



ST-Computer

ATARI
INSIDE

11



Phenix 060

**Ausführlicher Exklusiv-Bericht
über Centeks neuen Rechner**

Seite 11

Atari & Internet

Im Test: • Homepage Pinguin 3

Seite 60

• Emailer 2.01

Seite 51

• die wichtigsten Websites

Seite 49

Messe '99

Diesmal in Hannover

Am 19. und 20. November findet in Hannover die Atari-Fachmesse statt. Vorgestellt werden der Milan II und der Phenix 060. Alle Besucher-Infos auf ...

Seite 42

Atari-Story

Teil 2 der Atari-Saga

Lesen Sie alles über die pompösen Messeauftritte Ataris, die aggressiven Werbefeldzüge gegen IBM und Apple und die technischen Details damaliger Rechner.

Seite 54



Messe-Highlights

bei AG Computertechnik ...

OLYMPIA die Software für Digitale

Kameras 89,- ... SMURF & PhotoLine:

Tips und Tricks zum Thema EBV ...

MILAN und MINT im Netzwerk ... das neue

Calamus Praxisbuch ... 100 MBIT für MiNT ... Mäuse für 10,-

... BIO-Net-Knoten für 25,- ... Sonderspostenverkauf ... Reichhaltiges

SCSI-Zubehör ... Logitechmäuse für Atari ... Alles für den Milan ...

Großes Angebot an Software ... E-Copy/BackUp-Paket 75,- ... Netzwerktechnik ... und weil Sie auch noch das ganz kleine

lesen, erfahren Sie vom Gewinnspiel: Kommen Sie zum Stand, sagen Sie das Codewort „Milan“ und nehmen Sie ein kleines Überraschungspaket in Empfang ...

... bis zum 19./20. November in Hannover!

! Alle Bestellungen auf der Messe werden Versandkostenfrei geliefert!



Computertechnik

Axel Gehringer • 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

Schon gesehen?

Kürzlich habe ich wieder einmal die Zeitschriftenregale bei meinem Kiosk nebenan durchgeblättert und mit Erstaunen festgestellt, daß es bereits Zeitschriften für die nagelneue Sega-Spielekonsole "Dreamscast" gibt. Da diese Konsole meines Wissens nach noch gar nicht offiziell in den deutschen Kaufhäusern angeboten wird, habe ich mich dafür interessiert, worüber diese Zeitschriften denn so schreiben. Also schaute ich nach; und was kam mir da entgegneten? Direkt auf einer der teuersten Seiten, nämlich auf der Rückseite des Umschlags, leuchtete mir ein riesiges Atari-Fuji-Logo mit der Unterschrift "Atari" entgegen.

Nanu, ist diese Zeitschrift viele Jahre alt? Ist das ein Scherz des Herausgebers oder ist Jack Tramiel mit einer neuen Super-Konsole zurückgekehrt?

Keines von alledem. Hasbro, die Käufer der Markennamens und der Lizenzrechte Ataris, haben ihre Ankündigungen mit einem Jahr Verspätung wahrgemacht. Zur Jahrtausendwende soll es das große Atari-Comeback geben, und zwar mit PC-Remakes bekannter und beliebter Spieleklassiker wie Centipede oder Frogger. In einem Telefonat sagte man mir, daß Hasbro insbesondere den "Spirit" Ataris wieder zum Leben erwecken möchte. Den Geist, der für viel Spaß am Telespiel stand.

Tja, das alles bringt uns leider nicht viel, außer dem interessanten Gefühl, das immer wieder in jedem Atari-Fan aufkommen wird, wenn er Atari-Werbung, Atari-Banner und Artikel über den Markennamen Atari liest.

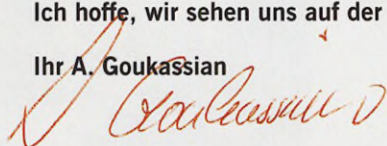
Und mit ein wenig Glück bedeutet die Wiederkehr des Namens für uns auch, daß es in absehbarer Zeit netzte Werbeprodukte wie z.B. T-Shirts, Baseball-Caps usw. mit originalem Atari-Logo zu kaufen geben wird.

Wer weiß, vielleicht wird das allgemeine Interesse an der Atari-Geschichte - und damit einhergehend auch an den von uns verwendeten Atari-Computern und -Betriebssystemen - wieder geweckt?

Schaden kann es den Ambitionen rund um den Milan, der im kommenden Jahr in die Kaufhäuser kommen soll, und den Phenix, der ebenfalls bald verfügbar ist, jedenfalls nicht!

Ich hoffe, wir sehen uns auf der Atari-Fachmesse!

Ihr A. Goukassian



inhalt

Aktuelles

Editorial	3
Neues und Aktuelles	6
Spezial-Diskette 11/99	29,43
Immer up to date (Infoservice)	34
Atari-Fachmesse Hannover	42
Die Geschichte Ataris (2)	54

Software

Emailer 2.01	51
Homepage Pinguin 3	60
Draconis	61

Hardware

Phenix Spezial	11
Falcon als Profi-Steuergerät	44

Praxis

MP3 im Internet - Infos und Tips	20
--	----

Grundlagen

GFA-Basic Einsteigerkurs (4)	25
PurePascal (Teil 7)	38
Calamus in der Praxis (5)	57

Unterhaltung

Atari-Szene	58
-------------------	----

Rubriken

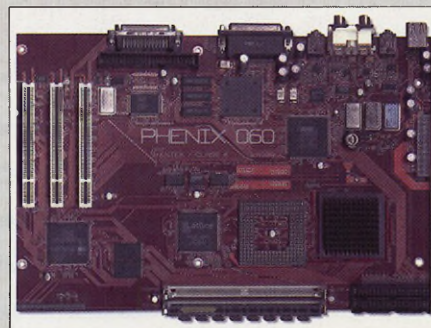
Kostenlose Kleinanzeigen	30
Einkaufsführer	32
PD-Rubrik	64
Impressum	66
Vorschau	66

Seite 42



Die Atari-Fachmesse findet diesmal im Norden Deutschlands statt.

Seite 11



In unserem Phenix-Spezial lesen Sie alles über Centeks neuen Atari-Falcon-Clone.

Seite 51



ASH-Emailer 2.01 ist die Referenz der elektronischen Post für Atari-Computer.

Seite 54



Atari-Story Teil 2: Damals gehörten Messeauftritte zu Ataris Spezialitäten.

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:

6/32 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, 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
Germany's largest retailer for Atari Video Games

CEN TEK

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



Computertechnik

Neues und Aktuelles

Wissenswertes aus der ATARI- und restlichen Computerwelt

Jetzt alles aus einer Hand!



Line Audio Department Germany - bekannt für seine professionelle Audiohardware für ATARI/C-LAB Falcon - expandiert im Bereich Tonstudioequipment und erweitert den exklusiven Vertriebskatalog mit Produkten folgender Herstellerfirmen:

1. MAM Musikelektronik
2. IMQ Stage Line

Zum ergänzenden Repertoire gehören:

1. analoge Synthesizer
2. analoge Effektgeräte
3. Rackmischer
4. PA-Anlagen
5. DJ-CD Player
6. Rackleuchten & Cases

Weiterhin sind nun folgende neue Line Audio Produkte lieferbar:

1. "DPI"
2. "OP1"

Zu guter Letzt wurde die Webseite um den Bereich "ATARI-Sonderposten" erweitert. Das ganze gibt es hoffentlich bis spätestens 30. September als großes Update auf unserer Homepage zu sehen und zu lesen: <http://www.atari-computer.de/line-audio>

Wahrscheinlich sind wir auf der ATARI-Herbst-Messe 99.

UVK-News

Der ultimative "Virus Killer 2000" ist der Standard Viruskiller für alle Atari Computer Systeme. Das Programm hat sich über Jahre hinweg zu dem entwickelt, was es heute ist und wurde ständig erweitert. Seit Version 8.1 ist das Programm Shareware, und es gibt eine offizielle "UVK 2000" Supportseite im Internet, auf der Sie UVK direkt herunterladen können:

<http://www.fortysecond.net/uvk>.

Ebenfalls finden Sie hier die Beschreibungen aller bis heute bekannter Viren, die sich auf der Atari TOS-Plattform verbreitet haben.

Robert Schaffner

Falke Verlag: Wir sind umgezogen!

Der Falke-Verlag ist in diesen Tagen umgezogen. Ab sofort erreichen Sie uns unter folgender Anschrift. Die Ruf- und Faxnummer bleiben bestehen.

Falke Verlag
An der Holsatiämühle 1
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 365
Fax (04 31) 27 368
www.atari-world.com
eMail: info@falke-verlag.de

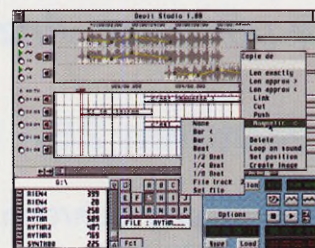
Musiksoftware zu neuen Preisen

Das französische Softwarehaus Softjee hat sämtliche Preise für die Musikprogramme aus eigener Produktion drastisch gesenkt. Das war für uns Grund genug, deutsche Versionen in Angriff zu nehmen. Diese sind nun ab Anfang November bei uns verfügbar. Folgende Programme werden dann geliefert:

A.F.S.

Ein alternativer Fileselektor, der auf Audio-Files zugeschnitten ist und beim Markieren die exakten Werte wie Samplefrequenz usw. anzeigt. Kann sinnvoll bei allen Musikprogrammen - Cubase inklusive - eingesetzt werden. Preis 29,- DM

Devil Studio



Der Cubase-Audio-Clone mit 64 MIDI- und 8 Audio-Spuren, diversen Effekten und vielseitigen Funktionen für Audio- und Midi-Bereiche. Preis 69,- DM

AudioMid

Wandelt Audio-Daten in Midi-Files, dabei werden Lautstärke-

werte usw. erkannt und in Midi-Kommandos umgesetzt. Preis 29,- DM

Expand II

Der virtuelle Expander für Ihren Falcon. Samplet Sounds und gibt diese als Synthesizer via Midi wieder. Kann per Sequenzer oder Keyboard angesprochen werden. Durch die D2D-Funktion können riesige Samples geladen und abgespielt werden. Etliche Bearbeitungsfunktionen und Effekte. Preis 69,- DM

Midplay

Der Midi-Player mit integrierter, virtueller Soundkarte für den Falcon. D.h., Sie verfügen über die gesamte GM-Soundpalette, von Piano über Strings bis hin zu Dutzenden von Drum-Sounds. So können Sie Midi-Files ohne zusätzliche Hardware direkt auf dem Falcon abspielen. Preis 29,- DM

Pretty Midplay

Ist ein komfortabler Player für Midi-Files, benötigt allerdings externe Hardware (Synthesizer, Expander ...). Die Software erlaubt das Erstellen von Playlists, und dank des Record-Moduls können Midi-Files eingespielt und als CD taugliche Audiodatei gespeichert werden. Preis 29,- DM

Digital Homestudio

Das Mega-Programm mit integriertem Audio- und Midi-Sequenz, Sampler, Effektgerät und Studio-Funktionen. Das alles im Tracker-Look. Damit wurden schon Hits von 24 Finigern und weiteren Pop-Gruppen produziert. Preis 99,- DM

EasyBeat

Der Super-Drumcomputer für Ihren Falcon. Vielseitige Editierfunktionen und mitgelieferte Sounds des TR 808 und TR 909 machen den direkten Start möglich. Eigene Samples können ohne Probleme integriert werden. Preis 29,-

Das Super-Angebot:

Sämtliche Programme erhält man im Softjee-Paket für nur 299,- DM. Sie sparen fast 90,- DM. Nähere Beschreibungen zu den Programmen erhalten Sie auf diesen Web-Seiten unter folgender Adresse:

<http://www.atari-world.com/falke/musik.htm>

Bezugsquelle:

Falke Verlag (siehe Seite 6)

ASH umgezogen

ASH finden Sie ab sofort unter der aktuellen URL:
<http://www.application-systems.de>

Neue ASH Atari-Software:

Fiffi, den praktischen FTP-Client, erhalten Sie ab heute bei ASH in der neuen Version 1.2. Fiffi gehört zum CAB-Paket und ist ab dieser Version ausgliedert und somit einzeln zu erhalten. Fiffi hat einige neue Features erhalten, die Sie sich unter <http://www.application-systems.de> direkt ansehen können. Dort erfahren Sie auch die

Preise und die Lieferbedingung. Viele ASH-Kunden werden ein Rundschreiben per eMail erhalten haben.

Brandneu ist iFusion:

Mit iFusion ist es möglich, endlich Internetsoftware, die ausschließlich für den STinG/STiK Socket geschrieben war, auch mit IConnect von ASH zu verwenden. Wenn Sie also auf Programme angewiesen sind, die bisher nicht unter ICONNeCT liefen, kann das die Lösung für dieses alte Problem sein.

Außerdem neu: Chatter:

Mit Chatter existiert das erste ASH IRC Chat-Programm bzw. IRC-Programm, das direkt auf ICONNeCT aufsetzt. Der Internetreisende unter STinG kannte diese Art der Kommunikation schon länger. Also dann, auf ein feierliches Treffen im Channel #ataride

Neue Postanschrift:

Application Systems Heidelberg
Pleikartsfoersterhof 4/1
69124 Heidelberg

Atari-Computer-World 99 (inoffizielle) Homepage

Die (inoffizielle) Homepage zur Atari-Computer-World, der Atari-Fachmesse, die im November in Hannover stattfindet, befindet sich seit kurzen unter:

www.0511-info.de/atari-computer-world/

Hier sind alle wichtigen Daten und Fakten (z.B. Eintrittspreise, Anfahrtsskizze ...) zur Messe zu finden. Desweiteren gibt es auch ein Gästebuch zum Bilden von Fahrgemeinschaften usw. Außerdem gibts für Internet-Reisende auf Infos auf der Homepage von www.rom-logicware.com/messe.

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 nur59.95 DM

Draconis Standard 1.6x69.95 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
NEU: whiteline ESSENCE 48.95 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
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
NEU: Papyrus OFFICE 7.x 268.95 DM
NEU: OLYMPIA Software 98.95 DM
NEU: N.AES 2.0 Diskversion 119.00 DM
NEU: N.AES 2.0 CD-Version 149.00 DM
NEU: PixArt 5 (ab ca. Nov.) 148.95 DM
NEU: Rational Sounds II 78.95 DM
EGONI CD-Utilities 3.11 39.95 DM
STemulator 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

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

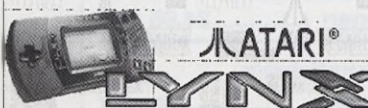
ATARI Computer
Fachmesse
DIE Messe für ATARI / TOS / MILAN Computer
11-20 Uhr
19. + 20.11.99
Großmarkt Hannover



Jaguar inkl. Cybermorph ab 99,90
Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs ab 179,90
Skyhammer (Dezember) a. A.

Alien vs. Predator	129,90
Atari Karts	99,90
Attack of the Mutant Penguins	69,90
Baldies CD	49,90
Battlemorph CD	59,90
Bubsy	44,90
Checkered Flag	29,90
Club Drive	29,90
Defender 2000	79,90
Dragon - The Bruce Lee Story	44,90
Fever Pitch Soccer	69,90
Fight for Life	59,90
Flashback	79,90
Hover Strike CD	59,90
I-War	49,90
Iron Soldier	59,90
Kasumi Ninja	49,90
Missile Command 3D	69,90
Myst CD	59,90
NBA Jam T. E.	89,90
Pinball Fantasies	69,90
Pitfall	69,90
Power Drive Rally	89,90
Rayman	99,90
Ruiner Pinball	49,90
Sensible Soccer	49,90
Space Ace CD	59,90
Super Burn Out	59,90
Supercross 3D	59,90
Syndicate	69,90
Tempest 2000	49,90
Theme Park	59,90
Ultra Vortek	69,90
World Tour Racing CD	119,90
Zool 2	49,90

Es sind permanent 60 verschiedene Titel für Atari Jaguar ab Lager lieferbar!



Atari Lynx I oder II	a. A.
SokoMania (NEU!)	59,90
Lexis, Pox, SFX (alle NEU!)	je 79,90
Battlewheels	59,90
Battlezone 2000	59,90
Blue Lightning	69,90
Block Out	59,90
California Games	69,90
Chip's Challenge	39,90
Double Dragon	69,90
Dracula - The Undead	49,90
Electrocop	54,90
Gates of Zendocon	39,90
Gauntlet - The Third Encounter	39,90
Jimmy Connors' Tennis	39,90
Klax	39,90
Lemmings	89,90
Ms. Pac Man	39,90
Ninja Gaiden	69,90
Pac-Land	39,90
Paperboy	39,90
Pinball Jam	39,90
Qix	34,90
Rampart	39,90
Road Blasters	39,90
Robotron 2084	39,90
Shadow of the Beast	39,90
Shanghai	39,90
Slime World	39,90
Steel Talons	39,90
Super Asteroids/Missile Command	64,90
Super Off Road	69,90
T-Tris	59,90
Toki	39,90
Ultimate Chess Challenge	44,90
Warbirds	69,90
Xybots	34,90

Es sind alle (!) verfügbaren Titel für Atari Lynx ab Lager lieferbar!

Atari 2600/5200/7800 Systeme & Games a. A.

**Aussteller auf der
ATARI Fachmesse 99
19. + 20. November
in Hannover**

Aktuelles

Neues rund um den Computer

MILLENIUM-ICONS

Brandneue animierte Icons für 16/256 Farben finden sich ab sofort in der Maus KA2 (Tel. 0721-358887). Das Archiv DSKTP99D.LZH umfaßt zahlreiche Themenbereiche, enthält viele 3-D-Icons und macht jeden entsprechenden Desktop fit für das kommende Jahrtausend.

Ulrich Gössel

Centek-Update

Der Internetreisende konnte diese Woche feststellen, daß die CENTEK-Homepage wieder ein Update erfahren hat. So wurden einige Pfade für CT2 Software und die Phenix-Hardware reorganisiert, um einen besseren Zugriff zu gewährleisten. Direkt für den CENTurbo2 Falcon Beschleuniger findet man auf diesen Seiten einige neue Files, die aktuellste Softwareversionen enthalten: Cecile Version 2.15 inklusive den Cc_Tools Version 3.5, eine neue Version von Cboot V 1.1.4, eine neue Version von PutFlash V 1.2.4. Putflash meldet sich nur in französischer Sprache, ein kleiner Nachteil für diejenigen, die diese Sprache nicht beherrscht. Die Funktion an sich ist gleich, und man weiß eigentlich, wo man klicken muß. Es geht also auch so. Die neueste Flash-Version trägt die Nummer 1.3.6 und beinhaltet einen neuen Startbildschirm, der alle Newcomer zum Lesen der wichtigsten Informationen zwingt. Daß man diese 6 Seiten gelesen hat, bestätigt man mit Shift+F9. Man sollte es allerdings zuvor wirklich gelesen haben, und es funktioniert auch nur am Ende dieser 6 Seiten! Im Setup unter der Funktionstaste F8, Tests,

finden Sie eine Möglichkeit, einen Paßwortschutz zu aktivieren und den Bootbildschirm in eine Datei mit dem Namen BOOTLOG.TSR schreiben zu lassen. Im Menü nach der Funktionstaste F10 besteht die Möglichkeit zum Einlesen einer externen CECILE.SYS Datei, sofern Sie Cecile als Harddisktreiber benutzen. Cecile meldet sich nach erfolgreichem Update mit der Versionsnummer 2.10 auf blauem Hintergrund. Die neueste Cecile Version (V2.15) erlaubt den Betrieb von magneto-optischen Laufwerken. Beachten Sie bitte auch, daß alle neuen Utilities laut CENTEK zur gleichen Zeit installiert werden sollten, sofern Sie sich für ein Update Ihrer Software entschieden haben, da ansonsten nicht alle Utilities zusammen laufen würden. Auch sollten Sie unbedingt sicherstellen, daß Ihr Update wirklich Cecile 2.15 enthält. Version 2.14 kann u.U. Festplattenfehler erzeugen.

Wichtig! CENTEK hat eine neue Anschrift:

**CENTEK - CLASS4 42
rue Delegorgue
F-62970 COURCELLES-LESLANS / FRANCE
Tel. +33 (0) 321 409 400
Fax +33 (0) 321 746 449
HOTL. +33 (0) 321 746 039
WEB www.centek.fr**

Robert Schaffner

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 3.1-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.

Robert Schaffner

HDDRIVER 7.8:

Grundlage für ein Netzwerk

Für den SCSI-Bus von TT und Falcon steht mit HDDRIVER 7.8 erstmals das sogenannte "SCSI-Treiber Target Interface" zur Verfügung. Diese Software-Schnittstelle ist eine Erweiterung des von HDDRIVER bereits länger unterstützten SCSI-Treibers und bietet die Grundlage zur Programmierung eigener SCSI-Kommandos. Auf dieser Basis könnte sich ein schnelles Netzwerk auf SCSI-Basis realisieren lassen. Die Zukunft wird zeigen, welche Anwendungen einen Nutzen aus den neuen Möglichkeiten ziehen werden.

HDDRIVER selbst tut dies bereits dadurch, daß alle für Computer (genauer: SCSI-Prozessor-Devices) vorgeschriebenen SCSI-3-Kommandos von HDDRIVER bearbeitet werden. So werden TT und Falcon von anderen Computern am SCSI-Bus als eigenständige Geräte erkannt und reagieren auf gewisse SCSI-Kommandos. Auch sonst bietet HDDRIVER 7.8 eine Reihe von Neuerungen.

ATARI Computer Fachmesse

DIE Messe für ATARI / TOS / MILAN Computer

11-20 Uhr

19. + 20.11.99

Großmarkt Hannover

Alles rund um ATARI, TOS, MILAN und Magic

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

**Premiere des
AXRO MILAN II
Computers**

Folgende Firmen haben Ihr Kommen zugesagt:

16/32 Systems, AXRO GmbH, AG-Computer, ASH, ATOS, Behne & Behne, Berkhan Software, Best Computer, Centek, Crazy Bits Classic ATARI, Falke Verlag, invers Software, Milan Computer, M.u.C.S. (inkl. Whiteline CDs), ATARI-Gebrauchtfachmarkt Peter Denk, R.O.M. logicware GmbH, Hobbit Computer, Software Service Seidel, U. Seimet, Woller Systeme u.v.m.

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

**Mehrzweckhalle am Großmarkt
in Hannover (Ortsteil Bornum)
Am Tönniesberg 16-18
30453 Hannover**

Infos beim Veranstalter:

R.O.M. logicware GmbH

Tel.: (030) 4999 73 73

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

**Mit UNS
ins Jahr
2000!**

AXRO GMBH



DISTRIBUTION PARTNER



MABN

DRACONIS



Hobbit - Computer - Systeme Woycke



**Software
invers**



Computertechnik

gen. So zeigt der Sektortest im Fehlerfall die SCSI-Fehlerinformation an, so daß eine einfachere Fehleranalyse möglich ist. Für Anwender, die neben TOS auch Linux als Betriebssystem nutzen, lassen sich mit HDDRIVER 7.8 und MiNT nun auch PC-kompatible Linux-Partitionen ansprechen. Bisher wurden nur TOS-kompatible Linux-Partitionen unterstützt. Neben DOS/Windows-kompatiblen Partitionen gibt es somit ein weiteres Format für den einfachen Datenaustausch zwischen Ataris und anderen Plattformen. Die Unterstützung weiterer PC-kompatibler Partitionstypen, wie sie bei großen IDE-Platten auf dem PC vorkommen, sichert PC-Kompatibilität auch für die Zukunft. Generell stellt sich das An- und Abmelden neuer Partitionstypen in HDDRIVER 7.8 flexibler dar als bisher. Schließlich liegen HDDRIVER zwei neue Tools bei, die bei der Fehlersuche in Programmen helfen, die die XHDI- oder SCSI-Treiber-Schnittstelle nutzen. Den neuen HDDRIVER 7.8 inkl. deutschem Handbuch gibt es zum Preis von 62,- DM (Ausland: 64,- DM) direkt beim Autor:

Uwe Seimet
Reuterstraße 2
D-76275 Ettlingen
eMail us@ooc.de

Noch nicht beim Autor registrierte Anwender schicken bitte ihre Originaldiskette ein, Milan-Anwender die Milan-Systemdiskette (wird wieder zurückgeschickt). Bei der Bestellung unbedingt angeben, ob die Lieferung auf HD- oder DD-Diskette erfolgen soll.

Demoversion:

http://home.nikocity.de/nogfra-delt/atari_german.html

MausNet: (Maus KA2, 0721- 358887)
HDDRIV78.ZIP

HDDRIVER 7.8 ist auch auf der Atari-Messe in Hannover am Stand des Autors Uwe Seimet erhältlich. Dort gibt es außerdem die aktuellen Versionen des Festplattentools DISKUS und des virtuellen Speichermanagers OUTSIDE. Unter Vorlage der Originaldiskette erhält man auf der Messe auch Updates dieser Programme.

Artikel-Korrektur

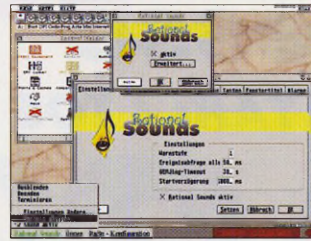
In der vergangenen Ausgabe erschien in Zusammenarbeit mit dem Revolution-CD-Magazin der Artikel "Medium wechsle Dich" von Uwe Seimet. Leider hat die Redaktion hierbei einen veralteten Text übernommen, der in einigen Punkten nicht mehr zeitgemäß war, übernommen. Etwaige Fehler, die aufgrund des technischen Fortschritts zustande gekommen sind, beruhen also nicht auf der Leistung des Autors, der auf das besprochene Gebiet spezialisiert ist.

In Absprache mit Uwe Seimet wird in Kürze eine Aktualisierung des Artikels nachgeliefert. Wir bitten um Entschuldigung.

Messe-Last-Minute

Soeben, kurz vor Druckunterlagen-Schluß, erreichte uns die Meldung, das sowohl die Firma "Hewlett-Packart" als auch "Motorola" einen Stand bzw. Vertreter auf der Atari-Fachmesse in Hannover haben werden. Beide Firmen kommen aufgrund der Bemühungen der Firma AXRO und repräsentieren ihre Milan-Kooperation.

Rational Sounds 2



Nun sind auch die Funktionen umgesetzt, die gegenüber dem 'großen' Vorbild Crazy Sounds noch gefehlt haben und diverse Lösungen sind darüber hinaus hinzugekommen.

Rational Sounds 2 vertont Systemereignisse (Fenstersounds: öffnen, schließen, volle Größe, (un)shaden, (un)iconifizieren; System"ping" und Tastaturklick; Buttons je nach frei ählbarem Inhalt; Programmstarts und Programmende; Uhrsounds zu jeder Viertel- und vollen Stunde; Sounds für Menüs, BubbleGEM, Fileselector, Alertboxen, Bomben; Sound bei Systemstart und Shutdown; komfortables Konfigurationsprogramm; ST-Guide- und BubbleGEM-Hilfe; Installationsprogramm GEM Setup für problemlose Installation; Samples für eine komplette Installation werden mitgeliefert.

Die Sampleausgabe erfolgt via GEMJing, dadurch ist Rational Sounds auf allen ATARIs und TOS-Kompatiblen (auch Emulatoren) lauffähig. Rational Sounds 2 versteht GEMScript. weitere Neuigkeiten sind die neuen Fenstersounds: Verschieben/nach oben holen, Fensterlider und -pfeile; Je nach Fenstertitel kann ein Fenster eigenen Öffnen-Sound haben; Sounds für einzelne Tasten; Programme können eigene oder auch keine Fenster Öffnen/Schließen-Sounds bekommen; gesprochene Uhrzeit in 5 Modi; umfangreiches Alarm-

Feature: wählbare Uhrzeit oder bei Programmstart; täglich, monatlich, jährlich, zu einem bestimmten Datum oder an wählbaren Wochentagen; Abspielen eines Standard-Samples, eines frei wählbaren Samples und/oder der Uhrzeit; Anzeigen eines frei editierbaren Dialogs (auf Wunsch mit Timeout); Von diesem Dialog abhängig auf Wunsch Programm oder Batchdatei starten oder GEMScript-Befehl ausführen; jinnie 2.0-Unterstützung: Samples einfach mit Kontextmenü Systemereignissen zuweisen; MultiStrip-Unterstützung:

Konfigurationsprogramm aus MultiStrip heraus aufrufen, Sound ein- oder ausschalten oder Uhrzeit ansagen lassen; Konfigurationsprogramm komplett überarbeitet: Registerkarten, Kontext-Hilfe, Tastaturbedienung, Drag und Drop für einfachere Sample-Auswahl; viele neue GEMScript-Befehle. Rational Sounds 2 benötigt GEMJing (gehört zum Lieferumfang) und setzt eine entsprechende Soundhardware (auf dem Milan z.B. MilanBlaster) voraus. Auf der Festplatte werden rund 2 MB benötigt, und Rational Sounds 2 läuft ab 2 MB RAM, empfohlen werden allerdings 4 MB RAM. Rational Sounds läuft mit MagiC 5.13, MagiC Mac, MagiC PC 6.0 und N.AES 1.17.

Preise:

Rational Sounds 2: DM 79,-
Update: DM 39,-

Kontakt:

woller systeme
Grunewaldstraße 9
10823 Berlin
Tel. (0 30) 21 75 02 86
Fax (0 30) 21 75 02 88
<http://www.woller.com>

Phenix 060

Der Falcon-Nachfolger?

Seit über zwei Jahren berichtet die Firma Centek von einem neuen Atari-Kompatiblen, der mit atemberaubenden Fähigkeiten daherkommen und die Computerwelt revolutionieren wird

Nach einer Vielzahl von Ankündigungen und darauffolgenden Enttäuschungen soll es nun endlich soweit sei: Der erste Prototyp des Phenix 060 ist verfügbar und soll auf der kommenden Atari-Messe in Hannover dem Atari-Volk vorgestellt werden. Wir haben uns mit Centek unterhalten, um Aktuelles und Wissenswertes rund um den Phenix 060 zu

erfahren:
Gestärkt durch unsere 14jährige Erfahrung im Bereich der Computertechnologie haben wir, das sind fünf Entwickler, im Oktober 1996

das Projekt Phenix gestartet. Die Arbeit, die auf uns wartete, sollte sich als riesig herausstellen. Trotz bester Vorkenntnisse mußten wir in Sachen Elektronik und Schaltungserstellung eine Menge dazu lernen. Wir haben uns in der gesamten Welt nach Chip- und Peripherieherstellern umgesehen, um das beste Preis-Leistungs-Verhältnis für unser Computerprojekt zu ermitteln.

Gleichzeitig haben wir uns bemüht, die gesamte interessierte Computerwelt von unserem Projekt wissen zu lassen. Angefangen vom Mikroelektronik-Studenten aus den USA bis hin zu Mitarbeitern der

Sprachwissenschaft aus Dänemark konnten viele Interessenten für das Phenix-Projekt gewonnen werden. Wir haben stets versucht, die Entwickler davon zu überzeugen, daß wir mit gleichem Enthusiasmus und Pioniergeist an die Sache herangehen wie es die Väter des Apple, Atari oder der Acorn-Computer gemacht haben.

Der Grund ist, daß wir erkannten, daß eine

leistungsstarke Hardware ohne die notwendige Software keine Existenzgrundlage besitzt.

Seit 1996 stellt unser Unternehmen elektronische Produkte

(Hard- und Software) für den Bereich Laser, Audio und Video her, und zwar unter der Maßgabe, so einfach bedienbar zu sein wie möglich, um die Kreativität des Anwenders nicht einzuschränken.

Der Phenix 060 ist das Ergebnis unserer Forschungen und Marktbeobachtungen.

Zielsetzungen des Phenix

Wir verstehen den Phenix 060 als innovatives System, das eine Umsetzung der Träume vieler Computeranwender darstellen wird. Dabei ist es wohl nicht notwendig, aufzuzeigen, daß Anwender

freundlichkeit heutzutage wohl kaum noch die Zielsetzung moderner Computersysteme zu sein scheint.

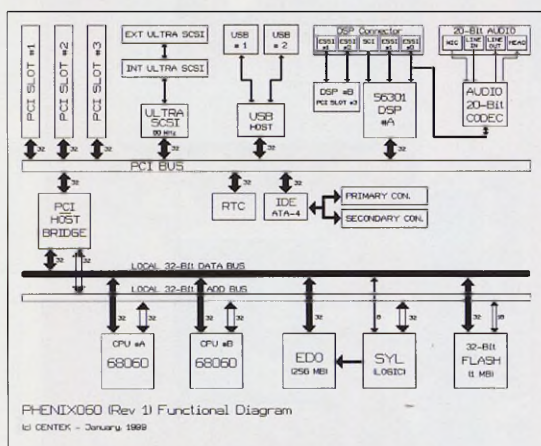
Der Phenix soll die Umsetzung einer multimedialen Maschine werden, der für Video-, Audio- und digitale Signalbearbeitung ebenso geeignet ist wie für das Internet. Folgendes Systemkonzept wurde daher aufgestellt:

- Hauptprozessor 68060 mit 80 MHz, Parallelbetrieb von 2 Prozessoren
- digitaler Signalprozessor mit Ausbaumöglichkeiten auf bis zu 3 DSPs
- 20 Bit-Audiowandler in Profi-Qualität
- zwei USB-Ports (Universal Serial Bus)
- zwei Ultra-SCSI-Anschlüsse, intern und extern
- DSP-Port
- Flash-Speicher bis zu 4 MB für Betriebssysteme etc.
- modernes Betriebssystem
- Linux- und Unix-Kompatibilität

Mit diesen Hardwarevoraussetzungen soll der Phenix 060 in folgenden Bereichen Einsatz finden:

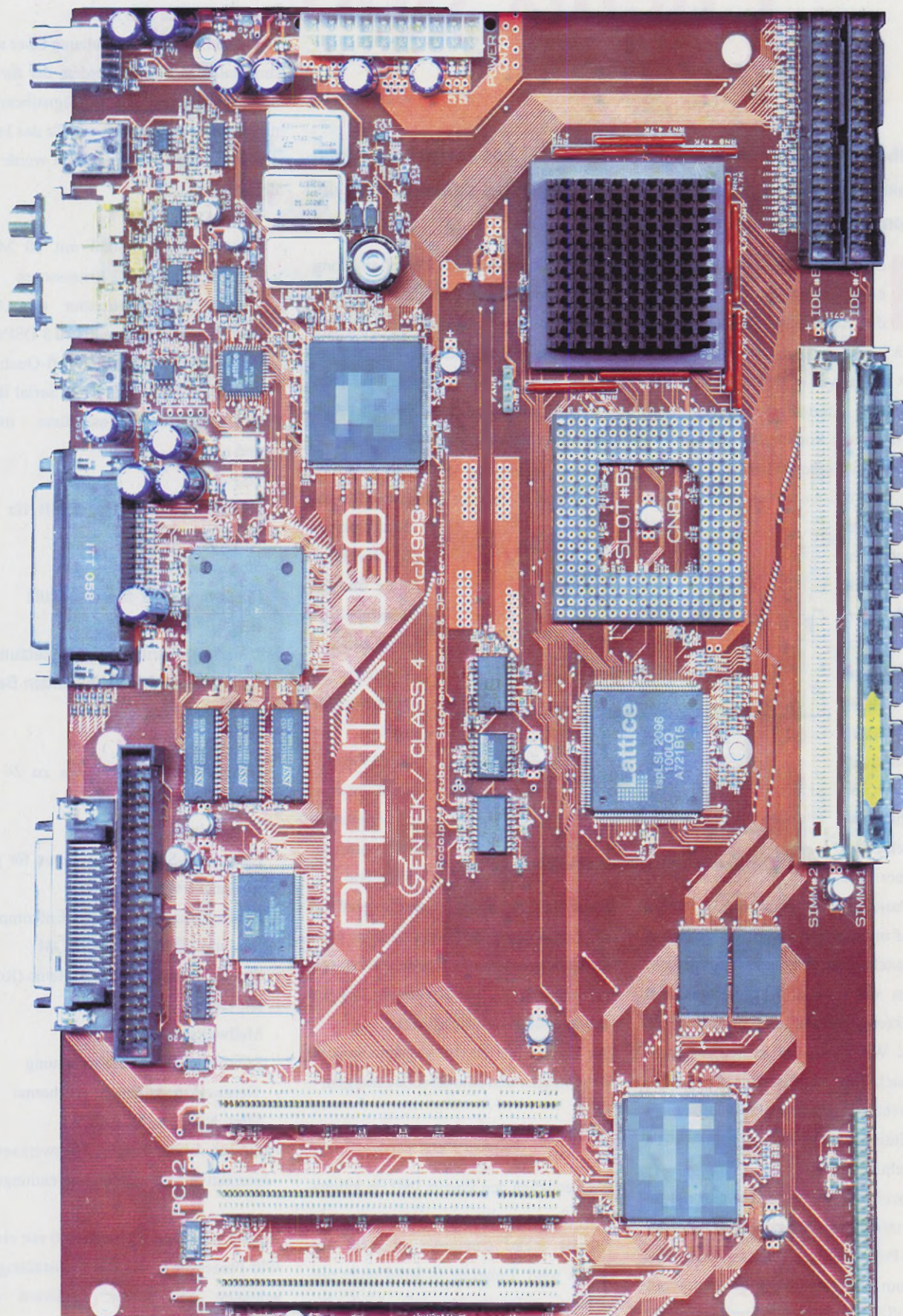
- Harddiskrecording mit bis zu 24 Bit und 96 kHz
- Videoschnitt
- Lasershow-Steuerungssysteme für professionelle Großbühnen
- Echtzeitkompression und Entkompression von MPEG2 (DVD-ROM)
- Steuerung industrieller Systeme (Roboter, Laser ...)
- Meßwertsteuerung
- Stimmen- und Spracherkennung
- Netzwerkmanagement (Ethernet 100 Mbit, Numeris, TCP-IP, ...)
- Internet-Anwendungen, Netzwerkservers
- Interaktive Multimedia-Anwendungen

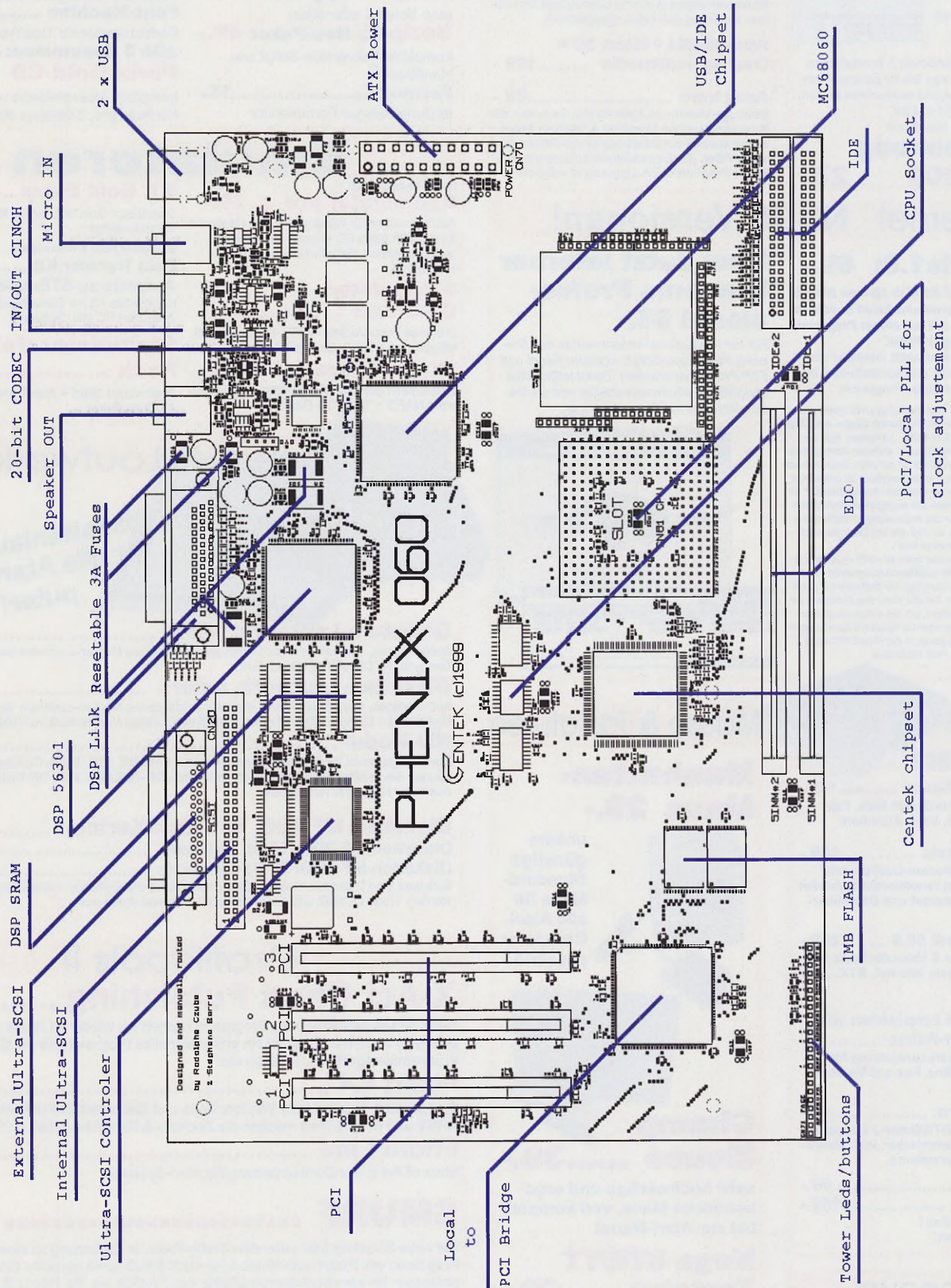
Zunächst sollte der Phenix 040 mit einem 040-Prozessor in der Basisausstattung erscheinen und später wiederum ausbaufähig auf den 060-Prozessor sein, et-



Das Funktionsdiagramm des Phenix 060

Phenix 060-Motherboard





Virenkiller

UVK ist der Ultimative VirenKiller

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

Preissenkung

UVK 2000 29.-



Ultimative Virus Killer 2000
der zuverlässigste Virus-Schutz
für alle Atari, Macintosh, Windows
und Linux-Computer

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.



Script 5 Upgrade ..19.-

(von Script 4 oder älter)

Script 5 Neu-Paket 49.-

komplette Vollversion Script inkl. Handbuch

Formula15.-
leistungsfähiger Formeleditor

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.

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 Entwicklungsteam 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-J 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)

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

Disketten & Laufwerke



Diskettenlaufwerke für alle Atari-Computer!

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, Farbausch, 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.-



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

Einbaulaufwerke 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 Microtek/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.-

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.	
Fonthandbuch	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, Raystart, 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-Basic
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:

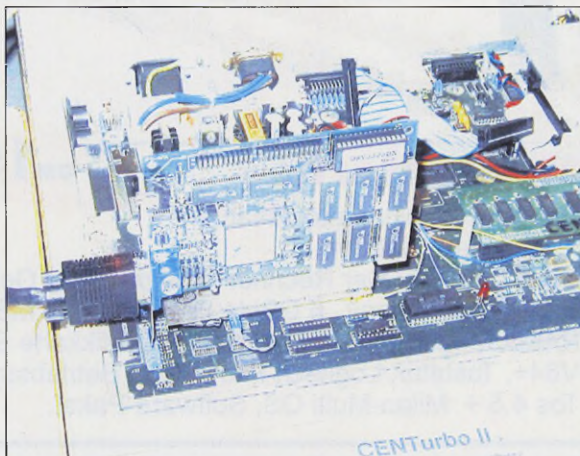
per Vorauskasse: DM 7.-,
(schriftliche Bestellung mit Scheck o. Bargeld
per Nachnahme: DM 12.-

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

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

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

Seidel
SOFTWARESERVICE



Der Falcon mit einer Centurbo- und einer Grafikkarte bestückt diente lange Zeit als Entwicklungsbasis für den Phenix.

wa genau so, wie es beim Milan umgesetzt wurde. Vorgestellt wurden erste Konzepte in der April-Ausgabe der ST-Computer 1997. Schon damals hoffte das Team, innerhalb weniger Monate erste Systeme auf den Markt bringen zu können, doch mit wachsendem Anspruch an das System und mit größer werdenden Erfahrungen mußte Centek erkennen, daß ein neues Computersystem nicht so einfach aus dem Ärmel zu schütteln war.

Centek begann, diverse Softwareprodukte, die zum Erstellen der Phenix 060 und eines eigenen Betriebssystems notwendig waren, zu programmieren bzw. in Auftrag zu geben. Darüber hinaus haben sich die Centek-Entwickler langsam aber sicher an die Atari-Technologie herangearbeitet. Ein erster Produkt dieser Arbeiten ist die Centurbo-II-Karte, die seit nunmehr einem Jahr verfügbar ist. Diese Beschleunigerkarte für den Falcon ist das bislang effektivste Add-On, das für den Falcon produziert wurde. Ein eigener, auf dem Daughterboard sitzender Hauptprozessor 68030, der mit bis zu 50 MHz getaktet wird, sorgt für eine ansprechende Falcon-Power. Damit einhergehend erhält der Anwender eine Reihe eigener Programme zur Bildschirm- und Beschleunigungseinstellung sowie hauseigene Festplatten-treiber usw.

Die Erfahrungen vieler Centurbo-II-Anwender haben gezeigt, daß die Hardware - von den ersten Geräten einmal abgesehen

- perfekt und anstandslos funktioniert.

Die Erfahrungen aus der Centurbo-II-Karte wurden in die Entwicklung des Phenix mit einbezogen. Das Konzept wurde im Laufe der Zeit noch einige weitere Male modifiziert. So hat sich das Team erst vergleichsweise spät dazu entschlossen, einen USB-Port zu integrieren, und auch der Einsatz von Logic-Chips, die fehlende Atari-Original-Chips einfach emulieren können, ist auch erst seit geraumer Zeit vorgesehen. Einen Impuls könnte hier die Architektur des Milan gegeben haben.

Endlich produziert

Im September 1999 war es nun endlich soweit: Das erste Motherboard des Phenix 060 konnte vorgestellt werden. Es ist zwar noch nicht direkt lauffähig, doch an den Details wird derzeit gearbeitet.

Wir haben Block- und Schaltdiagramme sowie ein großes Photo des Original-Motherboards abgebildet. Deutlich sind die 3 PCI-Slots zu sehen. Vermissen werden hier allerdings weitere Ports wie z.B. ISA-Anschlüsse oder ein AGP-Port, denn das Kontingent könnte durch den Einsatz einer Sound-, einer Grafik- und einer Netzwerkkarte schnell erschöpft sein.

Ähnlich wie beim originalen Atari sind die wichtigsten Anschlüsse wie z.B. der SCSI-Port, aber auch die Audio-Ports, die in Form von Chinch-Buchsen vorgesehen sind, nach außen geführt.

Besonderes Augenmerk fällt natürlich zum einen auf den USB-Port, der rechts der Mikrofon-Buchse sitzt, zum anderen aber auch auf den Prozessor-Slot für den Einsatz eines zweiten 68060-Hauptprozessors. Standardmäßig sind zwei IDE-Anschlüsse vorhanden, vom Standard abweichend ist aber die Tatsache, daß lediglich zwei EDO-Slots vorhanden sind, die den Speicherausbau auf bis zu 256 MB RAM ermöglichen.

i TOP-News

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns folgende Meldung des Phenix-Chef-Entwickler Rudolphe Czuba:

"Das bei Euch besprochene Motherboard entspricht den 15 Entwicklertaschen, die wir in diesen Tagen ausliefern. Allerdings wird es an den Seriengeräten noch einige kleinere Änderungen geben, die wir für erforderlich hielten:

1) SCSI

Der SCSI-Teil des Motherboards, der u.a. den NCR 53C860-Chip beinhaltet, wird komplett vom Phenix-Board entfernt und durch einen weiteren PCI-Anschluß ersetzt. Auf diese Weise wollen wir den Phenix-Anwendern die Möglichkeit geben, aus folgenden Komponenten eine Wahl zu treffen:

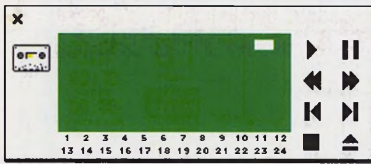
- Ultra SCSI mit einem 53C860 (20 Mbytes/s)
- Ultra Wide SCSI mit einem 53C875 (40 Mbytes/s)
- Ultra 2 Wide SCSI mit einem 53C895 (80 Mbytes/s)

2) RAM

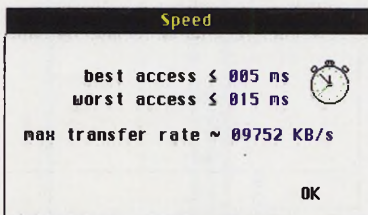
Die EDO-RAM-Schnittstellen werden gegen SDRAM-Slots ausgetauscht. Die Busgeschwindigkeit des Phenix soll weiterhin optimiert werden und die PCI-Bridge wird ebenfalls ersetzt, um eine 3.3 Volt-Spannungsversorgung für das gesamte Board- und Bus-System herzustellen."

Entwickler, die bereits das Board R1 besitzen, werden die Möglichkeit erhalten, kostenfrei das R1-Board gegen eines der neuen Phenix-Generation auszutauschen.

i CECILE



CECILE CD-Player



CECILE Geschwindigkeitsmesser

Der Ultimative Treiber

Das französische Pendant zum HDDRIVER ist CECILE, der Festplattentreiber von Centek. Das Programm wurde im Zuge der Centek-Arbeiten am Phenix entwickelt und dient der Ansteuerung von IDE (AT, Fast ATA, UDMA) und SCSI 1,2 und 3 Geräten.

CECILE läuft nur auf dem Falcon und auf dem Phenix und wird künftig ein Teil des Dolmen-Betriebssystems sein, damit der Phenix von Geräten booten kann, die derzeit von Atari-Computern nicht zum Booten unterstützt werden.

Das modulare Design wurde so gestaltet, daß Programme, die auf CECILE zugreifen, die selben Befehle für jegliche Peripherie (SCSI, IDE, ATAPI) verwenden können.

Die ATAPI-Schnittstelle ermöglicht z.B. den internen Anschluß von Zip- und LS120-Drives.

Und die neue BIOS-Schnittstelle stellt Entwicklern neue Befehle zum Ansteuern der Geräte zur Verfügung, ohne daß Low-Level-Programmierung notwendig wäre.

CECILE ist auch 68040-kompatibel, was bedeutet, daß es zu keinen Problemen zwischen DMA und Copy-Back-Caches kommt.

Hier wäre es wünschenswert, wenn bis zum Seriengerät noch nachgearbeitet und Sockel für SDRAMs eingebaut würden, da EDOs im Laufe der Zeit sicherlich deutlich teurer werden als DIMMs.

Ein Geheimnis macht Centek noch aus den Chips, die zum einen die PCI-Bridge und zum anderen die Schnittstellensteuerung (USB, IDE) übernehmen. Es ist nicht klar, ob es sich, ähnlich wie beim Milan II, um Eigenentwicklungen oder Fremdprodukte handelt.

Software

Wie eingangs erläutert, hat Centek von Beginn an auch an eigener Software - teilweise auch speziell für Entwickler gedacht - gearbeitet. Im Vordergrund steht natürlich das hauseigene TOS-kompatible Betriebssystem Dolmen. Schon in den ersten Stadien vor zwei Jahren war zu erkennen, daß Centek die Entwicklung von Dolmen darauf basiert hat, daß Teile des Original-Atari-TOS Schritt für Schritt gegen Neuentwicklungen, die in Assembler geschrieben wurden, ausgetauscht wurden.

Darüber hinaus ist natürlich ein neues Betriebssystem deswegen erforderlich, weil eine Kompatibilität zur Hardware gegeben sein muß. Insbesondere die Steuerung der Dual-Prozessor-Technik würde unter einem Standard-TOS nicht funktionieren. Insofern betrachtet Centek den Phenix auch weder als TOS-Nachfolger noch als PC-System. Der neue Phenix ist mit einer TOS-Emulation ausgestattet, die aufgrund der Prozessor- und Systemverwandtheit zum Atari weitestgehend ohne Zeitverluste arbeitet. Unter dieser Emulation werden voraussichtlich viele Atari-Programme direkt laufen oder schnell anzupassen sein, aber Hauptbetriebssysteme sind Dolmen und Linux 060, eine speziell für Centek in Angriff genommene Anpassung des sich im Aufwind befindenden Betriebssystems.

Inwieweit die Fertigstellungsversprechen

dieses Mal eingehalten werden, ist schwer abzuschätzen, aber die Tatsache, daß es mittlerweile ein fertig produziertes Motherboard sowie detaillierte Systemangaben gibt, ist vielversprechend.

Darüber hinaus ist festzustellen, daß die Entwicklungsgeschwindigkeit seit der Fusion mit der Firma Class 4 durchaus beschleunigt werden konnte.

Insofern ist zu hoffen, daß die Atari-Gemeinde schon recht bald mit diesem neuen Super-Computer bereichert wird. Insbesondere im Musikbereich dürfte der Phenix für Interesse sorgen, denn die Rechen-Power und der schnelle DSP sollten mit samt der hochwertigen Sound-Einheit, die auf dem Board integriert ist, ein ausgereiftes Team für professionelle Studio-Lösungen darstellen. Und gerade im Musik-Business fallen Preise in der Größenordnung von 4000,- DM für einen Computer nicht all zu negativ auf, im Privatbereich allerdings, könnte das Portemonnaie des einen oder anderen Atari-Freaks hilflos den Kopf schütteln.

Für nähere Details zur Technik und Umsetzung des Phenix lesen Sie bitte die Datenblätter, die wir Ihnen im Original abdrucken. Live zu sehen ist der Phenix auf der Atari-Messe Ende November in Hannover, und weitere Informationen erhalten Sie hier:

eMail:

vxp@imagnet.fr

Internet:

www.centek.fr

Tel. (+33) 321 409 400

HOTLINE : (+33) 321 746 039

Fax (+33) 321 746 449

Anschrift:

CLASS 4

division CENTEK

42 rue Delegorgue

F-62970 Courcelles-les-Lens

Red.

ST-Computer 11/1999

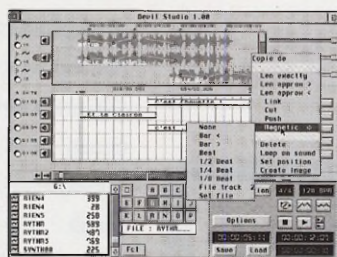
ATARI - Musik

Alle Programme nur Falcon-kompatibel +++ sämtliche Programme nur Falcon-kompatibel +++ sämtliche Programme nur Falcon-kompatibel

Devil Studio

69,-

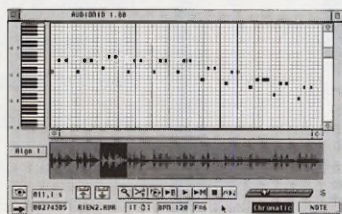
Mit Devil Studio stellt Softjee einen 8-Spur-Audio-Tracker (64 virtuelle Audio-Spuren) und einen 64-Spur-Midi-Sequencer in einem zur Verfügung. Die Bedienung wurde weitestgehend dem Vorbild nachgeahmt, wobei die gesamte Optik im modernen 3-D-Studio-Look gehalten wurde. Vielfältige Funktionen, wie sie aus Sequenzerprogrammen bekannt sind, können auch hier angewandt werden. Zum Editieren der Midi-Files steht Ihnen ein Key-Editor zur Verfügung.



Audio Mid

29,-

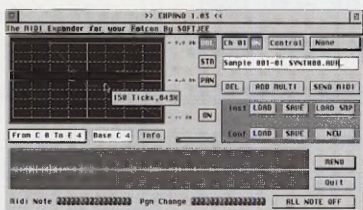
Eine Errungenschaft moderner Computertechnologie, denn mit Hilfe von Audio-Mid sind Sie in der Lage, Audio-Files, vornehmlich Solo-Stücke, mit dem Falcon zu importieren und in Midi-Files zu wandeln.



Expand

69,-

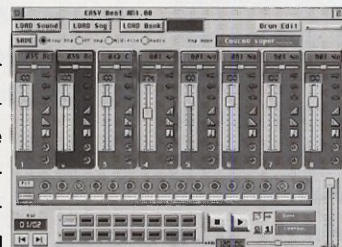
Mit Expand können Sie auf Ihrem Falcon einen Midi-Sampler und Expander emulieren. Expand ist in der Lage, Audio-Sounds zu laden und diese in Instrumente zu wandeln, die durch Midi-Geräte angesteuert werden können. Expand kann also sowohl durch ein Keyboard als auch einen Sequenzer angesprochen werden. Die Direct2Disk-Funktion ermöglicht das Verwenden besonders großer Sound-Files, die nicht mehr in den RAM-Speicher passen, da diese Sounds in Echtzeit von der Festplatte geladen und abgespielt werden können.



Easy Beat

29,-

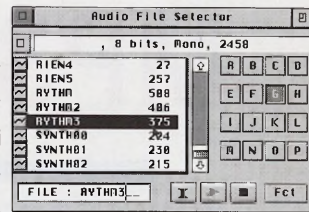
Der phantastische Drumcomputer für Ihren Falcon. Nicht nur die moderne Optik und die ausgezeichnete Bedienung sind ein Leckerbissen für Musik-Fans, auch der Funktions- und Sound-Lieferumfang sprechen für sich! Der virtuelle Drumcomputer erlaubt das Komponieren von Rhythmen aller Art, wobei die Sound-Grundlage durch Samples gebildet wird, die Sie einlesen können (Sounds für die legendären Roland TR808 und TR909 werden mitgeliefert). Sounds können einfach im Drum-Raster eingesetzt werden, darüber hinaus kann jedem Klang eine räumliche Ordnung zugewiesen werden.



A.F.S.

29,-

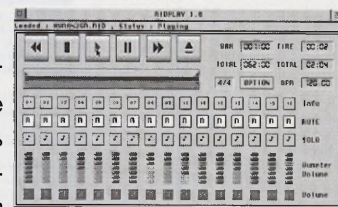
Ein kleines Accessory, das sowohl für die Softjee-Produkte als auch z.B. für Cubase bestens geeignet ist. Denn bei A.F.S. handelt es sich um einen File-selector speziell für Musik-Programme, der beim Auswählen einer Datei die exakten Daten anzeigt (Datei-Typ, bei Audio-Dateien die Frequenz usw.), und eine zusätzliche rekursive Suche ermöglicht das schnelle Finden von Audio-Files.



Midplay

29,-

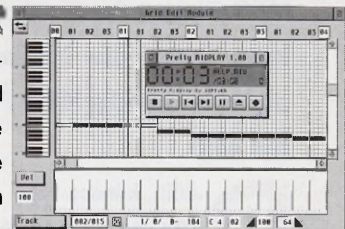
Midplay ist ein Midi-File-Player für den Falcon, der eine Soundkarte oder ein GM-Modul simuliert, so daß keine externe oder jegliche zusätzliche Hardware benötigt wird, um Standard-Midi-Files mit den richtigen Sounds abzuspielen. Das gelingt dadurch, daß eine komplette GM-Soundbank mit Klavieren, Bässen, Streichern, etlichen Schlaginstrumenten usw. mitgeliefert und im Hintergrund abgespielt werden.



Pretty Midplay

29,-

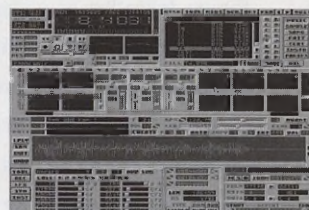
Ein Midi-File-Player, der Musikstücke auf einem externen Keyboard oder Expander ausgeben kann. Die einfache und dennoch vielseitige Bedienung zeichnet das Programm aus. Dabei können einzelne Files, eine selbständig zusammengestellte Playlist oder auch sämtliche Stücke aus einem bestimmten Ordner abgespielt werden. Darüber hinaus kann Pretty-Midplay auch Stücke mit der Endung ".KAR", sogenannte Karaoke-Files, abspielen.



D. Homestudio

99,-

Das Digital Homestudio beinhaltet Sampler, Audio- und Midi-Sequencer, Effektprozessor und mehr in einem. Mit dem Digital Homestudio holen Sie sich tatsächlich ein komplettes Musikstudio ins Haus. Die Bedienung ist vergleichbar mit der bekannter Tracker-Programme, die Übersichtlichkeit wird über die Vielfalt an Funktionen gewahrt. Durch die Direct2Disk-Technik können besonders große Samples, die nicht mehr in den RAM-Speicher passen würden, abgespielt und bearbeitet werden. Und zu alledem ist es möglich, das Klangwerk mit digitalen Effekten wie Hall, Chor oder Echo zu versehen.



Bestellungen (Achtung, neue Firmenanschrift):

Falke Verlag
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 365
Fax (04 31) 27 368

eMail: bestellung@falke-verlag.de
Home: www.falke-verlag.de

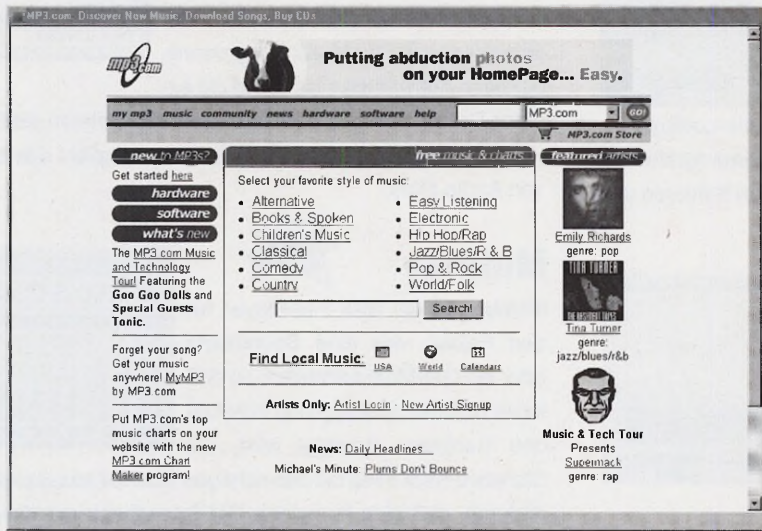
Sparen Sie 83,- DM gegenüber dem Einzelkauf!

Das Komplettpaket 299,-
mit allen acht Top-Musik-Programmen !!!

Vorkasse (Scheck, bar, Lastschrift)7,- DM
Nachnahme12,- DM
Ausland (nur Vorkasse, EC-Scheck, Postanweisung)15,- DM

Dicke Fische im Netz

MP3 im Internet



Das Thema Internet gewinnt rasant an Wichtigkeit - auch für Atari-User. Noch in der vergangenen Ausgabe berichteten wir von dem neuen MP3-Player, der für den Falcon entwickelt wird, und in dieser Ausgabe können wir die interessante Perspektive vorzeigen, daß der neue, portable Grundig MP3-Player in absehbarer Zeit einen Atari-Treiber erhalten wird.

Damit können Sie in Zukunft MP3-Songs aus dem Internet laden und diese auf den Taschen-Musiker übertragen. Aus diesen Gründen durchleuchtet Nico Barbat in dieser Ausgabe den aktuellen Stand der Dinge.

Einige Jahre hat es gedauert, bis sich in der Computerwelt das Musik-Kompressionsformat Moving Pictures Expert Group 1 Layer 3 gegen die veralteten Tracker-Formate durchgesetzt hat. Seit 1995 widmen sich mehr und mehr Homepages im Internet dem Thema MP3 und bieten damit der wachsenden Anzahl von MP3-Fans eine gute Quelle für qualitativ hochwertige Musik aus dem Computer. In diesem Artikel wollen wir Ihnen den Weg durch den Datenschwung zeigen und die besten Daten-Archive und ausgefeiltesten Suchmaschinen vorstellen.

In Verbindung mit der zunehmenden weltweiten Verbreitung über das Internet stellt das Musikformat MP3 eine brisante Mischung aus Chance und Risiko für die herkömmliche Musikindustrie dar, deren Verkaufszahlen in den letzten Jahren auch ohne Konkurrenzformate stagnierte. Experten befürchten langfristig die Verdrängung der klassischen Vertriebswege wie Musikläden und -abteilungen durch die Zunahme illegal verbreiteter MP3-Kopien urheberrechtlich geschützter Musik. Zahlen und Statistiken können diesen Trend jedoch derzeit noch nicht bekräftigen: Eine Schätzung der Boston Consulting Group für 1999 geht von einem Umsatz des Online-Handels von rund 1.7 Milliarden Dollar aus. Dies entspräche rund 1.8% des gesamten amerikanischen Tonträgermarktes - kein wirklicher Grund

für Sorge und übereilte Aktionen am Markt, selbst wenn es Umsatzeinbußen durch MP3 zu beklagen gibt. Dennoch strengen immer häufiger Musikdistributoren und -verbände Klagen gegen Anbieter von urheberrechtlich geschützten Produktionen oder von Hilfsmitteln, die diese Musikpiraterie voranzutreiben scheinen. Der bisher aufsehenerregendste Präzedenz-Rechtsstreit spielte sich im Fall Public Enemy gegen deren Label Polygram ab - die amerikanische HipHop-Band hatte ihr neues Album komplett im Internet zum Download angeboten. Als Konsequenz wurde der Vertrag gekündigt und das Album unter einem anderen Label veröffentlicht, die den Online-Vertrieb erlaubten.

Betrachtet man die Prognosen, die eine Verdopplung des Umsatzes des Online-Handels im Halbjahrestakt voraussagen, sind die großen Musikkonzerne auf Dauer natürlich auf die neuen Vertriebswege angewiesen, um den MP3-Raubkopierern mit eigenen Initiativen entgegenzutreten, indem gute Miene zum bösen Spiel gezeigt wird. So investierten die fünf führenden Unternehmen in den letzten beiden Jahren auch in die möglichen virtuellen Musikläden der Zukunft. Sony und Warner sicherten sich gemeinsam Anteile an dem etablierten Musik-Webshop CD-Now und EMI kaufte sich bei Musicmaker ein, während Universal und BMG mit GetMusic einen eigenen Vertrieb aufbauten.

Der Rubel rollt

Grundsätzlich haben alle Anbieter kommerzieller Musik, die im World Wide Web zu finden sind, parallele Ziele: den Kommerz, den Umsatz, den Gewinn. Dabei wurde in den vergangenen Jahren jedoch gerade bei den großen Musikkonzernen im globalen Wettstreit übersehen, daß der Kunde König sein muß. Den Konsu-

menten sprechen in der Regel nur zwei bis drei Titel auf einem Longtrack-Album wirklich an, der Rest muß mitgenommen, mitgekauft werden.

Durch die virtuellen Musikläden kann die Musikindustrie nun ihre Songs individuell vermarkten.

Musikshops im Internet

In den neuen Music-Webshops ist es dem Konsumenten nun möglich, in einer Datenbank oder einem Katalog und anhand von Songausschnitten im RealAudio-Format genau die Titel der Interpreten herauszusuchen, für die er sich wirklich interessiert - er kauft also nur noch die Musik, die ihm selbst gefällt. So wundert es nicht, daß die Anbieter, ob nun die Großkonzerne selbst oder die Vertragspartner, zwei Möglichkeiten gewählt haben, die Wünsche ihrer Kunden zu erfüllen: Zum einen nutzt die Musikindustrie das neue Musikformat MP3, in dem die Songs abgespeichert und zum /Direct Download/ bereitgestellt werden, sofern der Kunde eine gültige Kreditkartennummer eingegeben hat. Der Musiktitel kann direkt nach dem Download am heimischen Rechner genossen werden. Diesen Weg gehen Firmen wie Crunch Records oder auch Sony Music auf deren unabhängiger Website. Auf der anderen Seite bietet eine Reihe von Unternehmen, so z.B. Musicmaker oder Telekom, das Verfahren des sogenannten Brand on Demand. Der Käufer kann sich hier aus der Datenbank die gewünschten Titel auswählen, die nach der Bezahlung per Kreditkarte auf eine CD gebrannt und per Post an den Käufer gesendet werden. In beiden Fällen zahlt der Musik-Fan nur für die Musik, die er auch selber ausgewählt hat. In beiden Fällen können aber auch unangenehme technische Probleme auftreten, einerseits ein zu einschränkender Kopierschutz durch Registrierung der Daten innerhalb der Datei, durch die strenge Bindung der Datei an ein einziges System des Benutzers oder

im entgegengesetzten Sinne durch einen unzureichenden Kopierschutz, so daß immer zumindest eine Seite, Verkäufer oder Käufer, mit einem Nachteil leben muß.

Musicmaker ist eines der Pionier-Unternehmen des Brand-on-Demand-Verfahrens. Dennoch erscheint die Datenbank trotz der großspurigen Ankündigung von über 100 000 Musikstücken mit den tatsächlich vorhandenen schätzungsweise 15 000 Titeln in lediglich neun Stilrichtungen recht klein. Dieses Problem könnte sich spätestens dann auflösen, wenn Musikmulti EMI mit seinen Unterlabels die Ankündigung wahr macht, rund eine halbe Million Titel aus ihrem Sortiment in das Online-Sortiment aufzunehmen. Damit wäre Musicmaker zumindest in puncto Quantität und Qualität der absolute Spitzenreiter. Für die ersten fünf Stücke auf der sogenannten Customized CD sind in der Regel zehn Dollar fällig, jeder weitere kostet einen Dollar.

Weitere Titel einiger unabhängiger Labels stehen zum kostenpflichtigen Download bereit - eben solcher wird vermutlich in Zukunft auch bei den hauseigenen Songs möglich sein. Negativ aufgefallen sind allerdings zwei Bugs, die unbedingt behoben werden müßten: zum einen die lausige Qualität der Songausschnitte zum Probehören, zum anderen die voreingestellte Speicherung der heruntergeladenen Dateien im RAM. Wer dies übersieht, darf beim nächsten Reset den Song gleich ein weiteres Mal laden - und doppelt zahlen ... Telekomiker.

Kräftig abkassiert wird hingegen bei Music on Demand der Deutschen Telekom, die diverse Lizenzpartner unter einem Dach vereinigt und so auf eine ansehnliche Zahl von 40 000 Titeln verweisen kann, für die der Käufer aber einen stolzen Preis von bis zu 5 DM für einen einzelnen Titel bzw. bis zu 50 DM für ein ganzes Album hinblättern muß. Zumal die

Auswahl durch die teilweise vorhandene Pflichtabnahme ganzer CDs und die trotz der Masse unverständlicherweise sehr lückenhafte Sammlung von Interpreten und deren Titeln stark eingeschränkt ist, ist die Tatsache, daß nur Kunden von T-Online mit T-ISDN bei Music on Demand bestellen dürfen, für die Nicht-Kunden der Telekom unerträglich. Über die Mängel täuschen auch der lobenswerte Rückruf-Service für die Übertragung und die vielen Top-Interpreten wie Phil Collins oder The Rolling Stones nicht hinweg.

Weitere Randvertreter neben den erwähnten Sites, die das Gros des Gewinns am Markt unter sich aufteilen, sind reichlich vorhanden. Die vornehmlich amerikanischen und englischen Unternehmen wie Cerberus, die ihren Service übrigens unter anderem auch in Modegeschäften in Form von Bestell-Terminals vermittelt, Crunch Records, die ihre Songs für rund 3 Dollar pro Stück verkaufen, oder EMusic, mit Angeboten von MP3-Files ohne Kopierschutz für 1 Dollar, und weitere Labels haben die Werke der Schützlinge aus dem eigenen Haus oder von Kooperationspartnern im Internet zur Verfügung gestellt. Auch Amazon, das größte Online-Ver sandhaus, das sich bisher auf Bücher konzentrierte, hat mittlerweile sein Angebot durch Musik erweitert.

Free-MP3s

Die alte Weisheit "Was nichts kostet, kann nichts wert sein", trifft nicht immer zu. Zumindest in der Welt der Musik gibt es immer wieder Ausnahmen, die die Regel bestätigen: Vor gerade einmal zwei Jahren legte der junge Amerikaner Michael Robertson den Grundstein seiner Website MP3.com und trug damit maßgeblich zum Erfolg von MP3 bei. Gut 6 Millionen Besucher zählt MP3.com seitdem und avancierte so zu einer der erfolgreichsten Sites im World Wide Web. In der ersten Zeit wurde die Website ausschließlich

über die Werbung finanziert, mittlerweile ging das Unternehmen an die Börse, wo sich der Aktienwert kurzfristig vervierfachte - nur ein Beispiel, um den Boom von MP3 zu verdeutlichen, für den MP3.com mitverantwortlich ist.

Der Clou an diesem Musikarchiv ist, daß sämtliche Musiktitel kostenlos zum Download bereitstehen und so die Basis für den legalen Austausch von Musik und Informationen garantiert wird. Durch die große Musikdatenbank und die zu jeder der mittlerweile 14 000 Gruppen vorhandenen, ausführlichen Hintergrundinformationen sieht sich MP3.com als Schnittstelle zwischen den Nachwuchstalenten, die ihre Musik so einfach und schnell verbreiten können, den Konsumenten und nicht zuletzt auch der Musikindustrie, die regelmäßig ihre Headhunter in dem Angebot von MP3.com und ähnlichen Archiven stöbern läßt, um junge Talente an einen kommerziellen Plattenvertrag zu binden. So ist es nicht verwunderlich, daß im Archiv kaum Namen namhafter Künstler zu entdecken sind, was nicht weiter schlimm ist, da die meisten Titel qualitativ hochwertig sind, weil die Künstler natürlich auf den Sprung ins Business hoffen und sich nur von der besten Seite präsentieren wollen.

Als sehr angenehm gestaltet sich die Suche in den nunmehr fast 100 000 Titeln. Trotz dieser Masse an kostenloser Musik bleibt MP3.com von Beginn an sehr übersichtlich. Einen Teil dazu trägt die automatische Suchfunktion bei. Wer beispielsweise nach Werken von Michael Jackson sucht, wird zwar keine Titel von Jacko selbst herunterladen können, aber zumindest auf "Similar-Artists"-Interpreten stoßen, die angegeben haben, ähnliche Musik wie der King of Pop zu machen. Zum anderen herrscht in MP3.com Ordnung auch bei den Kategorien. So wurden die vorhandenen Titel nicht nur in insgesamt zwölf Stilrichtungen (Pop, Rock,

Jazz, Electronics, World, etc.) mit jeweils mehreren kleineren Verzweigungen, sondern auch in neun Regionen (Europa, Afrika, etc.), die wiederum zu den einzelnen Ländern führen. Welche Sortierung auch vorgezogen wird, in jedem Fall stößt der Surfer letztendlich auf ausführliche Listen der Interpreten, auf Hitlisten der meistgeladenen Titel der entsprechenden Kategorie, Empfehlungen und weitere Informationen.

Jede Gruppe besitzt eine eigene Seite, auf der die eigentlichen Songs mit kurzen Beschreibungen und kurzen Probesounds in Form von RealAudio-Dateien sowie einige Hintergrundinformationen und Kontaktmöglichkeiten zu der Gruppe zu finden sind. Wem das Herunterladen zu umständlich ist, kann sich die gewünschten Songs zusammenstellen und eine individuelle CD, die Digital Automatic Disc (DAM), die sowohl als Audio-CD als auch als MP3-Datenträger fungiert, anfordern. Von den fälligen 5 bis 10 Dollar erhalten die beteiligten Interpreten die Hälfte des Gesamtkaufpreises - ein zusätzlicher Anreiz für freie Musiker, sich in MP3.com zu verewigen. Weitere News und Informationen zu allgemeinen Themen rund um MP3 stehen übrigens auch im Hauptmenü zur Verfügung - ein Service, der bei den meisten anderen Sites schwer vermißt wird.

Alternativen

Eine ernstzunehmende Konkurrenz für MP3.com ist derzeit nicht in Sicht. Lediglich AMP3.com kann noch annähernd überzeugen. Vorbildlich ist aber die Aufteilung des Gewinns dieser Website: Wo der Betreiber von den Einnahmen der Werbebanners profitiert, werden Teile dieses Gewinns an die Künstler abgegeben - zwei Cents winken pro heruntergeladenem Titel, und die Preise werden in absehbarer Zeit bei steigendem Interesse der Webgemeinde und dadurch der Werbeschaltungen steigen. Nachteilig wirkt

sich dies in geringem Maße nur für die Konsumenten aus: Vor jedem Song ertönt eine kurze Werbeeinspielung, die aber für die im allgemeinen hochwertigen Songs und im Sinne der Künstler gerne in Kauf genommen werden sollten. Die Anzahl letzterer ist allerdings bei AMP3.com noch recht gering, doch auch das sollte sich rasch ändern, zumal der Betreiber einige Web-Specials für Downloader und Künstler offeriert. Hereinschauen lohnt sich also auch hier.

Danach folgt sowohl qualitativ als auch quantitativ zunächst einmal Stille. Das von EMusic aufgekaufte Internet Underground Music Archive kann es trotz ausgereifter Aufteilung und Suchfunktion zahlenmäßig nicht mit MP3.com aufnehmen. Hinzu kommt, daß jeder Künstler, der bei IUMA mit an Bord sein möchte und das Unternehmen mit dem Merchandising (Online-Verkauf von CDs und Fanatikeln) beauftragt, kräftig zur Kasse gebeten wird. Ähnlich funktioniert das System vom /Billboard-Talent-Net/, einem Lizenzpartner der US-Musikzeitschrift Billboard, das Talente fördern möchte, von ihnen aber auch ein Entgelt für die Onlineschaltung fordert. 1.4 Millionen Besucher, darunter viele Plattenfirmen, sprechen zwar für diesen Service, extrem umfangreich ist aber auch dieser aufgrund der Kosten nicht. Die Anbieter Riffage, Audio Surge und Audio Galaxy laufen bisher nur unter "ferner liefen".

Suchmaschinen



Den größten Anteil an MP3-Websites machen die illegalen Homepages aus, auf denen private Anbieter ihre CD-Samm-

Messe-Angebote

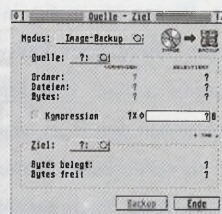
Im November liefern wir ab 200,- DM Bestellwert Versandkostenfrei!*



E-Backup

Das Tool für die Sicherheit Ihrer Daten!

Durch Steuerdateien ist eine (fast) vollautomatische individuelle Datensicherung möglich.



E-Copy 1.72 30,-
E-Backup 2.01 50,-
im Paket 75,-



OLYMPIA

Steuersoftware für Digitalkameras 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.

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 30,-

Standard/Champ Maus,
präziser Klick 30,-

* In Vorbereitung, fragen Sie nach!

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!

Milan II*

Milan060 USB
Basis 1 699,-

Termin ca. zur CeBit 2000.
Sichern Sie schon jetzt Ihr Gerät!

* Projektname

Milan-Zubehör

Neu: MagiC Milan 199,-
MagiC-Crossgrade 99,-

Netzwerkkarte ISA,
inkl. MiNT '98 CD 149,-

Netzwerkkarte PCI
inkl. Treiber 99,-

inkl. Treiber/MiNT '98 199,-

ROM-PORT Karte (4 Ports) 150,-

MIDI-Karte 79,-

Milan DSP-Karte a.A.

Milan Sound Karte 149,-/139,-*

VME-BUS Karte 279,-

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

Netzwerk

Mint '98 CD 99,-

BioNet Netzwerkknoten (Abverkauf)
für Atari* (ST, STE) **25,-**
inkl. MiNT '98 CD ROM 179,-

HADES PCI Karte
inkl. Treiber 99,-
mit MiNT '98 CD 199,-

Vorankündigung:

100 Mbit PCI Karte
für HADES und MILAN.
Erst ab 100 Vorbestellungen wird es
diese Karte mit Treiber geben.
Bestellen Sie jetzt. 149,-

* 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,-

COMA 5.0 ab 69,-

MAXIDAT 5.4 59,-

Papillon 3.x 99,-

PixArt 4.5 149,-

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,-

Calamus

MGI Calamus SL99, neu 699,-*

Update von SL98 199,-

von allen anderen
Calamusversionen 399,-

SL99-Servicepack-1 10,-

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

Computertechnik

Axel Gehringer • 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



lung als MP3-Dateien legen. Solche Websites sind meist schneller wieder offline, als eine Suchmaschine sie überhaupt in ihr Verzeichnis aufgenommen hat, weil die Rechtsanwälte der Musiklabels gegen die Verstöße gegen das Urheberrecht mittlerweile recht schnell vorgehen. So endet die Suche gerade nach namhaften Künstlern nur zu oft immer wieder bei den gleichen Links, von denen die meisten Homepages nicht mehr aktiv sind. Meldungen wie "Too many users. Please try again later.", Upload-Pflicht oder Passwort-Abfragen selbst bei legalen Websites tun den Rest, um den Spaß zu verderben. Gerade bei den gängigen Suchmaschinen, die sich nicht auf MP3-Dateien spezialisiert haben, sehen die Suchergebnisse finster aus. Zu empfehlen sind hingegen die echten MP3-Suchmaschinen. 2look4 wurde jüngst von den Websurfern zur besten Suchhilfe gekürt. Nicht minder zu empfehlen ist Audiofind, SearchMP3, warez.com oder Lycos MP3. Am Rande erwähnt werden sollte noch der neue Service /Listen.com/, eine Mischung aus reichhaltigem Archiv und Suchmaschine, die sowohl auf kostenpflichtige als auch auf kostenlose MP3-Sites verweist und recht umfangreich ist.

Die Suchmaschinen suchen per Abfrage in diversen Websites oder stellen das eigene Verzeichnis als Katalog dar, in dem nach Künstlernamen, Hitlisten oder Datum der Veröffentlichung gesucht werden

kann. Hilfreiche Tips und FAQs für die Suche werden in der Regel ebenso bereitgestellt wie Eintragungsmöglichkeiten für die eigene Website.

Und sonst?

Unseren Favoriten haben wir für den Schluß aufgehoben - am besten hat uns wegen dem Nostalgie-Effekt die C=64-Audio-Website gefallen. Das Archiv enthält die Glanzpunkte musikalischen Schaffens auf dem C=64 als MP3-Versionen. Musik aus Szenedemos sind hier ebenso enthalten wie die Klassiker unter den Computerspielen, unter anderem aus Great Giana Sisters, Bionic Commando oder Last Ninja. Niemand anderes als die Legendenden wie Benn Dalglish, Bjørn Lynne, Jogeir Liljedahl oder Rob Hubbard sind auf C=64-Audio vertreten und machen die Site zu einem Glanzpunkt unter den MP3-Sites. Wer sich für MP3-Musik aus der Demo-Szene interessiert, ist auch mit scene.org gut beraten.

Fazit

Insgesamt gesehen besteht für die Musikindustrie derzeit kein Anlaß zur Besorgnis. Wenig kommerzielle Titel stehen Tausenden von freien Musikstücken gegenüber. Wer bekannte Gruppen sucht, kann auf den Seiten der Gruppen selbst nachschauen, ob einige ihrer Songs online stehen - auch dort findet man einige Perlen. Gerade aber bei den kostenpflichtigen Angeboten können die hohen Erwartungen nicht erfüllt

MP3-Adressen im Internet

Pay-MP3s:

Amazon www.amazon.com
CDNow (Sony & Warner) www.cdnow.com
Cerberus www.cerberus.co.uk
Crunch Records www.crunch.co.uk
EMusic www.emusic.com
GetMusic (Universal, BMG) www.getmusic.com
MJuice www.mjjuice.com
Musicmaker (EMI) www.musicmaker.com
Music on Demand (Telekom) www.audio-on-demand.de/mod
Sony Music www.sonymusic.com
Sony Music Deutschland www.sonymusic.de

Free-MP3s:

Audio Surge www.audiosurge.com
Audio Galaxy www.audiogalaxy.com
Billboard-Talent-Net www.billboardtalentnet.com
C=64-Audio www.c64audio.com
Free MP3 Music www.listen.to/freemp3music
Internet Underground Music Archive www.iuma.com
Listen.com www.listen.com
MP3.com www.mp3.com
Riffage www.riffage.com
scene.org [ftp.scene.org](ftp://scene.org)

Suchmaschinen:

2look4 www.2look4.com
AltaVista Photo & Media Finder
image.altavista.com/cgi-bin/avncgi
Audiofind www.audiofind.com
Hotbot www.hotbot.com
Listen.com www.listen.com
Lycos MP3 mp3.lycos.com
MP3Box.sk mp3.box.sk
MP3Meta www.mp3meta.com
Music Seek www.musicseek.net
Scour.net www.scour.net
SearchMP3 search.mp3.de
warez.com www.warez.com

werden. Zu gering ist der Umfang, zu hoch der Preis, zu niedrig die Leistung und zu umständlich der gesamte Vorgang - noch. Einzig der kundenfreundliche Brand-on-Demand-Service auf MP3.com und anderen kostenlosen Sites auf der anderen Seite vermag zu überzeugen. Die Verdrängung der klassischen CD und Musikläden steht aber noch in weiter Ferne.

Nico Barbat

GFA-Kurs (4)

Programmieren mit der beliebtesten Atari-Sprache

Nachdem dieser aus dem Revolution-CD-Magazin übernommene Kurs nun zwei Ausgaben pausiert hat, wird er in loser Folge mit neuen Teilen fortgesetzt werden. In Ausgabe 5/99 wurden nützliche Tools aufgelistet, die bei der Programmierung mit GFA-BASIC sehr hilfreich und teilweise sogar unentbehrlich sind.

Der zweite Teil in Ausgabe 6/99 zeigte eine kleine Einführung in die Programmplanung und die Grundbefehle der Programmiersprache GFA-BASIC. Exportfunktionen zum Speichern und Lesen von Festplatte und der Ausgabe auf den Drucker wurden im dritten Teil in Ausgabe 7-8/99 gezeigt. Sollten Sie also Fragen zum Grundeinstieg in diese Programmiersprache haben, so haben Sie die Möglichkeit, in den ersten drei Teilen dieses Kurses nachzulesen. Nebenbei sei auch erwähnt, daß eine geringe Anzahl dieser Ausgaben noch beim Falke-Verlag zu bestellen sind, wo Sie auch das komplette GFA-BASIC Entwicklungssystem erwerben können. Sollten Sie Themenvorschläge für diesen Kurs haben, so setzen Sie sich bitte mit der Redaktion in Verbindung, so daß ich das Thema ggf. in einem der nächsten Teile behandeln kann. Viele Lösungen zu Problemen können Sie inzwischen aber auch schon im Internet unter ["http://www.nord-online.de/gfaworld/"](http://www.nord-online.de/gfaworld/) finden.

Teil 4

3-D-Dialoge schnell und einfach erstellen

Früher reichte es dem Programmierer, wenn er die Ein- und Ausgabe von Text

und Daten direkt auf dem Bildschirm durchführen konnte. Heute, im Zeitalter der Multitaskingbetriebssysteme, ist dieses alles nicht mehr möglich, da dadurch der Bildschirm zerstörerisch überschrieben werden würde. Zur Eingabe werden deshalb Dialoge und zur Ausgabe Fenster benutzt. Bei der Programmierung in GFA-BASIC gibt es mehrere Möglichkeiten, diese einzubinden. Jede dieser Möglichkeiten setzt allerdings voraus, daß man zuerst unter Zuhilfenahme eines RSC-Editors einen Dialog gestaltet. Zwei dieser Programme sind Interface und der ASH-ResourceMaster. Interface wird zwar nicht mehr weiterentwickelt, bietet aber für einen günstigen Preis alles, was man meiner Meinung nach zum Erstellen von Ressourcen benötigt.

Da mir der ASH-ResourceMaster leider auch nicht zur Verfügung steht, werde ich auf ihn auch nicht weiter eingehen können.

Erstellen einer Resource in Interface

Nach dem Start von Interface öffnet man sich über Datei / Neu (CONTROL + N) ein neues Resource-Fenster (Abbildung 1). Aus dem Bäume-Fenster (Abbildung 2, Bearbeiten / Bäume (B)) zieht man mit der Maus den gewünschten Baum in das

Resource-Fenster und gibt den Namen für den Baum, in diesem Fall ein Dialog mit dem Namen "TEST", ein (Abbildung 3).

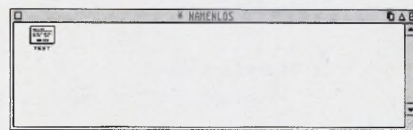


Abb. 1: Fenster des Ressourceninhalts

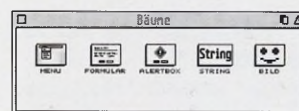


Abb. 2: Übersicht der möglichen Bäume

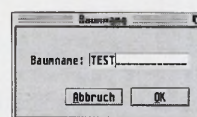


Abb. 3: Eingabe des Baumnamens

Durch einen Doppelklick auf das Symbol für den Dialog TEST öffnet sich das Bearbeitungsfenster (Abbildung 4). Der schwarze Rahmen zeigt die momentane Größe des Dialoges an, die man beliebig verändern kann - zum einen, indem man in der rechten unteren Rahmenecke mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste zieht und zum anderen, indem man bei das Kontextmenü mit der linken Maustaste öffnet und den Eintrag "Platzieren" anwählt. In dem dann erscheinenden Dialog lassen sich die Koordinaten über die Tastatur eingeben.

Nun platziert man die benötigten Objekte aus dem Objekte-Fenster (Abbildung 5, Bearbeiten / Objekte (O)), indem man sie mit der Maus aus herüberzieht in den Dialog (Abbildung 6).

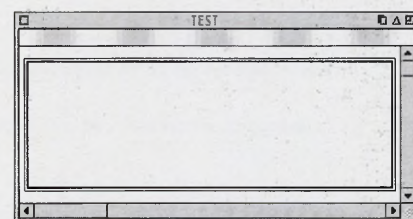


Abb. 4: Bearbeitungsfenster des Dialoges TEST

i Listing 1

```
, Speicher reservieren:
, -----
$m1000000
,
IF @compiled=FALSE
, Programm läuft gerade als nicht compilierte Version...
,
, ...Speicher mit RESERVE reservieren:
RESERVE 1000000
,
, ...aktuellen Pfad auf Programmpfad wechseln:
CHDRIVE "D:"
CHDIR "\GFABASIC\PROGRAMS\"

, Aktuellen Pfad ermitteln:
akt_pfad$=CHR$(GEMDOS(25)+65)+":"+DIR$(GEMDOS(25)+1)+"\"
,
, Pfade für die XRSRC- und die MyDial-Lib einstellen:
pfad_xrsrc$=akt_pfad$+"XRSRC.OVL"
pfad_mydial$=akt_pfad$+"MYDIAL.OVL"
,
, Pfadvariablen:
pfad_rsc$=akt_pfad$+"noname.rsc" ! Pfad der Resource
ENDIF
```

i Listing 2

```
, Globale Variable:
@aes_vars ! AES
@globals ! Betriebssystem

Als nächstes werden dann die RSC-Variablen definiert und die
RSC-Datei eingelesen:
, Resource, Bäume, Objekte, Menüs:
, -----
,
, Konstanten der RSC-Bäume und Objekte:
@rsc_vars
,
, Testen, ob RSC-Datei vorhanden ist:
@rsc_exist
,
, XRSRC initialisieren und installieren:
@init_xrsrc(pfad_xrsrc$,TRUE)
,
, Anzahl der Userdefs für die Speicher reserviert
, werden soll. Diese Variable darf nur an dieser
, Stelle verändert werden!
my_userdefs&=1000
,
, MyDials initialisieren und installieren:
@init_mydial(pfad_mydial$,0,0,0,TRUE,my_userdefs&)
,
, Resource einlesen und initialisieren:
@rsc_init
,
, Ränder der Dialoge im 3D-Modus einstellen:
~FN my_dial_3droot(TRUE,TRUE)
,
, Hauptprogramm aufrufen:
@main
```

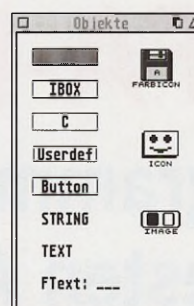


Abb. 5: Objekte-Fenster

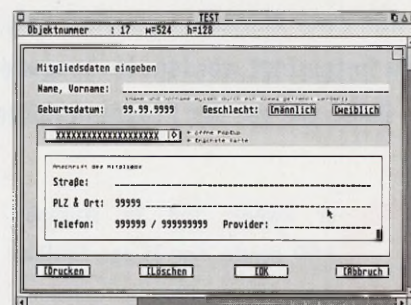


Abb. 6: Der bearbeitete Dialog

Für jedes Objekt lassen sich verschiedene Einstellungen machen (Abbildung 7). Diese aber hier aufzulisten, würden den Rahmen dieser Ausgabe um einiges sprengen. Alle Einstellmöglichkeiten sind ausführlich in der Interface beiliegenden Anleitung, zum Teil auch als Text-Datei, beschrieben.

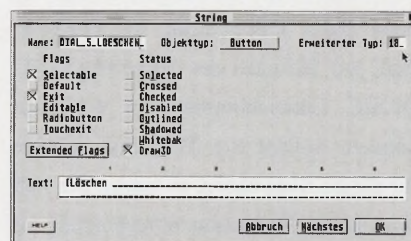


Abb. 7: Einstellmöglichkeiten für einen Button

Um diese Dialoge nun in ein GFA-BASIC-Programm einzubinden, gibt es wiederum viele Möglichkeiten. Die meistverbreitete ist wohl über die Benutzung des Programmes faceValue, das die Erstellung von Dialogen in Fenstern und Einbindung vieler weiterer Aktionen ermöglicht. Wer aber nicht extra Geld ausgeben möchte, der kann sich auch der Interface beiliegenden MyDials für GFA-BASIC

ATARI - Soft



..... 99,-



..... 20,-



..... 29,-



..... 49,-



..... 49,-



..... je 5,-

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 Werbeprofis. Bitte System (Falcon oder TT!) angeben.

Leser-CDs

Die Leser-CDs der ST-Computer haben sich zu Dauerbrennern gemausert. Zusammengestellt von der Softwareschmiede "delta labs communications" sind sie Garant für brandaktuelle Software des Atari-Marktes. Bislang sind die Ausgaben 10/98, 1/99 und 4/99 erschienen. Bitte geben Sie die gewünschte Nummer an.

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, Convect 2 und der Grafikkonverter Karma sind als Vollversionen enthalten. Bei Bestellung bitte das System (für NeoN) angeben.

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, Convect 2, MidiCom, Script 5, Raystart 3.1, Homepage Pinguin 2.08, Atari MultiTOS, Adresse 2.11 usw. sind auf dieser CD-Rom enthalten!

Complete PD

Das wohl umfassendste und aktuellste PD-Werk 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!

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 Lachpreis von nur 20,- DM.



..... 69,-



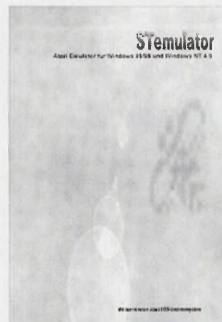
extern 249,-
intern 199,-



Stück 25,-
3 Stück 60,-



..... 59,-
mit 2 Büchern 79,-



.... ab 69,-

NEU:
..... 29,-

Revolution

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

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).

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 druckt 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.

Complete Spezial

Die langersehnte CD-ROM der ST-Computer und Atari-Inside-Fans! Sämtliche bislang erschienenen Spezial-Disketten von 1995 bis 1999 inklusive all ihrer Vollversionen zum Super-Preis von nur 29,- DM.

Bestellungen (Achtung, neue Firmenanschrift):

Falke Verlag
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 365
Fax (04 31) 27 368

eMail: bestellung@falke-verlag.de
Home: www.falke-verlag.de

Neu: Complete-Spezial

Vorkasse (Scheck, bar, Lastschrift) 7,- DM
Nachnahme 12,- DM
Ausland (nur Vorkasse, EC-Scheck, Postanweisung) 15,- DM

i Listing 3

```

PROCEDURE rsc_vars
, Konstanten der RSC-Bäume und Objekte:

RETURN

,
PROCEDURE rsc_init
, Resource einlesen und initialisieren:
, -----
,
, RSC-Datei einlesen:
my_rscload!=FN xrsrc_load(pfad_rsc$)
,
IF my_rscload!=TRUE
, RSC-Datei wurde geladen...
,
, Menü und Dialoge...
, -----
,
, ...Baumadresse des Menüs (Variablenname: HAUPTMENU) ermitteln
, und Menübaum fixieren:
~FN xrsrc_gaddr(0,hauptmenu$,tree_hauptmenu$)
~FN my_dial_fix(tree_hauptmenu$,FALSE)
,
, ...Baumadresse der PopUp-Bäume ermitteln und fixieren:
, (muß für jeden PopUp-Baum erfolgen)
~FN xrsrc_gaddr(0,popups_mitglied$,tree_popups_m$)
~FN my_dial_fix(tree_popups_m$,TRUE)
,
, ...Baumadressen ermitteln und Bäume initialisieren:
, (hier Dialog "TEST", muß für jeden Dialog-Baum erfolgen)
dialog_adresse!=FN dialog_init(test$)
,
, AES testen:
new_aes!=WORD({GB+4})>=&H340
,
, ...Menüleiste zeichnen:
~MENU_BAR(tree_hauptmenu$,1)
~EVT_TIMER(200)
ENDIF
RETURN

,
PROCEDURE rsc_exist
, Testet ob RSC-Datei im angegeben Pfad vorhanden ist:
, -----
,
, Lokale Variable:
LOCAL al_txt1$ ! Variable für den Alert-Text
LOCAL al_txt2$ ! Variable für den Alert-Text
,
IF NOT EXIST(pfad_rsc$)
, RSC-Datei ist nicht vorhanden...
,
, ...Warnmeldung ausgeben:
al_txt1$="[1] Resource test: | Die RSC-Datei wurde | "
al_txt2$=" nicht gefunden! | Ende | "
~FORM_ALERT(1,al_txt1$+al_txt2$)
,
, ...Programm beenden:
EDIT
ENDIF
RETURN

,
FUNCTION dialog_init(tree$)
, Ermitteln der Baumadresse und Initialisieren der Dialoge:
, -----
,
, Parameter
, tree$ Objektnummer des Baumes
,
, Rückgabe
, adr$ Adresse des Baumes
,
,
, Lokale Variable:
LOCAL adr$ ! Adresse des Baumes

```

bedienen, die inzwischen von Hans-Joachim Riedl weiter entwickelt wurden. Wie dieses in GFA-BASIC erfolgt, zeige ich im Folgenden. Wichtig dabei ist, daß für die zu verwendeten Resource-Objekte im RSC-Editor auch die richtigen Einstellungen für den "erweiterten Typ" gemacht und die richtigen Flags gesetzt wurden (Abbildung 7). Der MyDials-Library liegen die Dateien MYDIAL.OVL, XRSRC.OVL und DEMOXRMD.LST bei. Die OVL-Dateien sind die Libraries, die bei Initialisierung vom Programm und GFA-BASIC nachgeladen werden und somit immer im Programmverzeichnis stehen müssen (auch bei compilierten Programmen!). Die LST-Datei enthält am Ende die MyDials-Funktionen (der Beginn ist mit einem mit Sternchen umrandeten "Von den XRSRC- / Mydial-Routinen zusätzlich benötigte Routinen", "XRSRC-Routinen" und "MYDIAL-Routinen" gekennzeichnet), die zwingend in das eigene Programm eingebunden, das heißt, über die MERGE-Funktion eingeladen werden müssen. Im GFA-BASIC-Interpreter muß dann der folgende Quellcode eingegeben werden (siehe Listing 1). Zuerst muß für die MyDials und die RSC Speicherplatz reserviert werden, dessen Größe der RSC angepaßt werden muß - dieses gilt auch für den RESERVE-Befehl. Danach werden die Pfade eingestellt, in dem die Programm-, RSC- und OVL-Dateien liegen. Als nächstes müssen einige globale und AES-Variablen definiert werden, was über den Aufruf der folgenden MyDials-Funktionen geschieht. Hierzu werden folgende Prozeduren benötigt (siehe Listing 2). Die anderen sind wiederum Funktionen und Prozeduren aus den MyDials.

In die Prozedur rsc_vars müssen über die MERGE-Funktion die Variablen aus der von Interface beim Speichern der RSC-Datei erstellten LST-Datei eingelesen werden (siehe Listing 3).

i Listing 3 Fortsetzung

```

PROCEDURE rsc_vars
  , Konstanten der RSC-Bäume und Objekte:

RETURN
/
PROCEDURE rsc_init
  , Resource einlesen und initialisieren:
  , -----
  ,
  , RSC-Datei einlesen:
  my_rscload!=FN xrsrc_load(pfad_rsc$)
  ,
  IF my_rscload!=TRUE
    , RSC-Datei wurde geladen...
    ,
    , Menü und Dialoge...
    , -----
    ,
    , ...Baumadresse des Menüs (Variablenname: HAUPTMENU) ermitteln
    , und Menübaum fixieren:
    ~FN xrsrc_gaddr(0,hauptmenu$,tree_hauptmenu$)
    ~FN my_dial_fix(tree_hauptmenu$,FALSE)
    ,
    , ...Baumadresse der PopUp-Bäume ermitteln und fixieren:
    , (muß für jeden PopUp-Baum erfolgen)
    ~FN xrsrc_gaddr(0,popups_mitglied$,tree_popups_m$)
    ~FN my_dial_fix(tree_popups_m$,TRUE)
    ,
    , ...Baumadressen ermitteln und Bäume initialisieren:
    , (hier Dialog "TEST", muß für jeden Dialog-Baum erfolgen)
    dialog_adresse%=FN dialog_init(test$)
    ,
    , AES testen:
    new_aes!=WORD({GB+4})>=&H340
    ,
    , ...Menüleiste zeichnen:
    ~MENU_BAR(tree_hauptmenu$,1)
    ~EVNT_TIMER(200)
  ENDIF
RETURN
/
PROCEDURE rsc_exist
  , Testet ob RSC-Datei im angegeben Pfad vorhanden ist:
  , -----
  ,
  , Lokale Variable:
  LOCAL al_txt1$          ! Variable für den Alert-Text
  LOCAL al_txt2$          ! Variable für den Alert-Text
  ,
  IF NOT EXIST(pfad_rsc$)
    , RSC-Datei ist nicht vorhanden...
    ,
    , ...Warnmeldung ausgeben:
    al_txt1$="[1][ Ressourcetest: | | Die RSC-Datei wurde
    al_txt2$=" nicht gefunden! ][ Ende ]"
    ~FORM ALERT(1,al_txt1$+al_txt2$)
    ,
    , ...Programm beenden:
    EDIT
  ENDIF
RETURN
/
FUNCTION dialog_init(tree$)
  , Ermitteln der Baumadresse und Initialisieren der Dialoge:
  , -----
  ,
  , Parameter
  ,   tree$                Objektnummer des Baumes
  ,
  , Rückgabe
  ,   adr$                 Adresse des Baumes
  ,
  ,
  , Lokale Variable:
  LOCAL adr$              ! Adresse des Baumes
  ,

```

Das komplette Listing erhalten Sie über unsere Homepage www.atari-world.com im Bereich "ST-Computer", mit der aktuellen Spezial-Diskette und auf Wunsch auch per Fax.

Die Kommentare in den Quelltexten sollten ausführlich genug sein, um zu verstehen, was welche Anweisung macht. Aus diesem Grund werde ich die einzelnen Anweisungen und Funktionen nicht weiter kommentieren. Damit die MyDials am Programmende auch wieder genügend Speicher freigeben, muß die MyDials-Prozedur "exit_mydial" der Anzahl der vorhandenen Bäume angepaßt werden:

Die folgende Zeile muß unbedingt an das jeweilige Programm angepaßt werden.

FOR i&=0 TO 30 !! Nummer des höchsten Objektbaums eintragen !!

Die Nummer des höchsten Objektbaumes, in diesem Fall 30, entnehmen Sie dem letzten aufgelisteten Wert für einen Baum in der eingelesenen, von Interface beim Speichern erstellten LST-Datei, die Sie in die Prozedur "rsc_vars" geMERGEt haben.

Nun haben Sie zwar alle MyDials-Elemente im Quelltext und beim Programmstart die RSC-Datei geladen, aber es fehlt noch die Möglichkeit, einen Dialog darzustellen. Zum Aufrufen eines Dialoges sollten Sie zuerst die FTEXT-Objekte (Texteingabefelder) löschen oder mit einem beliebigen Wert auffüllen:

```
~FN my_objc_setstring (dialog_adresse$,
ftextobjektname$,"")
```

Danach können Sie den Dialog öffnen (**Listing 4** -verfügbar auf der Spezial-Diskette 11/99 und Leser-CD 1/2000 und unter <http://www.atari-world.com>).

Die Routine ruft den Dialog auf und wertet die Button-Events aus. Wird der Abbruch-Button gedrückt, wird der Dialog geschlossen und die Schleife beendet. Dem OK-Button kann man noch beliebigen Code zuweisen. Zu beachten bei dem gesamten obigen Programmcode ist, daß es sich hierbei um eine Routine für eine Resource mit Menü-Baum handelt. Für eine Routine ohne Menü-Baum muß der Code unbedingt abgeändert werden.

Torsten Runge

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.atari-fachmarkt.de. Geschäft: **Peter Denk, Sandkamp 19a, 22111 Hamburg. *G**

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

ATARI MegaSTE, 4 MB RAM, 72 MB HD, 1.4 MB FD, SM 124. Festpreis 150,- DM. Tel. 0172 / 8876902

Atari TT 4/16 max. 32 MB im ddd Geh. 2*1GB, 2*1.44 MB, CD-ROM, Nova Grafik, Disketten, Bücher, VB 850,-. Fax 04941 / 87582, Karl.Klaassen@t-online.de

SM124, DD Laufw, ICs, Kabel, Div. PRGs, Deutsche Rsc Files aA. Festplatten, CD Roms auf Anfr. Platinen Rechner + Megafile. Berger-Leverkusen@t-online.de

Verkaufe ATARI Reste: 520 ST, 3 MB, FP im PC Gehäuse, Software, Monitore 124 + 144, PC-Tastatur usw. Alles VHS. Auch noch einige Teile für 800er. Tel. 04671 / 2597 oder eMail bernd.falkenthal@t-online.de

TT030, 4+16 MB, SCSI HD 720 MB, HD-/DD-Floppy, Monitor S/W 19" TM195, Tast., Maus, Software (Text, Kalk., CAD, DTP), Info/Gebote: betty@otz.com

ATARI Mega STE 4, 48 MB HD, SM124 Monitor, viel Original-Prg. u. Bücher, 250,- DM. NEC P2200 70,- DM. Tel. 02455 / 2502

Atari Mega ST4, 30 MB HD, Maus, Laserdrucker SLM 605 + Interface, SM 124, kaum gebraucht. SFr 200. Tel. 0041 1 926 57 07, daniel.som@entrust.com

Falcon 030, 4 MB, 85 MB HD, Maus, Screenblaster, Highscreen 15" Monitor MS1570LE, 47Hz-120Hz, Adapter VGA + Atari Monitore SFr. 420. Tel. 0041 1 926 57 07

1040 ST, Monitore SC1224 + SM125 + Umschaltbox, HD SH205 20 MB, Drucker NECP6, Joysticks, Mouse, Games + Software. SFr 250. Tel 0041 1 926 57 07

1040ST, Megafile 30, 24-Nadler Epson LQ mit Papierzufuhr-Untersatz für Endlospapier, Maus, Joystick, ext.CD-ROM Lw., MEGA STE 4 MB 300 MB HD (intern) 1,44 MB Floppy (intern), Software, Bücher. AlexHärter@gmx.de

Atari 520 ST mit SC 1224 Color Monitor, Diskettenlaufwerk SF 314 gegen Gebot sowie div. MAC Computer u. Ap-

ple.elmar.kohl@t-online.de

ddd-Festplatte mit Controller 52 Mbyte 100,- DM; SCSI-Adapter Link 70,- DM; 520 ST mit 2,5 MByte, Diskettenlaufwerk und Multisync Monitor SM 124, Tastaturadapter und Monitorumschalter (VGA an ATARI) gegen Gebot. 1151-528@onlinehome.de

Verkaufe Atari TT mit 4 MB ST-Ram, 8 MB-TT-Ram, 19"-SW-Monitor, 500 MB-Festplatte, umfangreiches Zubehör und jede Menge Originalsoftware. Preis VB. Mache ein Angebot!

jack@tphysik.uni-duisburg.de

BIETE SELTENHEIT !!! Atari Portfolio + Handbuch + Speicherkarte + Carddrive für Speicherkarte (PC und Atari), mit: + Beschreibung +Software +Datenkabel + PC-Steckkarte. VB 350,- DM. walterj@web.de

Falcon 030 im Eickmann-Tower. 8 MB RAM, SCSI CD-ROM, durchgeschleifter Atari Bus, SCSI Controller, ST-Tastatur, 300 MB HD, usw. div. Software u. Handbücher. VB: 600,- DM. Tel. 09132 / 733920, norbert_k_eri@t-online.de

MEGA ST 2 mit Blitter, div. Software, inkl. NEC P6 Pinwriter, Preis DM 150,- VB. f.rorzyczka@web.de

SCSI Platte 500 MB für ATARI TT ; 8xPlexor SCSI CD-ROM für ATARI TT, 1x 1040STE (1MB) mit SM144 30MB HDD, zweites 3,5“Laufwerk, Philips Farbmonitor mit Umschaltbox für alle ATARI, 1x 1040 STFM mit SM124, 1x 520 ST mit 3,5“Laufwerk, 1x ATARI TT030 16 MB RAM, 500 MB HDD, 19“SM194, viel Zubehör sowie B17-Flying Fortress, F1 Grand Prix, Is-har2+3 und vieles mehr (Crg.) Preise VB. seelbind@hannover.sgh-net.de

ATARI MEGA STE inkl. SM124 inkl. SUPER CHARGER + zig Spiele + zig Programme + Handbuch (Deutsch/Englisch) + ST 68000er Magazine von 02/89 bis 06/93 Preis VS. carstenteichert@planet-interkom.de

Biete Atari TT mit 19"-SW-Monitor, umfangreichem Zubehör und jeder Menge Zubehör. Preis VB. jack@tphysik.uni-duisburg.de

Atari TT030, 4 MB ST-Ram, 16 MB TT-Ram, 210 MB FP, 19"Protar Monitor, Tastatur, Maus, VB 800,- DM. pe-tra_simon@yahoo.de

Biete Mega STE, Mega ST4,1040 ST mit 2 Monitoren, Maus, FP 60 MB, zig Disketten, Literatur und Drucker, Preis VB. schulte.m@cityweb.de

Biete Atari Mega STE, Monitor, Laserdrucker SLM 804, diverse Disks, Sequencer, 350,- DM, zusätzl. Yamaha MU-80 (XG/GM-Modul) inkl. Midiverkabelung für 450,- DM. padga-rett@aol.com

Milan, 32 MB, 32fach CD-ROM, 2.1 GB Festplatte, SCSI-Karte, zum "Surfen" und "Mausen" eingerichtet, für 1.400,- DM. Tel. 030 / 6215453

4 MB RAM für 1040STE/Mega STE 50,- DM; Maus orig. Atari 20,- DM; Atari 520 ST 1 MB RAM 100,- DM; DD Floppy 40,- DM; diverse Software auf Anfrage. Tel. 0171 / 7207391

Verk. alles für Atari ST, Maus neu, 4 MB Speichererweiterung neu, Adapter/Monitorumschaltbox zum Anschluß eines PC-Monitors am Atari, Scartkabel zum Anschluß an Farbfernseher, 19pol. Festplattenkabel neu, 1040 ST-Gehäuse & Tastatur, Tastaturkabel für Mega ST, 1040 ST-Computer, verschiedene ICs für ST, TOS 1.04, Kaos 1.04, TOS 2.06, DD-Floppy für ST/TT,

Senden Sie Ihre Kleinanzeige bitte an folgende Adresse:

FALKE Verlag Fax (04 31) 27 368
Moorblöcken 17 24149 Kiel - eMail: kleinanzeige@falke-verlag.de

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

Kostenlose Kleinanzeigen

SCSI-270-MB-Festplatte für ST im ext. Gehäuse, anschlussfertig, Falcon 030-Monitoradapter für VGA/SM124-Monitor. Falcon 4 MB & 14 MB Original-Speicher RAM-Karte für Falcon; CD-Brenner-Software für Atari ST, TT, Falcon; Towerfalcon; 1 MB Simm-Module 30polig, 3.5" HD-Floppy, 40 MB IDE-Festplatte, Desktopgehäuse. Tel. / Fax 06659 / 2503

Großbildschirm 19" SM 194 mit Grafikkarte für MEGA ST, TT Rechner mit SCSI-Festplatte; Großbildschirm 19" TTM, wenig benutzt, Anschluß an Atari TT; Atari TT Farbmonitor 1426 (der mit Bildgrößenumschaltung), wenig benutzt; Mega ST 4 und SM 124, Laptop Stacy mit 4 MB, HD-LW und eingebaute Festplatte; Farbmonitor für ST, volles Bild ohne Trauerrand und fernsehtauglich; Supercharger MS DOS Emulator, auch als RAM-Disk nutzbar, einfach anstecken an jeden ST oder PC Speed zum Einlöten 70,- DM, ext. Diskettenlaufwerk, 7*10er neue DD-Disketten, Superdrucker NEC P 6, Laserdrucker SLM 804 und Original-Tonerpatronen. Tel. + Fax 02626 / 900199

• 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

Verk. Musicom 2.1 m. Handb. HD-Recording f. FALCON v. Compo. VHB 55,- DM, AudioTracker v. SoundPool,

Orig. mit Handbuch, Dongle u. Seriennummer. HD-Recording f. FALCON. VHB.130,- DM. Tel. 07121 / 630403; eMail: ReneGa@t-online.de

Div. Programmier-Software u. Handbücher: GFA Basic 2.0; GST Macro Assembler f. ST; Alice Pascal; Cambridge Lisp Interpreter; ST Pascal 2.0; Omicron Basic, Atari Logo; ST Digital Logiksimulator: Außerdem: Atari Works 5, 1st Word Plus, Calamus1.09 (für günstiges SL 99), Dbase2, Publishing Partner Professional, Phönix 4, Digit 2 f. Falcon. u.goessel@ebe-online.de

Wegen Systemwechsel abzugeben: Kobold 3 für 20,- DM; 1st Base 15,- DM; CAB 2.7e 40,- DM; papyrus 7 mit Handbuch 100,- DM; NVDI 5.3 40,- DM; Resource Master 2.12 30,- DM; Nova Scannertreiber 1.5 50,- DM; Smurf 30,- DM; komplett für 200,- DM. Tel. 030 / 6215453

Viel Software für Atari, Atari-CD mit vielen Vollversionen & CD mit der kompletten PD-Sammlung sowie Chips&Chips 6.0 Hardware-CD. Tel. / Fax 06659 / 2503

• Suche Hardware

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

Suche Atari TT mit mind. 10 MB Fast-RAM, 500 MB Festplatte, Grafikkarte oder 19"-s/w-Monitor, tip-top erhalten, bis DM 500,-. Tel. 04331 / 849 986, eMail thomas@amigaos.de

Suche dringend das Multiboard für Mega ST (auf ST-Bus mit 4 MB RAM) zum Anschl. einer AT-Bus Festplatte und VGA-Grafikkarte. Wenn noch jemand alte Speicher Simms hat, dann her damit. Atariclub@t-online.de

Suche ATARI 130XE oder 800XL und ein Floppykabel, nehme zur Not auch eine Kompletanlage. Bitte Preis und Zustand mit angeben. tommy.daa288@arcormail.de

Suche Atari TT mit Zubehör, keinen Drucker ;-), möglichst gut erhalten. Tel. 05533 / 7978, Martin_Domke@hm.maus.de

Suche Megafile-Gehäuse (das quadratische im Atari-Design), am besten ohne Festplatte und Controller (können auch defekt sein), Hauptsache, Gehäuse ist ok und Netzteil funktioniert. rbi@schwarz.de

Suche für aix TT Ramkarte von H & N 32 MB PS/2 Ram-Module sowie Unix Pgr. für Atari TT und Falcon Computer. Tel. 0043 / 5224 / 57198

Suche Atari ST Book (kann auch defekt sein) und Falcon. Tel. + Fax 02626 / 900199

• Suche Software

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

Suche Atari ST-Book, GÜNSTIG!!! Tel. 02434 / 4149, Fax 02434 / 4692, eMail VWarmers@01019freenet.de

Suche MIDI-Software jeder Art für 1040 ST, vor allem Cubase, aber eben auch alles andere. kc@skydiver.de

Suche Cubase für Atari mit Handbuch. Nur original Programme. Günstig! schulte.m@cityweb.de

• Verschiedenes

Biete GfA-Basic 1.0, originales Handbuch, Das große GfA-Basic-Buch von Data Becker für 10,- DM zzgl. Versandkosten. e-Mail erhard@ilo.de, Tel. 08171 / 80569.

Biete sämtliche Software, Hardware & Literatur (neu und gebraucht) für den ATARI 8-Bit Computer (ATARI 800XL, 800XE, 130XE) z.B. PolePosition (Steckmodul 6,-DM) NEU (bei Abnahme von 10 St. nur noch 5,- DM/St.) Wer Interesse hat ..., Fragen kostet bekanntlich nichts :-)) Anfragen bitte an: e-Mail khalles@compytech.de, H-Page: <http://www.compytech.de> oder per Fax 04121 / 266155

Phönix 5 letzte aktuelle Version, Preis Verhandlungssache Fr 30,- mit erstellter Ladengeschäftsanwendung. Biete auch auf 1-Base basierende Anwendungen an bei Weiterentwicklung auf papyrus-base gratis, bitte meldet euch. bio-service@pop.agri.ch

SLM 804-Toner für 20,- DM; Handbuch papyrus 6 für 15,- DM abzugeben. Tel. 030 / 6215453

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, Korg EX 8000, Casio VZ 10, Alessis Quadra Verb. Tel. 0043 / 5224 / 57198

Verkaufe Atari-Bücher Signum 3, DTP-Grafikkatalog, Softwaregrafiklexikon, Q-Fax. Tel. + Fax 06659 / 2503

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

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

Kleinanzeigen ab sofort auch im Internet aufgeben: Unter <http://www.atari-world.com> können Sie im Bereich "Kleinanzeigen" über ein Formular bequem Ihre Kleinanzeigen für die ST-Computer eingeben. Auf Wunsch erscheint Ihre Kleinanzeige auf online. Die neue eMail-Adresse für Ihre Anzeige: kleinanzeige@falke-verlag.de

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. Klauß
Bergiusstr. 10
D-47119 Duisburg
Tel. + Fax: 0180/5-250-150
Lynx + Jaguar + ATARI und vieles mehr.
Fordern Sie unseren Gratis-Katalog an !!!

Service wird bei uns GROSS geschrieben !

Düsselsoft

Hartung & Sigg GbR

Wir helfen Ihnen gerne weiter.

Egal ob...

ATARI, APPLE, UMAX oder PC

Viele Gebraucht-ATARIs auf Lager
Eigene Werkstatt

Wir nehmen Ihr Gebraucht-Gerät
bei Neukauf in Zahlung !

Wir sind erreichbar:

Mo - Fr von 10-13 und 15-18 Uhr

Am Staatsforst 88

40599 Düsseldorf

Telefon : 0211-74 50 30

Telefax : 0211-745084

Mobil : 0171-4707595

E-Mail : duesselsoft@compuserve.com

Fordern Sie unsere
aktuelle Preisliste
kostenlos an!
Bestellen Sie an!
Kostenlos
per E-Mail oder Fax

In Kürze:
mit vielen Fotos (ca. 1500)
ATARI, Apple, Umax + PC
für alle Hardware- und Software-
Fan's
Nur 1€ DM
inkl. Versand

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

40000

**Ihre Ansprechpartner für:
ST, FALCON, TT, MILAN**

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

Ordern Sie unseren **kostenlosen** Produktkatalog

WB Systemtechnik GmbH

Bahnhofstraße 289
44579 Castrop-Rauxel

Tel. 0 23 05 - 96 20 30

Fax 0 23 05 - 96 20 31

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

e-mail: u.biletzke@cityweb.de

50000

**TEAM
Computer GmbH**

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

**ATARI® Competence
Center : ACC**

Klettenberggürtel 5 • 50939 Köln

Tel. (0221) 466774 • Fax 466775

Jetzt auch in Gelsenkirchen • Wilhelminenstr. 99 • Tel. 0209 - 42 0 1 1

Computic

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 / Wechselp. / CD-Rom auch in 1 HE Rack's.

• Geschäftsräume mit eigener Werkstatt.

• direkt am Autobahnkreuz A 1 / A 61.

AN • VERKAUF von Gebrauchte • 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

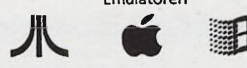
edicta G m b H
Computer und mehr...

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

80000

SOFTHANSA - Ihr Atari-Händler seit 1990 -

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



Wir sind umgezogen:
SOFTHANSA Soft-Hardware Vertriebs-GmbH
Untere Grasstraße 2/Rgb. 81539 München-Giesing
FAX 089/692 48 30 Tel. 089/697 22 06
Mo-Fr. 10.00 -13.30 und 15.00 -18.00 Uhr außer Mi. Nachmittag

**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, Deisenhofener Str. 79d 81539 München
Tel.: 089/693 702 82, Fax: 089/693 702 81, E-Mail: patrick@zaeuner.de
Öffnungszeiten im Kunstpark Ost: Sa. 11.00h bis 17.30h

Corner
im Kunstpark 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 / Wechselplatten
- 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

Immer up to date?

Die umfassende Übersicht zu den wichtigsten aktuell verfügbaren TOS-Programmen am Markt.

Datenbanken:

Programmname	Version	Datum	Status	Kontaktadresse	Homepage
Adresse	2.03	24.08.95	S	Carsten_Setje-Eilers@KI.maus.de	
Arthur98	1.8	09.06.98	L	rgfaika@snaflu.de	
BibelST	2.40	07.03.97	L	Reinhard_Bartel@LU.maus.de	
Budget	1.30 B	10.4.99	S	Michael_Ebsen@WHV.maus.de	home.t-online.de/home/michael_ebsen/
Da Capo	1.22	22.07.95	S	Francisco_Mendez@KN.maus.de	
DunkelDudenn	4	23.06.98	PD	Ulf_Dunkel@EL.maus.de	
First-Million Euro	4.3.7	25.08.99	S	Hartmann@ThePentagon.com	www.ThePentagon.com/Softbaer/
JuliAdress	0.89w	03.01.99	S	runge@nord-online.de	www.nord-online.de/runge/
Maxidat	5.4	30.08.98	L		
MAdress	1.35	17.04.95	S	Francisco_Mendez@KN.maus.de	
Organiser	1.25	07.11.98	S		
papyrusBASE (im OFFICE)	7.56A	14.05.99	L	support@rom-logicware.com	www.rom-logicware.com/
Phoenix	5.0	01.09.98	L	oliver@ash.sww.net	members.aol.com/ashinfo/
SchwimmTEAM	3.20w	27.01.99	S	runge@nord-online.de	www.nord-online.de/runge/
Stella	2.62	27.09.97	S	Thomas_Kuenneth@stud.uni-erlangen.de	
Xairon	1.05	28.02.99	S	Christian_Hellmanzik@HH2.maus.de	www.presskopp.de/chd/

DFÜ- und Internet-Software:

Programmname	Version	Datum	Status	Kontaktadresse	Homepage
ASH-Bestellknecht	1.50	24.01.98	F	msy@lafp.oche.de	www.oche.de/~msy/
Bustopher Jones	1.3	10.01.97	F	Markus_Kohm@KA2.maus.de	www.uni-karlsruhe.de/~unif/catfilt.html
CAB	2.7e	29.05.99	L	aclauss@rbg.informatik.th-darmstadt.de	members.aol.com/ashinfo/
CAB.OVL	1.2904	22.04.98	S	Carl-Michael_Ewert@OF2.maus.de	www.netset.com/~baldrick/
Cab-FTP	0.208	26.07.97	S	msy@lafp.oche.de	www.oche.de/~msy/
CAT & Putz	4.10	19.09.98	F		www.nord-online.de/cat/
Catalog	Rel.06	02.01.97	S	Holger_Weets@OL.maus.de	
CatCrypt	2.03	07.05.97	F/S	Heiko_Gisselmann@UN.maus.de	
Catputz	4.10	19.09.98	F		www.nord-online.de/cat/
Catlick	1.67	28.05.97	S	Christoph_Spengler@W2.maus.de	
CATpost	1.01	23.08.98	F	Dirk_Haun@WI2.maus.de	www.geocities.com/SiliconValley/Sector/6688/
CoMa Voice/Pro	5.0.0	07.06.99	S, C	Hartmann@ThePentagon.com	www.ThePentagon.com/Softbaer/
CoNnect - Public Domain	95, 97b	24.07.98	S	phi@dxnhd1.mpi-hd.mpg.de	www.kabel.de/~philipp/personalien/
CoNnectissimo!	1.07	23.11.97	PD	Dirk_Haun@WI2.maus.de	
Emailer	2.0	29.05.99	L	oliver@ash.sww.net	members.aol.com/ashinfo/
FastMail	1.42	22.11.98	S	Volker_Janzen@UL.maus.de	www.voja.de/fastmail/
Fiffi	1.1	01.09.98	L	oliver@ash.sww.net	members.aol.com/ashinfo/
Filelist	2.5	30.06.97	S	Jens_Bruggemann@H.maus.de	
Filters	2.10	15.04.96	F	Frank_Röske@LU.maus.de	
FMFF	1.01	18.10.98	F	hapla@hannover.crosswinds.net	
Fritz	5.11	07.07.99	S	Wolfgang_Eger@t-online.de	home.t-online.de/Wolfgang_Eger/
GEMJing	1.30	07.06.98	F	Götz_Hoffart@FR.maus.de	members.aol.com/hoffart/software.html
Get_list	2.7	08.08.96	F	hapla@hannover.crosswinds.net	
InfileToPGP	0.528	18.02.99	F	msy@lafp.oche.de	www.oche.de/~msy/
MakeNews	1.17	19.11.95	P	hapla@hannover.crosswinds.net	
Multiterm Mini		13.11.98	S		
Multiterm Pro	3.1	10.11.98	S		
PKey	1.03	10.02.99	F	Karsten_Lüdersen@HH.maus.de	
PPP-Connect	1.7	29.05.99	L	oliver@ash.sww.net	members.aol.com/ashinfo/
ProgList	1.30	22.01.99	S	Holger_Weets@OL.maus.de	
STarCall Pro	3beta8	30.05.99	S	Ingo_Linkweiler@D0.maus.de	www.ob.rhein-ruhr.de/infinity
STarFax	2.6c	16.02.98	S	Ingo_Linkweiler@D0.maus.de	
ST-Online	4.5	13.10.98	L	oliver@ash.sww.net	members.aol.com/ashinfo/
STiK Version	1.16	14.12.95	F		
Stöber	1.5	20.12.98	F	Jens_Bruggemann@H.maus.de	
T-Konto	2.76a	10.02.99	S	hapla@hannover.crosswinds.net	
Teli	1.06	08.03.99	S	zulu@camelot.de	www.camelot.de/~zulu/
The Dot	2.4982	21.12.98	S	Lorenz_Bartelsen@KI.maus.de	www.bartelsen.com
TosWin2	2.5	20.09.99	PD	Christian_Felsch@HH.maus.de	www.tu-harburg.de/~smcf1605/

Grafiksoftware:

Programmname	Version	Datum	Status	Kontaktadresse	Homepage
ArtWorx	2.09	01.01.99	L	Christian_Witt@N.maus.de	members.aol.com/ashinfo/
Arabesque	2		L		
AVI-Play	0.97	17.03.96	P	Udo_Erdelhoff@DO2.maus.de	
Bellini	01.01.99	01.01.99	S	Ingo_Dehne@DO.maus.de	
GEM-View	3.16	17.03.96	S		
GrafTool	07.09.97	07.09.97	R	Christian_Felsch@HH.maus.de	www.tu-harburg.de/~smcf1605/
Kandinsky	2.51	04.11.96	S	Ulrich_Rossgoderer@M.maus.de	
Papillon	3.04	01.01.98	L	oliver@ash.sww.net	members.aol.com/ashinfo/
PixArt	4.4	30.08.98	L	Mario_Meissner@B.maus.de	
Smurf	1.04	25.08.98	L	Christian_Eyrich@N.maus.de	
Snapper	1.70	10.01.95	F	Jens_Bruggemann@H.maus.de	
ST-CAD	1.1	20.12.98	S	Matthias_Krutz@L2.maus.de	
STAD	1.3+	13.10.98	L	oliver@ash.sww.net	members.aol.com/ashinfo/

Text- und Dokumentenbearbeitungs- und DTP-Software:

Programmname	Version	Datum	Status	Kontaktadresse	Homepage
7UP	2.33	23.09.98	F	Markus_Kohm@HD.maus.de	
ACS-View	8.8.96	08.08.96	PD	martin_elsaesser@atari-computer.de	www.atari-computer/martin_elsaesser/
AV-Server	1.3	29.01.99	F	Alexander_Barton@FR.maus.de	www.barton.de
MGI Calamus SL98	08/99 SP#1		02.07.99		L dunkel@calamus.net www.calamus.net
Clix	3.60	05.12.96	S	Steffen_Engel@SZ2.maus.de	members.aol.com/steffene/
CyPress	1.73	25.01.96	S	Gregor_Duchalski@DO.maus.de	
Everest	3.6 B 6	01.02.99	S	oschmidt@math.uni-kiel.de	www-computerlabor.math.uni-kiel.de/ ~oschmidt/everest.html
gemgs	1.2	06.01.99	PD	Christian_Felsch@HH.maus.de	/www.tu-harburg.de/~smcf1605/
HP-Penguin	2.12	30.08.98	L		
HTML-Converter	1.0	12.09.96	F	Christian_Ratsch@BI.maus.de	
HTMLHelp	1.05	20.06.98	f	Volker_Janzen@UL.maus.de	members.aol.com/vjanzen/software/
IdeaList	3.90	24.12.98	S	Christoph_Bartholme@KA2.maus.de	www.atari-computer.de/idealist/
JAnE	1.52	04.04.97	S		
Joe	1.46	02.08.99	F	Jens_Hatlak@F.maus.de	jhatlak.atari.org/joe.html
Luna	1.21	12.06.99	f	rgfaika@snaflu.de	www.atari-computer.de/rgfaika/
MGI Calamus SL98	Ser.P. #2	28.10.98	L	Ulf_Dunkel@EL.maus.de	
Moskito KonText	2.6s	28.02.99	S	Werner_Köhler@KR.maus.de	
papyrusOFFICE	7.56A	14.05.99	L	support@rom-logicware.com	www.rom-logicware.com/
qed	4.53	20.09.99	PD	Christian_Felsch@HH.maus.de	www.tu-harburg.de/~smcf1605/
Signum	4.4	01.09.98	L	oliver@ash.sww.net	members.aol.com/ashinfo/
Texel	2.2	29.05.99	L	Thomas_Much@KA2.maus.de	members.aol.com/ashinfo/
UDO	Rel.6 P6	26.10.97	S	Dirk_Hagedorn@MK2.maus.de	members.aol.com/DirkHage/www/

Programmiersoftware und -Utilities:

Programmname	Version	Datum	Status	Kontaktadresse	Homepage
A'la Card	1.45	14.01.98	S	Reiner_Rosin@WI2.maus.de	
ACS pro	2.32	09.04.99	S	martin_elsaesser@atari-computer.de	www.atari-computer/martin_elsaesser/
BGH	1.4 R2	05.02.99	PD	A.Diedering@t-online.de	www.Diedering.de/
CBO	7.73	06.06.99	PD	rgfaika@snaflu.de	www.atari-computer.de/rgfaika/
CF-Lib	PL.11	20.09.99	PD	Christian_Felsch@HH.maus.de	www.tu-harburg.de/~smcf1605/
ERGO!pro	2.5	03.01.96	L	Holger_Herzog@ZW.maus.de	
faceVALUE	2.3	04.10.98	L	Holger_Herzog@ZW.maus.de	
GEMScript Unit (f. PurePascal)		Rel. 2	04.09.98		F Volker_Janzen@UL.maus.de www.voja.de/gemscript/ppunit.html
GFA-Init		13.09.98	F	rgfaika@snaflu.de	www.atari-computer.de/rgfaika/
IconMaster	1.02	23.09.99	S	Armin@Diedering.de	www.Diedering.de
Interface	2.33	10.94	L		
Licom	1.4 LB3	01.12.98	F	rgfaika@snaflu.de	www.atari-computer.de/rgfaika/
LicomLIB	LB5.8H	07.09.99	F	rgfaika@snaflu.de	www.atari-computer.de/rgfaika/
NKCC	2.94	25.08.98	F	Harald_Siegmund@KL.maus.de	
Our World is GFA!	12.98	26.12.98	F	runge@nord-online.de	www.nord-online.de/gfaworld/
PD-Patch	1.09	27.09.99	F	Junker@popmail.oche.de	
PurePascal	1.1.1	01.09.98	L	oliver@ash.sww.net	members.aol.com/ashinfo/
ResourceMaster	2.20	11.07.98	S	A.Diedering@t-online.de	www.Diedering.de/
ResourceMaster	3.0	13.02.99	L	A.Diedering@t-online.de	members.aol.com/ashinfo/ (Demo s.o.)
ResourceTextReplacer	1.11	23.09.99	S	A.Diedering@t-online.de	www.Diedering.de/
ResourceTextReplacer (RTR)	1.1	17.07.99			

ResourceTextReplacer (RTR) 1.1	18.07.99
ResourceTextReplacer (RTR) 1.11	23.09.99

SobozonX (C)	15	01.10.95	F	
SysGem für PureC	2.02	19.11.95	F	Andreas_Pietsch@W12.maus.de
SysGem für PurePascal	2.02	19.11.95	F	Andreas_Pietsch@W12.maus.de
TrueMagic	97 Rel. 3	21.12.97	F	Peter_Hellinger@N.maus.de

Utilities allgemein:

Programmname	Version	Datum	Status	Kontaktadresse	Homepage
1STGuide	29.8.95	31.08.95	S	Guido_Vollbeding@HAL.maus.de	
AClock	1.1	24.02.98	F	Bernhard_Ulsamer@M.maus.de	
AES_INFO	30.06.96	30.06.96	F	Carl-Michael_Ewert@OF2.maus.de	
AES_LIB	01.11.96	01.11.96	F	Carl-Michael_Ewert@OF2.maus.de	
Akt-Takt	4.0	27.01.96	F	Christoph_Spengler@W2.maus.de	
Alice	1.1	21.06.98	F	Sven_Kopacz@LB.maus.de	cocker.home.pages.de/
AppLine	25	25.03.97	f	Holger_Weets@OL.maus.de	
Arkus	3.00	20.10.96	L	Christian_Lehmann@HG.maus.de	
AV-Server	1.2	17.03.98	F	Alexander_Barton@FR.maus.de	www.barton.de
BavariaEventManager	1.12	15.07.97	F	mp@ghf.augusta.de	
Big-DOS	8	05.01.97	F	Rainer_Seitel@KA.maus.de	
BinView	0.11 R. 2	09.08.97	F	Jens_Bruggemann@H.maus.de	
Bombadil	15	17.07.99	S	Harald_Siegmund@KL.maus.de	
Bootconf	1.3	05.07.96	F	Uwe_Seimet@KA2.maus.de	acp5.chemie.uni-kl.de/seimet/
Bootmenu	2.15	20.12.95	F	Fred_Nicklisch@AC.maus.de	www.comnets.rwth-aachen.de/~fdn/
Bootsel	2.15	08.01.96	F	Karsten_Lüdersen@HH.maus.de	
BoxKite	2.13	22.02.99	S	Harald_Becker@K2.maus.de	www.atari-computer.de/hbecker/
BubbleGEM	07	07.05.98	F	Thomas_Much@KA2.maus.de	thmuch.home.pages.de
Calvino	1.05	17.08.98	F	Dirk_Haun@LB.maus.de	www.geocities.com/SiliconValley/Sector/6688/
CBHD	5.02	11.12.96	F/S	Steffen_Engel@SZ2.maus.de	members.aol.com/steffene/
CD-Player	1.4a	24.11.96	F	aclauss@rbg.informatik.th-darmstadt.de	
CDROM-XFS	1.00	24.11.95	L	Steffen_Engel@SZ2.maus.de	members.aol.com/steffene/
Clock.cpx	1.81	05.08.99	F	Daniel_Höpfel@A.maus.de	www.hoepfl.de/
Clock98	98 Rel. 2	10.04.98	F	Volker_Janzen@UL.maus.de	members.aol.com/VJanzen/software/
Colors	Rel. 01	16.08.98	F	Holger_Weets@OL.maus.de	
Cops	1.08		F	Thomas_Much@KA2.maus.de	thmuch.home.pages.de
DirCompare	2.06	02.09.97	S	AOSolution@aol.com	members.aol.com/AOSolution/
DirUp	1.4	14.10.96	F	Wilfried_Mintrop@K2.maus.de	
Disk-Index	2.33	12.07.99	S	Alfred_Sass@IZ.maus.de	
Diskus	3.6	23.09.98	L	Uwe_Seimet@bruker.de	acp5.chemie.uni-kl.de/seimet/
DOIT ST HTML	2.7.0	18.09.99	F	robscha@data.rhein-main.de	www.rhein-main.de/people/robert/
DOITDRIVE HTML	1.2	14.02.99	F	robscha@data.rhein-main.de	www.rhein-main.de/people/robert/
DOITFO30 HTML	6.6.0	18.09.99	F	robscha@data.rhein-main.de	www.rhein-main.de/people/robert/
DOITMILAN HTML	0.0.4	14.02.99	F	robscha@data.rhein-main.de	www.rhein-main.de/people/robert/
DOITSOFT HTML	1.6	14.02.99	F	robscha@data.rhein-main.de	www.rhein-main.de/people/robert/
EASE	5.03	01.09.98	L	Volker_Janzen@UL.maus.de	members.aol.com/vojasoft/
égale	4.0	27.10.98	S, L	dr1@gmx.de	
Elly	1.2	26.06.99	F	rgfaika@snafu.de	www.atari-computer.de/rgfaika/
Finder	1.11	08.06.98	S	Holger_Weets@OL.maus.de	
Foldlist	1.1	17.09.98	F	Holger_Herzog@ZW.maus.de	
Freedom	1.15	03.11.95	S	joust@cs.tu-berlin.de	
FreeMiNT	1.15.1	11.05.99	PD		www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/mint/1.15.1/
Haji	2.1	05.02.99	F	juergen.holtkamp@cityweb.de	
HDDriver	7.7	26.02.99	L	Uwe_Seimet@bruker.de	acp5.chemie.uni-kl.de/seimet/
Imagin	4.0d	11.06.98	L	Reinhard_Maier@B.maus.de	
iPRN for MagiC	1.01	12.08.98	L	peter.missel@augzburg.baynet.de	
Jinnee	2.01	23.03.99	L	mani@mani.de	www.mani.de/programs/
JML-Snapshot	5.21	17.04.96	S	John_McLoud@W12.maus.de	
Kobold	3.51	29.05.99	L	oliver@ash.sww.net	members.aol.com/ashinfo/
LHarc	3.2083	20.03.99	B	Markus_Heiden@public.uni-hamburg.de	
MagiC	6.1	29.05.99	L	oliver@ash.sww.net	www.stud.uni-hamburg.de/users/in5y280/
MagiCMac	6.1.1	29.05.99	L	oliver@ash.sww.net	members.aol.com/ashinfo/
MagiC PC	6.1 4/99	29.05.99	L	oliver@ash.sww.net	members.aol.com/ashinfo/
MagiC-Tools	1.5.0	28.06.97	F	Jürgen_Keitel@K1.maus.de	
MagiC!Conf	1.42	22.06.97	S	Christian_Ratsch@B1.maus.de	
MagiC!TaskUnfreeze	1.0	09.10.95	F	David_Reitter@W12.maus.de	

MagiC-Configurator	1.20	26.01.99	F	philippdonze@gmx.de	
MagToROM	1.1	29.12.96	F	Uwe.Seimet@bruker.de	acp5.chemie.uni-kl.de/seimet/
McFI	1.25	05.12.96	S	mani@mani.de	www.mani.deMilan TOS TOS 4.08 08.07.99
	L			Michael_Schwinger@AC2.maus.de	
MiNT-Lib	0.51	11.05.99	PD	gufl0000@stud.uni-sb.de	
MiNT-Tools	Rel. 05	19.11.98	G	Julian_Reschke@MS.maus.de	wwwmath.uni-muenster.de/~reschke/
N.AES	1.2	22.01.98	L	Konstantin_Woller@B2.maus.de	
NVDI	5.02	23.03.98	L	oliver@ash.sww.net	members.aol.com/ashinfo/
OLGA	1.51	16.06.98	F	Thomas_Much@KA2.maus.de	thmuch.home.pages.de
OLGANisator	1.1	25.01.97	F	tskuenne@linguistik.uni-erlangen.de	
Outside	3.5	26.09.98	L	Uwe.Seimet@bruker.de	acp5.chemie.uni-kl.de/seimet/
PacShell	3.01	11.12.96	S	Holger_Weets@OL.maus.de	
Rational Sounds	2.0	30.09.99	L	Heiko_Achilles@DU.maus.de	www.talknet.de/~hornsk/
Reminder	22.08.97	25.08.97	P	Rainer_Gussek@HH3.maus.de	
Scripter	1.1	29.05.99	L	oliver@ash.sww.net	members.aol.com/ashinfo/
StartMeUp!98	8.0.0	05.10.98	F	Thomas_Much@KA2.maus.de	www.snailshell.de/nbp.html
Spica	1.2c	26.03.99	F	rgfaika@snafu.de	www.atari-computer.de/rgfaika/
Spin!	0.34	01.11.97	G	Julian_Reschke@MS.maus.de	wwwmath.uni-muenster.de/~reschke/
ST-Guide	Rel. 15	10.12.96	f	Holger_Weets@OL.maus.de	
SuJi	1.35	05.08.99	F	Daniel_Höpfel@A.maus.de	www.hoepfl.de/
SysInfo	4.60	09.07.99	S	Thorsten_Bergner@B.maus.de	home.t-online.de/home/a.pietsch/
TermJinn	1.08	26.01.99	F	Durs_Locher@C-B.maus.de	melkor.unibe.ch:8080/evtheol/ durs.locher.1/personel.html
Thing	1.27	08.08.98	S	binder@rbg.informatik.th-darmstadt.de	
TOS2GEM	Rel. 8	13.09.96	F	binder@rbg.informatik.th-darmstadt.de	
WDIALOG	2.0	08.05.98	F		thmuch.home.pages.de
zControl	0.23	28.12.95	S	Ralf_Zimmermann@OF2.maus.de	

Programmname:

Bezeichnung/Name der Software

Version:

Zuletzt bekanntgegebene Versionsnummer

Datum:

Bekanntgabedatum der genannten Versionsnummer

Status:

F = Freeware, f = Fairware, PD = PublicDomain, S = Shareware, L = Lohnware,
G = Giftware, P = Postcardware, R = Registerware, C = Crippleware

Kontaktadresse:

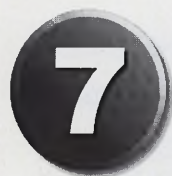
Unter dieser eMail-Adresse können Sie Kontakt zu dem Programmierer der genannten Software aufnehmen.

Homepage:

Hier ist eine Homepage des Programmautors genannt, auf der die man diese Software finden sollte. Das voranstehende „http://“ wurde hier weggelassen.

Stand der Liste: 02.10.1999.

Torsten Runge



Ich lerne PurePascal

In dieser Folge des Kurses wird das Kapitel 7.2 "Strukturierte Datentypen" fortgesetzt, in dem in der letzten Ausgabe schon die Datenstrukturen Zeichenkette `STRING` und Feld `ARRAY` behandelt worden sind.

7.2.3 Datenstruktur Menge `SET`

Eine Menge besteht immer aus einer bestimmten Anzahl von Elementen eines abzählbaren Datentyps. Mit der Datenstruktur Menge (`SET`) können Programme leicht gegen Eingabefehler abgesichert werden, indem die Eingabe mit der vereinbarten Menge überprüft wird. Eine Menge kann direkt oder über einer Mengenvariable in ein Programm eingebracht werden.

Beispiel:

```
repeat
  gotoxy(20,12); clreol;
  readln(Stufe);
  if not Stufe in [1, 3, 5, 7] then
    writeln('Eingabefehler!');
until Stufe in [1, 3, 5, 7];
```

In dem Beispiel wird zuerst der Cursor in Zeile 20 Spalte 12 gesetzt (`gotoxy(20,12);`) und die Zeile ab der Cursorposition bis zum Zeilenende gelöscht (`clreol;`). Danach erfolgt an der Cursorposition die Eingabe für die Variable "Stufe". Wird eine andere Eingabe getätigt als eine 1, 3, 5 oder 7, so wird der Text "Eingabefehler!" ausgegeben. Die Eingabe wird in der Schleife solange wiederholt, wie ein falscher Wert eingegeben wurde. Der Vergleichsoperator für eine Menge ist in diesem Fall das Wort `in`. Die direkte

Menge wird in eckigen Klammern geschrieben und deren Elemente durch ein Komma getrennt.

Mengenvariablen werden wie andere Variablen vereinbart (die beiden Vereinbarungen für `MAXZAH` hierbei identisch):

```
var Zahl1 : set of 0..100;
    Zeichen : set of char;
    Grossbu : 'A'..'Z';
    MAXZAH : set of byte;
    MAXZAH : set of 0..255;
```

Den Variablen lassen sich Bereichswerte zuweisen:

```
Zahl1 := [UW..OW];
```

Beträgt der Unterwert `UW=1` und der Oberwert `OW=8`, dann ist die Menge der Elemente: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Die Prüfung auf ein Element findet, wie

oben schon erwähnt, mit dem Operator `in` statt:

```
until Wert in Zahl1;
```

In PurePascal dürfen Mengen nicht mehr als 256 Elemente beinhalten. Für Mengen stehen die Mengenoperationen Vereinigung `+`, Durchschnittsmenge `*` und Differenzmenge `-` zur Verfügung. Außer dem Operator `in` sind die logischen Operatoren `=`, `<=`, `>=` und `<>` verwendbar.

7.2.4 Datenstruktur Verbund `RECORD`

Halten wir uns einen Sportverein vor Augen. Die Daten der einzelnen Mitglieder sind in der Datenverarbeitungsanlage gespeichert. Zu jedem Mitglied gehört immer ein fest zugeordneter Satz von Daten:

- Mitgliedsnummer
- Name
- Vorname
- Ort
- Straße
- Eintrittsdatum
- usw.

Dieser Datensatz ist jedem Mitglied zuge-

i Übersicht 1

```
var Verbundvariable : record
    Komponente1 : Datentyp;
    Komponente2 : Datentyp;
    Komponente3 : Datentyp;
    ...
end;
```

Das könnte für den Verein heißen:

```
var MITGLIED : record
    Mitgliednr : integer;
    Name       : string[30];
    Vorname    : string[29];
    Ort        : string[30];
    Strasse    : string[30];
    Sparte1    : string[15];
    Sparte2    : string[15];
    Eintritt   : longint;
    Beitrag    : integer;
end;
```

ordnet. Dabei soll es so sein, daß die Daten nicht aus vielen Feldern zusammengesucht werden sollen, sondern alle Daten stehen z.B. über die Mitgliedsnummer zur Verfügung. Die Datenstruktur Verbund (RECORD) gestattet es, Variablen (Komponenten) unterschiedlichen Datentyps zu einer neuen Einheit zusammenzufassen.

Die Vereinbarung sieht wie folgt aus:

Zugriff auf eine Komponente:

Es sind im Beispiel zwei Stufen von Namen vergeben worden: der Name der Verbundvariablen (hier: MITGLIED) und die Komponentennamen des Verbundes (z.B. Mitgliednr). Der Aufruf heißt dann:

```
readln (Mitglied.Mitgliednr);
```

Jede Komponente kann also mit dem zweiteiligen Namen aufgerufen werden. Wird mit den Variablen eines records gearbeitet, kann die Zuweisung mit der WITH-Anweisung vereinfacht werden, weil nur noch der Komponentename benötigt wird (Beispiel 1).

Zu beachten ist, daß wenn eine Variable vom Typ RECORD oder ARRAY komplett auf eine andere Variable übertragen wird, beide Variablen genau dieselbe Datenstruktur aufweisen müssen!

7.2.5 Datenstruktur sequentielle Datei FILE

Die Datensätze, die im vorigen Abschnitt erstellt wurden, sind spätestens mit dem Ausschalten des Rechners verloren. Es muß also eine Möglichkeit geben, die Daten auf Datenträgern (Diskette und Festplatte) dauerhaft zu sichern, d.h. die Daten werden auf externe Datenträger übertragen. Dafür stellt Pascal die Datenstruktur Datei (FILE) zur Verfügung.

7.2.5.1 Vereinbaren einer Datei

Es muß eine Dateivariablen vereinbart werden (siehe Beispiel 2).

Danach wird dem logischen Namen MITGLIED noch ein physischer Name auf der

i Beispiele

Beispiel 1:

```
with Mitglied do
begin
    write('Bitte Namen eingeben: '); readln(Name);
    write('Bitte Vornamen eingeben: '); readln(Vorname);
    write('Bitte Wohnort eingeben: '); readln(Ort);
    ...
end;
```

Beispiel 2:

```
var Vereinsdatei : file of MITGLIED;
```

Der Datentyp Mitglied ist z.B. als record typisiert worden:

```
type MITGLIED = record
    Mitgliednr : integer;
    Name       : string[30];
    Vorname    : string[29];
    ...
end;
```

Diskette oder Festplatte zugeordnet:

```
assign (Vereinsdatei, 'A:mitglied.dat');
```

Die Datei ist auf der Diskette im Laufwerk A: unter dem Namen "mitglied.dat" zu finden. Es muß ein gültiger Name vereinbart sein, d.h. maximal 8 Zeichen vor dem Punkt und maximal 3 danach und keine Verwendung von Sonderzeichen und Umlauten.

7.2.5.2 Öffnen einer Datei

Eine Datei öffnen heißt, der Zeiger zeigt auf den ersten Datensatz der mit dem Namen vereinbarten Datei. Pascal bietet 2 Prozeduren dafür:

Aufbau einer Datei
Datei vereinbaren
Öffnen einer Datei
Eingabe eines Datensatzes
Schreiben eines Datensatzes in die Datei
Wiederhole bis Ende der Eingabe
Datei schließen

Abb. 26: Struktogramm für den Ablauf zum Aufbau einer Datei"

```
rewrite (Vereinsdatei);
```

Mit rewrite legt man auf dem vorher mit assign vereinbarten externen Dateiträger eine Datei mit dem angegebenen Namen an. Der Zeiger zeigt auf den ersten Datensatz, die Datei ist zur Aufnahme von Datensätzen bereit.

ACHTUNG!

Sind der mit assign vereinbarte Dateiname und ein auf dem externen Datenträger schon vorhandener Dateiname gleich, so wird die Datei auf dem externen Datenträger gelöscht! Ohne Hinweis und ohne Fehlermeldung!!!

```
reset (Vereinsdatei);
```

Lesen einer Datei
Datei vereinbaren
Öffnen einer Datei
Solange noch nicht Datei-Ende erreicht
Lesen des Datensatzes aus der Datei
Verarbeiten des Datensatzes
Datei schließen

Abb. 27: Struktogramm für den Ablauf zum Lesen aus einer Datei

Ist eine Datei bereits eingerichtet, wird der Zeiger mit reset auf den ersten Datensatz gestellt. In der Datei kann nun gelesen und/oder geschrieben werden. Existiert die vereinbarte Datei auf dem externen Datenträger nicht, wird das Programm abgebrochen.

7.2.5.3 Schreiben in eine Datei

In eine Datei schreiben heißt, ein gefüllter Datensatz wird auf dem externen Datenträger abgelegt.

```
write (Vereinsdatei, MITGLIED);
```

Beim Schreiben muß nicht immer der gesamte Datensatz abgespeichert werden. In einem Zwischenspeicher (Buffer) wird der abzulegende Datensatz in festen Paketen auf der Platte abgelegt, so daß erst mit dem Schließen der Datei auch der "Rest" zugewiesen wird.

7.2.5.4 Lesen aus einer externen Datei

```
read (Vereinsdatei, MITGLIED);
```

Mit read wird ein Datensatz in den Hauptspeicher eingelesen und der Zeiger für den nächsten Lesevorgang auf den folgenden Datensatz gestellt. Mit jedem Lesevorgang wird der Zeiger um einen Datensatz weiter gesetzt. Der Lesevorgang kann solange fortgesetzt werden, bis die Dateiende-Marke (EOF-Marke) erreicht ist.

7.2.5.5 Schließen einer Datei

Jede geöffnete Datei muß auch wieder geschlossen werden, damit der Disketten- oder Festplattenzugriff korrekt abgeschlossen werden kann. Jeder Schreib-Lese-Vorgang erfolgt über einen Pufferspeicher, der ohne ein korrektes Abschließen noch Daten enthalten kann.

```
close (Vereinsdatei);
```

7.2.5.6 Allgemeine Datei-Öffnungsprozedur

Eine vorhandene Datei darf nicht gelöscht werden. Man "tastet" sich mit der reset-



Beispiele

```
procedure DateiOeffnen (var VDatei : MITGLIED);
begin
    (*$I-*)                {Prüfung der Ein-Ausgabe abschalten}
    reset(VDatei);
    if ioresult <> 0 then
        rewrite(VDatei);   {Datei nicht vorhanden}
    if ioresult <> 0 then
        begin
            {Es liegt ein anderer Fehler vor, z.B.}
            writeln;        {könnte der Datenträger voll sein.}
            write ('Datei kann nicht geöffnet werden!');
            delay(1000);
            halt;           {Programmabbruch}
        end;
    (*$I+*)                {Prüfung der Ein-Ausgabe einschalten}
end;
```

Anweisung heran und riskiert einen Programmabsturz, der abgefangen werden kann (Die Variable ioresult wird automatisch vom Compiler angelegt.):

7.2.5.7 Positionierung in einer Datei

Pascal stellt eine Prozedur und zwei Funktionen zur Verfügung, die die Positionierung des Zeigers auf einen Datensatz (Datum) innerhalb einer geöffneten Datei ermöglichen.

a) Standardfunktion FILESIZE

Die Standardfunktion FILESIZE liefert die Größe einer Datei zurück, also die Anzahl der Datensätze in der angegebenen Datei. Ist die Datei leer, wird der Wert '0' zurückgegeben.

```
Anzahl := filesize(Vereinsdatei);
```

In der Variablen Anzahl wird die zurückgegebene Größe der Datei Vereinsdatei abgelegt.

b) Standardfunktion FILEPOS

Die Standardfunktion FILEPOS liefert die momentane Position des Zeigers in der geöffneten Datei zurück - die Position des nächsten zu bearbeitenden Datensatzes.

```
Position := filepos(Vereinsdatei);
```

In der Variablen Position ist die Nummer des Satzes abgelegt, auf den der Zeiger gerade zeigt. Die Durchnummerierung in

der Datei beginnt mit '0'.

c) Standardprozedur SEEK

Um den Zeiger auf einen bestimmten Datensatz zu positionieren, wird die Standardprozedur SEEK eingesetzt. Dazu sind die Parameter "Dateiname" und "Satznummer" anzugeben. Es ist zu beachten, daß der erste Datensatz die Nummer '0' hat.

```
seek(Vereinsdatei, 0);
```

Dieser Prozeduraufruf setzt die Datei Vereinsdatei auf den Anfang zurück.

d) Typische Anwendungen

Setzen des Zeigers an das Ende der geöffneten Datei. Dafür erhält SEEK den Dateinamen und den Rückgabewert der Funktion FILESIZE:

```
Anzahl := filesize(Vereinsdatei);
seek(Vereinsdatei, Anzahl);
```

oder

```
seek(Vereinsdatei, filesize(Vereinsdatei));
```

Nach dem Lesen eines Datensatzes soll der geänderte Datensatz an die alte Position geschrieben werden. Der Zeiger steht zu diesem Zeitpunkt bereits auf dem folgenden Satz, er muß also um eine Einheit zurückgesetzt werden:

```
Position := filepos(Vereinsdatei);
seek(Vereinsdatei, Position - 1);
```

oder

```
seek(Vereinsdatei, filepos(Vereinsdatei) - 1);
```

7.2.6 Datenstruktur Textdatei

Standen bei der Datenstruktur FILE das Speichern und die Bearbeitung von satzorientierten Informationen (immer die gleiche Länge) im Vordergrund, so ist die Textverarbeitung viel einfacher, da der eingegebene Text mit jedem Drücken der Eingabetaste - sie erzeugt ein Zeilenende (EOL) - in die vereinbarte Datei geschrieben wird.

Da die gespeicherten Texte unterschiedliche Länge haben, ist klar, daß nur geschrieben oder (im Folgendem) nur gelesen werden kann.

Die Vereinbarung des Dateinamens, der Datentyp ist hier text (-Datei):

```
var Dateiname : text;
```

Die assign -Anweisung ist schon von der Datenstruktur FILE her bekannt:

```
assign (Dateiname, Physische Datei);
```

Die neue Datei wird zum Schreiben geöffnet:

```
rewrite (Dateiname);
```

Die Eingabe, die mit EOL (Betätigen von ENTER) abgeschlossen wurde, wird über den Pufferspeicher auf dem Datenträger abgelegt. So können beliebig viele Eingaben behandelt werden. Mit EOF (Dateiende, Control + Z) wird die Eingabe beendet:

```
writeln (Dateiname, Zeichenkette);
```

Schließen der Datei: Mögliche Datenreste aus dem Pufferspeicher und das EOF-Zeichen werden zur Vervollständigung des Datenbestandes übertragen und die "Verbindung" beendet:

```
close (Dateiname);
```

Die vorhandene Datei zum Lesen öffnen:

i Infos

7.2.5.8 Von Pascal unterstützte DOS-Systemaufrufe

Zur Unterstützung von Zugriffen auf das Dateisystem sind in PurePascal DOS-Prozeduren und -Funktionen enthalten:

a) für einzelne Dateien

- Datei löschen: `erase(Dateivariablen);`
- Datei umbenennen: `rename(Dateivariablen, 'physischer Dateiname');`

b) für Verzeichnisse:

- Verzeichnis wechseln: `chdir(Verzeichnisname);`
- Verzeichnis erstellen: `mkdir(Unterverzeichnisname);`
- Verzeichnis löschen: `rmdir(Unterverzeichnisname);`

c) für Parameter der Laufwerke:

- freier Laufwerksplatz: `diskfree(Laufwerk);`
- Laufwerksgröße: `disksize(Laufwerk);`

d) für den Einsatz der Systemdaten für Datum und Zeit:

- Systemdatum ermitteln: `getdate(Jahr, Monat, Tag, Wochentag);`
- Systemzeit ermitteln: `gettime(Stunde, Minute, Sekunde, Sek100);`
- Systemdatum setzen: `setdate(Jahr, Monat, Tag, Wochentag);`
- Systemzeit setzen: `settime(Stunde, Minute, Sekunde, Sek100);`

i Beispiele

exte eingeben und auf Diskette ablegen:

```
program Texterfassung;
uses crt;
var Textzeile: string[80];
    Textdatei: text;

begin
    clrscr;
    assign(Textdatei, 'a:text01.txt');
    rewrite(Textdatei);
    checkeof = true;
    writeln('Bitte Texte eingeben und jede Zeile mit ENTER beenden.');
```

```
reset (Dateiname);
```

Einlesen einer Textzeile in die Variable Textvariable.

```
readln (Dateiname, Textvariable);
```

In der nächsten, letzten Folge dieses

Kurses werden die dynamischen Datentypen behandelt. Dort lernen Sie dann etwas über Zeigervariablen und verkettete Listen.

Torsten Runge

ATARI Fachmesse



19./20.11. Hannover

Es steht eine neue Atari-Fachmesse ins Haus, und erstmals seit über drei Jahren wird eine bedeutende Atari-Fachmesse nicht in Neuss, sondern im nördlicher gelegenen Hannover ausgetragen. Alle Infos gibts nun hier.

Neuer Standort Hannover

Schon auf der letzten Atari Herbstmesse war die allgemeine Meinung unter Ausstellern wie Besuchern, doch den Messe-Standort auch einmal etwas dezentraler zu wählen, daher findet die diesjährige Herbstmesse statt in Neuss diesmal in der Messestadt Hannover statt. Auf diesem Wege werden hoffentlich viele Atari-interessierte Besucher erreicht, die in den vergangenen Jahren aufgrund teilweise großer Entfernungen zum Messestandort nicht kommen konnten.

Neuer Ausrichter

Da der bisherige Traditionsausrichter der Atari-Messe, der Falke Verlag, wegen anderer größerer Projekte diesen Herbst

nicht die Zeit finden konnte, die Atari-Herbstmesse auszurichten, haben wir, die Firma ROM logicware, uns in Absprache mit dem Falke Verlag und den wichtigsten anderen Atari-Händlern sowie Hard- und Softwarehäusern bereitgefunden, die Atari Computer Herbstmesse 1999 auszurichten, zumal uns die Fa. M.U.C.S., Hannover tatkräftig bei der Organisation der Messe unterstützt.

Die Aussteller

Es haben bereits alle wichtigen größeren Entwicklungs- und Handelshäuser der letzten Jahre aus dem Atari-Markt zugesagt; eine ständig aktualisierte Aussteller-Liste finden Sie auf unserer Homepage.

Neben allen bekannten Software-Häu-

sern, der bekannt leistungsstarken Shareware- und Freeware-Szene sowie diversen Zubehör-Anbietern können diesmal auch verschiedene Anbieter von Atari-tauglichen Computern (Milan, Apple Mac, ...) als Aussteller besucht werden. Besonders freuen wir uns, daß die Fa. "Axro", die in den nächsten Monaten federführend in Kooperation mit den Milan-Entwicklern einen neuen Atari-kompatiblen Computer (Arbeitstitel "Axro Milan II") herausbringen wird (voraussichtlich mit dem Betriebssystem MagiC Milan), als Aussteller auf der Atari-Computer Herbstmesse 1999 begrüßen zu dürfen. Dieser neue Atari-Computer wird demnächst in größeren Stückzahlen auch in den Kaufhäusern den Atari-Markt beleben.

Am Stand von Fa. Axro wird Herr Martens von Axro zusammen mit der Fa. Motorola alle Fragen zum neuen Axro Milan II (wie gesagt - Arbeitstitel) beantworten sowie auch erste Milan II zeigen.

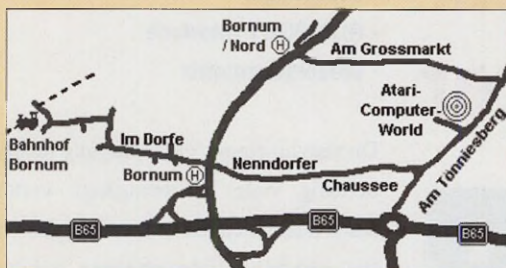
Anfahrt mit der Bahn

Anreise mit der Deutschen Bahn bis Hannover Hauptbahnhof, vom Hauptbahnhof 6 Stationen mit Buslinie "500" (Fahrtrichtung "Gehrden") bis zur Haltestelle "Borum/Nord", aussteigen, zu Fuß 400 Meter die 20 Meter vor der Haltestelle abzweigende Straße "Am Großmarkt" entlanglaufen, rechts in die Straße "Am Tönniesberg"; gleich hinter der Tankstelle rechts den großen, ausgeschilderten Eingang zum Großmarkt nehmen; die Mehrzweckhalle der Atari-Messe liegt unübersehbar voran auf der rechten Seite.

Anfahrt mit dem Auto

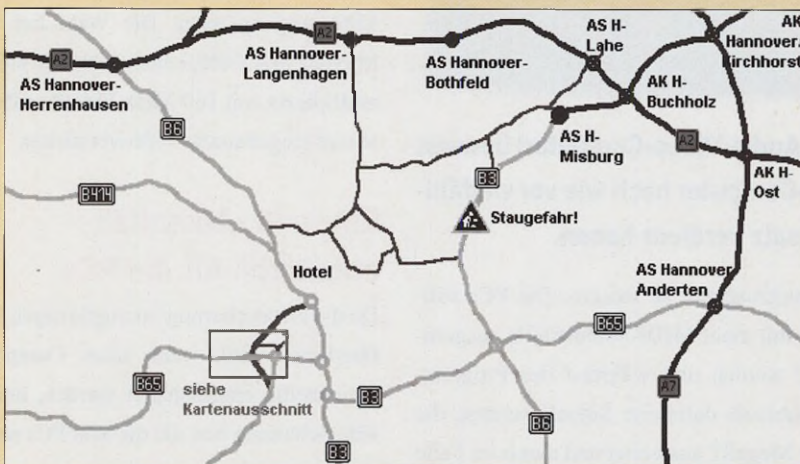
Auto von der Autobahn A2 Abfahrt 42 Hannover Herrenhausen, die Abfahrt heißt zuerst "Am Leineufer", geht dann später über in den "Westschnellweg", der Westschnellweg endet am Kreisverkehr "Deisterplatz", vom Westschnellweg

Anfahrt-Skizzen / oben vergrößerter Ausschnitt



Oben:
Der direkte Weg zur
Veranstaltungs-Halle.

Unten:
Der Großraum Hannover
und die Autobahn-An-
schlußstellen.



aus dreiviertel um den Kreisverkehr herum in die "Bornumer Straße", die erste Querstraße links ist "Am Großmarkt", dann rechts in "Am Tönniesberg, gleich nach der Tankstelle die große, mit "Großmarkt" ausgeschilderte Auffahrt, gleich rechts am Zaun ist die Auffahrt zum Parkplatz der Mehrzweckhalle mit etlichen hundert Parkplätzen; sollte der Parkplatz direkt an der Halle besetzt sein, folgen Sie bitte den Parkplatzanweisern auf den nur wenige Meter weiter befindlichen Parkplatz des Großmarktes.

Preise:

Tageskarte: 12,- DM

Ermäßigt (Schüler, Studenten ...): 9,- DM

Familienkarte: 25,- DM

Zwei-Tages-Karte: 20,- DM

Übernachtungsmöglichkeiten:

Das Classic-Hotel Amadeus wurde von den Veranstaltern besichtigt und stellt sich als angenehmes und gut ausgestattetes Hotel mit Bad und TV auf dem Zimmer

sowie Frühstücksbuffet dar, für das exzellente Preise aushandelt werden konnten. Buchen Sie bitte direkt im Hotel unter dem Stichwort "Atari-Messe" oder unter Berufung auf die Firma r.o.m.-logicware und melden Sie die erfolgte Buchung unbedingt an r.o.m.-logicware Berlin. Die Hotel-Buchung erfolgt auf eigene Rechnung und eigenes Risiko!

Classic Hotel Amadeus

Foessestraße 83

30451 Hannover

Tel. 0511 - 21976-0

Fax 0511 - 21976-200 Preise inkl. Frühstück, Zimmer mit TV und Bad:

Einzelzimmer 90,- DM / Übernachtung

Doppelzimmer 110,- DM / Übernachtung

Weitere Informationen:

R.O.M. logicware

Raschdorffstr. 99

13409 Berlin

Tel. (030) 4999 73 73

www.rom-logicware.com/messe

www.0511-info.de/atari-computer-world

Spezial-Diskette 11/99

NED-Player

Ein Player zum Abspielen von Sample-Sounds. Folgende Formate werden automatisch erkannt: SAM, DVS, SMD/AU, WAV, AVR, HSN, AIF, IFF. Eine Falcon- und eine ST-Version liegen vorn.

GEM-Pacman

Endlich eine gelungene GEM-Umsetzung des Spiele-Klassikers, die viel Spaß bereitet. In einem GEM-Fenster müssen Sie mit den Cursor-tasten den kleinen Mampfer durch die Straßen schicken, um Punkte zu essen. Läuft auf allen Ataris, Emulatoren und dem Milan.

Volume

Ein interessantes Mini-Programm aus England, das Ihnen auch nachträglich die Möglichkeit gibt, den Namen einer formatierten Diskette oder Festplatte zu ändern.

MIDINote

Das Programm erlaubt Ihnen, eingehende Midi-Werte sozusagen "live" zu beobachten. Erkannt werden Note, Pressure, Programm-Wechsel, Pichtbend, Kanal und Sustain.

OPTIMIZE 2.8

Optimize ist ein Festplatten-Defragmentierer. 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.

Zu bestellen für 10,- (bar/Scheck) beim Verlag, oder für 50,- DM extra im Jahres-Abonnement.

Atari gesteuerter Audio-Video-Computer



Das Beispiel "AGAViC" (Atari gesteuerter Audio-Video-Computer) beweist einmal mehr eindrucksvoll, warum Atari-Computer nach wie vor vielfältigen Einsatz auch im professionellen Einsatz verdient haben.

Im März 1997 erwähnte mein Freund Dirk während eines Besuchs bei mir, daß eine Künstlergruppe für ihr neues Videokunstprojekt einen Computer (der später AGAViC genannt wurde) für Überwachungsaufgaben acht PCs benötigen. Sechs der PCs würden mit Videokarten ausgerüstet, ein PC würde MIDI-Steuerrechner und der letzte solle Bewegungssensoren auswerten.

AGAViC sollte den Programmablauf überwachen und im Falle einer Fehlfunktion eines oder mehrerer PCs einen Reset veranlassen und in der Phase des Neustarts ein Notprogramm koordinieren. Dirks Frage war nun, ob ich ein Konzept für einen solchen Überwachungscomputer entwerfen könnte.

Das Konzept

Bei einem weiteren Treffen mit Dirk stellte ich ihm eine Skizze mit einem Blockschaltbild vor. Mein Vorschlag war, einen Atari MegaST als Basis zu nehmen und mit einem ROMPORT-Interface die

Schaltzustände zu steuern. Die PCs sollten mit einer MIDI-Schnittstelle ausgerüstet werden und während des Programmablaufs definierte Signale senden, die der MegaST auswertet und damit im Falle

einer Fehlfunktion ein Neustart eingeleitet wird. Das Konzept sah weiterhin vor, daß, falls der MegaST selbst ausfallen sollte, die Schaltzustände

so eingestellt würden, als wenn alle PCs einwandfrei funktionierten.

AGAViC nahm Gestalt an

Dirk, inzwischen technischer Leiter des Gesamtprojekts, hatte mir nach Rücksprache mit den Künstlern für mein Konzept "grünes Licht" gegeben und mich gebeten, Einzelheiten auszuarbeiten und die Kosten abzuschätzen. Nun begann ich damit, die einzelnen Komponenten zusammenzustellen:

- Videokreuzmatrix
- Audiokreuzmatrix

- Ein und -Ausschaltautomatik für die PCs
- Steuerlogik
- ROMPORT-Interface
- Videokreuzmatrix

Da man an einem Videoausgang nicht auf beliebig viele Videoeingänge verteilen kann, suchte ich nach einem IC, das wahlfrei beliebige Videoeingänge auf einen Videoausgang leitet. Die Wahl fiel auf Maxims MAX440, einem achtfach Videomultiplexer mit 160 MHz Videobandbreite und eingebautem Videoverstärker.

Ein- und -Ausschaltautomatik für die PCs

Da die Netzsicherung im ungünstigen Fall überlastet wird, wenn neun Computer gleichzeitig eingeschaltet werden, mußte eine Schaltung her, die die acht PCs nacheinander mit Strom versorgt. Diese Schaltung arbeitet im Prinzip so: AGAViC wird eingeschaltet, Timer 1 wird gestartet, Timer 1 ist abgelaufen, PC1 wird eingeschaltet, Timer 2 wird gestartet und so weiter.

Steuerlogik

AGAViC kennt zwei Betriebszustände: MegaST arbeitet, MegaST arbeitet nicht. Solange der MegaST nicht arbeitet, zum Beispiel direkt nach dem Einschalten, befindet sich die Steuerlogik in dem Modus "Manuell". Manuell heißt, daß die von außen selektierten Einstellungen wirksam sind.

Sobald der MegaST betriebsbereit ist, schaltet die Steuerlogik auf den Modus "Computer" um, und der MegaST übernimmt die Kontrolle über die Steuerlogik.

ROMPORT-Interface

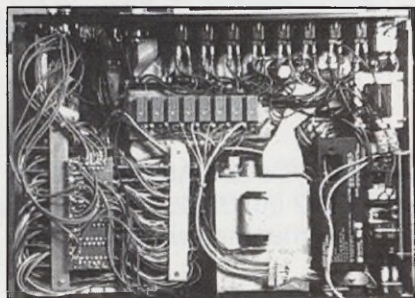
Das Interface bereitet die am ROMPORT anliegenden Signale so auf, daß daraus acht Adressen mit je acht Datenleitungen generiert werden. Eine Adresse muß stän-

C o n t r o l - D i s p l a y									
Program-Control-Status : CONTROL - MODE is ON 0 48									
Status of Sensor-Computer		Wait 02 min 55 sec for acknowledge Signal							
Sum of PC-Resets on this Day		0000 all Days		0000					
Actual-Rate of Camera-Frames		0000 ..."		Average Number : 0000 ..."					
Status of Logic-Computer		Wait 02 min 55 sec for acknowledge Signal							
Sum of PC-Resets on this Day		0000 all Days		0000					
AV-Port	Status of AV-Computer			PC-Port			Status of AV-Computer		
				Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000
Mr.-0	Not routed	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Mr.-1	Not routed	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Mr.-2	Not routed	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Mr.-3	Not routed	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Mr.-4	Not routed	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Mr.-5	Not routed	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 1-5: PC-Port									
Button-1: PC-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-2: PC-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-3: PC-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-4: PC-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-5: PC-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 6-10: AV-Port				Buttons 11-15: AV-Port					
Button-6: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-7: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-8: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-9: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-10: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 16-20: AV-Port				Buttons 21-25: AV-Port					
Button-16: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-17: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-18: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-19: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-20: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 26-30: AV-Port				Buttons 31-35: AV-Port					
Button-26: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-27: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-28: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-29: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-30: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 36-40: AV-Port				Buttons 41-45: AV-Port					
Button-36: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-37: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-38: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-39: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-40: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 46-50: AV-Port				Buttons 51-55: AV-Port					
Button-46: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-47: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-48: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-49: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-50: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 56-60: AV-Port				Buttons 61-65: AV-Port					
Button-56: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-57: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-58: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-59: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-60: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 66-70: AV-Port				Buttons 71-75: AV-Port					
Button-66: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-67: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-68: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-69: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-70: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 76-80: AV-Port				Buttons 81-85: AV-Port					
Button-76: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-77: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-78: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-79: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-80: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 86-90: AV-Port				Buttons 91-95: AV-Port					
Button-86: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-87: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-88: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-89: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-90: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 96-100: AV-Port				Buttons 101-105: AV-Port					
Button-96: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-97: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-98: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-99: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-100: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 106-110: AV-Port				Buttons 111-115: AV-Port					
Button-106: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-107: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-108: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-109: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-110: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 116-120: AV-Port				Buttons 121-125: AV-Port					
Button-116: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-117: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-118: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-119: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-120: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 126-130: AV-Port				Buttons 131-135: AV-Port					
Button-126: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-127: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-128: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-129: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-130: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 136-140: AV-Port				Buttons 141-145: AV-Port					
Button-136: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-137: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-138: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-139: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-140: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 146-150: AV-Port				Buttons 151-155: AV-Port					
Button-146: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-147: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-148: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-149: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-150: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 156-160: AV-Port				Buttons 161-165: AV-Port					
Button-156: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-157: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-158: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-159: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-160: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 166-170: AV-Port				Buttons 171-175: AV-Port					
Button-166: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-167: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-168: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-169: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-170: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 176-180: AV-Port				Buttons 181-185: AV-Port					
Button-176: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-177: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-178: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-179: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-180: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 186-190: AV-Port				Buttons 191-195: AV-Port					
Button-186: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-187: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-188: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-189: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-190: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Buttons 196-200: AV-Port				Buttons 201-205: AV-Port					
Button-196: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-197: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-198: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-199: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
Button-200: AV-Port	Wait 02 min	55 sec for Signal	0000	0000	0000				

Die Software von Dirk Langheinrich und Werner Frey dient der Ansteuerung der externen PCs.

dig aufgerufen werden, damit die Steuerlogik erkennt, daß der MegaST arbeitet. Eine Adresse bedient die Ein- und -Aus-schaltautomatik für die PCs, und die sechs übrigen Adressen steuern die Platinen mit der Video- und Audiokreuzmatrix.

Der Auftrag, AGAViC zu bauen



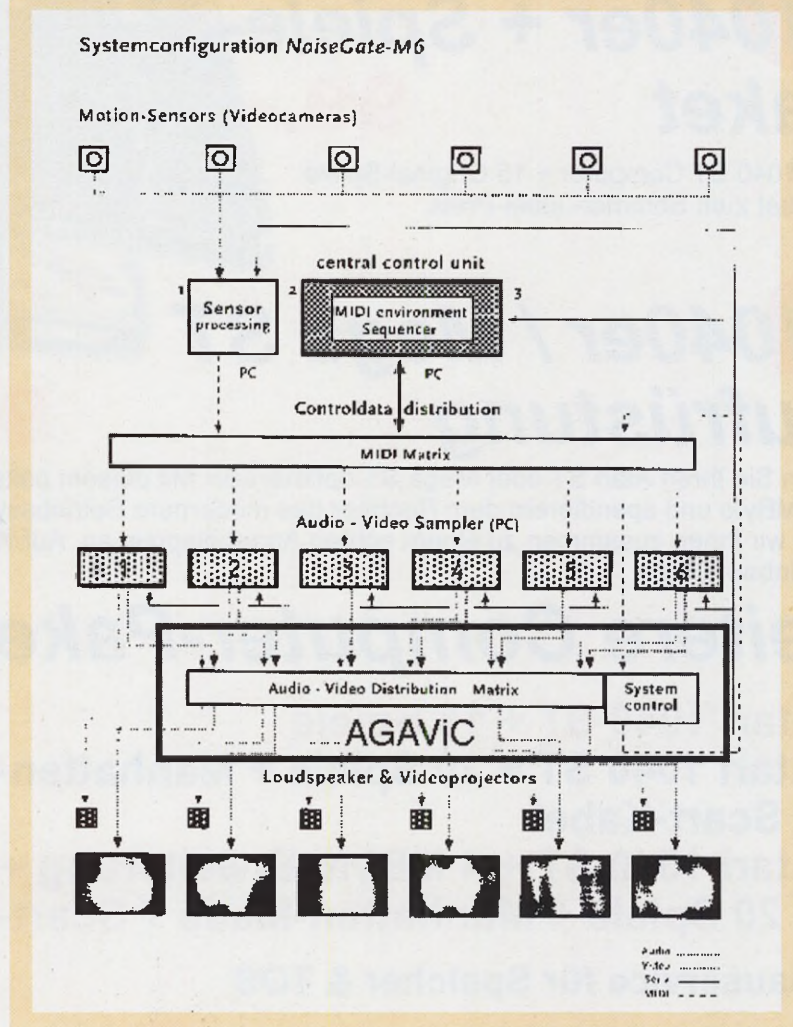
Die Innenansicht zeigt deutlich, wieviel Arbeit in dem Gerät steckt.

Das Konzept hatte die Künstlergruppe und den technischen Leiter überzeugt, auch der kalkulierte Preis von DM 2500,-, ein wahrer Freundschaftspreis, war offensichtlich akzeptiert. Da die Finanzierung des gesamten Projekts noch nicht perfekt war, wurde AGAViC bis Anfang Oktober 1997 auf Eis gelegt. Kurzfristig kam dann die schriftliche Bestellung, verbunden mit dem Wunsch, AGAViC innerhalb fünf Wochen zu liefern.

Zu diesem Zeitpunkt war AGAViC lediglich ein theoretisches Projekt; so hinterfragte ich, wann AGAViC tatsächlich zum Einsatz kommen würde. Als Termin für die Uraufführung des Videokunstprojektes, das inzwischen den Namen "Noise-Gate

M6" erhalten hatte, wurde mir die zweite Januarwoche 1998 genannt. Mit diesem Zeitpolster erschien es mir einigermaßen realistisch, auch unvorhergesehene Probleme zu bewältigen, und so stimmte ich dem Auftrag zu. Jetzt begann ich, die Schaltpläne zu zeichnen, bestellte die

Systemkonfiguration der Steuerungstechnik



Spezialteile und kaufte einen gebrauchten MegaST2.

Nachdem die Schaltpläne fertig waren, wurde eine Liste mit den erforderlichen Komponenten erstellt und geordnet. Nach deren Eintreffen wurden der Lötcolben sowie das Oszilloskop in meiner Düsseldorfer Wohnung kaum noch kalt. Mitte Dezember 1997

waren alle Platinen bestückt, gelötet und getestet sowie ein Quick-and-dirty-Testprogramm geschrieben. Während sich Dirk in Wien daran machte, das Steuerprogramm für AGAViC zu programmieren, begann ich mit der Metallbearbeitung, denn schließlich sollten alle Einzel-

teile in ein 19-Zoll- 3HE-Gehäuse eingebaut werden.

Zur Jahreswende war es endlich soweit: AGAViC funktionierte, der Dauertest war bestanden und die Dokumentation geschrieben. Im fernen Wien waren inzwischen alle Beteiligten voller Sorge und Hoffnung ob des überschrittenen Zeitplanes und des nahenden Premierentermins. Dennoch - pünktlich zur Premiere von "NoiseGate M6" traf AGAViC in Wien ein und verrichtet seitdem zuverlässig an verschiedenen Orten in Europa seine Arbeit.

In Zusammenarbeit mit dem Revolution CD-ROM-Magazin.

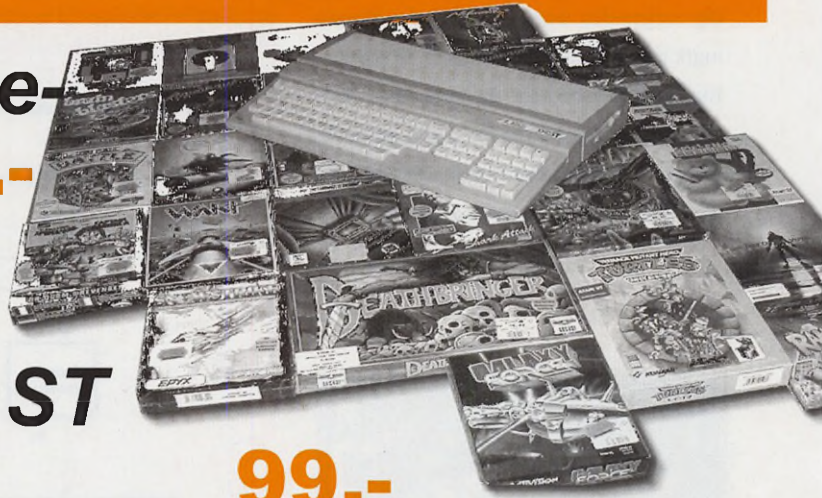


Die Rückansicht des modifizierten Falcon

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

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.)

5. Schritt:

GuideLiner – für alle, die Hilfe brauchen

Der GuideLiner ist da

Das in der vorigen Folge dieser SL99-Serie zum ersten Mal erwähnte Modul GuideLiner ist jetzt verfügbar und wie schon gesagt sehr praktisch.

Es faßt alle Funktionen der alten drei Calamus-SL-Hilfslinienmodule (invers-Hilfslinien, as-Hilfslinien und das SL-Hilfslinienmodul aus dem Standardumfang) in einer sinnvoll strukturierten Modul-Oberfläche zusammen und bietet darüber hinaus ein paar weitere Schmankerl, die sich wirklich sehen lassen können. Ich stelle die neuen Funktionen kurz vor – die sonstigen Funktionen können Sie schon fast von selbst aus den Icons der abgebildeten Modul-Befehlsfelder erkennen.

Hilfslinien

Auffällig sind hier die drei neuen Icons „Beliebige Hilfslinie setzen“, „Hilfslinien-Rahmen setzen“ und „Nullpunkt setzen“.

Es ist wie angekündigt nun endlich möglich, beliebig lange oder kurze Hilfslinien aufzuziehen, und zwar endlich auch schräg oder als Rechteck-Rahmen!

Rahmen snappen an schrägen Hilfslinien mit ihren Ecken, so daß viele interessante Gestaltungsmöglichkeiten in höchster Genauigkeit möglich sind.

Die Hilfslinien-Rahmen bieten ebenfalls für viele Anwendungen Vorteile gegenüber den herkömmlichen Hilfslinien, die ja über das gesamte Seitenformat laufen und oft den Blick auf das Wesentliche versperren. Natürlich sind die Ränder dieser Hilfslinien-Rahmen sowohl innerhalb des Rahmens als auch von außen magnetisch.

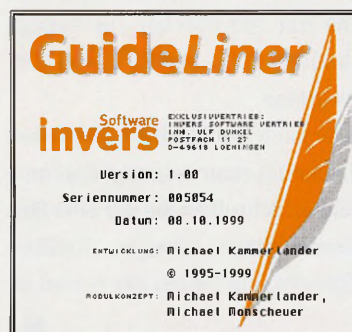
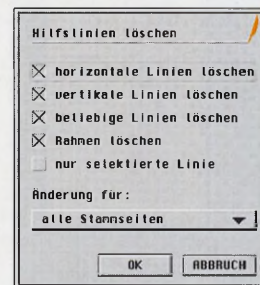
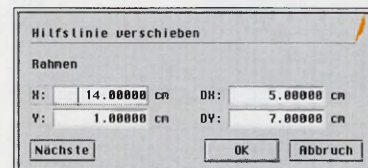
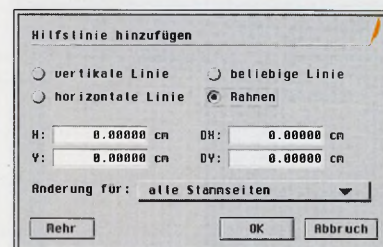
Der Nullpunkt bezieht sich üblicherweise auf die obere linke Ecke eines Dokuments (oder der rechten Seite bei doppelseitigen Dokumenten). Mit diesem Icon läßt er sich sehr praktisch direkt per Mausclick versetzen.

Das Werkzeug-Popup, schon bekannt aus dem SL-Hilfslinienmodul, vereint die bisher 8 Funktionsicons, die somit direkt zur Auswahl stehen können, wenn Sie z. B. den Aufruf dieses Popups auf ein lokales Makro gelegt haben. Lokal deshalb, weil der Hilfslinien-Bearbeitungsmodus in anderen Modulen nicht

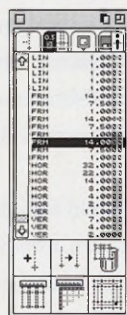
zur Verfügung stehen kann, ebenso wie z. B. der Text-Bearbeitungsmodus nicht im Vektormodul und der Kerning-Bearbeitungsmodus nicht im Rahmenmodul benutzt werden kann. Das Popup erspart vor allem auf Großmonitoren und weit weg vom Befehlsfeld lange Mausewege. Ich habe es mir sofort auf das lokale Makro Alt-H (wie Hilfslinien) gelegt.

Numerische Plazierung

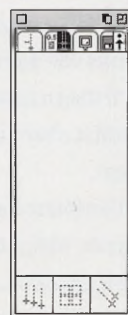
Im zweiten Befehlsfeld, das auf den ersten Blick identisch mit dem vom SL-Hilfslinienmodul ist, hat sich ebenfalls etwas getan. Die einzelnen Funktionen der zweituntersten Icon-Reihe berücksichtigen jetzt natürlich auch die neu hinzugekommenen „beliebigen Hilfslinien“ und „Hilfslinien-Rahmen“:



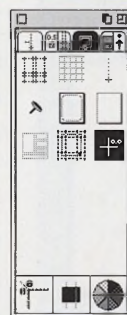
Hilfslinien



Numerische Plazierung



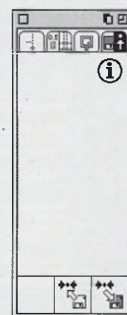
Hilfslinien automatisch setzen



Sichtbarkeit



Hilfsliniensätze verwalten



Einstellungen

Somit steht auch hier die absolut exakte numerische Platzierung zur Verfügung, für alle etwas. Die eine arbeitet lieber mit Zahleneingaben, der andere mit der Maus. (NB: Nach der grausigen neuen Rächtschraipunk müßte es jetzt wohl heißen: „Numerische Platzierung“. Aber das erschien dem Entwickler des GuideLiners wohl doch zu deplaziert.)

Hilfslinien automatisch setzen

Dieses Befehlsfeld ist neu und zeigt, daß immer wieder rasch auf User-Wünsche eingegangen werden kann. Michael Kammerlander hat hier konsequent vorhandene und neue Hilfslinien-Typen so erweitert, daß auch knifflige Konstruktionen rasch und mit einer sehr guten Vorschau realisiert werden können.

Selbst Hilfslinien-Arten mit wachsendem oder schrumpfendem Abstand können hier automatisch realisiert werden. Und – das Befehlsfeld scheint noch Platz für weitere Ideen zu haben.

Sichtbarkeit

Der jetzt auch per Mausclick definierbare Seitenursprung (Nullpunkt, s. o.) wird auf Wunsch auch in der Seite dargestellt durch ein kleines Koordinatenkreuz. Dazu gibt es jetzt den Schalter „Nullpunkt sichtbar/unsichtbar“. In den Dialogen „Lage der Hilfselemente“ und „Farbe der Hilfselemente“ läßt er sich ebenso wie die schon bekannten Linientypen noch weiter einstellen.

Hilfsliniensätze verwalten

Das SL-Hilfslinienmodul konnte keine Hilfslinien-Einstellungen speichern, so daß einmal aufwendig erstellte Hilfslinien-Sets höchstens von einem vorhandenen Dokument übernommen werden, nicht aber nachgeladen und einem neuen Dokument oder einer neuen Stammsseite zugewiesen werden konnten. Der GuideLiner hat prinzipiell denselben Mechanismus wie das as-Hilfslinienmodul oder das frühere invers-Hilfslinienmodul, unterstützt aber auch die neuen Hilfslinien-Typen.

Das letzte Befehlsfeld bringt den mittlerweile obligatorischen Infodialog und die Möglichkeit, die im GuideLiner vorgenommenen Einstellungen in einer ei-

genen SET-Datei zu sichern. Vor der Installation des GuideLiners sollten sämtliche älteren Hilfslinienmodule aus dem Speicher entfernt werden, was ohnehin Sinn macht, da er ja mehr ist als die Summe der bisherigen drei verschiedenen Hilfslinienmodule – ein wirklich praktisches Werkzeug für alle, die beim Gestalten Hilfe brauchen.

Calamus goes 2000

Liebe Leserinnen und Leser, die für SL99 von mir verfaßte Artikelreihe ist zuende. Viele Zuschriften zeigen Ratlosigkeit, wohin die Calamus-Entwicklung gehen mag. „Wird es weiterhin eine Atari-Version geben?“ ist die häufigste Frage.

Nach wie vor entwickeln wir Calamus auf Atari-Systemen und flanschen für Windows einen speziellen Emulator unter. Für die wesentlich schnelleren Apple-Rechner wurde bisher MagicMac verwendet, um Calamus lauffähig zu machen. 2000 wollen wir ähnlich dem SL99 WindowsPack einen direkt wie eine Mac-Applikation installierten Calamus XL auf dem Mac herausbringen. Bis dahin ist noch viel zu tun, auch wenn wir den Horizont schon deutlich sehen können.

Für Atari-User ändert sich momentan nichts. Nachdem Calamus SL99 auf alten ST- und STE-Modellen nicht mehr läuft, wird ein Falcon, TT, Medusa, Hades oder Milan benötigt. Wir sind sehr gespannt auf den Milan 2 mit seinem schnelleren Prozessor und natürlich auch auf den Phenix aus Frankreich. Um den Milan zu unterstützen, liegt ab dem 1. November 1999 jedem Milan eine Nachkaufkarte für einen neuen Calamus SL99 (für nur 199 DM) bei. Die Auflage dieser limitierten SL-Aktion ist auf 1.999 Stück begrenzt.

Ich werde mich wohl gleich im nächsten Jahr wieder mit einer Calamus-Kolumne hier melden. Schreiben Sie mir bitte Ihre Themenvorschläge, Fragen, Kritiken und Wünsche, am besten per e-mail an

dunkel@calamus.net

Drei der wichtigsten Atari-Websites

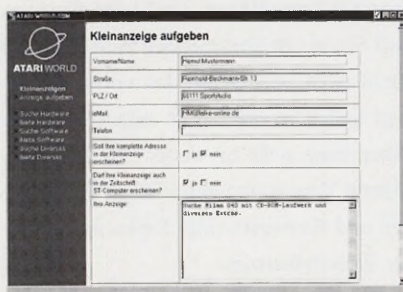
Zwar gehört der Atari-Computer zu den großen Nachzüglern in puncto Internet, aber dennoch: Das Internet hat sich ausschließlich positiv auf den Atari-Sektor ausgewirkt. In erster Linie liegt es wohl an der Globalisierung, die durch die grenzenübergreifenden Kontaktmöglichkeiten entstanden ist.

In der Vergangenheit litt der Atari-Markt darunter, daß Atari-User nicht mehr einander in der Nachbarschaft hatten, und daß durch den Verlust des direkten Kontaktes auch die Zusammengehörigkeit sank. Durch das Internet spielt es jetzt aber keine Rolle mehr, ob man direkt nebeneinander oder in zwei verschiedenen Staaten wohnt. Und jeder, der möchte, kann seine eigene Internet-Präsenz, seine Atari-Hobbies oder sogar Programme der Öffentlichkeit und damit auch Gleichgesinnten präsentieren.

Und plötzlich sind wir sogar soweit, daß das Angebot an Atari basierenden Seiten im Internet so groß ist, daß die Übersicht so langsam aber sicher verloren geht.

Daher stellen wir Ihnen in dieser Ausgabe die - wie wir finden - drei wichtigsten Atari-Homepages im Internet vor, die umfassend über das Geschehen des Atari-Marktes informieren. Und in den kommenden Ausgaben gibt es dann etliche Kurzvorstellungen weiterer Atari-Seiten.

Atari-World



Seit gut einem Jahr online und seit einem Monat in neuen Gewand: Die zentrale Anlaufstelle für Atari-Computer-User mit deutschsprachigem Angebot.

Diese Kooperations-Seite der Firmen Falke Verlag und delta labs media hat sich nach einigen Anlaufschwierigkeiten zu einer täglich rund 300- bis 500mal besuchten Seite entwickelt. Das Angebot ist vielfältig und reicht von den aktuellen News über eine Download-Rubrik bis hin zum Diskussionsforum.

Das neue Layout der Atari-World-Seiten schon den Anwender vor einer bebilderten Titelseite mit langen Wartezeiten. Ganz dem Trend entsprechend wird der Atari-Surfer nun direkt auf der Titelseite mit dem Neuesten aus der Atari-Welt begrüßt, nämlich mit der News-Sektion. Dort kann jeder News aufgeben, egal ob Firma, Privatprogrammierer oder Club.

Am linken Rand des Bildschirms ist das Auswahlménü, das vielseitig ist. Zu den Punkten, die dort angewählt werden können, gehören außerdem die ST-Computer (alles über neue und alte Ausgaben, Abo-Bestellungen usw.), der Kleinanzeigenmarkt (dort können Anzeigen aufgegeben und gelesen werden, auf Wunsch auch direkte Übernahme in die ST-Computer-Kleinanzeigen), das Diskussions-Forum sowie die Hard- und Softwareangebote der Betreiber. Als interessante Informations- und Austauschstätte hat sich das Diskussionsforum entwickelt. Dort kann jedermann eine Frage stellen oder seine Meinung zu einem bestimmten Thema äußern. Und jeder, der mag, kann wiederum seinen Senf dazu geben, mit kompetenter Hilfe zur Seite stehen oder gestellte Fragen ergänzen. Auf diesem Wege wird viel Wissen ausgetauscht, werden viele Kontakte gepflegt.

Ebenfalls wichtig für Atari-User sind die Download-Seiten. Hier finden Sie aktuelle Atari-Software, exzellent nach Themen sortiert. Die Aktualisierung dieser Seiten hängt unter anderem auch von Engagement der User ab.

Ebenfalls gut sortiert ist das Link-Verzeichnis, das als Sprungbrett auf weitere interessante Atari-Homepages dient. Egal, ob Sie Software, Hardware, Clubs oder was auch immer suchen, hier werden Sie fündig. Allerdings muß man sagen, daß dieses Verzeichnis bei weitem nicht komplett ist, vielfach werden nur deutschsprachige Anbieter berücksichtigt. Last but not least gibt es hier ein Gästebuch, in das sich jeder eintragen kann, der seine Meinung zur Atari-World-Präsenz äußern möchte. Und das haben schon etliche Besucher getan.

Fazit www.atari-world.com

Die Atari-World-Seiten gehören mittlerweile zu den aktivsten deutschsprachigen Atari-Seiten im Internet und bieten regelmäßig Neues. Daher lohnt sich fast täglich ein Besuch. Die Optik ist nach der jüngsten Umstellung nicht mehr so sehr schick, doch dafür um so funktioneller, da durch die Ersparnis vieler Grafiken schnellere Übertragungsraten erreicht werden.

Atari.org

Eine Domain, die zu Recht den Namen "Atari" trägt, ist die Atari-Org-Domain. Diese Internet-Präsenz hat sich in den vergangenen sechs Monaten zum größten Tummelplatz für Atari-Computer-Fans weltweit gemacht. Aber auch die Konsolen-Freunde werden hier im gebührenden Maße berücksichtigt. Dabei kommt der Beliebtheit der Atari-Org-Seiten auf jeden Fall zugute, daß diese Präsenz englischsprachig betrieben wird und daher Atari-Anwender auf der gesamten Welt anspricht und berücksichtigt.

Atari-Org dient in erster Linie als die News-Zentrale des Atari-Marktes. Jeder,

Die drei wichtigsten Atari-Websites

der der Atari-Welt etwas mitteilen möchte, veröffentlicht seine Nachricht über die Titelseite, wobei das Layout so gestaltet wurde, daß die ersten Zeilen jeder Nachricht auf der Titelseite zu sehen sind. Von dort aus kann man die gesamte Mitteilung direkt aufrufen.

Ein weiteres Schwerpunktthema sind die Diskussionsforen, die anders als bei Atari-World thematisch sortiert sind. Folgende Foren stehen zur Auswahl: 16/32-Bit, Jaguar, Lynx, 8-Bit, Emulatoren und 2600.

Aufgrund der großen Popularität finden viele der Diskussionen mit etlichen Anwendern statt, so daß jeder, der des Englischen mächtig ist, viel Wissen aus diesen Seiten ziehen kann. Und häufig stellt man fest, daß - zumindest nach einer Weile - irgend jemand die Antwort auf nahezu jede gestellte Frage weiß, ganz gleich, ob man den Namen eines Programmierers wissen möchte oder ob technische Hilfe erforderlich ist.

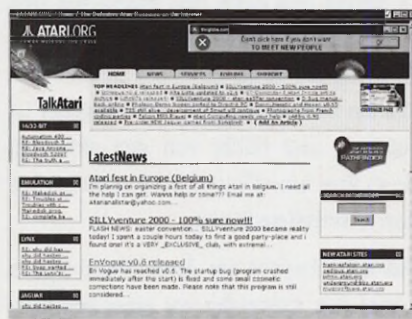
Service wird bei Atari-Org groß geschrieben. So bieten die Betreiber der Seiten, die übrigens alles unentgeltlich erledigen, kostenfreie Subdomains an. Das bedeutet, daß jeder, der eine eigene Web-Adresse haben möchte, deren Name dem "atari.org" vorangestellt wird, diese auch kostenlos erhält, sofern die Seite, auf die dadurch verwiesen wird, etwas mit dem Thema Atari zu tun hat. Wir, die Redaktion, haben uns z.B. folgende Adresse gesichert: <http://st-computer.atari.org>.

So können Sie sich die Adresse für unsere Internet-Seiten ganz einfach merken und jederzeit darauf zugreifen. Insgesamt sind bis zum Redaktionsschluß über 460 Subdomains zugelassen worden, was zeigt, welch unglaubliches Potential im Thema Atari nach wie vor steckt. Leider sind die Seiten in diesem Verzeichnis lediglich alphabetisch und nicht thematisch sortiert. Wir würden aber vorschlagen, auch eine nachträgliche Thematisierung zuzulassen, denn so allmählich geht der Überblick verloren.

In unseren Internet-Kurztests, die wir in den kommenden Ausgaben veröffentli-

chen, werden wir eine ganze Reihe der Subdomains aus dem Atari-Org-Angebot berücksichtigen.

Ein weiterer Service-Punkt ist der, daß jedem Seiten-Betreiber die kostenfreie Suchmaschine angeboten wird, die ausschließlich auf rund 850 Atari-Seiten nach Begriffen sucht. Das bedeutet, daß der Atari-Anwender eine deutlich höhere Treffsicherheit erreichen kann.

Fazit www.atari.org

Insgesamt macht die Atari-Org-Präsenz einen sehr guten Eindruck. Optisch wirken die Seiten sehr professionell, und auch inhaltlich wird viel geboten. Die Seiten sind ebenfalls fast jeden Tag einen Besuch wert, und News aller Art gibt's hier in einer Tour. Und wer noch keine Subdomain bei Atari-Org hat, der sollte diese so schnell wie möglich beantragen. Besser kann man sich keinen Namen merken, als wenn er mit atari.org endet.

MagiC-Online

Die dritte Seite im Bunde der Super-Web-Präsenzen ist die von Bengy Collins ins Leben gerufene "MagiC-Online", die unter <http://bengy.atari.org> erreicht werden kann. Daß eine solche Seite wichtig für unserer Leser ist, beweist schon die Tatsache, daß laut Umfragen gut 50% der aktiven Atari-User das moderne Multitasking-Betriebssystem für Atari-Computer einsetzen.

MagiC-Online ist sehr informativ aufgemacht und enthält alle wesentlichen Punkte, die für MagiC-User interessant sein sollten. Zum einen gibt es, direkt über die Titelseite abrufbar, die aktuell-

sten News zum Thema MagiC, die von Bengy Collins zusammengetragen und veröffentlicht werden.

Interessant ist ebenso die Support-Sektion, die nach den verschiedenen MagiC-Varianten für Atari, Milan, PC und Mac unterteilt wurde. Auf diesen Seiten veröffentlichten Anwender die Erfahrungen, die sie gemacht haben, schildern Problemfälle und Lösungswege, und auch hier leistet Bengy jede Menge Arbeit, denn er sucht in der "ganzen Welt" nach weiteren Tips und Tricks. Informativ sind ebenfalls Bengys Interviews, die er mit Leuten aus der Atari-, insbesondere aber aus der MagiC-Welt führt. Egal ob Alexander Clauss oder Manfred Lippert (Sie lasen die Übersetzungen in der ST-Computer 9/99 und 10/99): Hier wird Klartext geredet und zum Thema Atari Stellung genommen.

In der Download-Sektion erhält der Besucher eine Menge auf MagiC zugeschnittene Software, teilweise mit ausführlichen Beschreibungen. Wer sein neues Betriebssystem also ein wenig aufmöbeln oder erweitern möchte, der ist hier bestens bedient.

Fazit <http://bengy.atari.org>

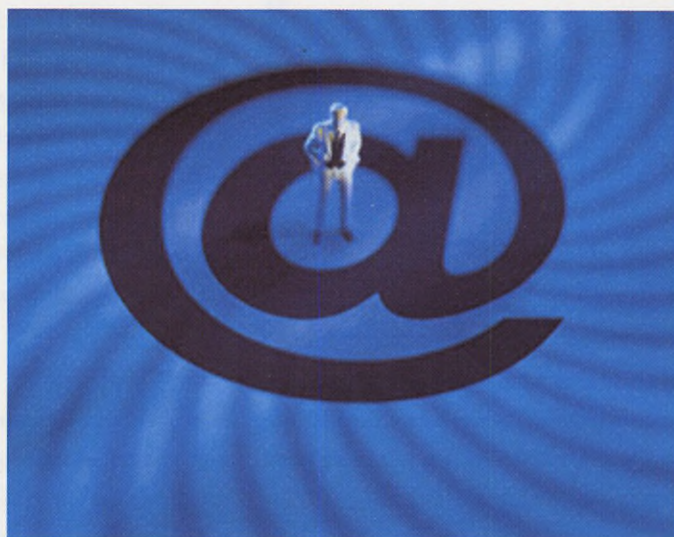
Bengy Collins gibt sich wirklich viele Mühe mit diesen Seiten, und wenn Neues mal nicht direkt auf seine Seite geschrieben wird, dann kümmert er sich um Übersetzungen oder die direkte Übernahme wichtiger Neuigkeiten auf seine eigenen Seiten. Für jeden MagiC-Besitzer ist diese Seite ein absolutes Muß.

Das war es in dieser Ausgabe mit unseren Internet-Vorschlägen. Und wird fürchten, daß Sie bis zu kommenden Heft noch gar nicht alles, was es auf den vorgeschlagenen Seiten zu lesen gibt, erkundet haben. Aber dann geht es weiter mit ausführlicheren Vorstellungen wichtiger Atari-Seiten und Kurztests einer Reihe interessanter Web-Präsenzen.

Red.

Emailer 2.1

Die Referenz auf dem Atari?



Während für den TCP-/IP-Client STiNG gleich eine Vielzahl leistungsfähiger eMail-Clients zur Verfügung steht, ist für die kommerzielle Lösung Iconnect bisher nur der ASH Emailer erhältlich.

Bereits die Version 1.0 konnte viele Freunde finden. Seit einiger Zeit ist die Version 2.1 des Programms erhältlich, die wir einem Dauertest unterzogen haben.

Den ASH Emailer schlicht als eMail-Client zu bezeichnen, ist eigentlich eine Untertreibung: Neben der Verwaltung von eMails erweist er sich außerdem als ebenso komfortabler wie leistungsfähiger Newsreader. Die Bedienung ist dabei erfreulich transparent gehalten: Persönliche Mails werden ebenso verwaltet wie öffentliche Mails, der Benutzer muß also nicht umdenken.

Der Emailer hatte speziell unter MagiC bisher eine gewisse Monopolstellung: Wer Iconnect als Internetsoftware verwenden wollte, kam lange Zeit um das Programm von Sven Kopacz nicht herum. In Kürze wird sich diese Situation jedoch radikal ändern: Mit Hilfe des Zu-

satztools IFusion wird es möglich sein, Programme, die eigentlich für STiNG entwickelt wurden, auch unter Iconnect zu nutzen. Dadurch erwächst dem Emailer kurzfristig eine Konkurrenz, die nicht zu unterschätzen ist, da auch unter STiNG einige leistungsfähige eMail-Clients (z.B. MyMail) zu finden sind.

Systemvoraussetzungen

Der ASH Emailer setzt für einen fehlerfreien Betrieb mindestens die Version 3.0 des Betriebssystems MagiC voraus. Unter SingleTOS und N.AES läuft das Programm nicht. Dafür sollte aber auch der Betrieb unter MagiCMac bzw. MagiCPC gewährleistet sein.

Das Programm wird auf einer HD-Diskette ausgeliefert, wer allerdings lediglich über ein DD-Laufwerk verfügt, kann den Emailer gegen einen kleinen Aufpreis auch in diesem Format bei ASH beziehen.

Die Installation geht wie von ASH gewohnt mit dem ASH-Installer vonstatten, so daß keinerlei weitere Entpackprogramme etc. vonnöten sind.

Das Arbeitsfenster

Trotz der oben genannten Monopolstellung konnte der Emailer bereits in der im letzten Jahr veröffentlichten Version 1.x überzeugen. Für das Update auf die Version 2 hat sich Sven Kopacz viele der zahlreichen Anwenderwünsche zu Herzen genommen, um sein Programm zu optimieren.

Die erste Neuerung fällt gleich beim Programmstart auf: Der Emailer hat ein neues Logo erhalten, das beim Hochfahren des Programms angezeigt wird. Danach befindet sich der Benutzer im gewohnten Arbeitsfenster, das wie in der Version 1.x zweigeteilt ist: Auf der linken Seite sind die in dem jeweils geöffneten Postfach verzeichneten Absender bzw. Empfänger von Nachrichten dargestellt, im rechten, zumeist größeren Bereich, wird die ausgewählte Nachricht angezeigt.

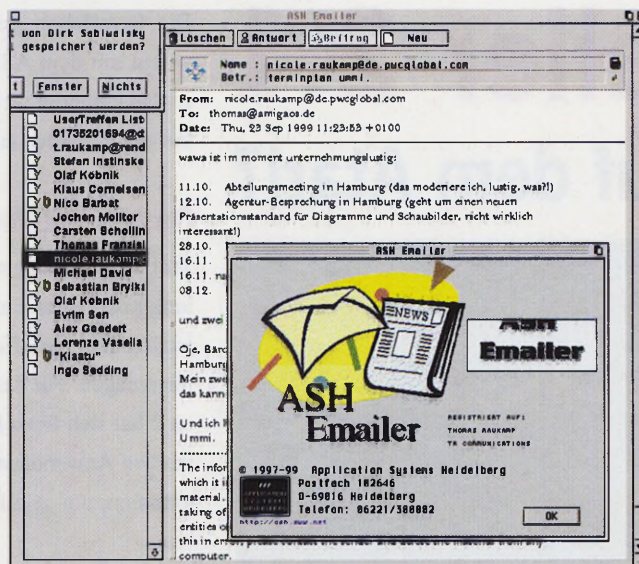
Die einzelnen Teilbereiche (persönliche, öffentliche, geordnete Mails) werden nach wie vor über ein Popup-Menü ausgewählt. Die wichtigsten Funktionen sind in einer Buttonleiste dargestellt, alle anderen Funktionen werden über die Menüleiste ausgewählt.

Datenbank vs. Einzeldatei

In den vergangenen Versionen wurde jede einzelne Nachricht grundsätzlich in einer eigenen Datei gespeichert. Der Vorteil dieser Methode liegt in erster Linie darin, daß die Nachrichten relativ sicher verwaltet werden können:

Wenn eine bestimmte Datei zerstört oder überschrieben wird, kann auf andere Nachrichten immer noch zugegriffen werden. Wenn nur mit wenigen eMails gearbeitet wird, ist dieses Methode durchaus

Der Hauptbildschirm
des Emailer
präsentiert sich
modern und
übersichtlich.



ausreichend schnell. Den Nachteil der Speicherung in einzelnen Dateien kennt allerdings auch jeder Benutzer, der bereits längere Zeit mit dem Emailer arbeitet: Neu ankommende und noch nicht geöffnete Mails werden mit Fragezeichen vermerkt, da die Absenderinformationen vor der Öffnung noch nicht eingelesen sind. Der Benutzer weiß also nie auf den ersten Blick, wer ihm geschrieben hat und kann deshalb z.B. auch keine Prioritäten bei der

Abarbeitung der eigenen elektronischen Post setzen.

Ab der Version 2 des Emailers können Nachrichten daher alternativ endlich auch in einer Datenbank ver-

waltet werden. Das Programm arbeitet die ankommenden Mails automatisch durch und indiziert sie innerhalb der programm-internen Datenbank. Dadurch werden die angekommenen persönlichen und öffentlichen Nachrichten komplett mit dem Namen des Absenders als neue Mails angezeigt.

Werden viele Nachrichten verwaltet, ist die Bearbeitung außerdem weitaus schneller, da bei einem Aufruf eines Postfachs nun nicht mehr jede Datei einzeln eingelesen werden muß, sondern alle

Mails in einem einzelnen File gespeichert sind. Besonders, wer mit dem Emailer öffentliche Mails bearbeitet, wird also vom Datenbank-Modus profitieren.

Wer von der Version 1.x upgraden möchte, muß allerdings erst auf den Datenbank-Modus umstellen, um ihn auch nutzen zu können. Unter dem Menüpunkt "Optionen" findet sich daher ein Einstellungsfenster, das die Modusumstellung erlaubt. Pro 1000 Nachrichten dauert die

Umstellung ca. 5 Minuten.

Anhängsel

Überarbeitet

wurde auch die Handhabung von Dateien, die einer Mail

anhängen oder angehängt werden: Mußte der Anwender bisher den "Umweg" über eine Dateiauswahlbox gehen, um ein File auszuwählen, kann dieses nun direkt per Drag & Drop auf das bekannte Symbol einer Büroklammer gezogen werden, um automatisch eingefügt zu werden. Ebenso intuitiv ist die Handhabung empfangener Anhänge: Enthält eine Mail eine Datei, wird auf diese in der Nachrichtenliste mittels einer Büroklammer vor dem Absendernamen hingewiesen.

Dasselbe Icon taucht wie gewohnt über der eigentlichen eMail auf. Ein Einfach-klick auf dieses Symbol öffnet ein Pop-up-Menü, das nun den Aufruf eines eigenen Fensters für den Anhang zuläßt. Sind also mehrere Dateien vorhanden, werden diese fein säuberlich in dem Fenster aufgelistet. Auch hier wurde das Drag-&-Drop-Prinzip kontinuierlich fortgesetzt: Die einzelnen Dateien lassen sich aus dem Fenster in ein Zielverzeichnis ziehen und werden dort gespeichert. Bilder und Texte können per Doppelklick oder Anwahl eines Icons auch direkt angezeigt werden.

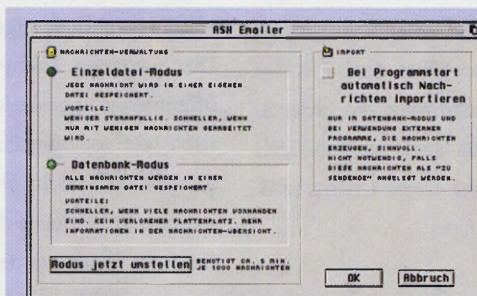
Reply-Adresse

Wer gerne den eigenen Arbeitgeber schädigt und daher auch private eMails von der Arbeit aus verschickt, möchte oftmals die Antworten auf der privaten eMail-Adresse erhalten. Der Emailer bietet daher ab sofort ein neues Icon im Editorfenster, das die Eingabe einer Adresse ungleich der gerade benutzten gestattet. Praktisch ist dies z.B. auch dann, wenn bestimmte eMails nur auf der Adresse eines öffentlichen eMail-Services wie z.B. Hotmail empfangen oder für ein bestimmtes Thema ein anderer Ansprechpartner vermerkt werden soll.

Etwas schade ist, daß eine Adresse nicht generell als Antwortadresse (z.B. ein Adresse auf einem eigenen Server) festgelegt werden kann und für jede Mail einzeln eingestellt werden muß.

Beantwortete Mails

Endlich ist auch der Überblick über den eigenen Postkasten übersichtlicher geworden: Beantwortete Mails werden innerhalb der Nachrichtenliste mit einem grünen Häkchen versehen, so daß der Benutzer jederzeit genau im Bilde darüber ist, welchen Mails er sich noch widmen muß.



Neu: Datenbankverwaltung von Nachrichten

Verwaltung von Adressen

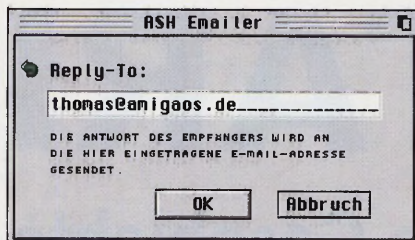
Neben den Absenderinformationen im Arbeitsfenster fällt ein neues Icon auf, das das Adreßbuch darstellen soll: Ein Klick darauf genügt, um den Absender in die Adreßliste zu übernehmen. Das Adreßbuch selbst wurde leider nicht überarbeitet. So können nach wie vor weder Nickname, Postadresse noch weitere Informationen vermerkt werden.

Zurückhalten von Nachrichten

Haben Sie eine Nachricht erstellt, die erst zu einem späteren Zeitpunkt auf die Reise geschickt werden soll? Dann können Sie jetzt mit der Funktion "Zurückhalten" Mails gezielt daran hindern, versendet zu werden. Das Icon wird in diesem Fall schwächer dargestellt. Noch effektiver wäre diese Funktion jedoch, wenn die Eingabe eines bestimmten Sendedatums möglich wäre. Bisher ist der Anwender selbst dafür verantwortlich, daß er die Mail nicht vergißt.

Optisches

Wem die Neuerungen immer noch nicht genug sind, der kann das Programm auch optisch von seiner Vorgängerversion abheben: Ab sofort können sowohl die Listen- als auch die Editor- und Anzeigefenster mit einem Hintergrundbild bzw. -pattern versehen werden. Dabei können grundsätzlich alle Grafiken im IMG-Format Verwendung finden, ein Ziehen der



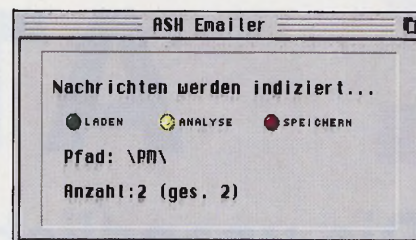
Ab sofort kann eine abweichende Antwortadresse angegeben werden.

Datei auf das jeweilige Fenster genügt. Wer das (vielleicht beim Lesen lästige) Bildchen wieder loswerden möchte, muß allerdings etwas suchen: Im Einstellungsfenster für die Farben findet sich ein entsprechender Button für das Entfernen der Hintergründe.

Persönliches Fazit

Der ASH Emailer ist überaus intelligent weiterentwickelt bzw. optimiert worden. Er bietet alle Funktionen, die von einem modernen eMail-Client bzw. Newsreader erwartet werden können. Durch die Verwaltung der Nachrichten innerhalb einer Datenbank und den neuen Funktionen ist die Arbeit mit dem Programm noch komfortabler und übersichtlicher geworden.

Trotzdem wünscht man sich einige Funktionen noch ausgefeilter: Die Sortierung innerhalb der Ordner kann immer noch nicht verändert werden (z.B. nach Absender, Erstelldatum etc.). Auch das Adreßbuch könnte noch weitaus komfortabler gestaltet werden. Der Editor könnte zusätzliche Funktionen zum Festle-



Der Emailer indiziert jede Mail direkt nach dem Nachrichtenaustausch.

gen des Schriftschnitts bekommen. Funktionen zum Anfordern von Empfangsbestätigungen und zur Nachrichtenverfolgung fehlen völlig.

Trotzdem stellt der Emailer ein Programm dar, mit dem man jeden Tag gern arbeitet. Es ist nach wie vor der beste eMail-Client auf dem Atari und braucht auch die Konkurrenz der STiNG-Clients nicht zu fürchten.

Preis: 69,- DM

Bezugsadresse:

Application Systems Heidelberg

Postfach 102646

69016 Heidelberg

Tel. (0 62 21)30 00 02

Fax (0 62 21)30 03 89

<http://www.application-systems.de>

Thomas Raukamp

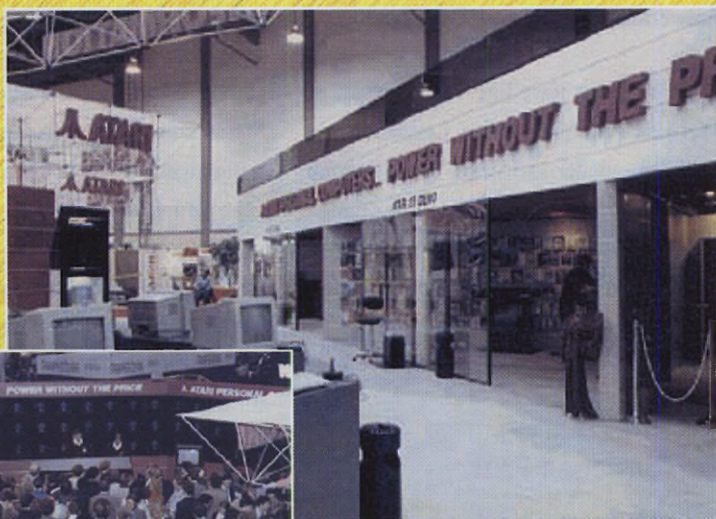
Atari-Fachmesse 1999

19. + 20.11. Hannover

2

ATARI

Die unendliche Geschichte



Es gab eine Zeit, zu der erfolgreiche und beeindruckende Messeauftritte eine Spezialität von Atari waren.

Wer hätte das gedacht? Atari, einstmals einer der glühendsten Sterne am Spielkonsolen- und Computerhimmel, ging die Luft aus: Das einstige Zugpferd, die VCS-Videospielkonsole, fuhr keine Gewinne mehr ein, da der Heimcomputer mehr und mehr den Konsolenmarkt ablöste. Zwar waren die Computermodelle 600XL und 800XL der direkten Konkurrenz des Marktführers Commodore technisch in vielen Punkten überlegen, trotzdem hielt Atari dem Preiskrieg mit Commodore nicht lange stand. Im Jahre 1983 betrug der Verlust des Unternehmens bis zu 2 Millionen Dollar täglich, die Jahresbilanz sah entsprechend ernüchternd aus: Die nicht unerhebliche Summe von 536 Millionen US-\$ fehlten in der Kasse. Angesichts dieser Summe mußten schnellstens Einsparungen beschlossen werden: Atari verlegte einen Großteil seiner Produktionsstätten nach

Taiwan und Hongkong und baute innerhalb der folgenden 2 Jahre fast 3000 Mitarbeiter ab. Trotzdem konnte der freie Fall nicht mehr gestoppt werden, Atari stand kurz vor dem totalen Kollaps.

Auch Warner Communications wollten das ehemals florierende Unternehmen weiter unterstützen: Über eine Bank stellten sie den Kontakt zu Jack Tramiel her, der Teile (Consumer Electronics und Homecomputer) der Firma Atari kaufte. Dieser Jack Tramiel war bei weitem kein Unbekannter im Computermarkt: Angefangen als kleiner Taxifahrer, gründete er in den 60er Jahren eine Firma zur Reparatur von Schreibmaschinen, die er Commodore nannte. Dieses Unternehmen entwickelte sich kontinuierlich weiter, bis es in den 70er Jahren mit dem PET den ersten Heimcomputer überhaupt vorstellen konnte. Spätestens der legendäre C-64 machte Commodore dann in den frühen

80er Jahren zur Weltfirma. 1984 verließ Tramiel jedoch Commodore nach Meinungsverschiedenheiten mit dem Mitinhaber Irwing Gould.

Sturmtruppen in Sunnyvale

Jack Tramiel übernahm Atari gegen eine Schuldverschreibung. Viele seiner ehemaligen Mitarbeiter bei Commodore folgten ihm zu Atari, einen Großteil der vorhandenen Atari-Crew entließ er kurzerhand, Führungspositionen besetzte er mit seinen Söhnen Sam, Leonard und Gary.

"Atari war in einem schauerhaften Zustand", erzählte Jack Tramiel damals. "In den Entwicklungslabors standen nur ein paar Rechner herum, einige 800er, einige neue Projekte, alles nichts, womit man etwas anfangen konnte." Tramiel war nicht gerade für seine Zimmerlichkeit bekannt und räumte erst einmal gründlich bei Atari auf, um das Unternehmen in kürzester Zeit wieder profitabel zu machen. Seine Söhne schickte er quer über die ganze Welt, um Filialen zu besuchen - meist mit dem vorrangigen Ziel, den Großteil der Belegschaft zu feuern und die Niederlassung kurzerhand dicht zu machen. Als Tramiel und seine Söhne zum ersten Mal nach dem Kauf in der Hauptzentrale in Sunnyvale aufkreuzten, machte ein Slogan unter den Mitarbeitern die Runde: "The Stormtroops arrived - die Sturmtruppen sind gelandet."

Tramiel wußte, daß mit Spielkonsolen und -automaten nicht mehr viel Geld zu machen war, weshalb er diesen Geschäftszweig unter dem Namen Atari Games ausgliederte und sich voll auf die Computerlinie konzentrierte. Die 8-Bit-Rechner der XL-Serie wurden aus dem Programm genommen und ersetzt durch die XE-Serie, die zwar fast identische Features bot, allerdings erheblich günstiger zu produzieren war. Das Hauptaugen-



Eine der Stärken Ataris richtete sich voll nach der Bedeutung des Firmennamens "ich greife Dich an!" In aggressiven Werbekampagnen machte Atari den Computer-Fans deutlich, daß nur eine Marke den Slogan "Power without the price" verdient.

merk Tramiels lag allerdings auf der Entwicklung einer komplett neuen Computerserie, die besser als alles zuvor dagesessene sein wollte. Aus diesem Grunde beauftragte er einen weiteren Mitstreiter seiner Ex-Firma Commodore mit der Entwicklung eines 16-Bit-Rechners: Shiraz Shivji, der zuvor schon den C-64 entwickelt hatte, sollte in nicht mehr als 6 Monaten einen Rechner entwickeln, der ähnlich wie der 64er einen neuen Standard setzen sollte. Das Ergebnis sollte jedem Atari-Besitzer bekannt sein: In der Rekordzeit entstand der Atari 520ST, der Vater aller 16-/32-Bit-Rechner von Atari.

Der 520ST (und auch der nie in Produktion gegangene 130ST) wurden auf der Winter CES in Las Vegas einer staunenden Öffentlichkeit vorgestellt: Er konnte als einer



Der Atari 130ST im Gewand des 520 ST

der ersten Rechner überhaupt mit dem damals sagenumwobenen Hauptprozessor MC 68000 (geplant war übrigens erst ein National 32032) von Motorola glänzen und verfügte ebenso wie der direkte Konkurrent Apple Macintosh über eine komfortable grafische Benutzeroberfläche. Noch unglaublicher war der Preis: Nur 599 \$ sollte der ST mit 512 KB RAM kosten, ein Drittel des Preises also, den man für den Mac hinlegen mußte. Im Gegensatz zum Mac war der Atari ST außerdem in der Lage, Farbaufösungen darzustellen, verfügte über hochmoderne Schnitt-

stellen und einen gestochen scharfen Schwarz-/Weiß-Monitor - alle diese Merkmale brachten dem ST schnell die Spitznamen "Jackintosh" oder "Mac-Killer" ein.

Der Coup war also gelungen: Atari hatte die Computerwelt praktisch über Nacht auf den Kopf gestellt, das (kränkelnde) Vorbild Apple gehörig das Fürchten gelehrt und war zudem noch Tramiels ehemaliger Firma und neuem Interimsfeind Commodore zuvorgekommen, da diese ihren neuen Wundercomputer Amiga erst einige Monate später vorstellen konnte.

Trotzdem blieben einige Fachleute skeptisch: Konnte Atari rechtzeitig liefern? War ein solch sensationeller Preis wirklich machbar, oder handelte es sich nur um einen Marketing-Schachzug, um dem Mac und dem Amiga den Wind aus den Segeln zu nehmen? Allen Gerüchten zum Trotz stand der 520ST nur ein halbes Jahr später weltweit bei den neuen Atari-Fachhändlern verkaufsfertig im Laden. Atari hatte sich einen entscheidenden Vorsprung heraus gearbeitet und gewann an Image als innovatives Unternehmen.

Wie bereits erwähnt, lebte auch die 8-Bit-Reihe noch einige Zeit weiter und wurde von Atari nun als günstige Einsteiger-Klasse verkauft, die weiter in Konkurrenz

mit den Produkten von Commodore stand. Die neuen XEs wurden optisch an die ST-Reihe angepaßt, herausragendes Merkmal des 130XE war dessen damals riesiger Speicher von 128 KB.



Dieses Modell stellte damals eine Antwort auf den Commodore 128 dar, der ungefähr zum selben Zeitpunkt wie der ungleich stärkere Atari ST vorgestellt wurde und gegen diesen etwas verblaßte. Zwar konnten die XE-Modelle nie die Stückzahlen erreichen wie der 800XL, trotzdem verkauften sich die Modelle noch über eine lange Zeit besonders in den neu zu erschließenden Ostblockländern recht gut und haben noch eine große Anhängerschaft.

Weiter in Richtung Zukunft

Atari bastelte weiter an seinem Image, Spitzentechnologie unschlagbar günstig anzubieten: Bereits kurze Zeit nach der Präsentation des ersten STs wurde der 520ST+ vorgestellt, ein ST mit einem Hauptspeicher vom 1 MB, was damals nahezu unglaublich groß erschien. Bald darauf ergänzte Atari seine Palette um eine passende Festplatte, die ähnlich wie heutige SCSI-Geräte mit direktem

Speicherzugriff arbeitete und ein professionelles Speichermedium für die entstehenden Datenmengen bereitstellte. Unge-

wollt stellte Tramiel zu dieser Zeit aber die Weichen für die weitere Ausrichtung seines Unternehmens: Der ST stellte mit seinem riesigen RAM- bzw. Festplattenspeicher und dem qualitativ hochwertigen Monitor keinen Heim-

computer im eigentlichen Sinne mehr dar, sondern sprach besonders in Deutschland in erster Linie professionelle Anwender an - ein Gebiet, das bis dahin eher vom IBM PC und dem Apple Macintosh bedient wurde.

Der 520er bekam mit dem 1040ST(F) einen großen Bruder, der ebenfalls über 1 MB RAM verfügte und das 3.5"-Laufwerk seitlich eingebaut hatte, was den Rechner handlicher werden ließ und den Schreibtisch etwas aufräumte. Das Betriebssystem TOS (steht übrigens für "The Operating System" und nicht für "Tramiel Operating System") wurde mittlerweile fest in den Rechner eingebaut und mußte nicht von Diskette oder Festplatte nachgeladen werden, wie es noch beim 520ST der Fall war. Der 1040er verhalf Atari im privaten und semiprofessionellen Markt endgültig zum Durchbruch, schlug alle Verkaufsrekorde und wurde weltweit von der Fachpresse gelobt. Das Fachmagazin Chip wählte den ST mehrmals zum Computer des Jahres.

Mega-gute Rechner

Trotzdem konnte Atari das Image des Spielekonsolenherstellers mit den 520er- und 1040er-Modellen nicht gänzlich ablegen:

Zu unprofessionell wirkte das Tastaturgehäuse, zu schwammig war der Anschlag der billigen Tastatur.

Im professionellen Bereich behaupteten sich IBM und Apple nach wie vor besser. Im Jahre 1987 sollte sich auch das ändern. Die grafische Benutzeroberfläche hatte nicht nur die grundsätzliche Handhabung des Computers verändert, sie hatte auch eine neue Hauptanwen-

dung erschaffen: den Bereich der Druckvorlagenherstellung am Computer. Der Begriff "Desktop Publishing" entstand, und Apple war der unangefochtene Marktführer in dieser Branche. Atari er hörte die Rufe der eigenen Anwender nach einem professionellen ST und stellte 1987 den MegaST vor, den großen Bruder der 520er und 1040er. Der MegaST war mit einem Hauptspeicher von bis zu 4 MB üppig ausgestattet und präsentierte sich im ebenso formschönen wie praktischen Desktopgehäuse. Außerdem werkelt im Innern der Maschine ein neuer Grafikbeschleuniger, der Blitter, der die Ausgaben um ein Vielfaches beschleunigte. Damit nicht genug: Zusätzlich gab es praktisch als Beigabe den Laserdrucker SLM 804. Zum ersten Mal war damit ein komplettes DTP-System für unter 3000 Dollar erhältlich - ein schwerer Schlag für die Konkurrenz. Die Nachfrage nach STs wurde so groß, daß Atari mit der Produktion zeitweise gar nicht mehr nachkam.

Atari sollte aber noch leistungsfähigere Maschinen präsentieren - doch dazu mehr im nächsten Teil.

Thomas Raukamp

i Information

Große Namen

Je bekannter die Firma Atari wurde, umso berühmter wurden auch die Persönlichkeiten, die aus ihr hervorgingen: Ende der 80er arbeitete z.B. ein Hippie namens Steven Jobs für Nolan Bushnell. Er bekam von Atari den Auftrag, ein neues Spiel unter dem Namen "Breakout" zu programmieren, brauchte dazu aber die Genialität seines Freundes Steve Wozniak. Zusammen mit "Woz" schaffte Jobs es, die Konsole innerhalb kürzester Zeit zu entwickeln. Wohin die weitere Zusammenarbeit von Steve und Woz führte, dürfte jedem bekannt sein, der sich auch nur ein wenig in der Computerbranche auskennt: Zusammen mit Ron Wayne, ebenfalls Ingenieur bei Atari, gründeten die beiden Apple Computer.

Atari und Amiga

Es hätte nicht viel gefehlt, dann wäre der Amiga nicht unter dem Commodore- sondern dem Atari-Logo erschienen. Am 19. Juli 1983 unterzeichnete die damalige Amiga Corporation mit Atari einen Vertrag, der Atari alle Rechte an dem damaligen Projekt "Lorraine" sicherte. Atari ließ Amiga im Gegenzug 1 Million Dollar, wollte diesen Geldberg allerdings bereits einen Monat später zurück haben. Alternativ bot man an, die Firma für lächerliche 98 Cents pro Anteil zu kaufen. 24 Stunden vor Ablauf dieser Frist löste allerdings der Erzrivale Commodore das Unternehmen Amiga aus, zahlte die Million an Atari zurück und übernahm Amiga für 4.25 Dollar pro Anteil.

Was wollte Atari nun mit den Rechten am Amiga anfangen? Um 1984 gab es Gerüchte um einen neuen Rechner unter der Bezeichnung 1600XL. Die Features umfaßten ein eingebautes Diskdrive, Kompatibilität zum Apple IIe und ein Daughterboard mit Intel-8088-CPU. Zwar sollte auch der im Lorraine verwendete BASIC-Dialekt kompatibel zu APPLESOFT sein, trotzdem stellte er eine grundlegend andere Architektur dar. Atari arbeitete vielmehr an einem komplett neuen Gerät, dem Atari Amiga (Codename Mickey). Der Atari 1600XLD basierte auf der schon in der XL-Reihe eingesetzten 6502-CPU, während der Mickey auf einer 6800er-CPU basieren sollte. Der Rechner sollte unter der Bezeichnung Atari 1850XLD verkauft werden. Leider kam es nie zu einer Veröffentlichung.

Mehr Infos zum Mickey gibt es unter <http://www.atari-history.com/mickey.html>.

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

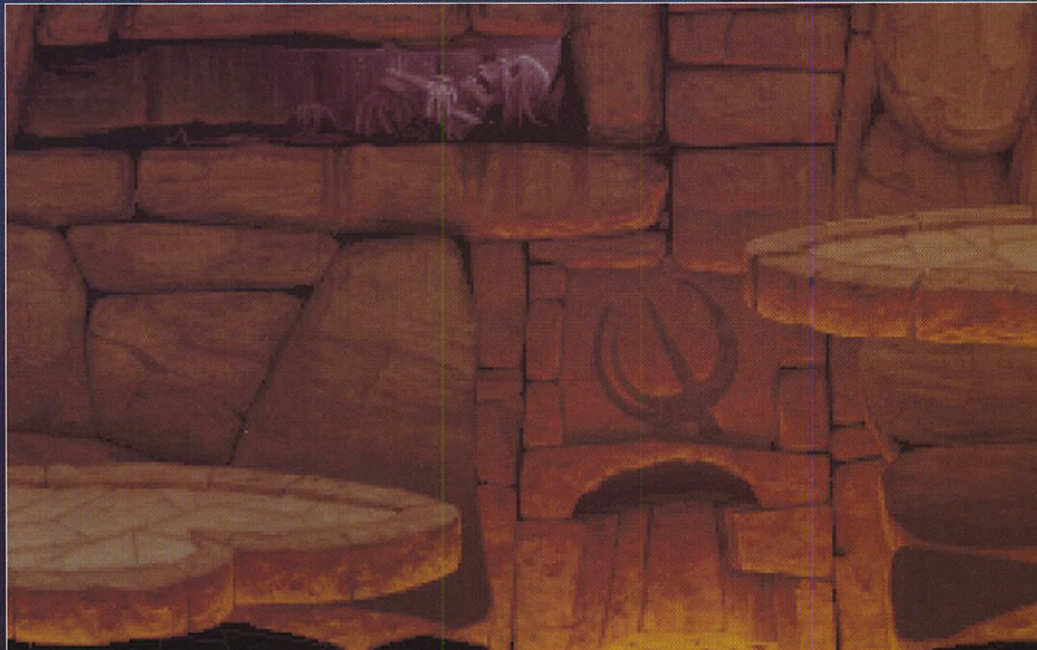


Milan-Standard

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.



Keep on Running

In der letzten Ausgabe der Atari Szene konnte man es bereits nachlesen. Das Running Design Team bastelt momentan fleißig an einer Umsetzung seines First Person Shooters für den Milan. Und wie versprochen, werde ich nun die wichtigsten Neuerungen und den aktuellen Stand der Running Milan Edition exklusiv nachliefern.

Die Game Engine

Um auf dem Falcon auf die richtige Geschwindigkeit zu kommen, reichte es nicht aus, die gesamte Game Engine in Assembler zu schreiben, da mußte auch der DSP herhalten und kräftig schwitzen. Da der Milan jedoch über eben diesen nicht verfügt, wird momentan der komplette DSP Part für die FPU des 040/060ers umgeschrieben. Das zur Verfügung stehende Mehr an Rechenleistung wird dabei direkt in einige technische Verbesserungen investiert. So wird man das Spiel auch in 640*480 in 16 Bit Farbe, anstatt wie bisher

in 320*240, genießen können. Passend dazu werden dann auch Texturen und Gegner in höheren Auflösungen und die Sprachsamples in einer höheren Qualität vorliegen. Daneben darf man sich auch ruhig auf die ein oder andere Überraschung gefaßt machen.

Alter Name neues Spiel?

Zumindest das Aussehen von Running wird sich gehörig verändern, denn auch die Menüs und das ganze Drumherum sollen in komplett neu eingekleideter Form daherkommen. Aber auch spielerisch gibt es für Running Veteranen Neues. Neben der originalen Falcon Mission mit 5 Leveln wird es auch eine neue Mission mit 2 Leveln geben. Diese wird mit komplett neuen Gegnern, Waffen, transparenten und neuen Texturen, höheren Räumen und einem noch abgefahreneren Gameplay aufwarten können. Der ganze Spaß wird allerdings nicht vor April 2000 beginnen können, und da die Jungs vom Running Design Team auch noch mit

der neuen Hardware ein wenig kämpfen müssen, kann es vielleicht passieren, daß ein paar Features wieder gecancelt werden.

<http://www.atari-computer.de/rdt/>

Whip! Online Compo

Nachdem es um das neue Lieblingsspielzeug eines jeden Falcon-Besitzers nur kurz etwas ruhiger geworden ist, darf man seine Lieblingsmusik wieder auf neun neue Module loslassen. Grund für diesen reichen Modulsorgen ist die Whip! Online Compo, die von der Dead Hackers Society ins Leben gerufen wurde. Unter den Modulen finden sich neben einem Fake Entry und durchschnittlichem bis überdurchschnittlichem Stuff auch ein paar wirkliche Highlights. Eines davon kommt direkt von Whip! Schöpfer No, der gleich drei Beiträge in die Competition schickte. Unter dem simplen Namen Cubes verbirgt sich ein ganzer Rudel von animier-



ten 3-D-Würfeln, die sich absolut geschmeidig und flüssig zur Musik bewegen. Von Evl kommt mit Ripples auch ein sehr schöner Wassereffekt, und Earx steuerte zwei Motion Blur Effekte bei. Weitere Teilnehmer waren Blind-Lo, No Brain und Horssebott. Sämtliche Beiträge findet man downloadfertig in der DHS Online Compo Section.

<http://dhs.atari.org/>

Au Revoir Gods?

Still ist es geworden um die einst aktivste Atari Crew von allen. Doch kann man Gerüchte um ein Ende der Reservoir Gods ganz klar verneinen. Mr Pink hat jedoch nun einen Job bei einer PSX Spielefirma bekommen und ist momentan arbeitsmäßig sehr gut ausgelastet. Dadurch verzögern sich viele RG Produktionen natürlich erheblich. Fast fertiggestellt ist ein neuer Gameboy Emulator, der seine Vorgänger wieder in allen Bereichen toppen soll. Außerdem wird an einem kompletten Game Boy Development Kit für den Falcon gearbeitet. Auch das beliebte Diskmag Maggie geht auf Ausgabe 24 zu, und vielleicht sieht man demnächst auch mal wieder ein 24h Game.

<http://rg.atari.org/>

Game Artwork

Zum Abschluß gibt es noch einen kleinen Surftip. Vielleicht erinnern sich einige von

Euch noch an die Falcon Scene vom November 1996. In dieser Ausgabe durfte man nicht nur mehr über den Meisterpixler Mc Fly of Risk erfahren, sondern auch gleich Grafiken aus einem nie veröffentlichten Spieleprojekt bewundern.

Dem damaligen Aufruf, aus den Grafiken doch noch etwas Interaktives zu machen, folgte jedoch keiner. Vor kurzem hielt ich genau diesen Artikel beim Stöbern wieder in den Händen und begann mit den Nachforschungen, um an eine aktuelle eMailadresse von Mc Fly zu kommen. Vielleicht wäre es ja möglich, die sonst in Vergessenheit geratenden Bilder wieder der Öffentlichkeit zugänglich zu machen ... Der Kontakt war relativ problemlos hergestellt und das Interesse Mc Flys ebenso hoch, seine nie veröffentlichten Grafiken einer breiteren Masse zugänglich zu machen.

Unter <http://place2be.de/> findet man daher nun ein kleines Special mit sämtlichen Bildern des Adventure Projektes sowie noch ein paar weitere Highlights. Ein paar Appetizer gibt es bereits hier in gedruckter Form.

Ok, das soll es dann auch wieder für diesen Monat gewesen sein.

Stay cool, stay Atari.



NEWS

Jaguar-Abstimmung

Wenn Sie eine Stimme für neue Atari Jaguar Spiele abgeben möchten, können Sie unter:

<http://apps3.vantagenet.com/zpolls/poll.asp?id=981715950>

eine Auswahl einsehen und dafür Ihre Stimme abgeben. Sie sollten auch Ihre Stimme abgeben, wenn Sie bereits geplant hatten, das ein oder andere Spiel noch zu kaufen. So wie ich das sehe, plant man mit dieser Umfrage, die Menge der zu produzierenden Cartridges festzulegen, sofern diese Spiele in Produktion gehen sollten.

<http://songbird.atari.org>

Robert Schaffner

Neue Lynx-Games

Die neuen Lynx-Spiele, wie Ponx und Lexis sind bei uns lieferbar:

<http://www.ATARIhq.de>

Neues für den Atari Lynx

Die Produktpalette von Songbird hat einige neue Zugänge erhalten. So wird hier von Desert Strike, Sokomania und Hyperdrome gesprochen. Nähere Informationen und Bestellungen:

<http://songbird.atari.org>

Als "September Special" gibt es einzelne Lynx Spiele für \$39.95 z.B. Ponx, Lexis, als Vergünstigung kann man dann SFX für \$27.95 oder Joust für \$7.95 erhalten.

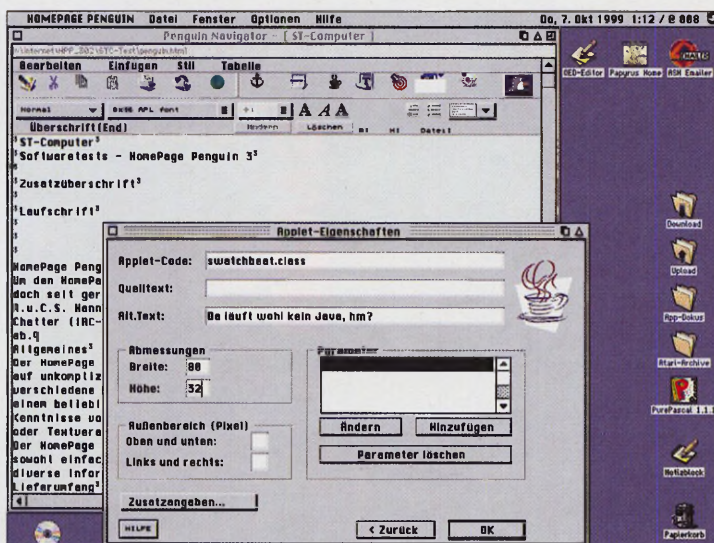
Auf der gleichen Seite findet man auch Spiele für den Atari Jaguar. Aliens vs. Predator, Fight For Life, Attack of the Mutant Penguins und später, laut Songbird, einiges mehr.

Robert Schaffner

Euer Milhouse

HomePage Penguin 3

HTML-Design für Einsteiger



Um den HomePage Penguin, einen HTML-Editor für jeden Atari, war es in letzter Zeit eher ruhig geworden, doch jetzt ist das Programm von Matthias Jaap in neuer Version bei neuem Vertrieb erhältlich. M.u.C.S. Hannover deckt nun mit der Draconis Suite (Web-Browser, Telnet-, Email- und FTP-Client), Chatter (IRC-Programm) und dem HomePage Penguin ziemlich viele Bereiche der Internet-Anwendungen ab.

Allgemeines

Der HomePage Penguin, kurz HPP, ist ein sehr flexibles Programm, das wirklich jedem Anwender erlaubt, auf unkomplizierte Weise Web-Seiten zu erstellen. Solche HTML-Dokumente lassen sich heutzutage über verschiedene Wege herstellen, von der ursprünglichen Methode, die darin besteht, eine HTML-Datei mit einem ASCII-Editor zu erstellen, bis zum grafischen WYSIWYG-Editor, der überhaupt keine Kenntnisse von HTML voraussetzt. Außerdem ist es mit diversen Programmen - wie Tabellenkalkulationen oder Textverarbeitungen - möglich, entsprechende Dokumente in das

HTML-Format zu exportieren.

Der HomePage Penguin ist ein sehr mächtiger "Assistent" (Wizzard), womit sich in kürzester Zeit sowohl einfache als auch komplexe Web-Seiten ohne großes Wissen von HTML kreieren lassen. Über verschiedene Dialoge sammelt HPP diverse Informationen, um dann eine Seite zu erstellen, die den Wünschen des Anwenders entspricht.

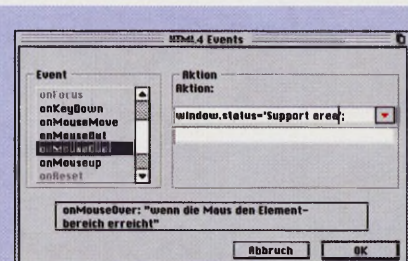
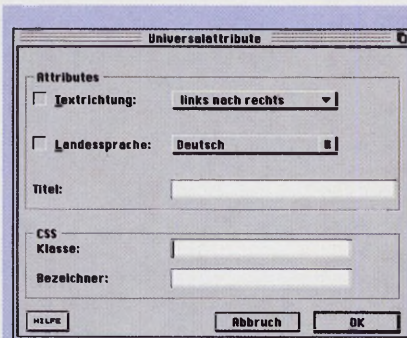
Lieferumfang

Der HomePage Penguin wird auf zwei HD-Disketten ausgeliefert, die neben dem eigentlichen Programm eine Fülle an diversen Zusatzprogrammen beinhalten. Alle Dateien der HPP-Distribution lassen sich mit GEM-Setup bequem installieren.

Neben den nützlichen Systemerweiterungen BubbleGEM, OLGA und Dragfont gehören auch HTML-Help, Alta Lista und das neue Tool "En Vogue" zum Lieferumfang. Die drei letztgenannten Programme können wahlweise als eigenständige Programme oder als Plugin für HPP benutzt werden, um dessen Funktionsumfang zu erweitern.

Was ist neu?

Das Programm wurde an den aktuellen Stand der Technik angepaßt, das heißt es kann HTML4- und CSS- Code produzieren. Obwohl plattformübergreifend gesehen noch sehr wenige Browser (z.B. iCab) den HTML4-Standard vollständig unterstützen, ist der Penguin schon bestens für die Zukunft gerüstet und ermöglicht dem Benutzer zum Beispiel, für jedes Objekt Universalattribute zu setzen (siehe Bild 1). Was aber schon viele scriptfähige Browser unterstützen, sind sogenannte "Intrinsic Events", im Penguin HTML4-Events genannt. HPP kann beispielsweise für Bilder (aber auch für andere Objekte) verschiedene Aktionen definieren, die entweder direkt mit einem Scriptbefehl verknüpft sind, oder eine Scriptfunktion aufrufen. Als Beispiel dient Bild 2, wo dem Event onMouseOver die Aktion window.status="Hallo Welt" zugeteilt ist. Dies bewirkt im entsprechenden Browser, daß in der Infoleiste des Browserfensters der Text "Hallo Welt" dargestellt wird, wenn der Anwender den Mauspfel über das bestimmte Objekt positioniert.

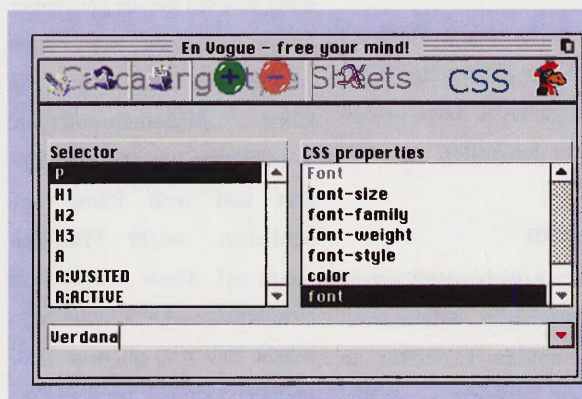


Links Bild 1 - oben Bild 2

Und was ist CSS? Die Abkürzung steht für "Cascading Style Sheets" und erlaubt eine völlig neue, viel flexiblere Möglichkeit, Schriftstile und weitere grafische Eigenschaften eines HTML-Dokuments zu definieren. Zwar unterstützt derzeit noch kein TOS-kompatibler Browser CSS, doch das könnte sich bald ändern. Mit CSS ist es möglich, die Darstellung von mehreren HTML-Dateien mit einer einzigen CSS-Datei zentral zu steuern. Zum Lieferumfang von HPP gehört das Utility "En Vogue", womit sich auf einfache Weise CSS-Dateien erstellen lassen (Bild 3). Mit CSS kann man z.B. für jede Textart, wie <P>, <H1> usw. verschiedene typographische Einstellungen vornehmen wie die Schriftart, den Wortabstand usw.

HPP erlaubt neuerdings auch das Einfügen von Plugins per <EMBED>-Tag. Der Dialog ist nicht für eine spezielle Art von Dokumenten vorgesehen, sondern erlaubt eigentlich alle Arten von Dateiformaten (Bild 4). Auf dem Atari kann derzeit nur CAB eingebettete Dokumente über das OLGA ID4-Protokoll anzeigen. Mit Hilfe von Aniplayer können in HTML Dokumente QuickTime- oder MPEG-Videos angezeigt werden.

Ganz neu kann HPP ab Version 3.02 Texel-Tabellen importieren. Dafür ist allerdings eine Vollversion von Texel 2 oder neuer nötig. Wer Texel nicht sein eigen nennt, kann das mitgelieferte Tool namens Tabi benutzen, um Tabellen zu erstellen.



Zur Bearbeitung von Cascaded Style Sheets dient das Programm "En Vogue", das zum Lieferumfang gehört.



Bild 5 zeigt, wie eine mit dem Homepage-Penguin3 erstellte Internet-Seite aussehen kann.

Navigator

HPP hat neben allen Wizzard-Modi nun auch einen minimalen Layout-Modus. Allerdings wird hier nur der Text einer HTML-Datei angezeigt, restliche Elemente wie Bilder, Trennlinien, Tabellen usw. oder auch Schriftstile werden nur als spezielle Zeichen im Text dargestellt. Die Idee ist eigentlich gar nicht schlecht, leider weist der Editor gewisse Schwächen auf. Es ist momentan z.B. nicht möglich, den Cursor per Maus zu positionieren und folglich können keine Blöcke markiert werden, um Textabschnitte zu kopieren und neu einzufügen oder zu löschen. Ferner wird als Platzhalter für jedes Objekt, sei es eine Grafik, eine Liste oder ein

Schriftstil, immer dasselbe Zeichen verwendet, was die Übersichtlichkeit der HTML-Seite ziemlich einschränkt. Sinnvoll wäre, für jeden Objekt-Typ ein unterschiedliches Zeichen oder Icon einzusetzen. In der jetzigen Version wird erst, wenn der Cursor neben einem solchen Zeichen gestellt ist, der Typ des Objekts angezeigt. Gleichzeitig wird ein "Ändern-Button" aktiv, der dazu dient, den jeweiligen Editier-Dialog des Objekts zu öffnen, um die aktuellen Parameter-Werte ändern zu können.

Der Navigator wird auch dann benutzt, wenn man fertige HTML-Seiten importieren will. Allerdings hat HPP Probleme mit ungewohnt formatierten HTML-Dateien (wenig Zeilenumbrüche), doch wenn man hauptsächlich von HPP erzeugte HTML-Dateien nachbearbeiten will, treten keine Probleme auf.

Vermißt

Mit dem Einzug des "neuen Navigator-Modus" ist sowohl der alte Navigator, als auch die Möglichkeit, Seiten im HPP-Format speichern zu können, verschwunden. Der alte Navigator zeigte alle Seitenele-

mente des Wizzard-Modus als Liste dar, die einzelnen Elemente wie Text, Bild, Tabelle usw. konnten beliebig editiert, hinzugefügt oder verschoben werden. In der neuen Version werden alle geladenen Dokumente im neuen Navigator-Modus dargestellt. Da hier keine Blockfunktionen vorhanden sind, ist es in der Ver-



Plugins leicht verwaltet.

sion 3 z.B. schwieriger, einen Text, den man vorher als ASCII-Datei importiert hatte, zu ersetzen. In Version 2.x genügte es, den Text-Eintrag in der Liste auszuwählen und auf "ändern" zu drücken. In HPP 3.0 ist ein solches Vorgehen nicht mehr möglich.

Fazit

Mit dem Sprung auf Version 3 sind im HomePage Penguin zahlreiche, nützliche Funktionen hinzugekommen, die das Programm grundsätzlich aufwerten, doch das Fehlen praktischer Funktionen aus älteren Versionen werden wahrscheinlich einige Anwender vermissen. Daß sie in späteren Releases wieder eingebaut werden, wurde uns vom Autor bestätigt. Ferner soll in der nächsten Version die Blockmarkierung im Navigator funktionieren.

Interessant ist die Tatsache, daß vor kurzer Zeit von der

französischen Firma OXO, die den Browser WenSuite vertreibt, ein neuer HTML-Editor auf den Markt gekommen ist, der zum erstenmal nicht den Assistent- bzw. Wizzard-Mechanismus als Basis nutzt, sondern die WYSIWYG-Ediertechnologie.

Es wird nun spannend, in welche Richtung sich der Penguin weiterentwickeln wird.

Joachim Fornallaz

Hinweis: Getestet wurde die Version 3.02, es sollte jedoch beim Erscheinen dieses Heftes schon eine Version 3.03 existieren, in der diverse Bugfixes vorgenommen wurden. Updates von Version 3.0 auf 3.02 oder neuer sind auf der HomePage des Autors zu finden.

Preis:

Regulär: 49,95 DM

Update von älteren Versionen: 24,95 DM

Bezug

M.u.C.S. Hannover
Gustav-Adolf-Straße 11
D-30167 Hannover
<http://www.atari-soft.de/>

Programmautor:

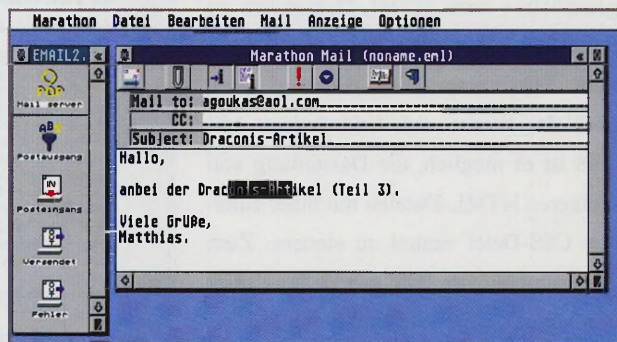
Matthias Jaap
<http://www.atari-computer.de/mjaap/>

Literaturhinweis:

ST-Computer 11/97, Seite 44
Ralf Schneider
HomePage Penguin 2 pro

Draconis 1.63

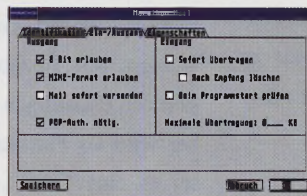
Auf dem Prüfstand (3)



Nachdem in den letzten beiden Ausgaben hauptsächlich auf den Browser eingegangen wurde, geht es nun um Telnet und Email.

Das Draconis-Paket enthält alle wichtigen Internet-Clients, und während der Emailer Marathon bereits aus dem "normalen" Draconis-Paket bekannt ist, gibt es Telnet sowie einen FTP-Client als Zugabe in der Pro-Version. Das Testsystem für Marathon und Telnet war ein Falcon mit 16 MHz und n.AES sowie Geneva als Betriebssystem.

Marathon



Der Emailer hat im Vergleich zum letzten Test einige Fortschritte gemacht. Dies betrifft vor allem den Editor.

Der Editor

Wenn man sich nicht gerade dafür entscheidet, eMails in einem normalen Texteditor zu schreiben, wird man sie im Ma-

rathon-Editor verfassen. Im Gegensatz zu früheren Versionen wirkt dieser nicht mehr wie eine Ansammlung von Eingabefeldern und läßt sich genauso wie ein normaler Texteditor bedienen. Textschnipsel lassen sich mit den gewohnten Shortcuts über das Clipboard austauschen, und die Blockselektierung funktionierte. Am eigentlichen Aussehen des Editors hat sich nichts geändert, und so könnte der Editor - wie auch der Rest des Programms - eine optische Modernisierung durchaus vertragen. Von der Funktionalität her ist dies aber sicherlich eher zweitrangig. Bei der Bedienung müssen gerade Einsteiger etwas vorsichtig sein, denn Marathon besitzt so gut wie keine Sicherheitsabfragen. Wurde bspw. eine eMail geändert und man klickt auf Schließen, macht Marathon nicht auf dieses Versäumnis aufmerksam. Am besten, man macht sich mit ein paar Test-mails erst einmal mit dem Pro-

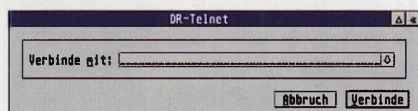
gramm vertraut, da sich das Programm nicht unbedingt von selbst erschließt. Während der Testphase stürzte der Editor einmal nicht reproduzierbar ab.

Wünschenswertes

Da die meiste Arbeit wohl in den Browser geflossen ist, bleiben noch einige Wünsche übrig.

Wichtig wären wohl ausgefeilte Filterfunktionen, die sogenannte Spam-eMails schon auf dem Server unschädlich machen, denn spätestens, wenn die ersten Kaufangebote für mexikanische Klimaanlagen ins Postfach geflattert kommen, wird sich wohl jeder nach einer Möglichkeit sehnen, unerwünschte Absender abzublocken. Zumindest über zwei Filterfunktion verfügt Marathon: eMails mit großen Attachments können abgeblockt werden. Die zweite wäre das manuelle Filtern, d.h. es werden erst die Nachrichtenköpfe heruntergeladen und auf Wunsch dann die komplette eMail. Der zweite Wunsch wäre die Möglichkeit, auch Newsgroups mit Marathon zu lesen, was auch nicht allzu schwierig sein sollte, da Usenet und eMail sich ziemlich ähnlich sind.

Telnet



Telnet-Clients zu bewerten ist schwierig, denn Telnet ist ein derart einfacher Dienst, daß es kaum Unterschiede zwischen den einzelnen Clients gibt.

Telnet ist einer der ältesten Dienste des Internets ist und besonders für Web-Master von Bedeutung. Dazu muß aber überhaupt ein Telnet-Zugang möglich sein, bei kostenlosen Web-Space-Angeboten wie Geocities steht diese Möglichkeit nicht zur Verfügung.

So auch bei DrTelnet, das alle Standardfunktionen bietet. Die Server werden in einer Liste eingetragen, ein Klick auf

"Verbinde" und es wird Verbindung mit dem Server aufgenommen. Mit dem Rest hat Draconis nichts mehr zu tun: Nun wird direkt mit dem verbundenen Server kommuniziert.

Zu den gängigen Anwendungen, die auf dem Server ausgeführt werden, gehören mit Sicherheit die Error-Logs, die nicht gefundene Seiten und Script-Fehlermeldungen aufführen, und das Ändern der Schreib/Lese/Ausführrechte. Natürlich lassen sich auch auf dem Server Programme starten.

In diesem Zusammenhang wäre es schön, wenn ein Programmierer einen X-Server für GEM schreiben könnte - dann wäre es möglich, mit Telnet grafische Unix-Anwendungen auf dem Atari zu benutzen. Damit wäre dann auch Netscape in einem Atari-Fenster möglich, sofern der Browser auf dem Server installiert ist.

Das einzig Wünschenswerte wäre noch die Möglichkeit, die Schriftart für das Telnet-Fenster einzustellen.

Generelle Wünsche

In allen Draconis Clients sollten die gängigen Standards unterstützt werden, die zu einem modernen Atari-Programm dazugehören, d.h. OLGA, GEMScript und BubbleGEM. Als Ersatz für letzteres gibt es eine eingebaute Lösung, die jedoch nicht vollends überzeugen konnte: Der Auf- und Abbau der Sprechblasenhilfe erfolgt etwas langsam, und der verwendete Schriftsatz ist zu klein. Zudem hat sich gerade BubbleGEM schon so durchgesetzt, daß sich kaum noch eine Anwendung ohne BubbleGEM-Support auf den Markt traut.

Fazit

Mit Draconis pro erhält man eine Internet-Suite, die diesen Namen auch verdient. Es ist dem Paket jedoch anzumerken, daß der Programmierer sich nicht verteilen kann, und so muß es eigentlich vier Fazits geben.

Light of Adamas ist momentan der modernste Atari-Browser und angesichts der Tatsache, daß CAB nicht mehr weiterentwickelt wird, die größte Browserhoffnung. Auch wenn LoA noch nicht so ausgereift wie CAB wirkt, ist er doch die einzige Möglichkeit, Zugriff auf Tausende von JavaScript-Seiten zu bekommen. Der Browser macht aber auch aus einem alten ST keinen Pentium 2 - empfehlenswert ist Adamas erst ab einem Falcon, aber das hängt auch davon ab, welche Seiten man besuchen will.

DrTelnet ist ein Telnet-Client ohne Fehl und Tadel. Ausgefallene Wünsche wären sicher noch da, aber für die typischen Telnet-Anwendungen reicht DrTelnet völlig aus.

Marathon ist ein relativ einfaches eMail-Programm, das für die tägliche eMail-Korrespondenz durchaus ausreicht. Vom Leistungsumfang wendet sich das Programm eher an den Einsteiger, der aber eine gewisse Einarbeitungszeit brauchen wird.

Nicht unerwähnt bleiben sollte, daß man nun auch auf Alternativen zurückgreifen kann: Mit IFusion können einige STinG-Clients unter Draconis verwendet werden, und der Draconis-MiNTNet-Gateway ermöglicht die Benutzung der Draconis-Clients unter MiNTNet. Angesichts dieser neuen Möglichkeiten ist es durchaus richtig, daß der Entwicklungsschwerpunkt beim Browser liegt.

Bezugsquelle:

M.u.C.S.

Gustav-Adolf-Str. 11

30167 Hannover

www.atari-soft.de

email: info@mucs.com

Tel. (0511) 71 00 599

Fax (0511) 71 00 845

Preis:

Pro-Version: 99,95 DM

Standard-Version: 69,95 DM

Matthias Jaap

PD- und Shareware

Das Neueste aus der Softwareszene

309

BUGET 1.13c

Bei BUDGET handelt es sich um ein Haushaltsbuch mit Kontenverwaltung, welches aber nicht nach den Regeln der Buchführung arbeitet. Es verwaltet 126 + 1 Haushaltsposten mit jeweils 2+4 Unterposten und 126+1 Konten in Verbindung mit bis zu 150 Daueraufträgen. Der Haushaltsposten Einnahmen und das Konto Kasse sind fest vorgegeben. Es ermöglicht über Kontenvorausschau und Eingaben von Planungssummen mit Überwachung eine einfache Budgetkontrolle. Zusätzlich ist eine einfache Zinsberechnung installiert. BUDGET beinhaltet eine Anbindung für BTX und ist nun auch Euro-tauglich. Mittels einer Scriptsprache ist BUDGET in der Lage, Daten zu exportieren und zu importieren. Damit eingeschlossen ist eine einfache TAN-Nummern-Verwaltung. Es ist GEM-konform programmiert und läuft auf Atari-Kompatiblen. BUGET ist Shareware.

DirectorySort 1.05

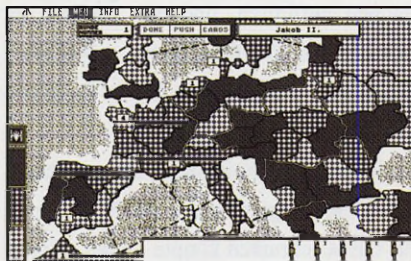
Es dient dazu, beliebige Verzeichnisse zu sortieren. Dies ist insbesondere öfters beim AUTO-Ordner nötig, da bestimmte Programme in einer bestimmten Reihenfolge gestartet werden müssen. Aber auch bei anderen Verzeichnissen ist das Sortieren evtl. von Vorteil (z.B. CPX- oder ACC-Ordner). Ein PD-Programm von Christoph Zwerschke bot im Wesentlichen die gleichen Features wie DirectorySort. Neu ist jedoch: - MultiTasking-freundliche Fensterdialoge - eigene Menuezeile - Iconify und was so zum Fenster gehört ... Es wird Wdialog benötigt.

310

Emperor

Emperor ist die Computer-Variante des

Brettspiel-Klassikers Risiko mit bis zu sechs Spielern. Es stehen mehrere Karten zur Auswahl, darunter Europa und die Weltkarte.



Dazu ist möglich, gegen menschliche Gegner, aber auch gegen den Computer zu spielen. Eine Anleitung in deutscher Sprache ist innerhalb der Programms einsehbar. Emperor läuft allerdings nur in ST-High.

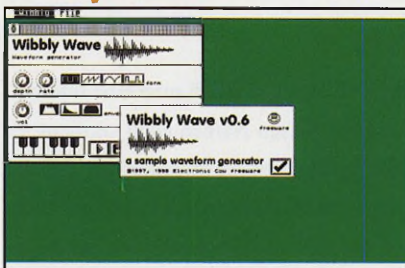
311

Tetric

Wieder einmal geht es darum, fallende Steine in die richtige Position zu bringen. Dies geschieht durch Drehen der fallenden Steingruppe und durch seitliches Verschieben. Dafür hat man Zeit, bis die Steingruppe unten angelangt ist. Im Spielfeld türmen sich so die Steinchen auf. Der Spieler muß versuchen, die Steine so geschickt fallen zu lassen, daß möglichst komplette Reihen entstehen. Halt so wie Tetris. Das Programm läuft nur in ST-High.

312

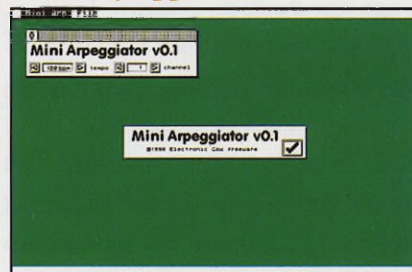
Wibbly Wave



Wibbly Wave ist ein Sample Synthesizer

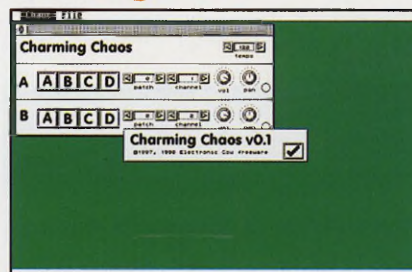
für alle Ataris. Es kann 8- oder 16-Bit *.AVR Samples berechnen, die man dann in einem Sample Editor oder Tracker benutzen kann. Beim Erzeugen können Hüllkurven, Kurvenform und Lautstärken eingestellt werden, die bei der Erzeugung der Sample benutzt werden.

Mini Arpeggiator



Mini Arpeggiator ist ein einfaches Utility, um Real Time Arpeggios mit einem MIDI Keyboard abzuspielen. Das Tempo und der Midi Kanal sind einstellbar. Der Notenbuffer kann sechzehn Noten polyphon verarbeiten.

Charming Chaos



Charming Chaos ist ein weiteres Music Tool von Electronic Cow, und zwar ein Zweistufen Random Music Generator. Man benötigt einen MIDI Synthesizer oder Modul zur Ausgabe und ein Instrument als Eingabe-Quelle.

CharTabelle

CharTabelle ist ein CPX Modul, das den aktuellen System-Font darstellt und bei einem Klick auf einen Buchstaben dessen ASCII Wert in dezimal, oktal, binär und

hexadezimal anzeigt.

KeyCode

Dies ist ein CPX Modul, welches zu jeder gedrückten Taste den Scancode, ASCII Code und den Zustand der Sondertasten anzeigt.

313

Sysinfo 4.6

Hier ist die neue Sysinfo Version, die jetzt auch für viele neue Dinge Informationen anzeigt. Erweitert wurde es um AUTOEXEC.BAT, Wdialog, weitere Cookieinfos, NVDI5 Informationen. Außerdem wurden einige Probleme beseitigt.

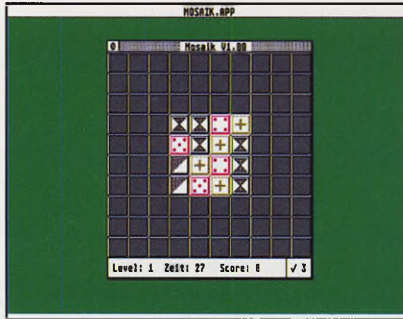
Profiler 2.22

Der Profiler ist ebenfalls ein System Analyse Tool, das teilweise noch intimere Informationen über das zu untersuchende System anzeigt. Leider liegt es nur in einer englischen Version vor.

314

Mosaik

Mosaik von Holger Weets ist ein Spiel der Gattung Denk & Hektik, läuft in einem Fenster, ist voll Multitasking-tauglich und läuft auch in Farbe. Die Regeln sind denkbar einfach: Die auf dem Spielfeld zu se-



henden Symbole sind paarweise zu entfernen, was durch einfaches Anklicken derselben ausgelöst werden kann; zwei Steine können genau dann entfernt werden, wenn sie sich durch einen Linienzug mit nicht mehr als zwei Ecken so verbinden lassen.

Numbers

Numbers ist ein Denkspiel, bei dem es darum geht, ein Spielfeld mit Zahlen durch geschicktes Hin- und Herrücken freizuräumen. Mit der linken Maustaste werden die Steine waagrecht vertauscht, mit der rechten senkrecht. Wenn gleiche Steine nebeneinander kommen, verschwinden sie. Gewonnen hat man, wenn man es schafft, alle Steine verschwinden zu lassen.

Karte

Karte zeigt den Bildschirm im Maßstab 1:8 in einem Fenster an, wobei die Position der Maus durch ein Fadenkreuz sichtbar

gemacht ist. Da das oberste Fenster einen blauen Rahmen bekommt, das Fadenkreuz rot und der Desktop grau dargestellt wird, ist für den Betrieb dieses Programmes eine Auflösung mit mindestens 16 Farben sinnvoll. Gedacht ist Karte für Leute, die Spaß an Schnickschnack haben und für solche, die dauernd ihren Mauszeiger suchen müssen, etwa weil der Bildschirm zu groß oder die verwendete Desktopkachel zu dunkel ist.

T-Con

T-Con bietet ein Konsolen-Fenster, in dem TOS Programme unter einer Multitasking-Oberfläche ablaufen können. Alle Bildschirmausgaben werden in einem Fenster ausgegeben. Das Programm ist absichtlich klein gehalten worden, bietet aber trotzdem viele Features. So z.B. Unterstützung von GDOS Fonts mit Hilfe des Font-Protokolls.

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"
Moorblöcken 17
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 36-5
Fax (04 31) 27 36-8

Mo. - Fr. 11.00 - 13.00 Uhr
Di. & Do. 15.00 - 17.00 Uhr

Bestellung per eMail

Selbstverständlich können Sie bei uns auch direkt per eMail bestellen. Bitte vergessen Sie nicht, die gewünschte Zahlungsweise anzugeben: PD@atari-world.com

Vorschau

Lesen Sie in der
kommenden Ausgabe u.a.

Ende November

Sollten wir es technisch arrangieren können, erscheint die ST-Computer mit brandaktuellen Berichten und Fotos von der Herbstmesse - dann aber erst Anfang Dezember.

Ihr Surfschein zum Nulltarif

Mittlerweile gibt es auch tolle Internet-Programme zum Nulltarif. In unserem ausführlichen Surf-Kurs erläutern wir Ihnen, welche Programme Sie benötigen und zeigen dann, wie Sie Ihren Atari Schritt für Schritt fit fürs Internet machen.

Unser Service: Gegen 10,- DM erhalten Sie ab 10. November unsere Internet-Service-CD (inkl. Versand), auf der sich alle Programme befinden, die Sie für den ersten Start benötigen (S.19).

Ohren auf beim Softwarekauf

Zurück zu den Wurzeln den Stärken des Atari, die ihn berühmt und beliebt machten: **praxisnahe Musiksoftware!**

Und davon gibt es wieder reichlich, und zwar aus Frankreich. Wir stellen ab sofort 2-3 der neuen Programme der Firma Softjee je Ausgabe vor, und Sie können Ihr Home-Studio gezielt ausbauen.

Und außerdem ...

... gibt es für Atari-User einen heißen Herbst. Grund dafür sind die Vorstellung des neuen Milan II und des Phenix 060.

Beide Rechner haben das Zeug zur Home-Workstation auf TOS-Basis, und die Messe-Präsenz von Firmen wie Motorola und Hewlett Packard läßt uns hoffen, daß diese Rechner ernstzunehmende Computer sind.

Auf Seiten der Software gibt es Neues von PixArt und Tempus Word zu berichten. Wir bleiben für Sie am Ball.

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: redaktion@falke-verlag.de

Impressum

Chefredakteur: A. Goukassian

Redaktionelle Mitarbeiter: T. Raukamp, Thomas Götttsch, Ulf Dunkel, Torsten Runge, Ralf Schneider, Uwe Seimet, Millhouse, Matthias Jaap, Jan Daldrop (News), Robert Schaffner (News),

Redaktion:

Falke Verlag - A. Goukassian

An der Holsatiamühle 1

Albert Einstein Haus

24149 Kiel

Tel. 04 31 / 27 36-5 - Fax 04 31 / 27 36-8

Internet: <http://www.falke-verlag.de>,

Kontakt: redaktion@falke-verlag.de

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

Kleinanzeigen per eMail: kleinanzeige@falke-verlag.de

Anzeigenpreise:

nach Preisliste Nr. 12, gültig ab 01.07.1998

ISSN 0932-0385

Titelgestaltung: Redaktion (A. Goukassian) & Photo Disc

Druck: Frotscher Druck GmbH

Lektorat: D. Schweikert

Bezugsmöglichkeiten:

ATARI-Fachhandel oder direkt beim Verlag.

ST-Computer erscheint 11 x im Jahr

Einzelpreis: 9,80 DM

Jahresabonnement: 98,- DM

Jahresabonnement mit SP-Diskette: 148,- DM

Europ. Ausland: 128,-* DM - **Luftpost:** 256,- DM

Monatsdiskette: zzgl. 50,- DM/Jahr

Leser-CD: zzgl. 60,- DM/Jahr

In den Preisen sind die gesetzl. MwSt. und Zustellung enthalten.

* neuer Preis (reduziert)

Manuskripteinsendung:

Manuskripte jeder Art werden gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des Manuskriptes auf Datenträgern der Fa. Falke Verlag - Goukassian.

Honorare nach Vereinbarung oder allgemeinen AGBs. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung.

Urheberrecht:

Alle hier veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet.

Veröffentlichungen:

Sämtliche Veröffentlichungen in dieser Fachzeitschrift erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Haftungsausschluß:

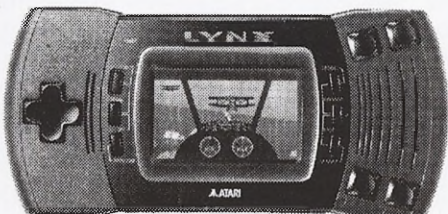
Für Fehler in Text, in Schaltbildern, Aufbauskizzen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.

© 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 384KB bzw. 640KB Hauptspeicher! 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	
= IDE-Festplatten am Atari, für	
alle ST, ohne TOS	166,-
Maus für Atari	49,-
Speichererweiterungen:	
4MB für TT	77,-
16MB für TT	163,-
4MB für Stacy	222,-
Festplatten für Atari:	
1 GB, SCSI, nackt	299,-
2 GB, SCSI, nackt	399,-
Trommel für SLM 605	166,-
Laserdrucker, 12 S/min.(AS)	699,-
SLM 804 und SLM 605 zum	
Ausschlachten	20,-
PC-Tastatur direkt am Atari:	
Interface solo	79,-
dto. mit PC-Tastatur	111,-
CD-ROM 32-fach SCSI	211,-
dto. im ext. Gehäuse	333,-
Calamus 1.09	59,-
Book One	20,-
K-Spread 4 Tab.kalkulation	99,-

Schluß mit dem IO40er Outfit, jetzt wird's professionell! Das flache Desktopgehäuse bietet Platz für eine 3.5" Festplatte, hat ein Tastaturinterface eingebaut und kommt komplett mit neuer abgesetzter Tastatur.

Tip des Monats

Hier stellen wir besondere Angebote vor, die sparen helfen.
Diesmal: 2 Tips - 1 Preis

TIP 1:

Solange es ihn noch gibt: Den besten Monitor, den ATARI für seine ST's produziert hat - den SM 124. Jetzt zum TIP-Preis für nur **DM 111,-**

TIP 2:

Sparen Sie fast 30%: Jetzt gibt's die 16MB-Fast-RAM-Karte für den TT (original ATARI!), voll bestückt für nur **DM 111,-** (bisher 155,-). Ist das was?

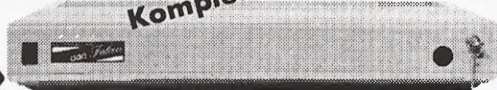
Angebot freibleibend - solange Vorrat reicht!

Gehäuse + Tastatur

Machen Sie 'was aus Ihrem IO40er oder Ihrem Falcon:

- Elegantes **Desktopgehäuse** (s. Bild)
- abgesetzte neue Tastatur mit Interface
- Platz für 3.5" Einbaufestplatte
- Schlüsselschalter
- stabil: trägt den Monitor

Komplett-Set: nur 199,-



Portfolio - Set Atari

Für Atari-Besitzer gibt's den Portfolio, zwei 64K RAM-Karten, ein Netzteil und ein Seriell-Interface incl. Kabel und Software, um Ihren Atari (oder Ihren PC) mit dem Portfolio zu verbinden. So können Sie Daten via mitgeliefertem Kabel zwischen Ihrem Computer und dem Portfolio austauschen. Dazu gibt's einige ausgesuchte Programme für den Portfolio.
Preis des Sets: nur DM 299,-

Portfolio - Set PC

Für PC-Besitzer gibt's den Portfolio, zwei 64K RAM-Karten, ein Netzteil und ein RAM-Kartenlaufwerk für Ihren PC (8 Bit-Karte). Daten können so bequem via RAM-Karten vom Portfolio zum PC und anders herum übertragen werden. Dazu gibt's ein Adressverwaltungsprogramm, eine Textverarbeitung, einen Terminplaner und eine Tabellenkalkulation für Ihren PC. Das Gute dabei: Diese Software entspricht genau den eingebauten Programmen des Portfolios. So können die Daten problemlos hin- und hergelauscht 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

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 Messtags zu einer Geschäftsreise und fachsimplen 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 Dokumenten 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.

Besuchen Sie uns – sowohl im Internet als auch in Hannover auf der Atari-Herbstmesse. Ihr Ulf Dunkel und das Calamus-Entwicklerteam

invers Software Vertrieb · Postfach 11 27 · D-49618 Lönigen

Fon: (0 54 32) 9 20 73 · Fax: (0 54 32) 9 20 74 · Box: (0 54 32) 9 20 75 (24h ISDN & analog)
e-mail: dunkel@calamus.net · <http://www.calamus.net>

MGI Calamus SL99:

- ☐ Calamus SL99: Upgrade von SL98 199 DM
- ☐ Calamus SL99: Upgrade von anderen Calami 399 DM

Liefere 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. Jinnee ... 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. Jinnee 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 **FRS**-Version auf **invers**-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**
 - ☐ Upgrade v 1-4 → 5 50 DM
- ☐ TIFF-Spooler-Modul **599 DM**
 - ☐ Update von PRG → Modul 199 DM
- ☐ Verlauf (Multicolor) 149 DM
- ☐ Update von **FRS**-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 **799 399 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