. Aber auch ohne Milan und kaffe gibt es einiges über Java zu berichten, hauptsächlich natürlich über das neue Vertriebsmodell. Beginnen möchte ich aber mit einer News-Meldung, die den Atari betrifft, allerdings das VCS2600.

Erster Atari-Emulator in Java

JavaST läßt leider noch immer auf sich warten, und die Homepage wurde schon länger nicht mehr aktualisiert, obwohl angeblich "Bubble Bobble" lauffähig sein soll. Dafür wurde ohne großes Aufheben eine neue Portierung von Stella vorge-

stellt, dem VCS2600-Emulator. Die Java-Version ist kein Applet für den Browser, sondern eine Java-Application, die nicht im Browserfenster läuft. Da die Version auf Stella basiert, ist auch Java-Stella ein hervorragender VCS-Emulator, auf dem nahezu alle VCS-Spiele perfekt laufen.

Java gibt Sun frei!

So war es zu lesen, und es war zunächst erstaunlich, denn Sun wacht ähnlich streng über den Java-Sourcecode wie Microsoft über seinen Windows-Source. Auf den Webseiten von Sun wird es natürlich so dargestellt, als ob es ein freimütiger Schritt war, in Wirklichkeit war es eher sanfter Zwang.

Wie es begann

Als Sun Java vorstellte, verbreitete sich die Programmiersprache wie keine zweite über alle Systeme und wurde schnell als "Windows-Killer" bezeichnet. Hauptgrund dafür war die Systemunabhängigkeit von Java-Applets und -Applications. Diese Eigenschaft hatten andere Sprachen aber auch am Anfang ihrer Entwicklung, nur zersetzten zahllose Dialekte die Systemunabhängigkeit. Ähnliches sollte bei Java nicht passieren, und so lizenzierte Sun zwar Java für andere Hersteller, sah aber strenge Kompatibilitätstests und für sich selbst das Recht auf Erweiterungen vor.

Ausgerechnet Microsoft setzte sich für eine völlige Freigabe von Java ein, natürlich nicht ohne Hintergedanken: Modifizierte Java-Versionen, die auf Windows angewiesen wären, würden Java zu einer gewöhnlichen Programmiersprache wie C degradieren. Ein Versuch Microsofts, diese sog. "Pollution"-Strategie zu verwirklichen, scheiterte jedoch vor Gericht. Da aber mehrere andere Hersteller alternative Java-VMs angekündigt hatten, mußte Sun

in irgendeiner Form reagieren und dies geschah im Januar/Februar.

Die Zukunft von Java

Java soll als internationaler Standard vorgeschlagen werden, und die Weiterentwicklung wird damit nicht mehr nur von Sun bestimmt. Vermutlich wird es eine Art Konsortium aus den großen Software-Herstellern geben, die dann die Weiterentwicklung vorantreiben.

Auch die Industrie interessiert sich mittlerweile für Java, um Haushaltsgeräten mehr Intelligenz zu geben. Damit ist nicht nur der im Internet surfende Kühlschrank gemeint, sondern durchaus auch sinnvolle Dinge.

Suns Open-Source für nicht-kommerzielle Produkte

Für nicht-kommerziellen Gebrauch werden weder Lizenzgebühren noch Kompatibilitätstests verlangt. Die Java-Klassen dürfen nach eigenen Wünschen modifiziert werden, ohne daß die veränderte Java-VM an Sun geschickt werden muß.

Kommerzielle Produkte

Wenn der modifizierte Source-Code von Java in einem kommerziellen Produkt vertrieben wird, werden Lizenzgebühren fällig. Früher mußte vor dem Vertrieb eine Gebühr an Sun entrichtet werden, was natürlich nur für große Firmen tragbar ist. Jetzt lautet das Motto: "We make money only when the licensee makes money." Diese Produkte müssen dann auch durch die Sun-Kompatibilitätstests, die verhindern sollen, daß es zu Inkompatibilitäten

zwischen den Java-VMs kommt. Wird dieser Test bestanden, erhält das Produkt das "Java Compatible"-Logo.

Java-Versionen

Die neuen Regelungen betreffen Java 2 und nicht momentan übliche Java 1.1.

Java 2 wurde zwischenzeitlich Java 1.2 genannt und bietet etliche Verbesserungen inkl. einer besseren Performance. Die Abwärtskompatibilität bleibt erhalten.

Alternative VMs

Die bisherigen alternativen Java Virtual Machines hatten alle einen entscheidenden Nachteil: Die Programmierer mußten das Sun-Original mühsam nachprogrammieren. Kaffe ist eine solche nachprogrammierte Java-VM und kann nicht mit dem Sun-Original konkurrieren.

Portierungen

Bisher gab es nur zwei Plattformen, die von Sun direkt unterstützt wurden: Solaris (Unix-Derivat von Sun) und Windows. Neue Java-Versionen waren also zuerst auf diesen Plattformen verfügbar, und dann mußten sich diverse Entwickler an die Arbeit machen, ihre VMs anzupassen. Netscape hat eine halbe Ewigkeit gebraucht, um überhaupt Java 1.1 auf allen unterstützten Plattformen umzusetzen. Plattformen, die nicht von Netscape unterstützt wurden, blieben weitgehend ausgeschlossen. Dank der erheblich freieren Lizenzpolitik von Sun sind Portierungen des Originals oder modifizierten Versionen erheblich einfacher.

zwischen den Java-VMs kommt. Wird dieser Test bestanden, erhält das Produkt das "Java Compatible"-Logo.

Java-Versionen

Die neuen Regelungen betreffen Java 2 und nicht momentan übliche Java 1.1.

Java 2 wurde zwischenzeitlich Java 1.2 genannt und bietet etliche Verbesserungen inkl. einer besseren Performance. Die Abwärtskompatibilität bleibt erhalten.

Alternative VMs

Die bisherigen alternativen Java Virtual Machines hatten alle einen entscheidenden Nachteil: Die Programmierer mußten das Sun-Original mühsam nachprogrammieren. Kaffe ist eine solche nachprogrammierte Java-VM und kann nicht mit dem Sun-Original konkurrieren.

Portierungen

Bisher gab es nur zwei Plattformen, die von Sun direkt unterstützt wurden: Solaris (Unix-Derivat von Sun) und Windows. Neue Java-Versionen waren also zuerst auf diesen Plattformen verfügbar, und dann mußten sich diverse Entwickler an die Arbeit machen, ihre VMs anzupassen. Netscape hat eine halbe Ewigkeit gebraucht, um überhaupt Java 1.1 auf allen unterstützten Plattformen umzusetzen. Plattformen, die nicht von Netscape unterstützt wurden, blieben weitgehend ausgeschlossen. Dank der erheblich freieren Lizenzpolitik von Sun sind Portierungen des Originals oder modifizierten Versionen erheblich einfacher.



www.atari-world.com

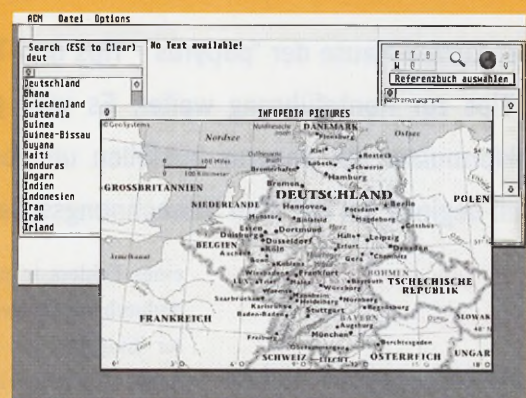
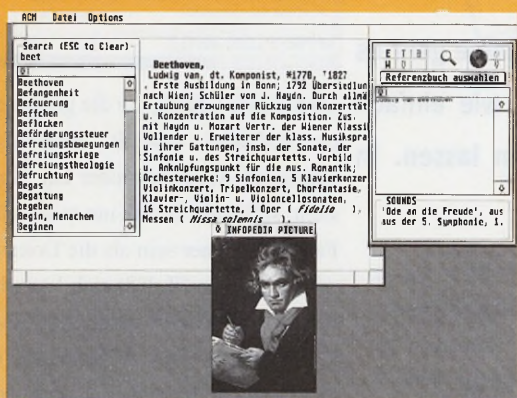
Die große Erlebniswelt für alle surfenden Atari-User

- ST-Computer-Archiv
- Revolution CD-Magazin-Archiv
- Online-Kleinanzeigenaufnahme
- Briefe an die Redaktion
- Falke-Verlags-Produktübersicht
- brandaktuelle News aus aller Welt
- deltalabs Produktübersicht
- Online-Bestellungen
- Gästebücher
- und vieles mehr ...

Wissen ist Macht!

COMPTON'S *interaktives* LEXIKON INFOPEDIA 2.0

Atari-Version für alle TOS-Systeme (ab 4 MB) und Windows-Version in einem Paket



Endlich auch für Atari-Systeme verfügbar:

Das interaktive Lexikon aus dem Hause Tewi, nun auch für alle TOS-kompatiblen Systeme ab 4MB (auf CD-ROM).

Das umfassende Nachschlagewerk verfügt über 450.000 Einträge zu nahezu allen Wissensgebieten, 5000 Fotos und Grafiken, 230 Karten und Stadtpläne sowie 150 Videos und mehr als 500 Tondokumente (STE/TT/Falcon/Hades/Milan).

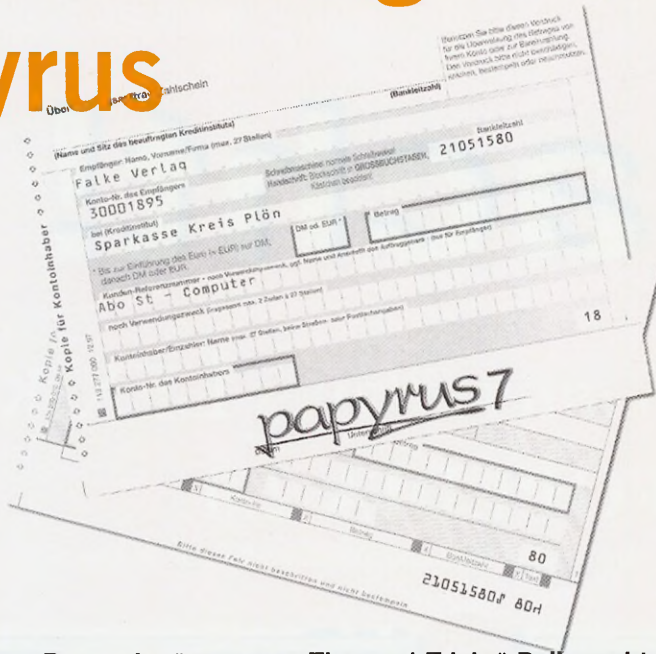
Eine speziell optimierte Atari-Software ermöglicht das schnelle Finden von Suchbegriffen innerhalb von Bruchteilen von Sekunden.

Extras: Das Weltländerlexikon '97 mit allem Wissenswerten zu jedem Land dieser Erde und der große, bebilderte Weltatlas. Erläuterungen und Bilder können ausgedruckt oder gespeichert werden. GDOS-Font- und -Druckersupport für tolle Ausgabeergebnisse!

Das Produkt wird in einer ansprechenden Farbverpackung geliefert.

DM 79,-

Kontoführung mit papyrus



Nach einer kurzen Pause der "papyrus - Tips und Tricks"-Reihe geht es nun mit Tips zur Kontoführung weiter. Es wird gezeigt, wie einfach sich Bankformulare mit papyrus ausfüllen und bedrucken lassen. In diesem Teil beginne ich mit dem Verrechnungsscheck.

Einstellen des richtigen Papierformates

Nach dem Starten von papyrus wird ein neues Dokument angelegt [Menüpunkt: "Datei", "Neues Dokument"; Tastenkombination: CONTROL+N]. Normalerweise öffnet papyrus nun ein DIN-A4-Dokument. Da der Scheck aber ein anderes Format hat, ändern wir zuerst das Papierformat. Hierzu wird der entsprechende Dialog [Menüpunkt: "Dokument", "Papierformat..."; Tastenkombination: SHIFT+CONTROL+L] geöffnet.



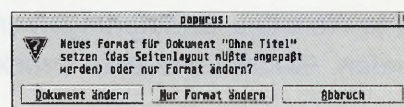
Um nicht ein vorhandenes Papierformat zu ändern, schreiben wir in das Eingabefeld "Format-Name" zum Beispiel den Namen "V-Scheck" hinein und wählen den Button "Neu anlegen" an. Aufgrund

eines Fehlers in papyrus wird der Name dadurch wieder gelöscht. Erst nach erneuter Eingabe des gleichen Namens "V-Scheck" werden in den Feldern "Höhe" und "Breite" die entsprechenden Maße des neuen Papierformates eingegeben. Ein normaler Bar-Scheck hat die folgenden Abmessungen:

Höhe: 105,0 mm

Breite: 148,5 mm

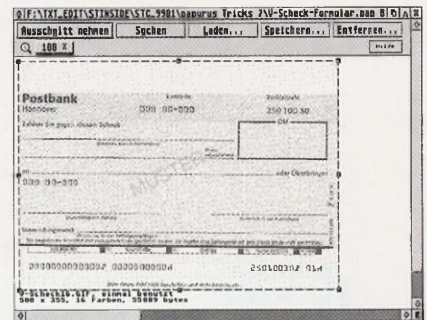
Als letztes muß in dem Dialog noch der Radiobutton "hoch" angewählt werden, damit das Dokument auch im Querformat angelegt wird. Nach der Eingabe verlassen wir den Dialog mit dem "OK"-Button. Es erscheint eine Alert-Box



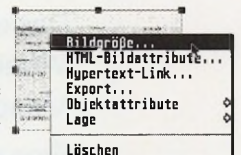
Nach dem Anwählen des Buttons "Dokument ändern" paßt papyrus das Dokument dem neuen Papierformat an.

Eingescannter V-Scheck als "Hintergrundbild"

Um das Formular wie einen Scheck aussehen zu lassen, besteht nun die Möglichkeit, eine gescannte Grafik in den Hintergrund des Formulars zu legen. Hierzu öffnen wir den Bildkatalog [Menüpunkt: "Grafik", "Bildkatalog..."; Tastenkombination: SHIFT+CONTROL+B] und laden [Tastenkombination: ALTERNATE+L] die gewünschte Grafik.



Da für eine Grafik, die die gesamte Dokumentenfläche ausfüllt, meistens nicht genügend Arbeitsspeicher zur Verfügung steht, sollte die Grafik um mindestens den Faktor 3 kleiner sein als die Dokumentengröße. Die Grafik läßt sich hinterher problemlos vergrößert darstellen. Nach dem Übernehmen eines Ausschnittes (in diesem Fall der gesamten Grafik) mit dem Button "Ausschnitt nehmen" [Tastenkombination: ALTERNATE+N oder ENTER] kann der Bildkatalog wieder geschlossen werden [Tastenkombination: CONTROL+U]. Im Dokument stellt papyrus die Grafik in Originalgröße dar. Um das Dokument wie einen V-Scheck aussehen zu lassen, öffnen wir über das Kontextmenü (Abbildung re.) [rechte Maustaste über der Grafik] den Dialog "Objektattribute, Bildgröße" (Abbildung 5), stellen den passenden Faktor, hier 3,5, ein und verlassen den Dialog wieder.



Vor dem Vergrößern der Grafik kann man, wenn man nicht weiß, welcher Faktor einzustellen ist, auch die Verankerungsfunktionen zu Hilfe nehmen. Einstellen läßt sich die Verankerung im Dialog "Objektattribute, Verankerung" (Abbildung 6),



Abb 5:

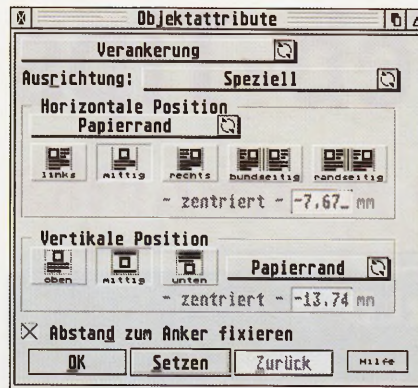


Abb 6:

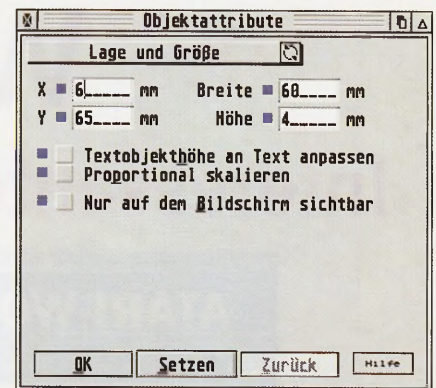


Abb 7:

zu der man ebenfalls über das Kontextmenü gelangt. Am besten ist dabei die "spezielle" Ausrichtung mit der mittigen horizontalen und vertikalen Ausrichtung vom Papierrand, wie Sie es auch in der Abbildung 6 zu sehen ist. Wichtig dabei ist auch, daß der Button "Abstand zum Anker fixieren" selektiert ist.

Damit die Grafik nicht mit dem Text der Formularfelder ausgedruckt wird, muß zuvor im Dialog "Objektattribute, Lage und Größe" (Abbildung 7) der Button "Nur auf dem Bildschirm sichtbar" selektiert werden. Zu diesem Dialog gelangt man ebenfalls über das Kontextmenü.

Setzen der Formularfelder

Nachdem die Vorarbeit erledigt ist, folgen nun die Formulareingabefelder. Diese Felder sind gewöhnliche Textobjekte, die sich nach der Anwahl der Textobjekt-Bearbeitungsfunktion, z.B. im Hauptlineal



einfach an beliebiger Stelle im Dokument aufziehen lassen. Benötigt werden 6 Textobjekte an den folgenden Positionen:

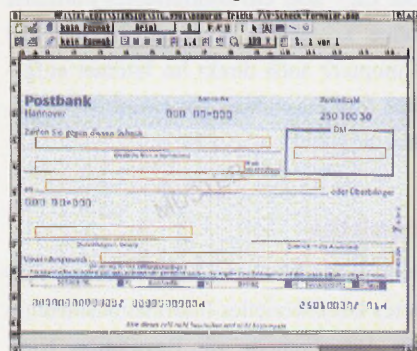
Die entsprechenden Werte lassen sich im Dialog "Objektattribute, Lage und Größe" (Abbildung 7) einstellen. Als nächstes werden alle 6 Textobjekte über die Tastenkombination **CONTROL+A** selektiert. Soll die Hintergrundgrafik dabei ebenfalls selektiert werden, so kann sie durch das Halten der **SHIFT**-Taste und

i Nützliche Programme in Zusammenarbeit mit Expand

	X	Breite	Y	Höhe	
Betrag in Worten, Zeile 1:	6 mm	90 mm	32 mm	5 mm	
Betrag in Worten, Zeile 2:	6 mm	80 mm	40 mm	5 mm	
Betrag in Ziffern:	105 mm	35 mm	35 mm	5 mm	
Empfänger:	10 mm	107 mm	48 mm	5 mm	
Ausstellungsdatum, Ort:	6 mm	60 mm	66 mm	5 mm	
Verwendungszweck:	31 mm	112 mm	75 mm	5 mm	

Drücken der rechten Maustaste über der Grafik wieder deselektiert werden. Nun kann für alle Textobjekte die gleiche Schriftart und -größe über die Popups im Lineal eingestellt werden. Am besten eignet sich hierfür ARIAL, 12 Punkt groß.

Danach wird der Dialog "Dokumenteigenschaften, Dokumententyp" [Menüpunkt: "Dokument", "Dokument-Eigenschaften", "Dokumententyp..."] aufgerufen und dort der Radiobutton "Formular" angewählt. Hierzu müssen noch alle Textobjekte selektiert sein. Nach dem Verlassen des Dialoges mit dem "OK"-Button wandelt papyrus alle angewählten Dokumente in Formularfelder. Nun kann das Dokument abgespeichert werden. Es sollte wie in der Abbildung unten aussehen.



Die Umrahmungen der Formularfelder

sind allerdings nur zur besseren Sichtbarkeit in der Abbildung rot hervorgehoben und werden im Dokument mit gepunkteten Linien dargestellt.

Drucken im Formularmodus

Das Formular für den V-Scheck ist nun fertiggestellt und kann wie ein normales Dialog-Formular ausgefüllt werden. Die Objekte auf der Seite können nicht mehr manipuliert und nachträglich eingeleseene Grafiken nicht verschoben werden. Die Formularfelder lassen sich nun beliebig mit Text füllen. Mit der TAB-Taste oder der Pfeil-Runter-Taste kann man zum nächsten Feld, mit der Pfeil-Hoch-Taste oder der Tastenkombination **SHIFT-TAB** zum vorherigen Feld springen. Mit der **ESCAPE**-Taste lassen sich die Inhalte der einzelnen Felder löschen. Wird im letzten Formularfeld die **RETURN**-Taste betätigt, so öffnet sich der Dialog "Formular-Weiterverarbeitung", mit dem man den eingegebenen Text ausdrucken, speichern und danach die eingegebenen Texte löschen kann.

Torsten Runge

Web-Tips

Interessante Atari-Links



Wie Sie bereits wissen, hat es während der Atari-Messe in Neuss '98 eine Absprache zwischen Falke-Verlag und delta labs media gegeben, die eine Atari-Kooperation im Bereich der Web-Präsenz beinhaltet. Diese Vereinbarung wurde innerhalb der vergangenen 3 Monate schrittweise umgesetzt, so daß wir gemeinsam nun über eine adäquate, vielseitige und komplett Atari-orientierte Präsenz im Internet verfügen.

Sinn und Zweck unseres gemeinsamen Internet-Auftrittes ist, den surfenden Atari-Usern ein attraktives, informatives und gewinnbringendes Angebot rein zum Thema Atari zu liefern. Und wenngleich die Gestaltung der Seiten noch nicht gänzlich abgeschlossen ist, so kann die Adresse "<http://www.atari-world.com>" schon jetzt als Tummelplatz der Atari-User gesehen werden.

ST-Computer

Der Auftritt der ST-Computer versteht sich als "Appetitmacher", denn hier erfahren die Besucher alles Interessante und Wissenswerte über die jeweils aktuelle Ausgabe der ST-C. Ob Sie nur das Titelblatt abrufen, eine komplette In-

haltsübersicht anzeigen oder das aktuelle Editorial lesen möchten, hier erfahren Sie das Wichtigste, um eine Kaufentscheidung fällen zu können.



Selbstverständlich ist es aber auch möglich, Infos z.B. zur jeweils aktuellen Leser-CD abzurufen und Bestellungen aufzugeben. Das Archiv umfaßt z.Z. alle Ausgaben beginnend mit Heft 1/98. Und wer Zugang zu einem PC- oder Apple mit Netscape oder dem Internet-Explorer hat, der kann über ein komfortables Formular seine kostenlose Anzeige für die ST-Computer auch direkt im Internet aufgeben (die Zusendung per eMail ist weiterhin möglich!).

Revolution

Neben der ST-Computer gibt es ein weiteres kommerzielles Informationsmedium für Atari-Freunde: die Revolution. Hierbei handelt es sich, wie viele von Ihnen

wissen werden, um ein CD-ROM-Magazin auf HTML-Basis, das viermal im Jahr erscheint.



Und selbstverständlich ist die Revolution ebenfalls über das Angebot unserer Webseiten abzurufen. Ebenso wie bei der ST-Computer können hier Informationen über den Inhalt der aktuellen, aber auch der älteren Ausgaben abgerufen werden.

Download-Area



Diese Seiten gehören sicherlich zu den wertvollsten und stärksten, die die atari-world-Homepage zu bieten hat, denn eine nach Themen sortierte und übersichtliche Auswahl an aktuellen Atari-Programmen kann hier komfortabel heruntergeladen werden. Die anspruchsvolle Gestaltung dieser Seiten ermöglicht eine vielseitige Übersicht zu der jeweils angebotenen Software. Neben einer kleinen Programmbeschreibung erfährt man hier noch vor dem Herunterladen der Seiten den Umfang der gepackten Datei und kann sich somit auf die Dauer der Übertragung einrichten.

Insgesamt 15 verschiedene Themengebiete werden abgedeckt, und über das "Anmelde"-Formular kann jeder Programmierer seine eigene Software in die Übersicht eintragen lassen und einen direkten Link auf seine Homepage setzen. Je reger die Beteiligung hier ist, desto vielseitiger wird selbstverständlich das Softwareangebot.



Interaktion



Eines unserer wichtigsten Anliegen ist, daß diese Seite nicht nur zum Betrachten und Informieren genutzt, sondern aktiv oder sogar interaktiv mitgestaltet wird. Hierzu stehen dem Besucher zwei verschiedene Foren zur Verfügung. Zum einen ist es das Gästebuch, in dem sich der Besucher mit seiner Meinung zu unserem Web-Angebot äußern kann, zum anderen aber auch das seit Februar 1999 aktive Diskussionsforum.

Das Diskussionsforum bietet allen Web-Seiten-Besuchern die Möglichkeit, Fragen, Meinungen und Kommentare an die Atari-Gemeinde zu richten bzw. auf existierende Beiträge zu antworten. Nutzen Sie die Gelegenheit, hier Ihre Fragen an Hunderte oder gar Tausende aktiver Atari-Anwender zu richten, denn die Chance, daß viele Atari-Köpfe bei Problemfällen und fachspezifischen Fragen helfen können, ist vergleichsweise groß. Doch wer hier einfach mal seine Meinung - zum Beispiel zur Politik Microsofts - äußern oder einfach nur ein wenig plaudern möchte, der ist ebenso willkommen.

Wir würden uns auf jeden Fall sehr freuen, wenn insbesondere diese Seiten stark frequentiert und genutzt würden.

Und außerdem ...



... gibt es hier noch eine Menge zu finden. So z.B. die Club-Aktion, bei der Atari-User verstärkt dazu aufgefordert werden, sich in Clubs zu engagieren. Ein eigens

hierfür eingerichtetes Formular ermöglicht dem Besucher, sich als Interessent oder angehender Club-Gründer einzutragen.

Darüber hinaus verfügen die Atari-World-Seiten über ein wachsendes und weitreichendes Linkverzeichnis, in das Sie sich als User jederzeit eintragen können.



Und wer sich für das Produktangebot der Firmen Falke-Verlag und delta labs media interessiert, der wird bei atari-world.com ebenfalls fündig.

Fazit

Die Redaktion der ST-Computer richtet mit diesem Fazit ein dickes Lob an die Online-Redaktion von delta labs media, denn weder der optische Anspruch noch die inhaltliche Qualität lassen Wünsche offen. Der Internet-Auftritt ist sehr gut gelungen und repräsentiert den Atari-Markt so, wie ihn viele von uns auch sehen: seriös und noch immer zeitgemäß. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß die Zugriffszahlen in den vergangenen Wochen kontinuierlich gestiegen sind. Vielleicht findet sich ja auch eines Tages ein englisches Team, das sich bereit erklärt, eine englischsprachige Version dieses Webauftrittes zu realisieren.

Red.

Weitere Web-Angebote

GEM-Spiele

Titel: GEM Games For Graphic Cards

URL: <http://ping4.ping.be/dipching-drulckhor/VGA-GAME.HTM>

Autor: Jo Vandeweghe

Themenangebot: Auflistung und Bewertung von GEM-Spielen

Sprache: Englisch, Französisch

Passend zur kalten Jahreszeit gibt sich auch unser erster Surftip in diesem Monat verspielt: Jo Vandeweghe hat eine komplette Liste von Spielen, die auf dem GEM-Desktop laufen, zusammengestellt.

Wer sagt, daß man mit dem Milan nicht auch spielen kann? Das Gegenteil kann die GEM-Spiele-Seite von Jo Vandeweghe beweisen. Auf dieser Seite finden Sie eine nahezu komplette Auflistung aller Spiele, die unter GEM und damit auch auf jeder Grafikkarte laufen. Damit ist ihre Kompatibilität zum Milan und Hades praktisch gewährleistet.



Zu jedem Spiel finden sich eine kurze Beschreibung sowie der Link zu der entsprechenden Homepage - wobei jedesmal vermerkt ist, ob es sich um Free- oder Shareware bzw. um eine kommerzielle Lösung handelt. Für eine erste Orientierung ist auch jedes Spiel mit einer Benotung versehen.

Wer einen Milan oder Atari mit Grafikkarte besitzt und auf diesem nicht nur arbeiten möchte, sondern hin und wieder auch mal entspannen will, sollte regelmäßig der GEM-Spiele-Seite einen Besuch abstatten.

Software-Archiv

Titel: Index of /~archive/atari

URL:

<http://www.umich.edu/~archive/atari>

Autor: verschiedene

Themenangebot: Atari-Softwarearchiv

Sprache: Englisch

Sie suchen ein umfassendes und gleich-

zeitig aktuelles Verzeichnis von Atari-Software im Web? Dann sollten Sie den Webserver der "University of Michigan" schnellstens in Ihre Hotlist aufnehmen!

Dieser "Surftip" beschreibt eine Seite, die weder grafische Kunststücke noch einen redaktionellen Teil bietet. Dafür ist ihr Programmangebot umso größer: Die Rede ist vom Webserver der University of Michigan.



Hierbei handelt es sich um die wohl umfangreichste und gleichzeitig aktuellste Sammlung von Atari-Programmen aus den verschiedensten Bereichen.

Die Webseite ist klar und übersichtlich nach den Anwendungsbereichen geord-

net. Genauso ist man dieses auch von diversen FTP-Servern gewohnt. Zu jedem File liegt eine Infodatei vor, die die Auswahl erleichtert.

Wer aktuelle Atari-Software aus den Bereichen Free- und Shareware sucht, kommt um die University of Michigan auf keinen Fall herum.

Smurf-Homepage

Titel:

Therapy Seriouz Software - Projects

URL: <http://www.therapy-seriouz.de>

Autor: verschiedene

Themenangebot:

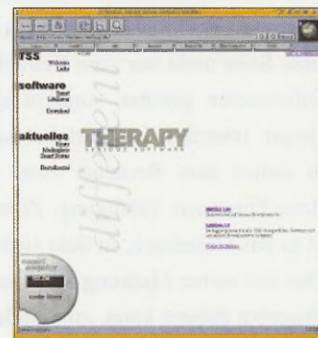
Infos zu den Seriouz-Produkten

Sprache: Deutsch

Der Effektprozessor "Smurf" hat in den letzten Monaten für Begeisterungstürme in der TOS-Welt gesorgt. Endlich ist nun auch die Homepage der Softwareschmiede "Therapy Seriouz Software" online.

Ein Grafikprogramm wie Smurf braucht eine repräsentative Homepage. Diese ist nun endlich entstanden. Das Webangebot von Therapy Seriouz Software beschäf-

tigt sich jedoch nicht nur mit der erstklassigen Bildbearbeitung (besonders wertvoll ist hier ein Workshops mit Tips und Tricks), sondern auch mit dem neuen Backup-Programm für alle TOS-Systeme: "LifeSaver". Beide Programme stehen zum Download bereit (Smurf selbstverständlich nur in einer Demo-Version).



Zusätzlich kann man durch eine Mailingliste stets auf dem neuesten Stand der Entwicklungen bleiben und Smurf auch online bestellen.

Wer über die aktuellen Programmentwicklungen der "Softwareschmiede" auf dem laufenden bleiben möchte, sollte die Homepage von Therapy Seriouz Solutions regelmäßig besuchen.

Thomas Raukamp

Emulator-Tauschrausch

Wir nehmen Ihren Emulator in Zahlung

Senden Sie uns die Original-Diskette bzw. die Original-CD Ihres Atari-Emulators oder eine Fotokopie Ihres Emulator-Kaufbeleges zu.

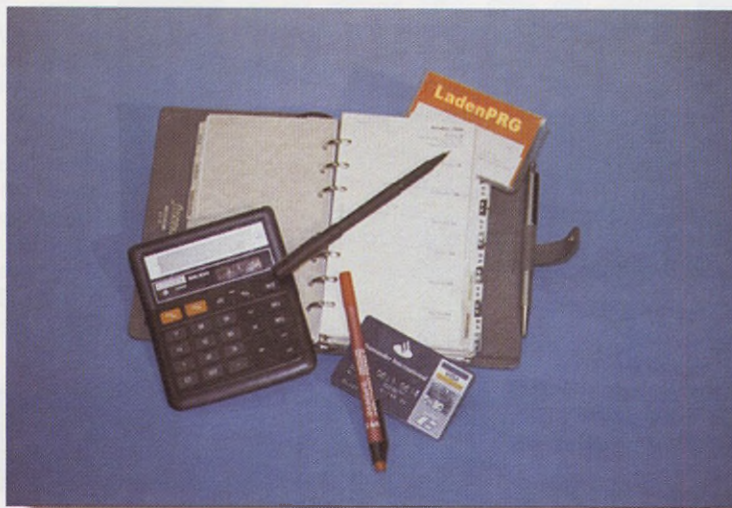
Dafür erhalten Sie von uns den **STemulator pro** für lediglich 49,- DM (anstatt 69,-) und den **STemulator GOLD** zum Preis von nur 79,- DM (anstatt 99,-). Die Versandkosten betragen bei Vorkauskasse DM 7,- und bei Nachnahme 15,- DM.

Falke Verlag - Moorblöcken 17 - 24149 Kiel - Tel. (04 31) 27 365 - Fax (04 31) 27 368

Testen Sie jetzt den STemulator: <http://www.stemulator.com>

LadenPRG

Ladengeschäfte und -umsätze voll im Griff



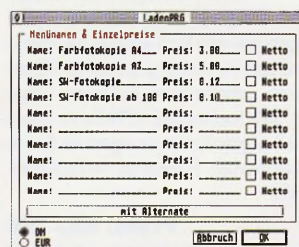
Betreiben Sie ein kleines Geschäft - zum Beispiel einen Copyshop?
Dann stellen wir Ihnen eine Software vor, mit deren Hilfe Sie die täglichen Umsätze in den Griff bekommen.

Das Programm LadenPRG von Richard Gordon Faik, dem Programmierer der Übersetzungssoftware Arthur, existiert bereits seit rund vier Jahren, fand aber bislang kaum Beachtung, doch wir haben die Qualitäten der Software entdeckt.

LadenPRG richtet sich in erster Linie an die Betreiber kleinerer Geschäfte, die über ein vergleichsweise eingeschränktes Produktangebot verfügen. Das Einsatzgebiet besteht darin, daß Zahlungsvorgänge schnell erfaßt, Gesamtsummen ausgegeben und Tages-, Monats- und Jahresumsätze ausgedruckt und archiviert werden können.

Die Installation des Programmes erweist sich als denkbar einfach, da die vorliegenden Daten lediglich in ein gewünschtes Verzeichnis kopiert werden müssen. Es empfiehlt sich, ST-Guide zu besitzen, denn die Anleitung wird als Hypertext mitgeliefert.

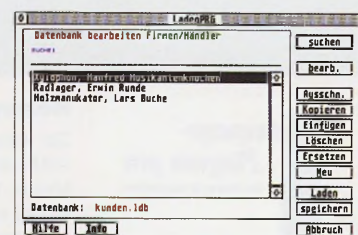
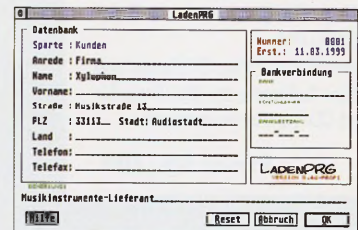
Nach dem Start des Programmes gilt es, alle relevanten Werte einzugeben, um anschließend flüssig arbeiten zu können. Es empfiehlt sich, mit den Produkten, die in Rechnung gestellt werden sollen, anzufangen. Insgesamt stehen dem Anwender zwanzig Produktfelder zur Verfügung, wobei jede Eingabe auf eine F-Taste bzw. auf eine F-Taste in Kombination der [ALT]-Taste gelegt wird.



Zeitgemäßes Feature hierbei ist die Möglichkeit, zwischen DM- und EURO-Berechnung unterscheiden zu können.

Ebenfalls festzulegen ist der Mehrwertsteuersatz, der je nach Angebot zwischen 7% und 16% variieren kann.

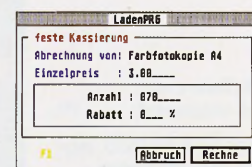
Die integrierte Datenbank ermöglicht die Eingabe von Kundenadressen, wobei im Pulldown-Menü zwischen "Kunden", "Händlern" und "Anderen" unterschieden wird. Alle relevanten Daten inklusive Bankverbindung können hier archiviert werden.



Hier hätte ich mir gewünscht, daß während der Adresseneingabe Merkmale für Kunden, Händler usw. eingegeben werden können, damit man sich erstens nicht im Vorfeld festlegen muß, welche Adreßorte man eingeben möchte und zweitens alle Datensätze in einer Datenbank hat.

Wenn man das Produkt in einem kleinen Geschäft einsetzt, ist abzuwägen, ob man Kundendaten detailliert registrieren möchte, denn für den Fall, daß Kunden nicht direkt aufgerufen werden, wird der Kassiervorgang pauschal ohne Kundenregistrierung vorgenommen.

Zum Finanziellen



Sind alle notwendigen Werte eingestellt, kann es mit dem Geschäftlichen losgehen. Angenommen, der erste Kunde des Tages macht 70 Farbfotokopien, wird nach unserem Beispiel das Eingabefenster mit der Taste F1 geöffnet. So wird die Registrierung automatisch für die zuvor definierten

Overlay II (auch CD)

Endlich ist das multimediale Softwaretalent wieder erhältlich. Der Clou: In dieser Version ist Overlay nun über 200,- DM preiswerter als zuletzt. Durch seine Vielzahl an Effekten zum Ein- und Ausblenden bzw. Scrollen von Texten ersetzt Overlay auf jedem ST praktisch einen Video-Titelgenerator in der Preisklasse bis 1000,- DM. Das Programm läuft auf allen ST/Falcon und paßt sich jeder Auflösung an. Der Preis für die Disk- und CD-Version ist identisch.

Preis: 59,- DM



**Overlay^{CD-ROM}
Multimedia**
Ein kühnster Experimentierfeld

Das multimediale Softwaretalent ist wieder erhältlich. Der Clou: In dieser Version ist Overlay nun über 200,- DM preiswerter als zuletzt. Durch seine Vielzahl an Effekten zum Ein- und Ausblenden bzw. Scrollen von Texten ersetzt Overlay auf jedem ST praktisch einen Video-Titelgenerator in der Preisklasse bis 1000,- DM. Das Programm läuft auf allen ST/Falcon und paßt sich jeder Auflösung an. Der Preis für die Disk- und CD-Version ist identisch.



The best of ...2!

Der geniale Nachfolger einer einzigartigen ATARI-CD. Jetzt mit allen Spezial-Disks vom Anfang der 80er bis 9/97, 45 Vollversionen aus der Heim-Special-Line-Serie, Vollversion Convector 2, allen PD-Disketten bis Sommer 1996, einem 180MB AVI-Video von der ATARI-Messe Neuss usw. Mehr als eine Schatztruhe!

19,- DM



Script 5^{CD-ROM}
Inklusive Bonus
Korrespondenz-CD-ROM!

Eine moderne Textverarbeitung
Eine der ersten Textverarbeitungsprogramme für ATARI-Rechner. In der ersten Version 1.0 ist das Programm in einer sehr einfachen Form gehalten. Die Weiterentwicklung ist jedoch sehr umfangreich. Es gibt eine große Anzahl an Funktionen, die das Programm zu einem sehr leistungsfähigen Textverarbeitungsprogramm machen. Die Weiterentwicklung ist jedoch sehr umfangreich. Es gibt eine große Anzahl an Funktionen, die das Programm zu einem sehr leistungsfähigen Textverarbeitungsprogramm machen.

Script 5 (auch CD-ROM)

Benötigen Sie ein ausgereiftes und vielseitiges Textverarbeitungsprogramm für Ihren ATARI, das Mitstreitern technisch das Wasser reichen kann, preislich aber unschlagbar ist? Dann zögern Sie nicht lange. Script ist eines der ersten Textverarbeitungsprogramme für ATARI-Rechner, das nun über Jahre hinweg perfektioniert wurde. Die CD-Variante enthält die komplette Korrespondenz-CD mit über 300 perfekten Musterbriefen usw. Ansonsten wird Script 5 auf 3 DD-Disketten geliefert und läuft auf allen Atari-ST ab 2 MB RAM.

Preis: 39,- DM



Homepage-Penguin pro

Der Designer für Internet-Seiten



Homepage-Penguin pro 2.6

Der erste kommerzielle HTML-Designer für ATARI-Rechner. Mit Hilfe dieses Programmes können Einsteiger bequem und unglaublich schnell eigene HTML-Seiten erstellen, Bilder einbinden, Textstile verändern, Querverweise integrieren usw.

Dank Unterstützung moderner Standards wie z.B. Bubble-Gem, OLGA-Protokoll und das Ansteuern der CAB-Overlay-Dateien können die Werke auch im Single-Tasking mit CAB parallel zum Layouten betrachtet werden.

Preis: 39,- DM

ATARI GOLD

Die ultimative CD

Atari-GOLD CD

Das gab es bislang noch nicht: 20 echte Vollversionen für Ihren Atari-Computer, die einen Gesamtwert der ursprünglichen Preisempfehlungen von über 700,- DM haben. Neben papyrus 3 und Scirp 4 (Textverarbeitungen) finden Sie hier auch PixArt 3 (Grafikprogramm), Maxidat 4.3 (Datenbank), Locate-it (Übersetzungssoftware), F-Drum, Midnight (Profi-Bildschirmschoner), Substation (Doom-Clone) und vieles, vieles mehr!

29,- DM



Artworks pro

Das ultimative Calamus-Anwender-Paket, erstellt von echten Werbe- & Layout-Profis. Auf einer CD-ROM und zwei Handbüchern erhalten Sie umfangreiches Wissen zum Thema Satz und Layout.

Jedes Kapitel hat viele Profi-Beispieldokumente zur kostenfreien Verwendung, die auf der CD als CDK-Dateien enthalten sind. Außerdem liefern wir Ihnen 300 hochwertige CFN-Fonts sowie weitere 50 Designer-Fonts, die eigens für dieses Paket erstellt wurden. Ehemaliger Verkaufspreis ca. 750,- DM

Preis: 49,- DM

Preis nur CD-ROM: 19,- DM

CD-ROMs

- Atari-Mega-Archive 239,-
- Mission 19,-
- Best of Atari-Inside 1 CD-ROM5,-
- Demo-Session-CD5,-
- Skyline-Deluxe-CD5,-
- Calamaximus-CD ohne HBS39,-
- Artworks pro19,-

Sonstiges

- Datatransfer-Kit** (Daten vom Atari zum PC und umgekehrt)29,-
- PacifiST**, Atari-Emulator für DOS, eignet sich für Spiele, inkl. originalen TOSsen von 1.0 bis 1.629,-
- Multitasking-Upgrade "N.AES"** für alle STemulator-Versionen50,-
- Manhattan-Maus für Atari** (schwarz oder rot verfügbar)29,-
- Technobox Drafter**, semi-professionelles CAD-Programm39,-
- Technobox CAD**, Profi-CAD-Programm, einst über 1000,- DM, jetzt79,-

Calam maximus-CD und Handbücher

Ein super Kreativpaket für Calamus-Anwender:

• **Calculus** CO-ROB

- Grafikhandbuch
- Fontheftbuch
- Vektorgrafiken (SVG)
- Tools und mehr ...

Qualität für Satz und Layout

[illegible]

Das ideale Software-Paket für alle Calamus-Besitzer. Auf der Calamaximus-CD befinden sich rund 2700 Calamus-Fonts, 2700 Clipart-Grafiken, hunderte von Vektorgrafiken, etliche Calamus-Tools, kostenfreie Zusatzmodule und vieles mehr. Zwei umfangreiche Handbücher erleichtern die Suche nach dem passenden Font oder der perfekten Grafik.

Preis: 79,- DM

Software-Bundle



Preis: 99,- DM

Infopedia 2 - Lexikon

Endlich gibt es ein multimediales, aktuelles Nachschlagewerk mit zig tausenden von Erläuterungen, Bildern, Filmen und Tondokumenten auch für Atari-Systeme. Wir liefern Ihnen die Original-Infopedia-CD (Windows-Software) mit einer zusätzlichen Atari-Software zum Verwenden des Lexikons und zusätzlich des Weltländerlexikons mit Daten und Karten zu allen Staaten der Erde.

Preis: 79,- DM

on Grafix 3D (TT/Falcon)

Es gibt es das wohl beste 3D-Programm für
 386-Rechner in einer donglefreien Version* für den
 kleinen Geldbeutel.

inzwischen auch unter OS/2 weltweit meistverkauft. Das Raytracing-Programm ist ideal geeignet für Modellierung und Animationsdesign. Neon Grafix 3D hilft Sie zur plastischen Visualisierung beliebiger Objekte und Figuren. 3D-Schriften aus Standard-Schriftensätzen können für Videofilme und Firmenlogos eingesetzt werden, wie es sonst nur große Werbeagenturen und Fernsehproduzenten können.

engagierte ATARI-Grafiker kommt an diesem Punkt nicht vorbei, denn es bietet auch auf dem Amiga endlich den ersten Schritt in Richtung Virtual Reality. Das Programm wird auf Wunsch auch auf Amiga 500 geliefert (ansonsten 5 DD-Disketten)

Preis inkl. umfangreicher deutscher Anleitung: 99,- DM

(* gilt nur Falcon-Version)

Fonty - Calamus-Font-Designer

Ein ausgezeichnetes Programm aus England, englischsprachig aber aufgrund der Calamus-nahen Bedienung für jeden Calamus-Anwender intuitiv zu bedienen. Gestalten Sie eigene CFN-Fonts, modifizieren Sie bestehende Fonts oder fügen Sie einfach Umlaute ein, wo keine vorhanden sind. 49,-

Multimedia-Compilation-CD

Eine noch nie dagewesene Zusammenstellung von Atari-Programmen: Neon 3D, Overlay Multimedia II, Arabesque home, Convector II und Karma mit günstigen Handbuch-Upgrade-Möglichkeiten. Sparen Sie viel und zahlen Sie nur **129,-**

Script 5

Die bekannte, schnelle, vielseitige und komfortable Textverarbeitung für alle TOS-Systeme ab 2 MB-RAM, inkl. Textkorrektur und RTF-Im- und Export für die Datenkompatibilität zu PC- und MAC. Umfangreiches Handbuch inkl. **39,-**

Raystart 3.11

3D-Raytracing-Programm für Einsteiger, vergleichbar mit Neon 3D: Schaffen Sie
realistisch aussehende, virtuelle Welten mit dem Atari **29,-**

Digital Homestudio

Das gigantische Musikprogramm der Firma Softjee. DHS verwandelt Ihren Falcon in ein komplettes Tonstudio, ohne daß Sie externe Musikinstrumente benötigen würden. Auf Basis eines integrierten 32-spurigen Sequenzers ist man in der Lage, über die eigene

Klangerzeugung (Samples) Audiotracks mit einer maximalen Polyphonie von 64 Stimmen aufzunehmen. Dank des integrierten Samplers, der über eine überwältigend große Anzahl von Funktionen verfügt, können Sie das Programm permanent mit neuen Klängen versehen. Aber auch der eingebaute Effektprozessor kann sich sehen lassen, denn gleich mehrere Digital-Effekte können gleichzeitig eingesetzt werden. Das Ergebnis läßt sich dann im D2D-Format ausgeben, woraus spielend leicht CD-Audio-Files generiert werden können.

Das Programm wird in englischer Sprache inkl. umfangreicher und gut gegliederter Anleitung sowie deutscher Kurzbeschreibung geliefert. Demoversion wird von uns gerne kostenfrei zur Verfügung gestellt!

Preis: 249,- DM

Senden Sie Ihre Bestellung bitte direkt an den Falke-Verlag, per Brief, per Email, per Fax oder gerne auch per Telefon. Bei Vorauskassenzahlungen (Überweisung, Scheck, Einzugsermächtigung) fallen Versandkosten in Höhe von 7,- DM an, bei Nachnahme-Versand (Sie zahlen, wenn der Paketbote liefert) sind es 12,- DM. Bitte denken Sie bei Vorauskasse-Zahlungen daran, die Versandkosten in die Gesamtsumme zu integrieren.

Unsere Bankverbindung:

Sparkasse Kreis Plön - BLZ 210 515 80 - KTO 3000 1895

Versand:

Falke Verlag
Moorbiöcken 17
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 365
Fax (04 31) 27 368
<http://www.atari-world.com>



STimulator pro und STimulator GOLD

Der perfekte Weg, Atari-Software auf einem Windows-PC zu betreiben. Der STEmulator verfügt über ein originales, von Atari lizenziertes TOS-Betriebssystem und besticht daher durch einen hohen Grad an Kompatibilität. Doch auch die vielen Besonderheiten sprechen für sich: Alle Atari-Auflösungen von 320 x 200/16 bis zu jeder beliebigen Auflösung Ihres PC werden mit maximal 14 MB-ST-RAM unterstützt. Modems, Joysticks und Drucker anzuschließen, ist kein Problem. Komfort pur: Der Atari-Mauszeiger entspricht dem der Windows-Software, so daß ein flüssiges Hin- und Her-Wechseln die Integration vom TOS in Windows sichert.

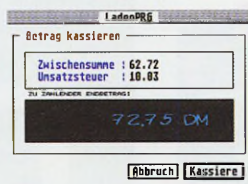
Besonderheiten der GOLD-Version:

Sie verfügen zusätzlich über beliebig viel TT-RAM-Speicher, können auch in High-Colour arbeiten und die Druckausgabe aller Atari-Programme, die über GDOS drucken können, wird auf jeden beliebigen Windows-Druckertreiber umgelenkt! Die Windows-Fonts werden dem Atari-System als NVDI-Fonts weitergegeben und HS-Modem wird für die seriellen Schnittstellen emuliert. Diese Version wird automatisch mit dem komfortablen Desktop "Thing" ausgeliefert. Ferner können auf Wunsch die langen Dateinamen von Windows an Thing übergeben werden, so daß die perfekte Mischung von TOS- und Windows-Applikationen kein Problem mehr ist.

STemulator pro: 69,- DM
STemulator GOLD: 99,- DM

Atari-Messe'99

Farbkopien vorgenommen. Sollte man eine individuelle Vereinbarung mit dem Kunden treffen, kann man hier auch einen prozentualen Rabattsatz eingeben. Nach Betätigung der Return-Taste wird ein kleines Fenster geöffnet, das in großen farbigen Ziffern die Gesamtsumme anzeigt, die nun zu kassieren ist.



Auf diese Weise kann der Kassierer schnell und bequem arbeiten, ohne lange in verschiedenen Datenbanken Artikel suchen oder gar Rechnungen schreiben zu müssen, was bei dem Einsatz einer normalen Fakturierungssoftware nicht gegeben wäre.

Was LadenPRG aber so interessant macht, das sind die vielfältigen Auswertungsmöglichkeiten, die es ermöglichen, die exakten Umsätze in Listen ausdrucken zu lassen.



Hier besteht die Möglichkeit, die Umsätze nach Tagen, Monaten oder Jahren differenziert auszugeben. Dadurch, daß z.B. auch die enthaltene MwSt. ausgewiesen werden kann, eignen sich die Umsatzübersichten auch zur steuerlichen Weiterverwertung.

Nette Besonderheit der Listen-Druckfunktion ist, daß man wahlweise eine Vorschau der Liste mit Angabe der Seitenzahl anzeigen lassen kann. Möchte der Anwender nicht direkt auf dem Drucker ausgeben, kann er die Listen auch in eine Datei drucken und sie anschließend mit einem Texteditor weiterbearbeiten.

Fazit

LadenPRG ist ein Programm, das mit einem individuellen Bedürfnis geboren wurde und in speziellen Fällen sicherlich auch vollkommen ausreicht. Für Firmen oder Läden, die eine Vielzahl von Produkten haben, ist das Programm wahrscheinlich überfordert.



Druckvorschau
der Umsatzliste

Aber auch davon ausgehend, daß LadenPRG z.B. nur in einem Copy-Shop eingesetzt wird, wären einige kleine Verbesserungen sinnvoll. So z.B. wünsche ich mir für eine der zukünftigen Versionen die Möglichkeit, die Belegung der F-Tasten z.B. mit kleiner Schriftart auf dem Arbeitsbildschirm anzuzeigen.

Sollten ich mit dieser Programmvorstellung Ihr Interesse geweckt haben, empfehle ich Ihnen den Erwerb der Spezial-Diskette 3/99 oder einen Blick auf die Homepage des Programmautors (siehe Bezugsquelle). Die kostenlose Heimanwender-Version, die das Speichern von Adreßdaten nicht ermöglicht, gewährt einen deutlichen Einblick in die Funktionsvielfalt und die möglichen Einsatzgebiete der Software.

Bezugsquelle:

eMail:
rgfaika@atari-computer.de (Internet)

Post:
Gordon Software R. G. Faika
Richard-Sorge-Str.24
10249 Berlin
Hotline: (0 30) 422 39 48

Homepage: <http://www.atari-computer.de/rgfaika/index.htm>

Toujours rapide? WenSuite 3 Beta

Oxo Concepts gibt nicht auf und springt als erster Browser-Hersteller auf die Version 3.0.

WenSuite, angeblicher Atari-Netscape, sorgte schon in den vorangegangenen Testversionen für Angst und Schrecken. Hoffnungsvollen Ansätzen stand eine miserable Darstellungsqualität gegenüber. Bei der aktuellen Beta soll nun alles anders sein.

Oberfläche

WenSuite kann alternativ über den Navigator bedient werden. Im Grunde steht im Navigator das gleiche wie in den Menüs, und ob das praktisch ist, hängt wohl davon ab, ob der Navigator das oberste Fenster ist. Wie nicht anders zu erwarten, wurden die Icons wieder neu gezeichnet, kommen aber doch bekannt vor. Für die Icons ist eigens ein Illustrator zuständig, und da nicht allzu viele Icons in WenSuite vorkommen, muß er sich wohl immer an den gleichen Icons austoben.

Suite-Teile

Das Datei-Menü quillt bald über von all den Clients, die zwar aufgeführt, aber nicht angewählt werden können. Daß sich dies bis zur Endversion ändert, darf bezweifelt werden, denn schon bei den Vorversionen waren etliche Menüpunkte nicht anwählbar, darunter Telnet, FTP, IRC und HTML-Editor.

eMail

Im Mail-Teil hat sich nichts verändert, wenn man das, was sich WenSuite darunter vorstellt, überhaupt als eMailer bezeichnen kann. Viel simpler geht es nicht mehr, und auch wenn die Basisfunktionen vorhanden sind, kann man diesen Programmteil bestenfalls als Abklatsch eines eMail-Programms sehen.

Web

WenSuite beherrscht jetzt Frames. Was vor einem Jahr vielleicht noch besonders positiv hervorgehoben worden wäre, ist mittlerweile eine Selbstverständlichkeit geworden und von daher nichts Besonderes. Bei der Darstellung geht WenSuite immer noch vor wie Rambo im Urwald: Offensichtlich strikt auf Geschwindigkeit getrimmt wird ohne Rücksicht auf Verluste die HTML-Datei dargestellt - mit höchst unterschiedlichen Ergebnissen. Web-Designer werden an den Rand des Wahnsinns getrieben, denn die Datei kann noch so fehlerlos sein, WenSuite findet immer einen Weg, das Layout mehr oder weniger zu ruinieren. Neu sind die animierten GIFs, und hier überrascht WenSuite mit einer neuen Variante: Alle Einzelbilder sind zu sehen! Damit man überhaupt noch eine Bewegung mitbekommt, flimmert das aktuelle Teilbild.

HTML-Editor

Dieser ist noch nicht eingebaut, aber er wird vermutlich der einzige Weg sein, um WenSuite-kompatible Seiten zu erzeugen.

Bedienung

Wenn man sich die Benutzerführung ansieht, fragt man sich doch, wie Oxo die ganzen Suite-Bestandteile unter einen Hut bekommen will. Zur Zeit ist diese nämlich noch völlig auf den Browser abgestimmt, und zusätzliche Teile würden das Programm entweder überfrachten oder müßten auf das rudimentärste reduziert werden. Auch in Netscape sind eMail und Browser im Prinzip eigenständige Programme, und daß ausgerechnet Oxo die Masse an Clients unter einen Hut bringen kann, bezweifle ich sehr.

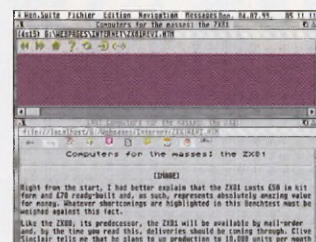
Protokolle

Fehlannonce, selbst VA_Start wird nicht unterstützt, obwohl die Programmierer von Oxo dies im Herbst 1997 auf der Atari-Messe versprochen hatten.

Geschwindigkeit

"Wie immer 3-5 mal schneller als die Konkurrenz", sagt Oxo. Das stimmt auch, nur: Würden Jens Heitmann oder Alexander Clauss ihre Browser so "sorgfältig" programmieren wie WenSuite, wären diese nicht nur genauso schnell, sondern auch genauso ungenau. Der Preis, den man für die Geschwindigkeit von WenSuite zahlen muß, ist zu hoch, man weiß zwar, daß die nächste Web-Seite schnell dargestellt wird, aber nicht wie. Die Web-Seite auf der Abbildung enthält wirklich anspruchslosen HTML-Code.

Fazit



Natürlich steht dies alles unter dem Stern der Beta-Version, nur - waren etwa alle bisherigen Versionen Beta-Versionen? Wurden die Käufer praktisch als Beta-Tester gesehen, die auch noch 99 DM bezahlen mußten? Oxo kennt die Fehler in WenSuite, verfolgt jedoch einen Weg, der fatal an Microsoft erinnert: Ankündigungen von nicht enthaltenen Features, alte Programmfehler werden durch neue ersetzt - und natürlich ist das Update kostenpflichtig. Trotzdem sollte man sich davor hüten, WenSuite als Paradebeispiel den PC-Freunden zu zeigen. WenSuite entspricht ganz und gar nicht dem hohen Niveau der französischen Software, und es ist mir immer noch ein Rätsel, wie vier Programmierer in zwei Jahren nicht schaffen, was Alexander Clauss und Jens Heitmann vorlegen: benutzbare und komfortable Browser.



AnD thE PaRTy goeS oN...

Hallo liebe Freaks und andere Freunde der Raubvogelklasse,

hier ist sie wieder, die Szene-Rubrik, von nun an mit einer neuen Besetzung: The X, Spion und The Paranoid werden Euch ab dieser Ausgabe durch den Dschungel der neuesten Releases führen und mit aktuellen Infos in Sachen Szene versorgen.

Zuerst die wichtigste Nachricht

Nach langer Ruhepause in Sachen großer Atari-Convention wird es über Ostern (2.4.-5.4.99) die "Error in Line '99" in Dresden geben. Sie wird von den Democrews Checkpoint und Escape veranstaltet. Das Besondere an dieser Party sind nicht nur die zahlreichen Zusagen vieler Crews, u.a. Reservoir Gods (England), Mystic Bytes (Polen), FUN (Niederlande) und DHS (Schweden), sondern auch die breite Unterstützung vieler Anwenderprogrammierer wie Frank Naumann (Mint) oder Michael Ruge (Chips & Chips), die ebenfalls ihr Kommen zugesichert haben. Neben den Wettbewerben, die durch Preise internationaler Sponsoren, von England über Deutschland bis Neuseeland, zu größeren Projekten Ansporn geben, wird

die Convention also auch für den Anwender interessant sein. Weitere Infos findet Ihr auf der Homepage der Party: <http://eil.atari.org>

Dort gibt es als Download auch ein Invitationintro für ST(E)/Falcon, das mit einem genialen Melt-O-Division-Effekt von Defjam, durch gute Grafiken und die schnelle Textroutine angenehm auffällt.

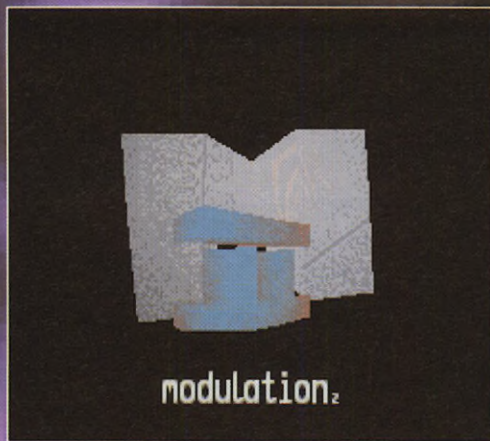
Bevor es zu den eigentlichen Reviews geht, möchte ich für alle angehenden Coder das Assemblertutorial von Earx/FUN empfehlen, das jetzt als freies Textfile released wurde. Es gibt einen umfangreichen Einblick in die Welt des Codens, vom einfachen Setzen eines Pixels bis zu komplexen Routinen. Anhand von Beispielcodes wird das Wissen anschaulich vermittelt. Das Tutorial wird von Earx ständig erweitert, und es ist möglich, bei entstehenden Fragen auch an den Coder zu schreiben. Falls Ihr Interesse an dem Tutorial habt, schreibt an folgende eMail: 1028587@ibk.fnt.hvu.nl

Für Durststrecken zwischen den Releases aufwendiger Demos sind Musiccompilations beliebte "Häppchen". So sind vor

kurzem die 'Chippin for Air 6' von DHS und die 'Scene Music Compilation' von Mystic Bytes erschienen. Erstere ist nur durch ihr witziges Intro und einige der Musiken erwähnenswert, zweite über- rascht positiv durch die grafische Oberfläche mit Oszillator. Außerdem hat sie den Vorzug gegenüber der DHS-Compilation, daß insgesamt elf Musiker aus der Szene mit ihren Werken zu einer klang- lich genial bunten Mischung beigetragen haben.

Sehr musikalisch läßt es auch Checkpoint an- gehen. Ihre neueste Musiccompilation Modulation II begeistert nicht nur durch ein bahnbrechendes Intro von Defjam, es läuft vor allem auch auf einem einfachen ST.

Die Intro fährt alles auf, was man auf dem Falcon gewöhnt ist, Garaud-Schattie- rungen, Zoomer, Distorter und 3D-Dots par excellence, die Replayfrequenz ist auch auf dem ST völlig ausreichend, und 505 hat seine Muskeln spielen lassen und eine bunte Mischung von Modulen zu- sammengestellt.



Und dabei trifft Checkpoint auch genau den Nerv der Zeit, denn gerade der einfache

ST ist wieder in aller Munde. Nicht nur Wildfire, DHS und Mystic Bytes schreiben wieder für den Klassiker, auch Cream hat die langersehnte ...do things-Demo rausgebracht. Wer Rasterzeilen und Scroller erwartet, wird enttäuscht, Candyman bringt jede Menge abgefahrener texturierter Tunnel in sauberen 25 Hz auf den Bildschirm, so daß selbst dem ST-Kenner der Mund offen bleibt. Dem fol-

gen jede Menge SID-Musiken von TAO, die zwar nicht mehr auf dem guten alten YM2149 laufen, dafür aber verdammt gut klingen. Immerhin hat TAO ja auch den PlaySID ST geschrieben und weiß, wie es geht. Eine geniale ST-Demo, sieht auch noch gut aus und kann kostenlos bei cream.atari.org bezogen werden.

Do things und Modu2 laufen auch tadellos auf dem Falcon und klingen da sogar noch eine Kleinigkeit besser.

Die fast totgeglaubte Gruppe Cobra ist nun sogar vollends auf den Falcon umgestiegen, ihre neue Demo "Generation Gap" leidet zwar ein wenig an Tempo, ist aber gut gestaltet und macht Lust auf

mehr. Und DHS, Mystic Bytes und die Reservoir Gods sind dem Vogel immer noch treu - Mr.Pink von den Reservoir Gods lernt sogar momentan DSP-Assembler, um eventuell mit dem Democoden zu beginnen. Escape hat ja mit dem Spion tatkräftige Unterstützung bekommen und No hat mehrfach bewiesen, daß er immer für eine Überraschung gut ist. Nicht zu vergessen FUN, denn Ear_X zählt spätestens seit der FUNgleBeats-Demo auch zur Elite auf dem Falcon, und auch Mind Design arbeitet immer noch eifrig an der "Modest"-Demo. TSCC allerdings scheint nun endgültig tot. Llana hat sich mehr oder weniger verabschiedet, schade, auf dem ST war er einer der Besten, und damit hat TSCC keinen Coder mehr.

Die neuen Fakedemo-Gruppen NUN aus dem Vatikan (?!), den bOOstErs aus Grönland (!?!!) und Asspoint (Bäh!) ignoriere ich hier einfach - und damit beenden wir unsere Szenen aus der Szene.

The X, Spion und The Paranoid melden sich ab ...

Der Super-Emulator **MESS**

Neues aus der Welt der portablen Emulatoren: MESS schickt sich an, ein ähnliches Multitalent zu werden wie MAME.

Neues aus der Welt der portablen Emulatoren: MESS schickt sich an, ein ähnliches Multitalent zu werden wie MAME. MAME ist wohl einer der leistungsfähigsten Emulatoren und wird auf immer mehr Systeme umgesetzt. Doch nicht nur die Anzahl der Spiele (zur Zeit über 600) ist beeindruckend, auch die Liste der emulierten CPUs, Grafik- und Soundchips kann sich se-



hen lassen. In dieser Liste finden sich so legendäre Chips wie Pokey und Antic (Atari XL-Sound- bzw. Grafikchip, 6502/6510 (XL, Oric, C64) und 68000 (Amiga, ST, Mac). Da die Sourcen zu MAME frei erhältlich sind, ist das Programm fast eine Art Eldorado für Emulatorprogrammierer. Mit MESS hat sich ein Programmiererteam an die Arbeit gemacht, die MAME-Bestandteile zur Emulation ganzer Com-

puter- und Videospielsysteme zu nutzen. Auch dieses Projekt ist offen konzipiert, und schon in der derzeit verfügbaren v0.1 ist die Anzahl der unterstützten Systeme beeindruckend.

Arbeitsweise

Jeder Programmierer kann dem MESS einen eigenen Emulator beisteuern. Da die meisten Bestandteile bereits emuliert werden, reduziert sich die Programmierarbeit. MESS ist komplett in C geschrieben, und dies wird sich auch nicht ändern, da das Programm auf möglichst viele Systeme umsetzbar bleiben soll.

Systeme

In der v0.1 emuliert MESS folgende Systeme: NES, Sega Mega Drive, TRS-80, Colour Genie und Colecovision. Version 0.2 ist momentan nur angekündigt und enthält neben überarbeiteten Version der bereits verfügbaren Emulatoren neue Systeme: Apple 2, Atari 800, VCS5200, Sega Master System/Game Gear, Bally Astrocade, PDP-1, Kaypro 2x (CP/M), Gameboy,

Vectrex und VCS7800. Bally Astrocade; Kaypro 2x und das VCS7800 werden dabei zum ersten Mal überhaupt emuliert.

NES

Das NES wird auf dem Falcon bereits von Godlenes "emuliert". Jedoch ist bisher jedes Release auf ein Spiel fixiert, und das entspricht natürlich nicht dem, was man unter Emulation versteht. Der MESS-NES kann fast jedes NES-ROM verwenden, und die Emulation ist bis auf kleine Schönheitsfehler sehr gut gelungen. Dies liegt sicher auch daran, daß MESS-NES auf dem NES-Emulator iNES aufbaut, während Godlenes auf einem C64-Emulator basiert.

Sega Mega Drive

Noch nicht sehr fortgeschritten ist die Mega Drive-Emulation. Auf einem Pentium2 betrug die Geschwindigkeit des Testspiels "Streets of Rage" ca. 50% eines echten Mega Drives. An der Optimierung wird noch gearbeitet, bei einer Milan-Version könnte zumindest die CPU-Emulation erheblich beschleunigt werden, da im Mega Drive die gleiche CPU wie im ST arbeitet. Trotzdem wäre es illusorisch, eine ST- oder Falcon-Version für möglich zu halten, denn mit dem "Rest" des Mega Drives wären die Ataris völlig überfordert. Für v0.2 ist eine teilweise Sound-Emulation angekündigt.

TRS-80

Ein echter Oldie unter den 8-Bitern wird von MESS bereits überzeugend emuliert. Auch von der Geschwindigkeit weiß die Emulation zu

überzeugen, die TRS-80-ROMs müssen jedoch erst besorgt werden, was im Internet jedoch kein größeres Problem darstellt.

Colour Genie

Nicht ganz so bekannt wie das TRS-80 ist das Colour Genie. Der Name war durchaus zutreffend, denn immerhin standen 16 Farben zur Verfügung, und das Gerät war auch noch grafikfähig. Dank MESS wird das Colour Genie jetzt nicht nur auf PCs, sondern auch auf Amiga, Mac und Unix-Derivaten emuliert.

Colecovision

Der größte Konkurrent des VCS2600 ist auch heute noch einen Blick wert, denn die Grafik ist besser und die Spiele-Qualität gut. Die zwei getesteten Spiele Pitfall 2 und HERO liefen ohne Probleme.

Die Zukunft

Neben den verfügbaren und angekündigten Systemen wären noch folgende Emulationen denkbar: Atari ST, Oric, ZX81, ZX Spectrum, ABC80, Acorn BBC, CPC und Dragon32 - prinzipiell also alle Systeme, die ohne hochgezüchtete Spezial-Chips auskommen. Zudem sind für diese Systeme bereits Emulatoren erhältlich. Schwieriger wird es da schon bei Systemen wie dem Amiga, Lynx oder C64. Diese Systeme bieten entweder Grafik- und Soundchips, die nie in Automaten verwendet wurden (Lynx, Amiga) oder werden von den Programmierern derart gut ausgenutzt, daß eine 90prozentige Emulation nicht ausreichen würde

(C64). Gerüchteweise soll sogar eine NeoGeo-Emulation dazukommen - das war eine Konsole mit 512 Farben gleichzeitig (aus 65000) und Stereosound, deren Spielepalette zu 85% aus Prügelspielen besteht. Da die MAME-Gruppe bereits das Automatengegenstück in ihren Emulator eingebaut hat, braucht die MESS-Gruppe nur noch darauf zuzugreifen. Allerdings wäre auch ein Milan mit der Emulation einer solchen Konsole überfordert.

Atari-Version

MESS wäre ein Programm für die nächste Generation der "Atari"-Computer, also den Clones wie Milan, Hades und vielleicht auch Phenix. Zwar könnte sich ein Programmierer daran machen, MESS komplett in Assembler umzusetzen, wäre damit aber von der Weiterentwicklung abgeschnitten. MESS wird von einem großen Team weiterentwickelt, und prominente Beispiele wie Linux, Gimp oder Apache zeigen, wie leistungsfähig Software durch freien Sourcecode werden kann.

Fazit

MESS ist ein sehr interessantes Projekt und wird - dank des engagierten MESS-Teams - wohl der Multi-Emulator schlechthin werden. Schon jetzt hat man mit einem Emulator praktisch fünf verschiedene Systeme auf der Festplatte - der Zuwachs an dadurch verfügbaren Programmen läßt sich kaum beziffern.

WWW: <http://home.internetter.com/titan/>

Inserentenverzeichnis ST-Computer 3/1999

AG-Computertechnik	2, 45
Atari-Gebrauchtfachmarkt Peter Denk	7
Atari-Messe in Neuss	68
CME	7
Falke-Verlag	45, 58, 59
Milan-Computersystems	5
M.u.C.S. Sacha Roth	9
Pentagon GmbH	67
Softwarehaus Alexander Heinrich	21
Software Service Seidel	14, 15, 37
ST-Computer Abonnement-Service	23



GodleNES

Ein NES-Emulator für Atari-Falcon sorgt für eine kleine Spieleflut.

In der vergangenen Ausgabe stellten wir Ihnen die Funktionsweise des neuen NES-Emulators vor. Im zweiten Teil stellen wir Ihnen einige interessante Titel vor.

Mega Man

Auch auf dem NES darf man mit dem kleinen blauen Roboter durch die Gegend hüpfen. Das Spielprinzip ist bei allen schätzungsweise 20 Mega-Man gleich: Mega-Man springt und schießt sich durch diverse Level. Wird ein Endgegner besiegt, erhält man die Waffe des Gegners. Manche Endgegner sind mit bestimmten Waffen einfacher zu besiegen, wodurch es eine ideale Reihenfolge bei der Beseitigung der Endgegner gibt. Wer auf Jump&Shoots steht, sollte sich Mega Man einmal anschauen. Die Cheat-Funktion verführt allerdings zum Mogeln.

Bubble Bobble

Dies scheint eines der Lieblingsspiele der Reservoir Gods zu sein. Nach der Falcon- und GameBoy-Version kann man es nun also auch per Godlenes spielen. Diese Version ist allerdings völlig überflüssig und bietet keine Besonderheiten. Die gleichen Level mit schlechterer Grafik durchzuspielen als bei Double Bobble bringt einfach keinen Spaß, daher kann man diese Version nur Sammlern empfehlen.

Legend of Zelda

Im Bereich Action-Adventures waren die Heimcomputer noch nie besonders stark - anders das NES: Legend of Zelda ist eines der Highlights in diesem Bereich. Mit dem Elfen Link durchstreift man die Landschaft auf der Suche nach neuen Ausrüstungsgegenständen und Rätseln. Während man in den ersten Minuten des Spiels noch vorwiegend mit Kämpfen beschäftigt sein wird, kommen die Puzzles später stärker zur Geltung. Wie auch bei Mario setzt Nintendo hier auf unzählige versteckte Extras und Geheimräume, und es dauerte schon einige Jahre, bis alle gefunden wurden!



Neben vielen kleineren gibt es auch noch große Gegner, denen man aber nur gegenübertreten sollte, wenn man Ausrüstung und Charakterwerte verbessert hat.

Grafisch ist das Spiel äußerst schlicht, auch im Vergleich mit anderen NES-Spielen.

Spiele-Fazit:

Zugegebenermaßen hätte ich mir bis auf Mega Man und Super Mario keines der Spiele gekauft, denn ein Großteil der Spiele ist in der Vor-NES-Zeit zu Hause. Ein Teil wiederum ist bereits für den ST verfügbar und wirkt auf dem NES trist und farblos. Wer den Arcade-Emulator M.A.M.E. kennt, wird wiederum bei den müden Arcade-Umsetzungen wie "Legendary Wings" eher zum Reset- als zum Feuerknopf greifen.

Sound

Einige Spiele haben wieder den von Godboy bekannten Trackersound, der in einem richtigen Emulator dem Original-Sound weichen wird. Dies wird allerdings eine schwere Aufgabe für die Reservoir Gods, da Informationen über den NES-Soundchip äußerst wenig zu finden sind.

Autoren

Wer dachte, daß Godlenes ein reines RG-Produkt ist, der irrt. Sowohl Ed Cleveland als auch Christian Bauer haben etwas zu Godlenes beigetragen. Christian Bauer ist Autor des Free-ware-C64-Emulators "Frodo", und da die Quellen zu diesem Emulator verfügbar sind, konnten sich RG bedienen. Ohne diese Hilfe wäre Godlenes wahrscheinlich erst wesentlich später veröffentlicht worden. Ed "Donkey Island" Cleveland hat schließlich diese Quellen entdeckt, offensichtlich aber ohne weiter nach einem echten NES-Emulator zu suchen, und angefangen, einen NES-Emulator für den ST zu programmieren. Einen C64-Emulator wollen RG übrigens nicht programmieren, auch keinen SNES, N64(!) oder Playstation-Emulator.

Emulator-Fazit:

Die Zielrichtung von Godlenes ist richtig, denn wenn Godlenes erst einmal fertig ist, können sich die Reservoir Gods um andere Projekte kümmern als um ihren Emulator. Seine Stärken muß der Emulator aber noch mit Sprite-lastigen Spielen wie "Bucky O'Hare" oder "Probotector" beweisen, denn erst Spiele solchen Kalibers werden beweisen, ob der Emulator etwas taugt. Allerdings ist Ed Cleveland, von dem die Grundidee stammt, nicht gerade den einfachsten Weg gegangen, und wohl kaum ein Emulatoren-Programmierer käme auf die Idee, einen Unix-C64-Emulator zur Grundlage eines NES-Emulators zu machen, zumal es genug freie Quellen für NES-Emulatoren gibt, die massenhaft im Internet verfügbar sind.

Fazit:

Die Zukunft des Godlenes ist ungewiß, denn wie leistungsfähig die Emulation wirklich ist, läßt sich nur erraten. Man sollte ihn auch nicht mit Emulatoren auf anderen Systemen vergleichen, denn diesen Vergleich würde Godlenes sehr deutlich verlieren. Damit aus dem Programm ein richtiger Emulator wird, müssen die Reservoir Gods noch viel Arbeit reinstecken. Leichter werden es da die Milan-Programmierer haben, die "einfach" einen Unix-NES-Emulator anpassen könnten, ohne sich große Sorgen über die Geschwindigkeit zu machen.

Matthias Jaap

PD- und Shareware

Das Neueste aus der Softwareszene

258

ATOS 4/98 Farbe

Enthält die Farbversion der neuen ATOS 4/98 im ST-Guide Format, die letzte, die in der alten Besetzung erstellt wurde. Sie enthält unter anderem Artikel über papyrus 7, Cat 4.1, Nostalgia, den Shareware Atari Emulator für den Mac, einen umfangreichen Artikel über die verfügbaren StinG Clients. Außerdem den dritten Teil des GEMScript-Programmierungskurses und die Anleitung zum Bau eines VME Bus Doppelsteckplatzes.

259

ATOS 4/98 Mono

Die neueste ATOS 4/98 in der monochromen ST-Guide-Version.

260

World of Puzzle HD

World of Puzzle ist eine Puzzlespiel für den Falcon030, welches eine Auflösung von 640*480 in 256 Farben benötigt. Sinn des Spieles ist es, ein in 64 Teile verwürfeltes Bild wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen. Je nach Schwierigkeitsgrad haben Sie maximal 30, 65 oder 99 Züge. Schaffen Sie das Puzzle nicht mit den vorhandenen Zügen, endet das Spiel. Die zehn besten Spieler und ihre Punktzahlen lassen sich in der Highscore-Liste eintragen. Dies ist die Lightversion, in der Vollversion können Sie weitere und auch eigene Bilder benutzen.

261

Think Twice HD

Think Twice ist ein farbenfrohes Denkspiel für den Falcon030, welches in TrueColor läuft und Digital Sound unterstützt. Auf einem 12*8 Felder großem Spielfeld befinden sich sechs Spielsteine. Ihre Auf-

gabe ist es, möglichst viele weitere Steine anzulegen, und dies natürlich nur nach bestimmten Gesetzen. Farbe oder Motiv müssen mit allen Nachbarsteinen übereinstimmen. Je nach Anzahl der Nachbarsteine erhalten Sie Punkte. Sollten Ihre Punkte ausreichen, um in die Highscoreliste zu gelangen, können Sie sich dort eintragen.

262

Neon Grafix Objekte

Auf dieser Diskette befinden sich allerlei Objekte und Szenen für das Raytracing-Programm Neon Grafix für den TT und Falcon. Unter anderem finden Sie hier allerlei Raumschiffe und Standard-Objekte. Weiterhin sind auf der Diskette viele Neon Fonts, die aus TrueType und Speedo Fonts erzeugt wurden. Eine Fundgrube für Neon-Anwender.

263

Draconis 1.5 Demo

Dies ist die aktuelle Demoversion des Internet Paketes Draconis von M.u.C.S., Hannover. Umfangreiche Erweiterungen seit der letzten Version 1.1 zeichnen diese neue Version aus. Dies betrifft alle Teile des Paketes, also den Webbrowser, das Mail-Programm und den Treiber. Unter anderem wurde eine Plugin-Schnittstelle definiert, für die als erstes ein X32 Soundplayer beiliegt, dieser auch im Sourcecode.

264

Midimaze Patch

Midimaze ist ein absoluter Klassiker auf dem Atari, wohl das erste Netzwerk-Spiel auf einem Personal-Computer überhaupt. Auch heute finden immer noch regelmäßige MidiMaze Partys statt. Dies ist eine Patch-Sammlung, die noch mehr aus dem Spiel heraus holt: unter anderem ein XBI-

OS Patch, Joystick-Betrieb am Mausport, Jaguar-Pad-Steuerung, Benutzung von Samples auf STE/TT, 4 Kanal Modfile Unterstützung und 4 Kanal FX Sound auf dem Falcon. Außerdem die Möglichkeit, über den Modem-Port zu spielen.

Midimaze II

Midi-Maze II ist ein Spiel für bis zu 16 Spieler, die ihre Computer miteinander über Midi vernetzen. Man braucht unbedingt mehr als einen Rechner! Midi-Maze II läßt sich nur mit mehr als einem Spieler spielen. Jeder Mitspieler steuert einen kugelförmigen Smiley durch ein Maze (engl. Maze heißt Labyrinth und gab diesem Spiel seinen Namen); wer einen Freund sieht, hilft ihm, wer einen Feind sieht, schießt ihn ab (oder umgekehrt). Bei Midi-Maze II gibt es noch Extras, die man sich für Punkte kaufen kann.



Midimaze Utilities

Die Midimaze Utilities sind ein paar MS-DOS Programme, die es ermöglichen, Daten zwischen Midimaze, Midimaze II zu konvertieren. Außerdem können damit neue Mazes für dieses extrem langlebige Spiel erzeugt werden.

265

SND Player 1.0



Mit diesem Programm können Sie die unzähligen Musikstücke, die von Spielern und Demo-Programmierern komponiert wurden, auf Ihrem Atari anhören. Diese Yamaha Soundchip Files sind inzwischen

massenhaft im Internet erhältlich, und es ist schon erstaunlich, was an Sounds aus diesem Soundchip herausgeholt werden kann. Das Programm ist aufgebaut wie ein CD-Player und ein sauberes GEM-Programm, das auch ohne Probleme im Multitasking-Betrieb läuft. SND Player läuft auf allen Ataris mit einem Soundchip. Etliche Sounds aus Spielen liegen dem Programm bei.

266

Yamaha Sounds

Dies sind viele weitere Sounddateien für den SND Player. Es sind meist Titelsongs vom kommerziellen Spielen, die hier in Datei-Form vorliegen. Unter vielen anderen Xenon 2, Garfield, Hybris, Stormlord und und und ...

267

BASTARD

BASTARD ein Tool für GFA-BASIC-Programmierer. Da es sich beim GFA-BASIC-Interpreter nicht gerade um eine saubere GEM-Applikation handelt, haben GFA-Programmierer ständig mit einer Reihe unangenehmer Folgen dieser Umstände zu kämpfen. Dies gilt sowohl für den Betrieb unter Single-TOS als insbesondere auch für den Betrieb unter Multitasking-Betriebssystemen. Bastard fungiert als Starthilfe für GFA-BASIC unter Single-TOS und MagiC! Es startet den In-

terpreter als Singletask, taut benötigte ACCs und APPs auf, setzt den AES-Prozessnamen des Interpreters auf einen beliebigen Namen, stellt den aktuellen GEMDOS-Pfad ein, reserviert dem System beliebig viel Speicher u.a. Es kann das ERGOEXEC der Shell ERGO!pro ersetzen und eignet sich auch zum Starten anderer Singletask-Programme.

SuperSam

SuperSam ist ein Shareware Sound Sample Editor für den Falcon030. Er ist sauber in GEM eingebunden und bietet viele Features. Er unterstützt zehn Sample File Formate (AVR, AU, RAW, WAV, VOC, DVS, IFF) und kann direkt in das RAM oder auf die Festplatte aufnehmen. Zur Sample-Bearbeitung stehen viele Werkzeuge zur Auswahl, unter anderem Fade In/Out, Boost, Signed/Unsigned, Channel Swap, Pan, Ändern der Sample-Frequenz. Zur genaueren Bearbeitung der Sample ist es möglich, in das Sample hinein zu zoomen. Es stehen auch eine Online Hilfe zur Verfügung und eine Jukebox-Funktion, in der alle Sample in einem Ordner abgespielt werden. Über eine Batch-Steuerung ist es möglich, gleich mehrere Samples in ein anderes Format zu konvertieren.

DOC++

DOC++ ist ein JavaDoc kompatibles

Quelltext-Dokumentationstool für C++ und Java. DOC++ scant '.H' und '.JAVA'-Dateien nach speziellen Kommentaren (/// für Einzeiler und /** */ für Mehrzeiler) und exportiert diese in TEX- oder HTML-Dateien. Die nötigen Schlüsselworte findet man in der DOC++ Dokumentation und in jedem guten Buch über Java.

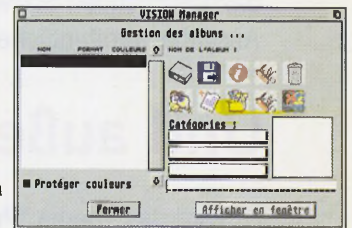
268

Vision 3.5



Vision ist ein ehemals kommerzielles Grafikprogramm, das jetzt als Shareware vertrieben wird.

Es stammt aus Frankreich, liegt aber auch in englischer Sprache vor. Auch die Übersetzung ins Deutsche wird ermöglicht. Es unterstützt 2/4/16/256 und TrueColor-Auflösungen, die Formate TIFF, JPEG, GIF, Targa, XIMG. JPEGs können gelesen und gespeichert werden. Eine Batch-Konvertierung in andere Formate wird ebenso unterstützt.



Histogramme und die Möglichkeit zur Helligkeits- und Gammakorrektur werden angeboten, außerdem die üblichen Werkzeuge wie Pinsel, Sprühdose.

Bildersammlungen können in einer integrierten Bilddatenbank verwaltet werden, wobei Thumbnails der Bilder angezeigt werden können. Eine konfigurierbare Echtzeitlupe ist in einem Fenster jederzeit sichtbar. Ein Ausdruck der Bilder ist über GDOS möglich. In den Farbaufösungen werden diverse Filterfunktionen angewendet.

i Direktversand

Schriftliche Bestellung

- Der Kostenbeitrag für eine Diskette beträgt DM 10,-
- Inland Vorkasse: keine Versandkosten, Ausland Vorkasse 5,- DM, Inland Nachnahme + 5,- DM
- Die Bezahlung erfolgt bar, per Scheck oder Nachnahme
- Bei Nachnahme fallen DM 5,- Nachnahmegebühren an.
- Ab einem Bestellwert von DM 50,- entfallen die Versandkosten.
- Der Versand kann aus technischen Gründen ausschließlich gegen Nachnahme oder Vorkasse erfolgen.

Bestellung per Telefon

FALKE Verlag / "PD-Versand"
Moorblöcken 17
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 36-5
Fax (04 31) 27 36-8

Mo. - Fr. 11.00 - 13.00 Uhr
Di. & Do. 15.00 - 17.00 Uhr

Bestellung per eMail

Selbstverständlich können Sie bei uns auch direkt per Email bestellen. Bitte vergessen Sie nicht, die gewünschte Zahlungsweise anzugeben: PD@atari-world.com

Vorschau

Lesen Sie in der
kommenden Ausgabe u.a.

26.03.99

Aktuelles

Überraschenderweise wird es nun doch eine Frühjahrsmesse geben, dafür aber wohl keine Herbstmesse. Es ist also mit einem entsprechenden Andrang auf der Atari-Messe in Neuss (10.+11. April) zu rechnen. Wir berichten, mit welchen Ausstellern und Neuerscheinungen Sie rechnen dürfen.

Außerdem gibt es ein ausführliches papyruys-Base-Preview, der Software, die einen "Datenbank-Hoffnungsträger" für den Atari-Markt darstellt.

Hardware

Wie Sie den Newsmeldungen dieser Ausgabe entnehmen konnten, erreichte uns der neue Falcon-PCI-Adapter kurz nach Redaktionsschluß. Einen Vorab-Test der neuen Hard- und dazugehörigen Software werden wir in der kommenden Ausgabe veröffentlichen.

Und außerdem ...

... wird das Thema "**Programmierung**" bei uns wieder ganz groß geschrieben. Da Pure Pascal nach wie vor von ASH vertrieben wird, liefert Ihnen Torsten Runge einen Einsteiger-Kurs für alle Programmier-Interessierten.

Auch das Thema "**Scannen mit dem Atari**" wird bei uns wieder aufgegriffen. Ralf Stutzenberger wird in den kommenden Monaten neben einer Bastelanleitung für eine Handy-Scanner-Adaptierung auch grundlegende Informationen zu diesem Thema für Sie aufbereiten.

Last but not least werfen wir mit großem Interesse einen Blick auf den Entwicklungsstand von **MagiC-Milan**, das eventuell zur Messe in Neuss lieferbar, auf jeden Fall aber vorführbar sein soll.

Für redaktionelle Fragen steht Ihnen unsere Telefon-Hotline dienstags von 15.⁰⁰ bis 17.³⁰ unter Tel. (0431) 27 365 gerne zur Verfügung.

eMail-Adresse: st-red@atari-world.com

Impressum

Chefredakteur: A. Goukassian

Redaktionelle Mitarbeiter: Thomas Raukamp, Thomas Götsch, Matthias Jaap, D. Koch, Ulf Dunkel, Ralf Schneider, Torsten Runge, Claus Rogge, Jürgen Konneznay, Rainer Wolff, Robert Schaffner (RS)

Redaktion:

Falke Verlag - A. Goukassian
Moorböcken 17
24149 Kiel

Tel.: 04 31 / 27 36-5

FAX: 04 31 / 27 36-8

Internet: <http://www.atari-world.com>,
st-red@atari-world.com

Verlag:

FALKE Verlag (siehe Redaktion)

Verlagsleitung:

A. Goukassian

Abonnementbetreuung:

Tel.: 0 43 1 / 27 365, st-abo@atari-world.com

Anzeigenleitung:

A. Goukassian 04 31 / 27 365, st-anz@atari-world.com

Anzeigenpreise:

nach Preisliste Nr. 12, gültig ab 01.07.1998
ISSN 0932-0385

Titelgestaltung: Redaktion (A. Goukassian) & Photo Disc

Druck: Frotscher Druck GmbH

Lektorat: D. Schweikert

Bezugsmöglichkeiten:

ATARI-Fachhandel, Zeitschriftenhandel (Bahnhöfe) oder
direkt beim Verlag.

ST-Computer erscheint 11 x im Jahr

Einzelpreis: 9,80 DM

Jahresabonnement: 98,- DM

Jahresabonnement mit SP-Diskette: 148,- DM

Europ. Ausland: 128,-* DM **Luftpost:** 256,- DM

Monatsdiskette: zzgl. 50,- DM/Jahr

Leser-CD: zzgl. 60,- DM/Jahr

In den Preisen sind die gesetzl. MwSt. und Zustellung
enthalten.

* neuer Preis (reduziert)

Manuskripteinsendung:

Manuskripte jeder Art werden gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des Manuskriptes auf Datenträgern der Fa. Falke Verlag - Goukassian.

Honorare nach Vereinbarung oder allgemeinen AGBs. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung.

Urheberrecht:

Alle hier veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet.

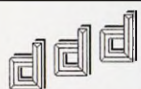
Veröffentlichungen:

Sämtliche Veröffentlichungen in dieser Fachzeitschrift erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Haftungsausschluß:

Für Fehler in Text, in Schaltbildern, Aufbausketzen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.

© Copyright 1999 by FALKE-Verlag

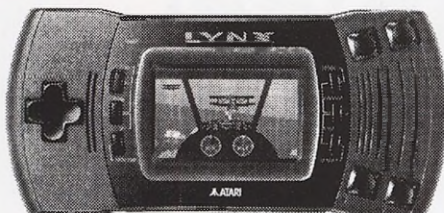


Milan + + + Endlich lieferbar! + + + Preisliste und Testbericht jetzt kostenlos anfordern.

Milan

Der Renner: LYNX II für nur 59,-

Spiel und Spaß für unterwegs und für zuhause: der LYNX mit Farbdisplay, 16-Bit Power, Stereo-Sound-Ausgang, umschaltbar für Rechts- und Linkshänder und für Batterie- und Netzbetrieb geeignet, ist immer eine gute Wahl, egal ob als Geschenk oder für das eigene Vergnügen. Bei der großen Auswahl an wechselbaren Spielen bleibt der LYNX immer eine Herausforderung. Herausfordern kann man auch seine Freunde, denn es lassen sich bis zu vier LYNX per Comlynx-Kabel zusammenschalten, um mit- und gegeneinander anzutreten.



Bei einem Freundschaftspreis von nur DM 59,- kann man sicher nichts verkehrt machen; so günstig gibt's nichts Vergleichbares - garantiert!

Spiele-Auswahl (in Klammer: Anzahl Spieler bzw. LYNX)

A.P.B.: Im Polizeiauto auf Patrouille unterwegs (1)	DM 49,-
Batman Returns: Batmans Abenteuer bestehen (1)	DM 49,-
Bill's and Ted's: Adventure - Finde die Prinzessin (1.2)	DM 33,-
Crystal Mines II: 150 Level - ACHTUNG: macht süchtig!	DM 33,-
Dinolympics: Abenteuer und Irigärten meistern (1)	DM 49,-
Gauntlet: Kampf gegen Schloßgespenster u.a. (1.4)	DM 29,-
Hydra: Mit dem Speedboat unterwegs auf einem Fluß(1)	DM 49,-
Ishido: Kniffliges Brettspiel (1)	DM 33,-
Joust: Verteidigung gegen angreifende Flieger (1.2)	DM 49,-
Klax: Fallende Steine sortieren - immer schneller (1)	DM 29,-
Kung Food: Gemüse wird lebendig. Bändige es (1)	DM 49,-
Pac-Land: 3-Dimensionales Pac-Man (1)	DM 66,-
QIX: 256 Level - Immer schwerer, nie dasselbe (1.2)	DM 33,-
Robo-Squash: 3-Dimensionales Squash-Spiel (1.2)	DM 29,-
Robotron 2084: Roboter wollen die Welt erobern (1)	DM 49,-
Scrapyard Dog: Hilf Deinem Hund - er ist in Gefahr (1)	DM 49,-
S.T.U.N. Runner: Flug-Jagd durch unterirdische Tunnel(1)	DM 49,-
Super Skweek: Monster müssen angemalt werden (1.2)	DM 29,-
Tournament Cyberball: 3-D Football-Spiel (1.4)	DM 49,-
Turbo Sub: U-Boot Abenteuer mit vielen Gefahren (1.2)	DM 33,-
Ultimate Chess Challenge: 2D/3D Schach (1.2)	DM 49,-
Xybots: Allein durch eine 3D-Raumstation (1.2)	DM 49,-

Spielbeschreibungen ohne Gewähr

Ersatzteile

Ganz gleich ob Sie ein Netzteil, ein Laufwerk, eine größere Festplatte oder Kleinteile wie Lüfter, Gehäuse-teile, ICs (Atari-Chips, GALs u.a.) oder Ersatzplatinen suchen, wir haben fast sämtliche Ersatzteile für Atari.



Für Ihren Portfolio: Steckbare Speichererweiterung incl. 2. Laufwerk (B). Damit erhalten Sie zusätzliche 256 KB RAM-Speicher; es können maximal 2 Speichererweiterungen an den Portfolio angesteckt werden, ergibt also 384KB bzw. 640KB Hauptspeicher!

Portfolio

Sie brauchen einen Computer, den Sie überall mitnehmen können, in den Sie Ihre Texte mal eben zwischendurch eingeben können, der Sie an Termine erinnert, der Adressen verwaltet und sogar Telefonnummern wählen kann, der für Sie rechnet und sich mit Ihrem DOS- oder ATARI-Rechner zum Datenaustausch verbinden läßt.

Den Portfolio gibt's nur bei uns - und zwar komplett im Set mit viel Zubehör.

Set-Preis: ab 299,- (s. Angebote rechts)



Komplette Zubehörliste anfordern!

Das Ding, das man hat!

Monitore so günstig wie nie zuvor - Beispiel: 19" Farbmonitor für nur 999,-

Milan

Unglaublich, aber wahr - er ist da! Das neue Flaggschiff für alle Atari-er - schon in der Standard-Ausstattung bemerkenswert: 68040er CPU, 16MB RAM (erweiterbar auf 512MB), **1GB Festplatte**, 2MB Grafikkarte (S3 Trio V64+), abgesetzte Tastatur, Midi-Towergehäuse, PS/2-Maus, 3 serielle u. 1 parallele Schnittstelle, ISA-Slots und PCI-Bridge, Betriebssystem im Flash-EPROM (änderbar!) und umfangreiches Softwarepaket gibt's für nur **DM 1499,-**

Von uns gibt's ihn natürlich wieder mit allen erdenklichen Aufrüstungen, z.B. im Big-Tower, mit größerer Festplatte, mit mehr RAM-Speicher usw. zum individuellen Zusammenstellen. Beispiel: **Aufpreis 32MB = DM 1,-**

Preisliste und Testbericht gleich kostenlos anfordern!

Schnäppchen

Monitor SM 124	129,-
Ajax, HD-Floppycontr.	38,-
TOS 2.06 (direkt für STE)	48,-
TOS-Card mit AT-Bus Interface	
= IDE-Festplatten am Atari, für	
alle ST, ohne TOS	166,-
Maus für Atari	49,-
Speichererweiterungen:	
4MB für TT	77,-
16MB für TT	165,-
4MB für Stacy	222,-
Festplatten für Atari:	
1 GB, SCSI, nackt	299,-
2 GB, SCSI, nackt	399,-
Trommel für SLM 605	166,-
Laserdrucker, 12 S/min.(AS)	699,-
SLM 804 und SLM 605 zum	
Ausschlachten	20,-
PC-Tastatur direkt am Atari:	
Interface solo	79,-
dto. mit PC-Tastatur	111,-
CD-ROM 32-fach SCSI	211,-
dto. im ext. Gehäuse	333,-
Calamus 1.09	59,-
Book One	20,-
K-Spread 4 Tab.kalkulation	99,-

Schluß mit dem IO40er Outfit, jetzt wird's professionell! Das flache Desktopgehäuse bietet Platz für eine 3.5" Festplatte, hat ein Tastaturinterface eingebaut und kommt komplett mit neuer abgesetzter Tastatur.

Tip des Monats

Hier stellen wir besondere Angebote vor, die sparen helfen.
Diesmal: 2 Tips - 1 Preis

TIP 1:

Solange es ihn noch gibt: Den besten Monitor, den ATARI für seine ST's produziert hat - den SM 124. Jetzt zum TIP-Preis für nur **DM 111,-**

TIP 2:

Sparen Sie fast 30%: Jetzt gibt's die 16MB-Fast-RAM-Karte für den TT (original ATARI!), voll bestückt für nur **DM 111,-** (bisher 155,-). Ist das was?

Angebot freibleibend - solange Vorrat reicht!

Gehäuse + Tastatur

Machen Sie 'was aus Ihrem IO40er oder Ihrem Falcon:

- Elegantes **Desktopgehäuse** (s.Bild)
- abgesetzte neue Tastatur mit Interface
- Platz für 3.5" Einbaufestplatte
- Schlüsselschalter
- stabil: trägt den Monitor

Komplett-Set: nur 199,-



Portfolio - Set Atari

Für Atari-Besitzer gibt's den Portfolio, zwei 64K RAM-Karten, ein Netzteil und ein Seriell-Interface incl. Kabel und Software, um Ihren Atari (oder Ihren PC) mit dem Portfolio zu verbinden. So können Sie Daten via mitgeliefertem Kabel zwischen Ihrem Computer und dem Portfolio austauschen. Dazu gibt's einige ausgesuchte Programme für den Portfolio.
Preis des Sets: nur DM 299,-

Portfolio - Set PC

Für PC-Besitzer gibt's den Portfolio, zwei 64K RAM-Karten, ein Netzteil und ein RAM-Kartenlaufwerk für Ihren PC (8 Bit-Karte). Daten können so bequem via RAM-Karten vom Portfolio zum PC und anders herum übertragen werden. Dazu gibt's ein Adressverwaltungsprogramm, eine Textverarbeitung, einen Terminplaner und eine Tabellenkalkulation für Ihren PC. Das Gute dabei: Diese Software entspricht genau den eingebauten Programmen des Portfolios. So können die Daten problemlos hin- und hergetauscht werden, bei voller Kompatibilität.
Preis des Sets: nur DM 333,-

Versand per Nachnahme
- europaweit -



Telefonzeiten: MO. - FR. von 14 - 18 Uhr

Besuchszeiten: Bitte vereinbaren Sie zunächst einen Termin mit uns!

Es gelten unsere Geschäftsbedingungen



Teilen Sie
doch mal
an

ATARI-Messe '99

10. bis 11. April

Stadthalle-Neuss

**Die Atari-Messe im Frühjahr ist voraussichtlich die
einzige Atari-Only-Messe dieses Jahres.**

Aufgrund des Wunsches vieler Aussteller und Besucher wurde diese Veranstaltung auf den April '99 vorverlegt.

Schon jetzt haben sich wieder etliche Aussteller-Firmen angemeldet und eine Flut von Softwareneuheiten angekündigt. Dazu gehören die brandaktuelle Datenbank papyrus base, MagiC-Milan, STemulator GOLD 1.5, Software-Updates von ASH, die Milan060- und die Falcon-Kompatibilitäts-Karte, der PCI-Adapter für Falcon-Systeme, Squash it!, Funpaint für Video- und Grafikdesign, die neue Whiteline-CD und vieles, vieles mehr.

Wiedereinmal bewahrheitet sich, daß der Atari-Markt nach wie vor eine Reihe von Reizen bietet, die das System so attraktiv und beliebt machen.

**Verpassen Sie diese Chance nicht, die wohl letzte große
Atari-Oniy-Messe des Jahres wahrzunehmen**

Die Stadthalle ist täglich von 10.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr geöffnet. Weitere Infos bzgl. der Anfahrt- und Übernachtungsmöglichkeiten erhalten Sie direkt bei uns, in der ST-Computer 4/99 und im Internet.