

ST-Computer

ATARI
INSIDE**10****Zum Bestellen:****Die ST-Computer Leser-CD****Voilversion des Monats:**

Script 5, die erstklassige Textverarbeitung inkl. Original-Handbuch-Datei

Atari-Werbevideos:

Sechs legendäre Atari-Fernseh-Spots

Die PD-Serie exklusiv:

Alle PD-Disketten von 251 bis 304

Außerdem:

Whip!, GEMSetup 1.53 uvm.

Lightshow

Whip!, die Virtual Light Machine für den Falcon

Wir haben das Falcon-Programm für Sie getestet. Kostenlose Mini-Version auf der Spezial-Diskette!

Seite 10

Zauberhaft

ASH jinnee 2.01 im Test

Der aktuellste und attraktivste Atari-Ersatz-Desktop startet in die zweite Runde und nimmt es dort mit MacOS und Windows auf.

Seite 16

Internet

Draconis pro 1.63

Egal, ob Single- oder MultiTOS, ob 2 MB RAM oder 20, dank Draconis können Atari-Anwender nun auch Java-Script-fähig im Internet surfen.

Seite 12

ST-Abo

Jetzt profitieren!

Wenn Sie jetzt die ST-Computer abonnieren, werden Sie nur profitieren. Beachten Sie unsere besonderen Einstiegsangebote.

Seite 54**Exklusiv: Die Atari-Story Teil 1**

FÜR UNSER GROSSES

ANGEBOT

IST DIESE SEITE ZU KLEIN.
LEIDER.

**Aber in Katalog & Infopost
finden Sie alles rund
um Atari und Kompatible!**

zum Ausbau

Speicher, CD-ROMs, Festplatten, ...

zum Neukauf

Milan, Hades, Gebrauchte, ...

zum Arbeiten

Calamus, Papyrus, PhotoLine, ...

zum Vernetzen

Kompetenz, Hubs, Kabel, ...

bei Problemen

Reparatur, Beratung, Service, ...

... ein kleines Preview bieten wir weiter hinten im Heft ||||➔

Besuchen Sie uns auf der Atrai-Messe in Hannover am 19./20. November 1999!



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

ATARI
Fachhändler

Milan
Fachhändler



Calamus Service Center

Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen in DM inkl. Mehrwertsteuer und zzgl. Versandkosten. 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.

editorial

Kampf der Giganten

Es ist schon sonderbar, was sich so alles auf dem Computersektor tut. Die Welt scheint sich gegen Microsoft zu verschwören. Erst kündigt IBM eine umfassende Unterstützung von Linux an, dann steigt Corel, ebenfalls ein Computer-Riese, mit ins Linux-Boot ein, und nun kauft Sun das deutsche Unternehmen Star-Division auf, um das Microsoft-Office ebenbürtige Office-Paket ab sofort kostenfrei für alle verfügbaren Computersysteme anzubieten.

Welch ein Wunder auch, schließlich hat Microsoft bekanntgegeben, darüber nachzudenken, künftig lauffzeitbeschränkte Lizenzen von Windows zu verkaufen. Damit würde der Kunde eine Lizenz für ein Jahr erwerben und müßte nach eben diesem Jahr einen neuen Vertrag abschließen, um Windows verwenden zu können und zu dürfen.

Sind das nicht rosige Aussichten für Computeranwender? Während Internetdienst-Anbieter in den USA bereits begonnen haben, PCs zu verschenken, versucht ein Softwareanbieter das Maximum aus den Usern herauszuholen.

Und während die da draußen - außerhalb der Atari-Welt - sich die Köpfe einschlagen und um die Gunst des kaufwilligen Kunden ringen, kümmern uns vergleichsweise nichtig erscheinende, für ATARlaner aber dennoch so wichtige Themen wie die in Hannover stattfindende ATARI-Fachmesse, das Erscheinen des neuen Milan und der erste Prototyp des Phenix aus Frankreich.

Zu letzterem war ein Exklusiv-Bericht mit allem drum und dran geplant und nahezu fertiggestellt, als wir aus Frankreich von Class 4/division Centek erfuhren, daß das Motherboard in letzter Sekunde, d.h. nach Produktion der ersten 15 Entwicklergeräte, nochmals umgestaltet würde, und daß es sinnvoll wäre, wenn diese Veränderungen in unserem Spezial berücksichtigt würden.

Mit dem Anspruch, nur Wahres und Aktuelles zu erzählen, haben wir das Phenix-Spezial also um eine Ausgabe verschoben. Photos vom Motherboard, ein Interview, alle technischen Daten, erste Screenshots usw. liegen uns bereits vor, und ich verspreche Ihnen: Sie dürfen gespannt sein.

Schließlich möchte ich auf die Atari-Geschichte hinweisen, die mit dieser Ausgabe beginnt. Thomas Raukamp hat das bei ihm in Arbeit befindliche Buch über Atari als Basis zur Artikelserie genommen; mit dem Resultat, daß ein anschaulicher, interessanter und abwechslungsreicher Beitrag, der sich von den bisherigen Chronologien absetzt, entstanden ist. Und da ich schon die kommenden Teile zu lesen bekommen habe, kann ich Ihnen versichern, daß die Qualität der Serie erhalten bleibt.

Damit verabschiede ich mich in die heiße Milan- und Messephase.

Ihr Ali Goukassian

inhalt

Aktuelles

Editorial	3
Neues und Aktuelles	6
Spezial-Diskette 10/99	8
Interview mit Manfred Lippert - jinnee 2.01	20
Neues zum mp3-Player für den Falcon	41
Die Geschichte Ataris	58

Software

Whip! - VLM für den Falcon	10
Draconis Pro 1.6	12
jinnee 2.01	16
Leser-CD 10/99	51

Hardware

Atari Stacy durchleuchtet	24
Julia 20-Bit-Wandlersystem (2)	36

Praxis

Java und Javascript	22
Medium wechsele Dich	29
CD-Produktion von zu Hause aus	48

Grundlagen

PurePascal (Teil 6)	39
Calamus in der Praxis	43

Unterhaltung

Atari-Szene	62
-------------------	----

Rubriken

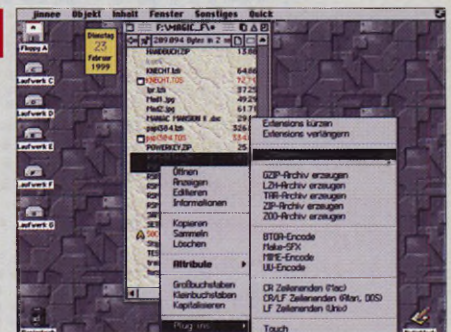
Einkaufsführer	32
Kostenlose Kleinanzeigen	34
PD-Rubrik	64
Impressum	66
Vorschau	66

Seite 10



Whip! ist die "Virtual Light Maschine" für den Falcon, und Whip! ist Freeware!

Seite 16



Macht Sie glücklich und Ihren Nachbar neidisch: jinnee in der neuen Version.

Seite 41



Projekt mp3-Player für den Falcon: Das Interview mit dem Programmierer.

Seite 62



Neu für Sie recherchiert: die Geschichte der Firma Atari.

Den Milan erhalten Sie ab sofort auch als Bonbon in vier verschiedenen Farben

Henkel-Technologie '99

Milan 040 - New Edition



Den beliebten Milan gibt es ab sofort auch im **Bonbon-Design** bei Ihrem Fachhändler.

Aber das ist nicht die einzige positive Nachricht, die wir Ihnen bieten können.

Allen DTP-Freunden schenken wir gemeinsam mit **invers Software** rund 800,- DM, denn als Milan-Kunde erhalten Sie das neue Calamus'99 für nur **199,- DM anstatt 999,- DM** - wenn Sie wollen!

Die Festplattenkapazität für die Standardausführung wurde von 1 Gbyte auf **2.1 Gbyte erhöht**

Weitere tolle Nachrichten rund um den Milan erhalten Sie bei Ihrem Fachhändler oder direkt auf unserer Web-Site:

www.milan-computer.de/.com



Milan-Standard

Standard PC-Gehäuse +++ 16 MB-RAM +++ 2,1 GByte Festplatte
+++ PS/2-Maus +++ Tastatur +++ S3-Trio VGA-Grafikkarte bis
1152 x 864 Pixel in High-Colour +++ Milan Multi OS 1.2 +++
Softwarepaket mit papyrus home, texel home, smurf home etc...
+++ unverbindliche Preisempfehlung 1699,- DM +++

Milan-Extras

Milan-Design-Tower Edition 98: plus 69,- DM +++ Milan-Design-Tower Bonbon-Edition '99: plus 69,- DM +++ PCI-SCSI-Karte 199,-DM +++ ISA MIDI In/Out-Card 79,- DM +++ ISA Soundblaster 149,- DM +++ PCI Netzwerkkarte 120,- +++ MagiC Milan Upgrade 99,- DM +++ MagiC Milan neu 299,- +++ uvm.

Neues und Aktuelles

Wissenswertes aus der ATARI- und restlichen Computerwelt

Atari-Fachmesse im November

Zwar gibt es nicht die Atari-Messe in Neuss, doch die Firma ROM logicware hat eine neue Herbstmesse am 19. und 20. November gegründet: Die Atari-Fachmesse in Hannover, die auch nord- und mitteldeutsche Atari-Anwender ansprechen soll.

Ausführliche Informationen zur Atari-Fachmesse sowie Anfahrtbeschreibungen etc. erfahren Sie zum einen in der kommenden Ausgabe der ST-Computer, zum anderen aber auch schon über die aktuelle Werbeanzeige auf Seite 9 dieser Ausgabe.

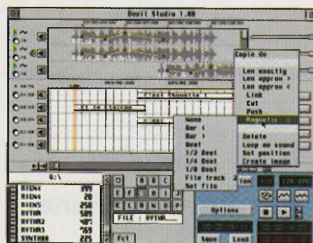
Informationen:

ROM logicware GmbH

Tel. (030) 4999 7373

<http://www.rom-logicware.com/messe>

Musiksoftware im Preis gesenkt



Der Falke-Verlag senkt ab sofort drastisch die Preise für die Musikprogramme der Firma Softjee, um einen größeren

Kundenkreis zu erreichen. Angefangen vom Profi-Tracker wie Digital Homestudio bis hin zum neuen Audio- und Midi-Sequencer (z.B. voraussichtlich 69,- DM) wird es eine Reihe tolle Programme zum Taschengeld-Preis geben. Das Komplettpaket aller Softjee-Produkte wird für knapp 300,- DM angeboten.

Weitere Infos:

Falke Verlag

Moorblöcken 17

24149 Kiel

Tel. (0431) 27 365

<http://www.atari-world.com>

Neue Web-Adresse für die ST-Computer

Damit die ST-Computer-Seiten im Internet künftig noch direkter angesprochen werden können, gibt es nun eine neue Web-Adresse, die direkt auf die Verzeichnisse bei atari-world.com verweist:

www.st-computer.atari.org

Neuer Server für Webseiten von Uwe Seimet

Die Webseiten von Uwe Seimet, die neben den aktuellen Demoversionen von DISKUS, HDDRIVER und OUTSIDE auch andere Software und Informationen enthalten, sind vorübergehend auf einem anderen Server untergebracht:

http://home.nikocity.de/nogfradelt/atari_german.html Der bisherige Server wird demnächst abgeschaltet und erst in einigen Wochen wieder verfügbar sein.

ExtenDOS-Update

Unter <http://www.cyberus.ca/~anodyne/> finden registrierte Anwender von ExtenDOS Gold 3.1 ein Update auf die aktuelle Version 3.2 Ebenso gibt es dort auch ein aktuelles Update des CDWriters.

ATARI-WORLD.COM endlich wieder online

Leider waren durch einen Umzug unseres Providers auf einen anderen Server die Atari-World-Seiten im Internet mehrere Tage nicht erreichbar. Allen, die schon befürchteten, die Seiten seien eingestellt, möchten wir zusichern, daß sie wieder online sind.

First Million 4.3.7

Es gibt wieder eine neue Version der bekannten Fakturierungssoftware für TOS-Systeme. Neuigkeiten: Freischalten mit Registrierungs-Key, Kontenübersicht kann ausgedruckt werden, Buchungs-Platzhalter können beim Listen-Ausdruck der Fakturierung verwendet werden, Bugfixes. Außerdem wurde der Preis auf 149,- Euro

(DM 291,42) gesenkt.

Bezugsquelle:

Softbaer GbR

Richardstr. 60

12055 Berlin

Tel. (030) 68 59 80 07

Falcon MP3-Player-Name

Atari-Anwender können ab sofort im Internet abstimmen und Vorschläge abgeben, wie der neue MP3-Player für den Falcon heißen soll. Die Internet-Adresse:

<http://deunstg.free.fr/sct1/fampvote.htm>

Neue Version von Olympia

Olympia, die Software zum Ansteuern von Digitalkameras, erschien kurz vor Redaktionsschluß in einer neuen Version 1.2. U.a. sollen nun viele weitere Digitalkameras unterstützt werden. Weitere Infos bei:

AG-Computertechnik

Schützenstraße 10

87700 Memmingen

Tel. (08 331) 86 373

Draconis bekommt Nachwuchs

Die Anwender der bekannte Internet-Programmes Draconis können ab sofort auch die zahlreichen StiK/StinG-Clients, die es bereits seit geraumer Zeit gibt, unter Draconis einsetzen. Mit IFusion für Draconis wird dies ermöglicht. Außerdem neu

ist der Chatter Draconis, der in seiner Funktion als IRC-Client das Chatten im Internet ermöglicht.

M.u.C.S.

Sacha Roth

Gustav Adolf-Str. 11

30167 Hannover

Tel. (0511) 71 00 599

Fax (0511) 71 00 845

oAESis in neuer Version verfügbar

oAESis ist ebenso wie N.AES ein Ersatz-AES für das des TOS. Es benötigt MiNT, um laufen zu können, und wird eine Reihe neuer Funktionen enthalten, die das Betreiben von Atari-Software im Multitasking-Modus zum Genuß machen sollen. Das Programm ist seit Ende September frei zum Download und abrufbar unter:

<http://www.nocrew.org>

Taskbar ist MagiC-kompatibel

Die elegante Taskbar für Multitasking-Systeme ist ab sofort auch unter MagiC und - man höre und staune - auch unter Geneva lauffähig. Das Programm kann sofort unter folgender Adresse aus dem Internet bezogen werden:

Link: <http://www-atari.nvg.ntnu.no/Taskbar/>

Kurznews

Von Crazy-Bits wurde eine neue Version von PixArt angekündigt. Das Programm wurde komplett überarbeitet und soll nun auch True-Colour beherrschen, selbst wenn in geringeren Farbtiefen gearbeitet wird.

+++

Die atemberaubenden 3D-Action-Spiele wie Quake, Doom

und Heretic wurden an den Atari angepaßt. Derzeit überlegt ein Vertrieb, Lizenzen zu erwerben, um diese Atari-Varianten offiziell vertreiben zu dürfen. Nachteil: Ein 040-Prozessor wird mindestens vorausgesetzt, damit die Spielgeschwindigkeit ansprechend ist.

+++

Milan-Vertrieb kooperiert mit einem Online-Dienst-Anbieter: Derzeit verhandeln die Milan-Partner mit diversen Online-Dienst-Anbietern, um ein attraktives Internet-Angebot in das neue Milan-Paket zu schnüren, das einen finanziellen Vorteil für den Milan-Kunden bieten soll.

+++

Milan-Neukunden erhalten ab sofort einen Bonus-Gutschein, der den Erwerb von Calamus SL'99 zum Preis von nur 199,- in der Komplettversion, die ansonsten 999,- DM kostet, ermöglicht. Die Kooperation wurde wenige Stunden vor Druckunterlagenschluß sowohl von invers Software als auch von Milan Computersystems bestätigt.

+++

Die Spezial-Disketten der Atari-Inside/ST-Computer, angefangen mit dem Heft 1/95 bis zur Ausgabe 6/99 werden ab Ende September beim Falke-Verlag als "Complete Spezial-Disks"-CD zum Preis von 39,- DM vertrieben. Weitere Infos erhalten Sie in der kommenden Ausgabe.

+++

Das wars für diesen Monat ...

M.u.C.S. - bringt Ihnen die Welt ins Haus!

DRACONIS

Internet-Software

- Single- & Multi-TOS! (ab 2 MB)
- inkl. Treiber, WWW-Browser
- E-Mail, FTP, Telnet...
- Alle Auflösungen, Grafikkarten
- alle ATARI™s und kompatibel
- HADES, Afterburner, MILAN...



Der vielleicht einfachste Weg ins Internet. Draconis ist das Internet-Paket für alle TOS-Anwender. Der integrierte Installations-Assistent ermöglicht eine kinderleichte Installation für z.B. T-ONLINE, TelePassport und viele andere Provider. Nach der Installation können Sie (Provider vorausgesetzt) sofort loslegen... Erleben Sie die Welt des WWW - JETZT!

Draconis professional nur 99.95 DM

Crossgrade von anderen kommerziellen Internet-Paketen
(Original Disk(s)/Handbuch einsenden) auf Draconis professional nur 59.95 DM

Draconis Standard 1.6x 69.95 DM

Die "kleine" Version für Computer ab 1 MB ohne FTP, Telnet und Java-Script.

NEU: Draconis to MiNT Gateway (Disk) 5.- DM

Updates/Demo auf Anfrage! Besuchen Sie: <http://www.draconis-pro.de>

NEU: IFusion Draconis 19.95 DM

Nutzen Sie viele der STIK/STING-Clients unter Draconis!

NEU: Chatter Draconis 29.95 DM

Der IRC-Client ermöglicht Ihnen unter Draconis und MagiC! viele Chatfreundschaften



HomePage Penguin 3

Der HTML-Designer für alle TOS-Systeme.

Mit dem HPP lassen sich HTML-Seiten laden, speichern und bearbeiten, ohne daß man Kenntnisse der HTML-Sprache haben muß. Jetzt noch flexibler per Assistent sicher ans Ziel. Der HPP 3 unterstützt auch die Neuheiten von HTML 4 (DHTML), CSS und vieles mehr...

HPP 3 Vollversion mit Handbuch 49.95 DM

HPP 3 Update von älteren Versionen 24.95 DM

CD-ROMs

NEU: Elements of Web-Design 28.95 DM
NEU: Games 4 all (ca. 600 Sp.) 29.95 DM
NEU: M.u.C.S. Disc 2000 (Nov) 34.95 DM
Whiteline KAPPA CD 68.95 DM
GFA-Basic 3.6 CD 58.95 DM
ATARI Platin CD 48.95 DM
Complete PD CD 48.95 DM
Error in Line 99 CD 9.95 DM
Mission 3 CD 39.95 DM
Milan Disc 1 29.95 DM

Hardware/Zubehör

Champ-Maus 38.95 DM
Manhattan-Maus 27.95 DM
ATARI SF354 Floppy extern 28.95 DM
VGA-Adapter für ST/STes 28.95 DM
ATARI Mega STE-Tastatur 38.95 DM
3,5" Reinigungsdiskette 6.95 DM
Maus-Pad 1.95 DM
10 MF2DD Disketten BlueBox 6.95 DM
10 MF2HD Disketten RedBox 6.95 DM
Head-Set (Kopfhörer mit Micro) 9.95 DM
Antennen-Umschaltbox 2.95 DM
33.600 Modem 89.95 DM
33.600 Modem+Draconis pro 188.95 DM

Software

Papyrus WORD 7.x 198.95 DM
Papyrus OFFICE 7.x 268.95 DM
OLYMPIA Software 98.95 DM
EGON! CD-Utilities 3.11 39.95 DM
HD-Driver 7.7x 58.95 DM
STimulator GOLD 1.6x 98.95 DM
Smurf - Das Grafik-Tool 68.95 DM
ScanX pro (Microtek/Umax) 128.95 DM
E-Copy 1.72 38.95 DM
E-Backup 2.01 58.95 DM
Calamus SL 99 988.95 DM
SL 99 Update von SL 98 198.95 DM
SL 99 Update von anderen V. 398.95 DM

Gebrauchtes

RoadRiot 4WD (F030) 24.95 DM
Evolution Dino Dudes (F030) 24.95 DM
Signum 4 + Buch 38.95 DM
LDW Powercalc 2.0 38.95 DM
SM 124 Monitor 49.95 DM
Div. Spieletitel ab 3.95 DM
Div. Software ab 4.95 DM
Div. Bücher ab 3.95 DM
Div. CDs ab 9.95 DM
Div. Kabel ab 4.95 DM

Unseren Komplettkatalog erhalten Sie gegen 3 DM in Briefmarken!
Alle Preise zzgl. Versandkosten • Irrtum und Änderungen vorbehalten

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

FON (0511) 71 00 599
FAX (0511) 71 00 845
Email: info@mucs.com
<http://www.atari-soft.de>

CLASSIC ATARI

Das neue Fanzine von Anwendern - für Anwender. Probeheft nur 7.- DM

ATARI Fachmesse
DIE Messe für ATARI / TOS / MILAN Computer...

11-19 Uhr **19. + 20.11.99**
Großmarkt Hannover

M.U.C.S.

Spezial-Diskette

10

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

STupido

STupido ist ein Programm zum Erlernen des 10-Fingersystems. Wer immer noch langsam im Adler-Such-System über seine Tastatur wandert, der sollte sich einmal ein wenig Zeit nehmen und STupido näher inspizieren. STupido bietet die Möglichkeit, einzelne Buchstaben, häufige Wörter, kurze Sätze oder ganze Übungstexte abzutippen. Im Hintergrund wird laufend protokolliert, wieviele und welche Fehler Sie gemacht haben oder wie schnell Sie die Übungen erledigt haben. Von STupido existieren Versionen für deutsche und schweizerische Tastatur-

layouts, welche sich beide in obigem Archiv befinden.

Mini-Whip!

Hierbei handelt es sich um die kleine, handliche Version der "VLM" (Virtual Light Mashine) für den Falcon. Speisen Sie Musik in den Falcon ein, und Sie erleben die farbenprächtigsten Lightshows - passend zur Musik arrangiert - auf dem Bildschirm. Ein ausführlicher Test ist auf Seite 10 dieser Ausgabe zu lesen.

MenuInfo

MenuInfo wurde geschrieben, um im oberen rechten, zumeist ungenutzten Bereich des Bildschirms vom Benutzer festzulegen die Informationen wie Uhrzeit, freien Speicher oder Systeminformationen anzuzeigen. Dabei ist MenuInfo eine reine GEM-Applikation, die in jeder (Farb-) Auflösung als Acces-

sory oder Applikation läuft. Neben der Anzeige der Informationen beinhaltet MenuInfo noch einen Fenstertopper, einen Wecker, einen "Bildschirmschoner". MenuInfo belegt lediglich 50 KB RAM.

Gload

Gload ist ein kleines Tool, das permanent anzeigt, wie die einzelnen Laufwerke des Atari ausgelastet ist.

ClickOff ...

... ist ein kleines Tool für den Autoordner, das den Tastatur-Klick abschaltet.

TaskBar

Die Start-Leiste für Multitasking-Systeme funktioniert nun auch unter MagiC und Geneva. Sie sieht noch moderner aus und bietet Bedienungskomfort pur.

MagiC-Themes

Seit der Version 6 kann bei MagiC das Aussehen nicht nur über die Icons und den Desktop-Hintergrund, sondern auch tiefgreifender, z.B. durch Änderung des Fenster-Designs, wunschgemäß modifiziert werden. Wir haben vier schöne, neue Themes, die Ihren Atari u.a. in einen Mac oder in eine Eislandschaft verwandeln.

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

 CME Hard- und Software der preisgünstige und zuverlässige Versand Telefon 06151/282594 Telefax 06151/282595 http://www.cme-computer.de/	
Versand per Post-Nachnahme	Kein Ladengeschäft
Kein Katalogversand	
Festplattenlaufwerke:	
SCSI-Festplatte, TT-bootfähig, 4 Gigabyte	390 DM
SCSI-Festplatte, TT-bootfähig, 9 Gigabyte	740 DM
Mini-IDE-Festplatte, Falcon- und ST-Book-geeignet, 4 Gigabyte	350 DM
Mini-IDE-Festplatte, Falcon- und ST-Book-geeignet, 6 Gigabyte	490 DM
Mini-IDE-Festplatte, Falcon- und ST-Book-geeignet, 10 Gigabyte	840 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	1100 DM
PD-Medium 650 MB	42 DM
DVD-RAM-Medium 5,2 GB	89 DM
CD-Laufwerke:	
Yamaha CD-Writer CDR 4416S SCSI 16/4-fache Geschwindigkeit intern	590 DM
Yamaha CD-Writer CDR 4416S SCSI 16/4-fache Geschwindigkeit extern	770 DM
Bildschirme von iiyama:	
Elektronenstrahl, 17 x 2,54 cm φ, Streifenmaske 0,25 mm	880 DM
Elektronenstrahl, 19 x 2,54 cm φ, Streifenmaske 0,25-0,27 mm	1280 DM
Elektronenstrahl, 22 x 2,54 cm φ, Streifenmaske 0,25-0,27 mm	2280 DM
Flüssigkristall, 15 x 2,54 cm φ, 1024 x 768 Punkte	2380 DM
Flüssigkristall, 15,4 x 2,54 cm φ, 1280 x 1024 Punkte	3980 DM
Atari-Zubehör, Speichererweiterungen und Beschleuniger:	
Falcon-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-Tastenkontakte: 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 Terminaladapter mit Analog- und Faxteil	650 DM
Hagenuk Speed Viper ISDN-Terminaladapter	190 DM
Hagenuk Speed Dragon ISDN-TK-Anlage, Atari-konfigurierbar	390 DM

ATARI Fachmesse

DIE Messe für ATARI / TOS / MILAN Computer...

11-19 Uhr 19. + 20.11.99
Großmarkt Hannover

Alles rund um ATARI, TOS, MILAN und MagiC

- **Umfangreiche Fachvorträge**
- **TOP-Messe-Neuheiten**
- **Zahlreiche Angebote**

Folgende Firmen haben Ihr Kommen zugesagt:

16/32 Systems, AG-Computer, ASH, ATOS, Behne & Behne, Best Computer, Centek, Classic ATARI, Falke Verlag, invers Software, Milan Computer, M.u.C.S., parts data, ATARI-Gebrauchtfachmarkt Peter Denk, R.O.M. logicware GmbH, Hobbit Computer, Software Service Seidel, Woller Systeme

Weitere Firmen haben bereits ihr Interesse bekundet - beachten Sie bitte die nächsten Anzeigen!

Eintritt: 12.- / 9.- Familien 25.- DM

Hannover Hbf.: Bus Linie 500 Richtung Gehrden,
6. Haltestelle BORNUM/NORD aussteigen
und Richtung Großmarkt gehen.
Die Veranstaltungshalle ist einfach zu finden!

Infos beim Veranstalter:

R.O.M. logicware GmbH
Tel.: (030) 4999 73 73
<http://www.rom-logicware.com/messe>

**Mit UNS
ins Jahr
2000!**



MABN

DRACONIS

parts data

HCS
Hobbit - Computer - Systeme Wocke

R.O.M.

**ATARI
Gebrauchtfachmarkt
PETER DENK**

Seidel
SOFTWARESERVICE

M.U.C.S.

Milan
<http://www.milan-computer.de>

**Software
invers**

**The
Video Game Source**

CEN TEK

CLASSIC ATARI
Magazine für 8-BIT • ST/E • Falcon • TT & Clones



Computertechnik

Whip!

Die Virtual Light Maschine für Falcon-Anwender



Schließen Sie Ihren Falcon an die Stereo-Anlage auf der einen und an den Farbfernseher auf der anderen Seite an. Dann erleben Sie Ihr buntes, farbenprächtiges und multimediales Wunder mit Whip! Zum Nulltarif!

Der Begriff Virtual Lightmaschine erlangte in der Atari-Gemeinde sein Ansehen, als er von Jeff Minter, dem Guru unter den Atari-Spiele-Programmierern, geprägt wurde. Er erfand und programmierte die Lightmaschine als Lichtshow für den Jaguar, die psychedelische, atemberaubende Licht- und Farbeffekte produziert, wenn eine Musik-CD abgespielt wird.

Jetzt haben auch Falcon-User die Möglichkeit, ihr Wohnzimmer in ein Party-Haus zu verwandeln und passend zur Musik tolle Multimedia-Effekte auf dem Bildschirm oder Fernseher ablaufen zu lassen.

Verdanken tun wir das Präsent der Demo-Crew No/Escape, die in diesem Sommer das Programm Whip! als Freeware veröf-

fentlicht hat. Das Besondere an Whip! ist allerdings, daß der Anwender verschiedene Effekte modular nachladen oder sogar eigene Effekte programmieren kann.

Glücklicherweise ist für die Bedienung von Whip! keine Anleitung notwendig, denn sämtliche Bedienungselemente sind auf dem Steuerbildschirm, der ein wenig



Reso

im Scene-Look daherkommt, verfügbar.

In der linken Hälfte des Bildschirms sind die Sound-Elemente, die die Einstellung von Ein- und Ausgangswert über Schieberegler ermöglichen. Unterstützt wird der Anwender durch das 2-Kanal-Oscilloscop.

Whip! empfängt die Audio-Signale über den Mikrofon-Eingang und gibt diese über den Kopfhörer-Ausgang des Falcons wieder aus. Irgendwo dazwischen steckt die gut programmierte Sound-Engine samt DSP, die für die Musik-Auswertung zuständig ist.

Die rechte Hälfte des Bildschirms zeigt die Programminformationen sowie die geladenen VLM-Module in einer Scrolling-Liste. Bei einigen der verfügbaren Module können verschiedene Einstellungen wie z.B. der Sensibilitätsgrad eingestellt werden, damit der geladene Effekt noch besser auf die eingelegte Musik abgestimmt werden kann.

Als ich den Test schrieb, waren bereits 12 Effekte verfügbar, drei von ihnen wurden von der schwedischen Top-Crew "Dead Hackers Society" geschrieben, der Rest stammt von den VLM-Programmierern selbst.

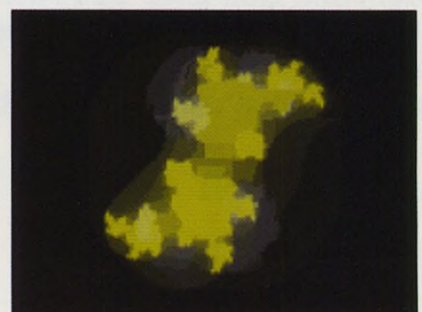
Diese Effekte haben mir eigentlich am besten gefallen:

Classic:

klassisches Kaleidoskop mit bunten Effekten

RGB-Spilt:

Drei weich focusierte, gefärbte und sich



Julia



Tunnelflug

sanft bewegende Lichter, die weiß aufleuchten, wenn alle drei Farben (rot, grün und blau) die gleiche Farbintensität haben. Bewegungen und Farben können individuell eingestellt werden.

Julia:

Fraktal-Grafik

Stars:

hübsches 3-D-Sternenfeld

Flight:

Eine Serie von Frequenz-Spektren zoomt in Richtung Bildschirm, ähnlich wie der "Flying the bacon"-Bonus-Effekt bei Tempest 2000. Extreme Töne verursachen eine zusätzliche vertikale Dimension, die am Rande wieder in etwas kosmischer Weise verschwindet. Ein echter Fantasy-Flug.

Whip! ist sehr anwenderfreundlich und macht viel Spaß (obwohl ich dringend davon abrate, wenn Sie an photosensibler Epilepsie leiden sollten). Ich kann mir allerdings auch einige Kleinigkeiten vorstellen, die man verbessern sollte. So würde ich z.B. vorschlagen, daß die Program-



Flight

mierer eine Schnittstelle zum CD-ROM-Laufwerk integrieren, so daß die Musik nicht zwingend extern eingespielt werden muß, sondern direkt über das CD-ROM-Laufwerk abgespielt werden kann. Für versierte Musiker wäre es sicherlich sehr interessant, wenn die Soundausgabe wahlweise auch über den DSP-Port und die für ihn verfügbaren optischen und digitalen Schnittstellen abgespielt werden könnte.

Ein wenig sollte auch an der Gesamtperformance gearbeitet werden, denn bei Zugriffen auf die Festplatte ruckeln die Animationen gelegentlich, und dabei ist es egal, ob man 4 oder 14 MB RAM in seinem Falcon hat.

Einer der wichtigsten Punkte könnte aber die Integration einer Pattern-Verwaltung sein, die es ermöglicht, eine Liste von gewünschten Effekten in einer bestimmten Zeitvorgabe mit weichen Übergängen abzuspielen, so daß man die optische Gestaltung der Party ein wenig mehr vorherbestimmen und automatisch vielseitiger gestalten könnte.

Wie auch immer, das Programm ist schon jetzt klasse und ein echtes Muß für jeden Falcon-User. Es soll schon Ex-Falcon-Anwender geben, die den Atari-Raubvo-

i Tips und Tricks

Tip 1:

Stellen Sie Ihren Falcon nicht zwischen Musikquelle und den Boxen auf, da es sonst zu Störungen im Sound kommen kann.

Tip 2:

Wenn Sie nicht all zu großen Wert auf perfekte HiFi-Qualität legen, dann verwenden Sie doch einfach das CD-ROM-Laufwerk, das mit Sicherheit über einen Kopfhörer-Ausgang verfügt. Verbinden Sie diesen mit dem Mikrofon-Eingang des Falcon, und starten Sie die Musik mit einem Programm wie z.B. dem CD-Player von Alexander Clauss. Dann können Sie Whip! laden und ohne externen CD-Player loslegen.

gel nur dieses Programmes wegen wieder ausgegraben und zwischen Stereoanlage und Fernseher aufgebaut haben. No, der Programmierer, wird mit Sicherheit die Entwicklung vorantreiben, so daß wir uns auf neue Versionen in den kommenden Monaten freuen dürfen.

Shiuming Lai

Systemanforderungen:

Falcon mit Farbmonitor (RGB, VGA oder TV) und mindestens 4 MB RAM

Bezugsquelle:

Mini-Whip!: Spezial-Diskette 10/99
Große Version mit vielen Modulen:
Leser-CD 10/99 oder über
<http://escape.atari.org>
eMail: nf2@inf.tu-dresden.de



Flight



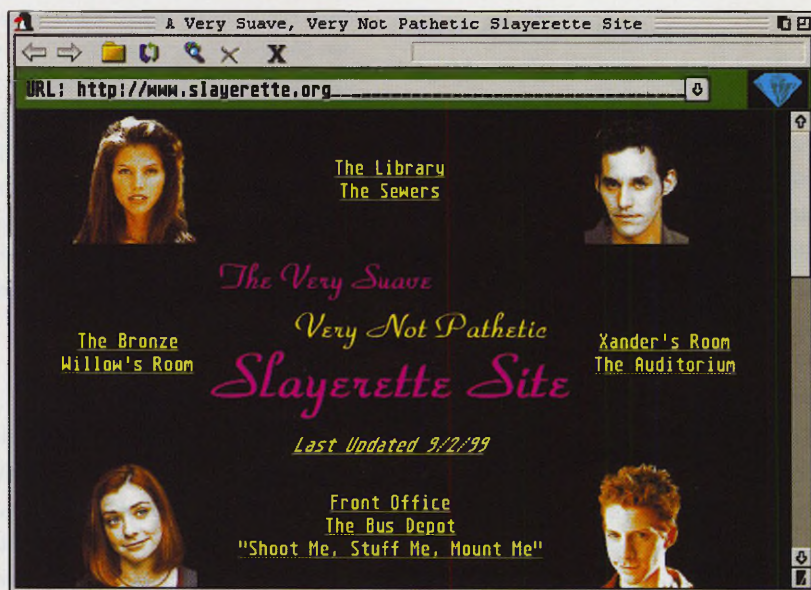
Lichteffekte



RGB-Split

Draconis Pro

Premiere auf dem Atari: Java-Script fürs Internet



Dort wo CAB aus dem Hause ASH aufhört, fängt Draconis erst richtig an: Java-Script-Fähigkeiten im HTML-Browser eines Atari-Programmes sind ab sofort kein Ding der Unmöglichkeit mehr.

Wie im ersten Teil versprochen, mußte sich Adamas nun dem Online-Test stellen.

Dank der JavaScript 1.1 Anbindung ist Adamas wohl der erste Atari-Browser, der vollständig Netscape-3.0-kompatibel ist. Von daher diente dieser Browser als Referenz, auch wenn viele kommerzielle Seiten die 4er Browser empfehlen bzw. voraussetzen. Diese Seiten bleiben also weiterhin für Atari-Besitzer nur eingeschränkt nutzbar, ebenso Seiten, die Java oder Plugins als Hauptelement der Seite verwenden.

Geschwindigkeit

Auf vielen Internet-Seiten (wie der Slayerette-Site) wird der beliebte Rollover-Effekt benutzt: Fährt der Mauszeiger über einen Verweis, wird eines der Bilder aus-

getauscht. Das sieht nicht nur gut aus, sondern hat manchmal auch einen nützlichen Aspekt: In diesem Fall werden die einzelnen Links erklärt. Damit diese zusätzlichen Bilder angezeigt werden können, müssen sie natürlich vorher geladen werden, was wiederum die Ladezeiten erhöht. Ist JavaScript allerdings ausgeschaltet, werden die zusätzlichen Bilder gar nicht erst geladen. Da für Adamas eine Geschwindigkeitsoptimierung bislang nur angekündigt ist, sollten die Atari-Besitzer, die keinen TT oder schnellen Atari-Clone auf ihrem Schreibtisch stehen haben, JavaScript nur bei Bedarf einschalten. In diesem Zusammenhang wäre es natürlich schön, wenn alle möglichen Wege ausgeschöpft würden, um die Bilder möglichst schnell auf den Bildschirm zu befördern, z.B. die Nutzung des DSP auf dem Falcon.

Beim Rollover-Effekt fiel auf, daß Adamas zur Zeit noch einen Redraw des gesamten Fensters durchführt, anstatt dies auf das Bild zu beschränken.

Ansonsten ist aber kaum ein Unterschied zwischen JavaScript unter Netscape und Adamas zu bemerken. Scripts sind selten auf einen schnellen Computer angewiesen, und bei den typischen JavaScript-Aufgaben - wie z.B. zwei Frames gleichzeitig ändern oder Berechnungen - gab es keinen subjektiven Geschwindigkeitsunterschied. Typische Benchmarks, wie sie unter anderen Programmiersprachen üblich sind, haben in JavaScript nur eine geringe Aussagekraft, da wohl kaum jemand auf einer Website eine Schleife von 1 bis 10000 durchlaufen läßt.

Online-Umfragen und Gewinnspiele

Daß im Web die Kontaktaufnahme häufig über sogenannte Formulare läuft, dürfte bekannt sein. Bisher war es jedoch so, daß manchmal beim Absenden nichts passierte. Oft liegt das daran, daß die Formulareingaben vor dem Absenden überprüft werden und im Fehlerfall eine kleine Warnmeldung ausgegeben wird. Da das Abschicken auch vom Script übernommen wird, laufen Browser ohne JavaScript ins Leere. Nun könnte man zwar einwenden, daß dies doch auch mit Server-basierten Script-Sprachen wie Perl und PHP erledigt werden könnte. Stimmt zwar, jedoch die Web-Realität sieht anders aus, und viele Web-Master schielen eher auf die Netscape/MSIE-Benutzer - zwangsläufig müssen sich andere Browser danach richten.

Die Formularüberprüfung lief mit JavaScript ohne Probleme. Damit sollte man nun wirklich auf alle Gewinnspiele, Online-Umfragen, Suchmaschinen etc. Zugriff haben. Einige Webseiten kommen zwar auf die geniale Idee, für ein simples Formular gleich Java oder DHTML zu verwenden, aber diese sind wirklich in der Minderheit. Mit 95% aller Formulare sollte es keine Probleme geben.

Fehlerangaben

Tritt ein Fehler im JavaScript auf, reagiert Adamas ähnlich wie Netscape: eine Alert-Box klappt auf. Außer, daß diese ziemlich altmodisch ist und das Multitasking blockiert, ist zu sagen, daß die Fehlermeldungen ziemlich ungenau sind, denn es fehlen die Angabe einer Zeilennummer und der ungefähren Position des Fehlers innerhalb der Zeile. Da können manche Websites ganz schön frustrieren, wenn erst eine Alertt-Box nach der anderen weggeklickt werden muß. Eine bessere Lösung wäre in diesem Zusammenhang die Lösung des Internet Explorers, der es erlaubt, die Script-Ausführung für die Seite auszusetzen, oder die des Netscape 4.6/IE5, die Fehlermeldungen nur noch auf Wunsch anzuzeigen. Oft sind die Seiten nämlich trotz Script-Fehlern funktionsfähig.

Stabilität

Während des Tests traten vereinzelt Abstürze auf, wobei kaum festzustellen war, ob dies nun an der noch recht neuen JavaScript-Anbindung lag. Ein Script selbst kann kaum einen Browser zum Absturz bringen, es sei denn, es existiert eine Sicherheitslücke im Browser - ein Grund dafür, warum es fast jeden Monat kleine Updates zu Netscape- und Microsoft-Browsern gibt.

Das Script-Overlay wurde während des Tests noch laufend verbessert. Bei problematischen Seiten hilft es dem Adamas-Programmierer sicherlich weiter, einen entsprechenden Hinweis, sprich URL und Situationsbeschreibung, zu bekommen.

Semikolon

Mit dem Semikolon werden in vielen Programmiersprachen die Programmzeilen abgeschlossen. Während Perl extrem allergisch auf ein fehlendes Semikolon reagiert und damit auch erfahrene Programmierer zum Verzweifeln bringt, sind diese in JavaScript optional. C/Perl-Programmierer setzen diese schon fast aus Gewohnheit, und da JavaScript sich in ei-

Formulare unter Draconis Pro 1.6

nigen Bereichen an diese Sprachen anlehnt, wird das auch toleriert. Werden jedoch die Zeilen nicht mit einem Semikolon abgeschlossen, reagiert Adamas allergisch und meldet einen "Missing Semicolon" Fehler. Hier zeigte sich der Unterschied zwischen der Theorie auf der Basis der HTML-Dokumentation SelfHTML und dem praktischen Web-Test. Auf der Slayerette-Seite wurden bspw. die Semikolon-Zeichen bei der Rollover-Funktion weggelassen. Das Resultat machte die Seite mit eingeschaltetem JavaScript unbenutzbar. Jedesmal, wenn sich der Mauszeiger über einem Link befand, wurde die Rollover-Funktion aufgerufen, und da dort die Programmzeilen nicht per Semikolon abgeschlossen wurden, erschien eine Alert-Box mit besagter Fehlermeldung. Da bleiben nur zwei Möglichkeiten: entweder JavaScript ausschalten oder schneller als der Browser sein.

Beides ist jedoch nicht akzeptabel, und so sollte dieser Bug möglichst schnell beseitigt werden, da er nicht gerade bei wenigen Web-Sites auftrat.

Sonstiges

Außerhalb von JavaScript hat sich nichts Auffälliges am Browser getan. So bleiben also die Kritikpunkte an der v1.6 auch für die Pro-Version weitgehend bestehen. Technisch läßt sich kaum noch etwas verbessern, wenn man von Wünschen wie Java, DHTML und PNG absieht, so daß hauptsächlich Verbesserungen an der Geschwindigkeit und der Präsentation auf der Wunschliste stehen. Zu letzteren zählen auch Standards wie BubbleGEM und OLGA. Auch die nicht mehr zeitgemäßen Alert-Boxen sollten in Fenster

befördert werden. Zwar ist dies mit externen Erweiterungen wie z.B. Multi-Dialog möglich, aber die Auto-Ordner der meisten Ataris sind ohnehin schon voll genug mit irgendwelchen Systemerweiterungen und Patches.

Fazit

Wäre der Semikolon-Bug und die wirklich störende Anzeige der Fehlermeldungen nicht, würde das Urteil über die JavaScript-Anbindung sehr gut lauten, denn in so kurzer Zeit ein funktionierendes und konkurrenzfähiges Script-Overlay zu erstellen, verdient Respekt. Besonders, da Jens Heitmann, wie viele andere Atari-Programmierer auch, nicht hauptberuflich den Atari programmiert.

Mit der JavaScript-Anbindung stößt der Atari jedenfalls in den betuchten Kreis der JS-fähigen-Browser.

In der nächsten Ausgabe werden die restlichen Bestandteile des Pro-Pakets untersucht, u.a. eine neue Marathon-Version sowie Draconis-FTP und -Telnet.

Preis: 99,- DM

Bezugsquelle:

M.u.C.S.
Gustav-Adolf-Str. 11
30167 Hannover
Tel. (05 11) 71 00 599
Fax (05 11) 71 00 845
www.atari-soft.de

Tip

Lesen Sie zum Thema Java und Java-Script auch den Artikel "JAVA und Atari" auf Seite 22 dieser Ausgabe.

Matthias Jaap

Virenkiller

UVK ist der Ultimative VirenKiller

für alle TOS-Systeme. Durch umfangreiche Bibliotheken kann UVK gewünschte Bootsektoren (z.B. auf Spiele-Disketten) von bösartigen 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.

Preissenkung

UVK 2000 29.-



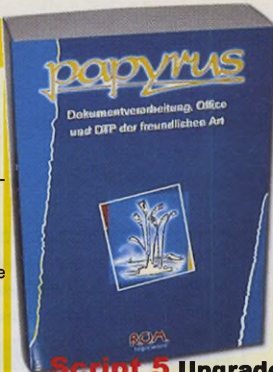
Grafiktools

Apex Media V2.41149.-

Speziell auf die Fähigkeiten des DSP abgestimmt stellt Apex Media ein universelles Grafik-Tool dar. Apex media bietet Malwerkzeuge, Block- und Maskenoperationen etc. 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 Multimedia199.-

Apex Intro69.-
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.



Textverarbeitung

Papyrus Word 7.5199.- Papyrus Office 7.5279.-

Neue 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

Scarabus15.-

Fonteditor für Signum-Fonts

Font-Machine15.-

Fontkonverter für TrueType in Signum

alle 3 Zusammen: nur 29.-

Purix Gold CD49.-

komplette Vollversionen von Script 5, Formula pro, Scarabus etc.

Script 5 Upgrade ..19.-

(von Script 4 oder älter)

Script 5 Neu-Paket 49.-

komplette Vollversion Script inkl.

Handbuch

Formula15.-

leistungsfähiger Formeleditor

Emulatoren

Neue Version 1.6:

STEMulator pro69.-

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

STEMulator

Gold 1.6399.-

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

ST. pro Extra119.-

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

ST. Gold Extra149.-

Stemulator Gold inkl. NAES Multi OS und Thing Desktop

passend zum STEMulator:

Data Transfer Kit39.-

Aufpreis zu STEMulator ..30.-

Komplettes Kit zur Datenübertragung von Atari zum PC inkl. Software.

Stemulator Gold

Pack129.-

Stemulator Gold + Atar Forever 1 + 2 + 3+ 4 CD im Paket

Internet NEUE Versionen!

Draconis1.6: 69.-

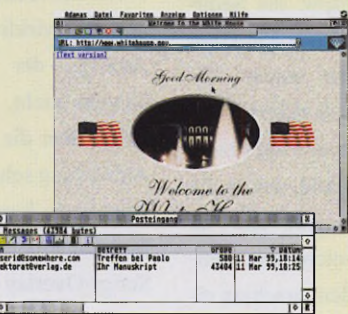
Internet & Email Endlich können Sie mit jedem Atari Internet und Email in vollem Umfang nutzen. Mit nur einem Programm zu einem günstigen Preis! DRACONIS, das komplette Internet-Paket für ATARI-Computer und kompatibel... inkl. PPP, Browser und Email-Programm.

Mit dem DRACONIS Internet-Paket steht Ihnen die ONLINE-Welt offen! Egal, ob Sie mit Single- oder Multi-TOS (MTOS, N.AES, MAGIC...) arbeiten, egal welchen ATARI, Milan, Hades oder anderen Kompatiblen Sie verwenden, DRACONIS ist auf allen Rechnern ab 1 MByte RAM lauffähig, eine Festplatte ist unbedingt empfehlenswert. "Surfen was das Modem hergibt" ist jetzt kein Problem mehr! Ein engagiertes Entwickler-Team 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.

Neu: Jetzt lieferbar Draconis Professional 98.-

Für die Professional-Version wurde das Draconis Paket Java-Script, eigenem Telnet und FTP-Programm erweitert. Damit ist Draconis endgültig zu einem universellen und professionellen Internet-Tool gewachsen.



Modems & Software

56.600 High-Speed129.-

Power-Modem bis 56.600 Bit/s, Fax Class 1, Internet, Voice-Funktion!

Elsa 56.6 Basic169.-
Professionelle Modem-Qualität sehr günstig von dem renommierten Hersteller Elsa. Ideal für Internet und Datenübertragung

Elsa Microlink 56.6269.-
Hochwertige Fax & Voice-Modems für alle Anwendungen: Internet, BTX..., Fax Class 2!

Zum Modem empfehlen wir:
DFÜ/Internet-Paket19.-
komplette Softwareausstattung für DFÜ, BTX /T-Online, Fax und Internet auf 7 Disketten

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

Coma69.-
Coma Voice159.-
Professionelles Fax / Voicemail-System.

Geneva

Geneva 7 49.-

Das innovative & schlanke Multi OS für alle TOS-Plattformen.

Neodesk 49.-

komfortabler Desktop zu Geneva 7

Mäuse & Tastaturen

Manhattan- Maus 29.-



unsere
günstige
Standard-
Maus für
alle Atari-
Computer
passend.

Champ Mouse39.-

sehr hochwertige und ergonomische Maus, voll kompatibel zur Atari-Maus!

Mega STE/TT Tastatur39.-

Das Original: neue, deutsche Tastaturen, passend für alle Atari Mega ST, Mega STE und TT-Computer

Tastatur 1040 19.-

Tastatur Falcon19.-

Tastaturprozessor19.-

(für 1040er oder Falcon-Tastatur passend)

Disketten- & Laufwerke



Disketten-Laufwerk, intern69.-

hochwertiges, speziell für Atari-Computer modifiziertes Marken-Laufwerk von TEAC. Geeignet für DD und HD-Disketten!

Disketten-Laufwerk, extern159.-

hochwertiges, speziell für Atari-Computer modifiziertes Marken-Laufwerk von TEAC. Geeignet für DD und HD-Disketten. Komplet für externen Anschluß im Gehäuse.

HD-Modul49.-

Steuerungsmodul für HD-Diskettenlaufwerke für alle ST, STE, Mega-Computer. Damit können Sie in allen Atari-Computern neben den DD-Disketten auch HD-Disketten mit doppelter Kapazität verarbeiten.

Disketten MF 2DD, 10 Stück-Karton7,90

Disketten MF 2DD, 50 St. Bulkware39.-

Disketten MF 2HD, 50 St. Bulkware29.-

Bulkware sind Disketten lose im 50er-Pack, die für die Software-Herstellung hergestellt werden. Hohe Qualität und Zuverlässigkeit zeichnen diese aus.

Grafiktools II

X-Act Chart Publishing99.-

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 4.4149.-

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

Photo Line149.-

State of Art in der Bildbearbeitung für Atari-Systeme.

SMURF69.-

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, Farbtausch, Verzerrungen u.a... Der 2. große Funktionsbereich ist der Grafikkonverter, mit dem Sie auch exotische Formate Ihrem Atari zugänglich machen.

Aktion: Smurf + Apex Media ...169.-

Smurf + XAct Chart139.-



Neu

RAM-Speicher

1040 ST, Mega ST

4 MByte 69.-
4 MByte Erweiterung für alle ST-Typen.
Einbauservice 100.-

1040 STE, Mega STE

2 MByte 39.-
4 MByte 69.-
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.-

Falcon

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

Atari TT

Magnum RAM TT
TT Fast-RAM Karte zur Ausrüstung des
Atari TT mit bis zu 256 MByte RAM!
Leerkarte 179.-
dto. mit 16 MByte 249.-
dto. mit 32 MByte 299.-
(bestückt mit 1 * 32 MByte, 1 Sockel frei!)
dto. mit 64 MByte 419.-
(bestückt mit 1 * 64 MByte, 1 Sockel frei!)
dto. mit 128 MByte 649.-
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 49.-

Festplatten

Einbaulauferwerke SCSI
1 GByte 269.-
2 GByte 379.-
4 GByte 499.-

SCSI-Geräte extern:
1 GByte 369.-
2 GByte 479.-
4 GByte 599.-
Controller, Treiber: siehe oben

CD-ROM Geräte

Toshiba SCSI, 32-fach 249.-

32-fach Laufwerk, komplett montiert im
externen Gehäuse, inkl. durchgeführtem
SCSI-Anschluß und Audio-Buchsen

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 49.-

Scanner

ScanX 79.-
Scan X pro 129.-

Universeller Scannertreiber für Micro-
tek/Umax Scanner. Die Pro-Version bietet
neben der Scanfunktion auch bereits eine
Vielfalt an Funktionen zur Bearbeitung der
Bilder.

Microtek Scanmaker 630 +
ScanX Pro 429.-
600 *1200 dpi optischer Auflösung.
Umax Astra 610S + ScanX 349.-
Schneller Single-Pass-Scanner mit 300
* 600 dpi optischer Auflösung, 30bit
Farbtiefe = 1.08 Milliarden Farben.

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 55.-
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 49.-

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

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

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



Atari Platin CD 49.-
Die neue Premium Vollversionen CD: 20
vollständige Programme, u.a. Arabesque,
Convexor 2, Overlay, Teleoffice, Script 5,
Interface, Raysart, Formula pro...

Complete PD 39.-

Die komplette Sammlung der
ST-Computer auf einer CD.

Neu Programmier Paket

**SDK CD + SDK Upgrade + GFA-Basic
Development Kit** Alles, was
man zur Programmierung auf unter
TOS auf Atari-Computern braucht:
Komplette Entwicklungssysteme (u.a.
Modula, Gnu C++) sind auf diesen CD's
ebenso zu finden, wie umfassende Bi-
bliotheken, Informationen. Die GFA-Ba-
sic CD beinhaltet das komplette System
mit Interpreter & Compiler, Hand-
bücher und viele Tools zusätzlich.

Milan

Jetzt besonders
günstiger Start-Milan!

Milan Startplus

DM 1599.-

Der Milan in einer interessanten

Komplettausstattung:

Dazu gehören: Der Rechner im Midi-Tower Gehäuse,
1.44 MByte Floppy, 6 GByte Festplatte, 32 MByte
RAM, 32-fach CD-ROM, 2 MByte Grafikkarte S3 Trio
V64+, Tastatur, Logitech Pilot Maus, Betriebssystem
Tos 4.5 + Milan-Multi OS, Software-Paket.

Milan-Optionen:

Alternativen / Erweiterungen / Zusatzausstattungen

RAM 32 / 48 / 64 / 80 / 96 / 128 / 256 MByte a. Anf.
Festplatten: 6.4 / 8.4 / 10.5 GByte oder größer 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.-
Soundkarte: Milan Blaster inkl. Software 149.-
Midi-Karte inkl. Treiber 79.-
ROM-Port Karte: 3-fach ROM-Port 169.-
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
Monitore 15 / 17 / 19 / 21 Zoll 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.

CD-Pack '99

69.-

Maxon CD-2

Der Mega-Classiker von 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



Atari Forever

49.-

Atari Forever 1
+ Atari Forever 2
+ Atari Forever 3
+ Atari Forever 4



Insgesamt eines der umfangreichsten
Software-Pakete überhaupt für Atari Computer. Auf
knapp 3 GByte Daten finden Sie tausende von
Programmen, Fonts, Clip-Arts, Grafiken und viele
Spezialitäten.

Versand:

per Vorkasse: 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

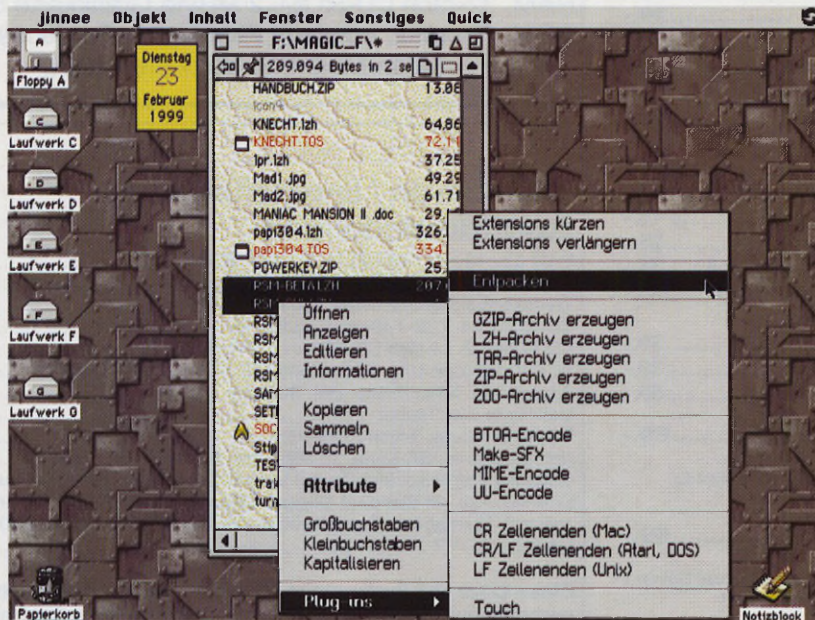
Internet:

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

Seidel
SOFTWARESERVICE

Einmal gepoppt, nie mehr gestoppt

ASH-jinnee 2.0



Mit ein wenig Verspätung kommt unser jinnee 2.01-Testbericht, doch als Leckerbissen haben wir zudem ein Interview mit dem jinnee-Erfinder Manfred Lipper für Sie geführt. Lesen Sie alles über jinnees Zukunft.

Jinnee hat sich mittlerweile zum Quasi-Standard unter den Desktops für den Atari gemausert - und das zu Recht. Seit einiger Zeit buhlt nun die Version 2.01 um die Gunst des Anwenders.

Als Atari den ersten ST vorstellte, konnte er Anwender und Fachwelt in erster Linie durch seine innovative Benutzerführung überzeugen, die man bisher nur vom Macintosh kannte. Der erste TOS-Desktop wurde als mindestens so übersichtlich und komfortabel wie sein großes Vorbild empfunden. Während das Unternehmen aus Sunnyvale in den folgenden Jahren mit STE, TT und Falcon zum Teil umfangreiche Verbesserungen an der Hardware vornahm und so dem PC und dem Mac weiter ebenbürtig sein konnte, wur-

de die konsequente Weiterentwicklung des Desktops immer etwas vernachlässigt. Schon bald bot z.B. Windows weitaus mehr Funktionen, und auch der Finder des Mac hatte eine weitaus attraktivere Optik.

Alternativen für den Atari

Aus diesem Notstand heraus entwickelten sich aber schon bald Alternativen:

Gemini war der erste Desktop-Ersatz, der sich nachhaltig durchsetzte und den tristen Atari-Bildschirm auffrischte. Gleichzeitig setzte er eine wahre Flut von alternativen Desktops in Bewegung, von denen sich Thing! sicher am nachhaltigsten durchsetzen konnte.

Auch ASH mischte schon ziemlich früh im Rennen um die beste Oberfläche mit:

Als komfortable Variante des MagiC-Desktops wurde jahrelang Ease verkauft, das sich schnell großer Beliebtheit erfreute. Vor zwei Jahren wurde mit jinnee dann ein weiterer Desktop für Atari- und MagiC-Systeme nachgelegt. Grundkonzept von jinnee ist es, das Beste aus der Mac- und Windows-Welt in einer attraktiven Applikation zusammenzufassen. Und wieder einmal war ein neuer Quasi-Standard geboren: jinnee gilt seit seiner ersten Veröffentlichung als das Nonplusultra auf dem Atari.

Version 2

Atari-Anwender sind es gewohnt, auf Updates ihrer Software etwas länger warten zu müssen, und so hat sich auch Manfred Lipper für seine Version 2 von jinnee etwas Zeit gelassen. Aktuell ist derzeit die Version 2.01, die im März dieses Jahres erschien.

Nach wie vor gibt sich jinnee in seinen Ansprüchen bescheiden: Der Desktop kommt auf 2 HD-Disketten daher, läuft auf Atari-Rechnern und Kompatiblen und natürlich auch unter den Emulatoren MagiCMac und MagiCPC. jinnee setzt 1 MB RAM voraus und läuft in Auflösungen ab 640x200 Bildpunkten. Einigermaßen zufriedenstellendes Arbeiten ist ab einem Speicher von 4 MB möglich, schließlich will man ja neben dem Desktop noch einige Programme nutzen. Auch ein hochauflösendes Hintergrundbild belegt natürlich einiges an Speicher. Minimalisten haben selbstverständlich die Möglichkeit, jinnee bei besonders speicherhungrigen Anwendungen automatisch zu schließen.

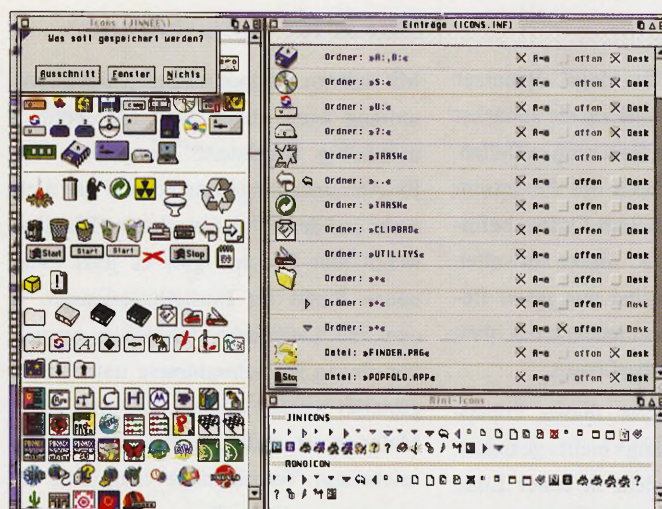
Getestet haben wir jinnee 2.01 auf einem Falcon 030 mit 14 MB RAM und externem Screenblaster bei einer Auflösung von 1024x768 Bildpunkten. Außerdem installierten wir den Desktop auf einem MegaSTE mit 4 MB RAM und Crazy-Dots-II-Grafikkarte. In beiden Fällen nutzten wir MagiC 6.1 als Betriebssystem. Alternativ dazu nutzten wir auch einen Hades 040 mit N.AES. Auf allen Systemen lief jinnee ohne Beanstandung.

Aus dem Kontext gerissen

Wichtigste Neuerung der Version 2 ist sicher die Möglichkeit, kontextsensitive Menüs aufzurufen, wie sie z.B. von Windows her bekannt sind: Führt man z.B. mit dem Mauszeiger über ein Icon, das eine Textdatei symbolisiert, und hält nun die rechte Maustaste eine Sekunde, öffnet sich ein Menü, das zu diesem Dateityp passende Optionen anzeigt. In unserem Beispiel könnte die Textdatei angezeigt werden. Ist die Datei ein gepacktes Archiv, so kann sie ihrem Extender entsprechend an einen Entpacker weitergegeben werden. Der Sinn dieser Funktion liegt auf der Hand: Der Anwender spart im Falle der Textdatei folgende typische Arbeitsgänge:

Suchen eines Textviewers, Start des Textviewers, Laden des Textes. Natürlich ist der Einwand richtig, daß bei einem gut konfigurierten Desktop auch ein Doppelklick auf die Textdatei reichen würde, um sie darzustellen. Ein Kontextmenü stellt aber eine weitere, interessante Alternative dar, die dem Anwender mehrere Optionen gleichzeitig bereithält.

Als echte Arbeitserleichterung kann aber z.B. die Kopierfunktion des Kontextmenüs betrachtet werden: Wird diese Funktion über einer Datei ausgewählt, so wird diese ins Clipboard kopiert. Nun sucht man sich das Zielverzeichnis, ruft das Kontextmenü auf und wählt den Eintrag "Einfügen". Die entsprechende Datei wird nun in das entsprechende Verzeichnis kopiert. Wer mehrere Dateien aus verschiedenen Verzeichnissen auf diesem



Die Zuordnung von Icons erledigt man unter jinnee 2.01 mit wenigen Mausklicks.

Ein großes Icon-Sortiment ist im Lieferumfang bereits enthalten.

Wege kopieren will, kann auf die neue Funktion "Sammeln" zurückgreifen: Die selektierten Dateien werden nun in die Datei "Scrap.txt" ins Clipboard geschrieben, ohne daß vorher gemerkte Files gelöscht werden.

jinnee plugged

Darüber hinaus können die Möglichkeiten dieser Funktion beliebig erweitert und optimiert werden: Sichergestellt wird dies durch die neuen Plugins, die sich im Ordner JPLUGINS\CONTEXT verbergen. Alle hier aufgeführten Plugins werden im Kontextmenü eingetragen und stehen dem Benutzer somit bereit. ASH liefert mit jinnee 2 auf einer Zusatzdiskette bereits einige nützliche Plugins aus, die nach der Installation sofort bereitstehen.

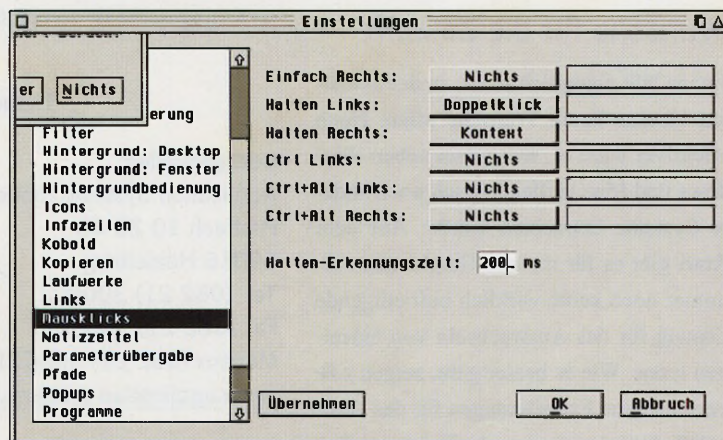
Die Auswahl ist sehr zufriedenstellend: Am wichtigsten sind dabei natürlich die Packer-Plugins, weshalb sie auch in

großer Anzahl zu finden sind. Unterstützt werden neben den Standardformaten ZIP und LZH auch eher selten zu findende Formate wie TAR oder ZOO. Auch das z.B. auf UNIX-Webservern immer noch häufig anzutreffende Packerformat GZIP ist aufgeführt. Die entsprechenden TTPs werden bei jinnee natürlich ebenfalls gleich mitgeliefert.

Aber nicht nur die Packer-Plugins sorgen für Erleichterung: Der Eintrag "Touch" setzt Datum und Uhrzeit einer selektierten Datei auf die aktuelle Systemzeit. Interessant ist auch die Möglichkeit, Dateiextensions gezielt zu verlängern oder zu verkürzen, worüber sich z.B. Webdesigner freuen werden: Haben z.B. einige Webseiten die Endung ".html", andere aber den Extender ".htm", können sie schnell und unkompliziert entweder auf die eine oder andere Endung angepaßt werden. Wer häufig Dateien mit anderen Plattformen austauscht, wird die Einträge zum Konvertieren von Zeilenenden bei Textdateien zu schätzen lernen.

Die Konfiguration der Kontextmenüs wird im Einstellungsfenster von jinnee vorgenommen: Im Punkt "Mausklicks" kann genau festgelegt werden, bei welcher Aktion sich das Kontextmenü öffnet. Generell abschalten sollten Sie vielleicht die Option, ein Programm per Rechtsklick zu starten, da hier leicht eine Verwechslung mit dem Aufruf für das Kontextmenü möglich ist.

Die Möglichkeiten zur individuellen Einstellung von jinnee 2.01 erscheinen unerschöpflich.



Popup

Popup-Menüs sind für MagiC-Benutzer sicher nichts Neues, weshalb sie zunächst auch nicht explizit als Neuerung auffallen. Bisher wurden sie durch das Programm "Popfold", das sich im Start-Ordner befinden mußte, von MagiC direkt verwaltet. Die Popup-Routinen sind nun fester Bestandteil von jinnee und machen das oben genannte Programm überflüssig.

An der Funktionsweise dieses Popup-Menüs hat sich allerdings nichts geändert:

i Tip

Lesen Sie ab Seite 20 auch unser Interview mit dem jinnee-Vater Manfred Lippert.

Dort gibts außerdem einen nützlichen Installations-Tip!

Es steht in erster Linie bereit, um gezielt und schnell Programme zu starten, ohne erst die Verzeichnissfenster durchklicken zu müssen. Außerdem können die aktuell laufenden Applikationen angezeigt werden. Wem ein Startbut-

ton und eine Taskleiste zu Windows-ähnlich sind, kann diese mit Hilfe der Popup-Menüs ersetzen.

Jedem Desktop seine Ikone

Überarbeitet wurde auch das Programm Jicons, das eine Zuordnung der Icons zu bestimmten Programmen zuläßt (Seite 17): Die Programmfenster wirken nun weitaus aufgeräumter, da sowohl zwischen den RSC-Dateien als auch zwischen den einzelnen Bäumen innerhalb derselben Trennlinien gezogen sind. Die RSC-Dateien werden außerdem nach Namen alphabetisch geordnet angezeigt, was ein wesentlich leichteres Auffinden garantiert.

Auch das Verändern der Icon-Sätze wurde vereinfacht: Ist der Extender *.rsc korrekt in jinnee angemeldet, öffnet ein Doppelklick auf einen Ressource-Namen im Jicons-Fenster einen Icon-Editor. Damit das Programm auch merkt, daß ein Iconsatz verändert wurde, muß im Menü der Punkt "Icons aktualisieren" ausgewählt werden. Jicons liest dann alle RSC-Dateien wieder ein und stellt sie korrekt dar.

Extras für Apfel-Freunde

Mit seinem beeindruckenden Funktionsumfang kann jinnee auch Mac-Freunde nachhaltig begeistern. Besonders viele Ex-Atarianer mögen manchmal gar nicht mehr auf den Finder wechseln. Für diese MagiCMac-Puristen gibt es jetzt einen neuen Punkt im Einstellungsfenster, in dem die Laufwerke angegeben werden, von denen Mac-Programme unter jinnee gestartet werden können. Nachteil dieser Methode ist, daß das Einlesen der bezeichneten Verzeichnisse langsamer als gewohnt vor sich geht.

Weiterhin gibt es im Kontextmenü des Desktops einen Eintrag zum Wechseln zu MacOS, wenn MagiCMac benutzt wird. Somit ist ein schnelles Umschalten möglich.

Und sonst?

Es wurde viel Detailarbeit vorgenommen, die zum Teil auch in direktem Zusammenhang mit den neu hinzugekommenen Funktionen steht. Verändert wurde die Handhabung der Papierkörbe: Der echte Papierkorb kann ab sofort ausgeblendet werden, um fehlerhaftes Löschen auszuschließen. Alternativ können aber auch mehrere Papierkörbe auf dem Desktop angelegt werden, was auf Großbildschirmen so manchen Weg erspart. Außerdem lassen sich alle Ordnergrößen im angewählten Verzeichnissfenster automatisch oder nach Anwahl durch den entsprechenden Menüeintrag berechnen.

Wünsche für die Zukunft

Jinnee läßt eigentlich schon in der aktuellen Version kaum Wünsche offen. Noch effektiver wäre es, wenn man neben Windows und Mac vielleicht auch noch andere Systeme betrachten würde: Auf dem Atari gibt es für meinen Geschmack z.B. immer noch keine wirklich befriedigende Lösung für das Auswechseln von einzelnen Icons. Wie es besser geht, zeigen z.B. verschiedene Erweiterungen für das AmigaOS: Hier kann man ein Fenster aufrufen,

das in zwei Teile aufgeteilt ist. Auf der linken Seite findet sich das zu kopierende, neue Icon, auf der rechten Seite das zu ersetzende, alte Icon. Beide Fensterteile werden per Drag & Drop bedient, so daß ein Icon innerhalb weniger Sekunden ausgewechselt ist. Ähnlich einfach wünsche ich mir die Handhabung von Icons in jinnee.

Gerade auf kleinen Bildschirmen wäre außerdem ein Möglichkeit zum Ausblenden der Menüleiste schön. Diese könnte bei Berührung des oberen Rands mit der Maus automatisch wieder erscheinen.

Fazit

Ich arbeite aus beruflichen Gründen regelmäßig mit dem Amiga und mußte viel Zeit und Arbeit investieren, um dessen Oberfläche auch nur halbwegs so komfortabel erscheinen zu lassen, wie es mit jinnee auf einem Atari möglich ist. Durch eine perfekt funktionierende Emulation nutze ich auch regelmäßig MacOS auf dem Amiga und finde auch den Finder nicht befriedigend. Besonders in Kombination mit MagiC stellt jinnee die komfortabelste Benutzeroberfläche dar, die ich systemübergreifend kenne. Die neuen Kontextmenüs haben dem Desktop noch genau das Element verliehen, das bisher fehlte.

Wer von heute auf morgen ein völlig neues Arbeitsgefühl auf seinem Atari haben möchte und hin und wieder gern erlebt, daß sich Benutzer anderer Systeme vor seinem Monitor ungläubig die Augen reiben, sollte sich jinnee zulegen. jinnee ist uneingeschränkt zu empfehlen.

Thomas Raukamp

Bezugsquellen:

Application Systems Heidelberg
Postfach 10 26 46
69016 Heidelberg
Tel. (062 21) 300002
Fax (062 21) 300389
Mailbox (062 21) 303671
www.application-systems.de

ANGEBOU Preview

ATARI
Fachhändler

Calamus Service Center

Milan
Fachhändler

► Sonderposten

TT030, 4 MB Standard-Ausstattung - mit TTM194/195	500,- 799,-
Batterie 3,6 V/6 V (MSTE/TT)	30,-
VME-Bus-Doppler (1 zu 2) für MSTE/TT	50,-
BioNet Netzwerkknoten (Abverkauf) für Atari* (ST, STE)	25,-
MATRIX M30 Design Gehäuse	
ATARI TT030, 36 MB, HDD	899,-
ATRAI ST BOOK, 4 MB, 60 MB HDD, zweiter Akku, Transferkabel Guter Zustand!	1499,-
SyQuest EZ135 Wechsellaufwerk mit 19 Medien	300,-
SyQuest SQ270S Wechsellaufwerk mit zwei Medien	300,-
PrintTechnik Professional Scanner II 64 Graustufen, ROM-Port	100,-

Noch mehr Sonderposten
in unserer Infopost!

* Alle Geräte außer Falcon030

► Angebote

CAB 2.7 (Sonderposten)	49,-
CD-Tools (Restposten)	30,-
Egon-CD Utilities	39,-
Chips 'n Chips 6.5 CD	49,-
-Update von 6.0	20,-
E-Copy	30,-
E-Backup	50,-
im Paket	75,-
BioNet DMA Netzwerkknoten Abverkauf	25,-
Riebl/PAMS VME-Bus Karte	350,-

Alle o.g. Produkte nur so lange Vorrat reicht.

► Calamus

MGI Calamus SL99, neu	699,-*
Update von SL98 von allen anderen Calamusversionen	199,- 399,-
SL99-Servicepack-1	10,-

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

► Netzwerk

BioNet Netzwerkknoten (Abverkauf) für Atari* (ST, STE)	25,-
inkl. MiNT '98 CD ROM	179,-
Hades PCI Karte	
inkl. Treiber	150,-
mit MiNT '98 CD	275,-

* Alle Geräte außer Falcon030

► Software

STELLA	39,-
HDDriver 7.72	59,-
NovaScan	99,-
Bibel ST	129,-
N.AES 2.0 Disk. von Version 1.2	119,- 69,-
COMA 5.0	ab 69,-
MAXIDAT 5.4	59,-
Papillon 3.x	99,-
PixArt 5	149,-*
PhotoLine 2.30	149,-
Smurf 1.05	69,-

EBV-Paket I: Smurf, PhotoLine & PixArt	269,-
---	-------

EBV-Paket II: Smurf, PhotoLine & Papillon	229,-
--	-------

Ergänzung von	
Smurf auf EBV-Paket I	199,-
PhotoLine auf EBV-Paket I	179,-
PixArt auf EBV-Paket I	179,-
Smurf auf EBV-Paket II	189,-
PhotoLine auf EBV-Paket II	139,-
Papillon auf EBV-Paket II	149,-

* Ab ca. Oktober '99!

► Milan-Zubehör

Neu: MagiC Milan	199,-
MagiC-Crossgrade	99,-
Netzwerkkarte ISA, inkl. MiNT '98 CD	200,-
Netzwerkkarte PCI	
inkl. Treiber	120,-
inkl. Treiber/MiNT '98	250,-
ROM-PORT Karte (4 Ports)	150,-
MIDI-Karte	79,-
Milan DSP-Karte	a.A.
Milan Sound Karte	149,-/139,-*

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

► Mausware

Der HIT:	
Logitech Wheel Maus	79,-*
Logitech TrackMan Marble-FX	139,-*
Voll Atari-Kompatibel – Direkt ohne Zusatzsoftware anschließbar!	

Golden IMAGE, rein optische Maus, mit neuem Pad	39,-
---	------

Standard/Champ Maus, präziser Klick	30,-
--	------

* In Vorbereitung, fragen Sie nach!

► Preis-Sensation

Hades060, 2 GB HDD, 64 MB RAM, ATI Mach64 Grafikkarte, 24fach CD-ROM, Midi-Tower, Keyboard, Maus	
Komplett (gebraucht)	3111,-

► STELLA

Die Multimedia Datenbank! Ordnung, nicht nur für Ihre vielen Bilder	39,-
Als Ergänzung zu OLYMPIA	29,-

► Scanner

EPSON GT-7000, 600x1200 DPI inkl. GT LOOK 2*	599,-
UMAX & MICROTEK SCANNER mit ScanX	a.A.

* Kostenfreie Beilage!

► Digitalkameras

Olympus 900	a.A.
Olympus 1400XL	a.A.
Olympus C-2000	a.A.
EPSON Photo PC 700	a.A.
EPSON Photo PC 750	a.A.
NIKON 950 Coolpix	a.A.
OLYMPIA Steuersoftware	99,-

► Milan060 USB

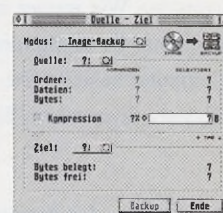
Milan060 USB Basis	a.A.
--------------------	------



E-Backup

Das Tool für die Sicherheit
Ihrer Daten!

Durch Steuerdateien ist eine
(fast) vollautomatische indivi-
duelle Datensicherung möglich.



E-Copy 1.72	39,-
E-Backup 2.01	59,-
im Paket	89,-



OLYMPIA

Steuersoftware für Digital-
kameras der Marke Olympus
und dazu kompatibel.
(für Atari und Kompatibel)

99,-

Bitte schicken Sie mir die aktuelle
Infopost & 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.



Computertechnik

Axel Gehring • 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

Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen in DM inkl. Mehrwertsteuer und zzgl. Versandkosten. 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.

Lippert: Ich denke die Atari-Plattform ist ideal, wenn man Programme für den eigenen Bedarf entwickeln möchte. Es ist ein tolles und gleichzeitig einfaches System. Außerdem ist es sehr einfach, die Autoren anderer Programme zu kontaktieren. Auf anderen Plattformen hat man diese Möglichkeiten in der Regel nicht. Aber es dürfte klar sein, daß man auf dieser Basis nicht für alle Zeiten weitermachen kann, also schaue ich auch nach anderen Betriebssystemen aus. Das System, das ich für die Zukunft favorisiere, ist das MacOS.

ST-Computer: Um welche Features planen Sie, jinnee in Zukunft zu erweitern?

Lippert: Meine Liste der Dinge, die ich noch implementieren will, ist lang. Es hängt von meiner freien Zeit ab, wieviel ich von meinen Plänen umsetzen kann. Ich möchte z. B. den Kopier-Manager neu schreiben, damit mehr als eine Kopierfunktion auf einmal möglich wird. Interessant ist auch ein Interface für Module, die die Leistungen von jinnee erweitern können. Dazu könnte z. B. ein FTP-Client gehören, der es erlaubt, mit jinnee auf jedem FTP-Server zu surfen; oder ein Packager-Modul, das es erlaubt, gepackte Dateien genauso zu behandeln wie normale Verzeichnisse.

ST-Computer: jinnee ist nicht das einzige Programm, das Sie für den Atari geschrieben haben: Könnten Sie uns kurz etwas zu den anderen Programmen sagen, die von Ihnen erhältlich sind?

Lippert: Ich habe zwei Spiele geschrieben: "Das verrückte Labyrinth" und "Kensington". Bei diesen Programmen habe ich meine ersten Erfahrungen in der Programmierung von GEM in C gesammelt. "Ratsch" ist ein Tool, das das Abreißen von Menüs aus der Menüleiste ermöglicht. "Manitor" ist dagegen ein System-Monitor, hilfreich für Programmierer. Mehr Informationen zu meinen Programmen

können auf meiner Homepage unter <http://www.mani.de> gefunden werden.

ST-Computer: Warum nutzen Sie MagiC auf Ihrem Apple? Haben Sie das Gefühl, daß es dem MacOS und Windows überlegen ist?

Lippert: MagiC ist ein tolles System: Es ist modern, es ist schnell, es ist einfach zu programmieren, und es wird nach wie vor weiterentwickelt. In vielen Punkten ist es dem MacOS überlegen. In allen Punkten ist es Windows überlegen. Aber auch das MacOS hat einige Punkte, die meiner Ansicht nach besser als bei MagiC sind.

ST-Computer: War jinnee eigentlich von Anfang an als Ersatz für den Desktop Ease gedacht, den ASH bis dahin für MagiC vertrieb?

Lippert: Nein, das war nicht das offizielle Ziel. Es war einfach mein Ziel, einen Desktop für mich selbst zu entwickeln. Der Grund dafür, daß jinnee Ease ersetzt hat, ist ganz einfach, daß Ease nicht mehr weiterentwickelt wurde.

ST-Computer: Auf was für Überraschungen können wir uns in Zukunft freuen? Vielleicht auf einen neuen Web-Browser? Oder ist jinnee Ihr wichtigstes Projekt im Moment?

Lippert: Es wird sicher andere, neue Projekte geben. Sie verstehen sicher, daß ich noch nichts darüber sagen kann. Aber ich kann sagen, daß ich keinen neuen Web-Browser programmiere. Das ist der Job von Alexander Clauss, der CAB für den Atari und iCAB für MacOS geschrieben hat. Es ist bereits ein toller Browser, ich brauche keinen weiteren zu schreiben.

ST-Computer: Gibt es etwas, was Sie den Atari-Anwendern mitteilen möchten?

i Der jinnee-Tip

Es kann vorkommen, daß das softwaremäßige Upgraden der Version 2.01 (von 1.02) nicht einfach aus dem Starten des Installations-Programmes besteht. So kann es bei einigen Systemen zum Crash führen, wenn Sie nach der Installation jinnee oder Jinicons starten. Die Fehlermeldung lautet dann "Programm gab zurück. 68000 Exeption (Fehler #-69)".

Der Grund hierfür kann mit Home-Verzeichnis zusammenhängen. jinnee speichert seine Einstellungen im Home-Verzeichnis ab, sofern dieses vorhanden ist. Das Icon-Handling der Version 2 ist der Version 1 gegenüber jedoch geändert, da die Version 1.x nur ein Icon-Rsc-File verwalten kann, während die neue Version mehrere verwaltet.

In der Datei Icons.inf ist ein bestimmter Pfad vorgesehen, in dem die Icons abgelegt werden. In der Standard-Einstellung ist es "ICONS\". Liegt ein Home-Verzeichnis vor, sucht jinnee die Icons in folgendem Pfad "HOME\ICONS\" und nicht in "JINNEE\ICONS\".

Die Lösung ist dann, entweder den Icon-Ordner in das Home-Verzeichnis zu verschieben oder den vollständigen Pfad "C:\JINNEE\ICONS\" einzustellen.

Manfred Lippert: Vielen Dank.

ST-Computer: Ich bin sicher, daß auch die Atari-Welt Ihnen dankt.

MagiC-Online Service

Das Original dieses Interviews findet sich auf der MagiC-Online-Homepage:

www.bengy.atari.org

Die Übersetzung stammt von

Thomas Raukamp

Java und Script

Java erfreut sich auf vielen Plattformen großer Beliebtheit. So wird Java von großen Firmen wie IBM, Microsoft, Netscape, Lotus und unzähligen anderen eingesetzt, was die Bedeutung von Java gerade auch für die Zukunft erahnen läßt.

Grund genug, um Ihnen mit diesem Artikel schon mal den Mund wäßrig zu machen, denn vielleicht ist Java genau die richtige Programmiersprache für Sie. Bleibt zu hoffen, daß ein Java-Port für den ST nicht mehr zu lange auf sich warten läßt.

Java History

Java ist eine noch sehr junge Programmiersprache, deren Wurzeln im Jahr 1990 liegen. Zu der Zeit hat die Firma Sun Microsystems ein Team gegründet, welches ein plattformunabhängiges Betriebssystem für unterschiedliche elektronische Geräte vom Computer bis zum Mikrowellenherd entwickeln sollte. Als Basis dafür wurde eine plattformunabhängige, objektorientierte Programmiersprache, die damals den Namen Oak (Object Application Kernel) erhielt. Gerüchten zufolge geht der Name aber auf die Phantasielosigkeit des Entwicklers James Gosling zurück, der beim Nachdenken über einen angemessenen Namen aus seinem Bürofenster schaute und dort eine dicke Eiche erblickte. Kurz nach der Fertigstellung und einer erfolgreichen Präsentation ist Oak allerdings wieder in der Versenkung verschwunden. Erst 1995, als Oak zu einer Internetsprache umfunktioniert wurde, stellte sich die nötige Akzeptanz ein. Der Name Oak mußte jedoch aus juristischen Gründen geändert werden. Herausgekommen ist dabei Java (heißer, starker Bohnenkaffee). Mit den Webbrowsern Netscape und HotJava von Sun war dann der weltweite Erfolg von Java nicht mehr aufzuhalten.

Wie konnte nun eine Programmiersprache, die es erst seit knapp fünf Jahren

gibt, so schnell an Bedeutung gewinnen? - Das hat viele Gründe. Java ist mit dem Internet und dem World Wide Web groß geworden. Für den Anwender, also den Nutzer der Webbrowser, brachte Java die Möglichkeit, Webseiten auf eine Weise multimedial und interaktiv zu nutzen, die mit reinem HTML und CGI-Skripten schwierig oder gar nicht zu realisieren war. Wie wäre es zum Beispiel mit einem Spielchen "Space Invaders" in Ihrem Webbrowser? Leider ist das bislang mit den Atari Browsern noch nicht möglich. Zwar unterstützt Draconis JavaScript, aber Achtung: JavaScript ist kein Java (siehe Kasten). Also können Sie mit Draconis nur WWW-Seiten mit JavaScript anschauen, nicht aber Java Applets nutzen. Da diese Möglichkeit bestimmt über kurz oder lang auch in den Atari Browsern integriert wird, ist es für Sie bestimmt interessant zu wissen, wie Java Programme in WWW-Seiten eingebunden werden. Solche Java Programme werden als Applets, also kleine Applikationen, bezeichnet. In der HTML-Beschreibung einer Webseite wird das Applet mit dem <applet>-Tag eingebunden, was dann zum Beispiel so aussieht:

```
<APPLET CODE="SpaceInvaders.class"
```

```
WIDTH="320"
```

```
HEIGHT="256">Um Space Invaders zu  
spielen, brauchen Sie einen Java-fähigen  
Browser!</APPLET>
```

Findet der Browser das Applet-Tag, so lädt er den Bytecode von "SpaceInvaders.class" aus dem Internet und startet das Programm lokal auf Ihrem Rechner. Dazu wird der Bytecode ähnlich wie zum

Beispiel bei Basic mit einem Interpreter übersetzt und ausgeführt.

Nun ist Java aber nicht nur dazu da, das World Wide Web noch bunter und spannender zu machen, sondern gerade auch für Softwareentwickler interessant, denn mit Java kommt eine relativ einfach zu erlernende, objektorientierte Sprache daher.

Dabei findet der OO-Ansatz in Java wesentlich konsequenter Verwendung als in C++, denn während man in C++ noch immer C-Programme schreiben kann (also prozedurales Programmieren), so ist man unter Java gezwungen, objektorientiert zu programmieren.

Das mag vielleicht den Umsteiger von Pascal oder C erst einmal erschrecken, aber hat man einmal das OO-Prinzip verstanden, dann möchte man gar nicht mehr anders programmieren.

Die Syntax von Java ist der von C++ sehr ähnlich, was den Umstieg von C++ auf Java ziemlich einfach macht. Obendrein ist der Umgang mit Java wesentlich einfacher als mit C++. So braucht man sich nicht mit Zeigern 'rumzuschlagen oder Speicheradressen für Arrays zu reservieren und freizugeben. Darum kümmert sich der "Garbage Collector", der beim Ausführen von Java Programmen immer im Hintergrund mitläuft.

Noch wichtiger für die Softwareentwicklung ist, daß Java plattformunabhängig ist.

Das Hauptproblem von C++ und anderen kompilierten Sprachen ist, daß ein Quellcode für jede Zielmaschine neu übersetzt werden muß. In den meisten Fällen ist es damit sogar nicht getan, sondern man muß den Quellcode noch modifizieren, um auf bestimmte Eigenheiten der entsprechenden Systeme Rücksicht zu nehmen.

Bei Java wird dieses Problem wie folgt umgangen:

Für die Quellcodeebene gilt: Java ist Java! Es gibt keine verschiedenen Java Dialek-

te. Microsoft hat zwar versucht ein proprietäres Java für Windows zu etablieren, wurde aber von Sun erfolgreich daran gehindert. Zur Zeit läuft auch ein Verfahren, um einen offiziellen Java-Standard zu entwickeln, der sich aber noch ein wenig hinziehen dürfte. Außerdem können in Java keine Systemfunktionen aufgerufen werden, die plattformspezifisch sind. Dementsprechend ist es egal, auf welchem Java-unterstützten Rechner Sie Ihre Programme übersetzen, das Ergebnis ist immer das gleiche. Noch bedeutender ist aber, daß der aus dem Quellcode resultierende Code, Bytecode genannt, auch plattformunabhängig ist. Das geschieht mit einem simplen Trick: Für jede Java Plattform, sei es nun Unix, MacOS, Windows oder demnächst auch Amiga, existiert eine virtuelle Maschine, VM abgekürzt. Dies ist ein Interpreter, der den Bytecode in die Maschinensprache des jeweiligen Systems übersetzt. Der Vorteil liegt auf der Hand: Sie schreiben einmal ein Programm und es läuft, ohne daß Sie auch nur eine einzige Änderung vornehmen müssen, auf allen Rechnern, die eine Java VM installiert haben. Gerade für kleinere Atari Firmen ist dies eine gute Möglichkeit, ohne personellen Mehraufwand und ohne dem Atari den Rücken zu kehren zu müssen, in neue Märkte vorzustoßen. Natürlich darf nicht verschwiegen werden, daß durch die Virtual Machine Java Programme langsamer laufen als C++ Programme, aber andererseits ist der Bytecode sehr gut optimiert, und mit schnellen Prozessoren sollte das Benutzen von Java Programmen schon Spaß machen. Eine Geschwindigkeitssteigerung können Sie durch den Einsatz eines "Just In Time"-Compilers (JIT) erreichen, der beim Starten des Java Programms erst den ganzen Bytecode übersetzt und nicht wie der Interpreter die Instruktionen Schritt für Schritt übersetzt. Auch befinden sich Prozessoren in Entwicklung, die eine hardwaremäßige Implementation der VM beinhalten.

Zurück zu den vielen positiven Aspekten von Java. Da wäre zum Beispiel das Mul-

tithreading zu nennen. Multithreading geht noch einen Schritt weiter als Multitasking. Während beim Multitasking sich verschiedene Programme (Tasks) bei der Ausführung abwechseln und somit quasi zeitgleich arbeiten, so können beim Multithreading innerhalb eines einzigen Programms mehrere Programmteile (Threads) parallel laufen, was für rechenintensive Anwendungen vor allem auf Mehrprozessorsystemen interessant ist. Java unterstützt dieses Konzept mit vielen Methoden zur Kommunikation und Synchronisation von Threads.

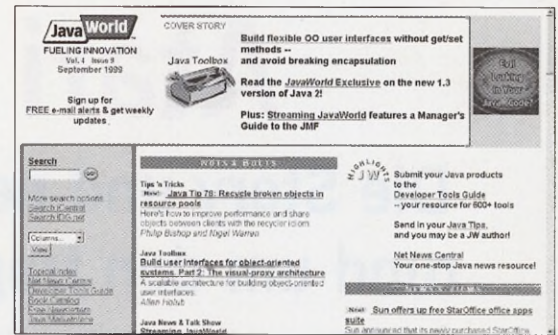
Für den Programmierer gibt es noch weitere Vorteile, so brauchen Sie sich bei größeren Projekten nicht mehr mit dem Erstellen von Makefiles belasten. In Java wird für jede Klasse eine Datei geschrieben, und die Verzeichnisstruktur wird beim Aufrufen der Methoden aus anderen Klassen mit übernommen. So bedeutet zum Beispiel:

"system.out.println("Hallo!");" die Methode "println()" der Klasse "out" im Verzeichnis "system".

Durch diese strengen Konventionen erkennt der Java Compiler die Abhängigkeiten der Klassen selbst, was ein Makefile überflüssig macht.

Java ist mittlerweile sehr ausgereift, und im Entwicklerpaket JDK (Java Development Kit) gibt es eine große Anzahl von Klassen und Paketen. So finden sich neben den Standard-Objekten wie Strings, Integer, etc. auch Pakete für moderne grafische Benutzeroberflächen, 3-D-Grafik, Audio, Mathematik, SQL-Datenbanken, beans (Java Softwarekomponenten) und vieles mehr, was dem Programmierer Spaß macht.

Falls Sie nun Interesse an Java bekommen haben und noch ein wenig mehr erfahren wollen, kann ich Ihnen folgende Bücher empfehlen, die zum Teil auch im World



Englisches Java-Magazin im Web: www.javaworld.com

Wide Web sind:

Das Java Tutorial von Sun:

<http://java.sun.com/docs/books/tutorial>

The Java Tutorial Second Edition: Object-Oriented Programming for the Internet

Addison-Wesley ISBN: 0201310074

Java in 21 Tagen:

<http://www.mut.com/lesecke/buecher/java1.2/inhalt.htm#>

Laura Lemay

Markt und Technik ISBN: 3-8272-2030-0

Go To Java 2:

<http://www.gkrueger.com/books/k99a.html>

Guido Krüger

Addison-Wesley ISBN: 3-8273-1370-8

Nun bleibt nur noch zu hoffen, daß es in absehbarer Zeit Java-Umsetzungen für den Atari gibt. Wie bereits in einer der vergangenen Ausgaben erwähnt, wird an mehreren Stellen bereits kräftig daran gearbeitet, doch erste Ergebnisse sind nicht vor der Jahreswende zu erwarten.

Außerdem sei an dieser Stelle auch erwähnt, daß Java auf älteren Ataris mit nur 8 MHz-Taktfrequenz, den alten STs z.B., keine Chance haben wird, zu laufen, da sowohl die Rechenleistung als auch der Speicherplatz wohl nicht ausreichen werden.

Falcon- und TT-Anwender sowie Besitzer hochgezüchteter Ataris dürften eine Atari-Java-Portierung sicherlich gut einsetzen.

Atari Stacy

Die Story und neues Wissen rund um den tragbaren Atari



Im Jahre 1989 brachte Atari den ersten tragbaren Computer der ST-Serie auf den Markt, und nicht nur für Bühnenmusiker ging ein Traum in Erfüllung: ST-Software konnte portabel eingesetzt werden.

Leider kam die Stacy ab Werk ohne Akkupack auf den Markt und war so immer auf das Vorhandensein einer 220V-Steckdose samt externem Netzteil angewiesen. Ausgestattet war die Stacy entweder mit 1, 2 oder 4 MB Speicher, einem 720 KB Diskettenlaufwerk und einer SCSI Festplatte mit entweder 20 oder 40 MB Kapazität. Als TOS Version war das TOS 1.04 eingebaut; über eine Akku-gepufferte Hardware-Echtzeituhr (MegaST kompatibel) verfügte die Stacy ebenfalls, das Display war Hintergrund-beleuchtet mit einer Auflösung von 640x400 Pixeln. Bei eingestecktem Farbmonitor war das Display abgeschaltet.

Der Prototyp der Stacy sah noch etwas anders aus, als er das erste Mal auf einer Messe am Atari-Stand zu sehen war.

Die Abbildung zeigt das leere Gehäuse

einer Stacy und einer bereits verkleinerten MegaST Platine mit LC-Display Ansteuerungseinheit, basierend auf dem SHADOW-Chip und dem dazugehörigen 32 Kilobyte großen Ramchip.

Das Innenleben

Im nun kommenden Teil widmen wir uns dem Innenleben der Stacy und ihren Aufbaumöglichkeiten:

(Siehe Motherboard-Foto auf der nächsten Seite)

Falls die +5V Spannungsversorgung nach dem Einbau einer CPU Beschleunigerkarte (ICD Adspeed paßt problemlos, bei einer Turbo16 V2 muß das oben darüberliegende Netzteil geändert werden, weil die rechte Stiftleiste im Weg liegt) in die Knie geht, sollte man die Spannungsversor-

gung des Diskettenlaufwerkes auftrennen (rote Ader) und die +5V aus den +12V (blaue Ader) über einen 78S05 Festspannungsregler (5V, 2A) einspeisen - das reicht schon für einen sicheren Betrieb aus.

Der Anschluß einer externen Festplatte an der STACY bei gleichzeitigem Betrieb der internen Festplatte (innerhalb des STACY Gehäuses).

Also: Ab Werk ist die interne Festplatte immer auf ACSI ID0 eingestellt! Will man also eine oder mehrere Geräte extern betreiben (wobei es egal ist, ob das oder die externen Geräte nun Festplatten, CD-ROM, Wechsellplatten oder sonst was sind!), darf die ACSI ID 0 nur von der internen Festplatte belegt sein, die übrigen Gerätenummern von 1-7 können Sie dann nach Belieben selbst vergeben.

Soll jedoch von einem externen Gerät gebootet werden, so muß die ACSI ID der internen Festplatte verstellt werden, hierzu muß ausschließlich die Stellung der DIP-Schalter auf der Hostadapterplatine (welche sich unmittelbar seitlich an der Festplatte befindet) verstellt (geändert) werden, um eine andere Geräte-ID zwischen Null und DREI zu bekommen. Zu guter Letzt muß dem jeweiligen Festplattentreiber noch angegeben werden, von welchen Laufwerk nach dem nächsten Reset gebootet werden soll, dies geht am einfachsten mit der aktuellen Version von HDDRIVER (Autor ist Uwe Seimet).

(Siehe Tabelle 1).

Eine größere Festplatte einzubauen ist eigentlich kein Problem. Es muß nur darauf geachtet werden, daß die neue Festplatte sich auf SCSI ID0 einstellen läßt und die Paritätsprüfung sowie das Feature Initiator Identification muß abschaltbar sein. Das wichtigste, die 3,5-Zoll-Festplatte darf nur 1 Zoll (25.4mm) hoch sein (von den Abmessungen). Ein RS232 Beschleuniger ist normal kein Problem, da in der STACY wie im normalen ST ein MFP-Chip in DIL-Ausführung seinen Dienst tut (lediglich aus Stromspargründen hier ab und zu in HCMOS Ausführung)!

Eine Speichererweiterung für die Stacy ist eigentlich kein Problem. Die 1-MB-Version wird am einfachsten mit einer 4 MB Speichererweiterung versehen, da sich die 1-MB-Platine nicht vernünftig aufrüsten läßt. Bei einer STACY2 (also mit 2 MB ab Werk) reicht es, die Blechklappe auf der Unterseite zu entfernen und zwei flache SIPP-Module einzustecken; danach noch die Blechklappe wieder einsetzen und die Stacy verfügt über 4 MB Hauptspeicher. Eine STACY4 kann nicht erweitert werden, da der Chipsatz nur 4 MB adressieren kann, und eine Magnum Speicherkarte paßt aufgrund der beengten Platzverhältnisse nicht in eine Stacy. Oberhalb der CPU sitzt ja bekanntermaßen das interne Schaltnetzteil, welches auch die Versorgungsspannungen für das LC-Display erzeugt; im allerletzten Fall kann man dieses interne Schaltnetzteil in das ungenutzte Batteriefach versetzen und mittels Flachbandkabel mit den Stiftleisten auf der Hauptplatine wieder verbinden.

Alternativ kann man auch den vorhandenen Hauptspeicher deaktivieren und lötet ein 4 MB PS/2 SIM Modul ein, das geht dann so:

Die alten, also vorhandenen Speicherbausteine am besten komplett auslöten. Dann wird auch die Belastung des Netzteiles geringer. Ach ja, einen Schaltplan zum Computer sollte man schon haben, da die-

se Speichererweiterung gelötet wird und knapp 160 Lötstellen anfallen! Entweder das PS/2 SIMM direkt mit Fädeldraht mit der Hauptplatine verbinden oder einen PS/2 Sockel benutzen, dann muß der Sockel mechanisch befestigt werden und nicht das PS/2 SIMM!

Es können nur PS/2 SIMM Module verwendet werden, die die Betriebsart Fast Page Mode (FPM) beherrschen, neuere Speichermodule, die die Bezeichnung EDO tragen, sind für eine Speichererweiterung des Atari Computers absolut ungeeignet.

Die Pinbezeichnung MP0, MP1, MP2, MP3 gibt es nur bei PS/2 SIMM Modulen mit Paritybausteinen, diese sind etwas teurer und werden im Atari ST nicht benötigt.

DQ 0 bis DQ 7 sind /CAS 0

DQ 8 bis DQ15 sind /CAS 1

DQ16 bis DQ23 sind /CAS 2

DQ24 bis DQ31 sind /CAS 3

Tabelle 1: Geräteadressen

Dip 1	Dip 2	Dip 3	Dip-Schalter auf dem Hostadapter
on	on	on	nur ACSI-Unit 0 (Defaulteinstellung Atari)
off	on	on	ACSI-Unit 0 für die interne Festplatte
off	off	on	ACSI-Unit 1 für die interne Festplatte
off	on	off	ACSI-Unit 2 für die interne Festplatte
off	off	off	ACSI-Unit 3 für die interne Festplatte

DQ 0 bis DQ15 sind /RAS0 und /RAS1 (nur bei doppelseitigen Modulen)

DQ16 bis DQ31 sind /RAS2 und /RAS3 (nur bei doppelseitigen Modulen)

Bei diesen Bezeichnungen muß dann nach untenstehender Tabelle verlötet werden:

PS/2 SIMM Atari ST

RAS 0 RAS 0

RAS 2 RAS 1

CAS 0 CAS 0L

CAS 1 CAS 0H

CAS 2 CAS 1L

CAS 3 CAS 1H

DQ 0+DQ16 Data 0

DQ 1+DQ17 Data 1

: :

DQ15+DQ31 Data 15

A0 MAD 0

A1 MAD 1

: :

A9 MAD 9

DP1, DP2, DP3 und DP4 werden über einen 1Kohm Widerstand auf +5 Volt gelegt.

WE WE (Write Enable)

Vcc Vcc (+5 Volt)

GND (Gnd) GND (Gnd)

Die Presence Detect Pins am PS/2 SIM-Modul.

IBM als Patentinhaber von PS/2 schreibt

Bild 1: Das Motherboard der Stacy

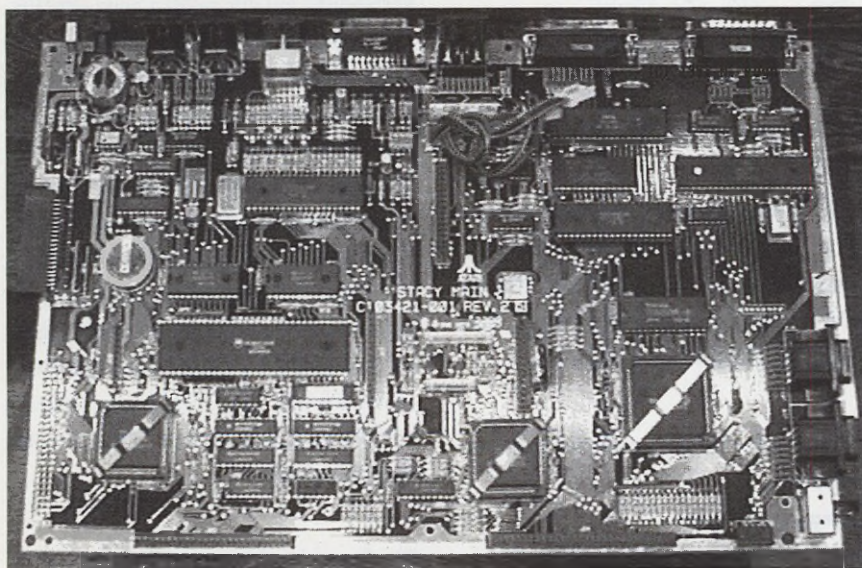
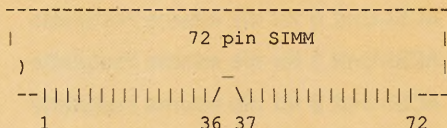


Tabelle 1: Geräteadressen

Die Pinbelegung von PS/2 SIMM Modulen



72 pin Fast Page Mode SIMM 256k/512k/1M/2M/4M/8M x 32/36 bit
pin assignment | pin assignment | pin assignment | pin assignment

1	Gnd	19	A10	37	MP1	55	DQ11
2	DQ0	20	DQ4	38	MP3	56	DQ27
3	DQ16	21	DQ20	39	Gnd	57	DQ12
4	DQ1	22	DQ5	40	/CAS0	58	DQ28
5	DQ17	23	DQ21	41	/CAS2	59	Vcc
6	DQ2	24	DQ6	42	/CAS3	60	DQ29
7	DQ18	25	DQ22	43	/CAS1	61	DQ13
8	DQ3	26	DQ7	44	/RAS0	62	DQ30
9	DQ19	27	DQ23	45	/RAS1	63	DQ14
10	Vcc	28	A7	46	N/C	64	DQ31
11	N/C / PD5	29	A11	47	/WE	65	DQ15
12	A0	30	Vcc	48	N/C	66	N/C
13	A1	31	A8	49	DQ8	67	PD1
14	A2	32	A9	50	DQ24	68	PD2
15	A3	33	/RAS3	51	DQ9	69	PD3
16	A4	34	/RAS2	52	DQ25	70	PD4
17	A5	35	MP2	53	DQ10	71	N/C

DQ 0 bis DQ15 sind /RAS0 und /RAS1
(nur bei doppelseitigen Modulen)

DQ16 bis DQ31 sind /RAS2 und /RAS3
(nur bei doppelseitigen Modulen)

Bei diesen Bezeichnungen muß dann
nach untenstehender Tabelle verlötet werden:

PS/2 SIMM Atari ST

RAS 0	RAS 0
RAS 2	RAS 1
CAS 0	CAS 0L
CAS 1	CAS 0H
CAS 2	CAS 1L
CAS 3	CAS 1H

DQ 0+DQ16 Data 0

DQ 1+DQ17 Data 1

: :

DQ15+DQ31 Data 15

A0 MAD 0

A1 MAD 1

: :
A9 MAD 9

DP1, DP2, DP3 und DP4 werden über einen 1Kohm Widerstand auf +5 Volt gelegt.

WE WE (Write Enable)
Vcc Vcc (+5 Volt)
GND (Gnd) GND (Gnd)

Die Presence Detect Pins am PS/2 SIM-Modul.

IBM als Patentinhaber von PS/2 schreibt PD1 bis PD5, der Rest der Hersteller schreibt PD1 bis PD5 oder halt PD0 bis PD4 (je nach eigenem Gutdünken, Sonnenstand, Mondfinsternis, etc.).

PD5 wird nur bei Modulen des Typs verwendet:

4M*32, x36, x40
(ECC-Optimized-SIMM)

8M*32, x36, x40

(ECC-Optimized-SIMM)

Dann ist Pin 48 (/ECC) auch auf Vss Pegel.

Mobil sein ist alles

Mobil im Auto unterwegs oder beim Sonntagspicknick im Grünen mal schnell Maustauschen :-)

Die Stacy im Auto über den Zigarettenanzünder zu betreiben, sollte man sein lassen, die Stacy läuft zwar noch stabil, wenn Sie am Netzteilanschluß nur 12 Volt statt 16.5 Volt bekommt, aber allzuviel Reserve hat man dann nicht mehr, falls es mal zu einer Spannungsschwankung im Kfz kommt. Ihre Daten, die zu diesem Zeitpunkt im Hauptspeicher stehen beziehungsweise gestanden haben, sind dann rettungslos verloren!

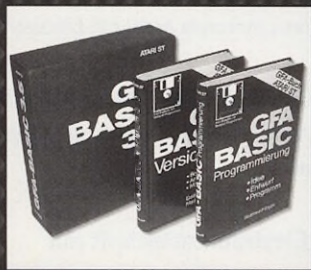
Sollten nach der Demontage und abschließendem wieder Zusammensetzen Pfeiftöne aus dem Inneren (Wurf: Commander, die Schäden wurden durch einen Disruptor von Typ 3 verursacht! Na klasse Wurf, dann können es ja nur noch Romulaner sein. Geordi, was meinen Sie dazu? Wir sollten schnellstens verschwinden. Didieliet, Riker an Enterprise: Drei Mann fertig zum Beamen - Zzzzzziiiiing.) bei gleichzeitigem Aussetzen des Displays zu hören sein, so hat das folgenden Grund!

Sofort abschalten! Entweder ist die Steckverbindung auf der rechten Seite der Huckepackplatine (über der 68000er CPU) nicht richtig eingerastet oder beim Zusammensetzen des Gehäuses wurde mit einem Stehbolzen (des oberen Plastikgehäuses beim Aufsetzen dessen) ein Pin des Übertragers auf der Huckepackplatine abgebogen beziehungsweise so verbogen, daß sogar der Draht (der angelötet ist) abgerissen ist; hier hilft nur mit viel Sorgfalt ein vorsichtiges Geradebiegen des Beinchen/Pin und sehr sorgfältiger Umgang mit dem LötKolben beim Wiederaanlöten des Drähtchens!

Die Stacy im 23. Jahrhundert

Edition '99

GFA BASIC 3.6



Development Kit Atari ST, Falcon, TT, Milan und Hades

Endlich wieder lieferbar: das legendäre Basic-Programmier-Tool für Atari-Computer in der aktuellen Version. Software-Programmierung leichtgemacht!

Dieses GFA-Development-Paket enthält u.a.:

- GFA-Basic 3.6 - uneingeschränkte Vollversion
- GFA-Compiler 3.6 - uneingeschränkte Vollversion
- A la Carte 1.41 Vollversion - ermöglicht Lauffähigkeiten auf Grafikkarten (Falcon, TT, Milan ...)
- Licom - fehlerbereinigte, schnellere, erweiterte und kompatibelere GFA-Library
- etliche Beispiel-Sourcen
- ST-Guide Begleit-Hypertexte
- diverse Compiler-Shells
- Resource-Constructions-Sets
- Icon-Editor
- Demo-Version von GFA-Basic für Windows

Mit Hilfe dieses Komplett-Paketes sind Sie in der Lage, unter einer komfortablen Entwicklungsumgebung ausgereifte Atari-Software zu schreiben. Dank der mitgelieferten lizenzierten Utilities wird GFA-Basic fehlerbereinigt und für den Einsatz auf moderner Hardware vorbereitet.

Preise:

GFA-CD:	59,-
GFA-Disks:	59,-
2 versch. GFA-Bücher	
inkl. Versandkosten ...	20,-
Vorkasse:	7,-
Nachnahme:	12,-

Versand:

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

Tabelle 2: Pinbelegung des internen Schaltnetztes

(Mitsumi Elec. Co., LTD SC04-05300M)

(Rechtsanschlag des Display Poti)

Linke Leiste		Rechte Leiste	
Pin 1	+16,70 Volt (Netzteil)	Pin 1	+ 5 Volt
2	+16,70 Volt (Netzteil)	2	+ 5 Volt
3	GND	3	+ 5 Volt
4	GND	4	+12 Volt
5	---	5	-12 Volt
6	---	6	-23 Volt
7	---	7	+ 5 Volt
8	---	8	+ 5 Volt
9	---	9	GND
10	---	10	GND
		11	GND
		12	+ 5 Volt
		13	+ 0.01 Volt
		14	0.00 Volt
		15	0.00 Volt

Tabelle 3: Display Spannungsversorgungsstecker 94,2 V

(Linkssanschlag des Display Poti)

Linke Leiste		Rechte Leiste	
Pin 1	+16,70 Volt (Netzteil)	Pin 1	+ 5 Volt
2	+16,70 Volt (Netzteil)	2	+ 5 Volt
3	GND	3	+ 5 Volt
4	GND	4	+12 Volt
5	---	5	-12 Volt
6	---	6	-23 Volt
7	---	7	+ 5 Volt
8	---	8	+ 5 Volt
9	---	9	GND
10	---	10	GND
		11	GND
		12	+ 5 Volt
		13	+ 0.00 Volt
		14	+ 0.83 Volt
		15	0.00 Volt

internen Schaltnetztes (siehe Tabelle 2). Sollte die eingebaute Uhr immer wieder falsch gehen oder gar die Uhrzeit bleibt

stehen, muß die eingelötete Lithiumzelle auf der Hauptplatine gegen eine neuwertige ersetzt werden, Kostenpunkt rund 5,- DM.

Zum Schluß noch ein paar wirklich brauchbare Links im Internet für diejenigen Atari Freaks, die gerne den LötKolben in die Hand nehmen:

Best Electronics

<http://www.best-electronics.ca.com/>

The Hardware Book

<http://ftp.sunet.se/pub/etext/hwb/hwb.html>

Rund um die Bildschirme am Computer

<http://www.monitor-world.com>

Die Suchmaschine von Motorola (CPU Manuale, etc.)

<http://sps.motorola.com/cgi-bin/search>

Das Chipdirectory (Deutscher Mirror)

<http://www.ba-karlsruhe.de/chipdir/chipdir.htm>

Eine Elektronikzeitschrift mit interessanten Ideen

<http://www.ednmag.com>

Interessantes und umfangreiches Nachschlagewerk für Elektronikideen)

<http://www.hut.fi/Misc/Electronics>

Die aktuelle Demoversion von Chips 'n Chips

<http://members.aol.com/michruege/download.htm>

Michael Ruge

Vielleicht doch noch ein recht brauchbarer Geheimtip für knackende und kratzende Potentiometer:

Erst Printer 66 (CRC-Industries/Kontakt Chemie) Spray für ca. 10-20 Sekunden draufhalten - das löst die Kohle wohl schon fast auf ... - danach ein paar Sekunden lang zum Reinigen Video 90 Spray draufgeben. Bei den so getunten Potis kommen seit langer Zeit keine Beschwerden mehr.

Medium wechsle dich

Datenaustausch zwischen Atari und PC



Die Zahl der Atari-Anwender, die Daten mit IBM-kompatiblen PCs austauschen wollen oder neben ihrem Atari einen solchen PC auf dem Schreibtisch stehen haben, steigt. Somit gewinnt auch die Frage an Bedeutung, wie man größere Datenmengen zwischen diesen Systemen verschieben kann.

Ohne besondere Schwierigkeiten geht der Datenaustausch dann vonstatten, wenn sich die Dateien auf einer akzeptablen Zahl an Disketten unterbringen lassen. Sowohl Daten auf DD- als auch HD-Disketten lassen sich direkt zwischen Atari und IBM austauschen. Lediglich bei Ataris mit TOS 1.00 oder 1.02 kann es erforderlich sein, die Disketten auf dem PC zu formatieren. Die alten TOS-Versionen erzeugen von sich aus kein voll IBM-kompatibles Format. Selbstverständlich kann man sich damit behelfen, die Disketten auf dem Atari nicht mit der Formatierfunktion des Desktops, sondern mit einem anderen Programm zu formatieren.

Heutzutage ist wohl jedes Formatier-Tool für den Atari in der Lage, IBM-kompatible Disketten zu erzeugen. Und seit TOS 1.04 funktioniert dies auch direkt über den Desktop.

Datenexplosion

Kaum einem Anwender dürfte verborgen geblieben sein, daß die Größe einer

durchschnittlichen Datei von Jahr zu Jahr zunimmt. Wenn diese Entwicklung bei Atari auch nicht so deutlich erkennbar sein mag wie bei anderen Plattformen, läßt sich dies nicht von der Hand weisen. Diejenigen, die Audio- oder Videodaten bearbeiten, sind ungewöhnlich große Datenmengen ohnehin gewohnt. So gibt es wohl kaum einen Falcon-Anwender, der Harddiskrecording betreibt und dazu die kleine interne Festplatte des Falcon einsetzt. Daten in der Größenordnung von einem GByte sind hier keine Seltenheit.

Ebenfalls hohe Anforderungen an die Festplattenkapazität stellt das Brennen eigener CDs. Inzwischen ist die dafür erforderliche Hardware für unter 500,- DM verfügbar, und mehr und mehr Privatanwender nutzen CDs für die langfristige Datensicherung. Natürlich kommen auch reine Audio-Anwendungen in Betracht, beispielsweise die Zusammenstellung eigener Audio-CDs. Im Idealfall hält man bei diesem Vorgang eine Kopie (Image) der zu brennenden Daten auf der Festplatte bereit, so daß diese direkt auf die CD übertragen werden können. Verzögerun-

gen bei der Bereitstellung der Daten für die CD kann man sich nicht leisten, da die CD kontinuierlich beschrieben werden muß. Wo große Datenmengen zu verarbeiten sind, stellt sich natürlich auch die Frage nach dem Austausch dieser Daten mit anderen Plattformen. Eventuell ist ein CD-Brenner nur für den IBM-kompatiblen PC vorhanden oder Bilddaten sollen zur Weiterverarbeitung auf die Festplatte eines PC übertragen werden. Selbstverständlich ist häufig auch der Austausch von Daten in die umgekehrte Richtung erforderlich.

Die Netzwerk-Lösung

Sind PC und Atari räumlich nicht getrennt, bietet sich der Datenaustausch über ein lokales Netzwerk an. Leider bietet der Atari hierzu keine optimalen Voraussetzungen, vor allen Dingen dann nicht, wenn Daten in der Größenordnung mehrerer Megabytes zu übertragen sind. Über die serielle Schnittstelle ist ein Datenaustausch zwar möglich, allerdings oft nicht mit einer befriedigenden Geschwindigkeit. So erreicht ein Atari ST eine Übertragungsrate von maximal 19200 Baud. Durch Hardware-Modifikationen lassen sich zwar auch 38400 Baud erreichen, aber auch dies ist nicht das Gelbe vom Ei. Bei TT und Falcon sind über die serielle Schnittstelle deutlich höhere Übertragungsraten möglich, aber die Geschwindigkeiten, wie man sie von professionellen Netzwerken (beispielsweise auf Ethernet-Basis) her kennt, werden bei weitem nicht erreicht. Wie schaut es also mit einer Ethernet-Lösung für den Atari aus? Diese Möglichkeit für eine Vernetzung spielt für Ataris bisher lediglich eine untergeordnete Rolle. Die besten Hardware-Voraussetzungen besitzen MegaSTE und TT dank des integrierten VME-Bus. Die Ethernet-Karte von Riebel für den VME-Bus wird allerdings schon lange nicht mehr produziert.

Darüber hinaus war die ANS-Software (Atari Networking System) für diese Karte sehr instabil. Auch andere Ethernet-Lö-

sungen fanden keine weite Verbreitung, wobei der hohe Preis ein Grund dafür gewesen sein dürfte. Inzwischen gibt es eine zufriedenstellende Lösung aus dem Hause AG-Computertechnik, die allerdings eine spezielle Variante des Mint, nämlich MintNet voraussetzt. D.h., daß eine Netzwerkverbindung im Single-TOS-Modus oder unter MagiC damit leider noch nicht vorhanden ist.

Selbst wenn ein Netzwerk unter Einbeziehung von Atari-Computern vorhanden ist, lassen sich damit nicht alle anfallenden Aufgaben lösen, wenn es um den Datenaustausch geht.

Ein lokales Netzwerk (neudeutsch: Intranet) ist lediglich für den Datenaustausch innerhalb des Hauses nutzbar. Für den Transport über größere Entfernungen kommt zwar grundsätzlich das Internet in Frage, aber die damit verbundenen Kosten bei großen Volumina sind nicht für jedermann tragbar. Grundlegende Voraussetzung wäre ein ISDN-Anschluß und ein ISDN-Modem für den Atari. ISDN-Karten, wie es sie für PCs gibt, sind für den Atari nicht verfügbar. Abhilfe wurde jedoch auch für diesen Fall bereits angekündigt.

Datenaustausch auf Wechselmedien

Wenden wir uns wieder einer eher traditionellen Methode zum Datenaustausch zu. Zwar sind Disketten zum Transport großer Datenmengen ungeeignet, aber inzwischen gibt es eine breite Palette an alternativen wechselbaren Medien. Besonders weit verbreitet sind die Wechselplatten der Firma SyQuest, besonders die Ausführungen mit 44 MByte und 256 MByte (formatierter) Kapazität. Auch die ZIP-Laufwerke mit 100 MByte Kapazität haben sich inzwischen etabliert, insbesondere auf dem PC-Sektor. Schließlich erfreuen sich noch MOs, MODs und JAZ-Laufwerke wachsender Beliebtheit. Besonders zu erwähnen sind die PD-Laufwerke (Phasewriter), bei denen es sich um eine Kombination aus optischem Lauf-

und einem CD-ROM-Laufwerk handelt. (Das Beschreiben von CDs ist damit allerdings nicht möglich.)

Allen diesen Geräten ist gemeinsam, daß sie mit wechselbaren Medien arbeiten, deren Kapazität deutlich über der einer Diskette liegt. Zur Zeit stellen Medien für JAZ-Laufwerke mit einer Kapazität von 1 GByte die Obergrenze dar. Erfahrungsgemäß werden in den nächsten Monaten oder Jahren Geräte mit noch größerer Kapazität folgen. Und noch etwas trifft für alle genannten Systeme zu und ist für den Atari-Anwender natürlich besonders wichtig: Alle diese Geräte lassen sich am Atari betreiben. Soll der Austausch von Daten ausschließlich zwischen Atari-Computern erfolgen, läßt sich diese Aufgabe somit bereits durch eine Wechselplatte mit ausreichender Kapazität lösen. Nicht ganz so einfach ist es allerdings, Medien zwischen Ataris und IBM-kompatiblen PCs auszutauschen. Zwar werden die Daten bei diesen Plattformen in einem nahezu identischen Format auf den Wechselmedien gespeichert, aber leider gibt es einige Abweichungen, die insbesondere bei Partitionen hoher Kapazität zum Tragen kommen.

Von DOS zu TOS mit Rückfahrkarte

Wer sich bereits mit dem Austausch von Wechselmedien zwischen Ataris und IBM-kompatiblen PCs beschäftigt hat weiß, daß PCs auf dem Atari eingerichtete Wechselmedien nicht akzeptieren. Gleiches gilt für Festplatten, die auf dem Atari partitioniert wurden. In umgekehrter Richtung sieht es dagegen besser aus: Die meisten Festplattentreiber für den Atari erkennen von vornherein PC-Wechselmedien bis zu einer gewissen Größe. Dies trifft sogar auf den Festplattentreiber AHDI von Atari zu, der ansonsten nicht gerade durch seine Flexibilität besticht. Somit ist ein Weg für den Datenaustausch zwischen Atari und PC in beide Richtungen bereits in Sicht: Es dürfen ausschließlich PC-kompatible Medien verwendet werden. Diese lassen sich selbstverständlich

direkt auf einem PC erzeugen, sei es unter DOS mit "fdisk" und "format" oder unter Windows durch die mitgelieferten Tools mit grafischer Oberfläche. Auch auf dem Atari lassen sich PC-kompatible Medien anlegen, und zwar mit SCSITool [2] oder HDDRUTIL [3].

Eine Fest- oder Wechselplatte, die mit einem dieser beiden Pakete DOS-kompatibel partitioniert wurde, läßt sich unter DOS und TOS gleichermaßen verwenden. Einen Haken hat die Sache jedoch: Standard-TOS kommt mit DOS-kompatiblen Partitionen nur dann klar, wenn die Kapazität pro Partition 32 MByte nicht überschreitet. 32 MByte reichen heutzutage für einen komfortablen Datenaustausch oft nicht mehr aus. Diese Aussage trifft schon alleine deshalb zu, weil unter TOS maximal 14 Partitionen erlaubt sind. 14 Partitionen zu einer Kapazität von je 32 MByte resultieren in 448 MByte Gesamtkapazität. Wer ein JAZ-Medium DOS-kompatibel partitionieren wollte, könnte also lediglich die halbe Kapazität des Mediums ausnutzen. Selbst mit MagiC [4] (in Abhängigkeit vom Festplattentreiber maximal 23 Partitionen) oder Big-DOS [5] (maximal 29 Partitionen), könnte man dieses Problem nicht an der Wurzel packen.

"Moderne" DOS-kompatible Formate

Die 32 MByte-Grenze stellt also u. U. ein störendes Hindernis beim Datenaustausch zwischen TOS und DOS dar. Mit MagiC 5 oder Big-DOS läßt sich diese Limitierung jedoch aus der Welt schaffen. Sowohl MagiC 5 als auch Big-DOS unterstützen DOS-kompatible Partitionen mit einer Kapazität von mehr als 32 MByte. Voraussetzung sind allerdings bestimmte Festplattentreiber, beispielsweise aktuelle Versionen von CBHD oder HDDRIVER. Letzterer ermöglicht außerdem das Erzeugen großer DOS-kompatibler Partitionen auch auf dem Atari. Dies ist nicht zuletzt dann interessant, wenn man selber keinen PC besitzt. Genauere Informationen zur Unterstützung PC-kompatibler Partitio-

nen durch die Festplattentreiber für den Atari können dem README zu Big-DOS entnommen werden. Besitzer des schnellen Dateikopierers Kobold sollten wissen, daß große DOS-Partitionen erst ab Kobold 3.5 unterstützt werden, und zwar im GEMDOS-Modus. Alles in allem sorgt die richtige Wahl von Festplattentreiber und Betriebssystem also dafür, daß sich Daten auf Wechselmedien ohne irgendwelche Einschränkungen zwischen PC und Atari austauschen lassen.

Darüber hinaus erlaubt der Einsatz von MagiC 5 auch die Nutzung der langen Dateinamen des VFAT-Dateisystems (s. u.), wie es unter Windows zum Einsatz kommt. Der Atari gibt sich inzwischen also recht flexibel und in mancher Hinsicht flexibler als beispielsweise Windows NT 4.0. So lassen es die bei NT mitgelieferten Dienstprogramme nicht zu, auf Wechselmedien mehrere DOS-Partitionen anzulegen. Maximal eine Partition pro Medium ist hier erlaubt. Müßte man die Kapazität dieser Partition noch auf 32 MByte beschränken, um zum Atari kompatibel zu sein, wäre ein sinnvoller Datenaustausch über Wechselmedien kaum noch möglich.

"Low Level"-Formatierung?

Hin und wieder tauchen Gerüchte auf, daß die Kompatibilität zwischen TOS- und DOS-kompatiblen Medien durch die Formatierung der Festplatte beeinflusst werde. Wie so oft hat auch dieses Gerücht weder Hand noch Fuß. Die Formatierung hat absolut keinen Einfluß auf den Datenaustausch über Fest- und Wechselplatten. Was genau bedeutet nun aber "Formatierung", wenn von Festplatten die Rede ist? Leider wird dieser Begriff oft falsch verwendet, nicht zuletzt von PC-Besitzern. So existiert unter DOS das Kommando "format", das sich auch auf Festplatten-Partitionen anwenden läßt. Mit der eigentlichen Formatierung einer Festplatte hat "format" jedoch gar nichts zu schaffen. "format" richtet lediglich ein DOS-kompatibles Dateisystem auf einer bereits vorhandenen Partition ein, wie sie beispielsweise mit "fdisk" erzeugt wurde. For-

tiert wird eine Platte bei IBM-kompatiblen PCs in der Regel mit spezieller Software für den jeweiligen Festplattencontroller oder aber über das BIOS dieses Controllers. Oft erhält man nach dem Neustart des Computers die Möglichkeit, über eine Tastenkombination das Controller-BIOS aufzurufen. Hier kann dann das durchgeführt werden, was bei PCs oft als "Low Level Formatierung" bezeichnet wird, aber nichts anderes ist als das, was man bei anderen Plattformen schlicht und einfach "Formatierung" nennt. Zumindest bei SCSI-Platten wird die Formatierung vollständig durch die Festplatte erledigt, falls diese das entsprechende Kommando erhält.

Damit ist klar, daß das Ergebnis dieser Operation plattformunabhängig ist: Nicht das Betriebssystem des Computers führt die Formatierung durch, sondern einzig und allein die Festplatte. Treten später dennoch Inkompatibilitäten bei der Datenspeicherung auf der Festplatte auf, ist die Ursache in inkompatiblen Dateisystemen zu suchen.

Dateisysteme

Der Begriff "Dateisystem" bezieht sich auf das Format für die Speicherung von Daten auf (formatierten) Fest- oder Wechselplatten. Zwei solcher Dateisysteme wurden bereits angesprochen: das FAT-sowie das VFAT-Dateisystem. Beim FAT-Dateisystem handelt es sich um das bekannte Format mit 8+3 Zeichen für jeden Dateinamen, wie man es von TOS und DOS her schon lange kennt. VFAT hingegen wurde zunächst unter Windows (95 und NT) eingeführt und ist inzwischen mit MagiC 5 auch für den Atari verfügbar. Dieses Format ist im wesentlichen abwärtskompatibel zum FAT-Dateisystem, erlaubt aber längere Dateinamen. Benutzer von MiNT, MultiTOS oder N.AES kennen möglicherweise ein weiteres Dateisystem, das auf dem Atari lange Dateinamen unterstützt: Das Minix-Filesystem.

Für einen plattformunabhängigen Datenaustausch ist es erforderlich, daß ein Dat-

eisystem gewählt wird, das von allen beteiligten Plattformen erkannt wird. Von der Formatierung ist der Typ des Dateisystems unabhängig. Es ist somit ohne weiteres möglich, eine Festplatte auf einem Apple zu formatieren, dann an den Atari anzuschließen und dort ein DOS-kompatibles FAT-Dateisystem einzurichten. Die Daten auf dieser Festplatte könnten dann direkt von einem IBM-kompatiblen Computer verwendet werden. Festplatten werden übrigens ab Werk formatiert ausgeliefert, so daß eine nochmalige Formatierung unnötig ist. Eine neue Festplatte kann also direkt partitioniert werden. Lediglich HDX ist hier wenig flexibel und besteht häufig auf eine Formatierung der Platte.

Wer die Partitionierung einer Fest- oder Wechselplatte auf dem Atari vornimmt, braucht sich glücklicherweise nicht um antiquierte DOS-Software wie "fdisk" oder "format" zu kümmern. Die Funktionen dieser Programme werden beim Atari vollständig von der Anwendung übernommen, mit der die Platte partitioniert wird, beispielsweise HDX, SCSTOOL oder HDDRUTIL. Dabei wird auf jeder Partition zunächst ein FAT-kompatibles Dateisystem angelegt, wobei pro Partition je nach Betriebssystem eine Kapazität von bis zu 2 GByte möglich ist. Wird ein Minix-Dateisystem benötigt, kann dies nachträglich durch ein spezielles Tool erzeugt werden, das Bestandteil der Minix-Distribution ist.

Uwe Seimet

Soft- und Hardware:

[2] **SCSTOOL**: Hard & Soft Computerzubehör GmbH Obere Münsterstraße 33-35 D-44575 Castrop-Rauxel

[3] **HDDRIVER**: Uwe Seimet Lüdersstraße 4 D-76275 Ettlingen e-mail: us@bru-ker.de

[4] **ASH MagiC**: Application Systems Heidelberg Postfach 102646 D-69016 Heidelberg

[5] **Big-DOS**: (Maus KA, BIGDOS08. LZH) Rainer Seitel <http://www.rzstud.rz.uni-karlsruhe.de/~ujo7/index.html>

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
SOFTWARESERVICE

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

Atari-Computer
Milan System-
partner

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.mucs.com>
Email: info@mucs.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. Klaub
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

Email : duesselsoft@compuserve.com

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. 0909 - 42 0 11

Computer and Music
Compusic

Der **ATARI** - Service! Tel. 02235-86763 Fax: 86858

Markus Dinter
Drieschstraße 31
50374 Erftstadt-Kierdorf

ST-Stacy-Falcon

Reparaturen • Ein+Umbauten • Zubehör

- FALCON Harddisk-Recording Systeme mit Cubase AUDIO 16 und MIDI-Equipment vorrätig.
- Fest / Wechsell. / CD-Rom auch in 1 HE Rack's.
- Geschäftsräume mit eigener Werkstatt.
- direkt am Autobahnkreuz A 1 / 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

60000

Sind Sie im Atari-Bereich tätig?

Ganz gleich ob Ladenlokal,
Versandgeschäft oder Betreuung,
im **ST-Computer-Einkaufsführer**
sind Sie bestens aufgehoben.
Rufen Sie uns an: (04 31) 27 365

70000

Walliger

+Co. Personal Computer

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

edicta GmbH

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

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

- Atari & Milan mit Zubehör
- Amiga Hard und Software
- Linux auf Intel™ und 68K Basis
- Spielekonsolen von Atari, Sega...
- Ankauf, Verkauf, Reparatur

Tausch und Kontaktmöglichkeiten
DTP, Grafik und Musik

Internet

Einführungen und Experimentiermöglichkeiten
an Hard & Software

Programmierkurse

Unbegrenzte Spielmöglichkeiten

Patrick Zäuner EDV-Systeme, Daisenhofer Str. 79d 81839 München
Tel.: 089/893 702 82, Fax: 089/893 702 81, E-Mail: patrick@zaeuner.de
Öffnungszeiten im Kunspark Ost: Sa. 11.00h bis 17.30h

Corner
im Kunspark Ost

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 / Wechselsplatten
- E.Bolliger, CH-4133 Pratteln
- Postfach 1134, Tel. 061-821 20 18
- Fax. 061-821 23 97

ATARI® COMPUTER-SYSTEME

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

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

Wir sind für Sie da: Montag - Freitag nach Vereinbarung

Erfolgreich werben im ST-Computer-Einkaufsführer

Bei uns erreichen Sie neue Kunden und unsere Kunden erreichen Sie! Versäumen Sie nicht Ihre Anzeige auf dieser Doppelseite. Zu günstigen Konditionen sind Sie monatlich bei uns präsent.

Wahlweise erhalten Sie auch Kombi-Preise für ein von Ihnen gewünschtes Kontingent an

Verkaufsexemplaren der jeweils neuesten ST-Computer-Ausgabe.

Rufen Sie uns an, wir beraten Sie gern: Tel. (04 31) 27 365

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. 300 ATARI-Computer, 500 Original-Programme, ca. 1000 Spiele, Festplatten, Monitore und fast jedes erdenkliche Zubehör. Fordern Sie unsere 24seitige 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.ata-ri-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

SLM 804 und Monitor Smile Multi Scan CA1506 originalverpackt günstig abzugeben. Tel. tagsüber 08651 / 704314 oder eMail: gerholda@aol.com

Atari ST 260 mit 4 MB RAM, S314 Laufwerk, Festplatte 30 MB, Monitor SM 124, Drucker NEC P6 250,- DM; Dr. Michael Süthold, Palmstraße 2, 50672 Köln

Monitor Proton TT 19" s/w, Monitor Original ATARI 14" color, Drucker SLM 804 und SLM 605, Syquest ATARI 44 MB, s/w-Scanner Logitech, VB je 50,- DM zzgl. Versandkosten oder an Selbstholer. Tel. 06023 / 32112, eMail info@thiele-Dokumentation.de

Atari TT u. STE, 19"-Monitor, Handscanner, Megafile 30, mit Calamus SL, Texel, Signum, Bücher 500,- DM. Tel. 07021 / 864750, Fax 864751

Mega STE4, 48 MB Festpl., FPU 68881, TOS 2.05, 200,- DM; TVS 14"-s/w-Super-VGA-Monitor für ST, 150,- DM; stoerring@fr.maus.de, Tel. 07621 / 580 625

MegaST2, Megaf.30, SM124, Laserdr., Modem, Script5, Phönix: 700,- DM; Mega ST2, Megaf.30, SM124, Drucker, NotatorSL (Musiksoftw.): 700,- DM. Tel. 0711 / 283361

Atari Monitor s/w, Mega ST4 Platine, Laserdrucker SLM 804 und Tonerpatrone 350,- DM, auch einzeln zu verkaufen. Tel. 0511 / 2101714

14 MB RAM-Karte f. Falcon 90,- DM; SM 124 50,- DM; 2 Joysticks zus. 30,- DM; SM 124-Adapter f. Falcon 10,- DM; Analog 8 (SoundPool) 300,- DM. Tel. / Fax 089 / 720696 -96 / -95

Atari T 030 (4 MB ST RAM / 4 MB TT RAM) + Matrix Farbkarte C75ZV, SM 194 Bildschirm, Megafile 44 - drive + 14 x Syquest 44 Scheibe, Laserdrucker SLM 804, Epson Color Image Scanner GT-4000. Tel. +32 2 4529957, Fax +32 2 4532964, ISDN +32 2 4532962, eMail hans.verdoodt@skynet.be

Atari ST, 1 MB, betriebsbereit und komplett mit SM 124, HD etc. 50,- DM. Tel. 09126 / 8447

Atari TT 030, 26 MB RAM, erweiterbar bis 42 MB, 170 MB SCSI FP, 2 Diskettenlaufwerke a 1,44 MB, Infra-

rot-Maus, Trackball, viele Bücher, Programme, Disketten, 350,- DM; Farbkartekarte für TT, Matrix MatGraph TC 1208 (1280x1024) mit MatDigi (Bildigitalisierer), 350,- DM; zusammen 650,- DM; Janus, der Atari Emulator im PC, 40 MHz, 8 MB RAM, 100,- DM. Tel. 06187 / 5999 oder 06185 / 2749

Atari 1040 STE, Megaf. 30, Syquest EZ 135 mit Wechselmedien, Monitor SM 124, div. Software und Handbücher, Tascam 238 S, 8-Spur, guter Zustand, Synchronizer LMTC + Software für Atari, div. Softw. und Anleit., 1000,- DM. Tel. 07131 / 176996, eMail R_Tail@t-online.de

ddd SCSI-Festplatten, 120 MB, 270 MB extern, Hostadapter eingeb., paßt für ST als auch TT und Falcon, verbessertes Netzteil, VHB 100,- DM bzw. 120,- DM. Tel. 0511 / 9586670

Atari Mega STE4, 48 MB HD, SM 124, viele Originalprogramme, 250,- DM; NEC P2200, 24N 70,- DM. Tel. 02455 / 2502

Notator XL Midi-Sequencer mit 4fach Midi-Out für 1-MB-Ataris 250,- DM VHB; Monitor SM 124 100,- DM VHB; HD-Driver 7.6 50,- DM. Tel. 09221 / 924106

Coprozessor-Set (CoPro 68881 + GAL + Einbauleitung) für Mega STE 30,- DM. Tel. 08651 / 65731, Fax 08651 / 710817

Tandberg Stramer 250 MB, SCSI LW im Tandberg-Gehäuse (läuft mir GEMAR), inkl. 4 QIC-Bänder 250 MB + 3 Bänder 155 MB 100,- DM. Tel. 08651 / 65731, Fax 08651 / 710817

SoundPool: ADAT-Interface 390,- DM; Wavemaster-Software 80,- DM; CD-Recorder Software 120,- DM; Audio-Tracker Software 80,- DM; Steinberg

Avalon 100,- DM; SoundPool 19-Zoll-Gehäuse 70,- DM; Atari Mega ST4, FP 40 MB, s/w-Monitor, zus. 150,- DM; 500 MB SCSI FP - extern 90,- DM; Toshiba CD-ROM 3fach-SCSI extern 100,- DM; Arabesque 2.0 40,- DM; Magic Mac 6.0 50,- DM; Signum 3 20,- DM; CAB 20,- DM; Power Print f. Mac 80,- DM; Falcon-Speed 30,- DM; Video-Digitizer 30,- DM. Tel. 0201 / 283592

520 ST als "Ersatzteillager" für 20,- DM abzugeben. Tel. 030 / 6215453

Zu schade zum Wegwerfen! 1040 STF 20,- DM; Megaf. 30 20,- DM; SM 124 20,- DM; Star LC 24-10 20,- DM. Tel. 07324 / 6600, Fax 07324 / 980117

Milan, 32 MB, 6,4 GB, Monitor, Soundkarte + MIDI, CD-ROM, CD-Brenner + Software, 2300,- DM. Tel. 04421 / 878403 oder 0172 / 2766392

Biete Software

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

Maxon-Sonderdisketten u. Pool-Disks ab Nr. 2331 zum halben Preis. Gedruckte Listen für DM 4,- in Briefmarken: W. Foertsch, Harburger Weg 14a, 13581 Berlin, Tel. 030 / 3667097

COMBASE: Relationale Datenbank von COMPO, letzte Version, komplett m. Handbuch 20,- DM inkl. Versand. Tel. 0511 / 9585714.

Musicom 2.1 mit Handbuch, Harddiskrecorder von Compo. VHB 65,- DM.

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

Tel. 07121 / 630403, eMail: ReneGa@t-online.de

AudioTracker von SoundPool, Orig. m. Dongle, Handbuch + Seriennummer. Harddiskrecording f. Falcon. VHB 145,- DM. Tel. 07121 / 630403, eMail: ReneGa@t-online.de

Für Programmierer: Cambridge Lisp Interpreter sowie Alice Pascal, je 50,- DM; Omikron Basic sowie Atari Logo, je 15,- DM. Tel. / Fax 089 / 720696-96 / -95

NVDI2 20,- DM; Calamus SL93 60,- DM; Publishing Partner Professional 50,- DM. Für Falcon: AudioTracker 100,- DM; Digit2 90,- DM; Towers2 15,- DM. Suche papyrus base und Arkus. Tel. / Fax 089 / 720696-96 / -95

Calamus 1.09 NL, Calamus SL, Retouche Pro, Didot Lineart, Das Lay-out, Das Vector, Das Picture, That's Adress, jeweils mit Handbuch. Tel. +32 2 4529957, Fax +32 2 4532964, ISDN +32 2 4532962, eMail hans.verdoodt@skynet.be

Suche Hardware

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

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

Suche VME-Grafikkarte für Atari TT (inkl. Treiber). Zahle gut! Martin Knötze, Tel. 07041 / 942166

Suche für HP Drucker Deskjet 500, FX 80 Printer Emulator Cartridge Nr. 2207 F. Manfred Mathias, Tel. 06781 / 24883

Suche Software

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

Suche IPX-Treiber für Riebl-VME-Netzwerkkarte gegen 100,- DM "Finderlohn" zum Anschluß an Novell 3.12. Tel. 06182 / 22971

Suche Editoren für nachfolgende Synthesizer, die auch unter einer Grafikkarte oder auf dem Atari-Falcon laufen: Yamaha TG 55, Kawai K 1 - K 3m - K 4r, Roland MKS 30 - MKS 50, Kork EX 8000, Casio VZ 10, Alexis Quadra Verb. Tel. A 05224 / 57198

Tausch/Verschiedenes

Neue animierte Icons für 16 und 256 Farben gibt es in der Maus KA 2 (Tel. 0721 - 358887) in der Datei "Dsktp99D.Lzh". Unbedingt saugen!

"Calamus SL-Praxis", 5 Bücher, Verlag: Communication & Design, Wien, für 40,- DM abzugeben. Tel. 030 / 6215453

MultiTOS, Arkus, Types SigSep, Arabesque 2, LDW Powercalc 2, Calamus 1.09N PLUS Spezialhandbuch PLUS Calamus Zusatzpaket (HyperAD-On) mit Fonts und Grafiken (9 Disketten).

Hier könnte auch Ihre Kleinanzeige stehen. Diese sind kostenlos und können schriftlich per Post oder eMail an die Redaktion gesendet werden.

PD-CD



Seit Jahren publiziert der Falke Verlag die letzte große PD-Serie mit aktuellsten Atari-Programmen. Und nun endlich gibt es sie:

Die CD-ROM mit dem kompletten PD-Archiv der ST-Computer und Atari-Inside PD-Serie.

Rund 250 Disketten aus den Jahren 1995 bis 1999 liegen sowohl in gepackter als auch in ungepackter Form auf dieser vollen CD-ROM vor.

Dank des umfangreichen PD-Beschreibungs-Textes können Sie mit Hilfe einer Textverarbeitung die gewünschten Programme schnell finden und haben zu jeder Software eine aussagekräftige und informative Beschreibung vorliegen. Wenn Sie über einen umfassenden und gut archivierten Überblick des Atari-Marktes verfügen möchten, kommen Sie um diese CD-ROM nicht herum.

Preis: 49,- DM

Versand:

Vorkasse 7,- DM

Nachnahme 12,- DM

Ausland: 15,- DM

(nur gegen Vorkasse durch EC-Scheck, Überweisung)

Falke Verlag

Moorblöcken 17

24149 Kiel

Tel. (04 31) 27 365

Fax (04 31) 27 368

www.atari-world.com

2 Julia - 20 Bit Wandlersystem

Das Selbstbauprojekt der Zeitschrift C't wurde für den Falcon umgesetzt

Lesen Sie im zweiten Teil unseres Artikels, wie die Anpassung der Julia 20-Bit-Karte an den Falcon technisch vollendet wird.

Bleibt noch das Problem, daß sich die Frequenzen für CLK und Daten bei Julia und Falcon um den Faktor Zwei unterscheiden. Hier helfen uns die Schieberegister HCF4517. In jedem dieser ICs sind zwei Schieberegisterketten mit 64 Stufen. Genug, um die Daten eines Samples mit Julia-Geschwindigkeit einzulesen und anschließend mit Falcon-Geschwindigkeit wieder auszugeben - und umgekehrt. Ein solcher Zyklus dauert demnach zwei Samples, und es werden zwei ICs gebraucht, die sich abwechseln.

Die halbe Sample-Frequenz liefert der (tatsächliche) 74HC393 an seinem Ausgang Q8. Damit steuern wir den ersten Multiplexer 74HC157 (im Schaltbild ganz in der Mitte), der einerseits die Daten J-OUT und F-OUT umschaltet, andererseits die CLK-Signale. F-CLK wird vorher mit den NOR-Gattern auf 64 Impulse pro Sample gestutzt und etwas in der Phase verschoben. Für J-CLK nehmen wir wegen der Phasenlage Q1 vom 393. Der zweite 157 (im Schaltbild links) multiplext die CLK-Ausgangssignale des ersten 157 nun noch mit Q6.

Das hat für uns folgenden Vorteil: Die für uns wichtigen, jeweils ersten 16 Bit der Julia-Daten werden zusammengefaßt und erscheinen am Eingang des Falcon als normales Stereopaar. Jedes Harddiskrecording-Programm kann dadurch mit der Julia hochwertige 16 Bit Stereo-Aufnahmen machen. Wer ein 8-Kanal-Programm wie Audiotracker besitzt, kann

auf Kanal 1 und 2 diese Stereo-Daten aufnehmen und zusätzlich auf Kanal 3 und 4 die 4 Bit-Reste. Bei Wiedergabe werden die Kanäle entsprechend zurücksortiert und auf den 18 Bit DA-Wandler gegeben. Doch bereits so etwas Simples wie eine Lautstärkeregelung macht die Extra-Bits wertlos.

Fehlt also noch ein Programm, das die auf je zwei Kanäle verteilten Bits im DSP wieder zusammensetzt und gemeinsam bearbeitet. Vielleicht die Startrack-Software, die ich noch nicht testen konnte. Vorsorglich läßt sich das Interface mit dem Dreifachschalter S in einen anderen Übertragungsmodus bringen. Die 20 Bit des linken Stereo-Kanals erscheinen dann auf den Kanälen 1 und 2 des Falcon, der rechte Kanal geht nach 3 und 4.

Die S/PDIF-Norm erlaubt übrigens die Übertragung von bis zu 24 Bit. Falls jemand über entsprechende Datenquellen verfügt, - das Interface schafft auch alle 24 Bit in den Falcon. Doch egal ob 8 oder nur 4 zusätzliche Bits. Alles über 16 hinaus wird gnadenlos auf 32 Bit aufgerundet, die Zahl der benötigten Kanäle und der verbrauchte Speicherplatz auf der Festplatte verdoppeln sich.

Falls Atari-Ableger wie der Milan mit DSP-Karte über eine Falcon-kompatible Matrix und den DSP-Port verfügen, müßte sich das Interface samt Julia auch dort anschließen lassen. Das Konzept ist offen für Erweiterungen. Das Potential des Falcon wird von einer Julia längst

nicht ausgeschöpft. Vorstellbar ist eine zweite Julia-Platine (maximal 4) im selben Gehäuse mit Minimalbestückung. Ich wünsche mir z.B. mehr Analog-Eingänge, also brauche ich nur den AD-Wandler und Vorverstärker. Der Digitalteil ist ja schon auf der ersten Julia-Platine vorhanden. Das Interface bekommt dann ein paar weitere Schieberegister- und Multiplexer-ICs, die die zusätzlichen Daten auf die noch freien Eingangskanäle des Falcon verteilen.

Im jetzigen Zustand, so wie das Schaltbild es zeigt, paßt das Interface in ein Blech-Gehäuse aus dem Bastelladen 3x5,5x7,5cm\super 3\nosupersub. An der Frontseite der Stecker für den DSP-Port, das Interface wird direkt am Falcon angesteckt. An der rechten Seite ein 25poliger Sub-D-Stecker, damit erfolgt die Verbindung zur Julia über ein in jedem Computerladen erhältliches abgeschirmtes Kabel. Ebenfalls am Gehäuse der Spannungsregler 7806 mit Elko. Das Interface wird mit 6 Volt betrieben! Die CMOS-Spezifikationen erlauben das (also keine LS-Typen verwenden), und in diesem Fall ist die höhere Spannung notwendig, damit die beiden HCF4517, die es leider nicht als 74HC- gibt, und der 74HC4046 die hohen Frequenzen schaffen.

Alles andere kommt auf ein Stück Platine mit Lötpunktraster, die das genannte Gehäuse vollständig ausfüllt. Auf der einen Seite die ICs (auf Sockel, bei Timing-Problemen kann ein Auswechseln sinnvoll sein), die Kondensatoren 100nF keramisch, um die ICs abzublocken, und die Masse- und Plusleitungen. Auf der anderen Seite die übrigen Widerstände und Kondensatoren und unzählige kleine Kabelchen, um die Verbindungen zwischen den ICs herzustellen. Zum Schluß die Leitungen zu den Steckern. Fertig.

Wenn wir Glück haben, funktioniert jetzt alles, sonst beginnt die Fehlersuche. Für den Selbstbau von Julia und Interface ist genügend Elektronik-Erfahrung Voraussetzung. Verständlicherweise kann ich keine Haftung übernehmen, falls jemand die Julia durch einen Fatal-Löt-Error in eine Titanic verwandelt.

Vorsicht Eisberge

Wer erwägt, die Julia nachzubauen und sich zutraut, die schaltungstechnischen Schwierigkeiten zu meistern, soll nun aber auch noch erfahren, wo die wirklichen Probleme liegen. Bei den Arbeiten am Interface hat sich ein fataler Fehler an meinem Falcon herausgestellt. Bisher hatte ich nur DSP-Programme, die sich mit dem internen RAM des DSP begnügten. Nun, mit Audiotracker und anderen kam es zu seltsamen Fehlfunktionen. Schließlich fand ich heraus, daß ein Chip des DSP-RAM defekt war. Doch offenbar ist dieser Chip im SOJ-28-Gehäuse nur schwer zu bekommen.

Die meisten Firmen, die ich anscrieb, reagierten überhaupt nicht, darunter Pentagon, die doch ausdrücklich Ersatzteile für die Ataris inserieren. Von Mayer-Electronic bekam ich einen Chip, den ich unvorsichtigerweise gleich einlötete. Wer kann auch ahnen, daß das Kürzel 10L nicht für 10, sondern für 100 Nanosekunden Zugriffszeit steht. Darauf ging beim DSP gar nichts mehr. Die Arbeit am Interface war für Monate unterbrochen. Rettung in dieser verzweifelten Zeit brachte Segor Electronics, wo ich zwei Tage nach der Bestellung einen geeigneten Chip mit 15nS bekam. Es kann also von entscheidender Bedeutung sein, für Spezialteile den richtigen Versand zu finden.

Mehrfach wurde der Audiotracker von SoundPool erwähnt. Wirklich ein schönes Programm. Leider gehört auch SoundPool zu den Firmen, die auf meine Briefe nicht reagieren. Vor einem Jahr habe ich den Audiotracker bestellt und Version 1.66 bekommen. Das hat ruckzuck geklappt. Dann habe ich mehrfach ein Update bestellt. Keine Antwort. In zwei Briefen habe ich Assemblerlistings beigefügt mit den Stellen im Audiotracker-Programm, wo sich Fehler befinden und wie sie zu beheben sind. Nichts. Kein Update. Kein Danke für die Mitarbeit. Eisiges Schweigen.

Zum Abschluß deshalb (im Kasten) noch ein paar Patches für das uralte Musicom 2.1, für das ich vor gerade mal vier Jahren

Patches für Musicom 2.1

Anpassung an 1GByte und Audio-Matrix

File-Adresse\tab\tab	vorher\tab	nachher
\$02648\tab\tab	\$554F\tab	\$6010
\$02942\tab\tab	\$554F\tab	\$6012
\$0440A\tab\tab	\$6D02\tab	\$6502
\$069AE\tab\tab	\$554F\tab	\$6010
\$06A9C\tab\tab	\$554F\tab	\$6012
\$13914\tab\tab	\$0065\tab	\$0064
\$13920\tab\tab	\$0064\tab	\$0065
\$13924\tab\tab	\$4254602A\tab	\$76716088
\$1393C\tab\tab	\$6014\tab	\$60F0
\$1395E\tab\tab	\$554F\tab	\$6010
\$13A1E\tab\tab	\$7409\tab	\$740D
\$15D20\tab\tab	\$4279\tab	\$60D6
\$167DA\tab\tab	\$554F\tab	\$6010
\$16838\tab\tab	\$554F\tab	\$6012
\$3B2F1\tab\tab	Koaxial\tab	S/PDIF
\$3B2F9\tab\tab	Optisch\tab	ADAT

Patches für AudioTracker

\$04F92\tab\tab	\$08B2\tab	\$0896
\$07550\tab\tab	\$D447D443\tab	\$D442D447
\$0755A\tab\tab	\$16312000\tab	\$D4431631
\$0755E\tab\tab	\$3403D642\tab	\$20003403
\$07562\tab\tab	\$D642E24B\tab	\$E24BD642
\$0CBF2\tab\tab	\$0008\tab	\$0000
\$0F2C0\tab\tab	\$0254\tab	\$023C
\$188AE\tab\tab	\$AAD4\tab	\$AAB4
\$2142A\tab\tab	\$6608\tab	\$6008
\$21490\tab\tab	\$2F390004\tab	\$2F3C0001
\$21494\tab\tab	\$5D2C\tab	\$5070
\$21EFE\tab\tab	\$005E\tab	\$0076
\$21F0C\tab\tab	\$7601\tab	\$7600
\$21F16\tab\tab	\$005E\tab	\$0076
\$21F4C\tab\tab	\$6100\tab	\$6002}

genausoviel bezahlt habe wie jetzt für den Audiotracker. Viele werden es vielleicht noch besitzen oder können es günstig bekommen. Bevor man also viel teures Geld in ein neues Programm investiert, - Aufnahmen in Stereo und Blockbearbeitung, Equalizer und DSP-Effekte kann auch Musicom. Und was sich wirklich lohnt,

ist ein Blick auf den Spektrum-Analyzer. Einmal umschalten zwischen dem ADC des Falcon und der Julia zeigt in beeindruckender Weise den Qualitätsunterschied. Keinen Spektrum-Analyzer, aber sehr viel mehr Komfort bei allen anderen Funktionen bietet last but not least das Programm Sound Studio, und das ist als

Hardwareprojekt

Julia-20 Bit Wandlerssystem für den Falcon

PD 197 für schlappe 10,- DM bei der ST Computer zu haben.

Nachtrag

Ein letzter Versuch und, siehe da, über ein Jahr nach dem ersten Brief hat SoundPool nun doch noch geantwortet. Es sei eher ungewöhnlich, daß Software von SoundPool nicht weiterentwickelt werde, und (vielleicht bestelle ich ja noch was) es liegt eine Kopie ihrer Anzeige in der ST Computer bei. Bisher sei bei ihnen noch kein Update kostenpflichtig gewesen, was nun wirklich nicht alltäglich sei. Ob ich auch Updates bekomme, wenn ich kein Modem besitze und damit keinen Zugang zu der Homepage von SoundPool habe, erfahre ich leider nicht.

Und beim Audiotracker ist sowieso alles zu spät, denn der Programmator hatte bereits zu dem Zeitpunkt, als ich den Audiotracker erworben hatte, seinen Computer verkauft und sich aus der Atari-Welt abgemeldet. Mit anderen Worten, SoundPool hätte mir das alles schon ein Jahr eher mitteilen können.

Daraufhin habe ich SoundPool ein Update des Audiotracker mit ein paar Fehlern weniger (z.B. kein Absturz mehr bei Ändern der Song Structure) geschickt und angeboten, falls noch weitere Fehler bekannt sind, diese auch noch zu beheben. Wie gehabt kam auf diesen Brief keine Antwort.

Ich weiß also nicht, ob SoundPool die Version 1.67 des Audiotracker verbreitet hat. Spätestens jetzt kann sich aber jeder diese Version durch die angegebenen Patches selbst herstellen (zum Patchen eignet sich z.B. der SED von der PD 53). Wer noch andere Fehler in dem Programm kennt, kann mir schreiben, ich werde daran arbeiten. Der Audiotracker ist viel zu gut, um ihn einfach aufzugeben, langfristig plane ich eine 20 Bit-Version, weiß allerdings nicht, ob ich das schaffe.

Vorsichtshalber also doch noch ein Blick auf die Startrack-Software. Beim Start wird das Sample-Fenster aufgebaut, verschwindet wieder, wird wieder aufgebaut, alles in Zeitlupe. Wenig vertrauenerwe-

kend. Angeblich kann die Demoversion auf dem Falcon Samples aus dem RAM heraus abspielen. Ich entdecke jedoch keine Einstellung, mit der das möglich ist.

Vielleicht ist mehr Speicher nötig. War sowieso fällig, also bestelle ich eine 16 MByte-Erweiterung bei Softwareservice Seidel. Die kommt prompt, ist aber nur mit 4 MByte bestückt. Sofortige Reklamation. Keine Antwort. Weitere Briefe. Vergeblich. Ich kaufe mir das 16MB-SIMM-Modul also notgedrungen im Computerladen. Leisten kann ich es mir eigentlich nicht, aber nach wochenlangem vergeblichen Warten will ich meinen Rechner endlich wieder zuschrauben. Vier Monate später kommt dann schließlich das 16-MB-Modul. War ich zu ungeduldig? Und der Startrack-Demo ist immer noch kein Ton zu entlocken. Testergebnis also negativ.

Irgendwo im Mare Atarium liegt eine paradisiatische Insel, wo Julia und Falcon ein glückliches Power without the Price-Leben führen. Doch auf dem Weg dahin kreuzen gefährliche, hardwarezerstörende Eisberge und seltsame Felder aus zähflüssiger Zeit, in denen man lange, lange, lange treibt, ohne voran zu kommen.

Gerhard Knapienski

Flemingstr.4

30880 Laatzen

Bezugsadressen:

1. ct 6/96, Julia-Platine

eMedia GmbH, Postfach 610106, 30601 Hannover

2. Sonderliste Julia, Analog-Bauteile

Albert Mayer Electronic, Nelkenweg 1, 87751 Heimertingen

3. Computer-Chips

Segor Electronics,

Kaiserin-Augusta-Allee 94, 10589 Berlin

Atari-Platin

Die brandneue CD-ROM aus dem Hause Falke Verlag nennt sich zurecht "Premium Vollversionen Collection", denn nicht weniger als 20 echte Super-Programme wie Arabesque Home, Convector 2, MidiCom, Script 5, Raystart 3.1, Homepage Penguin 2.08, Atari MultiTOS, Adresse 2.11 usw. sind auf dieser CD-ROM enthalten!

The multimedia compilation

Diese CD-ROM ist ein Muß für alle Fans von Grafik und Multimedia. Das Komplett-Programm, beginnend mit NeoN Grafix 3D, Overlay II über Arabesque Home, Convector 2 und der Grafikkonverter Karma sind als Vollversionen enthalten. Bei Bestellung bitte das System (für NeoN) angeben.

NeoN Grafix 3D

NeoN Grafix 3D ist nach wie vor die erste Adresse, wenn es unter Atari-Systemen um das Erstellen von professionellen Raytracing- und Rendering-Bildern und -Filmen geht. Das Programm setzt nach wie vor Maßstäbe und ist das ideale Tool für Einsteiger und Profis. Bitte System (Falcon oder TTI) angeben.

Leser-CDs

Die Leser-CDs der ST-Computer haben sich zu Dauerbrennern gemauert. Zusammengestellt von der Software-Schmiede "della labs communications" sind sie Garant für brandaktuelle Software des Atari-Marktes. Bisher sind die Ausgaben 10/88, 1/89 und 4/89 erschienen. Bitte geben Sie die gewünschte Nummer an.

Complete PD

Das wohl umfassendste und aktuellste PD-Work des Marktes, denn es enthält die 250 PD-Disketten der letzten großen PD-Serie des Atari-Marktes. Ein Archiv aller Atari-Programme von 1995 bis 1999. Dank des ausführlichen Inhalts-Textes kann per Text-Programm jedes gewünschte Programm gefunden werden!

Revolution

Das attraktive und informative CD-ROM-Magazin von della labs communications ist eine wertvolle Quelle für Informationen und ausgewählte Software rund um den Atari. Alle 10 bislang erschienen Ausgaben erhalten Sie zu einem einmaligen Komplett-Preis.

CDs zum Mitbestellen

Diese Schnäppchen sollten Sie einfach mitbestellen:
TeleInfo (die Rufnummernauskunft), Skyline-Deluxe, Mission 1, Demo Session und die Best of Atari-Inside 1, jede einzelne kostet Sie lediglich 5,- DM, das Komplett-Paket zum Lach-Preis von nur 20,- DM.

STemulator Pro und GOLD

Der Atari-Emulator der Spitzenklasse ermöglicht das Betreiben von Atari-Software auf jedem Windows 95/98 und -NT Computer. Die Installation ist denkbar einfach und innerhalb von nur 2 Minuten abgeschlossen. Die GOLD-Version hat einen neuen Desktop, MultiTOS und drückt über GDOS auf alle Windows-Drucker! Preis der GOLD-Version 99,- DM, die Pro-Variante kostet nur 69,- DM. Weitere Infos in der Extra-Werbung.

EZ-Drive extern/intern

SCSI-Wechselplattenlaufwerk von SyQuest mit 135 MB Medien und tollen Datentransferraten (ca. 2 x Zip-Drive). Der Anschluß erfolgt wie bei einer externen Festplatte, HDDriver erkennt das Gerät sofort. Extern wird es in einem schönen Gehäuse geliefert, intern paßt es in einen Standard-Floppy-Schacht.

EZ-Medien von BASF

Selbstverständlich erhalten Sie bei uns auch die EZ-Medien mit 135 MB Speicherkapazität zum besonders attraktiven Preis. Dem EZ-Drive liegt übrigens jeweils ein Medium bei.

GFA-Basic Comeback!

GFA-Basic zusammen mit der Vollversion von A la Carte, Licom und selbstverständlich auch den Compiler gibt es bei uns sowohl auf Disketten als auch auf CD-ROM. Auf Wunsch mit Extra-Literatur aus dem Hause GFA (inkl. Beispieldateien auf der beiliegenden Disk).



..... 49,-



..... 129,-



..... 99,-



..... 20,-



..... 49,-



..... 69,-



..... je 5,-



.... ab 69,-



..... 135,-



..... 135,-



..... 59,-

Falke Verlag - Moorblöcken 17
24149 Kiel

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

Internet: www.atari-world.com

Vorkasse 7,- DM, Nachnahme 12,- DM, Ausland 15,- DM

(nur Vorkasse EC-Scheck)

6

Ich lerne PurePascal

Nachdem in den letzten fünf Folgen des Kurses die wichtigsten Elemente der Programmiersprache vermittelt wurden, zeigen die nächsten drei Folgen wichtige Datentypen und -Strukturen, die z.B. zum Speichern von Dateien benötigt werden.

Aber zuerst möchte ich die Aufgabe aus der letzten Folge auflösen. Gefragt wurde nach einer rekursiven Funktion FIB, die nach Eingabe der Zahl n die Fibonacci-Zahl zurück liefert. Hier also ein Programm mit Nassi-Shneidermann-Struktogramm, das diese Aufgabe erfüllt:

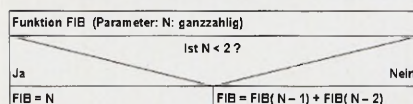


Abb 25: Struktogramm für die Funktion FIB zur Ermittlung der Fibonacci-Folge

7. Datentypen

Viele der einfachen Datentypen sind schon behandelt worden. Die REAL-Typen können als real, single, double, und extended vereinbart werden. Die anderen einfachen Typen sind die ORDINAL-Typen, von denen schon die Integer-Typen (integer, shortint, longint), boolean und char bekannt sind.

7.1 Aufzählungsdantentypen

Kennzeichnend für die ORDINAL-Typen ist, daß die Folge der Vorgänger und der Nachfolger bekannt sind. Z.B.: Das "C" hat im ASCII-Code die Nummer 67. In der geordneten Menge des Alphabets hat "D" die Nummer 68, der Vorgänger mit der Nummer 66 ist ein "B".

Hierfür sind drei Standardfunktionen definiert.

ord(x) ergibt die Ordnungszahl in der Menge (bei "C" ist das 67)

pred(x) ergibt das vorstehende Element (bei "C" ist das "B")

succ(x) ergibt das folgende Element (bei "C" ist das "D")

Aufzählungsdantentypen müssen im Vereinbarungsteil typisiert und deklariert werden (siehe Übersicht unter Listing 1).

7.2 Strukturierte Datentypen

Die strukturierten Datentypen lassen sich

ebenfalls ganz einfach aus den einfachen Datentypen aufbauen. Unterschieden werden die folgenden Typen:

Zeichenkette: STRING
Feld: ARRAY
Menge: SET
Satz: RECORD
Datei: FILE

7.2.1 Datenstruktur Zeichenkette STRING

Die Datenstruktur STRING ist in Kapitel 2.3.1 schon behandelt worden. Die Deklaration erfolgte mit der Angabe der maximalen Anzahl von Zeichen:

```
var NAME: string[20];
```

Die Zeichenkette darf maximal 255 Zeichen lang sein. Zur Kennzeichnung der Länge wird ein Byte angefügt.

i Listing 1

```
program FIBOREKU;
uses crt;
var a: integer;
    x: longint;

function FIB (n:integer):longint;
begin
    write(n, ' ');
    if n < 2 then
        FIB := n
    else
        FIB := FIB(n - 1) + FIB(n - 2);
    writeln
end;

begin
    clrscr;
    gotoxy(20,3);
    write('Berechnung der FIBONACCI-Zahl');
    gotoxy(1,10);
    write('Eingabe einer Zahl: ');
    readln(a);
    writeln;
    x := FIB(a);
    writeln('FIB(',a,',') = ',x);
end.

type FARBE = (rot, rot_gelb, gruen, gelb);
    TAG = (Mo, Di, Mi, Do, Fr, Sa, So);
var x: FARBE;
    f: FARBE;
```

Für die STRING-Bearbeitung sind in PASCAL folgende Funktionen vorhanden (siehe Funktionsübersicht 1).

Vereinbarungen für einfache Felder:

var FELDFNAME:

array [Anfangswert..Endwert] of Datentyp;

var SCHUELER:

array [1..40] of string[30];

var ZENSUR:

array [1..40] of byte;

Sollen die Zensuren der Klasse für mehrere Fächer abgelegt werden, können mehrere eindimensionale Felder oder ein zweidimensionales Feld vereinbart werden:

var ZENSUREN:

array [1..40, 1..9] of byte;

Entsprechend lassen sich auch zusätzliche Dimensionen hinzufügen. Das zweidimensionale Feld hat speziell in der Tabellenkalkulation (Spalten- und Zeilenangaben) eine große Verbreitung gefunden (siehe Listing 2). Die Adressierung ist also immer aus dem Variablennamen und den in Klammer stehend folgenden Indizes aufgebaut. Es sind zwar höhere Dimensionen als von zweiter Ordnung möglich, nur sind diese dann schwer zu durchschauen, da sie für den Menschen nicht mehr vorstellbar sind (größer 3-dimensional).

Im nächsten Teil dieses Kurses folgen die strukturierten Datentypen für Mengen (SET), Satz (RECORD) und Datei (FILE).

Torsten Runge

i Funktionsübersicht 1

LENGTH(NAME)	Gibt die Länge (Wert vom Datentyp Integer) der Zeichenkette NAME zurück. Beispiel: LENGTH(Meier) ergibt 5.
POS(S1, S)	Gibt die Position (Wert vom Datentyp Integer) des erstmaligen Auftretens der Zeichenkette S1 in der Zeichenkette S zurück. Beispiel: POS('ei', 'Meier') ergibt 2, POS('ei', 'Maurer') ergibt 0!!!
CONCAT (S1, S2, S3)	Verkettet mehrere Zeichenketten. Beispiel: CONCAT('M', 'ei', 'er') liefert 'Meier'
COPY(S, N, M)	Gibt einen Teil (Rückgabe vom Datentyp String) eines vorhandenen Strings S ab Zeichen N mit der Länge M zurück. Beispiel: COPY('Informatik', 3, 4) ergibt 'form'

Standardprozeduren:

INSERT (S1, S, N)	Fügt die Zeichenkette S1 ab der Stelle N in die Zeichenkette S ein. Beispiel: S:='Leer'; INSERT('hr', s, 3) ergibt 'Lehrer'
DELETE(S, N, M)	Löscht in der Zeichenkette S ab der Stelle N M Zeichen. Beispiel: S:='Buchstaben'; INSERT(s, 3, 5) ergibt 'Buben'
STR(I, S)	Wandelt die Zahl I in einen String S um.
VAL(S, X, I)	Wandelt die den String S, der eine Zahl vom Typ REAL oder INTEGER enthält, in eine Zahl X des entsprechenden Typs um. I ist eine INTEGER-Variable, die die Fehlerposition im String S markiert. Klappt die Umwandlung fehlerfrei, ist I = 0.

i Listing 2

Adressierung:

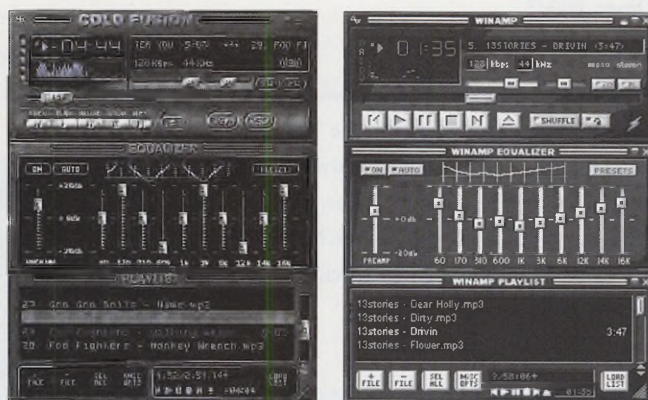
```
1-dimensional: SCHUELER[31] := 'Müller';
                ZENSUR[31] := 3;

2-dimensional: ZENSUREN[31, 7] := 3;

oder           IndexSch := 31;
                IndexFach := 7;
                ZENSUREN[IndexSch, IndexFach] := 3;
```

Fragen zum MP3-Player für den Atari Falcon

So könnte auch der Atari-Player aussehen, wenn die gleiche Oberflächen-Technik verwendet würde, wie sie beim PC, Apple und Amiga zum Einsatz kommt.



MP3 ist ohne Zweifel der Musikstandard der Zukunft. Bereits jetzt gibt es Abspielgeräte bzw. Player für die verschiedensten Computerplattformen.

Der FalcAMP ist ein MP3-Realtime-Player für den Atari Falcon 030. Seine wichtigsten Features sind:

- Unterstützung von MPEG Layer 1, 2 und 3
- Unterstützung des ID3-v1-Tags
- Erkennung des ID3-v2-Tags
- Unterstützung variabler Bitraten
- Konvertierung von MP3-Daten in WAV-Files

FalcAMP basiert auf verschiedenen Source-Codes. Als "Grundstein" werden die C-Sourcen für die 030-CPU von "amp 0.7.1" genutzt. Unterstützung erhielten die Entwickler von Stéphane Tavenard, der bereits Erfahrungen mit der Entwicklung von MPEG-Playern auf dem Amiga sammeln konnte. Außerdem konnten große Teile der offiziellen ISO-Quellcodes genutzt werden.

Der 030-Teil der Entwicklungsarbeit ist nahezu abgeschlossen. Der DSP-Programmierung müssen die Entwickler noch einige Aufmerksamkeit schenken. Hauptproblem ist hier der geringe Speicher des DSP. Trotzdem gibt es bereits einige vielversprechende Benchmarks:

Falcon-Modell	Rate
Standard	50 %
Falcon & Centurbo I	30 %
Falcon & Centurbo II	11 %

Eine Rate von 30 % bedeutet dabei, daß es 30 Sekunden dauert, um 100 Sekunden Musik zu dekodieren.

Ein weiteres Problem stellt die Entwicklung des Interfaces dar: Besonders auf Standard-Falcons wird die Rechenzeit voll ausgenutzt, was die Realisierung eines GEM-Interfaces sehr schwierig macht. Eine Ausweichmöglichkeit wäre die Realisierung des Player als TTP-File, was aber nicht sonderlich komfortabel ist. Zweite Möglichkeit wäre die Nutzung einer eigenen Oberfläche, hier würden sich z. B. Skins von WinAMP oder AmigaAMP anbieten. Für beschleunigte Falcons könnte außerdem eine GEM-Oberfläche als Alternative angeboten werden.

Mit dem FalcAMP kommen nun auch endlich Falcon-Besitzer in den Genuß der digitalen Musikstücke. Bengy Collins befragte den französischen Entwickler zu dem Projekt - und nicht nur zu diesem.

STC: Wie kamst Du zu Atari? Welche Computer besitzt Du zur Zeit, welches ist Dein Lieblingsgerät?

Huguet: Ich war acht Jahre alt, als mein Bruder einen 800XL kaufte, ein Gerät, das ich liebte. Tatsächlich habe ich alle Computer behalten, die mein Bruder sich kaufte, bis auf den Falcon, den ich mir dann selbst zulegte. Ich habe einen STF, einen STE und einen Falcon, den ich hauptsächlich benutze.

STC: Was ist Dein favorisiertes Betriebssystem?

Huguet: Nun, ich benutze MagiC ziemlich oft - es ist ein sehr einfaches und gleichzeitig schnelles OS für den Atari. Ich benutze aber auch noch TOS für umfangreiche Debugging-Sessions und Sampling-Arbeiten. Von Zeit zu Zeit arbeitet ich auch mit Linux.

STC: Das hört sich gut an. Siehst Du MagiC als die Zukunft des Atari, oder würdest Du sagen, daß dieses Prädikat eher auf MiNT oder Linux zutrifft?

Huguet: MagiC ist das benutzerfreundlichste Betriebssystem für den Atari. MiNT ergänzt das TOS um einige UNIX-Aspekte, ist meiner Ansicht nach aber nicht so benutzerfreundlich - vielleicht ändert sich das ja noch. Linux ist natürlich sehr interessant, da es über sehr mächtige Werkzeuge verfügt und eine ernsthafte Bedrohung für Microsoft darstellt.

STC: Du arbeitest zur Zeit an einem sehr aufregenden Projekt, das besonders Falcon-User erfreuen sollte. Kannst Du uns mehr darüber verraten?

Huguet: Ja, ich arbeite an einem MP3-Realtime-Player für den Falcon 030. Es ist wirklich ein ziemlich schwieriger Job, doch es erscheint möglich! Der Player

wird nicht ganz so schnell wie das MP2-Accessory sein, da beide Prozessoren sehr belastet werden.

STC: Wie würdest Du den Entwicklungsstand des Projekts auf einer Skala von 1 bis 10 darstellen?

Huguet: Zwischen 6 und 7, denke ich. Die Arbeit am 030-Code ist nahezu beendet, aber der DSP-Part braucht noch einige Aufmerksamkeit.

STC: Wird der Player auf einem Standard-Falcon arbeiten?

Huguet: Am Anfang setzte er einen beschleunigten Falcon voraus, jetzt werden allerdings auch Standard-Maschinen unterstützt. Alles hängt jetzt von der Geschwindigkeit des DSP ab.

STC: Wie hast Du das Programmieren gelernt? Bist Du Autodidakt?

Huguet: Ja, ich brachte mir alles selbst bei. Ich begann um 1987 herum mit GFA-BASIC 2, 1992 lernte ich dann ASM. Dieses ist jetzt meine Hauptsprache. Natürlich habe ich auf dem 800XL auch mit BASIC gearbeitet.

STC: Was denkst Du über Microsoft und die billigen PC-Clones, die nach Ataris Erfolgen den Markt überschwemmten?

Huguet: Nun, der modulare Aspekt des PCs ist natürlich nicht schlecht. Mittlerweile ist daraus aber eine gigantische Verschwendung geworden. Microsoft hat eigentlich immer Beta-Versionen, nie wirkliche Programme, veröffentlicht.

STC: Was denkst Du über den Milan 060 oder den neuen Phénix von Class 4? Es

gibt ja heute sehr viele Möglichkeiten für Leute, die mit leistungsfähigen Ataris arbeiten möchten - den Milan, den Hades, den CenTurbo II - sogar MagiC Mac und MagiC PC zählen dazu. Wenn Du die Wahl hättest, auf welches System fiel Deine Wahl?

Huguet: Nun, der Phénix interessiert mich sehr. Ich kann einfach nicht alle Projekte unterstützen, aber diese Entwicklung sieht sehr vielversprechend aus, da der Phénix viele neue Dinge mit sich bringt. Ich habe mich bereits als Entwickler registrieren lassen.

STC: Was hältst Du dann von MagiC Mac und MagiC PC? Glaubst Du, daß sie sich positiv oder negativ auf den Markt ausgewirkt haben?

Huguet: MagiC für den Mac und den PC erlauben es ihren Benutzern, etwas vom "Atari-Spirit" auf ihre Rechner zu portieren. Sie sind dann immerhin noch innerhalb der Atari-Welt aktiv.

STC: Viele Programmierer verlassen zur Zeit die Atari-Welt ganz oder teilweise. Bleibst Du dem Atari erhalten? Wie denkst

Du, können wir die talentierten Programmierer auf dem Atari halten?

Huguet: Atari-Computer stellen die beste Umgebung für Entwicklungen dar, ich hasse es, auf PCs zu entwickeln. Trotzdem wird es sehr schwer sein, Programmierer in der Atari-Welt zu halten. PacificST oder auch MagiC PC/Mac könnten hier sehr wichtig sein, um Programmierer in unserer Welt zu halten.

STC: Gut zu hören, daß Du weiter auf Atari entwickelst. Dein MP3-Player ist ja nicht das einzige Programm, das Du für den Atari entwickelt hast. Welche anderen Projekte hast Du gemacht?

Huguet: Ich bin verantwortlich für die Sector-One-Musik-Disketten, den DBE-Trakker, Wave_ST, avi030 und eben für den neuen FalcAMP.

STC: Du gehörst außerdem zur Demogruppe Sector One. Wie bist Du zu dieser Gruppe gekommen, wieviel Mitglieder habt Ihr? Arbeitet Ihr ausschließlich mit Atari?

The screenshot shows a 'European Top 20' chart. The title 'MP3-Musik' is written in a stylized font at the top. The chart lists 20 entries with columns for Rank, Artist, Title, and Score. The entries are as follows:

Rank	Artist	Title	Score
1	Various	Various	100
2	Various	Various	95
3	Various	Various	90
4	Various	Various	85
5	Various	Various	80
6	Various	Various	75
7	Various	Various	70
8	Various	Various	65
9	Various	Various	60
10	Various	Various	55
11	Various	Various	50
12	Various	Various	45
13	Various	Various	40
14	Various	Various	35
15	Various	Various	30
16	Various	Various	25
17	Various	Various	20
18	Various	Various	15
19	Various	Various	10
20	Various	Various	5

Beliebt und illegal:
Top-Hits aus dem Internet

Huguet: Ich kam 1992 zu der Gruppe, zusammen mit Fred1, der in Kontakt zu Jedi stand. Zur Zeit besteht unsere Gruppe aus fünf Mitgliedern. Es handelt sich um eine reine Atari-Gruppe, obwohl einige Mitglieder auch einen PC besitzen.

STC: Würdest Du unseren Lesern gern etwas mitteilen? Brauchst Du noch Beta-Tester?

Huguet: Ich finde im IRC genug Betatester. Ich möchte eigentlich nur sagen, daß der Atari nicht sterben kann, solange es noch Anhänger gibt - und davon gibt es eine ganze Menge. PCs haben einfach keinen "Spirit".

STC: Vielen Dank für dieses Interview - und bitte halte uns auf dem laufenden.

Das Interview wurde von Bengy Collins für MagiOnline geführt.

Übersetzung:

Thomas Raukamp

Kontakt:

<http://deunstg.free.fr/sct1/falcamp.htm>

Calamus SL[®] 99

federführend in Satz und Layout

für Fortgeschrittene

Von Ulf Dunkel

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

4. Schritt:

Workflow – nur ein Modewort?

Wie gut läßt sich mit Calamus der Arbeitsfluß steuern?

Die Entwicklung der Satztechniken hat ihr Tempo verlangsamt, während die Geschichte der Medien seit einiger Zeit nahezu atemberaubend voranschreitet. Kaum sind Bleisatz und Fotosatz vergessen, schon soll das gedruckte Wort nicht mehr gelten und weicht langsam dem digitalen, blinkenden und rollenden Irgendwas, das uns von Internet & Co. beschert wird.

Wer bisher in der klassischen Calamus-Domäne, dem Printmedium, arbeitet und sich in den neuen Medien tummeln will, braucht auf Calamus deswegen nicht zu verzichten. Hier wie dort stehen in Calamus interessante Werkzeuge zur Verfügung, damit Ergebnisse rasch und effektiv erzielt werden können.

Bilder rein und raus

Zugegeben: Calamus ist kein HTML-Editor, und seine PDF-Fähigkeiten stehen erst am Anfang (dazu später mehr). Doch nach und nach rückt Calamus auch in die Welt des WWW vor, zunächst zögernd, jetzt deutlicher. Schon jetzt sind neben vielen anderen die wichtigen Internet-Bildformate GIF, JPEG und TIFF als Importtreiber im Standard-Lieferumfang (SL99) enthalten. Zudem bietet Bridge 3 (light) GIF- und TIFF-Export. Bridge 4 (das noch in 1999 erscheinen soll) wird endlich auch JPEG-Export unterstützen.

Text rein

Wie sieht's aus mit HTML? Import ist generell kein Problem, wenn es um den reinen Text geht. Der dem Calamus beiliegende Rohtext-Importer lädt so ziemlich alles in Textrahmen und mit Eddie (light) sind rasch die irritierenden HTML-Tags entfernt und das Textdokument entsprechend umgeformt.

Nochmals: Calamus ist kein HTML-Editor, und prinzipbedingt ist es bisher auch nicht möglich, daß entsprechende Bilder-Links von HTML-Dateien automatisch im Calamus-Dokument mit erscheinen. Vielleicht beißt sich mal einer der Programmierer am HTML-Format die Zähne aus, so daß dann HTML-Seiten WYSIWYG als Calamus-Dokument erscheinen. WYSIWYG deshalb, weil Calamus eben seiten- und rahmenorientiert arbeitet. Eine Seite hat in Calamus ein festes Format, ebenso ein Rahmen. Wie soll man eine prinzipiell völlig frei von Seitengrößen konzipierte HTML-Datei in einer unbestimmt großen Calamus-Seite unterbringen? – Eben, geht nicht. Daher ist der Weg HTML > CDK relativ einfach: Wer die Calamus-CDK-Seiten gestaltet, bestimmt, wie HTML „rüberkommt“.

Text raus

HTML-Export: Vergessen Sie's für den Moment. Und zwar aus den prinzipiell

gleichen Gründen. Calamus möchte seine Brocken lieber schön beieinander halten und nicht in ein Sammelsurium von einzelnen Dateien zerbröseln, die mit Links und Hyperlinks verknüpft sind.

Was aber halten Sie von PDF? Wenn wir schon von textlastigen Dokumenten sprechen, die mehr brauchen als eben nur das Exportieren eines JPEG-Bildes, dann ist PDF mittlerweile eine sehr interessante Alternative zu HTML geworden. PDF steht für „Portables Dokument-Format“ und kommt wie so viele Dokument-Formate von Adobe und kann heute auf fast jedem System gelesen werden – portabel eben.

Bridge 4 unterstützt bei der PostScript-Ausgabe endlich auch eingebettete Fonts, so daß man selbst bei Verwendung von CFN-Schriften nun wesentlich kleinere PS-Dateien erzeugen kann, da nicht mehr jeder einzelne Buchstabe vektorisiert werden muß. Diese PS-Dateien wirft man auf den Acrobat Distiller, der daraus ruckzuck PDF-Dateien „destilliert“. Und diese wiederum lassen sich mit dem Acrobat Reader und mit entsprechenden PlugIns eben auch in den heute üblichen Web-Browsern ansehen und lesen. – Und durchsuchen! Denn ein wichtiges Kriterium von PDF-Seiten im Web ist natürlich, daß Texte auch nach bestimmten Begriffen durchsucht werden können. Bridge-3-PS-Dateien konnten zwar auch schon in PDF-Dateien gewandelt werden, aber da dort noch alle Texte in Vektortexte gewandelt wurden, gab's darin auch nichts zu suchen. In einer Vektorgraphik kann halt nur das menschliche Auge das Wort „Hallo“ wiedererkennen, nicht aber textorientierte Suchfunktionen von Computerprogrammen.

Da die Gestaltung von Internetseiten ansonsten auf wirklich simplen HTML-Spielregeln beruht und sich die

Komponenten Text, Bild und Ton (samt einiger graphischer Spielereien) relativ systemunabhängig zusammenbasteln lassen, können Sie somit aus Calamus heraus bis auf Ton-Dokumente schon sehr viel für Webseiten-Gestaltung vorarbeiten. (Für Ton-Bearbeitung fehlen eigentlich nur ein paar Module, aber falls Sie eh schon in der Musikszene arbeiten, haben Sie vermutlich Ihre entsprechenden Werkzeuge längst, oder?) Und denken Sie daran: Je größer die Dateien fürs Internet, um so langsamer wird prinzipbedingt Ihre WebSite.

Apropos „Größer“ oder: „Workflow mit alles!“

Kommen wir zu einem schönen Streitpunkt in Calamus: Es wird immer wieder behauptet, durch seine „Un-art“, Bild-Feindaten ständig im Dokument zu halten, sei man mit Calamus gar nicht in der Lage, wirklich große Dokumente zu bearbeiten. Und ich meine jetzt wirklich große Dokumente, nicht diese 20-MB-Dinger, die Sie so fabrizieren. Noch immer hält sich bei vielen Anwendern der Irrglaube, ein Calamus-Dokument dürfe nur so groß werden, bis der RAM-Speicher überläuft.

Das Gute an Calamus ist seine bewährte Modularität (manche nennen es auch „Schalterwut“), und so kann man in Calamus eben auch wählen, ob Feindaten im Dokument bleiben sollen oder nicht. Die Lösung heißt Feindaten-Manager und ist soeben im Preis drastig gesunken. Der Feindaten-Manager ermöglicht es vielen professionellen Calamus-Anwendern schon seit Jahren, mal eben so einen 4c-Katalog mit 2.400 Seiten und 20 Gigabyte Bildfeindaten zu erstellen, während das „Mutterdokument“ nur Grobdaten enthält und mit läppischen 8 MB durchaus schlank genannt werden kann. Wer jetzt jammert, daß

er keine 20 Gigabyte an Festplattenplatz zur Verfügung hat, darf eben auch keine derart dicken Kataloge machen, so! Noch schöner wären zwar 20 GB RAM, aber dank des Feindaten-Managers kann man diese Monsterdokumente eben auf ganz normalen Rechnern erstellen – und bearbeiten.

Arbeitsfluß in der Praxis

Wie sieht denn der „Workflow“ eines solchen Dokuments in der Praxis aus? Der Feindaten-Manager kümmert sich automatisch um die Zuordnung der vielen einzelnen, auf Festplatte ausgelagerten Bilder. Tiff-Bilder überläßt er dabei am liebsten gleich Tiffie, dem genialen Tiff-Import/Export-Treiber. (Ja, richtig gelesen, Tiffi heißt jetzt Tiffie und kann eben auch gepackte TIFFs exportieren.)

So bleibt Ihnen der Kopf frei, um den Katalog mal richtig Korrektur zu lesen. Und schon geht's los mit den obligatorischen Korrekturausdrucken. Zunächst vermutlich s/w auf dem Laserdrucker, später vielleicht noch ein Endkorrektur-Exemplar auf dem Farbstrahler und dann geht's ab in die Druckerei.

Laserdrucker und InkJet (Tinten-Düsenjäger?) stellen für Calamus keine Hürde dar, um ein so großes Dokument zu drucken, vorausgesetzt, Sie haben ausreichend Papier im Hause. Im SL99 findet sich neben dem „Montage“-Button auch einen „Feindaten“-Button im Drucken-Dialog, so daß Sie sicher schon ahnen, daß ich Ihnen jetzt raten möchte, beide auch zu nutzen, um effektiv mit Zeit, Geld und Papier umzugehen. Das Zusammenspiel zwischen dem Ausschießmodul und dem Feindaten-Manager beim Drucken macht's möglich, daß Sie eben auch 20 Gigabytes durch Ihren Calamus-Rechner hindurch optimal auf Papier verteilen können, selbst wenn Sie nur mit einem 4-MB-Rechner arbeiten.

(Warum eigentlich? RAM kostet doch kaum noch was . . .)

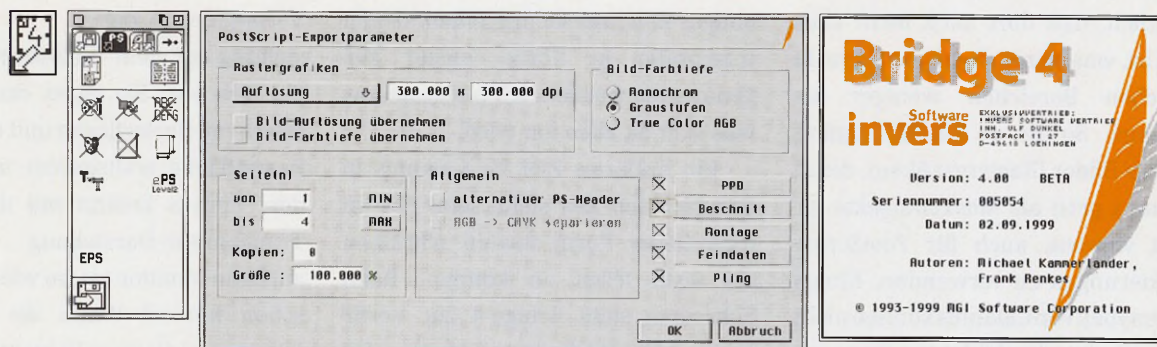
Gesagt, getan. Jetzt geht's ans Belichten der Daten für die Druckerei. Wie hätten Sie's denn gern? Selbst belichten macht dann Spaß, wenn man alle entsprechenden Geräte eh schon hat, sonst könnte es ein bißchen teuer werden. Eine Linotype 300 z. B. wiegt außerdem schlappe 180 kg, die leiht man sich nicht so rasch aus. Und dann das Gepansche mit der Chemie. Welches Filmmaterial soll man nehmen? Welches Raster ist am besten?

Vielleicht gehen Sie daher besser gleich zum Belichtungsservice (in Fachkreisen auch zärtlich „BeO“ genannt – das steht für „BelichterOnkel“). Da weiß man, was man aus Ihren Calamus-Dokumenten am besten macht und Sie haben keine Schleperei (180 kg, Sie wissen ja). Die aktuellen Calamus-BeOs finden Sie direkt vor Ihrer Nase: entweder im Calamus-Infoordner unter HAENDLER.TXT oder unter <http://www.calamus.net> im Internet.

Und was, wenn Sie lieber zum BeO um die Ecke gehen wollen, der aber gar keine Ahnung von Calamus hat und nur versuchen würde, Ihre CDKs in CorelDRAW zu öffnen? Auch kein Problem. Calamus (der mit der Schalterwut) kann zum Glück beides: SoftRIPping und PostScript. Letzteres macht die Bridge-Vollversion möglich. Sie geben einfach das Dokument als PostScript-Datei aus, Ihr PS-BeO jagt das Ding durch seinen PS-RIP und hinten raus kommen die Filme. Oder direkt die fertigen Druckplatten. Oder direkt die fertigen, digital gedruckten Katalogseiten. Ganz nach Belieben, PostScript eben – und zwar mit Calamus, genauso wie aus jedem anderen DTP-Programm. (Soviel zur weitverbreiteten Meinung, Calamus könne man ja doch nicht mit anderen Programmen vergleichen, weil es sich nicht an die Standards anpasse.)

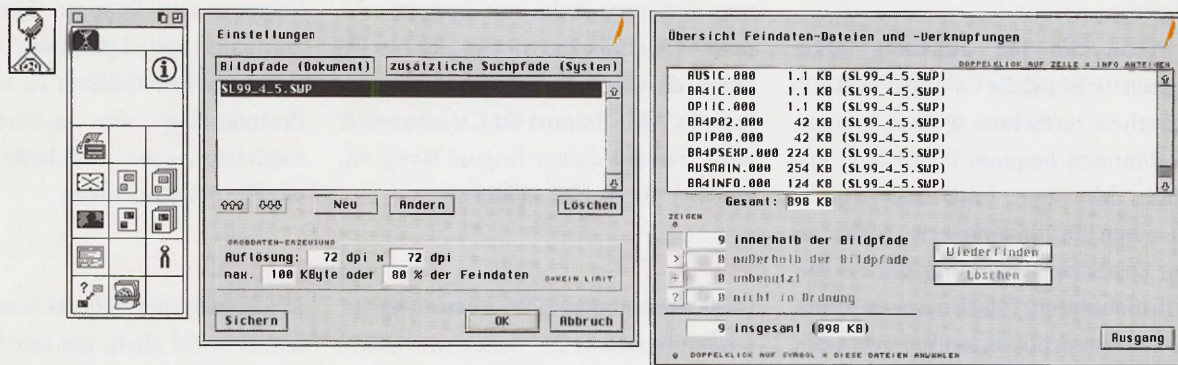
Wichtige Werkzeuge für den Workflow

Bridge

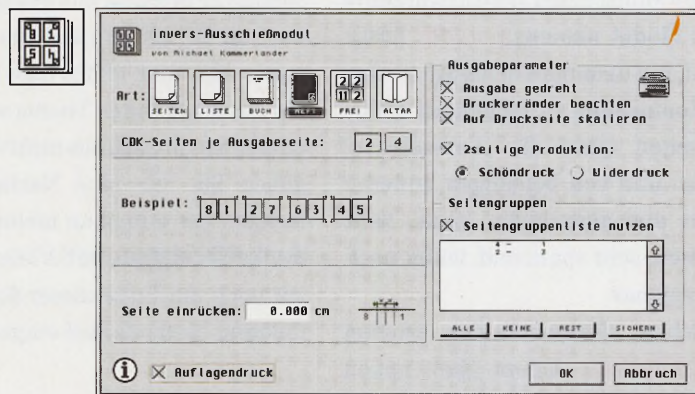


Bridge 4 bietet neben JPEG-Export auch PostScript-Ausgabe mit eingebetteten Fonts und unterstützt PPDs, Montage- und Feindaten-Module.

Feindaten-Manager



Ausschieß-Modul

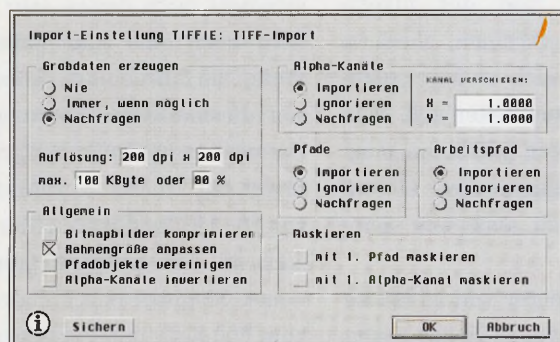


Die Vollversion des Ausschießmoduls unterstützt verschiedenste Ausschießschemen bis hin zu völlig frei gestaltbaren Schemen.

Durch den Ausgabeparameter-Schalter „Auf Druckseite skalieren“ lassen sich z.B. ohne Mühe A4-Briefbogen-Entwürfe einschließlich Passermarken auf A4-Blättern ausdrucken.

Die Schalter für 2seitige Produktion sind für Auflagen oder Kopien beidseitig bedruckter Dokumente im Eigendruck sehr praktisch. Nebenbei: Mit dem Mac-Universaldrucker MacPrint können Duplex-Drucker am Mac direkt beidseitig „füttern“.

Tiffie



Der Importer Tiffie heißt jetzt Tiffie und kann endlich auch gepackte TIFFs exportieren.

Der Einstelldialog für Tiffies Import-Parameter wird geöffnet, indem man im Importtreiber-Dialog Tiffie selektiert und beim Klick auf den „Importieren“-Button die Control-Taste (Strg) gedrückt hält. Es gibt wirklich eine Menge interessanter Features einzustellen.

Beim Export gibt es nichts einzustellen; die TIFF-Daten werden einfach gepackt exportiert.

PostScript oder SoftRIP?

Wer sich mit PostScript auskennt, weiß natürlich, daß dort auch nicht alles Gold ist, was glänzt. PostScript kann in manchen Bereichen weniger als Calamus. So ist es kaum möglich, Bitmap-Bilder (Rastergrafiken), die in Calamus gern als Maskenobjekte genutzt werden, auch für PostScript-Maskierungen zu verwenden. Einige Linientypen von Calamus können nicht in PostScript abgebildet werden usw. Verschiedene Rasterarten und Raster-typen auf einer Dokumentseite sind nur mit abenteuerlichem Aufwand möglich.

Wenn Sie bei diffizilen Dokumenten nicht auf die Calamus-SoftRIP-Sicherheit verzichten wollen, können Sie dennoch bequem PostScript ausgeben. Mit dem PS-Druckertreiber schreiben Sie vorseparierte „Filme“ in eine PostScript-Datei und der PS-RIP kann nichts mehr falsch machen. Dank der gerade verbesserten Version 4 des PS-Druckertreibers können jetzt auch alte PS-RIPs Dokumente ausgeben, die breiter als 32.000 Pixel sind – die softgeRIPpten Daten werden in der PS-Datei ggf. gekachelt. Und schon steht Ihnen die PS-Welt offen . . .

MonoPS, ein 1/8-bit-PS-Druckertreiber und ein 24/32-bit-PS-Druckertreiber (**ColoPS**) sind in Arbeit und ggf. schon im November zur Messe (s. u.) fertig.

Wie geht's vektor?

Nachdem die Rein-Raus-Perspektiven für Text und Bilder nicht schlecht aussehen, bleibt die Frage nach den Vektordaten. Calipso ist seit 1997 der PostScript-Importer für Calamus und sicherlich sehr leistungsfähig. Längst aber ist ein Calipso 2 mit Unterstützung von PostScript Level 2 (CYMK-Daten usw.) überfällig. In Calipso arbeitet ein vollständiger PS-Level-1-Interpreter, der von einem Lieferanten stammt, der die Arbeit an seinem PS-

Interpreter nicht mehr forciert. Daher ruht die Calipso-Entwicklung seit einiger Zeit und soll mit einem neuen Interpreter in Kürze wieder aufgenommen werden. Ich bin gespannt, was sich da alles tun wird.

Ein erklärtes Ziel für Calamus in der nächsten Zeit sollte sein, PDF in irgendeiner Form sowohl schreiben als auch lesen zu können. Beim Schreiben steht Bridge 4 zur Verfügung, während Calipso sich über PS-Level 2 zu einem PDF-Interpreter mauern könnte. Noch ist dies nicht soweit.

Mit Christian Witt (dem Entwickler von Artworx) steht seit kurzem ein neuer Calamus-Entwickler zur Verfügung, dessen erstes Produkt vermutlich ein WMF-Import für Calamus sein wird. Sobald dieser Import fertig ist, werden Sie es hier erfahren.

Und sonst?

Dank der stabilen SL99-Version ist die am häufigsten in der Calamus-Hotline gestellte Frage mittlerweile „Gibt's was Neues für Calamus?“

Michael Monscheuer wird in Kürze ein neues Modul namens **Locator** fertigstellen, mit dem man beliebige Stellen und Zoomstufen in beliebigen Dokumentseiten quasi als „Lesezeichen“ merken und von beliebigen anderen Stellen aus anspringen kann. Sehr praktisch, sehr spannend, leider noch nicht zeigbar.

Michael Kammerlander arbeitet am **GuideLiner**, einem ganz neuen Hilfslinien-Manager, der nicht nur möglichst alle Features des alten as-Hilfslinienmoduls und des invers-Hilfslinienmoduls vereinen, sondern darüber hinaus noch weitere spannende Möglichkeiten bieten soll. Was halten Sie von kurzen Hilfslinien, oder von schrägen magnetischen Linien? Auch sehr praktisch, auch sehr spannend . . .

Die Programmierer von adequate systems arbeiten weiter an der neuen

Vektorausgabe für Calamus und zudem momentan an einer deutlichen Verbesserung der **Transparenz**-Darstellung auf dem Bildschirm. Stellen Sie sich vor, Sie legen eine magentafarbene Rasterfläche und eine gelbe Rasterfläche transparent übereinander. Heraus kommt mit der neuen Transparenz-Darstellung endlich auch am Monitor rot, so wie im Druck schon immer! Wann die Transparenzen und die neue Vektorausgabe in Calamus eingesetzt werden können, ist momentan noch nicht zu sagen. Die „as“-Entwickler haben sich daher vom Vertrieb und Support ihrer Module komplett zurückgezogen, um mehr Ruhe zur Entwicklung zu haben. Die Produktpflege der as-Module geht natürlich weiter – ich hätte da schon wieder ein paar Ideen.

In eigener Sache

An dieser Stelle bedanke ich mich sehr herzlich bei allen, die mir für meine Calamus-Artikel so nett verbal auf die Schulter geklopft haben. Nach der Resonanz zu urteilen, gibt es weiteren Bedarf an Berichten rund um Calamus sowie Tips und Tricks zum SL. Wenn Sie ein bestimmtes Thema vermissen oder etwas in Calamus nicht verstehen, geben Sie mir eine Nachricht (am liebsten per e-mail an meine Adresse **dunkel@calamus.net**). Vielleicht kann ich noch am Ende dieser fünfteiligen Calamus-Serie darauf eingehen.

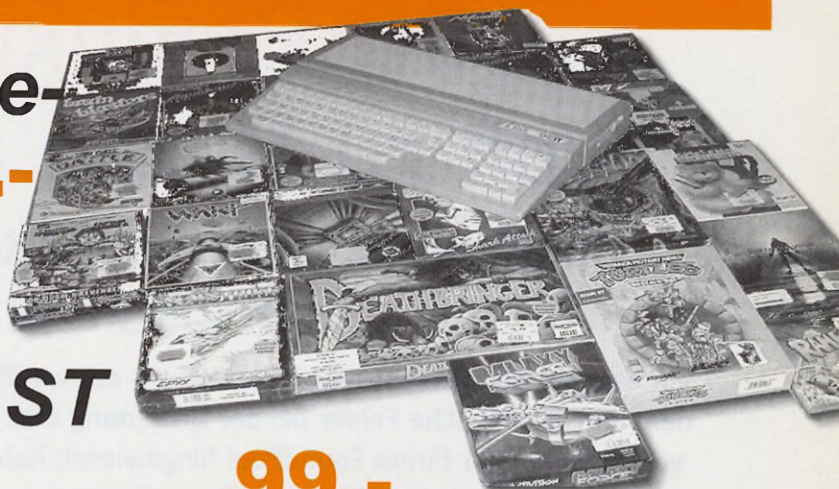
Messe-Einladung

Und wenn Sie möchten, sehen wir uns vielleicht noch dieses Jahr, denn es wird noch eine Atari-Messe geben! Wehe, Sie fahren nach Neuss! Da passiert diesmal nichts. Kommen Sie nach Hannover zum Großmarktgelände. Da findet am 19./20. November jeweils von 10–19 Uhr die Atari-Herbstmesse statt, mit dem großen Calamus-Stand, neuen Modulen (s. o.), Platz und Zeit zum Plaudern und Fachsimpeln. +++

Atari Aktion

1040er + Spiele-Paket 99.-

Atari 1040 ST Computer + 15 Original-Spiele im Paket zum Sommer-Jubiläum-Preis.



1040er / Mega ST Aufrüstung 99.-

Rüsten Sie Ihren Atari ST oder Mega ST optimal aus: Mit diesem paket erweitern Sie den Arbeitsspeicher auf 4 MByte und spendieren dem Rechner das modernere Betriebssystem TOS 2.06. Beide erweiterungen bieten wir Ihnen zusammen zu einem echten Angebotspreis an. Auf Wunsch übernehmen wir auch den Einbau für Sie.

weitere Computer-Pakete:

1. Atari 1040 ST + 15 Spiele **nur 99.-**
2. Atari 1040 ST + 20 Spiele + Manhattan-Maus + Scart-Kabel **nur 149.-**
3. Atari 1040 ST + 4 MByte Erweiterung + Tos 2.06 Erweiterung + 20 Spiele + Manhattan-Maus + Scart-Kabel **nur 229.-**

Einbauservice für Speicher & TOS

nur 135.-

Weitere nützliche Kabel für Ihren Atari:

Scart-Kabel 24.90

Damit schließen Sie den Atari an Ihren Fernseher als Farbbildschirm.

RGB-Kabel 24.90

zum Anschluß des Atari an einen RGB Monitor

Monitorswitch 29.90

Umschalter zwischen Farb- und S/W-Bildschirm

Monitorverlängerung 19.-

verlängert das Monitorkabel um 1.5m

Maus / Joystick Adapter 19.-

Doppeltes Kabel, mit dem die unter dem Rechner liegenden Kabel unter dem 1040 herausgeführt werden.

Maus / Joystick Umschalter 34.90

Automatischer Umschalter zwischen Maus und Joystick. Das Gerät aktiviert immer automatisch der benutzte Gerät.

VGA-Adapter

29.-



Mit Hilfe dieses Adapters können Sie einen handels-üblichen VGA-Monitor auch an Ihren Atari ST/Mega /STE anschließen. Der Monitor ist dann Ersatz für die immer schwerer zu beschaffenden Monochrom-Monitore von Atari. Mit diesem Adapter kommen Sie z.B. an einem 15" oder 17" Monitor auch in den Genuß eines wesentlich größeren Bildes.

Geeignet für JEDEN VGA-Monitor mit 15 pol. Anschluß. Das Ton-Signal wird an einer separaten Chinch-Buchse herausgeführt (z.B. für den Anschluß an Aktivbox).

FalconVGA – Adapter 35.-

Mit Hilfe dieses Adapters kann auch der Falcon wieder direkt an einen VGA-Monitor angeschlossen werden. Der Adapter ist geeignet für alle Auflösungen. Hohe und flimmerfreie Auflösungen und Monitore von 15 bis 21 Zoll sind kein Problem.

Versandkosten:

per Vorkasse (Scheck): DM 7.-

per Euro- oder Visa-Card: DM 7.-

per Nachnahme: DM 12.-

Ausland: (nur per EC-Scheck, Bargeld per Einschreiben oder Kreditkarte): DM 15.-

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

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

Seidel
SOFTWARESERVICE

CD-Produktion von zu Hause aus

Nachtrag zu unserem Artikel aus Heft 2/99 und 3/99.

Vor einigen Monaten wurde ein Artikel von mir veröffentlicht, in dem ich auf mögliche Fehler bei der Bedienung und Installation von Software der Firma SoundPool hingewiesen habe, mit dem Ziel, anderen die Verhinderung dieser Fehler zu ermöglichen.

Der Artikel entstand in der Anfangsphase meiner Bekanntheit mit den genannten Programmen und enthält somit einige nicht ganz richtige Behauptungen bzw. wurde der Software nicht ganz gerecht.

Der Audiotracker

Ich behauptete so z.B., daß es nicht möglich sei, Arrangements anders als fertig gemischt zu sichern. Eine Möglichkeit, wie man sie in ihrer vollen (achtspurigen) Pracht abspeichern und später wieder laden kann, ist mir damals entgangen. Es ist nämlich möglich, jeweils zwei Spuren gesondert als AVR-File zu exportieren (z.B. SONG_1_2.AVR, SONG_3_4.AVR etc.) und nachher wieder in Audiotracker zu laden. Das Programm merkt, daß es sich um eigene Files handelt und setzt auf Wunsch sogar die Locator an die vorherige Stelle. Warum im Handbuch behauptet wird, die zwei zu exportierenden Spuren dürften nicht beieinander liegen, weiß ich nicht. Es funktioniert.

Einen neuen Song anlegen, die zwei gewünschten Spuren auf Aufnahme schalten, Importfunktion aufrufen, und schon hat man seinen Fileselector, mit dem man dann die Fest-, Wechsellplatte oder selbstbeschriebene CD auswählen kann. Diese Art der Datensicherung empfiehlt sich sowieso für zwischendurch, da man beim Schneiden und Bearbeiten leicht dazu kommt - besonders so gegen Mitternacht

-, durch kleine, (zu) schnelle Denkfehler seine Aufnahmen zu beschädigen.

Ich vermißte eine Funktion wie das aus Cubase bekannte "Snapshot", um mit einem Mausklick eine vorher gemachte Mixereinstellung aufzurufen. Das ist über einen Umweg möglich: Wird der ST über MIDI OUT mit dem Falcon MIDI IN verbunden, kann man - z.B. mit aufgezeichnetem Mix-Track! - den Mixer des Audiotracker mit dem Cubase-Mixer steuern. Sync muß dazu im Transportfeld von Audiotracker aktiviert sein, man kann dann über das Synchronisationmenü die einzelnen Controller zuordnen. Komplexe Mixereinstellungen lassen sich dadurch nicht nur schnell aufrufen, sondern auch - in Cubase, in dem dann ein Parallelfile angelegt wird - abspeichern.

Eine sehr praktische Funktion verbirgt sich hinter dem Begriff "Normalize": Der angewählte Part oder Track (wahlweise) wird dadurch in seiner Dynamik auf das höchstmögliche Level gebracht. Natürlich funktioniert das nur mit Parts, in denen dieses Level nicht schon auch nur einmal erreicht wird. Einzelne Teile eines Songs, die etwas zu leise geraten sind, lassen sich so blitzschnell an andere, lautere Teile anpassen. Bei Aufnahmen passiert mir manchmal, daß eine oder zwei Spuren nicht hörbar sind oder nicht aufnehmen. Das ist recht ärgerlich, aber ich nehme an, es ist ein Hardwareproblem, das nur auf meinem Rechner auftritt. Ich lasse darum immer ein paar Sekunden Vorlauf auf

dem "Band", um nach der Reihe in jedem Kanal den Panoramaregler anklicken zu können, dann läuft's.

Das Handbuch empfiehlt den Einsatz einer IDE-Platte mit mindestens 1300 KB/s Übertragungsrate, aber obwohl meine um die 2000 KB anzeigt, bricht das Programm manchmal ab - typisch, wenn sechs Spuren auf zwei ge"MixDown"t werden - und meldet "Performance of System (CPU/HD) too low!". Das ist zwar nicht weiter schlimm, weil das Ganze dann im Vierfarbenmodus sicher geht, aber jedesmal ärgerlich.

Was sich leider nicht verändert hat, ist, daß ein Anruf in Zabefeld immer noch umsonst ist. Nur schwierig und äußerst schlecht gelaunt bekommt man irgendwelche Aussagen. Wahrscheinlich ist daran auch die Lage am Atari-Markt schuld. Also, Leute (genereller Aufruf): kauft Software! Wer piratiert, macht sich selbst ans Bein!

CD-Recorder

Wenn man CD-RecorderPro für Backups der Festplatte verwendet, sollte man tunlichst eine ca. 650 MB große Partition freihalten. Wenn nämlich komplexere Strukturen geschrieben werden sollen, empfiehlt sich mehr als dringend, nämlich zwingend, das Anklicken des "via Image"-Buttons im "Record..."-dialog. Das Programm schreibt dann zuerst eine Datei "CD_IMAGE.DAT" auf eine einzustellende Partition, die später mit höchster Performance auf CD gebrannt wird. Sicherung ganzer Partitionen, mit Ordern in Ordern in Ordern etc., läßt sich anders gar nicht bewerkstelligen. Diese Partition muß unbedingt leer sein! Wenn kein Platz ist, bricht das Programm die Aktion mit einer kryptischen Fehlermeldung einfach ab. Nur eine Datei mit Namen CD_IMAGE.DAT kann jederzeit drauf sein, diese wird nämlich fraglos überschrieben. Praktisch: Man braucht sich um das Löschen der Datei nicht zu kümmern. Anders ist das natürlich bei dem

Revolution

zum Nachbestellen:

Ab sofort können Sie die "Revolution", das Atari-Magazin im HTML-Format, das mit jeweils rund 100 MB an frischer Atari-Software ausgeliefert wird, zu besten Konditionen nachbestellen. Verpassen Sie es nicht, die letzten verfügbaren Exemplare zu erwerben!



5.-



5.-



5.-

Serien

MINT - frisch auf den Tisch (1), SCSI enträtselt (1)

Software

papyrus 5, die vielseitige Atari-Textverarbeitung, Twilight 2, UDO, Greplit

Hardcore

directT40/60, Falcon 030

Serien

MINT - frisch auf den Tisch (2), SCSI enträtselt (2)

Software

JANe, papyrus 5 Tips & Tricks, Resource Editoren '97, Linux/68k Telefoninterview

Hardcore

iomega ZIP Drive am Falcon

Serien

MINT - frisch auf den Tisch (3), Typographie '97

Software

HD Driver, papyrus 5 Tips & Tricks (2) - Broschüreindruck, Scooter PCB, G-Clock+, U96,

Hardcore

Nemesis Accelerator, Jag-Videoport, Falcon Diagnostic-Kit



10.-



10.-



10.-

Serien

papyrus - Tips & Tricks: Serienbriefe, Typographie '97 (2)

Software

Calamus SL 96, T-Konto, Apex Multimedia, spareTIME, Mosquito Kontext, égale, NED Player, BubbleGEM ...

Hardcore

Plattentausch im Raubvogel: HD Upgrade für den Falcon

Serien

papyrus (5), Typographie '97 (3), Linux/68k (1)

Software

Organiser, papyrus 5.5, Smurf, DirCompare, Geneva, ST Haus, das Document History Protocol, ST Emulator

Hardcore

Der Milan, Kodak Digicam, ext. SCSI Drive im Eigenbau

Serien

papyrus 5 (6), Typographie '97 (4), Linux/68k - Teil (2)

Software

Sysinfo, GEMScript, freeBase, Poison! - Das komplette Handbuch, TOS2WIN & Magic PC

Hardcore

Einige kleine Nemesis Modifikationen



12.-



12.-



12.-

Serien

papyrus 5 (7): FormulaPro, Typographie '97 (5), Linux/68k (3), GFA BASIC (1)

Software

Egon! CD, N.AES 1.2, ACCount MAN, ExtendCS, KAIROS

Hardcore

Speed Dragon, StarTrack Karte

Serien

Music: Ein Marktüberblick, Linux/68k (4), GFA BASIC (2)

Software

Bellini, Aniplayer, HD Driver 7.5, papyrus 6.0, ST-CAD, Sector Vektor, EasyGEM, faceVALUE

Hardcore

Yamaha CD-Writer am Falcon, AGAVIC - VideoArt, CT II

Serien

papyrus 6 (7), GFA BASIC (3), Linux/68k 2.0

Software

GABI - Das GAL-Brenner-Interface, Papillon 3, ExtenDOS Gold, Magic 6, NVDI 5

Hardcore

Falcon Hardware News - Wizztronics IDE-Adapter



19.-

10

Software

HP Optimizer 2.8, Music Edit 3.8, Score Perfect professional, papyrus 7, Disk Index

Hardcore

CENturbo II Falcon Beschleuniger

Vollversion: Music Edit home auf der CD-ROM!

JA! Ich will und bestelle:

☐ die oben angekreuzten Ausgaben der Revolution zum Preis von _____

☐ sämtliche hier abgebildeten Ausgaben zum **Vorzugspreis von nur 69,-**

☐ die **neue Revolution-Complete CD** (alle Revo-Artikel auf einer CD-ROM) für 39,- DM

Absender:

Versand zzgl. 7,- DM Versandpauschale bei Vorkasse und 12,- DM bei Nachnahme. Vorkasse auch per Bankeinzug möglich.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (EC-Scheck, Postanweisung, Überweisung). Das CD-Abonnement können wir leider nur Abonnenten der ST-Computer ermöglichen.

Backup von einfachen großen (z.B. Audio-daten) Dateien, dort geht es auch ohne Image.

Am Anfang habe ich mir auf meiner HD fünf Tapes von je um die 500 MB eingerichtet und eine Masterpartition, auf die ich dann die fertigen Stücke exportiert habe. Inzwischen habe ich nur drei Tapes, die immer wieder gelöscht werden, weil ich die Masters auf CD sichere und wieder in ein leeres Tape importieren kann, eine Partition für das Image und zwei 650 MB große Masterpartitionen.

Wenn man so arbeitet, kommt man auch ohne 10 GB Festplatte aus. Ich für meinen Teil habe mich darauf eingearbeitet, meine verschiedenen Projekte auf CD auszulagern und bei Bedarf (z.B. mit "Kobold") wieder auf die Festplatte zu kopieren. Eine Partition bleibt dabei immer frei für ein Image, eine andere beinhaltet die Songs (AVR-Format), die gerade auf CD gebrannt werden sollen.

Nachdem eine Daten-CD (mit CDRecorderPro) geschrieben ist, meldet sich das Programm wieder und ist bereit, eine zweite CD zu beschreiben. Wenn ich hier "Cancel" anklickte, stürzte das Programm immer ab, und ich wunderte mich. Die Lösung ist ganz einfach: Zuerst das Fach in den Brenner zurückschieben, dann Cancel anklicken - kein Absturz. Ganz einfach! Nur draufkommen muß man.

Etwas eigenartig mutet die Tatsache an, daß das Programm zwar sog. Multisession-CDs herstellen kann - das sind CDs, die nicht "in einem Rutsch", sondern in mehreren Sessions beschrieben worden sind -, der mitgelieferte Treiber das Format aber anscheinend nicht unterstützt und nur die zuerst geschriebenen Daten anzeigt. Wenn man eine zweite Session dranhängt, sieht man im Programm über "Read previous session" die Daten der vorherigen Session zwar alle, aber vom Desktop her kommt man nicht an sie heran - und das heißt, man kann nichts damit anfangen!

Also habe ich mir einen "herkömmlichen" Treiber hergenommen, der allerdings das

Problem bot, daß ich den Brenner nicht als Laufwerk anmelden konnte. Also: zwei Treiber installiert, den einen für das CD-ROM und den anderen für den Brenner.

Nun gab es aber das Problem, daß die Funktion "SCSI-Copy" - direktes Kopieren einer CD - diesen zweiten Treiber anscheinend nicht erkennt. Die einzige Lösung fand ich darin, daß ich zwei CONFIG.SYS in meinem Autoordner habe und je nachdem, was ich vorhabe, die eine in CONFIG.SYS oder SYZ umbenenne und nochmals hochfahre. In der einen Datei ist der SoundPool-Treiber für beide Laufwerke angemeldet, für SCSI-Kopien, in der anderen ist der Treiber für das CD-ROM Laufwerk angemeldet, für Multisession-CDs. Etwas kompliziert, aber es funktioniert so. Wenn jemand eine bessere Lösung weiß, wäre ich für einen Tip dankbar!

Eine Kundin von mir hatte Probleme mit einer CD, sie ließ sich mit ihrem (Steinzeit-)Player einfach nicht abspielen. So kam ich nach vielen Versuchen auf die sicherste Art, mein CDRecorder Audio einzustellen: Im "Preferences"-Menü unter "General . . ." Pause auf 4 Sekunden und Track-offset auf 15 Frames, das sollte überall funktionieren.

Andere Programme

Mitgeliefert werden noch zwei Programme, die angeblich das Kopieren des Inhaltes einer Musik-CD auf die Festplatte erlauben. Das eine heißt CD-Copy und wird im Handbuch beschrieben, das andere ist der CD Reader, der als Sharewarepaket beiliegt.

Andere haben gute Erfahrungen gemacht mit diesen Programmen (s. Artikel "Line Audio", ST-C 04/99), bei mir funktionierte weder das eine noch das andere: Ich bekam nur unverständliche Geräusche auf die Festplatte. Es ist wohl doch so, daß "das Kopieren von CDs eine sehr komplexe Operation ist, deren Erfolg stark vom Zusammenspiel der einzelnen Kompo-

nenten abhängt", wie es das Handbuch so treffend formuliert.

Fazit

Noch immer kann die Produktpalette aus dem Hause SoundPool uneingeschränkt empfohlen werden. Besonders mit Zusatzhardware, z.B. die Wandler von Line Audio, lassen sich Musikproduktionen realisieren, die im Aufwand - auch dem finanziellen! - vergleichbar sind mit unseren heißgeliebten Portastudioaufnahmen von vor ein paar Jahren, jedoch das Resultat wird dank Digitaltechnik unvergleichlich besser; die Möglichkeiten der Bearbeitung sind für damalige Begriffe astronomisch, und eine CD ist in der Handhabung einfach so viel angenehmer als die Kassetten, mit denen wir damals noch unsere Umwelt beglückten.

Nach drei auf diesem Wege selbstgemachten CDs kann ich nur jedem, der seine Musik sichern und unters Volk bringen möchte, abraten von dem MHz-Gejapse gewisser Zombies, die sich alle sechs Monate einen neuen Rechner zulegen müssen, um mit den Anforderungen ihrer neuen Software mitzukommen. Der Falcon, der erste Multimediacomputer der Welt, den man schon fast nachgeschmissen bekommt, wird mit ein paar kleinen Investitionen (Speicher, Festplatte, Wandler, Clock, CD-Brenner - die teureren dieser Investitionen sind auch beim PC nötig) dank genial geschriebener Software zu einem Heimstudio mit allen Möglichkeiten der modernen HDR-Technologie.

Claus Rogge

Bezugsquellen:

Audiotracker, CD-Recorder:
SoundPool GmbH
Postfach 1112
D-74373 Zaberfeld

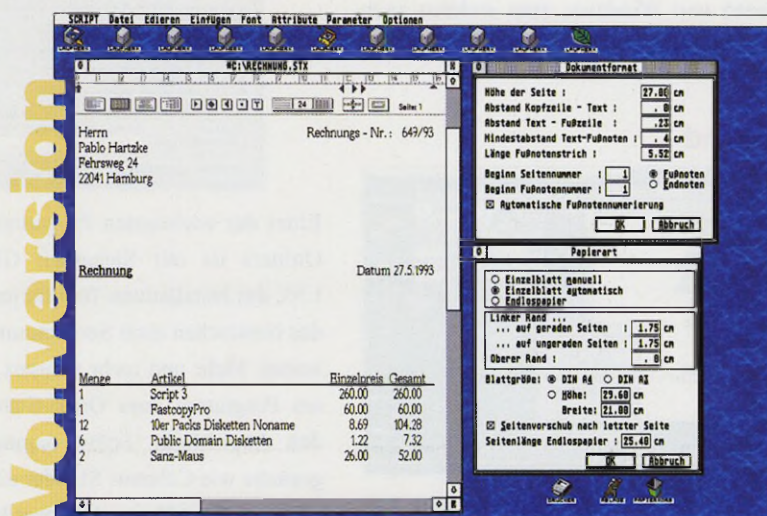
Externe Wandler:

Line Audio dep. Germany
c/o Michael Neihs
Probacher Str.8a
D-53783 Eitorf

Leser-CD 10/99

Topaktuelle Atari-Software zum Spartarif

Vierteljährlich veröffentlicht die Redaktion der ST-Computer in Zusammenarbeit mit delta labs communications (Revolution CD, Whiteline Serie) die Leser-CD-ROM mit Begleitsoftware zu den Artikeln, etlichen neuen Programmen und vielem mehr. Die Leser-CD erhalten Sie im Abonnement für 15,- DM inkl. Versand oder einzeln auch für 20,- DM - ebenfalls versandkostenfrei.



Die ST-Computer feiert das einjährige Bestehen der Leser-CD, die im vergangenen Jahr auf Wunsch vieler Leser ins Leben gerufen wurde. Vierteljährlich erhalten Sie zum Schnäppchen-Preis aktuelle Atari-Software, die sozusagen handverlesen ausgesucht und für Sie getestet wird, sowie Begleitmaterial zu den jeweils drei dazugehörigen Ausgaben der ST-Computer enthält.

So sind Sie stets gut informiert und mit Software versorgt. Und genau nach einem Jahr führen wir nun eine Veränderung ein, von der Sie in vollem Maße profitieren:

Ab sofort erhalten Sie auf der Leser-CD sämtliche PD-Disketten, die in den aktuellen Zeiträumen von uns herausgegeben

wurden. Das bedeutet nicht nur einen erheblichen Software-Mehrwert im dreistelligen DM-Bereich, sondern auch, daß Sie übersichtlichen Zugriff auf Programme haben, die bei uns gut beschrieben und ausführlich vorgestellt werden. Damit entfällt das langwierige Suchen und Testen.

Die Programme sind im Ordner ST_SERIE in den jeweiligen, mit der Diskettennummer bezifferten, Verzeichnissen abgelegt.

Und damit Sie diesen Mehrwert von Anfang an genießen können, erhalten Sie mit der aktuellen Leser-CD sämtliche PD-Disketten 251-300, das sind diejenigen Disketten, die wir noch nicht auf einer CD-ROM veröffentlicht haben. Und wenn Sie sich für die vorhergehenden

Disketten interessieren, dann empfehlen wir Ihnen unsere "Complete PD"-CD, die Sie zum Preis von 39,- DM direkt bei uns bestellen können.

Nun aber zum Inhalt der aktuellen Leser-CD 10/99, die wieder einmal viele interessante Leckerbissen enthält. Die Programme sind in einzelnen Verzeichnissen abgelegt, die wir nachfolgend für Sie beschreiben.

Vollversion

Beginnen wollen wir mit einem echten Knüller, denn diese Ausgabe der Leser-CD enthält die uneingeschränkte Vollversion der beliebten und weit verbreiteten Textverarbeitungsprogram "Script 5". Das Textverarbeitungsprogramm bietet in der Version 5 eine Reihe wichtiger Funktionen, die für den privaten aber auch professionellen Einsatz geeignet sind. Egal ob Sie eben schnell einen Dreizeiler verfassen oder Ihre komplette Geschäftskommunikation samt Tabellen- oder Serienbriefherstellung, Script 5 ist schnell und komfortabel.

Dank der mitgelieferten Wörterbücher kann Script Ihre Texte auf Fehler überprüfen und eine einwandfreie Silbentrennung vornehmen.

Einige weitere Features sind: automatische Erstellung von Inhaltsverzeichnissen, die Verwaltung von Querverweisen, vielseitige Layout-Funktionen inklusive Integration von Bildern, die Möglichkeit, innerhalb eines Textes zu rechnen (Kalkulationen oder Rechnungsformulare), Spaltensatz, Querdruck, Fax-Druckertreiber uvm.

Dank der zeitgemäßen Unterstützung von GDOS-Druckertreibern und -Fonts können Sie nicht nur aktuelle Drucker mit Hilfe von NVDI 5 einsetzen, sondern auch auf moderne Schriftarten und -Bibliotheken zurückgreifen.

In der Version 5 von Script wurde außerdem der Im- und Export von RTF-Textformaten integriert. Das Ritch-Text-Format ist ein Weltstandard, der auf den ver-

schiedenen Betriebssystemen wie MacOS oder Windows von den Textverarbeitungsprogrammen verwendet wird, so daß Sie Ihre Texte, die Sie mit Script erstellen, bequem auch auf anderen Betriebssystemen einsetzen, oder Texte z.B. von der Arbeit mitbringen und zu Hause weiterverarbeiten können. Script war schon seinerzeit als Neuprogramm zum Preis von 149,- DM uneingeschränkt zu empfehlen und ist es noch heute.

Atari-Werbefilme

Im Ordner Atari finden Sie 6 verschiedene Original-Werbefilme von Atari, die im Apple-Quicktime-Format abgespeichert sind. Auch der Ton und die Musik sind enthalten, so daß man den puren Kultgenuß verspürt. Erleben Sie, wie Atari in den 80ziger Jahren im amerikanischen System für das seinerzeit modernste Computersystem geworben hat. Als Abspielsoftware empfehlen wir das im Ordner "Multimedia" enthaltene Programm Aniplayer in der neuesten Version.

Ebenfalls im Ordner Multimedia ist das Programm Whip! enthalten. Whip! ist die Virtual-Light-Mashine für den Falcon, die passend zu der von Ihnen eingespeisten Musik aus dem CD-Player die atemberaubendsten Bild- und Lichteffekte auf den heimischen Fernseher oder Monitor zaubert. Das Programm wird in dieser Ausgabe ab Seite 10 ausführlich vorgestellt.

System

Auch der Ordner System birgt einige interessante, neue und teilweise verloren geglaubte Programme für Ihren Atari. Zum einen erhalten Sie hier Double, eine Software, mit der ein Großbildschirm simuliert wird. Sobald Sie bei Ihrem Atari-ST an den Rand des Bildschirms kommen, wird der Bildschirminhalt gescrollt. Umgekehrt können Sie BigScreen gut gebrauchen, wenn Sie einen TT mit Großbildschirm besitzen. Im Auto-Ordner installiert sorgt das Programm dafür, daß ein Bildschirmausschnitt mit

640x400 Pixeln als Arbeitsfläche das Betreiben von ST-High-Software ermöglicht.



Für Fans der Simpsons gibt es eine Reihe neuer Icons, die die Hauptdarsteller der beliebten Comic-Serie abbilden. Und wer es nicht so spaßig mag, der verwendet vielleicht lieber die neuen Icons, die zum einen von Windows, zum anderen auch aus dem MacOS konvertiert wurden.

Sound



Freunde der Musik bekommen hier was auf die Ohren. So z.B. mit Hilfe des neuen MP2-Players für den Falcon, der sich so komfortabel bedienen läßt wie ein herkömmlicher CD-Player.

Und auch für Fans der MOD-Songs, die gleichzeitig Falcon-Besitzer sind, ist etwas Neues dabei: DSP-MOD 3.4, die neueste Version des MOD-File-Players, der so gut den DSP nutzt, daß kaum Rechenzeit verloren geht. Wer sich für die StarTrack-Karte interessiert oder bereits eine besitzt, der kann hier das Online-Handbuch im HTML-Format lesen. Stephan Wilhelm, Vater der Karte, hat in mehrmonatiger Arbeit die Umsetzung im Sommer 1999 vollendet.

Außerdem liegt die derzeit aktuelle Version der StarTrack-Software bei, die auch ohne Karte gestartet und bedient werden kann.

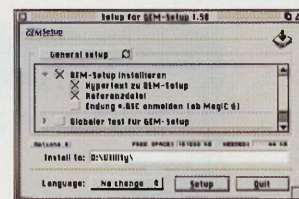
Magazines

Der Ordner Magazine enthält so ziemlich alles das, was an Online-Atari-Magazinen innerhalb der vergangenen drei Monate herausgekommen ist.

Dazu gehört die ATOS 2/99 ebenso, wie zwei Ausgaben des Undercover-Magazines, das die neuesten Infos aus der Szene liefert.

Anwend

Der Anwender-Ordner beinhaltet die neueste Version 1.21 des neuen, beliebten Texteditors Luna, der in einigen Punkten verbessert und erweitert wurde.



Eines der wichtigsten Programme dieses Ordners ist mit Sicherheit GEMSetup 1.53, das Installations-Tool für jedermann, das inzwischen auch Seriennummern verwaltet. Mehr und mehr mausert sich dieses Programm zum Quasi-Standard für den Atari-Markt. Selbst namhafte Programme wie Calamus SL oder einige Produkte aus dem Hause ASH werden inzwischen mit GEM-Setup ausgeliefert. Das Programm ist uneingeschränkt verwendbar, so daß wir Ihnen dieses Softwarepaket nur empfehlen können, wenn Sie Ihre eigenen Programme auch mit dem modernen Installer ausstatten wollen.

Eine Reihe weiterer interessanter Anwenderprogramme liegt in diesem Verzeichnis, so daß wir nur empfehlen können: ausprobieren, ausprobieren, ausprobieren.

Games

Spielfreunde sollen auch nicht zu kurz kommen. Sechs zum Teil brandneue Spiele für Ihren ST sind auf dieser CD enthalten. Einige davon in Farbe zu spielen, andere wiederum rein für den Einsatz in ST-High bei 640x400 Pixeln in Farbe.

Centek

Der Ordner Centek enthält die in diesem Heft abgedruckten Blockdiagramme, das Phenix-Motherboard-Photo und einige weitere Daten über den Phenix060.

Internet

Auch das Thema Internet kommt auf dieser CD nicht zu kurz. Einige der neuen Programme sind:

AtariIRC 1.05: Neue Version seines STiK IRC Clients AtariIRC. Es wurden ein paar Bugfixes und kleinere Veränderungen vorgenommen.

Fast CAB.OVL 5.55: Eine neue Version des Fast CAB.OVLs für STiK/STinG und I-Connect. Der Turbo Mode ist jetzt direkt integriert, das Cookie Handling kann an CAB weitergegeben werden und es wurden kleinere Optimierungen und Bugfixes vorgenommen.

gapFTP 0.88: Gary Priest hat seinen TOS-basierten FTP Client gapFTP für STiK/STinG veröffentlicht. gapFTP bietet einige interessante Features wie bspw. eine umfangreiche Scriptsprache, die u.a. einen völlig automatisierten Upload ermöglicht.

ST-Computer PD-Serie

Im Ordner ST-Serie enthalten ist neben Script 5 der zweite Knüller dieser Leser-CD: sämtliche PD-Disketten der ST-Computer von der Nummer 251 an bis zur 305. Nachfolgend die Kurzbeschreibung der Programme.

251 Aegis Animator: Der Aegis Animator ist ein ehemals kommerzielles Programm, das jetzt frei erhältlich ist. Es dient dazu, Animationen in ST Low zu erzeugen und diese als Film ablaufen zu lassen.

Harfe: Harfe ist ein Kartenspiel.

252 GEM Pacman: Hier ist er der ultimative GEM Pacman Clone. Der alte Atari-Klassiker jetzt in modernem GEM-Gewand.



Dither 1.6b: Dither dient dazu, eigene Dither-Matrizen für den Grafik Viewer GEMWIEV zu erzeugen.

253 Weimar: Dies ist eine sehr umfangreiche HTML-Datei, die die Zeit der Weimarer Republik erklärt und sehr viele Daten und Fakten zusammenfaßt.

BetaDOS 3.04: BetaDOS ist eine neue MetaDOS Implementation zum Ansprechen von CD-Laufwerken auf Ataris.

PD Patch: Dieses Patchprogramm dient dazu, den Pure Debugger an moderne Zeiten anzupassen.

Zwabl: Zwabl spricht "ZWischenABlage" ist ein Programm, welches das Klemmbrett um etliche kleine Nebenfächer erweitert.

Simple Script: Simple Script ist ein einfaches Programm, das Ihnen erlaubt, Programme, die GEMScript verstehen, durch ein Script fernzusteuern.

Stripper: Stripper ist ein Notizzettel-Programm, z.B. für Thing.

255 Laser Design pro 1.22: LDPro ist ein (fast) universelles Zeichenprogramm für alle Atari ST/STE und TT in Monochrom.

256 Desert Drain 1.57: Desert Drain ist ein sogenannter Reassembler, mit welchem es möglich ist, ein Programm wieder so in Assembler-Quellcode zu verwandeln, daß man in der Lage ist, Änderungen an diesem Programm vorzunehmen und es dann wieder zu assemblieren.

257 Alien Busters 4: Alien Busters ist ein Ballerspiel der einfachen klassischen Sorte.

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.

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.

261 Think Twice HD: Think Twice ist ein farbenfrohes Denkspiel für den Falcon030.

262 Neon Grafix Objekte: Auf dieser Dis-

kette befinden sich allerlei Objekte und Szenen für das Raytracing-Programm Neon Grafix für den TT und Falcon.

263 Draconis 1.5 Demo: Dies ist die aktuelle Demoversion des Internet Paketes Draconis von M.u.C.S., Hannover.

264 Midimaze Patch: Midimaze ist ein absoluter Klassiker auf dem Atari, wohl das erste Netzwerkspiel auf einem Personal-Computer überhaupt.

Midimaze It Midi-Maze II ist ein Spiel für bis zu 16 Spieler, die ihre Computer miteinander über Midi vernetzen.

Midimaze Utilities: Die Midimaze Utilities sind ein paar MS-DOS Programme, die es ermöglichen, Daten zwischen Midimaze, Midimaze II zu konvertieren.

265 SND Player 1.0:



Mit diesem Programm können Sie die unzähligen Musikstücke, die von Spiele- und Demo-Programmierern komponiert wurden, auf Ihrem Atari anhören.

266 Yamaha Sounds: Dies sind viele weitere Sounddateien für den SND Player.

267 BASTARD: BASTARD ein Tool für GFA-BASIC-Programmierer.

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.

DOC++: DOC++ ist ein JavaDoc kompatibles Quelltext-Dokumentationstool für C++ und Java.

268 Vision 3.5:



Vision ist ein ehemals kommerzielles

Jetzt zugreifen

Abo-Service

Als Abonnent der ST-Computer erhalten Sie jede Ausgabe zum Erscheinungstermin frei Haus zugestellt. Selbstverständlich wird das Heft inklusive aller Beilagen im schonenden A4-Umschlag versendet.

Ihr Preisvorteil

Sie sparen, wenn Sie ein Abonnement der ST-Computer buchen, denn Sie erhalten einen Preisvorteil von rund 10% beim einfachen Abonnement und sparen darüber hinaus bis zu 70,- DM im Jahr.

Vielseitig

Das Service-Angebot rund um das ST-Computer-Abo wurde stets ausgebaut. So können Sie sich z.B. zusätzlich die Leser-CD und die Spezial-Diskette oder sogar beides zusenden lassen.

Informative Beilagen unserer Anzeigenkunden sind Ihnen - den Abonnenten - vorbehalten.

Informativ



Hochkarätige Softwaretests, wichtige Anwender-Artikel für den Atari in der Praxis, exklusive Beiträge, jeden Monat der Blick in die PD- und Shareware-Szene uvm.

das ST-Computer

und profitieren:

Ihre Prämien

Als Neu-Abonnent können Sie sich tolle Prämien sichern. Bei einem **Standard-Abonnement** haben Sie die Möglichkeit, zwischen dem beliebten Mouse-Pad "Gib DOS keine Chance" oder einer 8-fach CD-BOX zu wählen.

Wenn Sie **zusätzlich die Spezial-Diskette** ordern, erhalten Sie auf Wunsch die bisherigen Disketten auf der neuen Spezial-Disk-CD (Wert 39,- DM) oder wahlweise 5 einzelne Spezial-Disketten Ihrer Wahl.

Schließlich senden wir Ihnen bei einem **zusätzlichen Abonnement der Leser-CD** die Revolution-Complete CD oder eine der bislang erschienenen Leser-CDs zu.

Achtung:

Die Prämien sind nicht kombinierbar! Die Leser-CD kann auch einzeln ohne Heft abonniert werden, wobei die Prämie dann entfällt.

Jetzt aber los!

Jetzt aber nichts wie los. Senden Sie uns den nebenstehenden Coupon (ausschneiden, kopieren, scannen) per Fax oder Briefpost zu, oder verwenden Sie die dem Heft beiliegende Postkarte für Ihre Abonnement-Bestellung.

Unsere Anschrift:

Falke Verlag (Falke Media GmbH i.G.)
Moorblöcken 17
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 365
Fax (04 31) 27 368
www.st-computer.atari.org

Meine Abo-Bestellung

Bitte senden Sie mir die ST-Computer zum nächstmöglichen Zeitpunkt für den Zeitraum eines Jahres. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 4 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich beim Verlag kündige. Ich bestätige dies durch meine Unterschriften.

Ich möchte folgende Variante:

- a) ☐ Abonnement mit der Laufzeit 1 Jahr 98,-
- b) ☐ zusätzlich die monatliche Spezial-Disk zzgl. 50,-
- c) ☐ zusätzlich die quartalsweise Leser-CD zzgl. 60,-

Ich möchte folgende Prämien:

- a) ☐ Maus-Pad "Gib DOS keine Chance" oder wahlweise die
☐ elegante 8-fach CD-Aufbewahrung-Box
- b) ☐ Die brandneue Spezial-Disk-Collection CD oder
☐ 5 bisher erschienene Spezial-Disketten nach Wahl
- c) ☐ eine der bisher erschienen Leser-CDs Nr. _____ oder
☐ die Revolution-Complete-CD mit allen Revo-Ausgaben

Meine Zahlungsweise

nur bei Bankeinzug möglich

- ☐ per Bankeinzug ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ quartalsweise

Bankverbindung:

- ☐ per Scheck ☐ per Überweisung vorab an Falke Verlag
SPK Plön / BLZ 210 515 80 / Kto. 3000 1895

Meine Lieferanschrift

Name, Vorname

Straße

PLZ/Ort

Datum, Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 6 Tagen beim Falke Verlag/Falke Media GmbH i.G., widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine Unterschrift.

Datum, Unterschrift

er-Abonnement

Grafikprogramm, das jetzt als Shareware vertrieben wird.

269 Quincy3: Quincy ist ein ehemals kommerzielles 8-Spur-Harddiskrecording-Programm für den Falcon, das jetzt als Shareware vertrieben wird. Für jede einzelne Spur können Höhen, Tiefen, Balance, Lautstärke eingestellt werden.

270 SC55: Der SC55 Pilote ist ein Editor für den ROLAND SC55 Synthesizer.

271 Joe 1.42: Joe ist ein Texteditor, der für das Bearbeiten und Erstellen von Internet-HTML-Seiten konzipiert wurde. Joe bietet hierzu vorkonfigurierte Befehle zum schnellen Erzeugen der HTML-Tags.

272 Crack Art:



Crack Art ist ein Pixelzeichenprogramm, das in der ST-Low-Auflösung auf dem ST/STE/TT ab 1 MB läuft.

273 EscapePaint: EscapePaint ist ein mächtiges Pixel Paint Programm für den Falcon, es läuft in allen Auflösungen und ist voll GEM-konform.

274 Socklib: Bisher gab es keine öffentliche Dokumentation der IConnect Internet Socket Funktionen.

Teli 1.06: Teli ist ein Telnet Client für den Socket IConnect. Es ist ein sauberes GEM Programm und bietet alles, was dazu gehört.

JBL: JBL ist ein kleines Programm für den Auto-Ordner, dessen einzige Aufgabe es ist, den Bildschirm zu löschen.

Luna: Luna ist ein neuer, schnuckeliger und moderner Texteditor mit vollständiger Drag- & Drop-Unterstützung.

ICFS 1.1: In der MultiTOS-Version 1.07 hat Atari ein neues Feature eingeführt, das sogenannte Iconify.

275 MusicEdit 4.6: MusicEdit ist ein Noteneditor, mit dem sich Noten auf einem Notenblatt grafisch editieren lassen.

276 Der komplette STinG HD: In diesem Paket ist alles - und noch einiges mehr -

enthalten, um mit dem Atari ins Internet zu kommen.

277 Desktop Backgrounds: Eine Menge kachelbare Hintergrundbilder im XIMG Format, und zwar 86 für 16 Farben und 17 für 256 Farben. Auch die Qualität der 16 farbigen Bilder ist sehr gut.

278 Aniplayer v2.05a: Dies ist die neue Version des Aniplayer, dem ultimativen Video- und Soundplayer für alle Atari Computer.

279 GemSetup: Hier die neue Version von GEM Setup, dem ultimativen Setup Tool von Joachim Fornallaz.

STinG Programmier-Dokumentation: Die deutsche STinG-Programmiedoku im HTML-Format von Finn Bastiansen.

Mico: Mit Mico ist es möglich, mittels des pppd Verbindungen zu verschiedenen Providern aufzubauen.

280 Atari RSC 3.0.29: Unglaublich, aber war, hier ist das verschollene Resource Construction Programm von Atari, das die Features des AES 4 bzw. MultiTOS unterstützt.

Gfa Basic 2.02: Dies ist das Original Gfa Basic 2.02, das als Freeware erhältlich ist.

281 Crackman: TNH haben ihren Pacman Clone Crackman für STE/Falcon nun endlich released.

282 Puzzle: Ein altbekanntes Spiel in neuem, sehr bunten Gewand.

YagiAntenne: Diese Programm dient dazu, die Ausmaße einer sogenannten 9 Element Yagi Antenne zu berechnen.

283 Eureka HD: Eureka ist ein Funktionsplotter der umfangreicheren Art.

284 WinWord8 Converter: Dieses Tool ist in der Lage, WinWord 8 Dokumente nach HTML zu wandeln, um sie so auch anderen Computerwelten zugänglich zu machen.

285 ISO 9000 Normen: Auf dieser Diskette befinden sich für die 20 Elemente der DIN ISO 9001, die ausgearbeiteten Fragen als papyrus 4.2 Tabellenfunktion.

286 Midi File Printer v3.0: Der Midi File Printer zeigt Standard MIDI Files in einer neuen, einfach zu lesenden Notation an.

MIDI Enhancer: Der MIDI Enhancer erlaubt es, microtonale Musik auf einem gewöhnlichen MIDI polymode- (multimode-) fähigen Synthesizer zu machen.

287 Kurvoid: Kurvoid ist in Tron-Verschnitt, in dem man auch Kurven fahren kann.

Bombtris: Dies ist ein stark erweiterte Version des altbekannten Tetris. Neben den bekannten Tetris-Steinen gibt es neue Kuriositäten wie Bomben und Zementtropfen.

B030 1.1: B030 ist ein Paket, welches alle Programme enthält, die benötigt werden, um eine Boot Diskette zu erzeugen, mit deren Hilfe man auf TT/Falcons viele ST/STE abhängige Spiele zum Funkzionieren bekommen kann.

288 Escape: Escape ist ein klassisches Horizontal Shoot-em Up mit 12 Leveln (600 Screens), 6 unterschiedlichen Hintergründen, umfangreichen Waffensystemen und Extra-Waffen, schnellem Scrolling.

289 Ukex: Mit Hilfe dieses Auto Ordner Programmes ist man in der Lage, seine Tastaturbelegung komplett umzubelegen.

Jboot: Bei der Kombination jinnee + N.AES kann es dazu kommen, daß Jinnee seine Icons nicht findet oder einen viel zu kleinen Font benutzt. Mit Hilfe dieses Programms kann dies umgangen werden, indem es sich beim Laden zwischen Jinnee und N.AES setzt und für die nötige Zeit sorgt, die Jinnee (eigentlich WDIA-LOG) benötigt, um Informationen zu sammeln.

GEMTrade 2.1: GEMTrade ist ein Übersetzungsprogramm Englisch nach Deutsch und Deutsch nach Englisch.

290 aFTP 1.52: aFTP ist eine GEM FTP Client für StinG/STiK oder MiNTnet. Durch die konsequente Implementation des AV Protokolls können Programme so einfach durch Drag & Drop aus dem Internet downgeloadet werden, als ob sie schon auf der Festplatte wären.

291 aMail 1.05: aMail ist ein GEM E-Mail Client, um eMails zu empfangen

und zu senden.

292 Mountain 0.84:



Mountain ist eine Video Edition Software wie Premiere von Adobe. Hiermit ist man in der Lage, Animationen zu importieren, auf Tracks zu platzieren, Effekte anzuwenden, Übergänge und Bewegungen einzusetzen.

293 micq 4: ICQ (I seek you - Ich suche dich) - Sobald sich bspw. ein Bekannter in das Netz einloggt, wird dies via ICQ angezeigt, und man kann miteinander chatten, Files versenden etc.

PSION Edit: Das Programm PSIONE-DI.PRG ermöglicht ein beliebiges und komfortables Manipulieren der Eröffnungsbibliothek von PSION-CHESS und den Aufbau und das Training mit einer Eröffnungskartei.

294 Coma 5: Der Kommunikationsmanager Coma liegt in einer neuen Version 5 vor.

295 ATOS 1/99 Farbe: Unter veränderter Crew wird dieses gute Magazin weitergeführt.

296 ATOS 1/99 Mono: Dies ist die neue ATOS 1/99 in der kleineren monochromen Version.

Xclock: XClock ist eine einfache analoge Uhr, die als Programm oder Accessory ihren Dienst verrichtet.

297 Win95Fix: Windows 95/98 benutzen für ihre langen Dateinamen Verzeichnis Einträge für eigene Zwecke.

TrueDisk 2.3: Die TrueDisk ist eine sogenannte "residente" RAM-Disk. Das bedeutet, daß bei einem Warmstart des Rechners die Daten in der TrueDisk nicht gelöscht werden.

Dirsort 1.1: Dieses Hilfsprogramm von Christoph Zwerschke sortiert beliebige Directories.

MagiC Setup 1.5: MagiCSetup erlaubt

die sehr einfache Konfiguration von MagiC und des MAGIX.INF Konfigurations-Files und die Erstellung eines neuen Files und die Verwaltung mehrerer verschiedener INF Files für verschiedene Einstellungen.

TTL_IC.HYP: Dieser ST-Guide Hypertext enthält zu vielen der gebräuchlichen TTL Chips der 74er Serie die Pin-Belegung und Wahrheitstabelle.

298 Idealist 3.9: Idealist ist das ultimative Programm, um unter TOS ASCII Texte in eine gedruckte Form zu bringen.

GDOS Check 2.06: GDOS-Check ist ein kleines Utility zum Testen einer GDOS-Installation. Genauer: zum Testen der Ausgabe über die GDOS-Gerätetreiber, wie sie von etlichen Programmen aus möglich ist. **IdeaBook 1.13:** IdeaBook dient dazu, Textdateien (ASCII- oder WORDPLUS-Format) so umzusortieren, daß sie anschließend über das Druckprogramm IdeaList in Heft- oder Buchform ausgedruckt werden können.

IdeaForm 1.39: IdeaForm ist ein Hilfsprogramm für IdeaList. Es dient dazu, Programmlistings (oder vielmehr die Quelldateien dazu) zu formatieren.

Blinex 1.62: Blinex dient zum Bearbeiten von ASCII-Textdateien. Es entfernt überflüssige Leerzeilen, wandelt "exotische" Zeilenende-Kennungen in das gebräuchliche Format (CR LF) um.

299 STarCall 2.6c: STarCall ist das wohl inzwischen umfangreichste und vielfältigste DFÜ-Programm für den Atari ST.

300 ATOS 2/99 Farbe

301 ATOS 2/99 Mono: Dies ist die Monochromversion der neuen ATOS im ST-Guide Format.

Gload: Gload zeigt die Systemauslastung des Systems in einem Fenster an.

302 Icon Master: Der Icon Master ist ein Icon Editor für Farb-Icons.

303 Resource Text Replacer: Seit Version 3.0 unterstützt das RCS "ResourceMaster" von Armin Diederich Multilayer-Resources.

Feuerwerk: Feuerwerk ist ein Modul für

den Bildschirmschoner SchonMe. Das Modul simuliert startende und explodierende Raketen in farbiger Pracht. Hierbei werden Erdanziehung, Explosionsstärke, Sichtweite, Sichtwinkel etc. berücksichtigt. Es läuft auch mit einer Grafikkarte in Farbe.

Leuchtwürmchen: Leuchtwürmchen ist ein weiteres Modul für den Bildschirmschoner SchonMe von Richard-Gordon Faika.

Matrix: Dies ist die kodierte Matrix aus dem gleichnamigen Film als Modul für den Bildschirmschoner SchonMe. Ebenfalls von Richard Gordon Faika.

FreeDisk: FreeDisks! ist ein kleines Programm, das die Plattenkapazität aller angeschlossenen Laufwerke ab C: anzeigt.

SuJi: SuJi von Daniel Höpfl ist ein Ersatz für das bei MagiC mitgelieferte MGSE-ARCH, es kann aber auch unter anderen Systemen verwendet werden.

304 Sounder 1.30: Sounder von Rainer Giesecke ist eine Datenbank zur Verwaltung von Musikkassetten.

Euro-Translator v1.0: Der Euro-Translator kann auf Basis dieser Wechselkurse jetzt jede europäische Währung in eine andere umrechnen, da die Wechselkurse gerade festgelegt wurden.

305 Linux Ext2 File System: Dies ist ein voll funktionsfähiger Linux ext2-Filesystem-Treiber (XFS) für FreeMiNT, der von Frank Naumann portiert wurde.

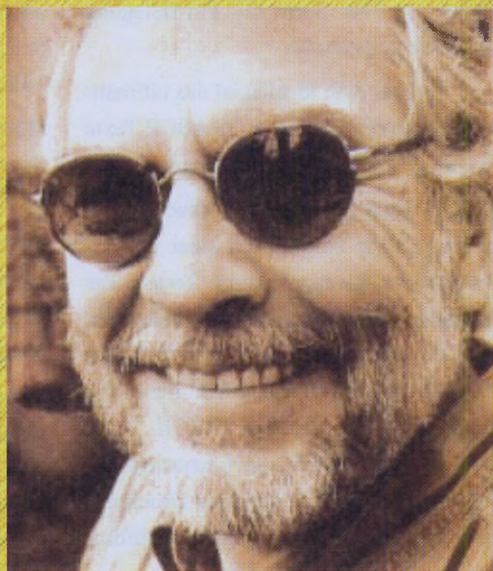
Leser-CD 1/2000

Und auch für die Millennium-CD, die Ende diesen Jahres erscheinen wird, haben wir uns natürlich einige tolle Dinge ausgedacht. Vertrauen Sie uns, und freuen Sie sich schon jetzt auf die erste Leser-CD für das Jahr 2000. Aber jetzt viel Spaß mit der aktuellen Leser-CD, die Sie für 20,- DM einzeln bestellen oder für 60,- DM Jahresbeitrag zusätzlich zu Ihrem ST-Computer-Abonnement bei uns beziehen können.

Red

ATARI

Die unendliche Geschichte



So sah er aus, der Vater und Gründer von Atari.

Die Geschichte Ataris stellt ein Stück des amerikanischen Traums dar: Von bescheidenen Anfängen bis zur Weltfirma und zurück erlebte das Unternehmen einen ebenso rasanten Aufstieg wie einen unerwarteten Fall. Mit dem Erscheinen des neuen Milan könnte ein weiteres Kapitel in dieser Geschichte geschrieben werden - Grund genug, die spannende Entwicklung noch einmal Revue passieren zu lassen.

Willkommen zur Geschichte von Atari. Wir wollen in diesem mehrteiligen Artikel nicht einfach nur eine technische Beschreibung der einzelnen Geräte liefern, sondern die abwechslungsreiche Geschichte des amerikanischen Unternehmens chronologisch so spannend darstellen, wie sie war.

Wir konzentrieren uns dabei auf nicht nur auf die 16-/32-Bit-Serie, sondern wollen auch andere Entwicklungen nicht gänzlich vergessen. Die Geschichte Ataris stellt durchaus ein gut erzählbares Stück Computergeschichte dar, das in den Goldgräberzeiten des Computermarktes seinen Anfang nahm und bis heute mit einer Perspektive weiterlebt.

Pong

Gegründet wurde die amerikanische Firma Atari am 27. Juni 1972 von dem Ingenieur Nolan Bushnell (der sein Ingenieurdiplom übrigens nach eigenen Aussagen 1968 als 197ter von 197 erhielt). Bushnell kam bereits während seiner Studienzeit mit Computern in Berührung und verwendete seine dabei gewonnenen Fähigkeiten auf die Entwicklung von Computerspielen. Inspiriert wurde er dabei von einem Spiel namens "Spacewar", das auf dem PDP-1-Minicomputer von Digital lief. Bushnell erkannte, daß damalige Computer viel zu schwer für normale Menschen zu bedienen waren: Sollten sich Videospiele also jemals durchsetzen, so müßten sie ebenso einfach wie die sich damals durchsetzenden Hifi-

Anlagen zu bedienen sein. Das Ergebnis dieser Überlegungen ließ nicht lange auf sich warten: Das legendäre Pong war geboren, ein simples Spiel, bei dem die Spieler ähnlich wie beim Tischtennis einen Ball mit zwei Schlägern auf dem Bildschirm hin- und herschlagen mußten. Dieses bedeutet gleichzeitig den Start von Bushnells Firma Syzygy (was eine Konfiguration von drei Himmelskörpern auf einer Linie bedeutet). Dieser Firmenname war allerdings schon an eine Dachdeckerfirma aus Californien vergeben, weshalb Nolan Bushnell seine Firma in Atari umbenannte, was in dem japanischen Brettspiel "Go" in etwa soviel bedeutet wie der Ausruf "Schach!" in einem Schachspiel. Das dazugehörige Logo, ein stilisiertes "A", repräsentiert den heiligen japanischen Berg Fujiama.

Die erste (von Bushnell selbst entwickelte) Pong-Machine wurde in einer Bar in Sunnyvale, Californien, namens "Andy Caps" aufgestellt. Wenige Stunden nach der Installation rief der Besitzer dieser Bar Nolan Bushnell an, um ihn zu bitten, die Pong-Machine wieder abzuholen, da diese kaputt zu sein schien. Bushnells Frustration schlug in Windeseile in helle Freude um, als er erkannte, daß der Spielautomat nicht kaputt, sondern bereits bis zum absoluten Limit mit Geldmünzen gefüllt war. Zu diesem Zeitpunkt wußte Nolan Bushnell, daß er am Anfang eines erfolgreichen Unternehmens stand.

Im Jahre 1973 verkaufte sich die Pong-Machine bereits so erfolgreich, daß die ersten Neider und Konkurrenten auf den Markt kamen, die von der geschäftlichen Unerfahrenheit des jungen Firmengründers profitierten. Magnavox, Hersteller der nicht sonderlich erfolgreichen Konsole "Odyssey", klagte Bushnell an, daß er seine Idee für Pong von dem Unternehmen geklaut hätte. Bushnell versicherte vor Gericht zwar die Unwahrheit dieser Behauptung, konnte den Richter allerdings nicht nachhaltig überzeugen und mußte daher Tantiemen an Magnavox abgeben. Gleichzeitig veröffentlichten eine Vielzahl von Unternehmen Spielautomaten mit dem Spiel

Online-Shop
www.atari-fachmarkt.de
Mit vielen Schnäppchen

24h FaxPolling!
040 - 65 90 14 54

ATARI GEBRAUCHT-FACHMARKT PETER DENK

☎ 040 - 6 51 88 78 • Telefax 040 - 65 90 14 53

Unsere Öffnungszeiten: Dienstag bis Freitag von 14 Uhr bis 18:30 Uhr.

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

Ständig auf Lager: ca. 300 Atari Computer, 500 original Programme, 1.000 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.

**Di.-Fr.
14-18.30
Uhr**

Verkauf

Beratung

Service

Reparatur

Software

Spiele

Hardware

**300 Ataris
500 Programme
1.000 Spiele**

**Fordern Sie kostenlos unsere informative,
24-seitige Versandliste an.**

ATARI
Gebraucht-Fachmarkt
Peter Denk
Sandkamp 19a
D-22111 Hamburg
☎ 040-6518878
Fax -65901453
Mobil 0172-4133877
www.atari-fachmarkt.de

Zum Beispiel:

1040ST • 1MB RAM • Festplatte Megafile 30
• Monitor SM 124 • Maus • komplett **299,-**

MegaST • 4MB RAM • Festplatte Megafile 30
• Monitor SM 124 • komplett mit Tastatur & Maus • **479,-**

GRATIS-INFO

Ja, bitte senden Sie mir kostenlos Ihre 24-seitige Versandliste mit allen Preisen und zusätzlichen Informationen an folgende Anschrift zu:

Vorname

Name

Straße

PLZ/Ort

Telefon

Bitte ausschneiden und auf Postkarte zusenden!

Pong, da Bushnell es versäumt hatte, sich diesen Markennamen eintragen zu lassen. Bushnell erkannte schnell, daß er seinem erfolgreichen Erstling einige geschützte Spiele folgen lassen mußte, und so veröffentlichte er im Jahr 1974 weitere Automaten mit verschiedenen Spielen.

Atari war 1974 klarer Marktführer im Bereich der Spielautomaten. Gleichzeitig wußte Nolan Bushnell jedoch, daß er Pong in die Wohnzimmer bringen mußte, um einen weltweiten und nachhaltigen Erfolg zu sichern. Im selben Jahr veröffentlichte er daher die erste **Home-Version von Pong**.



die durch die zunehmend sinkenden Produktionspreise deutlich günstiger war als die Odyssey und im Vergleich zu dieser sogar eine höhere Auflösung und überdies Farben bot. Anfang 1975 wurde die amerikanische Kaufhauskette Sears auf die Entwicklung aufmerksam und bot Atari an, alle Einheiten zu kaufen, die man im diesem Jahr produzieren konnte. Das Geschäft wurde ein großer Erfolg und Pong in den Vereinigten Staaten einer der erfolgreichsten Artikel des Jahres. Atari ließ diesem Erfolg eine Reihe von Neuveröffentlichungen folgen, darunter Ultra Pong und Video Pinball. 1976 erreichte das junge Unternehmen einen Jahresumsatz von immerhin 20 Millionen Dollar.

Wie schon vorher weckte dieser unerwartete Erfolg die finanzstärkere Konkurrenz. Mit dem "Fairchild Channel F" kam die erste Konsole auf dem Markt, deren Module austauschbar waren. Ataris Antwort sollte das Projekt "Stella" werden; um dieses allerdings umsetzen zu können, mußte Atari sein Kapital weiter aufstocken. Aus diesem Grund verkaufte Nolan Bushnell sein Unternehmen für 28 Millionen Dollar an den Mediengiganten Warner Communications. Dieser investierte nochmals 100 Millionen Dollar in die Weiterentwicklung des Stella. Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 1977

wurde das Video-Computer-System, kurz VCS, und damit eine der weltweit erfolgreichsten Spielkonsolen aller Zeiten, veröffentlicht.



Für nur 200 Dollar erhielt der Kunde die Konsole zusammen mit 9 Videospielen. Das große Geschäft lag nun zum ersten Mal nicht mehr im Verkauf der Hardware (die praktisch zum Selbstkostenpreis abgegeben wurde), sondern im Verkauf von Cartridges. Und auf diesem Gebiet veröffentlichte Atari einen Hit nach dem anderen und wurde so zum erfolgreichsten Unternehmen der Branche.

Was andere können, können wir besser - die 8-Bitter

Zur gleichen Zeit entwickelte das ebenso junge Unternehmen Apple einen für jedermann erschwinglichen Personal Computer und entzündete somit die ersten Funken des aufkeimenden Computerfiebers. Apple verkaufte sein Gerät so gut, daß sich auch Atari zum Schritt in den Homecomputer-Markt entschloß. 1978 wurden der Atari 400 (Projektname "Candy") und der Atari 800 (Projektname "Colleen") angekündigt, zwei 8-Bit-Computer auf Basis des 6502-Mikroprozessors.



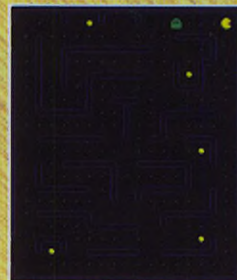
Designer des Boards war Jay Miner, der später mit dem Amiga einen weiteren erfolgreichen Rechner entwerfen sollte. 1979 wurden sie zusammen mit einiger Peripherie offiziell veröffentlicht. Sowohl die Grafik- als auch die Soundfähigkeiten waren weitaus besser als die der damaligen Konkurrenzsysteme von Apple und Com-

modore. Die integrierte Player-&-Missile-Grafik machte es Entwicklern einfach, ihre Videospiele an die neuen Rechner von Atari anzupassen (was außerdem durch die Tatsache erleichtert wurde, daß auch der VCS auf dem 6502 basierte). Gleichzeitig schätzten Anwender die einfache Bedienung durch das sehr gute Atari BASIC. Beide Maschinen wurden daher besonders in den USA zu einem großen Erfolg.

Firmengründer Nolan Bushnell verließ Atari im Jahre 1978. Mit ihm ging der legendäre "Free Spirit" des Unternehmens. Warner führte nun Kleidungsvorschriften und Stechuhr ein, was einige wichtige Programmierer dazu veranlaßte, Atari zu verlassen und die Firma Activision zu gründen.

1980 wurde mit Space Invaders die erste Automaten-Umsetzung für eine Heimkonsole veröffentlicht. Dadurch wurde die VCS-Konsole noch erfolgreicher. Es folgten weitere Portierungen, darunter das ähnlich erfolgreiche Missile Command.

Gleichzeitig wuchs aber auch die Konkurrenz, und so stand Atari unter Druck, endlich einen Nachfolger für das veraltete VCS 2600, das sich mittlerweile über 25 Millionen mal verkauft hatte, zu schaffen. 1982 stellte man daher den Atari 5200, einen Atari 400 ohne Keyboard, vor. Dieser war jedoch nicht kompatibel zum VCS 2600, weshalb die Verkaufszahlen nicht die Erwartungen Ataris erfüllen konnten. Mehr Erfolg hatte in diesem Jahr eine weitere legendäre Umsetzung eines Arcade-Klassikers:



PacMan wurde zu einem der meistverkauften Computerspiele aller Zeiten.

In der kommenden Ausgabe geht es weiter, dann berichte ich über die frühen achtziger Jahre bei Atari.

Thomas Raukamp

N.A.E.S.

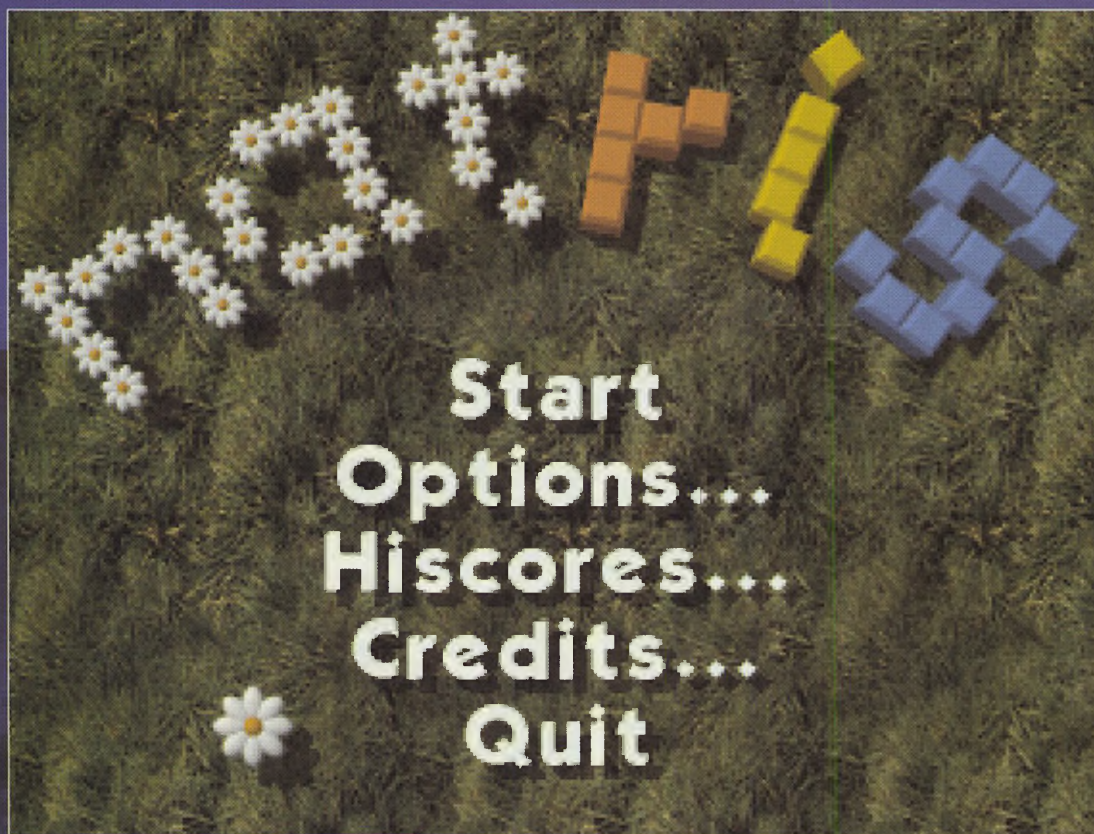
das schnelle MultiTOS

2.0

woller systeme

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

<http://www.woller.com>



Tolle Grafik- und Soundeffekte sind bei Aces High garantiert!



Bei Aces High können Doppeldecker fliegen und seitig abschießen.

Under Construction

Nicht nur Webseiten sind Under Construction, sondern auch einige Spieletitel, die wir demnächst für unsere Lieblingsmaschinen zu erwarten haben. Daher gibt es in dieser Ausgabe der Atari Szene auch eine kleine Schnuppertour durch die kommenden Spielwelten.

Nature

Nature bastelt gleich an drei Titeln für den Falcon. Das umfangreichste der drei Projekte ist Reeking Rubber, ein Lotus Clone mit Texture gemappten Straßen. Es wurde bereits im Sommer 1997 mit der Entwicklung begonnen, und seitdem konnte man sich auch schon anhand von Preview Versionen einen ersten Eindruck verschaffen. Der endgültige Release sollte jedoch noch um Längen besser werden und mit verschiedenen Szenarien wie Wald, Wüste und Stadt zu verschiedenen Tageszeiten und Wetterlagen aufwarten können. Einen Splitscreen Modus wie beim Original Lotus wird es zwar nicht

geben, dafür kann man aber mittels STinG mit bis zu 8 Spielern im lokalen Netzwerk oder über das Internet gegeneinander antreten. Der zweite Kandidat heißt Aces High. Hier können 2-4 Spieler gegeneinander antreten, indem sie versuchen, sich gegenseitig mit Doppeldeckern abzuschießen. Dabei kann man zwischen verschiedenen Flugzeugtypen mit unterschiedlichen Fähigkeiten wählen. Im Spiel können noch zusätzliche Extras den Spielverlauf verändern. Zum guten Schluß muß natürlich noch ein Tetris Clone her. Er nennt sich Natris und wird mit einem 2-Spielermodus aufwarten können.

<http://nature.atari.org/>

New Beat

Das wohl am meisten herbeigesehnte Game für den Falcon ist ohne Zweifel Willie's Adventures von New Beat. Ein Plattformer, der sowohl technisch als auch spielerisch überzeugen kann. Man wird zwischen verschiedenen spielbaren Charakteren wählen kön-

nen, die man dann durch mehr als 20 Level mit intelligenten Gegnern führen muß. Technisch wird einem der Spaß mit Parallax Scrolling, 50 fps, einem Soundsystem mit DSP Effekten und anderen Annehmlichkeiten versüßt. Auf der New Beat Webseite kann man sich ständig über den aktuellen Stand der Dinge in Form von Status und Work Reports informieren sowie aktuelle Screenshots herunterladen.

<http://nb.atari.org/>

RDT

Auch vom Running Design Team gibt es Neues zu berichten. Zwar ist die Multiplayer-Variante auf Eis gelegt worden, dafür darf man sich aber auf eine spezielle Milan-Version freuen. Was es genau an Neuerungen geben wird, könnt Ihr demnächst an dieser Stelle nachlesen.

<http://www.atari-computer.de/rdt/>



bieler
egen-

Unglaublich aber
wahr:
Willie's
Adventures, der
Rayman-Clone für
den Falcon, wird
zügig
weiterentwickelt
und ist schon super
spielbar.



SDT

Im Gegensatz zu den anderen hier vorgestellten Games bastelt das Stune Design/Development (?) Team an einem reinrassigen GEM Game. Stune soll eine Mischung aus Dune 2 und Comand & Conquer werden, wobei es sich wohl vor allem an Dune 2 anlehnt. Die Aufgabe ist es, auf dem Planeten Aratis eine Rebellion gegen das Macrosaft Imperium zu führen, indem man eine Basis inklusive Kampfgerät aufbaut und den Gegner dem Erdboden gleichmacht. Sämtliche Einheiten werden dabei in Echtzeit über die Spielfläche bewegt. Die Oberfläche und die Game Engine sind bereits soweit fertiggestellt, nur bei der KI gibt es noch ein wenig zu tun. Seit kurzem kann Stune auf dem Falcon auch noch MOD Files und zusätzliche Samples gleichzeitig abspielen. Ein Player für STE/TT ist ebenfalls soweit fertig, nur ist er sehr langsam, so daß er wohl eher für TT Besitzer interessant ist. Ein Netzwerkmodus via STinG ist ebenfalls angedacht, nur steht es noch völlig offen, ob es dann auch tatsächlich realisiert werden kann.

<http://www.atari-computer.de/thothy/stune.htm>

TNH

TNH (sprich Teenage) haben bereits mit Crackman, welches sich vor allem durch ein

hervorragendes Gameplay und gutes Level-design ausgezeichnet hat, erst kürzlich für Furore gesorgt. In Zukunft darf man sich hoffentlich auf weitere Games diesen Kalibers freuen, und es sind auch schon eine Reihe weiterer Projekte in Arbeit bzw. Planung. Crackman Fans dürfen sich auf Level-editor, Addon und einen zweiten Teil freuen. Was Letzterer zu bieten haben wird, war jedoch noch nicht zu erfahren. Das momentan größte Projekt ist Politically Incorrect, ein Civilization Clone mit allem Drum und Dran und im Gegensatz zur Original ST Version auch technisch, mit bspw. Hardware Scrolling etc., auf der Höhe. Wann dieses Mammut-Projekt vollendet sein wird, steht jedoch noch in den Sternen. Ein erstes Preview darf man demnächst von Kweek erwarten, hinter dem eine interessante Spielidee steckt. Zwei Spieler treten gegeneinander an, indem sie Bakterien züchten, die man dann aufeinander hetzen kann. Wenn es genau so spaßig wird, wie es sich anhört, darf man sich auf einen wirklichen Leckerbissen freuen. Auf der TNH Webseite konnte man auch schon etwas von Looz'R, einem Zool Clone, lesen. Was genau davon zu erwarten ist, konnte noch nicht in Erfahrung gebracht werden.

<http://tnh.atari.org/>

Worms und Co.

Team 17 konnte sich damals nie dazu überwinden, Worms für den Atari umzusetzen, und um diesen Mißstand zu beseitigen, wird an verschiedenen Stellen an Clones gearbeitet. Für den ST hat Stompy bereits mit der Planung eines solchen begonnen, und auf dem Falcon gibt es mit Toys und Mind Design gleich zwei Crews, die sich mit den Titeln Grubs und Armageddon an die Arbeit gemacht haben.

<http://toys.atari.org/>

<http://mind-design.atari.org/>

Eine Tüte Gemischtes

Zum Schluß gibt es in aller Kürze noch ein paar Newschnipsel aus der Szene. Die Adresse meiner Homepage hat sich geändert. Ab sofort findet Ihr sie unter <http://place2be.de>. Ebenfalls im Web sind jetzt die PMP Releases zu finden. DHS haben wieder eine kleine Downloadseite unter <http://dhs.atari.org/pmp/> eingerichtet. Cream (<http://cream.atari.org/>) haben mit Madness eine schicke Musiccompilation mit Mad Max Amiga Tunes released und werden demnächst einen Multi Format Player nachlegen, der neben verschiedenen Amiga-Formaten auch noch eine Reihe anderer Soundformate abspielen kann.

Damit entlasse ich Euch dann auch für diesen Monat.

Stay cool, stay Atari.

Euer Milhouse

PD- und Shareware

Das Neueste aus der Softwareszene

305

Linux Ext2 File System

Dies ist ein voll funktionsfähiger Linux ext2-Filesystem-Treiber (XFS) für FreeMiNT, der von Frank Naumann portiert wurde. Die aktuelle Version des ext2-Filesystems, wie sie z.B. in Linux implementiert ist, kann gelesen und geschrieben werden. Die Partitionsgröße ist nicht begrenzt, und die logische Sektorgröße kann 1024, 2048 oder 4096 Bytes betragen. Einzige Einschränkung ist, daß die logische Sektorgröße nicht kleiner als die physikalische Sektorgröße sein kann. Die Blockgröße kann beim Initialisieren der Partition mit mke2fs eingestellt werden. Außerdem ist es viel schneller als das Minix-FS. Das ext2-FS hat eine sehr gute Struktur, die auf maximale Geschwindigkeit ausgelegt ist und Fragmentierung automatisch vermeidet. Benötigt werden:

- XHDI-kompatibler Festplattentreiber
- FreeMiNT 1.15.1 Release oder Beta >= 0.6 (die Version wird beim Start geprüft)
- mindestens 68020 oder eine funktionierende gcc-Installation zum selber Compilieren der 68000-Version, da nur die 68020-Version als Binary enthalten ist!

Die benötigten Tools liegen bei. Hiermit liegt für MiNT User ein modernes und schnelles Filesystem vor.

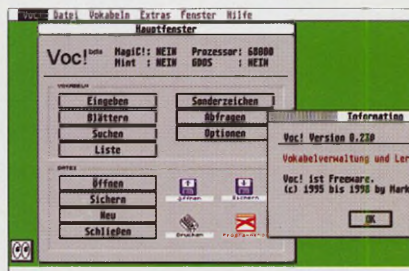
306

Vidality

Vidality ist ein Programm zur Auflösungserweiterung für jeden Falcon030, hiermit läßt sich die Auflösung deutlich erhöhen. Desweiteren unterstützt Vidality auch externe Hardware-Erweiterungen wie BlowUp und ScreenBlaster und ist

ein vollständiger Ersatz der Treiber-Software dieser Produkte. Über eine komfortable Bedienung können Auflösungen definiert und abgespeichert werden.

Voc!



Voc! verwaltet Vokabeln, die eingegeben, geändert und gelöscht werden können. Außerdem steht natürlich eine Abfragefunktion zur Verfügung, die dazu dient, die Vokabeln in das Gedächtnis der Benutzer zu bringen. Man kann die Vokabeldatei analog der Benutzung eines Videorecorders durchblättern oder auch einzelne Elemente suchen. Natürlich ist auch ein Ausdruck der Vokabeln als Liste möglich. Desweiteren können einige Abfrageoptionen eingestellt werden.

WinGuide 0.4

WinGuide ist ein sog. Clone des ST-Guide (Atari) für Windows. Man kann damit also HYPertexte für den ST-Guide anzeigen. Außerdem kann man sie rekompilieren, als Text speichern, drucken (seitenweise mit Seitenvorschau) und noch ein paar andere Sachen. Für jeden, der öfters mal auf einem Windows Rechner HYP Files lesen muß, ein unentbehrliches Tool.

307

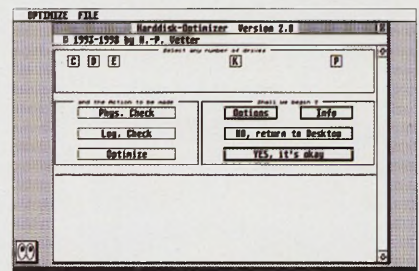
Mouse

Mit diesem Treiber kann eine serielle Maus im MS-, PC- bzw. Logitech-Modus an einer beliebigen seriellen Schnittstelle

des ST, TT oder Falcon angeschlossen werden. Als besonderer Gimmick ist es weiterhin möglich, die Atari-Maus zu benutzen.

So können sich zwei Nutzer um den Mauszeiger streiten. Nicht berücksichtigt werden Programme, die das Signal direkt vom Tastaturprozessor erwarten (TURBOASS, BOGABOO, SPECTRE). Hier kann MOUSE.PRGM leider nichts treiben. Im Zuge der Anpassung an MagiC/MultiTos/NAES sollten solche Extratouren aber der Vergangenheit angehören.

OPTIMIZE 2.8



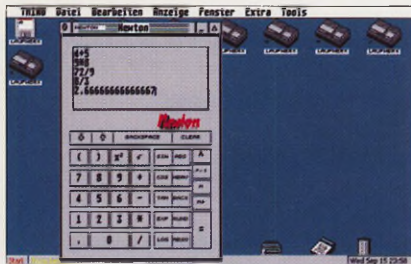
Optimize ist ein Festplatten-Defragmentierer. Bei längerer Benutzung einer Festplatte wird diese immer weiter defragmentiert, da Programme und Daten durch andauerndes Hin- und her Kopieren über die Platte verteilt werden. Optimize ordnet die Daten auf der Platte jetzt wieder so, daß sie vom TOS schnell geladen werden können. Optimize kommt hierbei auch mit MagiC VFAT und BigDOS Laufwerken zurecht.

GSEExec 1.0

GSEExec ist ein GEMScript-Interpreter von Harald Becker, der aus dem Texteditor Projekt JANe hervorgegangen ist. Der Editor JANe enthielt als Erweiterungswerkzeug einen Interpreter für die C-ähnliche Programmiersprache SCEleton. Bei SCEleton handelt es sich um eine vollwertige Programmiersprache, die die Me-

thoden der strukturierten Programmierung unterstützt. Sie bietet für viele Anweisungen zwei Syntaxformen an, von denen die eine auf leichte Lesbarkeit ausgelegt ist, während die andere sich an der Sprache C orientiert und daher kürzer ist. GEMScript ist ein Verfahren zur "Fernsteuerung" von Anwendungen. Eine darauf eingerichtete Anwendung stellt eine Reihe von Befehlen zur Verfügung, die in SCEleton-Programmen genau so eingesetzt werden können wie die in GSExec eingebauten Befehle. Somit kann man auf einfache Weise Makros für diese Programme erstellen und komplexe Abläufe automatisieren. Viele moderne Programme unterstützen GEMScript inzwischen schon, und es werden immer mehr.

Newton



Newton ist ein schöner und mächtiger Taschenrechner, der alle möglichen Protokolle unterstützt. Sie können so das Rechnergebnis z.B. per GEMscript oder über Clipboard in Ihr Dokument übernehmen. Viele mathematischen Funktionen wie SIN, COS, ABS, LOG usw., stehen zur

Verfügung. Newton bietet zum Rechnen auch programmierbare Variablen an.

308

Milan UART 0.4

Dies sind neue serielle high-speed Milan UART Treiber für FreeMiNT von Frank Naumann. Sie können das HSMODEM Packet unter FreeMiNT ersetzen.

Features:

- native Treiber Routinen für FreeMiNT, vollständig interruptgesteuert
- minimale Systemlast
- stabile und konstante Datenraten bei 115200 Baud komplett im Hintergrund
- installiert sowohl RSVF-kompatible als auch MiNT tty devices;
- Support aller Filesharing und -locking Möglichkeiten
- vollständige Unterstützung durch FreeMiNT
- kein HSMODEM, HSMINST mehr erforderlich

MGW 0.21

MGW ist ein Draconis to MiNT-Net Gateway, welches das Benutzen von Draconis Clients unter FreeMiNT/MiNT-Net ermöglicht. Benötigt wird ein FreeMiNT mit konfiguriertem MiNT-Net. Durch die Offenlegung des Draconis Protokolls

wurde es möglich, die auf diesem Protokoll basierenden Clients des Draconis Paketes auch unter MiNTNet zu nutzen.

Password

Password ist ein einfaches kleines GEM-Programm, das, wenn es beim Booten geladen wird, ein Password verlangt. Somit kann man seinen Rechner auf einfache Weise vor dem Zugriff fremder Hände schützen. Es ist für MagiC gedacht, sollte aber auch mit N.AES keine Probleme haben.

BdDa!

Dieses Mini Programm ist für alle, die immer vergessen, den Drucker auszuschalten. Die Lösung heißt BdDa! Es wird in den MagiC-STOP-Ordner kopiert und fertig. Die Abarbeitung des STOP-Ordners und somit auch der ShutDown wird solange angehalten, bis der Drucker ausgeschaltet wird.

i Autoren gesucht

Haben Sie auch eine PD- oder Shareware-Software entwickelt, die Sie einem größeren Publikum zugänglich machen möchten?

Dann senden Sie uns das von Ihnen erstellte Programm per Post zu.

Toll wäre es, wenn Sie bereits eine kleine Beschreibung des Programms sowie einige Bildschirm-Kopien beilegen, die wir dann in unserer PD-Rubrik abbilden können.

Vergessen Sie bitte auch nicht, die Systemvoraussetzungen für den Betrieb Ihrer Software anzugeben.

Sie sollten außerdem schriftlich bestätigen, daß die vollen Rechte der Software bei Ihnen liegen.

Jeder Einsender einer eigenen PD-Software erhält von uns einen Gutschein über 3 PD-Disketten aus der laufenden Rubrik inklusive Porto und Verpackung.

i Direktversand

Schriftliche Bestellung

- Der Kostenbeitrag für eine Diskette beträgt DM 10,-
- Inland Vorkasse: keine Versandkosten; Complete PD-CD 7,- DM; Ausland Vorkasse 5,- DM, Inland Nachnahme + 5,- (Complete PD-CD 7,- 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"
Moorböcken 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

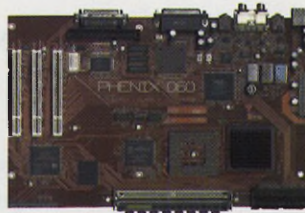
Vorschau

Lesen Sie in der
kommenden Ausgabe u.a.

29.10.99

Phenix-Spezial

Was für die aktuelle Ausgabe der ST-Computer noch als News-Teil gedacht war, wurde auf die kommende Ausgabe 11/99 verschoben und in ein Spezial über den neuen Phenix 060 gewandelt. Der Anlaß ist die bevorstehende Auslieferung der ersten, voll funktionstüchtigen Geräte. Verpassen Sie nicht unseren Sonderbericht!



Atari-Fachmesse

Nun ist es amtlich: Ende November findet in Hannover die Atari-Fachmesse statt. Und genau so wie bei der Atari-Messe in Neuss, werden wieder sämtliche namhaften Firmen aus dem Atari-Bereich vertreten sein. Neben der Vorstellung des Phenix erwarten uns z.B. auch das neue PixArt 5, Neues von ROM-Logicware, mit Glück ein Tempus Word 4 uvm. Lesen Sie alles zur neuen Messe im kommenden Heft.

Und außerdem ...

Softjee aus Frankreich hat die Preise für die Atari-Musik-Software drastisch gesenkt. Der Grund ist, daß Softjee nun auch in den Heimanwender-Markt vordringen möchte. Was das Softjee-Angebot, in Deutschland vertrieben durch den Falke-Verlag, beinhaltet und was es taugt, zeigen wir Ihnen.

Bei den Serien geht es weiter mit dem zweiten Teil der Atari-History und dem Draconis-Testbericht.

Und auch die Bastel-Freunde kommen nicht zu kurz: Robert Schaffner liefert Tips und Tricks rund um den Falcon.

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: T. Raukamp, Thomas Götsch, Ulf Dunkel, Torsten Runge, Ralf Schneider, Uwe Seimet, Millhouse, Matthias Jaap, Jan Daldrop (News), Robert Schaffner (News), Claus Rogge, Michael Ruge, Gerhard Knapienski

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: Frotzcher Druck GmbH

Lektorat: D. Schweikert

Bezugsmöglichkeiten:

ATARI-Fachhandel 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)

Manuskripteneinsendung:

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.

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 Irrgärten 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 pro Stück nur **DM 99,-**

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)



Das Ding, das man hat !

Komplette Zubehörliste anfordern !

Monitore so günstig wie nie zuvor - Beispiel: 19" Farbmonitor für nur 999,-

Milan

Unglaublich, aber wahr - er ist da ! Das neue Flaggschiff für alle Atarianer - 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	166,-
= IDE-Festplatten am Atari, für alle ST, ohne TOS	166,-
Maus für Atari	49,-
Speichererweiterungen:	
4MB für TT	77,-
16MB für TT	155,-
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 Ausschachten	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,-

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,-



Telefonzeiten: MO. - FR. von 14 - 18 Uhr

Besuchszeiten: Bitte vereinbaren Sie zunächst einen Termin mit uns !

Es gelten unsere Geschäftsbedingungen



Rufen Sie doch mal an

Liebe Calamus-Anwenderinnen und -Anwender,
seit September 1999 hat der invers Software Vertrieb auch den Exklusivvertrieb der Produkte von adequate systems übernommen, so daß Sie sämtliche Produkte rund um Calamus jetzt exklusiv aus einer Hand erhalten, inkl. Support, Produktpflege und Weiterentwicklung. Daher haben wir uns zu einer Sonderpreis-Aktion entschlossen, die Ihnen die interessanten Produkte zu atemberaubend niedrigen Preisen bringt. Die geänderten Preise sind wieder blau markiert. Nutzen Sie diese Aktion, die nur bis zum 31.12.1999 läuft.

Wir verbinden die neue Preisliste wieder mit einer Messe-Einladung: Am **19./20. November 1999** (Freitag/Samstag!) sind wir mit unserem Calamus-Stand auf der **Atari-Herbstmesse** vertreten und freuen uns auf Ihren Besuch. Achtung: Die Messe findet auf dem **Großmarktgelände in Hannover** statt, nicht in Neuss! Nutzen Sie doch den erstmals an einem Freitag stattfindenden ersten Messetag zu einer Geschäftsreise und fachsimpeln Sie mit uns über die neuen Möglichkeiten von Calamus. – Weitere Details finden Sie auf unserer WebSite im Internet.

Diese Herbstpreisliste 1999 gilt seit dem 01.09.1999 und ersetzt alle älteren Preislisten. Sie finden anbei eine Übersicht über alle Module mit detaillierteren Beschreibungen und das bewährte Kundendatenblatt mit Ihren persönlichen Calamus-Daten, die bei uns registriert sind. Nutzen Sie die Upgrade-Hinweise dieses Blattes!

Neue Produkte sind diesmal natürlich auch dabei: Mit dem **GuideLiner** von Michael Kammerlander gibt es einen ganz neuen Hilfslinien-Manager, der u. a. diagonale magnetische Hilfslinien beherrscht und viele andere Raffinessen bietet.

Mit dem **Locator** können Sie beliebige Stellen und Zoomstufen in beliebigen Dokumentseiten merken und schnell wieder anspringen, ein vielseitig einsetzbares Werkzeug von Michael Monscheuer.

Tiffi heißt jetzt **Tiffie** und beherrscht somit endlich auch gepackten TIFF-Export!

Bridge 4 bringt endlich PostScript-Ausgabe mit eingebetteten Zeichensätzen (auch CFN!), so daß Sie Calamus-Seiten via Adobe Acrobat Distiller endlich in richtige PDF-Seiten wandeln können. Zudem arbeitet Bridge 4 mit dem Feindaten-Manager und dem Ausschießmodul zusammen, unterstützt PPD-Dateien und bietet JPEG-Export.

Alle neuen Produkte außer Tiffie, den Sie schon jetzt bekommen können, sind ab etwa Oktober 1999 lieferbar. Wir freuen uns auf Ihre Bestellung und Ihren Besuch – sowohl in unserer Internet-WebSite (<http://www.calamus.net>) als auch in Hannover auf der Atari-Herbstmesse.

Ihr Ulf Dunkel und das Calamus-Entwicklerteam

MGI Calamus SL99:

- ☐ Calamus SL99: Upgrade von SL98 199 DM
- ☐ Calamus SL99: Upgrade von anderen Calami 399 DM

Liefern Sie den Calamus SL99 wie folgt:

- ☐ Windows-Pack (direkt lauffähig unter Win95/98/NT)
- ☐ SL99 TOS-Pack (auch für MagiCMac)
- ☐ Windows- + TOS-Pack zusammen: Aufpreis 30 DM

Systemerweiterung um SL99 auf Macs nutzen:

- ☐ MagiCMac 6.0x, für MacOS ab 7.5, incl. Jinnie ... 279 DM

TOS-Emulatoren für Windows-Rechner:

- ☐ STEmulator GOLD, für Win95/98/NT, Neukauf 99 DM
- ☐ STEmulator GOLD, SL99-Windows-Pack-Upgrade 69 DM
- ☐ MagiCPC 6.1, für Windows95/98/NT, incl. Jinnie 279 DM
- ☐ NVDI 5.0x, Grafik-Erweiterung für MagiCPC 139 DM

Modul-Pakete mit Preisvorteil

- ☐ Koordinaten, Laufweiten, FontSorter 149 DM
- ☐ Positioner + Align-Tools 218 DM
- ☐ Hilfslinien, Textstile S&E 69 DM
- ☐ Rasterflächen/Linien S&E, SETDATE 69 DM
- ☐ EBV-Paket: Filter + Merge + Paint **999 499 DM**

Aktuelle Module und Upgrades von A – Z

- ☐ ASCII Import/Export (schneller „Alleslader“) 30 DM
- ☐ Align-Tools 119 DM
- ☐ Ausschieß-Modul v 3.2x 399 DM
 - ☐ Upgrade v 1/2 → 3.2x 200 DM
- ☐ **Bridge v 4** (mind. SL99 erforderlich!) **299 DM**
- ☐ Bridge v 3 (mind. SL98-08 erforderlich!) 249 DM
 - ☐ Upgrade v 3 → 4 99 DM
 - ☐ Upgrade v 1/2/3-light → 4 299 DM
 - ☐ Upgrade v 1/2/3-light → 3 249 DM
- ☐ Calipso (PostScript Level1-Import) **999 899 DM**
- ☐ Calipso light (EPS-Level-1-Import) **299 199 DM**
- ☐ Calipso-DEMO mit Handbuch (anrechenbar) 50 DM
- ☐ Calplot-Modul **349 199 DM**
 - ☐ Update von -Version auf -Version 50 DM
- ☐ Calvin (Bildschirm-Kalibrierung, SL98 erf.) 349 DM
 - ☐ Upgrade CalColor → Calvin 280 DM
- ☐ Dokument-Information **149 49 DM**
- ☐ Dokument-Rückwärtskonverter SL98>96>94 99 DM
- ☐ Eddie v 6 **299 199 DM**
 - ☐ Upgrade light → v 6 **249 149 DM**
 - ☐ Upgrade v 1 → v 6 99 DM

- ☐ Update v 2/3 → v 6 50 DM
- ☐ Gratis-Update v 4/5 → v 6 0 DM
- ☐ Feindaten-Manager v 6 **499 199 DM**
 - ☐ Upgrade v 1-4 → v 6 **99 50 DM**
 - ☐ Gratis-Update v 5 → v 6 0 DM
- ☐ **Filter-Modul v 4 (incl. Filter-Disks #1/2)** **597 199 DM**
 - ☐ Update v 1/2/3 → v 4 (incl. Filter-Disks #1/2) **99 DM**
- ☐ FonTools 149 DM
- ☐ FrankLIN v 2.2 99 DM
 - ☐ Upgrade light → 2.2 69 DM
 - ☐ Upgrade v 2.0 → 2.2 30 DM
- ☐ **GuideLiner** (neuer HilfslinienManager) **149 DM**
 - ☐ Upgrade von / -Hilfslinienmodul **99 DM**
- ☐ Grau-nach-K-Konverter, Sortier-Modul, 4 Fade-Fonts 99 DM
- ☐ Indexer 99 DM
- ☐ Jobmanager 499 DM
- ☐ JPEG-Export-Treiber 49 DM
- ☐ Kollektor **149 49 DM**
- ☐ Koordinatenmodul 40 DM
- ☐ LaufweitenManager 2.0 89 DM
 - ☐ Upgrade v 1.x → v 2.x 49 DM
- ☐ LiBerty 129 DM
 - ☐ Upgrade ClipArt → LiBerty 99 DM
- ☐ LineArt v 1.52 199 DM
 - ☐ Upgrade v 1.0 → v 1.52 50 DM
- ☐ **Locator** **129 DM**
- ☐ MakroManager v 2.x 99 DM
 - ☐ Upgrade v 1 → v 2.x 30 DM
- ☐ mediaLINK DataPack v 7, Raster und Kennlinien 99 DM
 - ☐ Upgrade v 1/6 → v7 50 DM
- ☐ Merge v 4 **399 199 DM**
 - ☐ Update v 1/2 → v 4 50 DM
 - ☐ Gratis-Update v 3 → v 4 0 DM
- ☐ Navigator 69 DM
- ☐ Notio-Modul 89 DM
- ☐ Paint v 3 **399 199 DM**
 - ☐ Update v 1 → 3 50 DM
 - ☐ Gratis-Update v 2 → 3 0 DM
- ☐ Personalisierungs-Modul v 2.0 199 DM
 - ☐ Upgrade v 1.x → 2.0 50 DM
- ☐ PICT-Import (bis max. 256 c) 49 DM
- ☐ Positioner 149 DM
- ☐ Rasterflächen/Linien Suchen & Ersetzen 40 DM
- ☐ RTF-Import (invers) 199 DM
 - ☐ Upgrade von DMC-RTF 99 DM
- ☐ Schnitt-und Passermarken **199 49 DM**
- ☐ Selekt-Modul v 2.0x 119 DM

- ☐ Upgrade v 1.x → 2.0x 30 DM
- ☐ SetDate/Time/Path-Modul 40 DM
- ☐ Sortiermodul, Grau-nach-K-Konverter, 4 Fade-Fonts 99 DM
- ☐ StarScreening LIGHT: bis 750 dpi 99 DM
- ☐ StarScreening PRO: FM-Rasterung 499 DM
 - ☐ Upgrade StarScreening Light → Pro 400 DM
- ☐ Textstile Suchen & Ersetzen 40 DM
- ☐ **TIFF-Import/Export (Tiffie) v 5** **199 149 DM**
 - ☐ Update v 1-4 → 5 50 DM
- ☐ TIFF-Spooler-Modul **599 DM**
 - ☐ Update von PRG → Modul 199 DM
- ☐ Verlauf (Multicolor) 149 DM
 - ☐ Update von -Version 50 DM
- ☐ Vermessungsmodul v 2 129 DM
 - ☐ Upgrade v 1 → 2 40 DM
 - ☐ Crossgrade C-Quadrat → Vermessungsmodul 79 DM
- ☐ Virtualisierer **79 49 DM**
- ☐ Wopper **79 49 DM**

Druckertreiber

- ☐ ALPS/Printiva 69 DM
- ☐ DesignJet/NovaJet 799 DM
- ☐ EPSON Stylus Color Universal 99 DM
- ☐ HP-RTL **799 99 DM**
- ☐ MacPrint (Mac-Universaldruckertreiber) 99 DM
 - ☐ Crossgrade von VDI-Print 50 DM
- ☐ PostScript (SoftRIP → PS) v 4 **599 399 DM**
 - ☐ Upgrade 1/2/3 → 4 50 DM
- ☐ Printiva/ALPS 69 DM
- ☐ TIFF-Druckertreiber v 5 **399 299 DM**
 - ☐ Upgrade 1/2/3 → 5 50 DM
 - ☐ Gratis-Update 4 → 5 0 DM
- ☐ VDI-Druckertreiber (GDOS/QuickDraw) v 4 **199 99 DM**
 - ☐ Upgrade 1/2/3 → 4 50 DM
 - ☐ Crossgrade von MacPrint 50 DM

Fonts & Font-Tools

- ☐ **CFN-Profi-Fonts von ITC, Linotype, URW++**
(Verzeichnis im Internet), **Fonts je CFN-Schnitt** .. **50 DM**
- ☐ 4 Fade-Fonts, Grau-nach-K-Konverter, Sortiermodul 99 DM
- ☐ FONT-Sorter PRG 40 DM
- ☐ Fontpool #1, 24 CFNs 99 DM
- ☐ Plage d'Oléron (2 CFNs) 69 DM
- ☐ Schriftfamilie BROOM 69 DM
- ☐ **Typowerkstatt (TypeArt2 incl. Type-2-Type)** **199 DM**
- ☐ Versandkostenpauschale Inland 5 DM