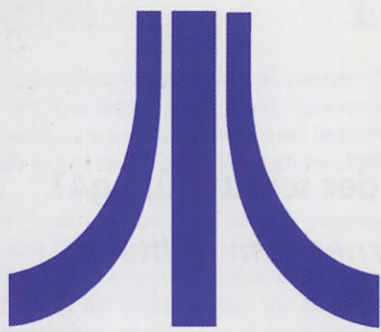


atari 2000 - der status unserer plattform phénix ppc - der schritt zum g4?
 resourcemaster 3.1 kostenlose kleinanzeigen internet zum nulltarif



st-computer
 02/2000





ATARI GEBRAUCHT-FACHMARKT PETER DENK

 040-6 51 88 78 • Telefax 040-65 90 14 53

Unsere Öffnungszeiten: Dienstag bis Freitag von 14 Uhr bis 18:30 Uhr.

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

Ständig auf Lager: ca. 300 ATARI Computer, 500 original Programme, 1.000 Spiele, Festplatten, Monitore und fast jedes erdenkliche Zubehör. Fordern Sie telefonisch, per Fax oder mit dem Coupon unseren informativen 24 seitigen Versandkatalog an. Diesen bekommen Sie dann umgehend per Post zugesendet.

**300 ATARIs
500 Programme
1.000 Spiele**

**Fordern Sie kostenlos unseren informativen,
24-seitigen Versandkatalog an.**

**WWW.
ATARI-Fachmarkt
.de**

GRATIS-INFO

Ja, bitte senden Sie mir kostenlos Ihren 24-seitigen Katalog mit allen Preisen und zusätzlichen Informationen an folgende Anschrift zu:

Vorname

Name

Straße

PLZ/Ort

Telefon

Bitte ausschneiden und auf Postkarte zusenden!

Jetzt neuer OnlineShop

Noch bequemer suchen, stöbern, kaufen.

Direkt von zu Hause, 24 Stunden lang.

www.ATARI-Fachmarkt.de

Verkauf

Beratung

Service

Reparatur

Software

Spiele

Hardware

ATARI

Gebraucht-Fachmarkt

Peter Denk

Sandkamp 19a

D-22111 Hamburg

 040-6 51 88 78

Fax -65901453

Mobil 0172-4133877

www.ATARI-Fachmarkt.de

info@ATARI-Fachmarkt.de

a k t u e l l e s

- 4 Atari-News
Tel-tubbies und die Eroberung des Universums
- 6 Open System
Apples neue Babies und Amigas neuer Ehemann
- 7 Meinungen & Ansichten
Viele Wege führen ins Internet
- 8 Immer Up-to-date
...in Sachen Atari-Software
- 9 Stateside-Report
Der Blick über den großen Teich
- Atari 2000 - der Status unserer Plattform
- 10 Rechner, Betriebssysteme, Massenspeicher,
Monitore, Drucker, Digitalkameras
- Phénix PPC
- 28 Der Schritt in Richtung G4?
Ausserdem: Silicon Fruit im Interview

s o f t w a r e

- 36 Resource Master 3.1
Neues von Application Systems
- 38 STC-Leser-CD
Frische Software für alle!

m i d i

- 44 Score Perfect Professional
Das Leadsheet

p r a x i s

- 48 7 auf einen Streich
Festplatten und CD-ROMs am Atari

f o r u m

- 56 Kleinanzeigen
Der kostenlose Atari-Gebrauchmarkt

o n l i n e

- 58 Surftipps
Interessante Links für Atari-Surfer
- 59 Internet zum Nulltarif
Das Network-Environment

e n t e r t a i n m e n t

- 62 Atari-Scene
Patrice Mandin im STC-Interview

e d i t o r i a l

Neuere Herausforderungen lehren neue Pflichten« schreibt eine amerikanische Philosophin - und neuen Herausforderungen stehe sicher nicht nur ich, sondern auch der Atari-Markt gegenüber. Pünktlich zum Neustart eines Atari-kompatiblen Rechners in deutschen Kaufhäusern und bei Fachhändlern haben wir auch der st-computer ein komplett neues Gesicht verliehen sowie die inhaltlichen Prioritäten überdacht und neu konzeptioniert. Streng genommen haben wir das weltweit führende Atari-Magazin vollständig neu erfunden und hoffen, dass Ihnen das erste Ergebnis unserer Überlegungen schon beim Durchblättern gefällt.



In dieser Ausgabe finden Sie mit dem Artikel „Atari 2000 - der Status unserer Plattform“ einen ungewöhnlich langen Beitrag, der bei genauer Betrachtung auch viel über die weitere Marschroute und Sichtweise der „neuen“ st-computer preisgibt: Zwar liegt unser Fokus weiterhin klar auf den *Classic-Ataris*, jedoch verstehen wir *Atari-Computing* als überall dort präsent, wo es in der Realität stattfindet - und das schließt die Nutzung heutiger Mac- und Intel-Plattformen z. B. unter MagiC mit ein. Während „der“ Atari also in erster Linie eine Generation von Rechnern bzw. deren Nachfahren bezeichnet, hat sich das „Atari-System“ einschließlich seinen Applikationen in den letzten Jahren neue Heime gesucht, in denen es vorzüglich weiterleben kann. Gleichzeitig beweist die originale Atari-Hardware auch gerade deshalb ihre Innovation, da sich z. B. der Falcon und der TT nach wie vor in den meisten Bereichen als den heutigen Ansprüchen genügend erweisen. Um also Missverständnissen vorzubeugen: Wir planen keine zweite „Mac Open“.

Das Wort „Tradition“ in einer schnelllebigen Welt wie der Computerbranche zu benutzen, ist sicher ungewöhnlich. Auf die Zeitschrift st-computer trifft dieses Attribut jedoch zu: Seit 1985 ist die st-computer Printmedium, Wegmarke und Leuchtturm des Atari-Systems. Unter der Führung des Heim-Verlags groß geworden, lebte sie auch in den für den Atari-Markt schwierigen 90er Jahren in der Obhut von Ali Goukassian weiter. Ich möchte Ali an dieser Stelle im Namen aller Atari-Anwender für sein unaufhörliches Engagement danken.

Während wir die vorliegende Ausgabe wie erwähnt in erster Linie als Betrachtung der gegenwärtigen und zukünftigen Situation sowie als Aussage über unseren Standpunkt betrachten, haben wir für die Zukunft auch eine Fokussierung auf die Themen *Audio/MIDI* und *DTP* vorgesehen. Außerdem würde ich mich persönlich sehr freuen, Ihre eigenen Ideen und Wünsche für Ihre Atari-Zeitschrift zu hören. Scheuen Sie sich also nicht, mich zu kontaktieren.

Ihr Thomas Raukamp

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

DRACONIS

Internet-Software V. 1.7

- 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...



Jetzt noch schneller,
sicherer und moderner!

Neue Version ab Dez. 99

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 1.7x69.95 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/STiG-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 Handbuch49.95 DM

HPP 3 Update von älteren Versionen24.95 DM

CD-ROMs

- NEU: Elements of Web-Design28.95 DM
- NEU: Games 4 all (ca. 600 Sp.)29.95 DM
- NEU: M.u.C.S. Disc 2000 (Nov)34.95 DM
- NEU: Whiteline ESSENCE48.95 DM
- NEU: Linux 68k Millennium Ed.48.95 DM
- TIP: Whiteline KAPPA CD48.95 DM
- GFA-Basic 3.6 CD58.95 DM
- ATARI Platin CD48.95 DM
- Complete PD CD48.95 DM
- Mission 3 CD39.95 DM
- Milan Disc 129.95 DM
- DTP-Grafiken 1 bis 3 inkl. Kat.39.95 DM

Hardware/Zubehör

- Champ-Maus38.95 DM
- Manhattan-Maus27.95 DM
- ATARI SF354 Floppy extern28.95 DM
- VGA-Adapter für ST/STes28.95 DM
- ATARI Mega STE-Tastatur38.95 DM
- 3,5" Reinigungsdiskette6.95 DM
- Maus-Pad1.95 DM
- 10 MF2DD Disketten BlueBox ...6.95 DM
- 10 MF2HD Disketten RedBox6.95 DM
- Head-Set (Kopfhörer mit Micro) 9.95 DM
- Antennen-Umschaltbox2.95 DM
- 56k Modem139.95 DM
- 56k Modem+Draconis pro229.95 DM

Software

- NEU: Papyrus WORD 8.x198.95 DM
- NEU: Papyrus OFFICE 8.x298.95 DM
- NEU: OLYMPIA Software98.95 DM
- NEU: N.AES 2.0 Diskversion119.00 DM
- NEU: N.AES 2.0 CD-Version ...149.00 DM
- NEU: Pergamon Komplette CD 148.95 DM
- NEU: Rational Sounds II78.95 DM
- EGON! CD-Utilities 3.1139.95 DM
- STemulator GOLD 1.6x98.95 DM
- Smurf - Das Grafik-Tool68.95 DM
- ScanX pro (Microtek/Umax)128.95 DM

Gebrauchtes

- Maxon Circuit!24.95 DM
- NEON Grafix 3D (Falcon)39.95 DM
- DA S Picture29.95 DM
- SCSI-Tools 6.x24.95 DM
- Phoenix 3.524.95 DM
- 1st Word plus 524.95 DM
- 300 WATT BOXEN29.95 DM
- Trackball f. ATARI (NEU)48.95 DM
- Optische Maus f. ATARI (NEU!) 48.95 DM
- Div. Bücher ab3.95 DM

Unsere 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>



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

CD-ROM Neuheiten-Paket

Whiteline "The Essence", M.u.C.S. Disc 2000 & Games 4 all... 3 CDs nur

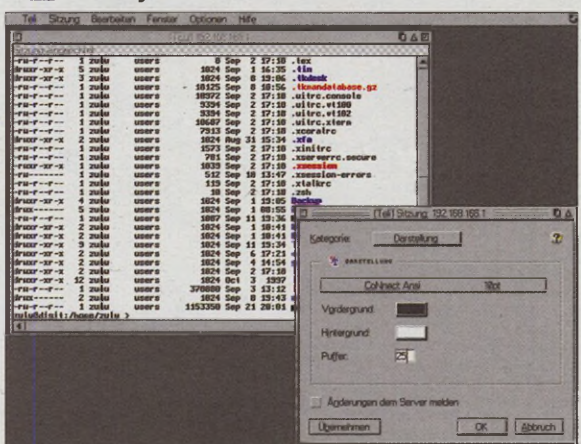
99 DM

Aktuelles

Teli

-tubbie

Teli ist ein Telnet-Client für I-Connect und Draconis. Sein Autor Jürgen Konecny veröffentlichte die Version 1.14.



Wer vom Internet redet, meint meist das WWW oder das Verschicken von eMails. Es gibt jedoch noch eine Vielzahl anderer Protokolle, die andere Dienste erschließen. Dazu gehört z. B. das Telnet-Protokoll, das genutzt wird, um mit dem eigenen Rechner im Textmodus auf ein entferntes System zuzugreifen. Ein mögliches Beispiel wäre der Zugriff zu einem Unix-Rechner über einen Shell-Zugang. Darüber hinaus gibt es viele öffentliche Telnet-Server, die Informationen und Spiele anbieten. Ausserdem können mit Telnet andere Internet-Protokolle (wie z. B. FTP, NNTP usw.) manuell bedient werden.

Teli macht die Nutzung des Telnet-Dienstes über eine moderne grafische Oberfläche möglich und orientiert sich in der Bedienung an den vom selben Autor stammenden Clients Fiffi (FTP) und Chatter (IRC). Das Programm wird komfortabel mittels des Atari-Standard-Installers GEM-Setup installiert. Es verfügt über eine Sprechblasenhilfe (mittels BubbleGEM) und enthält eine deutsche Online-Hilfe im ST-Guide-Format, die auch eine kleine Übersicht über öffentliche Telnet-Clients mitliefert. Die Server können in einer Hotlist gespeichert werden. Ausserdem arbeitet das Programm optimal mit dem Web-Browser CAB zusammen: Trägt man es hier als Internet-Client ein, öffnet sich Teli automatisch, wenn der Anwender auf einen entsprechenden Link klickt. Das Programm bietet eine Emulation der Standards NVT, VT52, VT102 und VT100 (letztere zwei noch unvollständig).

Der Telnet-Client setzt ein Atari-System (Atari, Mac oder PC) mit MagiC ab der Version 4.5 und NVDI 3.0 (besser Version 5.x) voraus und arbeitet wie erwähnt mit Draconis (ab Version 1.6) und I-Connect (ab Version 1.5) zusammen.

Auf der Homepage des Autors findet sich übrigens auch eine neue Version des Programms MagiC Login, einer Mehrbenutzer-Verwaltung für MagiC.

Jürgen Koneczny, August-Gabler-Weg 2a, D-89340 Leipzig, Tel. 0 82 21-75 23, juergen.koneczny@gmx.de, <http://www.camelot.de/~zulu/home.html>

Erobern Sie das Universum mit dem Atari

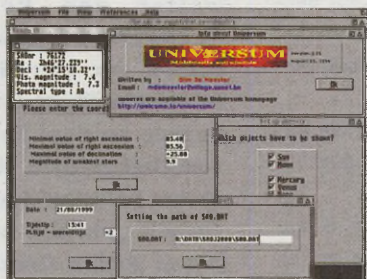
Universum ist ein Astronomie-Programm für alle Atari-kompatiblen Rechner. Das Programm, das in der Version 0.48 vorliegt, zeigt Sternensysteme unter Nutzung der SAO-Kataloge sowie die Planeten und Sternennebel unter Nutzung der NGC-Kataloge an. Der Anwender kann das Programm also nutzen, um gezielt Forschungen über den Sternenhimmel für das Studium, die Hausarbeiten oder einfach zum Spaß zu betreiben. Universum ist Freeware und ist erhältlich auf der Homepage des Autors.

Etwas aufwendiger ist die Beschaffung der erwähnten Datenbanken. Während der NGC-Katalog nur ca. 270 kB umfasst und schnell von der Universum-Homepage heruntergeladen werden kann, ist der SAO-Katalog 53 MB groß. Glücklicherweise ist dieser jedoch auch auf CD-ROM erhältlich (nähere Infos beim Programm-Autor). Wer jedoch viel Zeit und Geld hat, findet die SAO-Datenbank auch unter der URL <ftp://cdsarc.u-strasbg.fr/cats/I/131A/SAO>.

Universum benötigt einen Atari-kompatiblen Rechner, der eine Auflösung von 640 x 400 Bildpunkten in mindestens 16 Farben darstellen kann. Für ein schnelles Arbeiten empfiehlt sich jedoch eine Auflösung mit 256 Farben. Die Berechnungen sind sehr aufwendig und bedingen damit quasi einen schnellen Rechner. Selbst auf einem TT mit Grafikkarte braucht die Darstellung eines kompletten Sternenhimmels ca. 9 Minuten.

Für die Zukunft plant der Autor die zusätzliche Nutzung des Hubble Guide Star Catalogues (und damit die Möglichkeit, noch weiter in das Universum hineinzuschauen) und die Darstellung einiger astronomischer Phänomene.

mdemeester@village.uu.net, <http://altern.org/wim15041977/universe.htm>



Die Raubkatze brüllt wieder! Protector

Es ist wieder Leben im Jaguar: Scheinbar aus dem Nichts ist mit Protector ein neues Spiel für Ataris 64-Bit-Raubkatze im Stil von Defender und Defender 2000 erschienen. Protector sollte schon



vor einiger Zeit veröffentlicht werden, allerdings wurde die Entwicklung aufgrund des schwindenden Jaguar-Marktes eingestellt. Carl Forhan bemühte sich allerdings um die Rechte und stellte das Spiel nun fertig.

Ein Blick auf den Screenshot mag einigen Lesern wie ein klassisches Déjà-Vu erscheinen: Sowohl vom Design als auch von der Handlung her lehnt es sich sehr nah an Defender an. Wer sich das Spiel allerdings genauer anschaut, merkt schnell, dass es sich um einen Space-Blaster erster Klasse handelt, der sehr viele eigene Ideen und Fähigkeiten mitbringt. Die Leistungsmerkmale umfassen gerenderte Feinde und Explosionen, Parallel-Scrolling, eine hohe Frame-Rate (60 FPS), Power-Ups, digitale Stimmensamples und insgesamt über 40 Level voller Action.

Einen Testbericht finden Sie voraussichtlich schon in der kommenden Ausgabe. Sollten wie angekündigt in diesem Jahr noch weitere Titel für den Jaguar erscheinen, können sich Jaguar-Fans auf ein abwechslungsreiches Jahr 2000 freuen.

Video Game Source, Salzbrücker Straße 36, D-21335 Lüneburg, Tel. 0 41 31-40 62 78, info@ATARIhq.de, <http://www.ATARIhq.de>

+++In Kürze+++

+++ LicomGEM, ein Programm zum Ändern und Bearbeiten von GFA-3-Linkerbibliotheken (z. B. die GFA3BLIB) liegt ab sofort in der neuen Version 1.5 vor. Interessierte Anwender finden LicomGEM unter: <http://www.atari-computer.de/rgfaika/software/licom.htm>. +++ Aufgrund der stark rückläufigen Verkaufszahlen haben sich die Autoren der MiNT'98-Distribution (nicht zu verwechseln mit den Complete-MiNT-CDs von deltalabs!) entschlossen, den Vertrieb zum 01.02.2000 einzustellen. Bei den Distributoren (MW Computersysteme, AG Computertechnik) und im übrigen Fachhandel sind evtl. noch geringe Restbestände erhältlich. Das Aufstocken bereits vorhandener Lizenzen ist auch nach diesem Termin direkt bei den Autoren möglich: Torsten Lang, Hard- & Software-Entwicklung, Bismarckstr. 6, D-35410 Hungen, Torsten@Lang.net. +++ Die Fakturierung Reprok der Firma. Stage Microsystems für GEM-Systeme auf PC und Atari gibt es fehlerbereinigt in der Version 5.0. Die neue Version akzeptiert nun jedes Datum vom 2.1.1972 bis zum 16.9.2061. Sämtliche Datumeingabe- und -anzeigefelder wurden auf vierstellige Eingabe bzw. Darstellung der Jahreszahl angepasst. Ausserdem wird der Euro als Standardwährung unterstützt. Infos gibt es unter: Fax 0 20 53-9 22 90-52, info@reprok.de, <http://www.reprok.de/>. +++ Das Multi-Emulator-Projekt M.E.S.S. lässt wieder von sich hören: In der nächsten Version wird zum ersten Mal eine Atari ST-Emulation vertreten sein. M.E.S.S. ist erhältlich für MS-DOS, Windows, Unix und MacOS. Infos finden Sie unter der URL <http://mess.emuverse.com>.

Open System

Neuer Baby-G4

Apple wertet seine Einstiegermodell in die G4-Klasse auf. Dem Modell mit 350 MHz wurde eine komplett neue Sawtooth-Hauptplatine gegönnt, die nun unter anderem einen AGP-Steckplatz für eine aktuelle Grafikkarte bietet. Für den Anschluss moderner digitaler TFT-Displays ist ausserdem eine DVI-Schnittstelle vorgesehen, der VGA-Anschluss ist natürlich nach wie vor vorhanden. Das Design der neuen Hauptplatine hat auch Einfluss auf den Arbeitsspeicher des G4/350: Im Gegensatz zu den bisherigen G3-Macs können auf dem neuen G4/350 nun ab sofort 2048 MB Arbeitsspeicher untergebracht werden - von denen das MacOS übrigens nur 1.5 GB erkennen kann. Für die Speicher-ausrüstung stehen vier DIMM-Steckplätze bereit.

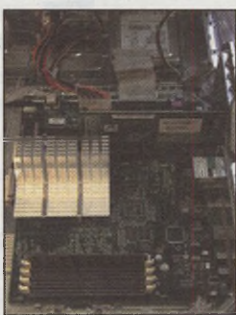


Foto © Macwelt

Apple setzt weiter auf die neue Firewire-Technologie: Die neue Hauptplatine beinhaltet zusätzlich zu den beiden externen Ports nun auch eine interne Firewire-Schnittstelle.

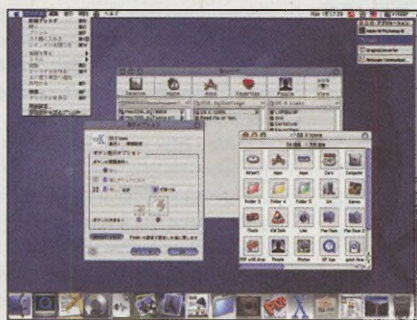
Bemerkbar macht sich das neue Board bei der täglichen Arbeit (z. B. unter MagiCMac): Durch die neue Hauptplatine arbeitet der Systembus mit einem höheren Datendurchsatz, so dass man von einer Leistungssteigerung von ca. 10% sprechen kann. Den neuen AGP-Bus spürt der Anwender allerdings noch nicht, im Gegenteil: Die vorher verwendete PCI-Karte scheint sogar etwas schneller zu sein.

Weiterhin hat nun auch der „kleinste“ G4-Mac kein CD-ROM-Laufwerk mehr: Es wurde standardmäßig durch ein DVD-Drive ersetzt.

An den weiteren Spezifikationen hat Apple allerdings nichts geändert: Die Größe des RAM-Speichers und der Festplatte bleibt gleich.

Aqua kommt!

Nachdem sich Apple in den letzten Monaten bereits ausführlich über die Fähigkeiten seines neuen geplanten Betriebssystems MacOS X ausgelassen hat, wurden nun auch erste Screenshots des Aqua-Desktops veröffentlicht. Die neue Oberfläche soll sich nun auch optisch klar von allen Konkurrenten abheben. Die Fenster-rahmen erhielten eine moderne 3D-Optik, sehr viele Objekte wurden animiert.



Amiga ist verkauft -mal wieder

Amiga, einstmal's Lieblingsgegner von Atari, wechselt weiter den Besitzer. Nachdem vor ca. zwei Jahren der amerikanische PC-Direkt-Multi Gateway alle



Rechte an dem Rechnersystem kaufte und zwischenzeitlich eine neue Hardware nebst einem bahnbrechenden Betriebssystem versprach, wurden nun alle Lizenzen an die Firma Amino Development Group verhöbert. Der Kaufpreis soll bei ca. fünf Millionen US-Dollar liegen.

Amino setzt sich im Wesentlichen aus zwei ehemaligen Mitarbeitern von Amiga Inc., USA, zusammen: Bill McEwen war für den Kontakt zur Presse und den externen Entwicklerfirmen zuständig. Fleecy Moss war ebenfalls im Developer-Support tätig.

Die neuen Pläne hören sich bekannt an: Ein komplett neues Rechnersystem soll entstehen, dass eine neue Hardware und ein neues Betriebssystem bietet. Als Prozessor soll wahrscheinlich der G4 Verwendung finden, der bereits erfolgreich in der aktuellen Apple-Produktlinie eingesetzt wird. Als Partner für das Betriebssystem wurde das Unternehmen Tao Group vorgestellt, das das OS Elate entwickelt. Insidern zufolge wird Elate auch als heisser Anwärter auf das Betriebssystem der Playstation II gehandelt. Als Kernel soll Linux verwendet werden. Die ersten Entwicklergeräte (noch auf x86-Basis) sollen bereits im Frühjahr, erste Endkundengeräte schon Ende des Sommers ihre Interessenten erreichen.

Parallel zu dem neuen System soll auch das klassische AmigaOS in Richtung PowerPC weiterentwickelt werden.

Meinungen und Ansichten

Viele Wege führen ins Internet

Als Atari-User hat man in vielen Bereichen nicht mehr die große Auswahl, wenn es darum geht, ein Programm für den gewünschten Zweck zu finden - oft hofft man viel eher, dass es überhaupt noch etwas passendes gibt. Nur mit der Internet-Zugangsoftware, auch TCP-/IP-Stack genannt, verhält es sich völlig anders. Hier hat man wohl sogar eine weitaus größere Auswahl als auf anderen Plattformen. Nach meiner letzten Zählung kann die Atari-Gemeinde inzwischen auf immerhin sechs TCP-/IP-Stacks zurückgreifen: Da wären die kostenlosen Varianten STiK, STinG und MiNTNet sowie die kommerziellen Vertreter I-Connect, Draconis und PPP Link (WenSuite).

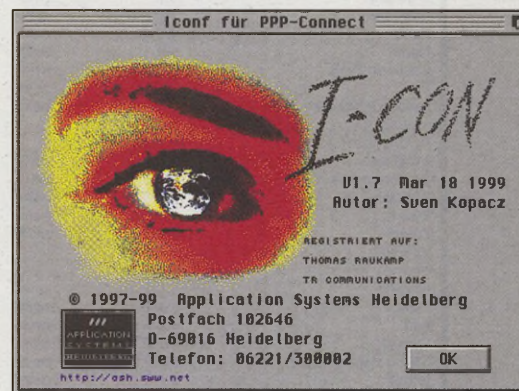
Wie ist es nun zu dieser Situation gekommen? Geht man in der Geschichte zurück, so lässt sich festhalten, dass STiK (etwas später STinG) und MiNTNet zuerst da waren. Nur, warum dann noch mal das Rad von neuem erfinden? In diesem Punkt ist die Antwort der Entwickler hinter I-Connect und Co. einstimmig: Zum Zeitpunkt, als mit den Projekten begonnen wurde, unterstützte STiK nicht das PPP-Protokoll. Letzteres setzte sich jedoch immer mehr bei Providern als Standard für den Verbindungsaufbau durch. Also musste etwas neues, eigenes her - und natürlich gibt es noch 1000 weitere gute Gründe für einen eigenen Stack. MiNTNet blieb sowieso ausser Frage, da es nur etwas für MiNT-User ohne Angst vor komplizierten Skripten und Konfigurationsdateien war. Die Zeit strich ins Land, und als die fertigen Ergebnisse in Reichweite waren, konnte inzwischen

auch der quasi STiK Nachfolger STinG mit dem PPP-Protokoll umgehen.

Uns als Anwender kann das natürlich erst einmal egal sein - auch wenn man sich vielleicht einen kurzen Augenblick lang wundern mag, ob die Zeit von einigen Programmierern nicht in andere Dinge hätte investiert werden können. Nun gut, eigentlich ist es ja auch gar nicht so schlecht, die freie Wahl zu haben

»Auch wenn es im übertragenden Sinne demnächst so sein sollte, dass die verschiedenen Stacks alle auch die Sprache ihrer Pendants fließend sprechen können, bleibt immer noch eine Frage sowohl für die Anwender als auch für die Entwickler offen: Hätte man sich nicht eine Menge Ärger und Arbeit ersparen können?«

und sich das Programm aussuchen zu können, mit dem man am einfachsten das gewünschte Ziel erreicht. Doch leider hört diese freie Wahl spätestens nach dem Satz „Ich bin drin...“ wieder auf. Denn jeder Stack will nur in seiner eigenen, zu den anderen Stacks inkompatiblen, Sprache mit Clients (also Web-Browser und Co.) kommunizieren. Dies führt dazu, dass man mit Stack A auch



nur Clients, die speziell für Stack A geschrieben wurden, benutzen kann. Besonders tragisch ist dies vor allem dann, wenn für einen Internetdienst zwar ein passender Atari Client vorhanden ist, dieser aber mit dem eigenen Stack nicht zusammenarbeitet.

Einige Client-Programmierer versuchen diese Hürde nun dadurch zu umschiffen, indem sie ihr Programm mit entsprechendem Aufwand an mehrere Stacks anpassen. Eine weitere Möglichkeit stellen sogenannte „Gateways“ dar, die es erlauben, Clients von fremden Stacks mit dem eigenen zu benutzen. MiNTNet-Benutzer können z. B. mit frei erhältlichen Gateways inzwischen Draconis- und STiK-/STinG-Clients bei sich nutzen - und wer bereit ist, dafür etwas tiefer in die Tasche zu greifen, erhält mit iFusion ein STinG-Gateway für I-Connect oder Draconis.

Doch auch wenn es im übertragenden Sinne demnächst so sein sollte, dass die verschiedenen Stacks alle auch die Sprache ihrer Pendants fließend sprechen können (bzw. sich die Entwickler auf das einheitliche Esperanto einigen können) bleibt immer noch eine Frage sowohl für die Anwender als auch für die Entwickler offen: Hätte man sich nicht eine Menge Ärger und Arbeit ersparen können?

Jan Daldrup

Immer Up-to-date

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Sparte	WWW
FreeMiNT	1.15.5	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/mint/
Geneva	7	nein	alle	Betriebssystem	http://www4.pair.com/gribnif/
MagiC	6.1	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com
Agnus	1.35	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hensen/
Ergo pro!	3.0	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de
faceValue	3.0	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de
Kaffe	0.9.1	nein	MiNT	Programmiersprache	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html
Licom	5H	nein	alle	Library	http://www.atari-computer.de/rgfaika/
Omikron Basic	5.20	nein	alle	Programmiersprache	http://www.berkhan.de/atari.htm
Perl	5.004	nein	MiNT	Programmiersprache	?
Resource Master	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de
Aniplayer	2.08	ja	alle	Multimedia-Player	http://www.stud.ee.ethz.ch/~jforall/aniplayer.html
FunMedia	4.1.2000	ja	alle	Multimedia-Player	http://www.dpl.net/user/dpl-00777
MiNTNet	1.04 r2	nein	MiNT	Netzwerk-Software	http://www.torsten.lang.net/Atari/index.html
JML-Snapshot	5.22	nein	alle	Snapshot-Programm	http://home.t-online.de/home/lara_und_john/
Papillon	3.0	nein	alle	Grafik	http://www.application-systems.de
Pixart	4.52	nein	alle	Grafik	http://www.pixart.de
Smurf	1.05	nein	alle	Grafik	http://www.therapy-serious.de/
ST-Cad	1.6	ja	alle	Grafik	http://home.t-online.de/home/MKruz/
Atoric	0.9	nein	alle	Emulator	http://www.atari-computer.de/cpepper/oric.html
FlaySID	3.0b	nein	Falcon	Emulator	?
Luna	1.46	nein	alle	Editor	http://www.atari-computer.de/rgfaika/
qed	4.53	nein	alle	Editor	http://www.tu-harburg.de/~smcf1605/
Cypress	1.73	nein	alle	Textverarbeitung	www.acut.de/deepsleep/software/softwareatari.htm
MGI Calamus SL 99	5/99	nein	alle	DTP	http://www.calamus.net
Jinnee	2.01	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/index.html
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	?
aSMS	0.3	nein	alle	Kommunikation	http://www.pwp.cz/atack/
CAT	4.1	nein	alle	Kommunikation	http://www.nord-online.de/cat/
CoMa	5.2.1	nein	alle	Kommunikation	http://i.am/Softbaer
Crown of Creation 3D	1.4A	nein	Falcon	Spiel	www-public.tu-bs.de:8080/~y0001569/E_SEITE0.HTM
D***	0.23	nein	alle	Spiel	www.multimania.com/pmandin/contact/moi_e.html
H*****	0.23	nein	alle	Spiel	www.multimania.com/pmandin/contact/moi_e.html
H****	0.23	nein	alle	Spiel	www.multimania.com/pmandin/contact/moi_e.html
FalcAmp	0.80	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
MusicEdit	5.1	nein	alle	Notensatz	http://www.atari-computer.de/profwalz
hEARCoach	0.964	nein	alle	Hörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari
Whipl!	0.31	nein	Falcon	Virtual Light Machine	http://escape.atari.org
1st Million Euro	4.4.0	nein	alle	Office	http://i.am/Softbaer
Papyrus Office	8.0	nein	alle	Office	http://www.rom-logicware.com
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snailshell.de
AtariRC	1.05	nein	alle	Internet	http://www.bright.net/~atari/
CAB	2.8	nein	MagiC	Internet	http://www.application-systems.de
Emailer	2.3	nein	alle	Internet	http://www.application-systems.de
En Vogue	0.6	nein	alle	Internet	http://www.atari-computer.de/mjaap/hpp/
HomePage Penguin	3.03	nein	alle	Internet	http://www.atari-computer.de/mjaap/hpp/
HTML-Help	2.0PL1	nein	alle	Internet	http://www.atari-computer.de/mjaap/prg/
Light of Adamas	1.63	nein	alle	Internet	http://www.draconis-pro.de/
Newsie	0.94	nein	alle	Internet	http://www.primenet.com/~rojewski/newsie.html
aFTP	1.55b	nein	alle	Internet	http://www.pwp.cz/atack/
aMail	1.25b	ja	alle	Internet	http://www.pwp.cz/atack/
Fiffi	1.2	nein	alle	Internet	http://www.camelot.de/~zulu/
i-Connect	1.7	nein	alle	Internet	http://www.application-systems.de
iFusion	1.0	nein	MagiC	Internet	http://www.camelot.de/~zulu/
Chatter	1.02	nein	MagiC	Internet	http://www.camelot.de/~zulu/
MyMail	0.89	nein	alle	Internet	http://www2.tripnet.se/~erikhall/
NEWSwatch	2.50	nein	alle	Internet	http://www.the-gap.demon.co.uk/atari/atari.htm
Okami	2.1B-5	nein	alle	Internet	http://www.xs4all.nl/~josdb/okami.html
POPwatch	2.91	nein	alle	Internet	http://www.the-gap.demon.co.uk/atari/atari.htm
Popgem	2.3	nein	alle	Internet	http://users.leading.net/~kellis/
Apache	1.2.6	nein	MiNT	Internet	homepages.fh-giessen.de/~hg6782/atariSt/ports.html
STinG	1.2	nein	alle	Internet	http://www.etnet.se/~dlanor/sting/html/
MiCo	1.69B	nein	alle	Internet	http://mico-mint.atari.org
BubbleGEM	07	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
KEYTAB	0.6	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
WINX	2.3n	nein	alle	Systemerweiterung	http://members.aol.com/softmo/
Freedom	2.05	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.freeyellow.com/members2/chriser/
HD-Driver	7.8	nein	alle	Treiber	http://www.application-systems.de
WDIALOG	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
COPS	1.08	nein	alle	Utility	http://www.nvdi.de/
Currency Converter	1.0.6	nein	alle	Utility	http://www.ak.planet.gen.nz/user/mario/mysoft/cc.html
GEM-Setup	1.60	nein	alle	Utility	http://www.stud.ee.ethz.ch/~jforall/gemsetup.html
PSE	4.11	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/hensen/tosapps.htm
Rational Sounds	2.0	nein	alle	Utility	http://www.talknet.de/~horsk/
UDO	6	nein	alle	Utility	http://www.dirk-hagedorn.de/
MiNTSetter	3.7	nein	MiNT	Utility	http://users.leading.net/~kellis/
SysInfo	4.60	nein	alle	Utility	?
StartMeUp!	8	nein	alle	Utility	http://www.snailshell.de
Multistrip	1.5	nein	Multitasking-OS	Utility	www.linguistik.uni-erlangen.de/~tommi/download.html
Ultimate Virus Killer 2000	8.1	nein	alle	Utility	http://uvk.atari.org
LHarc	3.20B1	nein	alle	Packer	http://www.haun-online.de/

Eine derart umfangreiche Liste kann natürlich Fehler enthalten. Ausserdem wird die Liste ständig weiterwachsen. Bei Fragen, Korekturen und Ergänzungen kontaktieren Sie bitte Matthias Jaap unter der eMail matthias@st-computer.net. Vielen Dank!

Stateside-Report ★★★★★

Spreu und Weizen

Der alte Lateiner sagt »Mutatis Mutandi«, was im Deutschen etwa soviel bedeutet wie »Alles beeinflusst alles« - und dies trifft besonders auf die Computerwelt zu. Wer sich heute einen neuen Computer zulegt, kauft sich im Allgemeinen das Gerät, das auch seine Freunde benutzen oder (noch öfter) die Maschine, die auch auf seinem Arbeitsplatz steht. Diese Redundanz hilft den Windows- und Macintosh-Anwendern, in der Mehrheit zu bleiben, lässt aber die Hobby-Plattformen exakt das bleiben, was sie nun einmal sind: Hobby-Plattformen.

Hier in den Staaten war es nicht immer so: Anfang der 90er Jahre gab es viele große Atari-Händler, die für ihre Produkte vertrieben und bewarben. Toad Computers, einer der populärsten Atari-Händler, hat regelmäßig einen dicken vierfarbigen Atari-Katalog verschickt, der absolut wundervoll war: Er enthielt Snapshots und Beschreibungen der aktuellen Atari-Hardware, neuer Software wie MagiC, Kobold und dem Ease-Desktop - und das beste war, dass er komplett in englischer Sprache war. Unglücklicherweise infizierten Wintel-Produkte mehr und mehr die farbigen Seiten, bis das Verhältnis zu den Atari-Produkten 100:1 stand. Toad Computers unterstützt heutzutage den Atari nicht mehr, genauso wenig wie Computer Direct, ein weiterer ehemaliger Händler aus Kanada.

Aber es ist noch nicht alles verloren, da auf dem amerikanischen Atari-Markt in den letzten paar Jahren ein gewisser Ausfilterungs-Prozess eingesetzt hat. Langjährige Macintosh-Anwender werden wissen, worauf ich anspiele, da sie denselben Prozess seit kurzer Zeit selbst durchmachen: Die Händler, die uns geblieben und die mit uns durch Dick und Dünn gegangen sind - auch

wenn dies in vielen Fällen einen finanziellen Verlust für sie bedeutet hat - sind wirklich der Weizen der Ernte. Es ist interessant, zu beobachten, dass seit der Ankündigung des Milan II ehemalige Unternehmen, die den Atari zum letzten Mal vor fast 15 Jahren unterstützt haben, nun versprechen, erneut Support zu leisten. Obwohl dieses neuerliche Engagement fantastisch ist, kann ich mich des Gefühls nicht erwehren, dass diese Firmen nur hinter finanziellen Gewinnen her sind. Lieben Sie wirklich die Atari-Plattform? Ist der Atari mehr als nur irgendein Computer für sie? Ich kann zwar nicht für die „neuen“ Anhänger sprechen, aber ich bin mir dagegen sehr sicher, dass alle die Händler und Programmierer, die die TOS-Plattform auch in den 90er Jahren weiter unterstützt haben, die obigen beiden Fragen mit einem nachdrücklichen „Ja!“ beantworten würden.

Was die Hardware in Amerika angeht, scheint sich der Trend sehr stark dahin zu bewegen, dass sich die „Mainstream-Plattformen“ immer weiter verbreiten. Diese Systeme beinhalten nur selten ein 3.5"-Diskettenlaufwerk und setzen fast durchgehend auf die USB-Technologie als einzige Schnittstelle. Diese Modeerscheinung wurde durch die ersten iMacs (die heute eine Firewire-Schnittstelle als Ergänzung zum USB-Port bieten) von Apple initiiert und setzt sich heute auf vielen Wintel-Clones wie z. B. den Compaq-iPaq-Internet-PC fort. Die Ironie dabei ist, dass die neuen Atari-Clones wie z. B. der Milan II und der Phénix mit „alten“ Schnittstellen wie z. B. parallelen Ports, einem 3.5"-Laufwerk und einem USB-Port ausgerüstet sind. Eines der Argumente, warum viele Hersteller sich von den älteren Schnittstellen trennten, ist die dramatische Kostenreduzierung, die durch die USB-Technologie möglich wurde - trotzdem ist auch

Jeden Monat berichtet **Bengy Collins**, Betreiber der beliebten Webseite **MagiC Online** von aktuellen Entwicklungen rund um den amerikanischen Atari-Markt.



am Milan ein absoluter Niedrigpreisaufkleber zu finden. Sehe ich hier vielleicht die Rückkehr des Slogans *Power without the Price*?

Auf der Software-Seite gewinnt Linux auch in den Staaten weiter an Popularität. MacOS 9.x kam heraus, ohne dass irgendjemand wirklich Notiz davon nahm. Die meisten Leute warten hier jedoch auf die offizielle Veröffentlichung von Windows 2000. MagiC Mac und MagiC PC machen weiter Fortschritte und gewinnen an Anwendern - ob es sich dabei allerdings um eine positive Entwicklung handelt, müssen Sie selbst entscheiden. Deutsche Atari-Software in Amerika zu bekommen, war immer sehr mühselig. Eine neue Gruppe von Übersetzern, D & D translation, die von Deryck Crocke und Dennis Vermeire angeführt werden, helfen nun aber dabei, diese Situation zu ändern, indem sie die populären ASH-Produkte kostenfrei lokalisieren.

Am meisten Aufregung erzeugt aber die Ankündigung, dass der Milan II auch in Nordamerika veröffentlicht werden soll. Es sieht so aus, als wenn alle Atari-Anwender, die hier drüben noch übrig geblieben sind, an einen großen Erfolg der Maschine glauben - und ich schließe mich ihnen an, denn die Nicht-Atari-Anwender sind zur Zeit hilflos verloren. Mein Beweis? Was war wohl das meistverkaufte Computerbuch in den Monaten November und Dezember bei einem der größten kanadischen Buchhändler? Windows 98 for Dummies.

Bengy Collins

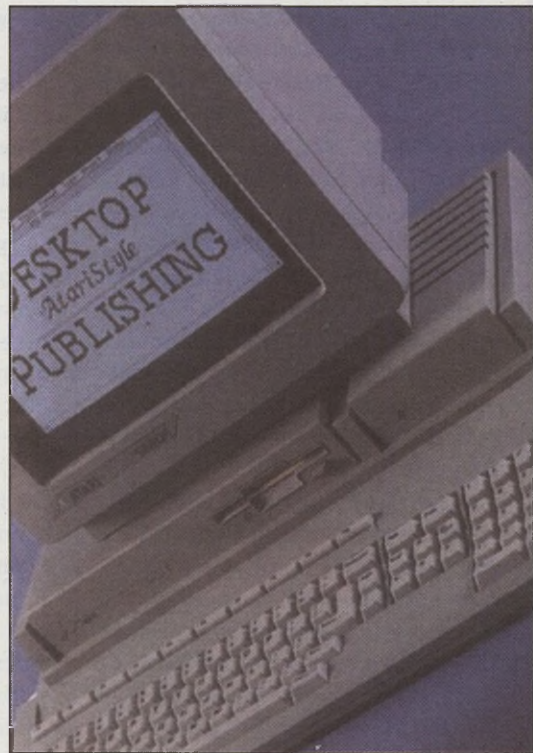
reiner Emulator: Es ist ein weitestgehend unabhängiges Atari-Betriebssystem, das parallel auch nativ für die „klassischen“ Ataris weiterentwickelt wurde und so beide MagiC-Plattformen jedenfalls von der Leistungsfähigkeit des OS her auf demselben aktuellen Stand hält. Neben dem Atari und dem Mac gibt es aber noch eine weitere Plattform für heutiges Atari-Computing: den PC. Auch auf diese Plattform wurde MagiC mit Erfolg portiert. Daneben gab und gibt es allerdings noch eine weitaus größere Auswahl an kommerziellen und frei verfügbaren Emulatoren, die unter Windows die Arbeit mit TOS oder N.AES ermöglichen.

Rechner, Beschleunigerkarten & Emulatoren.....	Seite 10
Betriebssysteme.....	Seite 20
Massenspeicher.....	Seite 22
Monitore.....	Seite 25
Drucker.....	Seite 26
Digitalkameras.....	Seite 27

Atari-Computing findet schon längst nicht mehr nur auf einer einzigen Plattform statt. Nicht überall, wo Apple draufsteht, ist nur MacOS drin; nicht überall, wo PC draufsteht, ist nur Windows drin: Nicht selten findet sich unter der „Oberfläche“ ein Atari. Hinzu kommen die derzeit und zukünftig angebotenen kompatiblen Atari-Nachfolger. Die Auswahl ist also gar nicht so klein, wie mancher meint. Ist die Wahl aber auch eine Qual?

Rechner. Wer von einer Atari-Welt zum letzten Mal zu dem Zeitpunkt gehört hat, als sich deren Mutterfirma aus Sunnyvale aus dem aktiven Computergeschäft zurückgezogen hat, mag auf die Frage, welche Atari-Plattform denn die beste ist, etwas erstaunt antworten: »Wieso? Es gibt doch gar keine neuen Rechner mehr!«. Das stimmt natürlich nur zum Teil: Während Atari vor knapp 8 Jahren mit dem Falcon sein letztes (Glanz-)Stück Computergeschichte ablieferte, teilte sich der Markt in der Folgezeit im Groben und Ganzen in zwei bedeutende Strömungen: Schon als klar war, dass Atari mit dem Falcon eher eine Maschine für Multimedia-Produzenten und -Konsumenten bzw. Freaks erschaffen wollte, machten sich die ersten Clone-Hersteller an die Arbeit, den leistungshungrigen „Power-Usern“ aus den Bereichen DTP und EBV einen TT-Nachfolger oder -Ersatz zu schaffen. Dem unsäglichen Versuch namens „Eagle“ folgten schon bald die gelungenen Anläufe Medusa und (besonders) Hades. Vor zwei Jahren kam dann auch noch der Milan als erschwinglichere Alternative auf den Markt. Gleichzeitig wurden erste Gehversuche unternommen, das nie so richtig aus den Startlöchern gekommene MultiTOS durch ein kompatibles Betriebssystem zu ersetzen. Während N.AES heute als Vollendung dessen gilt, was Atari eigentlich mit einem multitaskingfähigen TOS geplant hatte, schielte MagiC schon bald nach seiner ersten Präsentation auf andere Plattformen, um ein „Leben nach Atari“ zu ermöglichen. Da die irgendwie schon immer als etwas versnobter Verwandter angesehene Mac-Plattform Mitte der 90er Jahre auch für Normalverdiener einigermaßen erschwinglich wurde, schien diese aufgrund der ähnlichen 68k-Architektur als logische Ausweichmöglichkeit. Was lag also näher, als auch Atari-Programme auf dem Mac lauffähig zu machen? Das Ergebnis hieß MagiCMac und ist viel mehr als ein

Atari und Kompatibile. Der „aktuellste“ Atari hat wie erwähnt mittlerweile schon einige Jährchen auf dem Buckel. Trotzdem erfreuen sich die klassischen Atari-Rechner aber unter Heimanwendern, im MIDI-Markt und im semiprofessionellen Bereich nach wie vor einer hohen Beliebtheit unter ihren Fans. Die Gründe hierfür sind vielfältig:



Die Classic-Ataris haben nach wie vor ihre treue Fangemeinde.

..... Atari 2000 - der Status unserer Plattform

serienmäßig integrierten SCSI- oder EIDE-Schnittstellen anschließen. Der interne Speicher ist mit handelsüblichen PS/2- bzw. EDO-Modulen auf bis zu 1 GB erweiterbar.

Besonders professionelle Anwender legen Wert auf eine gute Grafikdarstellung. Der Hades wird standardmäßig mit einer etwas in Jahre gekommenen Grafikkarte mit Trio-S3-Chipsatz geliefert. Optional bietet der deutsche Distributor ag Computertechnik jedoch die moderne PCI-Karte ATI Rage pro 3D an, die höchstwahrscheinlich auch vom Milan II genutzt werden wird. Diese bietet Auflösungen von bis zu 1600 x 1200 Pixeln bei einer Farbtiefe von 24 Bit und einer Bildwiederholfrequenz von 75 Hz.

Wie alle anderen kompatiblen Geräte verfügt auch der Hades über kein eigenes Soundsystem. Trotzdem ist er besonders im High-End-Audiobereich als äusserst leistungsfähiges Gerät einsetzbar, wenn er durch die VME-Karte StarTrack ergänzt wird. Diese verleiht dem Hades (und auch anderen Ataris mit VME-Bus, also auch TT und Milan) Klangqualitäten, die noch denen des Falcon überlegen sind: Verwendet wird der 56002-DSP von Motorola, der mit vollen 66 Mhz getaktet wird. Die digitalen Ein- und Ausgänge verarbeiten Samplingraten in bis zu 24 Bit bei bis zu 96 kHz. Soviel Audio-Power muss allerdings auch bezahlt werden: Die StarTrack schlägt

mit immerhin DM 1499,- zu Buche.

Wie schon der Medusa verwendet auch der Hades die von TT her bekannte Version 3.06 des Atari-Betriebssystems TOS, das allerdings an die spezielle Hardware angepasst wurde. Als Multitasking-Betriebssystem kann entweder der MultiTOS-Nachfolger N.AES eingesetzt werden, für den Hades 060 ist auch eine speziell angepasste Version 5.2 des beliebten MagiC verfügbar. Die aktuelle Version 6.x ist allerdings nicht angepasst worden. Auch die Multitasking-Alternative aus den USA, Geneva (in Deutschland erhältlich bei Software-Service Seidel), soll auf dem Hades ihren Dienst tun.

Besonders mit einer 060-CPU und der ATI-Grafikkarte stellt der Hades ohne Zweifel eine äusserst leistungsstarke Plattform für nahezu alle heutigen Aufgaben dar und prädestiniert besonders für die Bereiche Grafik und Desktop Publishing. Auch die serienmäßige SCSI-Schnittstelle macht ihn als Ersatz für einen in die Jahre gekommenen TT für leistungshungrige Anwender interessant. Allerdings müssen diese dann auch etwas tiefer in die Tasche greifen: Inklusive 68060-Prozessor, ATI-Karte, 64 MB RAM, CD-ROM, großer Festplatte und Big Tower wird das System für knapp DM 4000,- verkauft. Bedenkt man, dass mit dem Milan II ein ähnlich guter und teilweise sogar besser ausgestatteter „Atari“ zum fast halben Preis bereits in den Startlöchern steht, fällt die Argumentation pro Hades zunehmend schwer.

Der Milan. Der Milan wurde bei seinem Erscheinen im Jahre 1998 als der erste Atari-Nachfolger angesehen, der diesen Namen auch verdient. Er bietet attraktive Technologie zu einem sehr guten Preis - fast nach dem Motto „Power without the price“. Ebenso wie der Hades kombiniert er moderne Technologie und Erweiterungsmöglichkeiten aus der PC-Welt mit der einfachen Handhabung eines Atari, jedoch macht sich diese Philosophie in erster Linie positiv im Preis bemerkbar. Für knappe DM 1600,- ist er in seiner derzeitigen Version mit 040-CPU, 4 PCI-

»Besonders mit einer 060-CPU und der ATI-Grafikkarte stellt der Hades ohne Zweifel eine äusserst leistungsstarke Plattform für nahezu alle heutigen Aufgaben dar und prädestiniert besonders für die Bereiche Grafik und Desktop Publishing.«

und 2 ISA-Slots erhältlich. Für den Preis eines PC-Systems bekommt der Käufer ausserdem zumeist eine Festplatte, die größer als 6 GB ist, 32 MB RAM, ein schnelles CD-ROM-Laufwerk, eine PCI-Grafikkarte mit Trio-S3-Chipsatz und ein Midi-Tower-Gehäuse. Die PCI-Slots sind mit einer originalen Intel-PCI-Bridge realisiert, was für eine hohe Kompatibilität sorgt. Der Speicher wird wie beim Hades mit PS/2- bzw. EDO-Modulen aufgerüstet. Festplatten lassen sich über eine EIDE-Schnittstelle einbinden.

Bei der Anzahl der Schnittstellen ist der Milan etwas Atari-untypisch: Sowohl SCSI- als auch MIDI-Ports müssen nachgerüstet werden. Da auch hier jedoch kostengünstige PCI- bzw. ISA-Karten Verwendung und Unterstützung finden, ist bei Bedarf lediglich eine Zusatzinvestition von wenigen hundert Mark notwendig. Ebenso wie beim Hades können auch beim Milan die besonders im MIDI-Bereich wichtigen ROM-Ports nachgerüstet werden. Ein sicherer Betrieb von Sequencing- und HD-Recording-Software, die Dongles voraussetzt, kann allerdings aufgrund von Timing-Problemen nicht garantiert werden. Cubase 3.x läuft problemlos, mit dem Notator gibt es Probleme.

Im Gegensatz zum Hades ist beim Milan die Weiterentwicklung garantiert: Bereits Ende Februar dieses Jahres wird auf der CeBit 2000 der offizielle Nachfolger, der Milan 060 (Milan II), vorgestellt. Damit wird zum ersten Mal seit Jahren wieder einem Atari-System eine Plattform auf einer weltweiten Computermesse gegeben. Sollte dieser sich zufriedenstellend verkaufen, sollen auch endlich die Weichen für einen PPC-Atari gestellt werden.

Starker Partner von Milan Computertechnik ist dabei die deutsche Axro GmbH, eines der größten deutschen Ver-



Der Milan 040 war der erste kompatible Rechner, der das Motto „Power without the Price“ wieder mit Leben erfüllte.

..... Atari 2600 - der Status unserer Plattform



Bringt der Phénix PPC den Atari in die Welt des G4 - oder erweist er sich einmal mehr als heiße Luft aus Frankreich?

die Chancen für einen Überraschungserfolg gut. Mit seiner Leistung kann der Milan II tatsächlich eine Marktlücke füllen, die seit dem Rückzug von Firmen wie Atari und Amiga klafft: ein Rechner für Leute, die keinen PC wollen, denen aber der Mac zu teuer ist. Wir dürfen gespannt sein!

Phénix. In Ausgabe 11/99 haben wir einen mehrseitigen Bericht über den Phénix geliefert, der von vielen Atari-Fans als der Falcon-Nachfolger schlechthin gesehen wird. In der Zwischenzeit hat sich einiges getan - leider nichts positives für alle die Anwender, die gehofft haben, den neuen Atari-Clone aus Frankreich schon bald kaufen zu können. Federführend bei der Entwicklung des Phénix war die Firma Centek/Class4, bei der immerhin 5 Mitarbeiter an dem ehrgeizigen Projekt arbeiteten. Vor kurzem ist jedoch u. a. der Hauptentwickler des geplanten TOS-kompatiblen Betriebssystems Dolmen vom Phénix-Projekt abgesprungen. Daraufhin lag der geplante und von uns vorgestellte Phénix 060 erst einmal auf Eis. Chefdesigner Rodolphe Czuba machte daraufhin Pläne für einen Phénix 260 publik, der auf Basis von MiNT realisiert werden sollte und wohl am besten als abgespeckte Version des ursprünglichen Phénix gesehen werden konnte. Auffällig war vor allem, dass die geplante Integration eines DSP fallen gelassen wurde, womit die Berechtigung, den Phénix weiter als Nachfolger des Falcons zu bezeichnen, wohl nicht mehr gegeben ist. Allerdings sollte das Mehrprozessor-Prinzip weiter verfolgt werden, da ein Sockel für eine weitere 060-CPU vorgesehen war. Beide Prozessoren sollten übrigens mit

83 Mhz getaktet werden. Der Preis des Phénix 260 sollte bei knapp 1000 Euro (ca. DM 2000.-) liegen, womit der Rechner ähnlich preisgünstig und leistungsfähig wie der kommende Milan II gewesen wäre.

Wie es nun allerdings aussieht, wird auch dieser Rechner nicht erscheinen. Kurz vor Redaktionsschluss veröffentlichte Rodolphe Czuba in einem französischen Atari-Forum im Internet, dass er nun die Firma Class4 verlassen habe und der Phénix 060 und auch der Phénix 260 damit gestorben seien. Stattdessen plane er neues Projekt, den Phénix PPC. Dieser Rechner soll mit einer G4-CPU ausgestattet sein und eine speziell angepasste Version von MiNT (PowerMiNT) als Betriebssystemkernel nutzen. Ausserdem soll Linux/PPC als alternatives System beiliegen. Eine offizielle Presseerklärung soll in Kürze folgen.

So positiv auch die Meldung, dass eine Firma die Atari-Plattform nun endgültig auch nativ in die PowerPC-Welt führen will auch stimmt, umso größer ist auch die Enttäuschung, dass sich alle Pläne um den Phénix einmal mehr als heiße Luft erwiesen haben. Nach einer Vielzahl von Ankündigungen und darauffolgenden Enttäuschungen dürften nun wohl auch die größten Optimisten endgültig arge Zweifel daran haben, ob jemals ein Phénix - ob mit oder ohne PowerPC - erscheinen wird. Dass das Team um Rodolphe Czuba durchaus exzellente Hardware herstellen kann, steht ausser Zweifel: Die Centurbo-Karten für den Falcon sind Beweis genug. Trotzdem ist der „Geschichte“ des Phénix ein weiteres trauriges Kapitel hinzugefügt worden. Rodolphe Czuba muss nun schnell Ergebnisse präsentieren, um auch nur annähernd Chancen zu besitzen, Entwickler zu finden, die den Schritt auf den PPC mitmachen. Auf neuerliche Versprechen kann sich niemand verlassen.

Nichtsdestotrotz werden wir die Entwicklungen rund um das Phénix-Projekt weiterverfolgen und freuen uns, schon in der vorliegenden Ausgabe ein Interview mit dem CEO des neuen Teams veröffentlichen zu können.

Beschleuniger. Es muss nicht immer gleich ein neuer Rechner sein, manchmal tut es auch der alte - wenn er beschleunigt wird. Die oben erwähnte Firma Class4 hat derzeit noch die letzten Exemplare der Centurbo II im Programm, einer Beschleunigerkarte für den Falcon von Atari bzw. C-LAB. Die CT II wurde von Class4 als Zwischenschritt zum Phénix gesehen, da sie in Kombination mit dem Falcon als Entwicklungsbasis für interessierte Programmierer galt, was schon aus der Vorsehung des Betriebs des nun eingestellten OS Dolmen ersichtlich wird. Die CT II stellt nicht einfach nur einen simplen 030-Beschleuniger dar, sondern gibt dem Falcon durch ein komplett neues neues Daughterboard mit eigenem Hauptprozessor, erweitertem Bussystem und RAM-Steckplätzen ein „zweites Herz“. Ausserdem wird so die bisherige 14-MB-Grenze gesprengt, die Ataris Raubvogel von Anfang an etwas flügelharm gemacht hat. Der 68030-Prozessor wird mit vollen 50 Mhz getaktet, auch ein optional einsetzbarer Co-Prozessor kann mit dieser Frequenz betrieben werden. Ebenfalls mit 50 Mhz werden der DSP und das Bussystem des Falcon getaktet. Da die Grafikleistung des Rechners stark von der allgemeinen CPU- und Busauslastung abhängig ist, sind nach Einsatz der Centurbo auch erheblich bessere Auflösungen möglich: Zusammen mit der beiliegenden Software sind problemlos Auflösungen von bis zu 1024 * 768 Pixeln in 256 Farben möglich - auch heute noch ein stattlicher Wert, bei dem allerdings leichtes Interlace-Flimmern (bei einer Bildwiederholfrequenz von immerhin 99 Hz nicht unbedingt störend) in Kauf genommen werden muss.

Die Centurbo II kostet inkl. Einbau knapp DM 700.-. Wer noch ein Exemplar ergattern möchte, sollte sich beeilen, da Class4 nur noch die aktuelle Produktion abverkaufen und keine neue Platinen auflegen will. Wer die CT II nicht einbauen

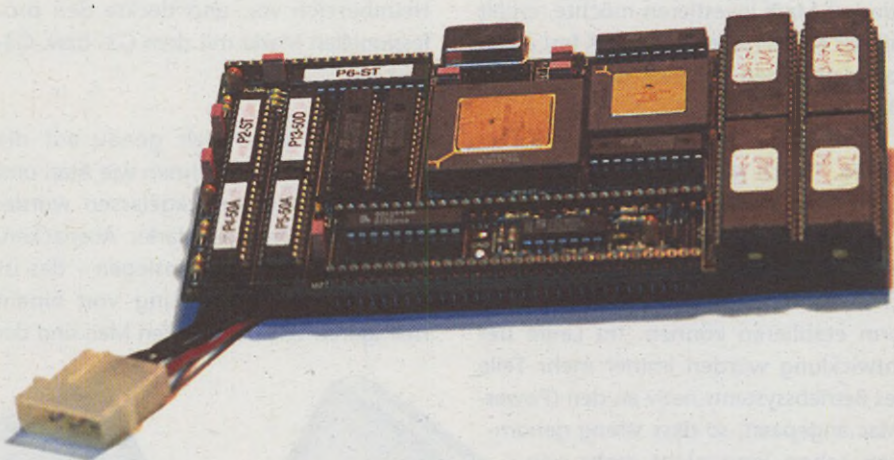
»Dass das Team um Rodolphe Czuba durchaus exzellente Hardware herstellen kann, steht ausser Zweifel: Die Centurbo-Karten für den Falcon sind Beweis genug.«

..... Atari 2000 - der Status unserer Plattform

en lassen will, sollte über grundlegende Lötkenntnisse verfügen. Trotz des hohen Preises ist die Centurbo eine lohnende Anschaffung für alle Falcon-Fans, die mit ihrem Rechner grundsätzlich zufrieden sind, sich aber neben einer höheren Geschwindigkeit vor allem mehr Speicher und höhere Auflösungen wünschen.

Etwas neidisch schielen Atari-Anwender auf die erwähnte Amiga-Plattform: Hier sind 68k- und sogar PowerPC-Beschleunigerkarten weitaus kostengünstiger erhältlich. Eine 68030-Karte mit SCSI-Option kostet weniger als DM 300.-. Da die Bussysteme des Amiga 1200 und des Falcon 030 sich grundsätzlich nicht wesentlich voneinander unterscheiden, sind bereits verschiedene Versuche vorgenommen worden, um die Beschleuniger für den „kleinen“ Amiga auch im Falcon zu betreiben. Interesse an einer Umsetzung hat auch der derzeitige Lizenznehmer der phase-5-Beschleunigerkarten, die Firma DCE, angemeldet. Erste Experimente wurden sogar schon unternommen. Auch die Firma Milan Computersysteme, Inhaber der Lizenzrechte am TOS, hat grundsätzlich Interesse bekundet, das Betriebssystem für den Betrieb der 68k-Beschleuniger im Falcon anzupassen. Voraussetzung sei jedoch ein zufriedenstellendes Konzept. Sollte es zu einer Zusammenarbeit kommen, könnte dem Falcon mittelfristig eine preisgünstige Palette von 68k-Beschleunigerboards bereitstehen - vom 68030/50 bis hin zum 68060/50.

Aber nicht nur Falcon-Besitzer können ihrem Rechner auf Wunsch „auf die Sprünge helfen“. Vielen ST- und STE-Besitzern ist gar nicht klar, dass auch die



Die PAK/3 ist nach wie vor der beste Beschleuniger für den ST und den STE. Nach dem Umbau und der Ergänzung mit der FRAK-RAM-Karte hängt man sogar einen Atari TT ab - die späte Rache für alle ST-Freunde.

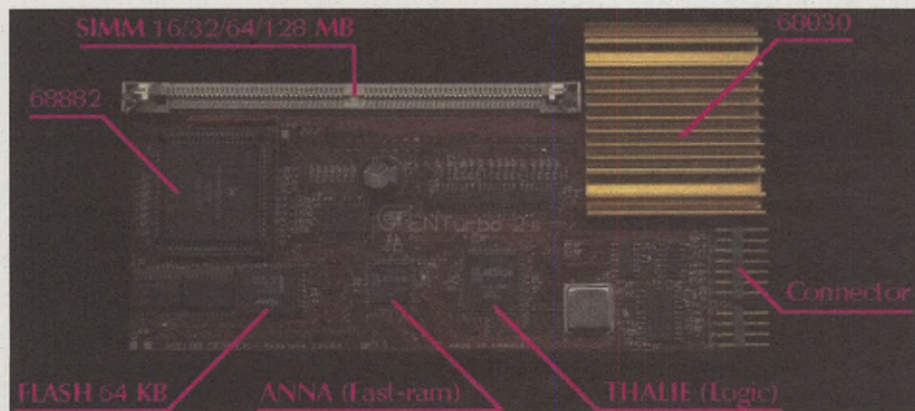
PAK-Karten für die kleinen Atari durch aus noch erhältlich sind. Die PAK68/3 ist eine **Prozessor-Austausch-Karte** für einen 68000er-Prozessor. Der Zusatz /3 deutet an, dass die PAK bereits in ihrer dritten Generation vorliegt. Dabei ist die Karte vom Design und Layout her dazu gedacht, den Prozessor in einem Atari ST oder Mega ST zu ersetzen. Für die E-Modelle - also STE und MegaSTE - ist ein Adapter nötig, da hier eine andere Bauform der CPU verwendet wird.

Als Prozessor kommt eine 68030-CPU zur Anwendung, die entweder mit 32 oder 50 Mhz getaktet wird. Optional kann eine 68881-/68882-FPU auf einem dafür vorgesehenen Sockel eingesetzt werden. Als Betriebssystem wird optional ein angepasstes TOS 3.06 mitgeliefert. Auf Wunsch ist aus Kompatibilitätsgründen eine Umschaltmöglichkeit auf die 68000er-CPU vorgesehen.

Durch die PAK wird aber nicht nur die reine Rechenleistung des ST/STE erhöht. Ergänzt man die Karte durch die FRAK/2, erhält man zusätzlich die Möglichkeit, bis zu 64 MB TT-kompatibles Fast-RAM im Rechner zu betreiben und so die lästige 4-MB-Grenze der alten Geräte zu sprengen. Auf der FRAK sind zwei PS/2-SIMM-Sockel für 4-, 8-, 16- oder 32-MB-Module vorhanden. Der schnelle Zugriff wird durch einen 32 Bit breiten Bus zum Speicher gewährleistet. FPM- und EDO-Burstmodes werden ebenfalls unterstützt.

Einige Dinge sind jedoch bei der Kombination PAK/FRAK zu beachten: Der ST/STE sollte in einen Tower eingebaut werden, da im originalen Gehäuse in der Regel nicht mehr genügend Platz vorhanden ist. Hinzu kommt die Investition in eine Pufferplatine, die aufgrund der Busentlastung und bei FPU-Problemen empfohlen wird.

Die PAK68/3 ist als Selbstbauprojekt oder als Fertigerät verfügbar. Im ersten Fall kostet sie inklusive CPU und FPU (beide 50 Mhz) DM 299.-. Als Fertigerät kommt sie auf DM 449.-. Die FRAK-Speicherkarte kostet als Fertigerät DM 199.- (ohne Speicher), die Pufferplatine DM 59.-. Preise für Selbstbau-Sets sollten Sie beim Hersteller WRS Software-Design (<http://www.ralf.zimmermann.com/wrs/>) erfragen. Die genannten Preise mögen zwar den Wert eines ST bzw. eines STE übersteigen, wer jedoch an seiner gewohnten Umgebung



Wer seinen Falcon von Atari oder C-LAB noch mit einer Centurbo II auf Touren bringen möchte, sollte sich beeilen: Es wird keine neue Serie aufgelegt, bei Centek und einigen Fachhändlern gibt es allerdings noch restliche Karten.

..... Atari 2000 - der Status unserer Plattform

hängt und hier gern noch einmal einige hundert Mark investieren möchte, erhält mit der Kombination PAK/FRAK fast einen komplett neuen Rechner, der sogar den TT abhängen kann.

Apple. Durch die Portierung des TOS-kompatiblen Betriebssystems MagiC hat sich die Apple-Plattform nach dem Rückzug von Atari aus dem Computergeschäft als leistungsstarke Alternativ-Plattform etablieren können. Im Laufe der Entwicklung wurden immer mehr Teile des Betriebssystems nativ an den (Power-)Mac angepasst, so dass streng genommen schon lang nicht mehr von einem klassischen Emulator die Rede sein kann. In den Augen vieler Anwender stellt MagiC vielmehr ein alternatives Betriebssystem für den Mac dar, das Atari-Software besonders auf heutigen Maschinen zu nie geahnten Geschwindigkeits-Höhenflügen verhilft. Der Mac wird somit als gleichberechtigte Plattform für modernes Atari-Computing wahrgenommen.

Um das amerikanische Unternehmen Apple stand es vor einiger Zeit gar nicht gut: Seit Jahren schrieb man rote Zahlen, die Produktpalette wurde durch die verschiedenen sich überschneidenden Serien (Performa, Quadra, Power Mac) immer unübersichtlicher und hier und da wurde sogar schon das Wort „Konkurs“ in den Mund genommen. Die Rettung kam aus zweierlei Richtung: Erstens kehrte mit Steven Jobs der Mit-Begründer der Firma wieder auf den CEO-Posten zurück, von dem ihn Jahre zuvor ein ehemaliger Pepsi-Manager vertrieben hatte, zweitens kaufte sich mit Bill Gates niemand geringerer als der Hauptfeind in das Unternehmen ein und stabilisierte es damit (und erhielt sich somit den einzigen ernsthaften Konkurrenten auf dem Gebiet der Betriebssysteme, um nicht schon früher als Monopolist angeschwärzt zu werden). Steve Jobs schrumpfte Apple und seine Produktpalette radikal gesund: Er stellte den iMac - einen modernen und durchgestylten

Nachfahren des „Ur-Mac“ - für den Heimbereich vor, und deckte den professionellen Markt mit dem G3- bzw. G4-Mac ab.

iMac. Der iMac zielt genau auf die Marktlücke, die von Firmen wie Atari und Amiga verwaist zurückgelassen wurde: den Homecomputer-Markt. Auspacken, Kabel einstecken und loslegen - das ist die klassische Vorstellung von einem Heimgerät. Wie beim ersten Mac sind der



eigentliche Computer und der Monitor in einer Box kombiniert. Das zugrundeliegende Design hat viele Nachahmer nicht nur im Computermarkt gefunden. Auch für den Einsatz im Büro reicht die Leistung des iMac aus: Immerhin werkelt im Innern Motorolas G3-CPU. Das Gerät benötigt nur wenig Platz, und der Kabelsalat fällt weitestgehend weg. Allerdings ist der eingebaute Monitor mit seinen 15" etwas klein ausgefallen. Durch den extrem flachen Bildschirm liegt die sichtbare Bildschirmdiagonale aber bei immerhin 35 cm. Für aufwendige DTP-Arbeiten eignet sich der kleine Mac aber nicht.

Der „kleinste“ Vertreter der iMac-Serie wird mit 350 Mhz getaktet. Der iMac DV bietet 400 Mhz und ein eingebautes DVD-Laufwerk. Zwar werden DVD-Laufwerke auch von MagiC aus theoretisch unterstützt, einen Player gibt es allerdings noch nicht. Trotzdem spart sich auch der Atari-Purist mit dem iMac DV die zusätzliche Ausgabe für einen separaten DVD-Player - und hat obendrein noch eine sinnvolle Aufgabe für das MacOS gefunden. Nochmals DM 500.- teurer ist die Special-Edition-Variante des iMac, die neben dem fast durchsichtigen Gehäuse 128 MB RAM bietet (sonst 64 MB). Angesichts der gestiegenen Preise für Arbeitsspeicher ist dieser Rechner eine gute Alternative zum mittleren iMac. Allen Modelle gemeinsam ist ein 3D-Grafikbeschleuniger mit 8 MB SDRAM Grafikspeicher. Unterstützt werden allerdings lediglich drei 24-Bit-Auflösungen:

- 640 x 480 (117 Hz)
- 800 x 600 (95 Hz)
- 1024 x 768 (75 Hz)

Höhere Auflösungen würden auf dem kleinen Monitor auch keinen Sinn machen.

Auch mit Massenspeichern ist der iMac zufriedenstellend ausgerüstet: Die Festplattenkapazitäten reichen von 6 bis 13 GB (Ultra-ATA), das CD-ROM-Laufwerk leistet eine 24-fache Geschwindigkeit, zusätzlich stehen zwei USB-Ports und bei den DV-Modellen zwei Firewire-Schnittstellen bereit. Für den schnellen Internet-Zugang steht ein internes 56-k-Modem bereit, MagiCMac kann dabei direkt den TCP-/IP-Socket des MacOS für sich nutzen. Die Audio-Ausgabe wird durch ein hochleistungsfähiges Odyssey-Audio-System von Harman Kardon gewährleistet.

Preislich liegen jedoch auch die iMacs deutlich über dem Milan II: Die 350-Mhz-Variante kostet DM 2299.-, die DV-Modelle kommen auf DM 2999.- bzw. DM 3499.-. Bei Erscheinen des Milan II wird es interessant sein, zu testen, wie sich das subjektive Arbeitsgefühl auf beiden Maschinen unterscheidet.

..... Atari 2000 - der Status unserer Plattform

Power Mac G4. Für professionelle Anwender hat Apple seine G4-Reihe konzipiert. Ohne Zweifel zählen die G4-Macs zu den derzeit schnellsten Computern am Markt, wovon auch MagiC-Anwender profitieren. Das Design ist ebenso ansprechend wie die enthaltene Technik: Dem 350 Mhz schnellsten Einstiegsmodell in die G4-Riege hat Apple vor kurzem eine neue Hauptplatine beschert. Wem die Erweiterungsmöglichkeiten des iMac für heutiges Atari-Computing nicht reichen und wer eine der derzeit schnellsten MagiC-Plattformen sucht, für den empfiehlt sich bereits der „kleinste“ Power Mac G4. Er verfügt über 3 PCI-Schnittstellen für leistungsfähige Erweiterungskarten, und an der vorinstallierten Grafikkarte (ATI Rage 128 mit 16 MB SDRAM) lassen sich auch Großbildschirme betreiben: Bis zu 1920 x 1200 Bildpunkte sind in 24 Bit bei einer Wiederholfrequenz von 85 Hz möglich.

Das nächst höhere Modell schlägt dann mit satten DM 2000.- mehr zu Buche und lohnt sich für alle diejenigen, die z. B. für EBV-Arbeiten noch reichlich Extra-Leistung benötigen. Der G4-Prozessor wird hier mit 400 Mhz getaktet. Wer die derzeit absolut schnellste Möglichkeit sucht, Atari-Programme unter MagiCMac zu nutzen, bekommt für stattliche DM

8000.- eine Variante mit 450 Mhz. Diese Investition zahlt sich allerdings nur dann aus, wenn Sie z. B. in Calamus regelmäßig ungewöhnlich große Bilddateien verarbeiten. Da für den Atari sowieso kaum aufwendige 3D-Designprogramme oder Multimediaanwendungen bereitstehen, sollte für MagiC-Puristen der G4-Mac mit 350 Mhz vollkommen ausreichen.

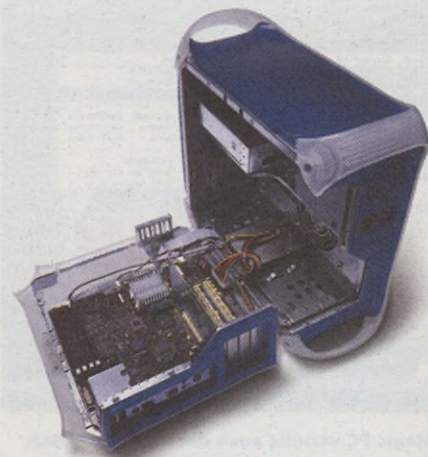
Für Erweiterungen stehen in den G4-Macs drei 64-Bit-PCI- und zwei AGP-Steckplätze (einer ist bereits durch die Grafikkarte belegt) bereit. Ausserdem werden drei FireWire- und zwei USB-Anschlüsse geboten. Für den Internet-Zugang ist ebenso wie beim iMac ein 56-k-Modem integriert. Je nach Modell beträgt die Festplattengröße 10 bis 27 GB, ausserdem ist ein DVD-Laufwerk enthalten.

Der 350-Mhz-G4-Mac wird für DM 3699.- verkauft, die Mittelklasse kommt auf DM 5699.-, für die Oberklasse müssen wie erwähnt DM 7899.- hingeblickt werden.

Nicht vergessen sollte man die zusätzlichen Kosten, die besonders auf Atari-Spätumsteiger zukommen: Vorhandene serielle Geräte benötigen einen Adapter, damit man sie an den USB-Port anschließen kann. Für SCSI-Geräte ist eine Zusatzkarte nötig.

MagiCMac portabel. Knapp ein Jahr nach Präsentation des ersten iMac stellte Apple mit dem iBook quasi die portable Variante des erfolgreichen Konzepts vor. Wie der iMac ist auch das iBook in einem auffälligen, sehr eigenem Design gehalten, das allerdings weniger gelungen erscheint und eher an die Kindercomputer-Abteilung bei Karstadt erinnert. Das iBook ist mit einem G3-Prozessor ausgestattet, der mit 300 Mhz getaktet wird. Damit stellt es die zur Zeit „schwächste“ Variante der neuen Apple-Produktlinie dar. Es eignet sich ausschließlich für MagiCMac-Anwender, die

unterwegs Büroarbeiten erledigen möchte oder eMails empfangen oder verschicken will. Als Desktop-Rechner eignet sich das Gerät hingegen nicht, da ein VGA-Ausgang



Genial: Die G3-/G4-Macs bieten einen einfachen Zugriff für Erweiterungen - mit zwei Handgriffen ist das Gehäuse geöffnet.

gänzlich fehlt.

Die Batterie des Laptops reicht für ca. 6 Stunden. Der TFT-Bildschirm hat eine Bildschirmdiagonale von 30.7 cm. Integriert sind ein schneller Grafikbeschleuniger von ATI, ein 56-kBit-Modem und ein 24-fach-CD-ROM-Laufwerk. Die Festplatte fasst 3.2 GB. Für externe Geräte steht ein USB-Anschluss bereit.

Das iBook kostet DM 3599.- und stellt somit ein äußerst preisgünstiges, portables Gerät dar.

Wer es etwas gediegener bevorzugt und sich mit dem quietschbunten Damentaschen-Design nicht auf die Straße wagt, sollte sich die beiden Modelle der aktuellen Powerbook-G3-Reihe näher ansehen. Auch diese bieten einen G4-Prozessor, der allerdings mit 333 bzw. 400 Mhz auf iMac-Geschwindigkeit kommt.

Das Powerbook G3 ist mit zwei Batterien ausgestattet, die für bis zu 10 Stunden netzunabhängiges Arbeiten ermöglichen. Je nach Ausstattung umfasst die interne IDE-Festplatte 4, 6 oder 10 GB. Der Erweiterungsschacht ist mit einem 24-fach-CD-ROM belegt. Der Arbeitsspeicher ist mit 64 MB ausreichend groß und kann über zwei SO-DIMM-Steckplätze auf bis zu 384 MB aufgerü-



Zweimal Web-Surfing auf dem iMac: Oben unter MagiC, unten unter MacOS - wie hätten Sie's denn gern?

»Der moderne Atari-Anwender sollte keine Berührungsängste zum Mac haben und dieses moderne Systeme als Plattform für heutiges Atari-Computing begreifen.«

..... Atari 2000 - der Status unserer Plattform



MagiC PC verhilft auch der Intel-Welt endlich mal zu einem guten Betriebssystem - wenn auch nur in der Emulation.

stet werden. Der Bildschirm bietet eine Diagonale von 35.8 cm (14") und unterstützt Auflösungen von bis zu 1024 x 768 Pixeln. Über den VGA-Ausgang lassen sich externe Monitore anschließen, durch den ATI-3D-Grafikchip sind auch hohe Auflösungen für Großbildschirme möglich.

Das Powerbook G3 kann also als vollwertiger, portabler G3-Rechner bezeichnet werden. Es eignet sich durch seinen VGA-Ausgang auch als einziges Gerät, das zu Hause oder im Büro als Desktop-Rechner genutzt werden und

bei Bedarf mitgenommen werden kann.

Der Preis für soviel Flexibilität ist jedoch hoch: Mit 333 Mhz kostet das Maschinchen DM 5499.-, mit 400 Mhz und inklusive DVD-Laufwerk gar DM 7499.-.

Fazit Apple. Ohne Zweifel stellen die derzeitigen Rechner der nunmehr sehr übersichtlichen Apple-Produktlinie in Kombination mit MagiCMac die derzeit leistungsfähigsten Plattformen für den Betrieb moderner Atari-Software dar. Daran wird auch ein Milan II vorerst nicht viel ändern können. Wer z. B. für Calamus einen wirklichen Renner sucht, ist mit einem G4-Mac plus MagiCMac mehr als gut bedient. Aber auch das typische Atari-Klientel der Heimanwender findet mit dem iMac ein schnelles und schickes Gerät, auf dem die bekannten Applikationen „fliegen“. Auch für den Käufer, der seine Programme mobil nutzen möchte, stellt ein Powerbook oder iBook eine interessante Alternative zu einem PC-Laptop mit (weitaus langsameren) Emulator dar.

Nicht zu unterschätzen ist auch der Vorteil, dass mit dem MacOS ein zusätzliches Betriebssystem bereitsteht, das auch

von Atari-Puristen überall da genutzt wird, wo es unter MagiC noch keine passenden Applikationen gibt: Web-Surfen mit Java, DVD-Videos, PDF-Anzeiger oder auch Real-Video-Player stellen gute Beispiele für solche Anwendungen dar. Aber auch für DTP-Profis, die ihren Calamus auf einem G3/G4 unter Höchstgeschwindigkeit genießen, stellt ein parallel laufender Photoshop eine sinnvolle Ergänzung dar. Atari-Anwender sollten in die Anschaffungskosten auch den Aufpreis für fällige Adapter und Erweiterungskarten einrechnen, wenn sie z. B. ihr SCSI-Equipment weiter nutzen oder Disketten lesen wollen. Parallele Drucker sind an den aktuellen Macs jedoch gänzlich unmöglich, da z. B. evtl. vorhandene McStout-Karten aus Ermangelung eines PDS-Slots nicht mehr einsetzbar sind. Wer MagiCMac voll ausnutzen möchte, sollte ausserdem in die aktuelle NVDI-Version investieren.

Der moderne Atari-Anwender sollte also keine Berührungsängste zum Mac haben und dieses moderne Systeme als Plattform für heutiges Atari-Computing begreifen. Wirkliche Puristen, die einen zu 100% nativen TOS-, MagiC- bzw. N.AES-Rechner haben möchten, sowie Leute, denen der Mac trotz allem nach wie vor eine Spur zu teuer ist, sollten auf den Milan II warten, der zumindest subjektiv für die allermeisten Alltags-Applikationen aufgrund der allzu bekannten Atari-typischen Vorteile ein ebenso schnelles Arbeitsgefühl vermittelt.

Atari-Computing auf dem PC.

Wahrscheinlich aufgrund der engeren Verwandtschaft und der größeren Gemeinsamkeiten haben sich leistungshungrige Atarianer nach dem Rückzug ihrer Mutterfirma aus dem Computergeschäft eher in Richtung Macintosh orientiert, als einen (damals auch noch weit unterlegenen) PC ernsthaft in Betracht zu ziehen. Grundsätzlich bietet eine Emulation des Atari auf einem Mac natürlich Vorteile: Jedenfalls auf den älteren Modellen muss die 68k-CPU nicht emuliert werden, da diese ja auch im Apple vorhanden ist. Auch der PowerPC eines Power Macintosh bietet weitaus bessere 68k-Emulationsmöglichkeiten als eine Intel-CPU. Da jedoch die Pentium-Pro-

i Kaufentscheidung: Atari-Plattformen

Wenn Sie Ihren Rechner als bessere Schreibmaschine nutzen wollen...	...dann gebrauchter ST/STE/TT
Wenn Sie Ihren Rechner als einfachen MIDI-Sequencer nutzen wollen...	...dann gebrauchter ST/STE
Wenn Sie einfache Büroarbeiten und Schwarz-/ Weiss-Layouts machen wollen...	...dann gebrauchter TT
Wenn Sie Harddisc-Recording machen wollen...	...dann gebrauchter Falcon oder TT, Hades oder Milan mit StarTrack-Karte
Wenn Sie einen modernen nativen Atari-Rechner haben wollen...	...dann Milan II
Wenn Sie geschäftlich im Internet surfen wollen...	...dann Milan II oder Power Mac G4/MagiCMac
Wenn Sie daheim im Internet surfen wollen...	...dann Milan, Milan II oder iMac/MagiCMac
Wenn Sie eine optimale Maschine für MagiC suchen...	...dann Milan II
Wenn Sie professionelle farbige Layouts erstellen wollen...	...dann Milan II oder noch besser Power Mac G4/MagiCMac
Wenn Sie EBV betreiben wollen...	...dann PowerMac G4/MagiCMac
Wenn Sie unterwegs mit Atari-Software arbeiten und surfen möchten...	...dann iBook/MagiCMac oder PC-Laptop mit MagiC PC oder STEulator
Wenn Sie im Internet auf Extras wie Java, Real Video und Shockwave nicht verzichten wollen...	...dann Power Mac G4/MagiCMac oder iMac/MagiCMac

zessoren oder deren kompatible Konkurrenten mittlerweile so leistungsfähig geworden sind, dass auch auf günstigen Systemen eine Emulation mit mehrfacher TT-Geschwindigkeit möglich ist, und viele Atari-Benutzer zumindest auf ihrer Arbeit auf den PC zurückgreifen müssen, ist die Welt der IBM-Kompatiblen zur nicht uninteressanten Basis für flexibles Atari-Computing geworden. Und seien wir ehrlich: Das Problem beim PC ist nicht etwa dessen Hardware, sondern vielmehr das Betriebssystem Windows. Was liegt also näher, als das „Look & Feel“ eines Atari auf die heutige PC-Hardware umzusetzen?

Während MagiCMac auf einem Apple fast als alternatives Betriebssystem agiert, handelt es sich bei den erhältlichen PC-Lösungen tatsächlich um reine Emulationen, die das Original möglichst authentisch nachahmen. Insofern ist ein solches System auch nicht so leistungsfähig wie die MagiC-Lösung für den Mac. Neben einigen Free- und Shareware-Emulatoren werden die Programme MagiC PC und STEmulator kommerziell vertrieben. Wir wollen an dieser Stelle auf diese beiden Lösungen kurz eingehen und verzichten auf Kaufempfehlungen spezieller PC-Komplettsysteme, da die Auswahl hier zu hoch und eine Empfehlung zumeist dann schon wieder überholt ist, wenn ein Heft erscheint.

MagiC PC. MagiC PC erschien schon bald nach den ersten Versionen für den Mac. Es stellt die Umsetzung des ebenso beliebten wie leistungsfähigen Betriebssystems MagiC als Emulation unter Windows dar. Von Weiterentwicklungen für die Versionen für den Atari und den Apple profitieren also auch immer die Benutzer der PC-Variante.

Die Emulation kann unter Windows in einem eigenen Fenster oder bild-

schirmfüllend betrieben werden, so dass der Benutzer auf Wunsch nicht mehr viel vom ungeliebten OS von Microsoft sieht. Auf Wunsch kann MagiC nach einem Systemstart auch automatisch hochfahren. Die Atari-Standard-Auflösungen ST-Mono, ST-Farbe und TT-VGA können mit eigenen Einstellungen kombiniert werden. Die Farbtiefe liegt standmäßig allerdings nur zwischen 2 und 16 Farben, was natürlich für nahezu alle heutigen Aufgaben wie DTP oder das Web-Surfen völlig ungeeignet ist. Will der Anwender die Grafikfähigkeiten seiner PC-Hardware voll nutzen, muss er zusätzlich das aktuelle NVDI 5 installieren.

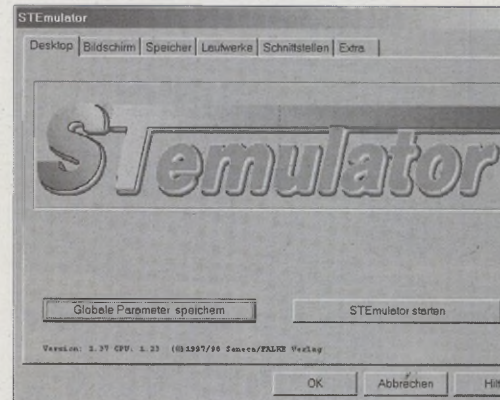
Emuliert wird auf Wunsch auch der Soundchip des ST. Nahezu der komplette Speicher des PC kann auch vom Atari aus genutzt werden. Jeder Bereich oberhalb von 14 MB wird dann als TT-RAM verwaltet.

Ausdrucke erledigt MagiC PC über den unter Windows vorinstallierten Drucker. Um diesen korrekt anzusteuern, ist in den meisten Fällen die Installation von NVDI 5 notwendig - selbst Farb-Minimalisten kommen also um eine Anschaffung nicht herum. Hinzu kommt, dass unter NVDI natürlich auch die unter Windows verbreiteten TrueType-Fonts transparent im System eingebunden werden können.

Um MagiC auch für den PC weiter zu beschleunigen, hat ASH seit der Version 6.1 eine zusätzliche Compiler-Funktion integriert. Bestimmte emulierte Routinen werden dadurch in einem Cache zwischengespeichert und bei Bedarf wieder aufgerufen, ohne dass eine erneute Emulation notwendig ist. Dadurch wird die Arbeitsgeschwindigkeit auch auf langsameren Pentium-Systemen erheblich beschleunigt. Ausserdem wurde die Kompatibilität erhöht: Eine ausgelesene Version des TOS (TOS-

»Seien wir ehrlich: Das Problem beim PC ist nicht etwa dessen Hardware, sondern vielmehr das Betriebssystem Windows. Was liegt also näher, als das „Look & Feel“ eines Atari auf die heutige PC-Hardware umzusetzen?«

Images genannt) kann nun unter MagiC verwendet werden. Damit wurde eine Möglichkeit geschaffen, auch Programme zu nutzen, die nicht mit MagiC zusammenarbeiten und das originale Atari-Betriebssystem benötigen, was z. B. auf sehr viele



Der STEmulator besticht durch einen günstigen Preis und eine hohe Kompatibilität - In Sachen Geschwindigkeit ist ihm MagiC PC jedoch voraus.

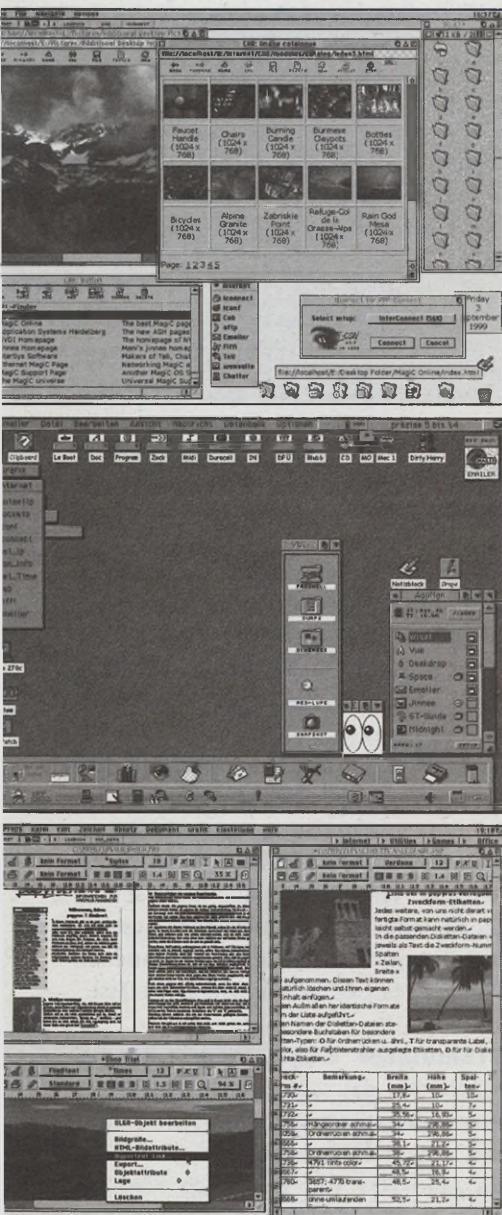
Spiele zutrifft. Ein weiterer Pluspunkt ist, dass unter MagiC PC standardmäßig lange Dateinamen unterstützt werden.

MagiC PC stellt eine schnelle, aber nicht ganz kostengünstige Möglichkeit dar, heutiges Atari-Computing auch auf einem PC zu ermöglichen. Inklusive dem aktuellen Desktop jinnee und NVDI 5 kommt die Emulation auf DM 498.- - wahrlich fast ein Preis für einen neuen Rechner. Wer die Ausgabe nicht scheut erhält jedoch ein topaktuelles System, das besonders auf einem schnellen Prozessor fast keine Wünsche offen lässt.

STEmulator GOLD. Anders als bei MagiC PC, das sozusagen sein eigenes, Atari-kompatibles Betriebssystem mitliefert, setzt der STEmulator auf ein originales Atari-TOS auf. Zusätzlich wird die letzte Version des Anfang der 90er Jahre von Atari selbst ersonnenen MultiTOS mitgeliefert, das jedenfalls für einfache Multitasking-Aufgaben eingesetzt werden kann. Allerdings ist das MultiTOS recht langsam und in der Bedienung längst nicht mehr zeitgemäß. Wer Multitasking unter dem STEmulator nutzen möchte, sollte DM 50.- extra in eine speziell angepasste Version von N.AES investieren, das ähnlich leistungsfähig ist wie MagiC, jedoch eher den Atari-Ansatz (Trennung Kernel und AES) verfolgt.

Ähnlich wie MagiC Mac verwaltet auch der STEmulator jeden RAM-Bereich oberhalb von 14 MB als TT-RAM. Die Atari-Standard-Auflösungen werden ebenso wie eigene Werte unterstützt. Anders als MagiCMac bietet der

..... Atari 2000 - der Status unserer Plattform



MagiC verfügt über moderne Internet-Applikationen, ist durch Themes weitestgehend selbstbar gestaltbar und bietet eine hervorragende Umgebung für moderne Atari-Programme.

STEMulator jedoch einen speziellen Quick-VDI-Modus, der Zeichenfunktionen direkt und nativ vom Intel-Code darstellen lässt und somit die Ausgabebeschwindigkeit drastisch erhöht. Ausser in diesem speziellen Modus (Beschränkung auf 16 Farben) kann der STEMulator immerhin bis zu 65000 Farben ohne zusätzliche Software nutzen und befindet sich damit auf dem Falcon-Standard.

Der Zugriff auf die Druckerschnittstellen ist unter STEMulator ebenfalls ohne das zusätzliche NVDI-Paket möglich: Der Ausdruck kann auf jeden unter

Windows angemeldeten Drucker erfolgen, selbst wenn kein separater Treiber für den Atari vorliegt. Einzige Voraussetzung ist, dass mit dem genutzten Programm auf die GDOS-Schnittstelle gedruckt werden kann, was bei allen modernen Programmen möglich sein sollte. Dadurch ist es also möglich, direkt mit jedem erdenklichen Drucker zu drucken - egal, ob Tintenstrahler oder gar Farblaser.

Eine weitere Besonderheit ist die Möglichkeit der Einrichtung von Sets: Hier kann der Anwender für jede beliebige Anwendung Einstellungen am STEMulator vornehmen und abspeichern. Anschließend wird die Emulation genauso gestartet, wie es das jeweilige Set vorsieht. Zum Beispiel können so unterschiedlich hohe Bildschirmauflösungen in den Programmen festgelegt werden.

Der STEMulator erreicht besonders durch den fehlenden Compiler-Modus in der Praxis nicht ganz die Geschwindigkeit von MagiC PC. Auch das mögliche Multitasking-Betriebssystem N.AES ist nicht ganz so flexibel und schnell wie MagiC, jedoch ähnlich komfortabel. Durch die Verwendung des originalen TOS ist der Emulator aber hochgradig kompatibel - auch erstaunlich viele Spiele versehen ihren Dienst. Vor allem aber spricht der günstige Anschaffungspreis für den STEMulator: Komplet mit TOS, MultiTOS und dem modernen Desktop Thing! kostet er nur DM 99.-. N.AES ist für zusätzliche DM 50.- erhältlich. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch, dass das neue Calamus-Windows-Pack den STEMulator als Grundlage für ein schnelles Arbeiten auf dem PC mitliefert.

Hinweis: Aus presserechtlichen Gründen müssen wir darauf hinweisen, dass der STEMulator im Vertrieb des Falke Verlag ist, der gleichzeitig die ST-Computer herausgibt.

Betriebssysteme. Der PC wird klar von Windows beherrscht, auf dem Mac kann neben Linux (und auf älteren Rechnern BeOS) sowieso nur MacOS genutzt werden, und der Amiga wird zumeist mit AmigaOS betrieben. Auf dem

Atari und seinen kompatiblen Plattformen teilen sich mehrere Systeme die Regentschaft. Der Grund hierfür liegt darin, dass das von Atari mitgelieferte TOS jahrelang nicht multitaskingfähig und das spätere MultiTOS besonders auf den kleinen Ataris langsam und unzuverlässig war und auch nie richtig aus den Startlöchern kam. Ziemlich früh wurde daher an Alternativen gebastelt: Erstes ernstzunehmendes Produkt war wohl das Betriebssystem KAOS, dessen Weiterentwicklung auch dadurch unterbrochen wurde, dass Atari den Chefentwickler kurzerhand einstellte und dessen Fähigkeiten für eigene Zwecke nutzte. Maxon veröffentlichte Anfang der 90er Jahre MultiGEM, wobei die Anzahl der parallel zu betreibenden Programme beschränkt war. Wenig später erschien MagX!, das später von ASH in den Vertrieb genommen und in MagiC umgetauft wurde.

MagiC. MagiC hat sich daraufhin zu dem wohl verbreitetsten und beliebtesten Betriebssystem für den Atari entwickelt und gleichzeitig Brücken zu der Mac- bzw. PC-Plattform geschlagen, indem es hier als Emulator erschien. Vor allen Dingen weiss es in der aktuellen Version 6.1 durch seine moderne Optik und seinen hohen Komfort zu überzeugen. Obwohl man vielleicht erwarten sollte, dass ein Computer mit einem multitaskingfähigen Betriebssystem langsamer als unter einer Singeltasking-Variante läuft, gewinnt ein Atari unter MagiC gegenüber dem TOS noch einiges an Geschwindigkeit, da viele Routinen einfach durch bessere und schnellere Codes ersetzt wurden. Viele MagiC-Routinen wurden außerdem in Assembler entwickelt, was weitere Optimierungen möglich machte.

MagiC wird standardmäßig mit einem eigenen Desktop ausgeliefert, der bereits einen hohen Komfort bietet. ASH

»MagiC hat sich daraufhin zu dem wohl verbreitetsten und beliebtesten Betriebssystem für den Atari entwickelt und gleichzeitig Brücken zu der Mac- bzw. PC-Plattform geschlagen, indem es hier als Emulator erschien.«

bietet ausserdem den modernen Desktop jinnee an, der plattformübergreifend seinesgleichen sucht und auch mit dem Milan II ausgeliefert wird. Lange Dateinamen werden ebenso als Standard betrachtet. Optimal ergänzt wird MagiC durch das VDI- und Treiberpaket NVDI, das eine Integration von TrueType-Schriftsätzen und eine aktuelle transparente Druckertreiber-Bibliothek bietet. Durch das verbesserte VDI werden besonders die originalen Atari-Rechner merklich in der Grafikausgabe beschleunigt.

Besonderes Merkmal ist natürlich die parallele Weiterentwicklung für die Mac- und PC-Plattformen. Atari-Anwender profitieren also direkt von allen Ansprüchen, die auf diesen Systemen an ein modernes OS gestellt werden. Gerüchteweise ist für kommende Versionen auch die transparente Integration eines TCP/IP-Stacks geplant, der endlich den Hauptkritikpunkt aufheben soll: MagiC ist grundsätzlich nicht netzwerktauglich.

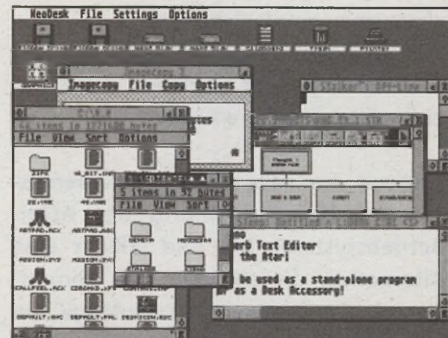
Ins Internet kann der Anwender mit MagiC jedoch schon heute kommen: Mit I-Connect steht ein eigener Stack mit einer höchst komfortablen Zugangssoftware bereit. Einige Programme wie der ASH EMail oder der Chatter verlangen dann auch bindend nach MagiC als Betriebssystem. Andere Programme (speziell professionelle Lösungen von ASH) nutzen häufig einzelne Funktionen, die nur unter MagiC verfügbar sind.

Die Kompatibilität ist erfreulich hoch: Nahezu alle heutigen Atari-Programme laufen auch unter MagiC. Wenn doch einmal ein Programm nicht funktioniert, kann der Anwender den Rechner

jederzeit unter TOS booten, da dieses im Rechner auf den ROMs erhalten bleibt. Ein Manko ist jedoch, dass MagiC sehr hardwareabhängig arbeitet und Portierungen auf neue Hardware daher schwierig ist, was die langen Umsetzungszeiten für den Hades, den Milan oder sogar für den Falcon gezeigt haben. Im Falle des Milan, der hoffentlich noch viele Modelländerungen bringen wird, wurde allerdings von diesem unflexiblen Konzept erstmals abgesehen: MagiC setzt hier auf das TOS auf und muss nicht mehr für jede einzelne Maschine angepasst werden. Mögliche Geschwindigkeitsnachteile werden durch die schnelle Milan-Hardware kompensiert.

MagiC wird auf zwei HD-Disketten ausgeliefert - einmal mehr ein Beweis dafür, dass ein heutiges Betriebssystem nicht Festplatten füllen muss, sondern klein und kompakt sein kann. MagiC läuft daher auch auf den Ataris der ST- und STE-Serie. Für ein sinnvolles Arbeiten mit mehreren Programmen sollten aber 4 MB installiert sein, richtig Spaß macht es aber erst mit mindestens 8 MB RAM.

N.AES. Mit dem Falcon stellte Atari 1992 auch die erste multitaskingfähige Version seines Betriebssystems TOS vor: MultiTOS war geboren, stellte sich aber als mehr als schwierige Geburt heraus: Auf älteren Ataris lief es aufgrund der fehlenden MMU nur sehr unzuverlässig, und auch die Leistung eines TT oder Falcon reichte nicht aus, um angenehm schnell zu arbeiten. Sang- und klanglos verschwand das MultiTOS daher nach dem Rückzug von Atari und dem Erscheinen von MagiC wieder in der Versenkung. Der Ansatz war dabei eigentlich sehr fortschrittlich: Als Kernel wird MiNT genutzt, ein UNIX-ähnliches Betriebssystem, dessen Distribution viel von der Linux-Philosophie vorweggenommen hat. Durch diesen MiNT-Kernel wird auch die eigentliche Multitaskingfähigkeit bewerkstelligt. Auf diesem Konzept baut auch das N.AES auf, das bei seiner Präsentation als „das schnelle MultiTOS“ bezeichnet wurde und diesem Anspruch voll gerecht wird: Es ergänzt den MiNT-Ker-



Noch eine Multitasking-Alternative für den Atari: Aus Amerika kommt Geneva mit dem passenden Desktop Neodesk.

nel um ein komplett neues, modernes AES, ist sehr komfortabel zu bedienen und führt damit den Ansatz von Atari endlich zum Erfolg.

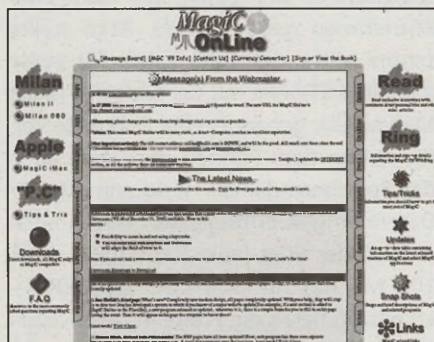
Als Desktop wird Thing! mitgeliefert, der ähnlich komfortabel wie jinnee ist, aber eher an OS/2 erinnert. Alle MiNT-/N.AES-spezifischen Funktionen werden in der speziellen Version unterstützt.

»N.AES ergänzt den MiNT-Kernel um ein komplett neues, modernes AES ist sehr komfortabel zu bedienen und führt damit den Ansatz von Atari endlich zum Erfolg.«

N.AES ist durch seinen MiNT-„Unterbau“ auch komplett netzwerkfähig. Aktuelle Treiber für die Vernetzung von Atari-Rechnern und Kompatiblen mit dem Rest der Welt wird über beiliegende TCP/IP-Stacks ermöglicht. Für das MiNT-Net stehen auch eigene Clients für das Internet bereit, alternativ können auch die frei erhältlichen STiNG-Clients genutzt werden..

Aktuell ist die Version 2.0, die komplett überarbeitete Fensterroutinen (die Optik ist jetzt ähnlich attraktiv wie unter MagiC) und eine komfortablere Installation sowie Konfiguration bietet. Dank dem neuen MiNT-Kernel werden jetzt auch die Filesysteme VFAT, FAT32 und EXT2 (Linux) mit langen Dateinamen unterstützt. Ausserdem werden viele Funktionen implementiert, die vorher nur unter MagiC zu finden waren.

N.AES kostet DM 129.- und ist damit noch etwas günstiger als MagiC. Für ein schnelles Arbeiten ist mindestens eine Maschine mit 030-CPU und gutem Spei-



Ein Online-Magazin rund um MagiC: Bengies MagiC-Online-Seite unter <http://bengy.atari-computer.de>.

..... Atari 2000 - der Status unserer Plattform

cherausbau empfehlenswert.

Die aktuelle MiNT-Version mit allen Erweiterungen ist übrigens auch auf einer separaten CD erhältlich.

Geneva. Auch alte „Atari-Hasen“ vergessen bei der Aufzählung der Atari-Betriebssysteme hin und wieder eine Alternative, die aus den USA kommt: Geneva. Geneva ist genau wie MagiC ein eigenständiges Multitasking-OS, setzt also nicht auf den Atari-Ansatz MiNT auf. Das Besondere an Geneva ist, dass es schon auf sehr einfachen Atari-Konfigurationen läuft: Theoretisch ist sogar schon die Installation auf einem 520 ST mit 512 kB RAM möglich. Wie bei allen Multitasking-Betriebssystemen ist eine sinnvolle Arbeit mit mehreren Programmen erst ab 4 MB empfehlenswert bzw. möglich.

Geneva bietet im Gegensatz zu MagiC, N.AES oder auch MultiTOS „nur“ kooperatives Multitasking. Bei kooperativen Systemen haben alle laufenden Programme gleichberechtigten Zugang zur Leistung der CPU. Das präemptive Multitasking (MagiC, N.AES) überträgt die Verantwortung über die Nutzung der CPU den laufenden Programmen. Zwar

wird dadurch ein weitaus flexibleres und moderneres System ermöglicht, allerdings wird auch eine hohe Rechenleistung erforderlich. Mit seinem kooperativen Multitasking ist Geneva übrigens in bester Gesellschaft: Auch Windows 98 und MacOS stellen (derzeit) kooperative Systeme dar.

Geneva ersetzt das AES eines Atari-Computers und muss daher um einen Desktop ergänzt werden. Möglich ist der Betrieb mit jinnee, aufgrund von einigen Problemen sollte man jedoch eher den alternativen Desktop Neodesk nutzen, der von demselben Hersteller kommt und optimal auf Geneva abgestimmt ist. Hervorragend verträgt sich auch der gute alte Gemini-Desktop mit Geneva. Die Oberfläche - also Dialog-Boxen etc. - von Geneva selbst wirken nicht ganz so modern und elegant wie unter MagiC und N.AES, erfüllen aber besonders auf Mono-Bildschirmen ihren Zweck. Besonders originell sind jedoch die abreissbaren Menüs, die eine Platzierung der aktuell benötigten Funktionen auf dem Desktop zulassen.

In Sachen Kompatibilität kann

»Die Geschwindigkeit von Geneva ist auch auf kleinen Ataris angenehm hoch zumindest subjektiv MagiC ebenbürtig, die Zusammenarbeit mit NVDI problemlos.«

Geneva zwar nicht ganz mit MagiC mithalten, trotzdem sollten heutige Programme problemlos arbeiten. Falls Programme allerdings spezielle AES-Funktionen (Radiobuttons etc.) nutzen, ist das Ergebnis unter Geneva meist weniger elegant oder wird falsch dargestellt. Viele Konfigurationen müssen in einer eigenen Konfigurations-Datei vorgenommen werden. Die Geschwindigkeit ist auch auf kleinen Ataris angenehm hoch und zumindest subjektiv MagiC ebenbürtig, die Zusammenarbeit mit NVDI problemlos.

Geneva ist in Deutschland beim Software-Service Seidel erhältlich. Besonders zu erfreuen weiss der Preis: Gerade mal DM 49.- kostet das Betriebssystem, für nochmals DM 49.- erhält man Neodesk. Im Preis enthalten ist eine ausführliche Dokumentation. Im Gegensatz zu N.AES und MagiC ist Geneva in der aktuellen Version 7 nur in Englisch erhältlich.

i Kaufentscheidung: Multitasking-Betriebssysteme

Wenn Sie ein modernes, weit verbreitetes und stabiles OS suchen...	...dann MagiC
Wenn Sie eine größtmögliche Kompatibilität zum Atari-Multitasking-Ansatz suchen...	...dann N.AES
Wenn Sie nur einen sehr kleinen Rechner haben aber trotzdem Multitasking nutzen wollen...	...dann MagiC oder Geneva
Wenn Sie Ihr System in ein Netzwerk einbinden möchten...	...dann MiNT/N.AES
Wenn Sie ein besonders schnelles und kompaktes OS suchen...	...dann MagiC
Wenn Sie Wert auf lange Dateinamen legen...	...dann MagiC oder N.AES
Wenn Sie ein OS mit sehr guten Internet-Applikationen suchen...	...dann MagiC
Wenn Sie ein Mehrbenutzer-System suchen...	...dann MiNT/N.AES
Wenn Sie ein OS suchen, dass Sie in allen Details selbst konfigurieren können...	...dann N.AES
Wenn Sie ein OS suchen, das auf auch auf Neuentwicklungen ohne große Anpassungen laufen soll...	...dann N.AES

Massenspeicher. Mein erster Computer war ein Atari 130XE. Da ich als Schüler notorisch knapp bei Kasse war, konnte ich mir als Speichermedium damals nur eine Datasette leisten. Ziemlich schnell merkte ich aber: Ein schneller Massenspeicher muss her! Diese gibt es heute in Hülle und Fülle.

Festplatten. Die Festplatte ist dabei nach wie vor das wichtigste Medium. Von ihr bootet der Rechner, und auf ihr speichert er alle Daten, die nicht zum Mitnehmen gedacht sind. Atari stellte schon Mitte der 80er Jahre für seine damalige ST-Serie mit der Megafile (auch Megadröhn genannt) eine Festplatte vor, die neben dem Föhnen der Haare auch das Speichern damals riesig anmutender Datenmengen ermöglichte. Waren noch Anfang der 90er Jahre Kapazitäten über 100 MB nur für weit über DM 1000.- erhältlich, fielen die Preise in der zweiten Hälfte des vergangenen Jahrzehnts ins Bodenlose: IDE-Platten mit Kapazitäten weit über 10 GB sind heute bereits für

..... Atari 2000 - der Status unserer Plattform

unter DM 300.- erhältlich. Da moderne Anwendungen wie Bild- oder Audiotbearbeitungen aber auch der Zugriff auf das Internet immer mehr Speicherplatz verlangen, ist der Kampf der Hersteller um die Festplatte mit der höchsten Kapazität bei schnellstem Zugriff weiterhin in vollem Gange. Davon profitieren auch Atari-Neu- und Wiederkunden: Der Milan II wird mit einer Festplatte weit über 10 GB ausgerüstet sein. Wer trotzdem mehr braucht, für den bietet der Markt Platten mit bis zu 50 GB Kapazität an.

Zwei verschiedene Busstandards haben sich durchgesetzt: IDE und SCSI.

eine 2.5"-Festplatte wie bei einem Notebook eingesetzt werden). Das moderne Treibersystem HDDriver erkennt problemlos jede IDE-Platte und kann sie für den Betrieb am Atari einrichten. Die Nachteile von IDE liegen jedoch auf der Hand: An jedem Controller lassen sich nur zwei Geräte gleichzeitig betreiben und die Geschwindigkeit ist langsamer als bei SCSI-Modellen.

Gleich in den ersten ST integrierte Atari vorausschauend eine Hochgeschwindigkeit-Schnittstelle: Der SCSI-Port stellte eigentlich einen aus Preisgründen abgespeckten SCSI-Port dar, der



Jaz-Medien schlucken bis zu 2 GB an Daten und eignen sich daher vorzüglich als schnelle und transportable Backup-Drives.

i Kaufentscheidung: Festplatten

Wenn Sie einen Atari ST, MegaST oder 1040STE haben...

...dann externe SCSI-Platte mit Hostadapter Link 97

Wenn Sie einen Atari MegaSTE oder einen Atari TT haben...

...dann interne SCSI-Festplatte oder externe SCSI-Festplatte (TT)

Wenn Sie einen Atari Falcon haben...

...dann interne 2.5"-Festplatte

Wenn Sie HD-Recording mit Ihrem Falcon machen wollen...

...dann externe SCSI-Festplatte

Wenn Sie Ihren Rechner mit einer größeren Festplatte preisgünstig erweitern wollen...

...dann IDE-Festplatte

Wenn Sie auf die größtmögliche Geschwindigkeit angewiesen sind...

...dann SCSI-Festplatte

Durch neuere PCs und die Macs finden auch USB und Firewire eine immer weitere Verbreitung. Der vom PC stammende IDE-Standard hat seit dem Falcon in die Atari-Welt Einzug gehalten, aufgrund des niedrigen Preises von Controllern und Platten zogen Kompatible wie der Milan und der Hades nach. Auch in den aktuellen Macs findet sich mindestens ein interner IDE-Anschluss. Somit kann eigentlich jede IDE-Platte vom PC-Händler um die Ecke genutzt werden (beim Falcon muss

mit Hilfe eines modernen Hostadapters (Link 97) zu einer vollwertigen SCSI-Schnittstelle erweitert werden kann. Dem TT und dem Falcon (und mit Einschränkungen auch dem MegaSTE) gönnte Atari bereits einen eigenen SCSI-Controller. Etwas aus dieser Tradition rutscht der Milan, der aber durch eine kostengünstige SCSI-Karte erweiterbar ist. Somit kann man SCSI als den Standardanschluss für Massenspeicher und Scanner auf dem Atari bezeichnen. SCSI ist auch heute

noch der Status quo, wenn es um Geschwindigkeit und Kapazität geht. Der derzeit schnellste SCSI-Standard Ultra überträgt satte 160 MB/sec - hoffen wir, dass es bald einen entsprechenden Controller für den Milan gibt. Am meisten Kapazität bieten die Platten der Seagate-Baracuda-Serie mit derzeit bis zu 50 GB. Da der Atari selbst eher sparsam mit Daten umgeht, reichen für den Heimbereich auch weitaus kleinere Kapazitäten: Knappe 10 GB kosten um DM 500.-, sind also deutlich teurer als ihre IDE-Geschwister.

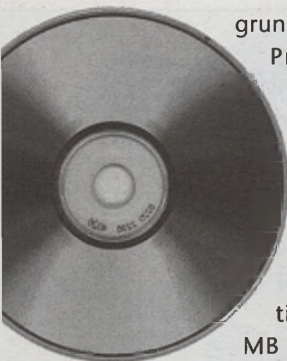
Wechselspeicher. Durch die Integration der SCSI- bzw. der leicht aufrüstbaren SCSI-Schnittstelle ist der Atari auch fit für heutige Wechselpplatten. Die hier erhältlichen Varianten unterscheiden sich durch die verschiedenen Zugriffsgeschwindigkeiten und die möglichen Kapazitäten. Hinzu kommt die Kompatibilität als wichtiges Entscheidungskriterium - was hilft einem das schnellste Medium, wenn z. B. die Druckerei dieses partout nicht lesen kann?

Generell unterscheidet man zwischen magnetischen und optischen bzw. magneto-optischen Wechselspeichern. Das einfachste magnetische Medium ist sicherlich die Diskette, in Atari-Kreisen gleichzeitig noch immer eines der wichtigsten Medien, da viele Programme aufgrund ihrer vorbildhaften Kompaktheit immer noch auf diese Art Verbreitung finden. Eine ähnliche Handhabung, aber eine etwas höhere Geschwindigkeit und eine weitaus größere Kapazität bietet das Zip-Laufwerk, das sich besonders auf-



Mit den an Disketten erinnernden Zip-Medien ist es IOmega gelungen, einen Quasi-Standard unter den Wechselspeichern zu setzen. Das neueste Modell verwaltet immerhin 250 MB.

..... Atari 2000 - der Status unserer Plattform



grund seines günstigen Preises als Quasi-Standard auch in Druckereien durchgesetzt hat. Ein einzelnes Medium fasst 100 MB, mit der jüngsten Generation sind auch 250 MB möglich. Die Zip-Laufwerke gibt es von

IOmega für die verschiedensten Schnittstellen und in interner und externer Bauweise. Für Atari-Benutzer sind natürlich besonders die (leider etwas teureren) externen SCSI-Varianten interessant. Der Betrieb eines parallelen ZIP-Drive ist zwar möglich, allerdings ist dazu ein spezieller Adapter notwendig. Diese Variante ist also nur bei einem gewünschten Datenaustausch z. B. mit einem PC-Notebook ohne SCSI-Schnittstelle empfehlenswert. Zip-Laufwerke sind besonders im privaten Bereich empfehlenswert und bieten hier sogar schon genug Kapazität für ein kleines Backup. Ausserdem sind die erforderlichen Medien oftmals auch günstig im Kaufhaus erhältlich.

Tipp: Beim Falke-Verlag ist für nur DM 249.- das externe Wechselplatten-Laufwerk EZ-Drive von Syquest erhältlich. Zwar wird dieses nicht mehr hergestellt, es sind aber noch ausreichend Medien vorhanden. Ein EZ-Medium bietet einen Speicherplatz von immerhin 135 MB, und der Datenzugriff ist ungefähr doppelt so schnell wie bei einem Zip.

Wer z. B. für umfangreiche Backups auf deutlich höhere Kapazitäten angewiesen ist, bekommt mit IOegas Jaz-Laufwerken Wechselspeicherlaufwerke geboten, die die Gigabyte-Grenze durchbrechen. Die aktuelle Variante bietet eine Kapazität von 2 GB bei einer Transferrate von 8.7 MB/s.

Tipp: Beim Falke-Verlag ist für nur DM 249.- das externe Wechselplatten-Laufwerk Syjet 1.5 von Syquest erhältlich. Zwar wird dieses nicht mehr hergestellt, es sind aber noch ausreichend Medien vorhanden. Ein Syjet-Medium bietet einen Speicherplatz von 1.5 GB und stellt somit eine vorzügliche Möglichkeit zum Backup von kompletten Partitionen dar.

Eingebunden werden Wechselplat-

ten am Atari wie ganz normale Festplatten. Die aktuelle Version des HDDrivers erkennt die Medien ohne Probleme.

Tipp: Wenn Sie MagiC auf einem iMac bzw. G3-/G4-Mac laufen lassen, benötigen Sie für die Installation vieler Atari-Programme zwingend ein Diskettenlaufwerk. Mit einem USB-Superdisk-Laufwerk von Imation schlagen Sie hier zwei Fliegen mit einer Klappe: Sie erhalten ein Diskettenlaufwerk, das auch 1.44-MB-Floppies liest und gleichzeitig einen Wechselspeicher, der unter MacOS nutzbar ist.

CD-R und CD-RW. Neben den rein magnetischen Wechselspeichern setzen sich auch optische Laufwerke immer mehr am Markt durch. Bei diesen schreibt ein Laserstrahl die Daten gänzlich berührungslos auf ein Medium, was keine Abnutzung erzeugt. Die bekanntesten rein optischen Medien sind sicherlich einmal und mehrfach beschreibbare CDs (CD-R und CD-RW). Die Vorteile liegen auf der Hand: Die CDs können von jedem handelsüblichen CD-ROM ausgelesen werden, die Archivierung ist problemlos möglich, Audio-CDs können erzeugt werden und die Medien sind sehr preisgünstig auch in Kaufhäusern zu kaufen. Der Nachteil ist, dass die Kapazität mit 650 MB recht begrenzt ist.

Für den Atari sind natürlich in erster Linie SCSI-CD-Writer interessant. Die Preise beginnen hier bei ca. DM 400.-. Im Hades und im Milan können jedoch auch interne IDE-Laufwerke genutzt werden, die deutlich günstiger sind: Die Preise beginnen hier bereits bei DM 250.-.

Mit dem CDRecorder Pro ist eine ebenso komfortable wie leistungsfähige CD-Brennsoftware für Atari TT und Fal-

con sowie den Milan erhältlich. Mit der Software können die CDs in den gängigen Formaten beschrieben werden. Die Oberfläche ist intuitiv und komfortabel. Mit den verschiedenen Audio-Versionen können ausserdem Audio-CDs hergestellt werden. Das Programm verwaltet Dateien im AIFF-, AVR- und WAV-Format, auch eine DAO(Disk At Once)-Modus ist vorhanden. Eine Liste der unterstützten Laufwerke finden Sie im Internet unter <http://www.soundpool.de/writer.txt>. Der Preis liegt bei DM 149.-.

DVD. Als Nachfolger der CD setzt sich immer weiter das DVD-Format durch, das Kapazitäten von bis zu 17 GB und somit Platz auch für Filme im MPEG-Format bietet. Zwar sind auch hier mehrere wiederbeschreibbare Varianten im Handel, jedoch sind diese mit über DM 10000.- für den Massenmarkt noch uninteressant.

Am Atari wird das DVD-Format durch die aktuelle Version des HDDriver grundsätzlich unterstützt. Jedoch gibt es derzeit noch keine Hard- und Software für das Abspielen von DVD-Filmen. Selbst ein Milan 060 bietet hier weitaus zu wenig Leistung und wäre auf eine Zusatzkarte angewiesen. Anders sieht es aus, wenn Sie sich einen aktuellen iMac bzw. G3-/G4-Mac als Plattform zugelegt haben. Diese sind in den meisten Fällen bereits serienmäßig mit einem DVD-Drive ausgestattet. Wer also seinen Mac nicht nur zum Betreiben von MagiC nutzen möchte, erhält einen DVD-Player sozusagen als Beigabe dazu. Ebenso sieht es natürlich bei heutigen PC-Konfigurationen aus.

Magneto-optische Laufwerke. Magneto-optische Wechselspeicher gibt es in

i Kaufentscheidung: Wechselplatten

Wenn Sie einen Wechselspeicher mittlerer Kapazität suchen und Wert auf größtmögliche Kompatibilität legen...

...dann CD-Brenner

Wenn Sie große Datenmengen dauerhaft und sicher archivieren wollen...

...dann wiederbeschreibbarer optischer Wechselspeicher

Wenn Sie einen ausreichend schnellen Wechselspeicher mittlerer Kapazität zum Datenaustausch suchen...

...dann Zip-Laufwerk

Wenn Sie für Audio-Anwendungen schnellen Zugriff auf sehr große Datenmengen benötigen...

...dann IOmega Jaz-Drive

»Für viele der ersten Atari-ST-Kunden war der Monitor SM124 ein wichtiges Kaufkriterium. Selten zuvor hatte man ein derart scharfes Bild an einem Computer gesehen.«

den Größen 5.25" und 3.5". Letztere erreichen eine Kapazität von bis zu 5.2 GB, 3.5"-Laufwerke bieten Speicher für immerhin bis zu 1.3 GB. Magneto-optische Laufwerke werden in erster Linie im professionellen Bereich für sehr sichere Backups eingesetzt. Die Daten werden berührungslos mit Hilfe eines Magnetfeldes auf die Medien geschrieben. Der Nachteil ist, dass die Schreibgeschwindigkeit weit unter der einer Wechselplatte liegt.

Monitore. Für viele der ersten Atari-ST-Kunden war der Monitor SM124 ein wichtiges Kaufkriterium. Selten hatte man zuvor ein derart scharfes Bild an einem Computer gesehen. Mittlerweile sind die Ansprüche an das wohl wichtigste Ausgabegerät gestiegen: Farbe ist selbstverständlich, und selbst ein 17-Zöller gilt fast schon als etwas klein. Eines ist aber geblieben: Der Wunsch nach augenschonendem Arbeiten.

Röhrenmonitore. Röhrenmonitore sind sowohl im Video- als auch im Computermarkt sicher die am weitesten verbreiteten Monitorarten. Sie sind nach wie vor am günstigsten, nehmen aber auch am meisten Platz auf dem Schreibtisch weg. Das heute wichtigste Entscheidungsmerkmal ist die Bildschirmdiagonale. Waren die ersten ST-Anwender noch mit 12 Zoll durchaus zufrieden, so galt ein 14"-Monitor lange Zeit als Standard.

Durch Multitasking-Betriebssysteme und aufwendigere Programme ist aber selbst vielen Heimanwender heute ein 17-Zöller um einiges zu klein geworden. Für Grafik- und Layout-Anwendungen sollten es mindestens 19 Zoll sein - hier setzte Atari mit dem TT und seiner hohen Auflösung einen Standard. Wenn Sie professionell arbeiten und Stunden um Stunden auf den Bildschirm schauen müssen, sollten Sie sich sogar einen 21"-Monitor gönnen. Sie verfügen dann über genügend Raum, um eine DIN-A-4-Seite in voller Größe darzustellen.

Besitzer von Atari-Computern können allerdings nicht immer die Bildschirmgrößen auch voll nutzen: Wem tatsächlich ein ST oder STE für die einfachsten Arbeiten ausreicht, der ist natürlich mit einem 15-Zöller vollkommen befriedigt, da sein Rechner über eine Auflösung von 640 x 400 sowieso nicht herauskommt. Aber auch diese kleinen Ataris sind zu erweitern: WRS Software-Design bietet mit der Panther eine Brücke für ISA-Karten aus der PC-Welt an (ET-4000), die schon recht gute Ergebnisse zustande bringen. MegaSTE- und TT-Besitzer sind allerdings auf den Gebrauchtmärkte angewiesen, wenn Sie ihrem Rechner mit einer VME-Buskarte nachträglich höhere Auflösungen beschaffen möchten. Besonders empfehlenswert sind hier die Nova- bzw. Supernova- sowie die CrazyDots-II-Karten. Auch einige Matrix-Karten bieten Leistungen, die immer noch interessant sind.

Es gibt wohl kaum einen Falcon, der nicht mit einer Bildschirmerweiterung wie Screenblaster oder BlowUp erweitert ist. Mit dem Screenblaster sind

z. B. Auflösungen um 1024 x 768 auch in Interlace durch die hohe Bildwiederholfrequenz durchaus sinnvoll zu betreiben - ein 19-Zoll-Monitor macht also auch hier durchaus Sinn. Gute Monitore machen natürlich besonders viel Spaß an einem Hades oder Milan und natürlich am Power Mac oder PC.



Monitore von Iiyama bieten eine hohe Leistung sowie einen hohen Frequenzumfang und eignen sich daher besonders für Ataris.

Bei Röhrenmonitoren unterscheidet man zwei unterschiedliche Techniken: Lochmasken und Streifenmasken. Monitore mit Lochmasken werden preisgünstiger angeboten und bieten ein geringfügig schärferes Bild, dafür sind Streifenmaskenmonitore in Sachen Helligkeit und Kontrast überlegen. Ausschlaggebend für die Bildschärfe ist der Abstand der Loch- bzw. Streifenmaske. Je niedriger dieser Wert ist, umso schärfer ist das Bild. Ein guter Wert ist ein Abstand von höchstens 0.26 Millimetern.

Ein weiteres wichtiges Kriterium ist die Wölbung der Oberfläche der Bildröhre. Der Trend geht ganz klar in Richtung einer gänzlich planen Oberfläche, da optische Verzerrungen minimiert und störende Reflexionen unterbunden werden.

Wie erwähnt, hängt die Wahrnehmung der Bildqualität auch entscheidend von der dargestellten Bildfrequenz ab. Auf diesem Gebiet war Atari schon immer vorbildlich: Schon der allererste ST erreichte mit Wiederholfrequenzen über

...

i Kaufentscheidung: Monitore

Wenn Sie im Layout-Bereich farbverbundlich arbeiten müssen...

...dann hochwertiger Streifenmaskenmonitor

Wenn Sie einen Arbeitsplatz mit starkem Lichteinfall haben...

...dann Streifenmaskenmonitor

Wenn Sie hauptsächlich Office-Anwendungen betreiben und wenig Platz auf dem Schreibtisch haben...

...dann LCD-Monitor

Wenn Sie auf hohe Bildschärfe bis in den Ränder angewiesen sind...

...dann Lochmaskenmonitor

Wenn Sie viel Wert auf ökologische Werte legen...

...dann LCD-Monitor

Atari 2000 - der Status unserer Plattform



TFT-Displays verbinden Funktionalität und gute Darstellungsqualität mit schicken Design. Ein besonderes Schmuckstück ist Apples 22-Zoll-Cinema-Display - genau das richtige für den G4-Besitzer, der für seine MagiC-Plattform aber auch sonst schon restlos alles und in seinem Portemonnaie noch einige Tausender ohne Bestimmung herumfliegen hat.

70 Hz den Eindruck eines flimmerfreien Bildes. Diese Grenze hat sich kaum verschoben: 75 Hz gelten nach wie vor als ergonomischer Wert. Entscheidend beim Kauf eines guten Monitors sind die Werte für Zeilen- und Bildfrequenz sowie die höchste erreichbare Auflösung. Je höher dabei die Zeilenfrequenz ist, umso höher ist die erreichbare Auflösung. Bei Verwendung von Grafikkarten im Atari, Mac oder PC sollten Sie darauf achten, dass die Maximalfrequenzen nicht unter 90 KHz liegen. 21-Zoll-Monitore sollten sogar deutlich mehr verkraften.

Nicht ganz unwichtig ist auch ein Blick auf das Gütesiegel, das das Strahlungsaufkommen ausweist. Ein moderner Monitor sollte Richtlinien wie MPRII und TCO 95 auf jeden Fall erfüllen. Neue Geräte sollten sogar der TCO-99-Norm entsprechen.

Gute Erfahrungen haben wir durchgehend mit den Iiyama-Monitoren gemacht, die eine hohe Leistung bei einem recht günstigen Preis bieten und in allen gängigen Größen zu erwerben sind. Wenn Sie noch günstiger einkaufen möchten, sind auch die Geräte der Firma V7 Videoseven (vormals Macom) interes-

sant. Ein guter 19"-Monitor ist hier bereits für unter DM 800.- erhältlich.

LCD-Montore. LCD-Monitore haben sich in den vergangenen zwei Jahren immer weiter am Markt durchgesetzt. Ihre Vorteile liegen auf der Hand: Die Geräte sind extrem flach, sehr leicht und nehmen nicht viel Platz auf dem Schreibtisch ein. Zudem wirken sie weitaus eleganter. Der Nachteil ist in erster Linie der hohe Preis: Ein 15-Zoll-Display bewegt sich meist um DM 2000.-. Ausserdem ist eine farbverbindliche Arbeit mit den LCD-Schirmen unmöglich, da sich das Farbeempfinden mit dem Einblickwinkel bzw. dem Lichteinfall ändert.

Die Werte für die Bildschirmgröße sind übrigens nicht ganz objektiv mit denen für Röhrenmonitore gleichzusetzen: Ein LCD-Monitor weist keinerlei Krümmung auf und stellt bis in die Ränder ein scharfes Bild dar. Daher kann ein 15"-LCD-Display in der Darstellungsfläche durchaus mit einem 17"-Röhrenmonitor verglichen werden.

Atari-Besitzer, die sich

ein LCD-Display anschaffen möchte, sollte unbedingt beim Fachhändler nachfragen, ob das ausgewählte Gerät auch mit analogen Signalen arbeiten kann. Viele LCD-Monitore setzen nämlich ein digitales Signal voraus und liefern im Zweifelsfall eine kleine Zusatzkarte gleich mit, die im Atari natürlich nicht betrieben werden kann. Der Atari kann ausschließlich ein analoges Signal liefern. Einige LCD-Displays haben damit keine Probleme.

Drucker. Auch im Bereich der Drucker war Atari lange Vorreiter: Die eigenen Laserdrucker überzeugten in erster Linie durch ihre hohe Geschwindigkeit, da sie direkt an der ACSI-Schnittstelle des Atari betrieben werden konnten. Nach wir vor Standard ist heute der Betrieb eines Druckers über die parallele Schnittstelle. Immer weiter setzt sich auch der USB-Standard durch, der in Kürze auch vom Milan II unterstützt werden wird. Wenn Sie einen modernen Mac als Plattform für MagiC nutzen, kommen Sie um einen USB-Drucker bzw. eine Erweiterungskarte für serielle Geräte nicht herum.

Während vor einigen Jahren noch verschiedene Drucktechniken ihre Berechtigung hatten, werden heute vornehmlich Laser- und Tintenstrahldrucker angeboten. Nadeldrucker machen nur noch Sinn, wenn man berufliche auf Durchschläge angewiesen ist.

Wer eine Auswahl moderner Drucker am Atari betreiben möchte, sollte sich unbedingt die aktuelle Version von NVDI 5 zulegen: NVDI bietet eine große Auswahl an Druckertreibern, die transparent ins System eingebunden werden und so von allen modernen Applikationen aus nutzbar sind. Der Fokus liegt auf den gängigen Modellen von Canon, Epson und Hewlett Packard. Informieren Sie sich vor dem Kauf eines Druckers stets, ob NVDI bereits einen passenden oder kompatiblen Treiber bietet.

»Die Qualität der angebotenen Farb-tintenstrahldrucker hat in den letzten zwei Jahren große Fortschritte gemacht, wobei der Preis deutlich gesunken ist.«

27

Der Schritt in Richtung G4?

Phénix PPC

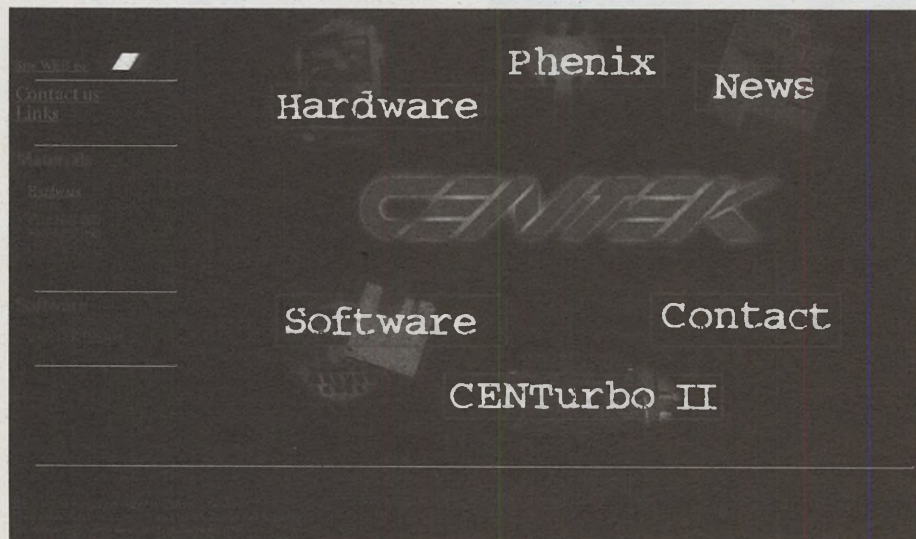
Der Phénix will sich einfach nicht aus der Asche, die er mittlerweile aufgewirbelt hat, erheben. Noch in Ausgabe 11/99 konnten wir einen ausführlichen Vorbericht u. a. mit Fotos von dem Motherboard veröffentlichen - Schnee von gestern. Bereits auf der Atari-Messe in Hannover im November des letzten Jahres brodelten erste Gerüchte, dass der ausgestellte Prototyp wohl das letzte war, was wir vom Phénix zu sehen bekamen. Diese Vorahnungen haben sich nun bestätigt.

Die Vorgeschichte. Bevor über die Gründe für die Einstellung des Phénix-060-Projekts diskutiert werden kann, muss man sich vor Augen halten, dass die Firma Class4, die hinter der Entwicklung des Falcon-Nachfolgers stand, streng genommen aus zwei miteinander

fusionierten Unternehmen besteht: Centek und Class4. Centek ist eine Hardware-Entwicklungsschmiede, die sich unter Atari-Anwendern schon vor der Fusion einen Namen machen konnte. Die Firma von Rodolphe Czuba zeichnet sich unter anderem für die leistungsstarken Centurbo-Beschleunigerkarten für den Falcon verantwortlich. Ausserdem stammt auch die Idee und auch größtenteils die Realisierung des Phénix aus dem Unternehmen Centek. Ziel der Fusion war es, die jeweiligen Projekte zusammenzulegen, um bessere Finanzierungsmöglichkeiten zu haben, damit die Centek-Mitarbeiter sich vollständig auf den Phénix konzentrieren konnten, um das Erscheinungsdatum der Maschine nicht noch weiter zu verzögern.

Das Problem. Wie in Ausgabe 11/99 deutlich zu sehen war, ging dieser Plan im Hinblick auf die Hardware der Maschine auch auf: Das endgültige Design des Motherboards war komplett und wurde einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt. Weniger gut sah die Situation um das zugrundeliegende neue Betriebssystem *Dolmen* aus: Dieser multiprozessorfähige TOS-Clone kam nicht recht aus den Startlöchern. Viele der daran arbeitenden Entwickler engagierten sich zu großen Teilen in den sonstigen Projekten von Class4 (Lasershows etc.). Insofern ergab sich für den Phénix 060 eine fatale Situation: Die Hardware war bereit, das Betriebssystem fehlte. Zwar beschäftigte sich Chefentwickler Rodolphe Czuba mit der Möglichkeit, ein anderes TOS-kompatibles Betriebssystem auf den Phénix

Die Centek-Produkte sollen nicht sterben: Es gibt bereits erste Lizenzverhandlungen mit dem Falke Verlag bzgl. der Turbokarten für den Atari bzw. C-LAB Falcon und mit Milan Computersysteme bzgl. der DSP-PCI-Karten.



zu portieren, doch die genauere Betrachtung ergab, dass kein Anwender die speziellen Fähigkeiten des Rechners ausreichend gut unterstützen konnte, und eine Anpassung wiederum sehr viel Zeit gekostet hätte. Die logische Folge ließ also nicht lang auf sich warten: Das Phénix-Projekt wurde in seiner ursprünglich geplanten Form eingestellt.

Centek. Der ursprüngliche Grund für die Fusion mit Class4 ist zumindest für die Firma Centek mit dem Tod des Phénix hinfällig geworden. Class4 hat nun alle Aktivitäten, die vorher zum Centek-Zweig gehörten, eingestellt. Betroffen sind neben dem Phénix-Projekt auch die Centurbo II und diverse Softwareentwicklungen.

Insidern zufolge besitzt Class4 aber weiterhin alle Rechte am Design des Phénix, die Rechte am Namen liegen aber bei seinem Entwickler Rodolphe Czuba. Dieser will nun in Eigenregie weiterhin den Support für die bestehenden Produkte gewährleisten. Weiterhin ist im Gespräch, dass der Falke Verlag (Herausgeber dieser Zeitschrift) die Centurbo-II-Platinen in Lizenz produzieren will, damit auch in Zukunft Turbokarten für den Falcon bereitstehen.

Ein weiteres interessantes Projekt aus den Resten von Centek ist eine DSP-Audiokarte, die für den Phénix vorgesehen war. Die PCI-Karte beinhaltet einen DSP56301, der mit 80 MHz getaktet wird. Da die Falcon-Kompatibilitätskarte weiter auf sich warten lässt, könnte z. B. für den Milan auf diesem Wege kurzfristig Ersatz bereitstehen.

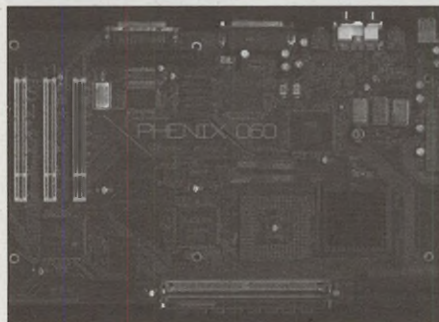
Unklar ist allerdings, was aus den Software-Produkten von Centek bzw. Class4 wird: Dazu gehört neben einiger System-Software (z. B. CENTSscreen) für die Centurbo) auch das Scanprogramm Sandrine, das eine übersichtliche Oberfläche bietet und die SCSI-Scanner U-MAX 600s, 610s und 1220s unterstützt. Sollte die Entwicklung nicht weitergeführt werden, sollten die Quellcodes der Atari-Gemeinde jedenfalls frei zur Verfügung gestellt werden, damit andere Entwickler das Projekt übernehmen können.

Phénix 260. Der Chefentwickler des Phénix, Rodolphe Czuba, sah schon seit

einigen Monaten, dass sein Projekt durch die schlechte Unterstützung seitens der Entwickler des Betriebssystems gefährdet war. Als sich abzeichnete, dass der Phénix 060 tatsächlich Vaporware bleiben sollte, knüpfte er verschiedene Kontakte, um ein Nachfolge-Projekt namens *Phénix 260* vorzustellen. Auch der 260er bot Platz für insgesamt zwei 68060-CPU's und PCI-Steckkarten, ließ aber die standardmäßige Integration eines DSP vermissen und konnte daher nicht länger als Falcon-Nachfolger, sondern auch aufgrund seines geplanten Preis um DM 2000.- eher als Milan-Konkurrent angesehen werden. Durch die Einstellungen aller Centek-Aktivitäten seitens Class4 wurde allerdings auch dieses Projekt auf Eis gelegt, bevor es richtig mit Leben erfüllt werden konnte - es wäre sowieso fraglich gewesen, ob Platz für einen weiteren Low-Cost-Rechner im begrenzten Markt gewesen wäre.

Phénix PPC. Neben all diesen Enttäuschungen birgt die neue Situation allerdings auch neue Chancen: Durch seine Suche nach Geldgebern für den Phénix 260 kam Rodolphe Czuba in Kontakt mit sogenannten „Buisness Angels“, privaten Investoren also, die vom Board des Phénix begeistert waren. Diese Investoren beschlossen nun, praktisch eine zeitgemäßere Variante des Phénix mit ihrem Geld zu unterstützen. Rodolphe Czuba soll als Chefentwickler den Phénix PPC entwerfen, dessen Board den Namen *RioRed G4* tragen soll. Dafür wurde extra ein neues Unternehmen namens *Silicon Fruit* mit Sitz in Richardson, Texas, in den USA gegründet.

Die geplanten Spezifikationen für diesen Rechner hören sich beeindruckend an.



Geschichte: Das Board des Phénix 060, das bereits serienreif war, stolpert über die schlechte Unterstützung der Dolmen-Entwickler.

i Das ist der PowerPC/G4

Der PPC/G4-Prozessor wurde in Zusammenarbeit von Motorola und IBM mit dem Ziel entwickelt, die Vorherrschaft der Pentium-Prozessoren zu brechen. Der MPC7400 (so die offizielle Bezeichnung) ist eine High-Performance-Implementation der PowerPC-RISC-Architektur und vollständig kompatibel zu den Vorgängern PowerPC 603e, 740 und 750. Die derzeit schnellste Variante wird mit 450 MHz getrieben und ist in dieser Ausführung bereits fast dreimal so schnell wie ein Pentium mit 600 Mhz, was als erste verfügbare Maschine der Apple-G4-Mac beweist.

Der G4 unterscheidet sich von seinem Vorgänger G3, der z. B. im iMac Verwendung findet, in erster Linie durch seine Multimedia-Erweiterung AltiVec, einem ähnlichen Zusatz wie die MMX-Technologie für den Pentium. Ermöglicht werden z. B. Echtzeit-Berechnungen von so anspruchsvollen Anwendungen wie MPEG-2-Video, Spracheingabe und 3D-Grafikberechnungen. Übrigens ist ein G4-Prozessor nur dann schneller als der kleine Bruder G3, wenn Programme den AltiVec auch durch speziellen Code ansprechen.

Interessant ist auch das integrierte MPX-Businterface. Dieses bietet einen 64 Bit breiten Daten- sowie einen 32 Bit breiten Adressbus und ist damit auf der derzeit höchsten Leistung ausgelegt.

Motorola und IBM haben vor einigen Wochen bereits offengelegt, dass man weiter in der mit dem G3 und G4 festgelegten Route marschieren will: IBM plant spätestens für das Jahr 2001 den Power-G4, der mit bis zu 1.1 GHz getaktet werden und damit eine Rechenleistung von 11.000 MIPS erreichen soll, was einer 200-fachen Leistung eines 68060-Prozessors entspricht. Motorola umriss dagegen Pläne für den G5, einer eigenen Version des Gigaprozessors, die Taktraten bis 2.2 GHz verspricht.

Thomas Raukamp

»Nun ist es an der Atari-Gemeinde, auf sich aufmerksam zu machen und die Portierung eines TOS-kompatiblen Betriebssystems auf das RioRed-Board voranzutreiben.«

Aktuelle Links:

- Infos zum PowerPC/G4:
<http://ebus.mot-sps.com/ProdCat/psp/0,1250,MPC7400~98654,00.html>
- Infos zum geplanten DSP 320C6711:
<http://www.ti.com/sc/docs/products/dsp/tms320c6711.html>
- Infos zur Linux-Distribution Yellow Dog:
<http://www.yellowdoglinux.com>
- Silicon-Fruit-Diskussionsforum:
<http://www.egroups.com/group/siliconfruit/>
- MINT-Anpassung für RioRed:
<http://www.egroups.com/group/siliconfruit/4.html>
- BeOS-Anpassung für RioRed:
<http://www.egroups.com/group/siliconfruit/8.html>
- Forum für Phénix-Entwickler:
<http://www.egroups.com/group/siliconfruit/56.html>

Eine starker Konkurrent des RioRed-Boards ist die CHRP-G3-Plattform von IBM - gleichzeitig stellt sie aber eine weitere mögliche Plattform für ein PowerMINT dar.

kend an: Das Motherboard soll Platz für zwei CPU-Slots mit je einem PowerPC-G4-Prozessor bieten, die mit 450 MHz getaktet werden. Für Erweiterungen stehen vier 32-Bit- sowie zwei 64-Bit-PCI-Slots bereit, die durch einen AGP-Port für schnelle 3D-Grafikkarten ergänzt werden. Für Peripheriegeräte stehen vier USB-Ports bereit, Festplatten und CD-ROMs finden durch einen IDE-Ultra-DMA-Controller Verbindung. Der Speicher kann mittels 4 SDRAM-Steckplätzen auf bis zu 1 GB aufgerüstet werden. Einer der PCI-Slots ist für eine DSP-Karte vorgesehen. Alle Hard- und Softwareentwicklungen werden offengelegt, so dass auch andere Entwickler darauf zugreifen können, was eine Finanzierung durch eventuelle Lizenzvergaben an kommerzielle Anbieter ermöglicht.

Beim vorinstallierten Basis-Betriebs-

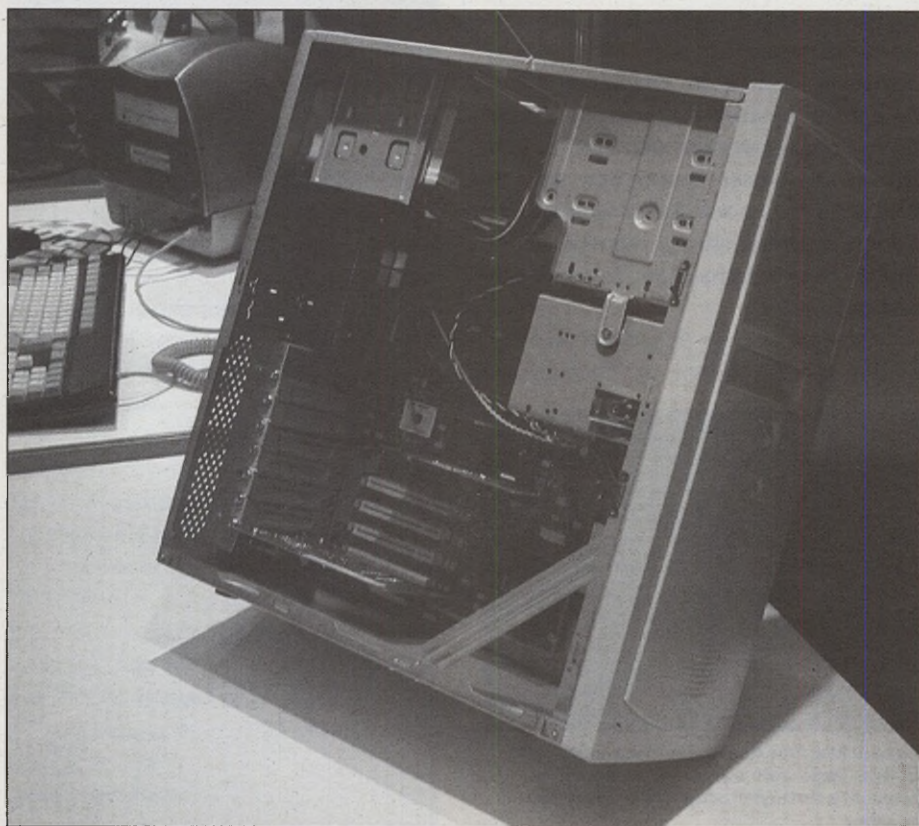
system wird es sich um eine optimierte Yellow-Dog-Linux-Distribution handeln. Weiterhin existieren Pläne, BeOS sowie das Echtzeit-Betriebssystem QNX an das Board anzupassen. Was für Atari-Anwender aber am wichtigsten ist: Es existieren Überlegungen, mit PowerMINT eine an den PowerPC angepasste Version des Atari-Betriebssystem-Kernels zu entwickeln, was der Atari-Welt endgültig den Vorstoß in den PPC-Welt bringen würde.

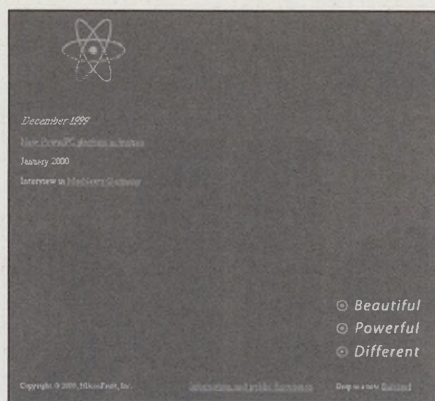
Termine. Das Erscheinen des Phénix 060 hatte sich in der Vergangenheit immer wieder verzögert. Umso mehr überrascht es, dass erste Prototypen (genannt *Metanium*) bereits im kommenden Sommer ihren Weg zu Entwicklern finden sollen. Nach den ersten Tests ist zunächst eine Serie von 1000 Geräten geplant. Preislich soll das Multiprozessor-System zwischen einem G4-Rechner von Apple und einem High-End-PC liegen. Der Verkauf soll ausschließlich über das Internet erfolgen.

Die genannten Termine klingen fast zu optimistisch, um wahr zu sein. Ermutigend ist jedoch, dass der Phénix PPC im Gegensatz zu seinem kleineren 060-Bruder wie erwähnt von finanzstarken Geldgebern unterstützt wird, die Interesse daran haben, dass ihre Einlagen Früchte tragen und die Maschine möglichst schnell erscheint. Noch erfreulicher ist, dass der erste Prototyp des Boards bereits fertig sein soll. Zur Zeit arbeitet ein Programmierer an einem PPC-Boot-BIOS, damit das System zunächst von einem Zip-Medium aus gestartet werden kann.

Auf den Zug aufspringen. Nun ist es an der Atari-Gemeinde, auf sich aufmerksam zu machen und die Portierung eines TOS-kompatiblen Betriebssystems auf das RioRed-Board voranzutreiben. Zu diesem Zweck wurde bereits ein Diskussionsforum für Entwickler geschaffen, die an der Portierung von MINT mitwirken möchten (die Adresse entnehmen Sie bitte der nebenstehenden URL-Übersicht).

Fazit. Was Anfangs nach einer erneuten Enttäuschung für Atari-Fans aussah, könnte sich zu einem längst überfälligen Glücksfall entwickeln: den Schritt in die PowerPC-Welt. Sollte dieses Projekt gelin-





Aktuelle Informationen rund um das RioRed-Projekt hält die Homepage des neuen Unternehmens Silicon Fruit bereit: <http://www.siliconfruit.com>

gen, stünde der Atari leistungsmäßig wieder neben den schnellsten Vertretern der Intel- und Mac-Systeme. Diese Entwicklung würde übrigens dem Milan II nicht im Geringsten schaden: Jede Aufmerksamkeit, die die Atari-Plattform zurückerlangt, nützt letztlich allen Beteiligten. Schließlich hat auch Atari selbst zu seinem besten Zeiten mit dem TT ein damaliges Highend-Gerät angeboten, während der Heimanwender mit ST und STE kostengünstig bedient wurde.

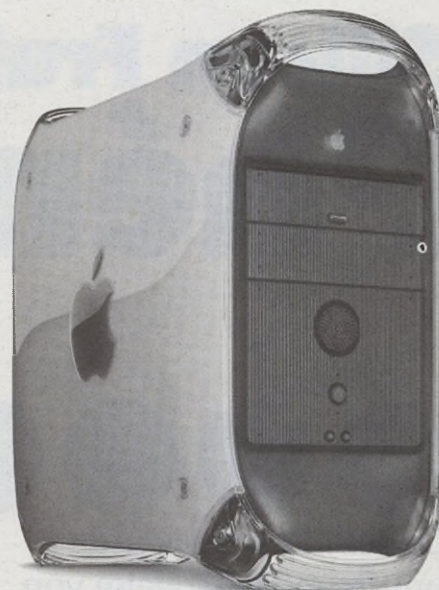
Doch bei aller Euphorie für diesen Gedanken ist Vorsicht geboten: Zu oft versprochen die Entwickler um Rodolphe Czuba Dinge und Termine, die später nicht eingehalten wurden. Statt schon für den Spätsommer ein erstes Endkundengerät zu erwarten, sollte man vielmehr hoffen, im Winter 2000 Geld in einen PPC-Atari zu investieren. Selbst wenn es der neuen Firma Silicon Fruit gelingen sollte, noch zum Herbst die Hardware fertigzustellen, steht bisher

noch in den Sternen, wann tatsächlich eine MiNT-Variante für den PowerPC bereitsteht. Und das Portieren eines MiNT-Kernels stellt zwar einen der wichtigsten Schritte dar, trotzdem wäre damit erst ein Anfang gemacht: Mindestens genauso wichtig ist für den Anwender ein System, das auf diesen Kernel aufsetzt (z. B. N.AES oder XaAES) und damit die Arbeit unter einer grafischen Oberfläche erst möglich macht. Erst dann ist von den verbleibenden Atari-Softwarehäusern zu erwarten, dass sie darüber nachdenken, ihre Produkte nativ an den PPC anzupassen. Bis es zu solchen Anpassungen kommt, sollte vielleicht mit einer leistungsfähigen 68k-Emulation die Brücke zu den bestehenden Anwendungen geschlagen werden. Fachleute lassen sich immerhin zu der Aussage hinreißen, dass 68k-Programme unter einer Emulation auf einem G4 immerhin eine Geschwindigkeit erreichen, die mit einem (nicht existenten) 100-Mhz-060-Prozessor gleichzusetzen wäre - wahrlich nicht schlecht für einen Anfang und das Erkunden von Neuland für Entwickler, Anwender und Händler. Atari-Puristen können also aufhören, um den Phénix 060 oder gar den Phénix 260 zu trauern und mit vorsichtigem Optimismus auf den Phénix PPC schauen.

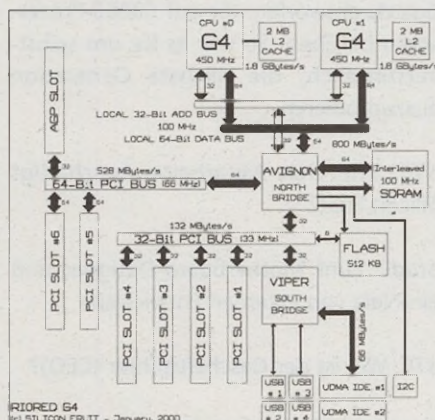
Die Entscheidung, Linux als Basis-Betriebssystem zu nutzen, sollte übrigens ohne Naserüpfen betrachtet werden: Da nicht zu erwarten ist, dass MiNT und BeOS ähnlich schnell bereitstehen, stünde vom ersten Moment an ein riesiger Softwarepool zur Verfügung, der die Wartezeit auf erste Atari-Programme verschönert. Ausserdem kann man so die allgemeine Linux-Euphorie nutzen: Schon bei der Erwähnung des Wortes „Linux“ zuücken potentielle Geldgeber zur Zeit instinktiv das Scheckbuch, da wohl kein Betriebssystem mit vergleichbaren Zukunftsaussichten bedacht ist. Sollte diese Euphorie die Mittel für einen PPC-Atari mit sich bringen, können wir alle nur von dieser Entwicklung profitieren.

Wir werden das RioRed-G4-Projekt weiter verfolgen und hoffen, schon in einer der kommenden Ausgaben weitere Berichte veröffentlichen zu können.

T. Raukamp, J. Fornallaz



Atari-Anwender können schon heute G4-Power genießen: Mit MagiCMac beschleunigen Sie leistungshungrige Applikationen wie Calamus auf einem G4-Mac auf Höchstgeschwindigkeit.



Der Grundriss des RioRed-Boards: Vorgesehen sind Sockel für zwei G4-CPU's, sechs PCI-Slots und ein AGP-Port.

Silicon Fruit im Gespräch

PhénixTalk



Dieses Interview wurde uns freundlicherweise von **macnews.de** zur Verfügung gestellt (<http://www.macnews.de>)

Aktuelle Meldungen verlangen schnelles Handeln: Das Online-Magazin **macnews.de** führte ein Interview mit dem CEO von Silicon Fruit, dem Unternehmen hinter dem RioRed-G4-Board, für das auch eine PowerPC-Version von MiNT erscheinen soll. Zwar standen natürlich keine Atari-spezifischen Themen im Vordergrund, trotzdem sind die Antworten auch für Atari-Anwender interessant, die auf eine neue Plattform hoffen. Aus diesem Grunde freuen wir uns, Ihnen an dieser Stelle das topaktuelle Interview mit Bjorn Stadil präsentieren zu dürfen.

ST-Computer: Wie erklären Sie die Ähnlichkeit zwischen den Namen *Silicon Fruit* und *Apple*?

Bjorn Stadil: Es ist offensichtlich, dass ein Wortspiel zwischen dem „Frucht“-Teil unseres Namens und einer spezifischen Frucht wie dem „Apple“ besteht. In gewisser Weise kommt das unserer Absicht nahe. Nichts gegen Äpfel, aber es wäre nicht schlecht, auch Orangen, Trauben und andere Früchte zu essen. Der Power Mac G4 ist eine in sich geschlossene Plattform, und wir werden unsere offen allen zugänglich machen - in dem Ausmaß offen, als dass wir das Motherboard-Design unter einer Art Lizenz zur Verfügung stellen werden, vielleicht GPL.

ST-Computer: Welche Bedeutung hat der Slogan „Beautiful, Powerful, Different“?

Stadil: „Beautiful“ bezieht sich auf das Design vom Gehäuse. Wir arbeiten mit externen Design-Agenturen, um ein neues Aussehen zu definieren. Dieses Projekt tritt momentan etwas in den Hintergrund, da die Entwickler kaum nach dem Aussehen, als vielmehr nach den Motherboards selber fragen, um auf ihnen entwickeln zu können. „Powerful“ ist bezeichnend für den G4-Prozessor. „Different“ steht in Bezug zur x86-Architektur. Vom Motherboard-Aufbau her ist ersichtlich, dass wir so viel Massenware vom PC-Markt gebrauchen, wie nur möglich ist. So zum Beispiel die AMD-Southbridge. Das ist deshalb nötig, um im x86-Markt konkurrenzfähig zu sein.

STC: Wieso entwickeln Sie ein Motherboard, das auf der PowerPC-Architektur aufbaut?

Stadil: Unser Hauptentwickler stammt aus der immer noch starken Atari-Umgebung in Deutschland und hat Motherboards entworfen, die auf 68060-Prozessoren beruhen. So war es für uns selbstverständlich, die nächste Generation auszuprobieren.

STC: Wie viele Mitarbeiter beschäftigt Silicon Fruit?

Stadil: Fünf Motherboard-Designer und ein Netz von externen Entwicklern.

STC: Wer ist der Geschäftsführer (CEO)?

Stadil: Ich bin Interims-CEO. Ich habe ein Dr. phil. in Operations Research, bin

Das Original-Interview finden Sie im Internet unter <http://www.macnews.de>.

macnews.de
Donnerstag, 30. Januar 2000 - 17:30 Uhr

Stadil: „Beautiful“ bezieht sich auf das Design vom Gehäuse. Wir arbeiten mit externen Design-Agenturen, um ein neues Aussehen zu definieren. Dieses Projekt tritt momentan etwas in den Hintergrund, da die Entwickler kaum nach dem Aussehen, als vielmehr nach den Motherboards selber fragen, um auf ihnen entwickeln zu können. „Powerful“ ist bezeichnend für den G4-Prozessor. „Different“ steht in Bezug zur x86-Architektur. Vom Motherboard-Aufbau her ist ersichtlich, dass wir so viel Massenware vom PC-Markt gebrauchen, wie nur möglich ist. So zum Beispiel die AMD-Southbridge. Das ist deshalb nötig, um im x86-Markt konkurrenzfähig zu sein.

STC: Wieso entwickeln Sie ein Motherboard, das auf der PowerPC-Architektur aufbaut?

Stadil: Unser Hauptentwickler stammt aus der immer noch starken Atari-Umgebung in Deutschland und hat Motherboards entworfen, die auf 68060-Prozessoren beruhen. So war es für uns selbstverständlich, die nächste Generation auszuprobieren.

STC: Wie viele Mitarbeiter beschäftigt Silicon Fruit?

Stadil: Fünf Motherboard-Designer und ein Netz von externen Entwicklern.

STC: Wer ist der Geschäftsführer (CEO)?

Stadil: Ich bin Interims-CEO. Ich habe ein Dr. phil. in Operations Research, bin

ehemaliger Direktor von Texas Instruments Atlantik-Region und deren Manager für das weltweite Marketing. Wir halten Ausschau nach weiteren Mitarbeitern, um unser Team zu vergrößern.

STC: Ist das Dual-Prozessor-Design der RioRed-Motherboards auf den Konsumenten- oder den Server- und Workstation-Markt ausgerichtet?

Stadil: Die anfängliche Plattform ist auf einen kleinen Teil des Konsumentenmarktes ausgerichtet: auf Leute, die wissen, was sie tun, und die helfen können, der Plattform einen Wert zukommen zu lassen. Der Server- und Workstationmarkt wird durch externe Partner und unsere eigene Entwicklung angesprochen.

STC: Wird es auch eine Ein-Prozessor-Lösung geben?

Stadil: Ja.

STC: Wird man eine GeForce- oder eine Voodoo-AGP-Grafikkarte auf dem RioRed-Motherboard betreiben können?

Stadil: Wir hoffen, dass dies möglich sein wird, aber wir benötigen weiterhin Hilfe an der Treiberfront.

STC: Eure Architekturpläne beschreiben einen AGP-Port. Wird es auf anderen Modellen auch zwei oder vier AGP-Schnittstellen geben?

Stadil: Wir wären durch zusätzliche Bau-logik dazu imstande, zwei AGP-Slots auf dem Motherboard unterzubringen; jedoch würde dies die Kosten erhöhen und den Entwicklungszyklus verlängern. Vielleicht in der zweiten Revision. Die aktuelle IBM-Avignon-Northbridge erlaubt keine vier AGPs. Jedoch ist dies nicht so wichtig, denn die aktuellen Grafikkarten mit 32 MByte RAM sind kaum von der Bandbreite des AGP abhängig. Das Marketing spielt dabei eine wichtige Rolle. Man kann einen Blick auf Benchmarks werfen, um sich zu überzeugen. Unser anfänglicher Absatzmarkt weiss das.

STC: Was ist mit SDRAM, DDR, Rambus?

»Wir werden die Motherboards herstellen und Computer mit Gehäuse, Grafikkarte, Soundkarte, Betriebssystem und Software anbieten. Zusätzlich werden wir die Architektur anderen zur Verfügung stellen und die Motherboards an Entwickler verkaufen. [...] Wir hoffen, ein funktionierendes Board bis zum 17. Februar 2000 bereit zu haben.«

Stadil: Steht alles in Abhängigkeit zur Northbridge. Die nächste Avignon-Revision wird DDR unterstützen, jedoch noch nicht Rambus.

STC: Haben Sie irgendwelche Pläne für FireWire und USB?

Stadil: Die Architektur weist bereits USB auf. Wir spielen mit dem Gedanken, den PS2-Port zu entfernen, um das Motherboard legacy-free zu machen. FireWire ist machbar, aber es verschlingt zusätzlichen Entwicklungsaufwand, den wir anderswo eher gebrauchen können.

STC: Wer wird das Board herstellen?

Stadil: Erste Boards werden in Europa hergestellt - wobei die Fabrik zum Einsatz kommt, die auch die 68060-Motherboards hergestellt hat. Wir sind auch in Unterredung mit lokalen Herstellern in Texas sowie großen taiwanesischen Produzenten. Aus verständlichen Gründen müssen wir die anfängliche Stückzahl und die damit zusammenhängenden Kosten sorgfältig abschätzen.

STC: Welches sind Ihre bisherigen Betriebssystem-Kandidaten?

Stadil: Linux (YellowDog oder LinuxPPC), BeOS (wenn wir den Quellcode von Be bekommen) und MiNT. Wir brauchen Leute, die Be mitteilen, dass sie ein Betriebssystem wollen, dass neuere CPUs als bloß den PowerPC/604e unterstützt.

Bjorn Stadil ist CEO von Silicon Fruit und hat vorher als Marketing Manager bei Texas Instruments gearbeitet.



»Unser Hauptentwickler stammt aus der immer noch starken **Atari-Umgebung in Deutschland** und hat Motherboards entworfen, die auf 68060-Prozessoren beruhen. So war es für uns selbstverständlich, die nächste **Generation auszuprobieren.**«



Hier wird über das RioRed-G4-Board diskutiert: <http://www.egroups.com/group/siliconfruit/>.

STC: Braucht Ihr Team Entwickler?

Stadil: Ja.

STC: Wie können diese Ihnen helfen?

Stadil: Wir planen, aus RioRed eine offene Architektur zu machen, jedoch wissen wir nicht genau, wie wir diesen Prozess am besten handhaben sollen. Auf der Software-Seite ist es einfach, zu wissen, was getan werden muss - und das Open-Source-Modell ist gut eingerichtet. Auf der Hardware-Seite ist es bereits schwieriger. Wie gesagt, wir würden gerne von Hardware-Designern hören, die mit uns zusammenarbeiten wollen.

STC: Welche Voraussetzungen müssen die Entwickler mitbringen?

Stadil: Das ist vielleicht nicht das richtige Vorgehen. Erinnern Sie sich an den Artikel „The Cathedral and the Bazaar“ von Eric Raymond? Wir halten erstens

Ausschau nach Leuten, die wissen, was sie tun wollen und zweitens wissen, wie sie es tun wollen und die dann darüber nachdenken, sich irgendwie mit Silicon Fruit zusammenzutun.

STC: Wie können Entwickler Sie kontaktieren?

Stadil: Indem man mir einfach eine eMail unter bjorn@stadil.com schickt oder der Diskussionsgruppe auf eGroups beitrifft.

STC: Welche Produkte werden Sie anbieten?

Stadil: Wir werden die Motherboards herstellen und Computer mit Gehäuse, Grafikkarte, Soundkarte, Betriebssystem und Software anbieten. Zusätzlich werden wir die Architektur anderen zur Verfügung stellen und die Motherboards an Entwickler verkaufen. Die ersten 50 Motherboards gehen an Entwickler.

STC: Wird es OEM-Verkäufer wie beispielsweise Dell, Gateway oder Compaq geben, die Ihre Motherboards innerhalb eigener Computer verkaufen werden?

Stadil: Ja, aber bis jetzt ist noch nicht die Rede von derart grossen Herstellern.

ST-Computer: Die letzte und wohl wichtigste Frage: Wann werden die Motherboards verfügbar sein und wieviel werden sie kosten?

Bjorn Stadil: Wir hoffen, ein funktionierendes Board bis zum 17. Februar 2000 bereit zu haben. Bezüglich der Kosten werden wir alles daran setzen, den Preis möglichst tief zu halten. Wenn man einen Blick auf das Design wirft, so sieht man, dass wir versucht haben, den Preisvorteil von PC-Massenware auszunutzen - mit sehr wenigen Ausnahmen: Dazu gehört die IBM-Northbridge und der G4 mit L2-Cache. Andererseits hantieren wir mit kostengünstigen Komponenten. Ein höherer Absatz der zwei Ausnahmen käme uns jedoch gelegen.

Fikret Crnisanin, macnews.de
Aufbereitung: Thomas Raukamp

eGroups[™].com
adored by anchor women everywhere.

Home | Search | Start a Group | Help | Login

SiliconFruit

56-68 of 68 [view by thread] [post to this group] Search

subject	author	date
56 Re: RioRed Discussion ==> Example of Board desig	Bjorn Stadil	Sat Jan 01, 2000
57 Re: Why Apple??	Alexey Zilber	Sat Jan 01, 2000
58 Rackmountable cases?	Alexey Zilber	Sat Jan 01, 2000
59 Re: Why Apple??	Large Skull	Sat Jan 01, 2000
60 Re: Rackmountable cases?	Bjorn Stadil	Sat Jan 01, 2000
61 G4 vs SH-4?	Chuck Davis	Sat Jan 01, 2000
62 the Texas DSP chip	John Kenneth Goytten	Sun Jan 02, 2000
63 Initial Price	N I Fisher	Mon Jan 03, 2000
64 Re: Why Apple?	Jerry Ponko	Mon Jan 03, 2000
65 Pardon my rambling	Daryl	Sun Jan 09, 2000
66 pricing policy	iaintm	Tue Jan 11, 2000
67 MINT	Yann Lossouarn	Mon Jan 17, 2000
68 Free BE!!!!!!!	nate	Wed Jan 19, 2000

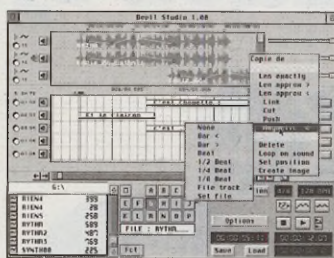
Privacy | Legal | eGroups | Advertise | About eGroups.com

ATARI - Musik

Devil Studio

69,-

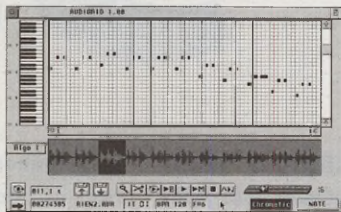
Mit Devil Studio stellt Softjee einen 8-Spur-Audio-Tracker (64 virtuelle Audio-Spuren) und einen 64-Spur-Midi-Sequencer in einem zur Verfügung. Die Bedienung wurde weitestgehend dem Vorbild nachgeahmt, wobei die gesamte Optik im modernen 3-D-Studio-Look gehalten wurde. Vielfältige Funktionen, wie sie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



Audio Mid

29,-

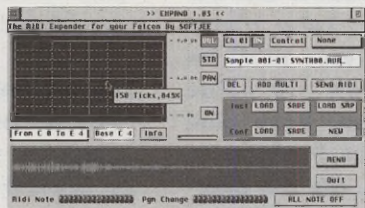
Eine Errungenschaft moderner Computertechnologie, denn mit Hilfe von Audio-Mid sind Sie in der Lage, Audio-Files, vornehmlich Solo-Stücke, mit dem Falcon zu importieren und in Midi-Files zu wandeln.



Expand

69,-

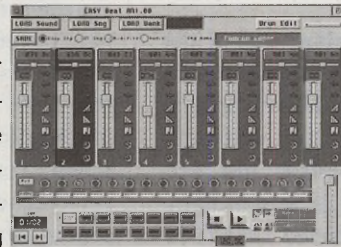
Mit Expand können Sie auf Ihrem Falcon einen Midi-Sampler und Expander emulieren. Expand ist in der Lage, Audio-Sounds zu laden und diese in Instrumente zu wandeln, die durch Midi-Geräte angesteuert werden können. Expand kann also sowohl durch ein Keyboard als auch einen Sequenzer angesprochen werden. 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,-

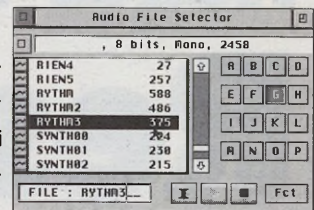
Der phantastische Drumcomputer für Ihren Falcon. Nicht nur die moderne Optik und die ausgezeichnete Bedienung sind ein Leckerbissen für Musik-Fans, auch der Funktions- und Sound-Lieferumfang sprechen für sich! Der virtuelle Drumcomputer erlaubt das Komponieren von Rhythmen aller Art, wobei die Sound-Grundlage 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,-

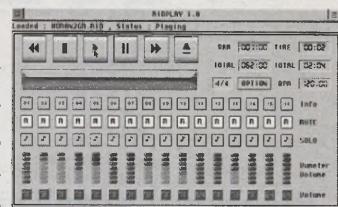
Ein kleines Accessory, das sowohl für die Softjee-Produkte als auch z.B. für Cubase bestens geeignet ist. Denn bei A.F.S. handelt es sich um einen File-selector speziell für Musik-Programme, der beim Auswählen einer Datei die exakten Daten anzeigt (Datei-Typ, bei Audio-Dateien die Frequenz usw.), und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



Midplay

29,-

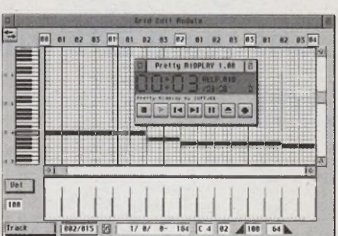
Midplay ist ein Midi-File-Player für den Falcon, der eine Soundkarte oder ein GM-Modul simuliert, so daß keine externe oder jegliche zusätzliche Hardware benötigt wird, um Standard-Midi-Files mit den richtigen Sounds abzuspielen. Das gelingt dadurch, daß eine komplette GM-Soundbank mit Klavieren, Bässen,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



Pretty Midplay

29,-

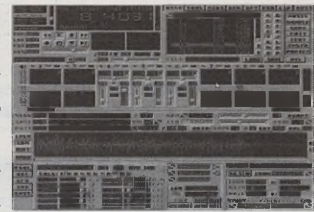
Ein Midi-File-Player, der Musikstücke auf einem externen Keyboard oder Expander ausgeben kann. Die einfache und dennoch vielseitige Bedienung zeichnet das Programm aus. Dabei können einzelne Files, eine selbständig zusammengestellte Playlist oder auch sämtliche Stücke aus einem bestimmten Ordner abgespielt 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 Holsatiemühle 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
mit allen acht Top-Musik-Programmen !!!

299,-

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

Neues von Application Systems

Resource Master 3.1

Joachim Fornallaz betrachtete das Update zum **Resource-Designer** genauer und teilt uns seine Erfahrungen mit.

Auf der letztjährigen Atari-Messe in Hannover hat ASH eine neue Version ihres Resource-Designers vorgestellt, eines der jüngsten Produkte aus der ASH-Softwarepalette. Zwar bietet der ResourceMaster (kurz RSM) im Vergleich zur Version 3.0 keine größeren Neuerungen, doch eine Reihe sehr nützlicher Funktionen und Verbesserungen, die die Bearbeitung von Ressourcen signifikant vereinfachen.

In diesem Artikel werden vor allem die Neuerungen der Version 3.1 besprochen. Sollten Sie mit dem Programm nicht sehr vertraut sein, so empfehlen wir Ihnen, den Testbericht in der Ausgabe 06/99 unserer Zeitschrift nachzulesen.

Multilayer - die zweite. Das in der Version 3.0 eingeführte Konzept von „mehrsprachigen“ Ressourcen wurde in der neuen Version konsequent weiterentwickelt. Ließen sich vorher nur verschiedene Texte pro Layer abspeichern, so kann man nun für jeden Layer verschiedene Objektkoordinaten definieren. Da gewisse Ausdrücke in verschiedenen Sprachen selten gleich viele Buchstaben aufweisen, ist es manchmal durchaus erforderlich, z.B. einen Button zu vergrößern oder zu verschieben.

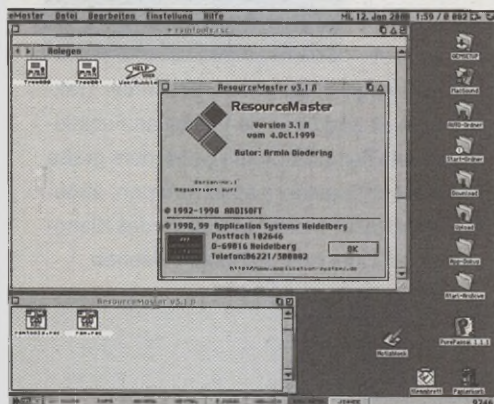
Die verschiedenen Layer werden alle in einer „globalen“ Resource-Datei gesichert. Um alle Layer als eigenständige Ressourcen abzuspeichern, musste

man früher jeden Layer einzeln exportieren. Mit der neuen Version hat der Autor von RSM eine Funktion eingebaut, die alle Layer bei einem Speichervorgang in verschiedene Ordner ablegt. Damit spart man unheimlich viel Zeit und Mausklicks.

Zeichen und Pixel. Die Objektkoordinaten werden in den RSC-Dateien nicht einfach nur in Pixelwerten, sondern in Zeichen und Pixeln gespeichert. Die Umrechnung in reine Pixelkoordinaten erfolgt in der Regel nach dem Laden einer Resource-Datei. Dies hat den Vorteil, dass sich Dialoge an die Größe des Systemzeichensatzes „automatisch“ anpassen. Doch dies geht nur, wenn ausschließlich Zeichenkoordinaten ohne Pixelanteil vorhanden sind. Damit alle Ressourcen trotzdem richtig angepasst werden können, bietet RSM nun das Moving-Verfahren an: Im oberen Byte des Objekt-Typs (ob_type) werden Bits so gesetzt, dass die Applikation selbst Objekte von „falschen“ Positionen an den richtigen Ort verschieben kann, nachdem die Resource geladen wurde. RSM stellt nun im Koordinaten-Dialog auch die Werte im RSC-Format, d.h. Zeichen- und Pixelwerte (siehe Bild 1), dar.

Weitere Neuerungen. Ressourcen können als „Pattern“, d.h. als Vorlage geladen werden. Solche Dateien werden beim Laden in „noname.rsc“ umbenannt und müssen unter einem neuen Namen gespeichert werden. Ferner kann man ei-

ResourceMaster ist ein leistungsfähiges Programm aus dem Hause ASH für die moderne Oberflächengestaltung.



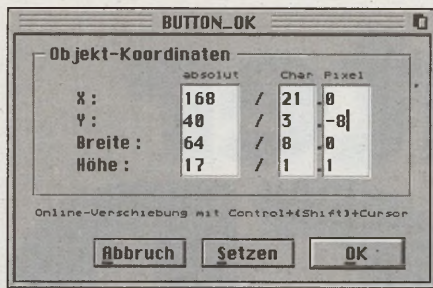


Bild 1: RSM stellt nun im Koordinaten-Dialog auch die Werte im RSC-Format dar.

ne Default-Ressource definieren, die als Vorlage dient, wenn man eine neue Ressource anlegen will.

Die automatische Objektgrößenprüfung ist nun abschaltbar. Bisher konnten Objekte, die einen Text beinhalten, nicht beliebig schmal sein, sondern die Minimalbreite solcher Objekte wurde aufgrund der Zeichenanzahl automatisch von RSM gesetzt. Diese Automatik lässt sich nun auf Wunsch deaktivieren.

Eine richtige Innovation sind die Dialog-Ebenen: Will man Dialoge mit Registerkarten bzw. mit verschiedenen Ebenen erstellen (siehe Bild 2), so wird man die neue Funktion sehr schätzen. RSM übernimmt das Handling von Registerkarten nicht vollständig, doch die Erstellung solcher Dialoge ist nun ein Kinderspiel. Objekte lassen sich verschiedenen Ebenen zuteilen und mit den F-Tasten kann jede einzelne Ebene hervorgeholt werden, und alle Objekte, die anderen Ebenen zugeteilt sind, werden automatisch versteckt.

Erfüllte Wünsche. Die im letzten Testbericht von RSM erwähnten Mängel oder Fehler hat der Programmautor zur Freude des Anwenders fast alle behoben: Die

Importfunktion des Icon-Editors für Bilder im X-IMG-Format wertet nun endlich die Farbpalette des Bildes aus und passt die Farben wenn nötig an die aktuelle Systempalette an.

RSM kann Dank dem Export-Modul „rsm2cs“, das auch auf der Homepage des Autors frei erhältlich ist, Ressourcen als C-Source exportieren. Dieses Modul lässt sich wahlweise durch das Editieren einer Konfigurationsdatei oder mit einem Einstellungsdialog komfortabel an eigene Bedürfnisse anpassen (siehe Bild 3).

Ausserdem kann man jetzt mit RSM die Typen aller Objekte beliebig umändern: G_IMAGE-Objekte lassen sich z.B. nun endlich in Icons umwandeln - und auch umgekehrt (siehe Bild 4).

Schließlich wurde das Exportmodul für Definitionsdateien überarbeitet: C-Headers werden zum Beispiel beim Speichern von Ressourcen nur dann neu geschrieben, wenn sich der Inhalt der Datei geändert hat. Dies spart unter Umständen beim Kompilieren eines Programms ziemlich viel Zeit.

Fazit. Die in der Version 3.0 eingeführten Technologien wurden in der neuesten Version vervollständigt und verbessert, zudem sind viele neue nützliche Funktionen hinzugekommen, so dass wir Ihnen dieses Update nur empfehlen können.

Preise: DM 69,-
Update von Version 3.0: DM 29,-

Kontakt: Application Systems Heidelberg, Postfach 102646, D-69016 Heidelberg
<http://www.ash-software.de/>
<http://www.Diedering.de/>

Joachim Fornallaz

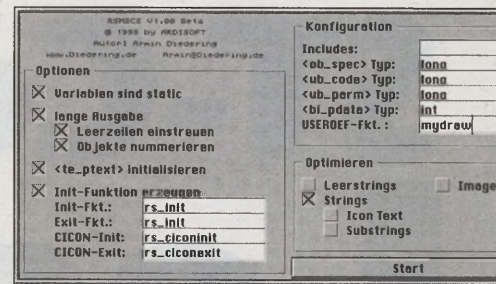


Bild 3: Das Export-Modul lässt sich wahlweise durch das Editieren einer Konfigurationsdatei oder mit einem Einstellungsdialog komfortabel an eigene Bedürfnisse anpassen.

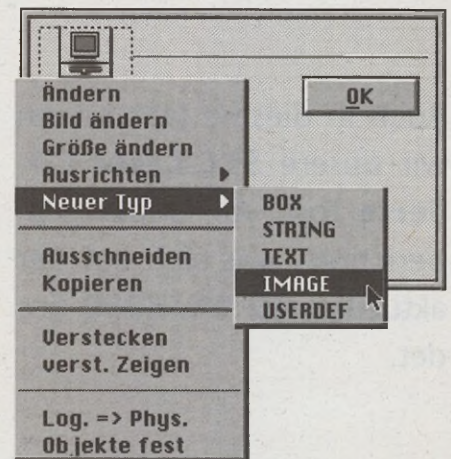


Bild 4: G_IMAGE-Objekte lassen sich z.B. nun endlich in Icons umwandeln - und auch umgekehrt.

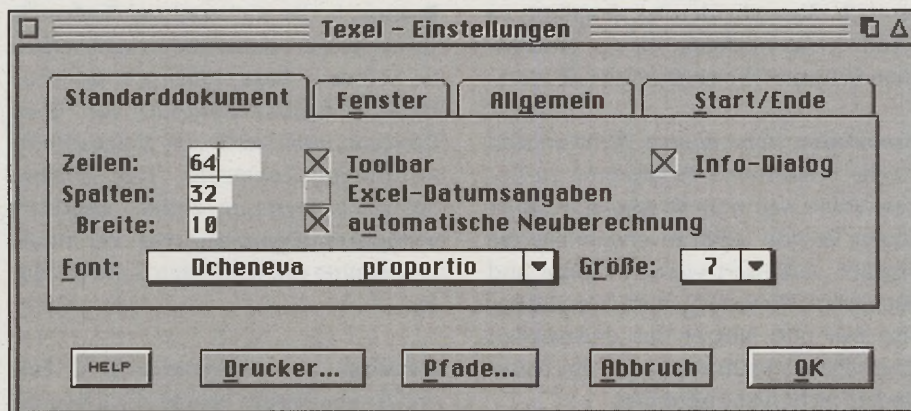


Bild 2: Eine richtige Innovation sind die Dialog-Ebenen: Will man Dialoge mit Registerkarten bzw. mit verschiedenen Ebenen erstellen, so wird man die neue Funktion sehr schätzen.

»Die in der Version 3.0 eingeführten Technologien wurden in der neuesten Version **vervollständigt und verbessert**, zudem sind viele neue nützliche Funktionen hinzugekommen, so dass wir Ihnen dieses Update **nur empfehlen können**.«

ST-Computer Leser-CD

01/2000

Auch in diesem Jahr setzen wir unsere **STC-Leser-CD-Serie** fort. Ali Goukassian berichtet, was sich auf der aktuellen **CD 01/2000** findet.

Die Tradition der Leser-CD wird selbstverständlich auch im neuen Jahr fortgesetzt. Mit der *ST-Computer Leser-CD*, die vierteljährlich erscheint und sowohl im Abonnement als auch einzeln erhältlich ist, haben wir seit ihrem 15-monatigen Bestehen gute Dienste für die Atari-Anwender leisten können. Zwar macht das Internet viele Programme nun für jedermann und zu jeder Zeit zugänglich, doch leisten wir den zusätzlichen Aufwand, Programme auszusuchen, zu testen, zu sortieren und entsprechend anzubieten - und ausserdem soll es dem User zu Hause erst einmal gelingen, ganze 70 - 100 MB an frischer Software vergleichbar kostengünstig herunterzuladen.

Und trotz der Atari-Millennium-CD, die Sie kostenfrei mit jeder ST-Computer 01/2000 erhalten haben, ist es uns gelungen, ein selbständiges, sich nur unwesentlich überschneidendes Angebot zu schaffen, das wiederum alle nur erdenklichen Software-Themenbereiche abdeckt.

Anwender. Unter diesem Stichwort sind etliche interessante Programme zu finden: Vorne weg wäre da *Idealist* in seiner neuen Version 3.95 zu erwähnen, die deutlich verbessert werden konnte und seit Ende 1999 verfügbar ist. Wer bislang also Fan und Nutzer des universellen Druck-Programmes war, wird um dieses Update nicht herumkommen.

Ein weiteres Update im Textverarbeitungs-Bereich erlebte *Luna 1.6*, der

jüngste aller Atari-Texteditoren. Ein ausführliches Preview lesen Sie auf Seite 17 der Ausgabe 01/2000. Herausragend für die Besitzer eines leistungsstarken Atari sollte die neueste Version 2.08 des Multimedia-Players *Aniplayer* sein, denn endlich steht mit ihr ein vollwertiger MP3-File-Player für den Atari zur Verfügung. Songs aus dem Internet gehören von nun an endlich auch zur Atari-Welt.

Auch die Franzosen hatten Neues und Sehenswertes für uns: erstens einen optisch sehr ansprechenden CD-Player, der es mit dem etablierten *CD-Player* von Alexander Clauss aufnehmen will und kann, zweitens die Shareware-Version eines CD-Brenn-Programmes, das im Single-Speed-Modus genutzt werden kann. Ein Blick lohnt sich für jeden Besitzer eines CD-Brenners, denn das Programm ist durchaus gelungen. Die Vollversion kostet übrigens nur knapp DM 50.-.

Demos. In diesem Verzeichnis finden Sie Test-Versionen aktualisierter, kommerzieller Software. Dazu zählen z.B. der neue HTML-Designer *EXPRESSO* von Oxo-Concepts oder auch das Videoschnitt-Programm *Funmedia*. Der Ordner *SoundPool* wiederum enthält sämtliche verfügbaren Demo-Versionen der Musikprogramme des bekannten Softwarehauses.

Develop ... ist ein Verzeichnis für Entwickler und Bastler. Neu ist der Resource-Editor *InterRSC* aus Tschechien, ebenfalls neu ist der speziell auf C-Programmierer

Die Leser-CD 01/2000 stellt wieder eine sorgfältige Zusammenstellung aktueller Atari-Software dar.



Software

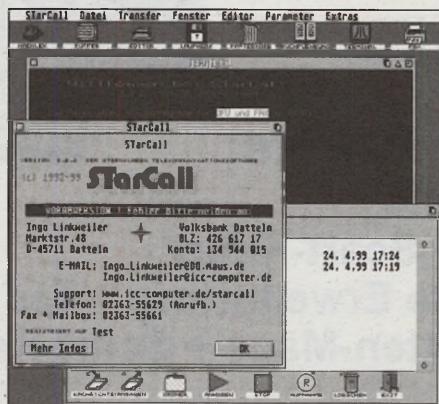
ausgelegte Texteditor *Overedit*, von dem unsere Redaktion begeistert ist.

Die freie, jedoch eingeschränkte Version von *Chips'n Chips 6.55* gewährt einen Einblick in das umfangreiche Online-Nachschlagewerk rund um das Thema Atari-Hardware.

Games. Die Spiele haben besonderes zu bieten: eine Reihe von echten Neuheiten, die erst im Dezember 1999 im Rahmen des *MagiC-Game-Contest* veröffentlicht wurden. Sage und schreibe 8 neue GEM-Spiele sind dabei entstanden, die alleamt hochwertig sind. Dazu gehören ebenso Boulderdash-Clones wie ein Monopoly für zwei Personen, Pacman und Asteroids sowie eine nette Breakout-Variante und ein kleines Labyrinth-Adventure. Besonderer Beliebtheit wird sich auch der Solitaire-Kartenspiel-Ableger erfreuen, ist er doch schon seit vielen Jahren fester Bestandteil der Bürowelt geworden.

Grafik. Unglaublich aber wahr: Auch dieses Themengebiet hat dem Atari-Anwender neues zu beschern. Da wäre z. B. die aktualisierte Version des Atari-CAD-Programms *ST-CAD*, die nun in der Version 1.6 erhältlich ist. Darüber hinaus können 3D-Fans sich aber auch einen Eindruck über die Fähigkeiten des französischen Raytracing-Programmes *CLOE* verschaffen.

Online. Lange Zeit wurde *Wensuite*, das Internet-Programm von OXO-Concepts, von dem Gros der Atari-User verschmäht, da es einfach mit zu vielen Fehlern behaftet war. Doch das Programmierer-Team verspricht nun, einen Quantensprung geschafft zu haben: Die neueste Version soll laut einigen unserer Leser wirklich



modern sein und perfekt funktionieren. Wir werden uns sicherlich bald einen Überblick verschaffen. Sie können es mit der vorliegenden Demoversion schon jetzt tun.

Wenn Sie Ihre eigenen Homepages gestalten wollen, sind Sie mit dem *Homepage-Penguin* seit Jahren bestens bedient. Die neue Version 3 ist ab sofort erhältlich und in diesem Verzeichnis zu finden.

StarCall 3.0 ist im Winter 1999/2000 erschienen, und wir haben das multifunktionale DfÜ-Programm selbstverständlich auch mit auf die Leser-CD gepackt.

PD-Serie. Ein Leckerbissen, der für einen weiteren Anstieg der Beliebtheit der Leser-CD gesorgt hat, ist die Integration der *PD-Serie* der ST-Computer. Sämtliche PD-Disks der jeweils letzten drei Ausgaben werden in diesem Verzeichnis angeboten, und in dieser Ausgabe sind es die Nummern 306 bis 323, insgesamt also 17 neue PD-Disketten im Einzel-Bestellwert von DM 170.-. Und der Vorteil für Sie ist, daß Sie die Möglichkeit haben, die Programmbeschreibungen ausführlich in den vergangenen Ausgaben der ST-Computer nachzulesen.

Außerdem. Neben all den genannten Themen und Programmen enthält selbstverständlich auch die erste Leser-CD des neuen Jahrtausends eine Reihe von Tools für den Alltag. Sie beweist außerdem, dass der Atari-Markt nach wie vor interessante Neuerscheinungen und Updates zu bieten hat.

Die Leser-CD erhalten Sie mit dem nebenstehenden Coupon direkt beim Falke Verlag.

Ali Goukassian



Leser-CDs zum Nachbestellen:

Alle drei Monate gibt es bei uns die ST-Computer Leser-CD.

Darauf finden Sie aktuelle Atari-Software, Programme und Listings in Begleitung zu unseren Artikeln, alle PD-Disketten des Quartals sowie die Top-Vollversionen.

Und das ab 15,- Mark frei Haus!

Leser-CD 10/98

Die Vollversion des Monats ist das komplette Raytracing-Programm "Raystart 3.1" mit einer Bedienungsanleitung im ASCII-Format, außerdem eine riesige Menge an Top-Programmen (Shareware und PD) rund um den Atari.

Leser-CD 1/99

Die Vollversion des Monats ist der moderne Photoshop-Clone "Smurf" in der leicht eingeschränkten Silver-Edition, außerdem der HTML-Editor JOE, die vielseitige Datenbank "Freebase", T-Konto zum Verwalten der Bankgeschäfte und vieles mehr.

Leser-CD 4/99

Vollversion des Monats ist die Vektor-Zeichen-Software Kandisky (ähnlich Artworks), außerdem Sysinfo, NovaScan, HD-Optimize zum Verbessern der Datenstruktur Ihrer Festplatte, GEM-Ghostscript zum Anzeigen von PDF- und Postscript Files uvm.

Leser-CD 7-8/99

Top-Paket des Monats: Ein Software-Development-Kit in der Größe von 100 MB rund um alle noch erhältlichen Programmiersprachen, außerdem das HD-Recording-Programm Quincy, GNU C/C++, ACS-Pro als Shareware-Version und mehr ...

Leser-CD 10/99:

Ab dieser Ausgabe auch mit allen PD-Disketten des jeweiligen Vor-Quartals. Die TOP-Vollversion des Monats ist die beliebte Textverarbeitung Script 5 inkl. Rechtschreibkorrektur und vielem mehr. Dazu Whip!, die Virtual-Light-Mashine für den Falcon uvm.

Hiermit bestelle ich:

Folgende Leser-CDs zum Einzelpreis von 20,- DM

☐ Das Jahres-Abonnement der Leser-CD zum Vorzugspreis von 60,- DM, Beginn: _____

Absender:

Datum/Unterschrift

Zahlbar per Vorkasse-Scheck oder per Lastschriftzug (bitte Bankverbindung angeben)

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



1040er + Spiele-Paket 99.-

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



weitere Computer-Pakete:

Atari 1040 ST + 20 Spiele

+ Manhattan-Maus + Scart-Kabel

nur 149.-

Atari 1040 ST + 4 MByte Erweiterung + Tos 2.06 eingebaut

+ 20 Spiele + Manhattan-Maus + Scart-Kabel

nur 299.-

1040er / Mega ST Aufrüstung 199.-

Wir statten Ihren Atari ST oder Mega ST mit 4 MByte RAM und dem neuen TOS 2.06 aus. Inkl. Einbau durch unsere Techniker

Festplattenlaufwerke 100MB 89.-

Einbaulaufwerk für Atari Mega STE oder TT, oder zum Einbau in vorhandene SCSI-Gehäuse. Hochwertiges Laufwerk von IBM.

Festplatte extern SCSI 100MB 149.-

Komplettes SCSI-Gerät im externen Gehäuse, anschlussfertig mit 2 * SCSI-Port durchgeführt, externer ID-Einstellung, integriertes Netzteil. inkl. Markenfestplatte von IBM.

VGA-Adapter 29.-

Mit Hilfe dieses Adapters können Sie einen handelsüblichen 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.-

Adapters zum Anschluß des Falcon direkt an einen VGA-Monitor. Der Adapter ist geeignet für alle Auflösungen.



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, passend für 1040 ST, STE, Mega ST

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.

DMA-Kabel 9.-

Anschlußkabel für Atari-Harddisk an ST/MegaST

SCSI-Kabel

SCSI-1, 50 Pol. Centronics

Stecker - Stecker, 0.6m	9.90
Stecker - Stecker, 1m	9.90
Stecker - Stecker, 2m	14.90
Stecker - Buchse, 1m	13.50
Stecker - Buchse, 2m	19.90

50 Pol. Centronics - 25 Pol. Sub D

Stecker - Stecker, 0.6m	7.90
Stecker - Stecker, 1m	9.90
Stecker - Stecker, 2m	14.90

SCSI-2 Kabel

High Density 50 pol. - Centronics 50 Pol.	
Stecker - Stecker, 0.6m	18.90
Stecker - Stecker, 1m	19.90
Stecker - Stecker, 2m	24.90

High Density 50 Pol. - Sub D, 25 Pol.

Stecker - Stecker, 1m	19.90
Stecker - Stecker, 2m	24.90

High Density - High Density

Stecker - Stecker, 1m	24.90
Stecker - Stecker, 2m	34.90
Stecker - Buchse, 1m	29.90
Stecker - Buchse, 2m	39.90

SCSI-Kabel intern

50 Pol. Flachbandkabel

2 Abgriffe, 0.85m	6.90
3 Abgriffe, 0.85m	7.90
4 Abgriffe, 0.85m	8.90
7 Abgriffe, 1.5m	12.90

SCSI-Wechselrahmen f. 1 HD

ohne Lüfter	29.90
mit Lüfter	39.90

SCSI-Gehäuse

1-fach f. 3.5" Laufwerk	99.-
1-fach f. 5.25" Laufwerk	99.-
1-fach f. CD-ROM m. Audio-Buchs.	99.-
2-fach f. 2 bel. SCSI-Geräte	139.-
4-fach f. 4 Geräte	169.-

SCSI Terminatoren

25pol. Sub D Stecker, passiv	8.90
25pol. Sub D Stecker, aktiv	14.90
25pol. Dual St. / Buchse, pass.	11.90
50 pol. Centr. Stecker, passiv	7.90
50 pol. Centr. Stecker, aktiv	15.90
50 pol. Centr. St. + Buchse, pass.	9.90
50 pol. Centr. St. + Buchse, akt.	19.90
50 pol. hD (SCSI-2), Stecker, pass.	18.50
50 pol. hD, Stecker, aktiv	32.50
50 pol. hD, St. + Buchse, pass.	26.90
50 pol. hD, St. + Buchse, akt.	35.50
50 pol. Pfosten, intern, passiv	11.90
50 pol. Pfostenleiste, intern, aktiv	17.90
50 pol. Pfosten + Buchse, pass.	16.50
50 pol. Pfosten + Buchse, aktiv	23.90

Versandkosten:

per Vorkasse (Scheck): DM 8.-

per Euro- oder Visa-Card: DM 8.-

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

Die Whiteline Serie aus dem Hause Delta Labs ist die wohl umfassendste und hochwertigste CD-Serie für Atari- und TOS-Computer.

Whiteline alpha 49.-

Startausgabe der erfolgreichsten CD-Serie für Atari, u.a. mit 4 Vollversionen (Virenkiller Poison, Bildschirmschoner Before Dawn, Boxkiste Fileselector, Fakturierungsprogramm Kundendirektor). Dazu über 1500 Fonts aller Arten, das komplette TeX und vieles mehr.

Whiteline Gamma 49.-

Die Gamma glänzt mit 8 Vollversionen, darunter Laser Design pro, 1st Guide, Turn US. Dazu gibt es die DL PD-Derrie mit 170 Disketten Inhalt, 1000 neue CFN- und True Type Fonts, Programmiersprachen und Tools, 130 MByte Falcon Demos. Die CD ist komplett Menügesteuert!

Whiteline delta 49.-

Die 3. Ausgabe bringt Ihnen 10 exzellente Vollversionen, darunter die Textverarbeitung CyPress, Printing Press Gold, die Bilddatenbank Graphbase, die Adressverwaltung MADress, der Vektorzeichnungsprogramm Kandinski und andere. Dazu gibt es die Linux Original Autorendistribution (V0.98), viele Spiel, Hypertextinformationen, Clip-Arts, die neuen DL-PD's und 800 weitere Fonts.

Whiteline Omega 49.-

Auch die Omega hat die traditionelle Fülle an Vollversionen zu bieten: den Texteditor Jane, 1st Guide, der Lernprogramm Vesal, die modulare Datenbank Procurator 2, den Grafikbeobachter Gemview, die Buchhaltungs-Software Ultimo und Kundendirektor +, eine gute Fakturierung mit Lagerverwaltung und Infopost-Funktion. Dazu die aktualisierte DL-Serie, über 3500 Grafiken, ein Mega POV-Ray-tracer-Paket, 50 neue Spiele für St und Falcon und vieles mehr.

Whiteline Psi 49.-

Sogar 11 Voll-Programme bietet die Psi: Mit dabei: F-Copy pro, der Komfort-Desktop Thing, die Backup-Software Fast Sector Backup, Geo CAD, die Dokumentendatenbank Stelle, Kandinsky 2 u.a. Dazu 500 neue, hochwertige Fonts für Calamus, das komplette Net BSD (Unix-Clone f. Atari), Multimedia total mit Animationen, Sounds... wieder über 650 MByte.

Whiteline Kappa 69.-

Die neueste CD aus der whiteline-Serie schlägt mit 15 Vollversionen alle Vorgänger. Darunter sind: StarCall pro, eine komplette online und DFÜ-Lösung, Organizer, Smurf Silver Edition - Grafikprozessor für sensationelle Effekte, Pac Shell, MultiStrip - die komfortable Task-Leiste, Resource Master 2 - Resource Construction Set mit Icon Editor. Dazu noch einmal 500 brandneue Calamus-Fonts (alle in Deutsch!), das aktualisierte NET bSD (Version 1.3.2, das brandneue GNU C++ 2.8.1, ein umfassendes Multimedia und Internet-Archiv sowie über 3000 gut sortierte Clip-Arts.

Wh. Complete Mint 49.-

Das komplette Mint für Atari. Enthalten sind: Komplettes XII, Perl, HUGE, TCL, Gnu C++, das komplette MINTOS und MINTNET, alle Internet-Tools (Gopher, WWW, FTP, Telnet...), alle Mint Distribution Kits. Und ein kompletter Mint-Kurs.

Whiteline Linux 2.0 69.-

Auf dieser CD befindet sich das komplette Linux/68K mit dem Kernel V.2.0x für Atari, Amiga und AMC. Eine Vielzahl leistungsfähiger Programme, die graphische Oberfläche X11 und die KDE-Beta 3 Unix Desktop-Variante runden das Paket ab. Über 600 MByte

Die Whiteline Serie aus



A Kid CD 34.90

Diese CD-ROM enthält eine Auswahl an Programmen, die speziell auf Ihre Eignung für Kinder untersucht worden sind. Besonderer Wert wurde darauf gelegt, daß alle Programme sowohl inhaltlich, als auch betreff ihrer einfachen Handhabung für junge Benutzer geeignet sind. Spielen, Lernen und Spaß für die jungen Computer-Nutzer.



Milan Disk 1 29.90

Die erste CD speziell für den Milan. Eine komplette Software-Sammlung als Start-Paket für jeden Milan-Besitzer. Alle Programme wurden unter dem neuen Milan Multi OS auf ihre Funktionsfähigkeit hin getestet. Sowohl Anwendungs-Software, als auch Tools, Utilities und Spiele bilden ein reiches Spektrum zum arbeiten, ausprobieren und spielen.



Best of Atari inside 1 5.-

Die erste Hit Compilation der Atari inside (jetzt ST-Computer / Atari inside). Neben der Vollversion des Rennsplees Cruisin' Beasts bietet die CD ein interessantes Repertoire aus dem Software-Spektrum, welches in der Zeitung vorgestellt wurde.



Best of Atari inside 2 20.-

Der 2. Titel von der Atari inside ist besonders interessant durch die komplette Spezial-Disketten-Serie der Atari inside sowie die Special line des Heim Verlages (ehem. Verlag der ST-Computer), darunter ca. 50 lohnenswerte Vollversionen. Dazu gibt es den Vektorgrafikkonverter Converter 2, Special Editions des Homepage-Pinguins und des Stimulator pro.



Atari Gold 29.-

20 exklusive Vollversionen auf der ersten und einzigen reinen Vollversions-CD für Atari / TOS. E-Backup zur Datensicherung, F-Drum für den Falcon, Formula Formelsatz, Fractals 5 Fractalgenerator, Korrespondenz - perfekte Briefe für alle Gelegenheiten, Pix Art 3.34 Grafiksoftware, Omikron Basic, Mortimer, Papyrus 3, Rainbow Multimedia, Raystart 2 Raytracing, Script 4, Spitzenreiter 3 Fußballmanager, Substation 3D-Spiel, Technobox Drafter...



Purix Gold CD 39.-

Purix Software ist vor allem bekannt durch seine Textverarbeitung Script 5 (inkl. Vektorfont-Unterstützung und vielen Sonderfunktionen) sowie den Formeditor Formula pro. Dazu bietet die Purix Gold den Fonteditor Scarabus für Signum- und Script-Fonts, den Grafikkonverter Convert und den Font-Konverter Font-Maschine, mit dem Sie True-Type in Signum-Fonts verwandeln. Alle diese Programme sind auf der Purix Gold CD als uneingeschränkte Vollversionen enthalten! Als Bonus gibt es die komplette Korrespondenz-CD sowie über 10000 Clip-Art-Grafiken, 2000 Fonts und eine Reihe weiterer nützlicher Programme und Utilities.



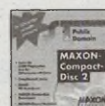
Neon - Overlay CD 59.-

Speziell für Falcon-User ist diese CD-ROM gedacht. Die beiden Grafikprogramme bilden die ideale Ergänzung zueinander: Neon ist eines der besten Rendering & Raytracing-Programme für TOS-Systeme überhaupt zum Erstellen von 3D-Grafiken und Animationen. Mit Overlay haben Sie das perfekte Werkzeug zum Erstellen von interaktiven Präsentationen aus Grafik- und Audio-Daten.



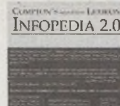
Maxon Games 29.-

Über 800 Spiele für alle Atari-Systeme. Eine komfortable Datenbank verschafft Ihnen schnellen Überblick über die Sammlung, die folgende Rubriken umfaßt: Abenteuer, Action, Brettspiele, Demos, Denksplee, Falcon-Splee, Geschicklichkeit, Kartensplee, Kindersplee, Netzwerksplee, Simulationen, Sport, Strategie und Weltraum.



Maxon CD 2 49.-

Die Maxon CD beinhaltet die ca. 900 Disketten der ST-Computer PD-Serie, insgesamt also über 2500 Programme aus den Bereichen: Spiele, Utilities, Anwenderprogramme, Programmiersprachen, Naturwissenschaft, Tools, Accessories, Systemsoftware u.v.m. Eine komfortable Datenbank macht den Umgang mit dieser Menge einfach und übersichtlich.



Infopedia 2.0 79.-

Compton's interaktives Lexikon nun endlich auch für Atari-Systeme verfügbar: mit der Infopedia 2.0 erhalten Sie ein umfassendes und sehr hochwertiges Nachschlagewerk für nahezu alle Wissensgebiete. Über 450.000 Einträge lassen kaum eine Frage offen. Illustriert mit 5000 Fotos und Grafiken, 230 Karten, 150 Video-Ausschnitten und 500 Tondokumenten wird das Wissen unserer Zeit anschaulich vermittelt. Eine für Atari optimierte Software, die dem Paket beiliegt ermöglicht einen sehr schnellen und komfortablen Umgang mit dieser Datenmenge.



Software Pakete CD 24.90

Diese CD-ROM bringt Ihnen endlich die Vielfalt der shareware und PublicDomain in übersichtlich sortierten, themenorientierten Paketen auf einer CD. Einige Bereiche sind: Adressverwaltungen, Datenbanken, Demos, Geschäftsprogramme, Grafiksoftware, Midi-Programme, Musik-Software, Tools und Utilities, Zeichenprogramme und vieles mehr.



Demo Session 5.-

Die günstige Möglichkeit, teure Software vorab zu testen. Diese CD beinhaltet über 500 MByte Demoversionen bekannter kommerzieller Software-Produkte.



Mission 1 10.-

U.a. finden Sie auf dieser CD: Vollversion des Postleitzahlen Archives, Vollversion Laser Design pro, 600 Signum-Fonts, exklusive Grafiken und Fonts für Calamus, Beispieldokumente für Calamus, Grafik-Rahmen und Ornamente, themenorientierte Software und über 250 MByte GIF-Bilder, MOD-Files, FLI-Files etc.



Mission 2 25.-

Nachfolger und Ergänzung der Mission 1. Mit viel Software aus allen Bereichen. Als Zugabe gibt es eine Aktualisierung der Demo-Session, Demo Session 2, mit auf der CD.



Mission 3 39.-

Die neueste Produktion aus dem Bereich PD / Shareware für Atari. Ein Muß für alle Anwender, die mit der aktuellsten PD-Software versorgt sein wollen. Als Bonus erhalten Sie mit der CD 3 interessante Vollversionen: Adams, einen komfortablen HTML Offline-Reader, Verthor, ein spannendes, farbiges Denksplee sowie den CD-Treiber Egon! light 98



Mission Falcon 34.90

Auf dieser CD finden Sie eine Vielzahl an Falcon 030 geeigneter und spezifischer Software. Von Adventures über Demos, Midi- & Musik, Spielen, Tools und Utilities bis hin zu Zeichenprogrammen. Inkl. Demo's der neuen kommerziellen Spiele und Programme für den Falcon.



SDK Development Kit 39.-

Speziell für Programmierer wurde diese CD-ROM produziert. Hier finden Sie alles, was zur Software-Entwicklung auf dem Atari benötigt wird: komplettes Entwicklungssysteme, u.a. Gnu C++, Sozobon C, Assembler und Disassembler, Modula 2, Prolog und Lisp. Umfangreiche Routinen-Sammlungen und zusätzliche Tools (Resource-Editor, Icon-Constructor, Mint-Utilities) runden das Paket ab.



SDK Upgrade 39.-

Die aktuelle Ergänzung zur SDK. Hier finden Sie z.B. optimierte vorinstallierte GNU C++-Versionen für die verschiedenen Rechner-systeme, Gem-Libraries, eine Modula 2 Library, einen Pure C Debugger inkl. Patches für Mint / Magic, ein komplettes Linux und Net BSD.

Paketpreis SDK + SDK-Upgrade 59.-



NAES CD-Version 2.0 149.-

NAES ist ein neues Multitasking Betriebssystem für alle Atari-Rechner (und wird z.B. in modifizierter Form auch mit dem Milan ausgeliefert). Auf Basis des Multi TOS ist hier ein sehr schnelles und zuverlässiges Betriebssystem entstanden, mit dem Sie komfortabel mehrere Programme gleichzeitig auf Ihrem Atari betreiben können. Inkl. Mint-Distribution auf der CD



CD-Box portabel f. 8 CD's

pro Stück 5.-
3 Stück 12.-



Versandkosten:
per Vorauskasse (Scheck): DM 8.-
per Euro- oder Visa-Card: DM 8.-
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



Atari Forever 1

Allen Titeln der Atari Forever Serie gemeinsam sind die hochwertigen Ausstattung der CD's mit exklusiven Grafik-Paketen und Fonts, wodurch diese nicht nur für Anwender, sondern auch für grafisch interessierte besonders interessant sind. Neben einer umfangreichen PD-Sammlung bietet die Forever 1 die Grafiksammlungen Crazy Frames, Fotografi und Scribble Art.



Atari Forever 2

Neben der Software von ca. 1200 PD-Disketten finden Sie auf der CD: Avantgarde Rahmen 1, Exclusive Rahmen für grafische Gestaltungen, das Grafikpaket Symbol-Art sowie 20 schöne Hintergründe für DTP-Anwendungen.



Atari Forever 3

Teil 3 dieser Serie ist besonders für Calamus-Anwender interessant: eine umfangreiche Sammlung an vorbereiteten Calamus-Dokumenten für alle Gelegenheiten nimmt einem viel Arbeit ab. Sowohl die neuen SL-Versionen als auch das bewährte Calamus 1.09N werden berücksichtigt. Dazu gibt es ca. 300 wirklich hervorragende Fonts (CFN-Format) und jede Menge Software.



Atari Forever 4

Ganz aktuell die Ausgabe 4. Neben der obligatorischen Vielfalt an Software und PD diesmal dabei: neue Calamus-Dokumente, Alte Postkarten, die Grafik-Sammlung Foto Art, 3000 Vektorgrafiken im CVG-Format (inkl. Katalog als Calamus-Dokument zum einfachen Ausdrucken), eine Sammlung von Grafikrahmen im GEM-Vektorformat, Historis (historische Bilder und Grafiken in verschiedenen Formaten) und vieles mehr. Für Calamus Anwender gibt es noch einmal ca. 700 Vektorfonts sowie 250 True-Type Fonts für NVDI oder Speedo GDOS. Für Musiker interessant: Midi-Files und verschiedene Sounddateien im HSN-Format.



Bingo

Unser immer wieder bewährter Klassiker: Viele hundert Programme aus dem vielfältigen Angebot an Public Domain und Shareware für Atari-Computer aus verschiedenen Bereichen ausgewählt. Erstklassige Programme für Musik, Midi, Grafik und Textverarbeitung, Datenverwaltung Business, Spaß und Spannung und viele nützliche Utilities sind auf der CD enthalten - übersichtlich nach Themen sortiert.



WOW!

Neben hunderten von interessanten Shareware- und PD-Programmen aus teinahe allen Bereichen bietet diese CD-ROM einige spezielle Highlights: ca. 500 ausgesuchte True-Type-Fonts, über 30 MByte Fonts für Signum und Script und 8000 Clip-Art Grafiken.



XPlore

Auf dieser CD finden Sie eine aktuelle Sammlung der PD- und Shareware-Szene. Eine Vielfalt an Anwender-Programmen, Spielen, Utilities, DTP-Zubehör, Treiber und vieles mehr. Ein spezielles Schwerpunktthema ist der Bereich DFÜ Software und Internet. Dazu gibt es verschiedene Vollversionen (u.a. den VirenKiller toXis) sowie eine Special der Grafiksammlung zum Thema Essen - Trinken - Feiern.



Gambler

Spiele ganz speziell für den Atari Falcon und TT. Die CD enthält über 400 Spiele, die speziell aufgrund ihrer Lauffähigkeit auf dem Falcon 030 (TT) ausgesucht worden sind. Alle Arten von Spielen sind ausgiebig bedacht. Damit haben Sie für Monate Spiele-Spaß sicher.

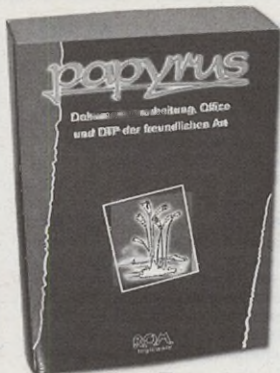


Artworks CD prof.

Artworks inkl.

Handbuch-Set

Artworks professional sind von einer professionellen Werbeagentur erstellte Layout-Vorlagen für Calamus. Man kann die Vorlagen als Ideenquelle für eigene Layouts verwenden oder die Layouts einfach für eigene Zwecke abändern. Die optional erhältlichen Handbücher beinhalten nicht nur eine komplette Übersicht, sondern sind auch ein Compendium mit vielen Tipps und Hinweisen für professionelle Gestaltung.



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

Script 5 Upgrade19.-

(von Script 4 oder älter)

Script 5 Neu-Paket49.-

komplette Vollversion Script inkl. Handbuch

Formula15.-

leistungsfähiger Formeleditor

Scarabus15.-

Fonteditor für Signum-Fonts

Font-Machine15.-

Fontkonverter für TrueType in Signum

alle 3 Zusammen: nur29.-

Purix Gold CD39.-

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

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 STEmulator30.-

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

Stemulator Gold

Pack129.-

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

SCSI-Controller

Link97135.-

Link 97 inkl. HD-Driver ...159.-

Link 96 Mega STE179.-

dto. inkl. HD-Driver 7.5 ..199.-

Link97 intern179.-

dto. inkl. HD-Driver 7.5 ..199.-

Treiber-Software

HD-Driver 7.559.-

Egon CD-Driver49.-

Festplatten

Einbaulaufwerke SCSI

1 GByte269.-

2 GByte379.-

4 GByte499.-

SCSI-Geräte extern:

1 GByte369.-

2 GByte479.-

4 GByte599.-

Controller, Treiber: siehe oben

CD-ROM Geräte

Toshiba SCSI,

32-fach249.-

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-229.90

Atari TT14.90

Treiber Egon CD-Utilities49.-

Virenkiller

UVK 2000

Version 8

UVK

2000

Version 8

Ultimative Virus Killer 2000
der zuverlässige Viren-Schutz
für alle Atari, Medusa, Hades
und Milan-Computer

UVK ist der
Ultimative
VirenKiller

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

Lieferung inkl. dt. Handbuch.

Preis-
senkung

UVK
2000 29.-

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)

Versandkosten:

per Vorauskasse (Scheck): DM 8.-

per Euro- oder Visa-Card: DM 8.-

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

Grafiktools Apex Media V2.41

149.-

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 Multimedia 199.-

Apex Intro 69.-
Einstiegs-Version zu Apex-Media: Es fehlen die Funktionsbereiche Morphing & Digitizer sowie einige speziell zur Bearbeitung von Filmen relevante Filter. Zur Einzelbildbearbeitung ein perfektes Programm. Ein Upgrade ist möglich.

Modems & Software

56.600 High-Speed 129.-
Power-Modem bis 56.600 Bit/s, Fax Class 1, Internet, Voice-Funktion!

Elsa 56.6 Basic 169.-
Professionelle Modem-Qualität sehr günstig von dem renommierten Hersteller Elsa. Ideal für Internet und Datenübertragung

Zum Modem empfehlen wir:
DFÜ/Internet-Paket 19.-
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.

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

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.

Draconis 1.6: 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.

Neu: Draconis Professional V 1.7 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.

X-Act Chart Publishing 99.-

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

Pixart 4.4 149.-

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

Photo Line 149.-

State of Art in der Bildbearbeitung für Atari-Systeme.

SMURF 69.-

Der neue Shooting Star unter den Grafik-Tools. In Ergänzung zu einem Grafik-Programm wie Pixart oder Photo-Line stellt Smurf einen genialen Grafik-Effekt-prozessor 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, Farbausgleich, 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 Chart 139.-

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.-
Netzwerkarte: 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 Ihren 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.

Disketten- & Laufwerke

Diskettenlaufwerke für alle Atari-Computer!

Disketten-Laufwerk, intern 69.-

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

Disketten-Laufwerk, extern 159.-

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

HD-Modul 49.-

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-Karton 7,90

Disketten MF 2DD, 50 St. Bulkware 39.-

Disketten MF 2HD, 50 St. Bulkware 29.-

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

Versandkosten:

per Vorauskasse (Scheck): DM 8.-

per Euro- oder Visa-Card: DM 8.-

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

Workshop

Score Perfect Professional

Teil 1: Das Leadsheet

Score Perfect Professional (in der Folge SPP) ist zweifellos einer der Klassiker auf dem Atari. Seit Ende der achtziger Jahre wird mit dieser Software professionell auf dem MIDI-Computer schlechthin gearbeitet, und es wurde bis vor kurzem stetig weiterentwickelt. Um Missverständnissen gleich vorzubeugen: SPP versteht sich in allererster Linie als Notensatzprogramm (im Gegensatz zum MIDI-Universalgenie) und dies völlig zu Recht: In nahezu jeder Funktion merkt man, dass es von einem Musiker geschrieben wurde, der eben nur in zweiter Linie Programmierer ist - in den letzten Jahren hatte das allerdings den Nachteil, dass gewisse Standards nicht eingehalten wurden; zur genaueren Erläuterung verweise ich auf [1].

Was erwartet Sie? In diesem Kurs soll es nun darum gehen, was man mit diesem Programm alles machen kann - und dabei wird sozusagen bei Null angefangen. Nochmals sei betont, dass alles in Form von Noten eingegeben wird. Wem diese Art der Arbeit nicht zusagt, der sollte sich mit den gängigen Sequenzern für den Atari beschäftigen (Vergleiche [3]).

Das Leadsheet. Eine der einfachsten Formen der Notation, die aber nichtsdestotrotz äusserst häufig eingesetzt wird, ist das sogenannte Leadsheet. Hier wird ein Popstück mit der Hauptmelodiestimme, dem eventuellen Text und den Begleitakkorden niedergeschrieben, damit erfahrene Bandmusiker dies quasi ad hoc spielen können (unerfahrenere Zeitgenossen können es natürlich auch zum Üben benutzen).

Wie ein Leadsheet schnell und komfortabel mit SPP hergestellt werden kann, davon soll diese Folge handeln. Aus Copyright-Gründen zeigen die Screenshots das Traditional „Whiskey in the Jar“.

Noteneingabe. Kommen wir zur erfreulichsten Eigenschaft von SPP: Wer im Notenschreiben mit dem Bleistift geübt ist, der wird auch mit SPP zügig arbeiten können, denn man braucht nur den Mauszeiger als Bleistift umzu-
deuten, und schon geht alles wie von selbst. Im Klartext: Klicken Sie einfach mit der Maus dahin, wo die Note hin soll, und sie erscheint an dieser Stelle (aber das ist bestimmt jedem schon selbst aufgefallen). Noch schneller geht es allerdings, wenn man die vom Autor so genannte „Akkordeontechnik“ beherrscht: hier wird mit der linken Hand quasi gleichzeitig der Notenwert bestimmt. Aber langsam - sehen wir uns einfach in Bild 2 die ersten beiden Takte an.

In unserer etwas vereinfachten Version kommen zunächst einmal nur Achtel- und Viertelnoten vor. Die Anwahl der Notenwerte über die Tastatur

liegt sinnigerweise um die Tasten WERT herum. Um also mit der Maus nicht hin- und herwandern zu müssen, legen Sie zur Übung erstmal den Mittelfinger auf das [E] und den Zeigerfinger auf das [R]. Tippen Sie jetzt [R], schreiben Sie den Auftakt, dann [E] und das erste Viertel, dann wieder [R] und den Rest des Taktes. Lassen Sie den Haltebogen zunächst noch weg. Also: *Notenwertwechsel = Aktion mit der linken Hand*, der Rest wird einfach mit der Maus erledigt. Falls Sie es noch nicht wissen: Ist eine Note in der Höhe verrutscht, kann sie durch erneutes Anklicken an die richtige Stelle gezogen werden. Ein Rechtsklick auf die Note löscht diese völlig (Merke: *rechte Maustaste = Radiergummi*). Wenn Sie so weit gekommen sind, sollten die Takte drei und vier eigentlich auch kein Problem darstellen. Üben Sie weiter die Akkordeontechnik. Als Musiker wissen Sie vom Instrumentalspiel, dass die Dinge, die am Anfang so furchtbar nerven, später unheimlich nützlich werden. Lassen Sie wiederum die Haltebögen erst einmal weg.

Sehen Sie sich nun Bild 3 an. Fällt Ihnen

Whiskey in the Jar

①

The shining golden coins did look so bright and jolly,
I took them with me home and I gave 'em to my Nelly
She promised and she vowed that she never would deceive me
but the devil's in the woman and they never can be easy

The image displays four examples of musical notation on a staff, illustrating MIDI editing techniques. Example 2 shows a single note. Example 3 shows a block of notes. Example 4 shows a block of notes with a circled note. Example 5 shows a block of notes with a circled note.

jetzt etwas auf? Richtig, in unserem Beispiel ist der Takt *nach* dem Auftakt mit Takt 1 bezeichnet, wie es auch richtig ist. Damit auch Sie ein möglichst korrektes Notat erhalten, und damit wir in der Folge auch wirklich von den gleichen Takten reden, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf die Taktzahl „1“, geben in dem der Auswahl „Taktzahl“ folgenden Dialog als Taktzahl „0“ ein, und schon haben Sie das ganze Stück hindurch korrekte Taktzahlen. Um diese auch in jedem Takt zur Verfügung zu haben, sollten Sie dies wiederum durch Rechtsklick auf die erste Taktzahl und Anwahl des entsprechenden Menüpunktes einstellen.

Haltebögen. Kommen wir nun aber zu den fehlenden Haltebögen: Ich habe mir angewöhnt, dass nach Möglichkeit immer so viele Haltebögen wie möglich auf einmal gesetzt werden sollten. Man muss zwar nur [H] drücken, um einen solchen setzen zu können (dann einfach zwischen die beiden zu verbindenden Noten klicken), aber man befindet sich eben in einem anderen Modus: Die Maus

setzt jetzt keine Noten mehr, sondern eben nur Haltebögen. Oft vergisst man beim Hin- und Herschalten, in welchem Modus man ist, und das kann den Arbeitsfluss ziemlich ins Stocken bringen. Ein bewusstes nachträgliches Setzen der Haltebögen habe ich bisher immer als besser empfunden (Bild 4).

Wer das Musikstück kennt, weiß, dass wir jetzt, da wir 4 Takte erfolgreich hinter uns gebracht haben, vor einer Entscheidung stehen: Es folgt nämlich eine Wiederholung, und wir müssen uns überlegen, ob wir einfach ein Wiederholungszeichen setzen, oder ob wir diese ausformulieren wollen. Aus Gründen der Übersichtlichkeit plädiere ich in diesem Fall für die zweite Lösung, schließlich will ich Ihnen ja auch ein weiteres Highlight von SPP nahebringen.

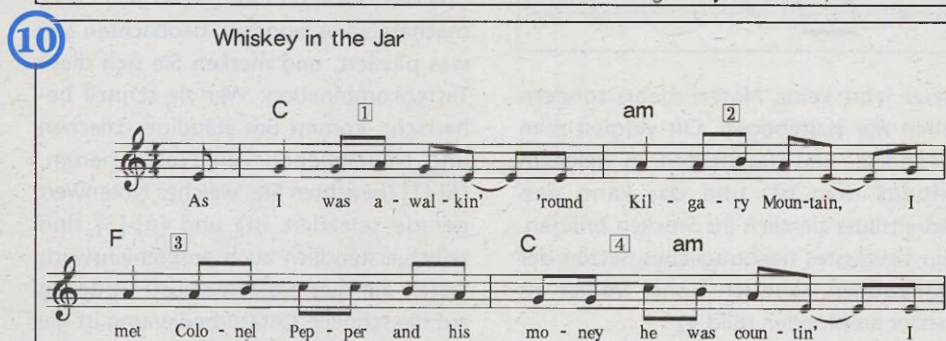
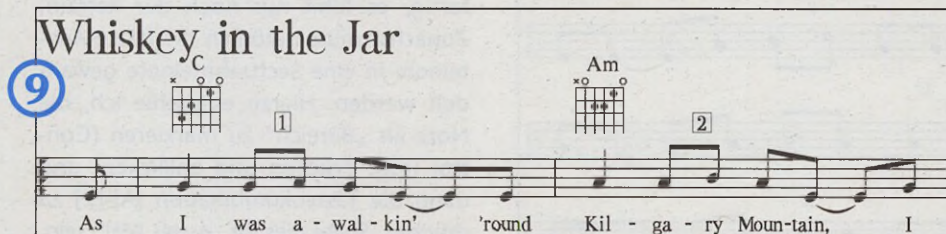
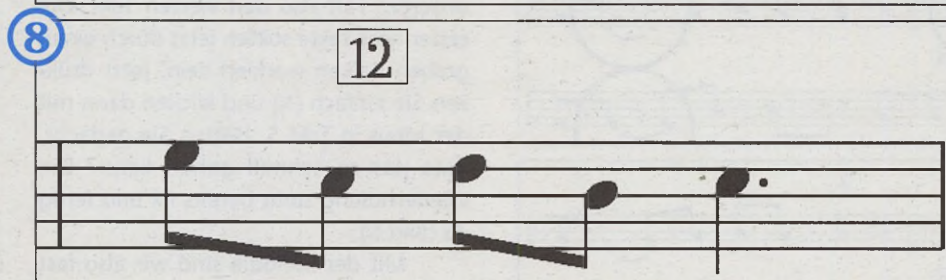
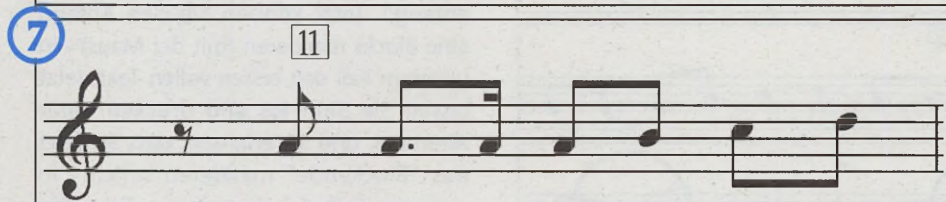
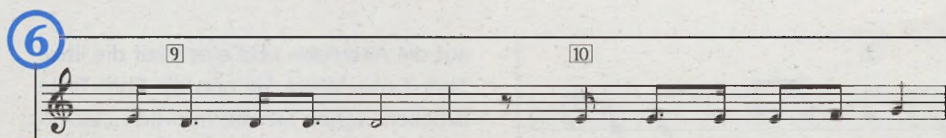
Die Blockfunktionen. Wir brauchen nämlich jetzt nicht alles noch einmal zu schreiben. Stattdessen folgt wieder eine Fingerübung, die Sie allerdings weitaus schneller als die Akkordeontechnik gelernt haben sollten, denn sie ist ungleich einfacher: Legen Sie einfach einen Finger

auf die Alternate- und einen auf die linke Shift-Taste. Wenn Sie nun die Shift-Taste drücken, sehen Sie die Info-Box „Blockanfang“. Jetzt können Sie den Anfang eines Blocks markieren (mit der Maus) - in unserem Fall den ersten vollen Takt. Jetzt lassen Sie Shift los und drücken dafür Alternate, und Sie erfahren, dass Sie jetzt das „Blockende“ markieren sollen - in unserem Fall also den vierten Takt. Die ersten vier Takte sollten jetzt durch einen grauen Balken markiert sein. Jetzt drücken Sie einfach [K] und klicken dann mit der Maus in Takt 5. Hätten Sie gedacht, dass das so schnell gehen kann? Die Wiederholung steht bereits fix und fertig da (Bild 5).

Mit der Melodie sind wir also fast fertig, es fehlt nur noch der Refrain. Zunächst muss natürlich die letzte Achtelnote in eine Sechzehntelnote gewandelt werden. Hierzu empfehle ich, die Note als „Bereich“ zu markieren (Control-Taste drücken und anklicken) und dann die Tastenkombination [A]-[2] zu drücken. Sollte dies Ihr „erstes Mal“ sein, machen Sie es langsam, beobachten Sie, was passiert, und merken Sie sich diese Tastenkombination. Wer sie schnell beherrscht, kommt um ständiges Löschen und Neueingeben von Noten herum. [A]-[1] (beachten Sie, welcher Notenwert gerade selektiert ist) und [A]-[3] sind selbstverständlich auch empfehlenswert; testen Sie dies einfach selbst! In Bezug auf die schnelle Tastaturbedienung ist die nicht GEM-konforme Programmierung von SPP wirklich sehr zu begrüßen. Die letzte Sechzehntelnote können Sie jetzt wieder von Hand eingeben. Was wir vorhaben, sehen Sie in Bild 6.

Dafür sollten wir für das weitere Üben der Akkordeontechnik schon mal einen Finger auf dem [T] plazieren, denn es folgen ja noch weitere Sechzehntel. Wer wirklich etwas fürs Leben lernen will, der plaziert, nachdem er die Pause gesetzt hat, noch den kleinen Finger auf der Control-Taste. Hiermit kann man Noten nämlich während der Eingabe punktieren, und auch das brauchen wir in der Folge noch öfter. Ich gebe allerdings zu, dass ich selbst relativ selten die Finger so plaziere, da in Anbetracht dieser doch etwas verkrampften Haltung (wer eine PC-Tastatur hat, weiss erst recht, wovon





ich rede) punktierte Noten doch relativ selten vorkommen. Trotzdem sollten Sie es jetzt einmal ausprobieren, denn sollte die Tastenkombination Ihnen einigermaßen von der Hand gehen, wird die Ihnen später wieder jede Menge Zeit sparen.

Legen wir also los: Die Tastaturkommandos vor den jeweiligen Mausklicks sind:

- (T9): [T]/[Control] [R]/[T]/[Control] [R]/[W]
- (T10):[P] (für die Pause)/[R]/[Control] [R]/[T]/[R]/(kein)/[E]

Haben Sie jetzt einen Knoten in den Fingern? Wenn nicht, können Sie dieselben Kommandos wie in Takt 10 auch für den nächsten Takt verwenden (lassen Sie das letzte Kommando einfach weg)

Wenn es Ihren Fingern nicht mehr so gut geht, machen Sie sich die Sache doch einfach leichter: Selektieren Sie den letzten Takt 11 (Bild 7) als Block (bei gedrückter linker Shifttaste in den Takt klicken), drücken Sie [K], um ihn zu kopieren, und klicken Sie in den folgenden, noch leeren Takt: Dieselbe Notenfolge erscheint. Nun markieren Sie den neuen Takt als Block und drücken [D]/[1]/[1]. Im folgenden Dialog sollen Sie nun eingeben, um wieviele Töne (Achtung: diatonisch gerechnet) Sie den Block verändern wollen. Kurz überlegen - richtig: Tippen Sie „3“ und verlassen Sie den Dialog mit [Return]. Nun müssen Sie nur noch aus der letzten Note eine Achtelnote machen: [R] tippen, die Note als Bereich markieren (bei gedrückter Control-

Taste anklicken) und mit [A] [1] die Eingabe vollenden. Welche Methode Sie auch wählen (zur Übung sollten Sie am besten beide einmal ausprobieren), es fehlt jetzt nur noch der letzte Takt (Bild 8). Die Eingabe sollten Sie jetzt mit der Akkordeontechnik beherrschen.

Titel und Lyrics. Nachdem wir jetzt mit der Notation fertig sind, fehlt uns natürlich noch das Zweitwichtigste: der Text. Fangen wir mal mit dem Titel an, denn das ist schnell erledigt: Wählen Sie im Menü „Text“ zunächst „Titel“ und dann den Eintrag „freier Text“ an (wenn möglich, sollten Sie sich auch hierfür die Tastaturbefehle merken: z2 bedeutet die [2] auf dem Ziffernblock). Jetzt klicken Sie mit der Maus dorthin, wo Sie den Titel ungefähr plazieren wollen (kann ja später noch verändert werden), und schreiben einfach drauflos. Wenn Sie fertig sind, quittieren Sie mit der Return-Taste.

Jetzt wollen wir uns um die Lyrics kümmern: Auch hierzu ist nicht viel zu sagen: sie wählen wiederum im Menü „Text“, „klein“ und „Lyrics“ an und werden auch schon gefragt, welches System Sie denn vertexten wollen, worauf die Antwort in unserem Fall ja nicht schwerfällt. Jetzt ist die Konzentration dahingehend gefordert, dass wir den Text Silbe für Silbe eingeben. Werden Wörter getrennt, sollte die Tilde (~) statt des Bindestrichs verwendet werden, da diese im Druckbild einen zentrierten Bindestrich darstellt. Übrigens: Eine der Schwachstellen von SPP ist, dass mit den Pfeiltasten stets nur von Silbe zu Silbe gewechselt werden kann. Haben Sie sich also am Anfang einer Silbe vertippt, so müssen Sie diese leider mit der Taste Backspace vollständig löschen.

Für die zweite Strophe (und alle folgenden) haben Sie nun im Prinzip zwei Möglichkeiten: Entweder plazieren Sie auch diese unterhalb der Noten oder Sie schreiben sie als freien Text unter das Notat. Bei der erste Möglichkeit gehen Sie an den Anfang des Textes zurück, wählen wiederum „Lyrics“ an und klicken auf Ihr System. Dann drücken Sie so lange auf den Abwärtspfeil, bis sich der Cursor auf der richtigen Höhe befindet, und schreiben den Text wiederum silbenweise

unter den der ersten Strophe.

Wenn Sie sich (wie ich es getan habe) für die zweite Möglichkeit entscheiden, müssen Sie den Text leider zeilenweise eingeben und später auf der Formatierseite ein wenig Fingerspitzengefühl beweisen, um ihn als gleichmäßigen Block zu bekommen. Dies ist eigentlich eine unnötige Einschränkung von SPP, aber es lässt sich damit leben. Komfortabler wäre es allerdings, die weitere Texteingabe in einer Textverarbeitung vorzunehmen - doch dazu in einer späteren Folge mehr.

Als letzter Schritt fehlen uns jetzt noch die Akkorde über den Noten. Hierzu gibt es wiederum - je nach geplantem Verwendungszweck - zwei Möglichkeiten (eigentlich sogar drei, aber die letzte sparen wir uns, da sie in diesem Fall wenig sinnvoll wäre): Am einfachsten ist es sicherlich, die jeweiligen Bezeichnungen als freien Text jeweils an die richtige Stelle zu schreiben, wie es in unserem Beispiel gemacht wurde. Am schnellsten geht das, indem Sie, nachdem Sie den Zeichensatz „Titel“ angewählt haben, jeweils immer [F] tippen, an die richtige Stelle klicken und das Akkordsymbol als Buchstaben eingeben.

Wollen Sie allerdings jemandem das Gitarrespielen anhand dieses Liedes beibringen, empfiehlt es sich, statt der reinen Akkordbezeichnung Griffbilder einzufügen. Dazu müssen Sie zunächst ihr bisheriges Werk speichern um dann den im Lieferumfang von SPP befindlichen „Griffbilder“-Song zu laden. Dieser enthält eine Bibliothek von vorgefertigten Gitarren-Griffbildern, die auch nach dem Laden des nächsten Songs im Speicher verbleiben. Wie man die Griffbilder an seine Bedürfnisse anpasst, lernen wir später - für „Whiskey in the jar“ reichen die vorgefertigten allemal. Jetzt müssen Sie also wieder unseren Song laden und können loslegen.

Es empfiehlt sich für diesen Teil der Arbeit die Ansicht zunächst auf „klein“ zu schalten (im Arbeitsbereich unten rechts). Dann drücken Sie jeweils [G], wählen das korrekte Griffbild an und beenden den Dialog mit „benutzen“. Ein immer wiederkehrender Fehler ist, auf „OK“ zu gehen und sich zu wundern, dass nichts passiert. Jetzt können Sie die

Akkorde jeweils an der richtigen Stelle platzieren. Übrigens ist es nicht möglich, während dieser Arbeit die Vorlauftaste zu betätigen. Ist innerhalb Ihrer Ansicht also alles erledigt, müssen Sie, bevor Sie das nächste Griffbild anwählen, vorspulen (Bild 9). Diese Variante, die Akkorde zu setzen, bietet übrigens den Vorteil, dass man sich das Ergebnis mit den Akkorden anhören kann. Dazu klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf „Play“ und wählen „Griffbilder“ an. Nun werden diese mitgespielt.

Wenn Sie auch im Ausdruck die Taktzahlen über jedem Takt dargestellt haben wollen, haben Sie jetzt das Problem, dass Taktzahlen und Akkordbezeichnungen sich an den Taktanfängen überlappen. Ich habe in unserem Beispiel die Lösung gewählt, die Taktzahlen auf die Taktmitte zu verschieben. Damit Sie nicht jede Zahl einzeln verschieben müssen, sollten Sie die Taktzahl „0“ ein wenig nach rechts ziehen (obwohl sie ja eigentlich gar nicht stört und auch keinen Platz mehr hat). Nun werden Sie gefragt, ob Sie alle folgenden Taktzahlen auch verschieben wollen, was natürlich mit „Ja“ quittieren. Jetzt kollidiert hoffentlich nichts mehr.

Damit ist unser Leadsheet auch schon fertig. Beim Formatieren müssen Sie im Wesentlichen nur zwei Dinge beachten: Zuerst einmal, dass Sie die zweite und eventuell auch noch die zahlreichen anderen Strophen in Form bringen müssen. Dazu ziehen Sie die einzelnen Zeilen einfach an die gewünschte Stelle. Ausserdem müssen Sie bei „Optionen“ „Leersysteme unterdrücken“ anwählen, auch wenn wir hier gar keine Leersysteme haben, damit eine andere Funktion aktiv wird: „Mindestabstand zwischen den Systemen“. Hier tragen Sie „70“ (bzw. „90“ wenn Sie Griffbilder verwendet haben) ein, damit Ihre Akkordsymbole nicht die Lyrics verdecken.

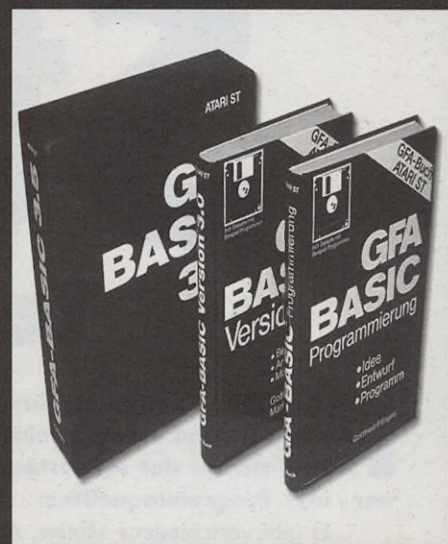
Literatur:

- [1] Notensatzprogramme im Vergleich/Henrik Klüver, STC 9/98
- [2] Handbuch zu Score Perfect Professional, Version 3.1a; Columbus Soft
- [3] MIDI und Musik auf dem Atari für Einsteiger/Henrik Klüver, STC, diese und folgende Ausgaben

Henrik Klüver

Edition '99

GFA BASIC 3.6



Development Kit

Atari ST, Falcon, TT, Milan und Hades

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

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

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

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

Preis:

GFA-CD:	59.-	Versand:	
GFA-Disks:	59.-	Falke Verlag	
2 versch. GFA-Bücher		Moorblocken 17	
inkl. Versandkosten	20.-	24149 Kiel	
Vorkasse: ..	7.-	Tel. (04 31) 27 365	
Nachnahme: ..	12.-	Fax (04 31) 27 368	



Festplatten & CD-ROMs am Atari

7 auf einen Streich

Teil 3: Audio-CDs brennen

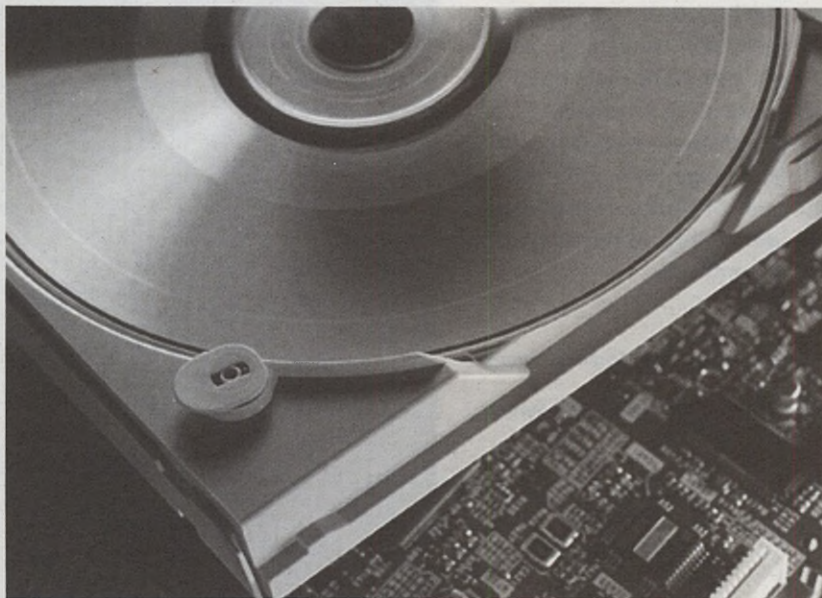
Im heutigen Kursteil erfahren Sie (fast) alles zum Brennen von Audio-CDs und erhalten einen Hinweis auf ein nützliches Hilfsmittel zur für das selbstständige Abarbeiten ganzer Sound-Order - inkl. Programmquelltext.

Es gibt verschiedene Motive, Audio-CDs zu brennen: Die Erstellung von „Arbeitskopien“ für einen Erschütterungen ausgesetzten CD-Player im Auto oder die Schonung Ihrer häufig gespielten Lieblings-CD sind nur zwei. Da erfahrungsgemäß je CD nur drei bis vier Ohrwürmer - äh Ohrwürmer - enthalten sind und viele CDs auch nur gut halb voll sind, können Sie auch ca. sechs bis acht CDs zu einer randvollen Favoriten-CD „zusammenfassen“ (74 oder 80 Min.). Bei Kratzern auf dem Original ist es für eine Kopie meist zu spät. Preisgünstige und gute CDs kauft man besser gleich doppelt - aber vielleicht haben Sie auch mehr Zeit als ich! Einige Hinweise zu Audio-CDs wurden bereits im vorigen Teil an passender Stelle mitgeteilt. Natürlich möchten auch

die vielen Musiker auf unserer Plattform ihre Kompositionen selbst produzieren und verewigen, aber da hilft meines Wissens nach Soundpool auch bei Serienproduktion weiter.

Unterschiede. Gegenüber Daten-CDs gibt es Unterschiede. Wie Sie ja von Audio-CDs her wissen, sind diese nicht perfekt. Dies liegt u.a. daran, dass die Datenstruktur in gewisser Weise unvollkommen ist. Es gibt keine exakte Sektor- und Dateistruktur wie bei Daten-CDs. Zum Ausgleich hat ein Audio-CD-Player bekanntlich Korrektur-Mechanismen. Diese Sachlage führt beispielsweise dazu, dass beim Kopieren von CD auf Festplatte nach Leseunterbrechungen nicht an derselben Stelle weitergelesen wird. Aber dank SCSI und geschickter Atari-Programmierer funktioniert es trotzdem. Jedoch behaupten Experten, dass es sehr schwierig sei, dasselbe Musikstück zweimal vollkommen identisch auszulesen, ohne dass die beiden Ergebnisse Unterschiede aufweisen. Bei den DOSen gibt es sogar ein Freeware-Programm, das Audio-CDs sehr oft mehrfach einliest und immer wieder die Varianten vergleicht. Über den Zeitbedarf war nichts zu lesen.

Audio-Einlesefehler sind jedoch weit entfernt von verlustbehafteten Aufnahmeverfahren wie MPEG, Mini-Disk oder der reduzierten Qualität von Audio-Kassetten. Ich habe jedenfalls noch nie von jemandem gehört, der bei CD-Kopien mit dem Ohr einen Unterschied zwischen Original und Kopie entdecken konnte. Kopien von Kopien lehnen Audio-Puristen jedoch ab.



Ausrüstung. Was brauchen Sie zum Brennen einer Audio-CD-R/CD-RW auf einem Atari (die Frage, ob ein simpler ST genügt, muss leider verschoben werden)?

- Eine Quelle für Audio-Datendateien (WAV, AVR, AIFF o.a.) wie
 - ein Harddiskrecording-Programm
 - oder fertige Fremddateien oder
 - ein CD-ROM-Laufwerk, das SCSI-Audiokommandos versteht, plus einer softwareseitigen Möglichkeit zum Datenauslesen
- Ein Brennprogramm (s. Teil 2)
- Einen Brenner (s. Teil 2)
- Einen Rohling (s. Teil 2) mit 650 MB (= 74 Min) oder 700MB (= 80 Min)
- Eine Festplatte (s. Teile 4 & 5), auf der Ihre zu brennenden Dateien stehen

Eigentlich sollten sich besser beim Kauf eines CD-ROM-Laufwerks schriftlich zusichern lassen, dass das Laufwerk SCSI-Audio-Kommandos zum digitalen Auslesen von Audio-CDs versteht, falls der Umkarton dies nicht bereits verspricht. Es gibt sogar Autoren, die fälschlich behaupten, alle Laufwerke ab einer 10-fachen Geschwindigkeit wären dazu fähig. Aber kaum ein Händler wird sich dazu bereit erklären, selbst die wenigen, die Ihr Wunschfabrikat enthält, auf Lager zu haben.

Laufwerk testen. Es gibt Leute, die lieber eigene Erfahrungen machen wollen, z. B. weil das Laufwerk XYZ scheinbar so unglaublich günstig angeboten wird, wenn man nicht nach dem Porto fragt. Aber beherrscht es digitales Einlesen (Audio-Grabbing)? Auf Win-/DOS-Tests können Sie sich nicht verlassen, denn auch dort verträgt sich nicht jedes Laufwerk mit jeder Software - und gelegentlich werden auch IDE- und SCSI-Ergebnisse verwechselt. Natürlich gibt es das Testprogramm *CD-TEST.TTP*, das dem Freeware-Programm *CD-REC* von Dirk Haun beiliegt (z.B. auf der ersten „Best of ATARI Inside“-CD): Man legt eine Audio-CD ein, startet das Programm, übergeht die Eingabezeile per Return-Taste und erhält das Ergebnis. Einem Misserfolg kann aber nicht nur das Laufwerk, sondern auch der Gerätetreiber verursachen.

Um nicht zu (ver-)zweifeln, sollten Sie einen audiofähigen MetaDOS-Treiber verwenden (eine ausführliche Tabelle können Sie auf unserer Homepage oder per Fax-Pollverfahren unter der Nummer 0 43 31-84 99 69 finden).

Beim audiofähigen *EGON!* gibt es im Installationsprogramm auch eine Testfunktion, die bei meinem Falcon und einem meiner schnelleren, aber nicht audiofähigen Laufwerke nicht weiterhalf. Leider funktionierte mit diesem Laufwerk weder die Wiedergabe von Audio-CDs noch deren Auslesen - im Zweifelsfall wohl besser CD-TEST verwenden.

Audio-Dateien. Es gibt verschiedene Audio-Dateiformate: auf dem Atari *DVSM*, *WAV* und *AVR*, auf den DOSen *WAV* und auf dem Mac *AIFF*. Da sich (bei Audio-CDs) alle umwandeln lassen, (z.B. mit *525.PRG*) ist - abgesehen vom Zeitverlust beim Umwandeln - das Quellformat eigentlich egal. Die eigentlichen Sound-Informationen bleiben immer erhalten, jedoch können Beschreibungstexte o. ä. verlorengehen.

Wie kommt man nun zu Audio-Dateien? Man greift auf bereits vorhandene Dateien zurück (z.B. von Daten-CDs oder aus dem Internet) oder produziert sie selbst. Es gibt dafür zahlreiche Möglichkeiten, über die Musiker wohl besser Bescheid wissen als ich (s. Inserate in der ST Computer, auch in früheren Ausgaben). Eine Möglichkeit zum Ausprobieren bietet beispielsweise die Shareware *WINREC* mit Aufnahmen über den Mikrofonanschluss des Falcon. Die verbreitetste Variante ist jedoch das digitale Auslesen von Audio-CDs.

Digitales Auslesen. Manche Autoren - ich auch - empfehlen das Auslesen nur mit einfacher Geschwindigkeit, andere gehen sogar soweit, WinDOSen optisch an Audio-Player mit entsprechendem Ausgang teuer und aufwendig anzukoppeln (spezielle Karte erforderlich) - ich nicht! Aber eine bessere Qualität als per SCSI ist nicht möglich.

Prinzipiell gibt es auf den Ataris zwei Möglichkeiten zum Auslesen: Als erste Möglichkeit stellen einige CD-ROM-Treiber die Tracks einer Audio-CD unmittelbar als *DVSM*- oder *WAV*-Dateien

im CD-Laufwerksfenster auf dem Desktop dar, so dass ein Kopieren auf eine Festplattenpartition per Drag&Drop möglich ist - und zwar weitgehend automatisiert. Die zweite Möglichkeit bieten Ausleseprogramme. Doch zunächst zum in beiden Fällen unverzichtbaren Treiber.

CD-ROM-Treiber. Reine Daten-CDs können Sie neben den kommerziellen Paketen auch mit den frei verfügbaren Tools *FALCON.BOS* (Best of... 2, Whiteline CDs, DL 121) oder *SPIN_SD.BOS* (z.B. Revolution4, Best of... 2 und SDK-Update) in Verbindung mit dem frei verfügbaren *ISO9660F.DOS* (von Atari, Best of ... 2, DL 121, auch bei CDPRO mitgeliefert) lesen. Eine Abhängigkeit von der verwendeten MetaDOS-Versionsnummer konnte ich nicht feststellen. CD-Tools und Egon! funktionieren auch auf dem ST (sogar Audio-Daten-Auslesen), vermutlich auch *SPIN-SD.BOS* mit *ISO9660F.DOS*.

SPIN muss der erfahrene Anwender per Hand konfigurieren. Für MiNT und MagiC verfügt das *SPIN*-Paket über die sogar audiofähigen jeweiligen Treiber. Für MiNT funktioniert's so: Im Auto-Ordner benötigen Sie *METAXBS.PRG* (statt *METADOS.PRG*) und *MINT.PRG* (z.B. SDK, Leser-CD 01/99, DL 012 auf Omega) - in dieser Reihenfolge. *SCSI_DRV.PRG* (liegt *CBHD* bei) im AUTO-Ordner wird nur benötigt, falls Sie nicht *HDDRIVER* ab der Version 7.7, *CBHD* ab der Version 5.02 oder einen anderen zu *SCSI-DRIVER* kompatiblen Festplattentreiber einsetzen. In den AUTO-Ordner kommt noch die Datei *CONFIG.SYS*. Sie können die entsprechende Spin-Musterdatei per Texteditor anpassen: Leute mit ACSI-Schnittstelle (ST) entfernen *B:S*, und *T:B*, Anwender mit voller SCSI-Schnittstelle (z. B. Falcon) löschen *A:12*, und *S:A*. Zuletzt ändern Sie noch die Einträge *S* bzw. *T* in Ihren Wunschbuchstaben für das CD-ROM-Laufwerk. Dann kommt noch *MINT.XFS* in den Ordner *MINT* (oder *MULTITOS*, falls Sie *MultiTOS* verwenden) Ihrer Bootpartition. Nach einem Reset klappt's dann. Ältere *HDDRIVER*-Versionen sollten Sie besser updaten, da es dort bei mir nur mit *SCSI_DRV.PRG* klappte, aber die Kombination sehr langsam war.

Für MagiC funktioniert's wohl analog, jedoch kommt *SPINMAGC.XFS* in den Ordner *X:\GEMSYS\MAGIC\XTENSION*, wobei *X* für den Buchstaben Ihres Bootlaufwerks steht.

SCSI_CD.BOS liegt *CDPRO* bei und dient dazu, einen Brenner auch zum Lesen zu bewegen. Laut Dirk Haun ist übrigens *CDARGEN.BOS* von Atari nicht audiofähig. *FALCON.BOS* von Peter Hilbring (er hat auch *Egon!* programmiert) ist zwar mit frei zugänglichen DOS-Treibern nicht audiofähig, jedoch mit den kommerziellen Varianten - aber die erhält man nur mit dem kommerziellen Paket, das man dann wohl als Ganzes einsetzt. Besitzen Sie *CD-Tools* oder *Egon!*, so hat das jeweilige Installationsprogramm bereits die richtigen Treiber installiert.

Audio auslesen per Treiber. Als audiofähige MetaDOS-Treiber (s. Teil 1)

etwas Arbeit sparen würde.

Sie wählen alle gewünschten Tracks Ihrer Quell-CD auf die gewohnte Weise per Mausklick aus, und je nach Auslesegeschwindigkeit sind die WAV- bzw. DVSM-Dateien (o.ä.) in derselben Zeit, die das Abhören dauern würde (oder im entsprechenden x-tel dieser Zeit) auf Ihre Festplatte kopiert. Bekanntlich können Sie bei TOS-Versionen ab 1.04 (=1.4) bei festgehaltener Shift-Taste beliebige Einzeldateien selektieren oder deselektieren, bei Uralt-Versionen lassen sich nur zusammenhängende Bereiche auf einmal markieren. Experten raten für maximale Qualität zum Auslesen in einfacher Geschwindigkeit (s.o.). Dies ist übrigens der einzige Fall, in dem von schnellen Kopierprogrammen wie *Kobold* abzuraten ist: Bei *Kobold* sind keine Korrekturmechanismen vorgesehen, um nach dem Unterbrechen des „Lesestroms“ beim paketweisen Einlesen und Schreiben die

lich), in WAV-Dateien um. Zusätzlich wird jede Datei um ein eventuelles Schlussknacken und einem Nullpegel (Stille) am Dateende beschnitten, so dass evtl. ein Musikstück mehr auf Ihre künftige CD passt. Der Zeitbedarf entspricht einschließlich Umwandlung ungefähr der Abhörgegeschwindigkeit. Auch ein akustisches Signal am Programmende wurde nicht vergessen - sehr nützlich bei Zusammenstellungen aus mehreren CDs. Da der GFA-Basic-Quell-Code beiliegt, können Sie notfalls Ihre eigene Variante modifizieren. Natürlich hindert Sie niemand daran, Einzeldateien z. B. mit 525 zu konvertieren (vorher # und Kleinbuchstaben tilgen!). 525 erlaubt auch das Normieren der Laufstärke, d.h. per Probelesen wird die globale Maximallautstärke ermittelt und so der maximal mögliche Anhebungsfaktor ermittelt. Dann wird das ganze Stück rechnerisch lauter gemacht. Bei *X2WAVCUT* können



sind *HS-CDROM.BOS* (*CD-Tools* von Julian Reschke), *EGON.BOS* (*Egon!*-*CD-Tools*) und *SPIN_SD.BOS* (für MiNT und MagiC) bekannt. Alle Treiber ausser *Egon!* stellen WAV-Dateien bereit - eigentlich die bequemste Variante, falls die Dateien störungsfrei sind. Dies war bei mir nur bei *Egon!* zuverlässig der Fall. Der audiofähige Treiber *EGON.BOS* zur MetaDOS-Variante der *Egon-Tools* (vermutlich vorletzte Version) identifiziert Audio-Tracks von Audio-CDs als DVSM-Dateien (*Track#01.DVS* usw.), eine nicht ganz Atari-konforme Namensgebung - besser ist es, per *HEX-Editor* in *EGON.BOS* *Track#01.DVS* in *TRACK001.DVS* patchen! In diesem Soundformat speichern übrigens auch das *Falcon-Harddiskrecording-Programm* *WINREC* und auch *FORTUNE*. Unglücklicherweise gehört DVSM nicht zu den von *CDRecorder* automatisch als Musikdateien erkannten Formaten, was

Bruchstelle wiederzufinden - bei Daten-CDs kein Problem, jedoch wird bei Audio-CDs leider nicht an der Unterbrechungsstelle sondern nur in deren Nähe weitergelesen. Entweder schafft es ein Verfahren, unter Ausnutzung der Fähigkeit von SCSI fortlaufend zu lesen und zu schreiben oder eine Software muss aufwendig die Bruchstellen überbrücken.

Verfügen Sie nicht über *Egon!* (oder klappt es mit Ihrem Laufwerk damit nicht) so bleiben nur die später besprochenen Ausleseprogramme. Ansonsten können Sie sich entspannt zurücklegen, denn die Lücke zwischen DVSM und *CDPro* ist geschlossen. Das Freeware-Programm *X2WAVCUT.PRG* (voraussichtlich auf Leser-CD 4/2000) hat folgende Fähigkeiten: Es wandelt vollautomatisch alle DVSM-, AIFF- und AVR-Dateien des Ordners, in dem es sich befindet (Verstecken in Unterordnern ist also mög-

Sie sicher sein, dass nichts Unnötiges und Unidentifizierbares an das Dateiende gehängt wird (s. Source-Code). Sie besitzen damit auch ein Programmbeispiel für das automatische Abarbeiten ganzer Ordner, eine Fähigkeit, die auch *Entpacker* und *GEMVIEW* besitzen. Eine Übertragung in andere Programmiersprachen müsste Dank zahlreicher Kommentare einfach sein.

Eine Umwandlung von DVSM nach AVR statt WAV mit Beseitigung des Schlussknackens wäre blitzartig möglich, jedoch „verdaut“ *CDRecorder Pro* anscheinend leider im Gegensatz zum Handbuch das AVR-Format nicht immer. Die Umwandlung der anderen Soundformate nach WAV kostet leider Zeit, da WAV dummerweise im Intel-Format speichert, bei dem (entgegen allen Zahlensystemen) anschaulich gesprochen die obere und untere Hälfte einer Zahl mit-

einander vertauscht sind (Buchstabenbeispiel: „ko“ statt „ok“) - aber so sind WinDOSen eben!

Mischen Sie Titel aus mehreren CDs, so kommt es beim automatischen Herunterkopieren evtl. zu Nummern-Überschneidungen (z.B. zweimal Track #01) und das automatische Kopiervorgehen unterbricht mit dem entsprechenden Hinweis. Dem beugen Sie mit der Freeware *RENTTRACK.PR*G vor, die sich ebenfalls in Ihrem Zielordner befinden muss und nach jeder gelesenen CD aufgerufen wird. Sie geben dann eine Zahl *n* zwischen 1 und 9 ein (0 und Großbuchstaben sind auch möglich) und alle Files nach dem Muster *Track#xy.DVS* werden blitzschnell in *TRACKnxy.DVS* umgewandelt. Für jede CD wird eine andere Hunderterstelle in der Track-Nummer eingetragen. Gleichzeitig bleiben die Atari-Namenskonventionen eingehalten, die manche Programme (z. B. 525) sehr genau nehmen.

Mit schnelleren Laufwerken ist das Auslesen evtl. kürzer und unzuverlässiger - aber eine volle CD mit 72 Min braucht auch bei 16-fach-Laufwerken (Audiolesen ist langsamer als Datenlesen!) immer noch knapp 5 Minuten.

Ausleseprogramme. Da es etliche Programme zum digitalen Auslesen der Tracks einer Audio-CD gibt, konnte ich nicht alle Treiber-/Programmkombinationen testen. Ich habe diese Programme nur unter CD-Tools und Egon! ausprobiert. Diejenigen, die zu einem Treiberpaket gehören, sind eventuell nur auf dieses abgestimmt und funktionieren nur damit (optimal). Mit dem CDPRO beiliegenden Treiber *SCSI_CD.BOS* sollen Ausleseprogramme auch funktionieren. Allgemein gilt: Ausprobieren kostet nichts und schadet nichts. Wer etwas anderes als Schweigen am Ende abschneiden will (z.B. einen Schlußapplaus), profitiert ebenfalls davon. Ein Teil (z.B. CDDA bei CD-Tools und CDP, s.u.) lässt nämlich Start- und Endzeit der „Aufnahme“ bis auf Bruchteile von Sekunden genau bestimmen und vor der Aufnahme anhören, falls Sie an Ihr CD-ROM-Laufwerk z. B. einen Kopfhörer angeschlossen haben.

Falls Ihnen die Programme die Wahl lassen, stellen Sie bitte 44100 Hz,

16 Bit, signed und Stereo für die Zielformat ein. Dies sind die üblichen Spezifikationen für Audio-CDs. Im Hinblick auf CDPRO wählen Sie als Zielformat WAV und sparen die Zeit für zusätzliches Konvertieren. Soweit nicht anders erwähnt, können Sie Tracks nur einzeln (ein Track je Aufruf der Exportfunktion) und nicht automatisiert auslesen. Wenn Sie die Start- und Endzeit weiter auseinander wählen, könnten Sie auch mehrere Titel zu einer Datei kombinieren, aber nach dem Brennen nicht mehr einzeln aufrufen. Hier ist es übrigens gleichgültig, ob das Desktop die CD-Tracks als PRG, DVS, WAV o.a. anzeigt. Falls ein solches Programm etwas länger als andere Lösungen braucht, so liegt dies daran, dass gestückelt eingelesen wird und durch die Besonderheiten der Audio-CD-Struktur beim nächsten „Happen“ das Anschlussstück erst durch Vergleichen gefunden werden muss.

CD-Tools enthält ein CD-Abspielprogramm (bei meiner Version *CDDA*), das über eine anklickende Aufnahme-taste auch das (bei mir fehlerfreie) Auslesen von Tracks oder deren Teilen u.a. als WAV- oder AVR-Datei erlaubt. CDPlayer 1.4a (*CDP.PR*G), ein Freeware-Audio-Player von Alexander Clauss, erlaubt auch den Export von Audiodateien nicht nur als DVS sondern u.a. auch als WAV. Das Programm merkt sich beim Beenden ungefragt die Einstellungen bis zu einer Änderung. Dieses Programm ist sehr vielseitig (z.B. kann es die Samplefrequenz umrechnen) und auch flexibel. Denn mit CDP gelang es mir per Spin! (*SPIN_SD.BOS*) unter TOS die Daten von der CD herunterzuholen, obwohl CD-TEST und CD-REC den Treiber nicht erkannten. Weiterhin können Sie das Programm *CD-REC* (Freeware von Dirk Haun) verwenden, das jeden Track u.a. als WAV-Datei auf Festplatte sichert.

Mit *WINREC* (u.a. auf der Transmission-CD und als DL 116 auf Whiteline Gamma und Omega) bekommt man nur analoge Samples (allerdings auch per Mikrophon-Eingang am Falcon), erst *WINREC pro* erlaubt das digitale Auslesen.

Audiodateien testen. Es empfiehlt sich, Audiodateien nur dann ungeprüft zu brennen, wenn man sich grundsätz-

lich über deren Qualität sicher sein kann. Eine Prüfung sollten Sie unbedingt vorsichtshalber beim ersten Mal durchführen (bzw. wenn Sie die für Audioaufnahmen eingesetzte Hard- oder Software ausgetauscht haben). Sobald Sie WAV-Dateien erzeugt haben, können Sie diese über den Monitorlautsprecher testen, also von der Festplatte abspielen und anhören. Ein Monitorlautsprecher bietet üblicherweise keine HiFi-Qualität, aber ein Anschluß an die Stereoanlage ist bei neueren Ataris vorgesehen und bei älteren leicht nachzurüsten. Melodie und Gesang müssen gut erkennbar sein und es dürfen keine Aussetzer oder Knackgeräusche auftreten. Knackgeräusche am Ende lassen sich mit *X2WAVCUT* entfernen. In den anderen Fällen sollten Sie eine Neuaufnahme mit anderen Programmen erwägen. Einige geeignete Programme spielen jedoch nur mit angenäherter Samplefrequenz 44.1 kHz, was die Wiedergabetreue etwas beeinträchtigt. Die Audio-Version von CDPRO hat eine entsprechende Abspielfunktion eingebaut. Erste Wahl ist das ausgezeichnete französische Bearbeitungsprogramm *SONDIGIT V4.07* (engl. Variante *SONDGT_E* von STC-PD-Disk 236, auch auf *COMPLETE PD*). Es erlaubt im Modus *direct to disk* (im Menü *Sample*) auch das Abspielen langer DVS-, AVR- und WAV-Files in guter Qualität. Der Start des Abspielvorgangs verzögert sich je nach Dateilänge, da vorher u. a. die vollständige Hüllkurve grafisch dargestellt wird. Knackgeräusche sehen Sie dort bereits vor dem Abspielen als senkrechte Linien mit voller Höhe. Man kann übrigens auch Mikrofonaufnahmen machen und alle Ataris verwenden. Empfehlenswert ist auch *PLAYWAVE.TTP V.100* (Falcon). *SWAV* funktioniert ab dem STE. Auch für gewöhnliche STs geeignet ist *SOUNDLAB*. Es erlaubt auch eine vielfältige Bearbeitung, lädt jedoch nur entsprechend Ihrer Speichergröße, ein evtl. Rest bleibt unzugänglich. Ein Abspielprogramm für beliebig lange DVSM-Dateien ist bei Egon! beigefügt: *EXP_21F* (*SAMxPLAY V. 21f* auf STC-PD-184)) spielt laut Doku sehr viele Formate in unbegrenzter Länge (auch DVS, WAV und selbstdefinierte) und lässt über verschiedene Parameter viele Effekte zu, erfordert jedoch Einarbeitung.

CD-Recorder. Wie bereits in Teil 1 erwähnt, gibt es zwei Varianten von *CDRecorder*, nämlich *CDRecorder Pro* und *CDRecorder Audio*, für z. Zt. je DM 149.—. Mit *CDRecorder Pro* (hier kurz: *CDPRO*) können Sie Daten-CDs, Mixed-Mode-CDs (ein Daten-Track, der Rest Audio-Tracks) und Audio-Tracks brennen, jedoch nur im TAO-Modus (**T**rack **A**t **O**nce) - mit einem festen Abstand von 2 Sekunden und nicht Red-Book-kompatibel (hier sind Qualitätsstandards festgelegt). TAO bedeutet auch, dass der Laser für jeden Track ein- und ausgeschaltet wird. Auf manche Rohlinge passen auch mehr als 74 Minuten, und auch mit der 80-Minuten-Variante hatte ich keine Probleme.

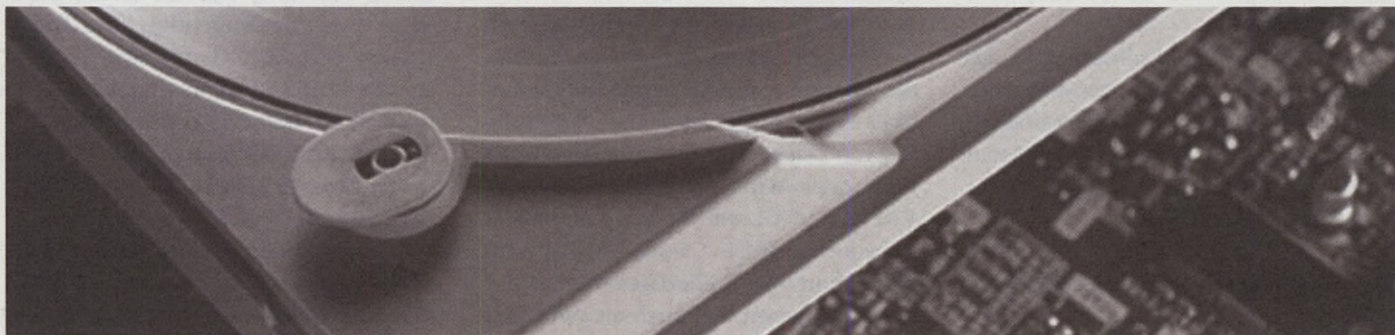
CDRecorder Audio ist um entsprechende Funktionen für den Musikfreund erweitert, u.a. Red-Book-Standard und DAO (**D**isk **A**t **O**nce) mit wählbarer Pau-

se WAV-Format vorzuziehen. Mit Atari-üblichen AVR-Dateien (im Motorola-Format) scheiterte ich sowohl mit Version 3.00 als auch mit 3.02 - bei der einen Version war bei meinen drei AVR-Brennversuchen nur der Anfang jedes Titels hörbar, bei der anderen Version brach der Brennvorgang mit einer SCSI-Fehlermeldung ab (glücklicherweise auch im Testmodus). Nach der Umwandlung derselben Dateien ins WAV-Format gab es mit beiden Versionen keine Probleme. Da die Brenner im vernünftigeren Motorola-Format schreiben und nicht im verdrehten Intel-Format, ist mir und Soundpool dieses Phänomen unerklärlich. Wenn Sie selbst herumprobieren wollen, sollten Sie besser CD-RWs verwenden!

Audio brennen. Was ist beim Audio-Brennen anders als bei Daten-CDs? Wenn Sie Audio-Dateien auf einer leeren und

CD in 4-fach-Geschwindigkeit rund 22 Minuten - einschließlich dem Schreiben der Verwaltungsinformationen. Ein Unterschied in der Qualität zum Original war nicht festzustellen. Übrigens war bei mir der Weg über Egon! der einzige, bei dem ich bei allen heruntergelesenen Prüfdateien nie ein Knackgeräusch festgestellt habe.

Anmerkungen. Von CD-Abspiel-Programmen gibt es eine ganze Reihe als Free- und Shareware-Versionen. Auch die kommerziellen Treiberpakete enthalten solche. Dazu muss einer der Audio-Ausgänge des CD-Players mit einem Kopfhörer oder einer Stereo-Anlage verbunden sein (Kopfhörerausgang zunächst auf sehr leise herunterdrehen!). Natürlich strapaziert der damit verbundene Dauerbetrieb Ihr Laufwerk mehr als gelegentliche Dateibewegungen. Ausserdem



senlänge (z.B. Null). Eigene Musikdaten im AVR-, WAV- oder AIF-Format (jeweils 16 Bit, Stereo, Samplefrequenz 44.1 kHz) können so laut Handbuch mit beiden Programmen gebrannt werden.

Musiker produzieren ihre Sound-Dateien (Musik) selbst und verwenden wohl besser die Audio-Variante des *CD-Recorders*, die in dieser Hinsicht weitergehende Möglichkeiten bietet, jedoch keine Daten-CDs erstellt. Nicht-Musiker werden wohl Sounddateien von Audio-CDs auslesen. Dies erfordert wegen der riesigen Datenmengen längere Wartezeiten. *CDPRO* selbst enthält übrigens keine Kopierfunktion für ganze Audio-CDs. Wegen der unvollständigen Sektorstruktur von Audio-CDs wäre eine Kopie von nicht aneinander angepassten CD-Laufwerken zu Brennern vermutlich sehr abbruchgefährdet (Rohling unbrauchbar)! Bei *CDPRO* ist wohl das weiter verbreite-

somit unfragmentierten Partition zusammenkopieren, so können diese wegen ihres unverschachtelten Aufbaus ohne Zwischenschaltung einer Imagedatei direkt gebrannt werden (das Ankreuzen von *Image* bleibt wirkungslos). Jedoch muss jeder Track einzeln mit der Maus in den Sessionmanager (linkes Fenster) gezogen werden, da *CDPRO* sonst automatisch von einer Daten-CD (hier mit WAV-Dateien) ausgeht. Natürlich können sie eine versehentlich vorbereitete zweite Session per *delete* wieder aus dem Sessionmanager löschen. Bekannt ist wohl, dass je Minute Musik ca. 10 MB Daten anfallen. Dann wird der Brennvorgang (Record) wie bei Daten-CDs gestartet - so einfach ist das.

Resultate. Das eigentliche Brennen dauerte mit *CDPRO* bei einer mit 73.5 Minuten und 21 Titeln praktisch randvollen

schonen Sie Ihre Computeranlage, wenn Sie einen normalen Audio-Player benutzen! Verwechseln Sie bitte nicht die Anwesenheit analoger Audio-Ausgänge Ihres Laufwerks (Kopfhörer- bzw. 4-polige Buchse auf der Rückseite) mit der Fähigkeit, digital Audio-Daten über die SCSI-Schnittstelle zu lesen oder das Laufwerk per SCSI-Audio-Kommandos zu steuern.

Copyright. Laut CHIP 12/1999, S. 129, ist es nur (!) bei Audio-CDs erlaubt, sich selbst aus eigenen CDs neue Sampler zusammenzustellen, CDs von Freunden auszuleihen und auf eine eigene CD zu kopieren sowie eigene CDs kostenlos für Freunde zu kopieren (auch für den Rohling darf nichts bezahlt werden). Je Original-CD dürfen nach damaliger Rechtslage nur maximal 7 Kopien (später vermutlich nur 3) zum privaten Gebrauch unter einschränkenden Bedingungen gefertigt

werden. Da eine Verschärfung erwartet wird, kann dieses Thema leider weder erschöpfend noch verbindlich behandelt werden.

Um Missverständnisse zu vermeiden: Bei PD-, Free- und unregistrierter Shareware gibt es üblicherweise keine Kopier-Einschränkungen. Abweichende Autorenforderungen kommen glücklicherweise selten vor.

CDs versus Player. CD-Rs und erst recht CD-RWs können, so liest man, möglicherweise auf alten Audio-CD-Playern nicht abgespielt werden (eine Daten-CD sowieso nicht), gleiches kann bei einem alten CD-ROM-Laufwerk passieren. CD-Rs reflektieren nämlich den Laserstrahl etwas schlechter als CDs/CD-ROMs (nur ca. 70% - 94%), CD-RWs sogar deutlich schlechter (knapp 50%). Aber probieren kostet nicht viel, und

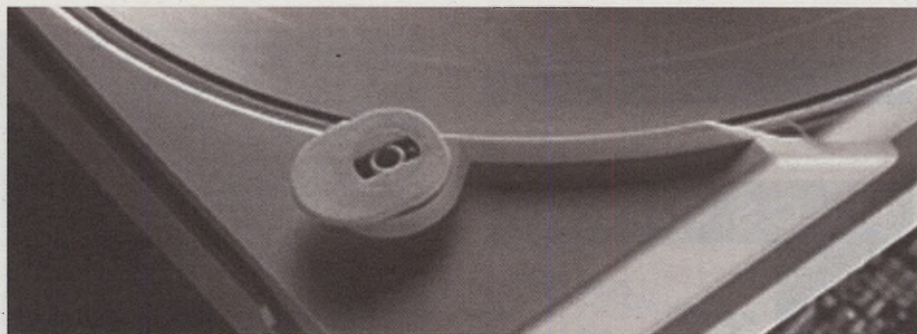
Rohlingsqualität. Es gibt derzeit für CD-Rs zwei Reflektionsmetalle (Silber und Gold), die üblicherweise auch durch den Lack der Oberseite durchscheinen, und drei Farbstoffe (Phthalocyanin (teuer, langlebig und beste Reflektion), Azon (günstig und langlebig) und Cyanin (billig und kurzlebig)), die in Kombination mit der Reflektionsschicht den Farbton der CD auf der Unterseite bestimmen. Die Lebensdauer dieser Farbstoffe reicht von voraussichtlich nur 10 Jahren - bis zu 100 Jahre - einzelne Hersteller „garantieren“ 200 Jahre. Eine entsprechende Kennzeichnung auf Rohlingen und Verpackung fehlt überall, so dass man sich an der Farbe orientieren muss - umso schlimmer, da sich die Zusammensetzung von Lieferung zu Lieferung ändern kann. Es gilt die Formel: *Metall + Aussehen = Lebensdauer.*

liegen (B-Qualität), billig als „No-Names/OEM“ vertrieben. Ob es dabei außer Einbrüchen bei der maximalen Schreib- und auch Lesegeschwindigkeit weitere Nachteile gibt, ist mir unbekannt. Da Audio-CDs sowieso langsamer gebrannt und nur mit einfacher Geschwindigkeit abgespielt werden, scheint mir dort das „No-Name-Risiko“ gering zu sein. Infos zur Lebensdauer usw. von CD-RWs liegen leider nicht vor.

Niemand wird jemals alle derzeit knapp 1000 Kombinationsmöglichkeiten von CD-Recordern mit Rohlingen testen, aber anscheinend verträgt sich nicht jeder mit jedem gut. Weitere Unterschiede soll es je nach verwendeter Software geben. Wir verlassen somit beim Brennen etwas den gewohnten sicheren Boden.

Brenner an ST & Co. Soweit bekannt, ist jeder Falcon, TT und Milan „CDPRO-tauglich“. Bei ST, STE usw. ist dies - wie man hört - leider nicht immer der Fall: Mit einem Rechner funktioniert es, mit einem anderen nicht (auch bei Verwendung aktueller ACSI-SCSI-Host-Adapter). Mit Schuldzuweisungen kommen wir jedoch nicht weiter. Einen Hostadapter haben Sie wohl. Bestellen Sie einfach CDPro mit Rückgaberecht (Konditionen s. Teil 1) und probieren Sie's aus. Kaufen Sie zeitlich abgestimmt einen möglichst CD-RW-fähigen SCSI-Brenner bei einer Firma, die ebenfalls ein Rückgaberecht (Geld zurück) gewährt. Weiter benötigen Sie einen CD-R-Rohling, besser einen CD-RW-Rohling, damit Sie verschiedene Geschwindigkeiten usw. ausprobieren können und brennen versuchsweise (möglichst zuerst per „Trockenschwimmen“ im Testmodus). Eventuell probieren Sie's noch mit Ihrem „Reserve-ST“ - bei den derzeitigen Micky-Maus-Preisen haben Sie doch sicher einen! Und verpassen Sie bei einem Misserfolg nicht den Rückgabetermin! Sehr hilfreich wäre es, wenn erfolgreiche Anwender die Typen ihrer Hostadapter, Brenner und Computer an den Verlag schicken würden, damit möglichst viele ST-Besitzer CDs brennen können. Falls Sie mit unterschiedlichen Gerätekonstellationen Erfolg und Misserfolg erlebten, wäre auch der entscheidende Unterschied gut zu wissen!

M. Krönig



meine fünf bisher gebrannten Audio-CD-Rs liefen auf allen mir zugänglichen CD-Playern einwandfrei.

Wie sieht es bei Daten-CDs aus? CD-Rs müßte Ihr CD-ROM-Laufwerk im allgemeinen problemlos lesen können. Wenn es bei CD-RWs versagt, können Sie entweder ein neues Laufwerk kaufen, für das CD-RW-Fähigkeit auf der Verpackung zugesichert wird oder (besser nur selten) Ihren CD-RW-fähigen Brenner als Laufwerk verwenden. Beim Programm CD-Recorder ist auch Treibersoftware beigelegt und die einfache Installation im Handbuch beschrieben. Das beigelegte SCSI_DRV.PRГ können Sie weglassen, falls Sie den PD-Festplattentreiber CBHD einsetzen. Mit dessen Version 5.02 in Verbindung mit dem AUTO-Ordner-Inhalt (MetaDOS usw.) des CDRecorders habe ich es erfolgreich mit meinem Brenner ausprobiert.

- Gold + gold/grüngold = lang
- Silber + grüngelb = lang
- Silber + blau = lang
- Silber + silberblau = kurz
- Gold + grün = kurz
- Gold + grau = kurz

Silber dürfte wohl besser reflektieren, aber Vorsicht: Versuche mit Aluminium sind im Gange! Jedenfalls ist es ratsam, auf Rohlinge gebrannte kommerzielle Software-CDs (wie Leser-CDs) vor Ablauf von 10 Jahren vorsichtshalber zu kopieren. Nicht randvolle CDs können ja zusammengefaßt werden! Auf einer gewissen anderen Plattform ist übrigens Software nach 10 Jahren sowieso meist nicht mehr verwendbar ...

Um das Verwirrspiel zu komplettieren, werden üblicherweise Marken-Rohlinge, die (z. B. in der Beschichtungsdicke) etwas ausserhalb der Spezifikationen

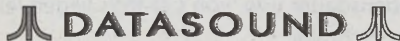
Einkaufsführer



Hier finden Sie Ihren
Atari Fachhändler

10000

20000



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



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

Reparaturservice
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.mucom.com>
Email: info@mucom.com

...soviel Service muß sein!

Bei uns werben bringt

GEWINN

Sprechen Sie mit uns.

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



... 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 - 466 774

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

DREAM SYSTEMS
Inh. M. Klauf
Bergstr. 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 Gebrauch-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

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/wbsystem>

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. 29 • Tel. 0209 - 42 0 11

Compusic

Der ATARI®-Service!

Markus Dinter
Drieschstraße 31
50374 Erftstadt-Kierdorf
Tel. 02235-86763 Fax: 86858

ST-Stacy-Falcon

Reparaturen • Ein+Umbauten • Zubehör

- FALCON Harddisk-Recording Systeme mit Cubase
AUDIO 16 und MIDI-Equipment vorführbereit.

- Fest / Wechselpl. / 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

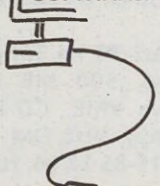
edicta GmbH

Computer und mehr....

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

80000

SOFTHANSA



- Ihr Atari-Händler seit 1990 -

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



⇒ Wir sind umgezogen:

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

AG Computertechnik

Axel Gehringer

Schützenstraße 10

D-87700 Memmingen

Telefon (08331) 86373

D1-Netz (0171) 8232017

Telefax (08331) 86346

E-Mail:

AG_Comtech@t-online.de

80000

MULTIMEDIA

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

Tausch und Kontaktmöglichkeiten
DTP, Grafik und Musik

Internet

Einführungen und Experimentiermöglichkeiten
an Hard & Software

Programmierkurse

Unbegrenzte Spielmöglichkeiten

Patrick Zäuner EDV-Systeme, 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
Dillinger ☎ 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

Kleinanzeigen

Kleinanzeigen mit bis zu 5 Zeilen sind in der ST-Computer 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 Kleinanzeige nur dann veröffentlichen, wenn uns Ihre komplette Anschrift vorliegt.

Gewerbliche Kleinanzeigen kosten DM 15.- pro Zeile (je 30 Zeilen) und können per Scheck bzw. gegen Abbuchung beglichen werden. Sie werden mit einem **G** gekennzeichnet.

Mehrfachschaftungen sind nur bei gewerblichen Kleinanzeigen möglich.

Biete Hardware

Atari Falcon, Afterburner 040, 4+4 MB RAM, im Bigtower-Gehäuse, HD-Diskettenlaufwerk, Quantum-EIDE-Festplatte 270 MB, Fujitsu-SCSI-Festplatte 1 GB, ISA-Grafikkarte Nova, 2 MB, Grafikerweiterung Screenblaster II, Treibersoftware für Afterburner 040, SCSI-Tools junior, Nova TrueColour-VDI 2.6, Nova-Scannertreiber für Mustek Paragon, Calamus SL 96, DynaCADD 2.04, CD-Recorder 2.0, PixArt 4.0, Arabesque 2, Pure Pascal, Connect 95, CoMa 1.6, sehr viele Bücher, alles zusammen VHB DM 1000.-, Software und Bücher auch einzeln, ab 17.00 Uhr, Tel. 0 52 07-98 86 40, Schloss Holte-Stukenbrock

Atari Falcon030, 12 MB RAM, 270 MB Festplatte, im ddd-Desktopgehäuse, ext. PC-Tastatur, VHB DM 550.-, Tel. 0 71 21-63 04 03

C-LAB Falcon MK II, 14 MB RAM, 514 MB SCSI-HDD int., FPU 68882, VGA-Adapter, inklusive NVDI 4, APEX Media 2.41, Neon 3D + Overlay CD, Signum 4, PSI-CD, XFS CD-ROM-Treiber, event. mit Mitsumi 2-fach-CD-Brenner im ext. 2-fach-Gehäuse, eMail: semantics@gmx.de

Atari TT 030, 4 MB RAM, 700 MB Festplatte, VHB DM 450.-, Ersatzteile für alle STs und TTs sowie diverse Software günstig, verkaufe nicht an Händler, eMail: janbirgit@gmx.net

Atari TT, 16 MB RAM, 250 MB HD, 19"-Zoll, Schwarz/Weiss, Modem 14.400, Atari-Laserprinter, Logic 2.5, Papyrus Office, MagiC 6.x, Artworks, EMailer, CAB, div. Literatur, DM 850.-, auch einzeln, 4 MB RAM-Modul für Atari TT, DM 50.-, Atari DD-

Floppy, DM 10.-, Blitterchip, DM 10.-, Tel. 0 64 32-21 35

Atari TT, 4/64 MB RAM, 1 GB SCSI-Festplatte, 21"-EIZO-6500, Faxmodem, Software, an Selbstabholer, komplett DM 700.-, Tel. 0 64 04-6 45 58, Pohlheim

Atari TT, 4 + 16 MB RAM, Proscreen 19", zusätzl. Tastatur, 1040 STE, 4 MB, SM194, Joystick, SCSI-HD 190 MB im ext. Gehäuse, Link, NEC P6, Panasonic KXP 4450, Software (Signum!, Phoenix, NVDI, Kobold, MagiC, ...), Bücher, RedHat Linux 5.2, FP für alles zusammen DM 1200.- bei Abholung, Tel. 0 61 30-84 04 oder 84 06

Atari TT im Tower, 4/8 MB RAM, 500 MB Festplatte, Nova VME, CD-ROM, HD-Floppy, VHB DM 500.-, Tel. 05 11-85 18 06, Hannover

Atari Mega ST4, Magnum 8 MB, Nova-Grafikkarte, ATW-Towergehäuse, Link 97, Atari 1040 STE, Megafile 30,

2 x SM124, externes Teac SCSI-CD-ROM, auch einzeln, Preise VHS, Tel. 0 42 31-8 23 50, Verden

Atari Mega STE, 1 MB RAM, 48 MB Festplatte, Monitor SM 124, SCSI-Hostadapter, VHB DM 300.-, Tel. 04 61-31 94 403, Flensburg

Atari 1040 ST, Atari SM 124, Megafile 30, inkl. Zubehör, günstig, alles im originalen Karton, gensicke@ipt.fhg.de

Atari 1040 STFM, SM 124, 3 MB RAM, TOS 20.6, Over-scan-Grafikerweiterung, Real-tizer-Digitalisierer, PC-Ditto, Speedo GDOS 5.0, Modem 14.4k, Drucker LC-10, Preis VHS, eMail: Ingo.Schulzke@t-online.de

Atari 520 ST, Monitor, Originalverpackung, DM 150.-, alter Laptop mit Farbmonitor, DM 150.-, Datenbank Maxon Twist, DM 80.-, Tel. 0 86 69-7 81 42, Nussdorf

i Gebrauchte Geräteinformation: Atari 800XE/130XE



Nachdem Jack Tramiel 1985 die Firma Atari übernommen hatte, brachte er mit dem ST eine neue bahnbrechende Computergeneration auf den Markt. Aber auch die 8-Bit-Serie führte er noch eine Zeit lang weiter: Den XL-Modellen verpasste er dasselbe zeitgemäße Design wie dem ST (und leider auch deren schwammige Tastatur), reduzierte die Produktionskosten und präsentierte sie als 800XE und 130XE. Während es sich beim 800XE im Wesentlichen um einen abgespeckten 800XL handelte, glänzte der 130er mit 128 kB Arbeitsspeicher und gehörte somit der Königsklasse der 8-Bit-Rechner an. Neu war der Chip „Freddy“, der für das Bankswitching zuständig war. Etwas ärgerlich ist, dass der nach aussen geführte ECI-Bus nicht kompatibel zu der XL-Klasse ist. So ist z. B. ein IDE-Interface für den 800XL zum Anschluss von Festplatten nur über einen Zwischenstecker zu betreiben. Während der 800XE in Europa recht selten anzutreffen ist, fand der 130XE eine zufriedenstellende Verbreitung. Inklusive einem 5.25-Zoll-Diskettenlaufwerk kostet er selten unter DM 100.-.

reduzierte die Produktionskosten und präsentierte sie als 800XE und 130XE. Während es sich beim 800XE im Wesentlichen um einen abgespeckten 800XL handelte, glänzte der 130er mit 128 kB Arbeitsspeicher und gehörte somit der Königsklasse der 8-Bit-Rechner an. Neu war der Chip „Freddy“, der für das Bankswitching zuständig war. Etwas ärgerlich ist, dass der nach aussen geführte ECI-Bus nicht kompatibel zu der XL-Klasse ist. So ist z. B. ein IDE-Interface für den 800XL zum Anschluss von Festplatten nur über einen Zwischenstecker zu betreiben. Während der 800XE in Europa recht selten anzutreffen ist, fand der 130XE eine zufriedenstellende Verbreitung. Inklusive einem 5.25-Zoll-Diskettenlaufwerk kostet er selten unter DM 100.-.

Technische Daten:

MOS 6502C, 1.79 MHz (NTSC), 1.77 MHz (PAL), 11 Grafikmodi, 256 Farben, 320 X 192 Bildpunkte, 4 unabhängige Tonkanäle mit je 3½ Oktaven, Schreibmaschinentastatur, 64 (800XE) bzw. 128 (130XE) kB RAM, XL OS, Cartridge Slot, 2 Joystick-Ports, SIO-Schnittstelle, ECI-Interface (130 XE), HF-Modulator, Atari Basic

57

Surftipps

ATOS

<http://www.atos-magazin.de/>

Viele Leser kennen sicherlich die ATOS, das Freeware-Hypertext-Magazin. Die ATOS ist mit der Zeit gegangen, seit dem letztem Jahr bietet sie deshalb eine neue Homepage. Das Design ist schlicht und grafikarm gehalten, daher aber auch sehr schnell und selbst auf einem ST mit SM124 noch gut darstellbar, als Sprache dient komplett Deutsch.

Das soll aber nicht heißen, daß die Homepage schlecht wäre: Das Design ist gefällig und die Navigation übersichtlich. Man verläuft sich nicht in zig Frames oder Unterseiten. Auf modernen Schnickschack wie JavaScript wurde daher auch verzichtet, ebenso wie auf ein Diskussionsforum, schließlich sind die Autoren alle per eMail erreichbar - und die meisten von ihnen lesen auch in den Mausgruppen mit.

Die ATOS wird weiterhin in alter Gewohnheit als ST-Guide- und HTML-Archiv erscheinen, durch die neue Homepage bieten sich aber vielseitigere Möglichkeiten. So findet man auf der Startseite reichlich aktuelle News rund um Atari-Computer. Der Besucher kann selbst per Formular News aufgeben oder

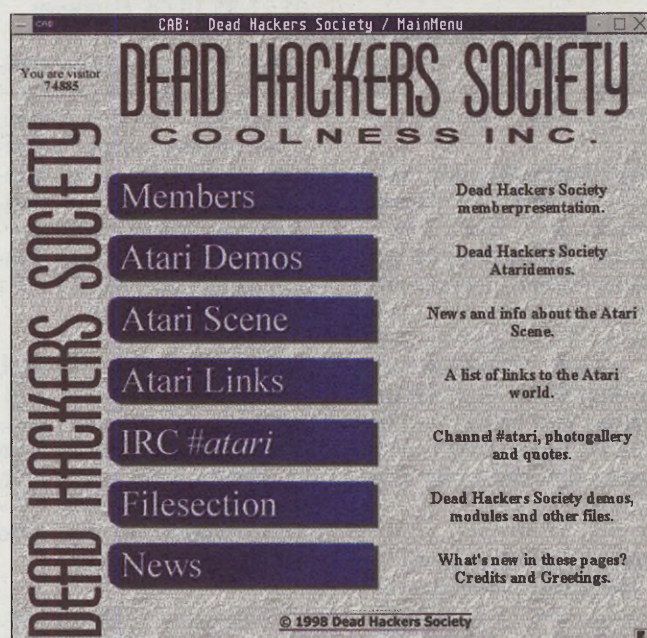
eine eMail an die Redaktion schicken. Alle ATOS-Artikel sind gut sortiert (z. B. nach Software, Reportagen, Unterhaltung) abrufbar. Eine neue Möglichkeit der Online-ATOS ist, dass Artikel nun nicht mehr auf das fertige Offline-Magazin warten müssen, sondern sofort online veröffentlicht werden können. Dies garantiert Top-Aktualität.

Weiterhin gibt es eine Download-area, wo alle Ausgaben der ATOS und eine Linksammlung zu finden sind, die den Besucher in die Weiten der Atari-Homepages im Internet führt.

Dead Hackers Society

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

Hierbei handelt es sich um eine Homepage aus der Atari-Scene. DHS selbst ist eine Democrew, die auf ihrer Homepage neben den eigenen Produkten einiges zu bieten hat: Die Seite ist komplett in verständlichem Englisch gehalten, die Grafiklastigkeit ist für eine Scene-Homepage erstaunlich gering - was anwenderfreundliche Ladezeiten bringt und besonders die Cab- und Adamas-Anwender freuen wird. Dagegen sind einige der Unterseiten (z. B. die News) sehr lang, wodurch insbesondere Cab sehr lange braucht, um die jeweilige Seite aufzubauen. Allerdings sollte man, um die Seiten richtig genießen zu können, mind. eine Auflösung von 800 * 600 Bildpunkten einstellen, da ansonsten z. B. das Hauptmenü nicht vollständig sichtbar ist.



Wie auf dem obigen Screenshot zu sehen ist, landet man als erstes in einem übersichtlichen Menü. Das wichtigste für den Besucher dieser Seite sind die News. Gibt es etwas neues in der Scene, erfährt man hier am ehesten davon, ohne gleich alle Scene-Homepages abklappern zu müssen. Handelt es sich um News über neue Programme oder Demos, kann man meistens gleich einen Download starten, ohne die entsprechenden Homepages besuchen zu müssen.

Weiterhin gibt es noch ein paar nette Sprüche, Zitate und Fotos aus dem IRC-Channel #atari sowie ein paar Links und Memberinfos.

DHS ist eine sehr aktive Democrew, die auch regelmäßig Wettbewerbe online veranstaltet.

Die Seite richtet sich an alle Atari-Anwender, wenn auch diejenigen, die einen Falcon besitzen, sicherlich am meisten mit den Informationen und Demos anfangen können. Auch ST-User finden noch einiges Interessantes, vor allem aus den frühen Jahren von DHS. Aber auch heute gibt es noch die eine oder andere neue Demo für STs.

Benjamin Kirchheim



Internet zum Nulltarif

Teil 2: Das Network-Environment

Aus der Ausgabe 12/99 der ST-Computer stand dieser Teil der Konfiguration von STING noch aus.

Die im *Network Environment* eingetragenen Informationen, wie z. B. die Adresse des eigenen Mailservers, können von den benutzten Clients abgefragt werden, wodurch der Anwender nicht in jedem Client die benötigten Daten erneut eintragen muss. Da diese Einstellungen nicht im Dialer vorgenommen werden können (der Eintrag *Environment* hat noch keine Funktion), wird wieder ein Texteditor zur Hilfe genommen. Nun kann entweder das Anwahlskript des Dialers oder die *DEFAULT.CFG* (befindet sich im STinG Ordner) geöffnet werden. Der Unterschied ist, dass die Daten der *DEFAULT.CFG* anders als beim Anwahlskript immer zur Verfügung stehen. Werden zum Beispiel mehrere Provider aber ein gleichbleibender eMail-Service für den Zugang benutzt, können die Daten für den eMail-Zugang in die *DEFAULT.CFG* eingetragen werden, anstatt sie jeweils in jedes Anwahlskript der unterschiedlichen Provider eintragen zu müssen. Der betreffende Abschnitt ist in beiden Dateien als *#Network Environment#* wiederzufinden.

Im folgenden Abschnitt werden nun die wichtigsten Angaben kurz beschrieben:

EMAIL = name@anbieter.de

Mit der Variable *EMAIL* kann die eigene eMail-Adresse eingetragen werden. Unter anderem benutzt CAB diese Angabe als Absenderadresse, wenn das Programm eMails verschickt.

SMTP_HOST = mail.anbieter.de

SMTP_SERVER = mail.anbieter.de

SMTP-Host und *SMTP-Server* stimmen überein, wobei die Bezeichnung *SMTP_SERVER* vorzuziehen ist. Mit dieser Variable kann der Mailserver für den Versand von eMails definiert werden. Unter anderem benutzt CAB diese Angabe zum Versenden von eMails aus dem Browser.

POP_HOST = pop.anbieter.de

POP_SERVER = pop.anbieter.de

POP-Host und *POP-Server* stimmen überein, wobei die Bezeichnung *POP_SERVER* vorzuziehen ist. Mit dieser Variable kann der Server für den Zugriff auf die eigene eMail-Box definiert werden.

POP_USERNAME = <geheim>

POP_PASSWORD = <geheim>

Um sich auf den POP-Server einzuloggen, wird ein Benutzername und ein Zugangspasswort benötigt, die durch *POP_USERNAME* und *POP_PASSWORD* definiert werden können.

NNTP_HOST = news.anbieter.de

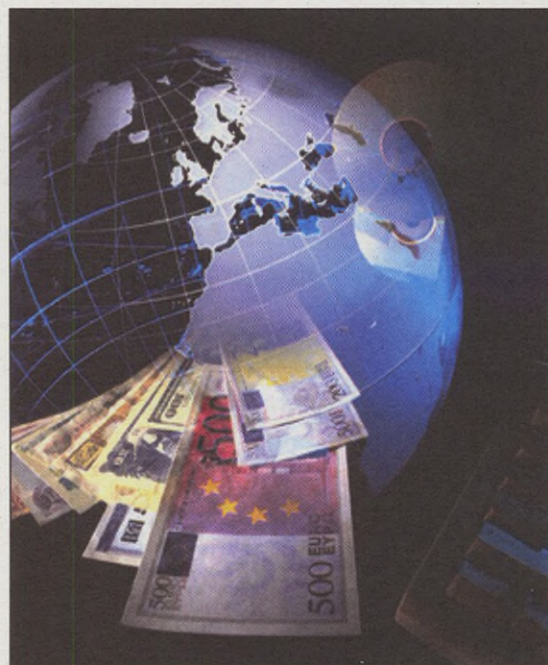
NNTP_SERVER = news.anbieter.de

NNTP-Host und *NNTP-Server* stimmen überein, wobei die Bezeichnung *NNTP_SERVER* vorzuziehen ist. Mit dieser Variablen kann der Newsserver für die Nachrichten aus dem Usenet definiert werden.

HTTP_PROXY = www-proxy.anbieter.de

HTTP_PROXY_PORT = 80

Die Proxy-Angaben bestehen jeweils aus der Adresse sowie dem zu benutzenden Port (normalerweise 80). Sie haben für den Webbrowser CAB besondere Bedeutung. Es gibt auch Provider, bei de-



nen man nur via Proxy im Web surfen kann. Neben dem *HTTP_PROXY* gibt es noch die Eintragungen *FTP_PROXY*, *WAIS_PROXY*, *GOPHER_PROXY* und *NEWS_PROXY*, die den jeweiligen Internet-Diensten entsprechen. Zu allen Einträgen gehört immer noch eine Port-Angabe nach dem Schema des Beispiels.

NO_PROXY = *www.boersen-ticker.de*

Unter *NO_PROXY* können Adressen eingetragen werden, die keinesfalls aus dem Proxy geladen, sondern immer direkt aus dem Netz geholt werden sollen. Wie an der Beispiel-Adresse zu erkennen, ist dies z. B. bei Seiten wichtig, bei denen sicher gegangen werden soll, dass sie immer topaktuell im Browser erscheinen und nicht aus dem Zwischenspeicher des Providers geladen werden.

Die FEE-Datei. Wer seit dem letzten Artikel mit STinG lange und ausgiebig im Internet gesurft hat, der wird auch das Problem der sich summierenden Telefongebühren kennengelernt haben. Um dieser Situation halbwegs Herr zu werden, bietet STinG (um genau zu sein der Dialer) einen integrierten Gebührenzähler. Dieser schreibt die Gebühren penibel mit und protokolliert sowohl die Online-Zeit und die übertragene Datenmenge als auch die angefallenen Kosten jeder Sitzung. Diese können dann in einer Tabellenkalkulation oder einem spezialisierten Programm wie *Costa* (siehe STinG-CD) komfortabel verwaltet werden. Damit der Dialer auch weiss, mit welchem Takt er wie abzurechnen hat, gibt es die sogenannte *FEE-Datei*. Hier muss der Anwender nun mit einem Texteditor bewaffnet selbst Hand anlegen, um alles genau an den eigenen Telefonanbieter anzupassen.

Zunächst wird eine neue Datei angelegt, die mit den folgenden Zeilen beginnt:

```
+e 0.12
+u DM
```

Die Angabe *+e* steht für die Kosten jeder Einheit und *+u* für die Währung. In unserem Beispiel wären dies also 12 Pfennig pro Einheit. Als nächstes wird bestimmt, wann und an welchen Tagen ein Tarif gültig ist. Jeder Tarif wird hierbei nummeriert und später mit einer Zeittaktung versehen. Am besten wird dies wieder anhand eines Beispiels verdeutlicht:

```
+1 Tarifname
w 9:00 21:00 Sonntag
w(1) 9:00 18:00 Montag (Sonntag +1 Tag)

+2 Tarifname
1.1 9:00 18:00 Neujahr
E(-1) 9:00 15:00 Ostern -1 Tag
m(1) 9:00 15:00 Der erste Tag jedes Monats +1 Tag

+3 Tarifname
A(4) 5:00 22:00 1. Advent + 4 Tage
w(3) 5:00 18:00 Mittwoch (Sonntag + 3 Tage)
.
.
.
+n Tarifname

# 90s 120s 240s
```

i Tech-Talk

FTP steht für **File Transfer Protocol**. FTP ist eines der ältesten Internet-Protokolle, das noch intensiv benutzt wird. Wie der Name schon andeutet, ermöglicht es die Übertragung von Dateien über das Internet.

HTTP steht für **Hypertext Transfer Protocol**. HTTP ist der de-facto-Standard für die Übertragung von Dokumenten im Worldwide Web, obwohl es vom Design her die Übertragung jeglicher Dateitypen erlaubt.

NNTP steht für **Network News Transfer Protocol**. NNTP ermöglicht sowohl das Lesen und Schreiben neuer Nachrichten in Newsgroups (virtuelle Diskussionsgruppen) als auch den Austausch der Nachrichten zwischen zwei Servern.

POP steht für **Post Office Protocol**. Dieses Protokoll ermöglicht einen via Kennung und Passwort geschützten Zugriff auf eine Mailbox.

SMTP steht für **Simple Mail Transfer Protocol**. SMTP ist das Standard-Protokoll für die Übertragung von eMails im Internet.

Proxy beschreibt einen riesigen Zwischenspeicher, der direkt beim Provider steht. Befinden sich angeforderte Daten bereits in diesem Zwischenspeicher, können sie direkt zum User gesendet werden, ohne dass sie noch einmal extra aus dem Netz angefordert werden müssen. Auf diese Weise können sich die Übertragungsgeschwindigkeiten erheblich erhöhen.

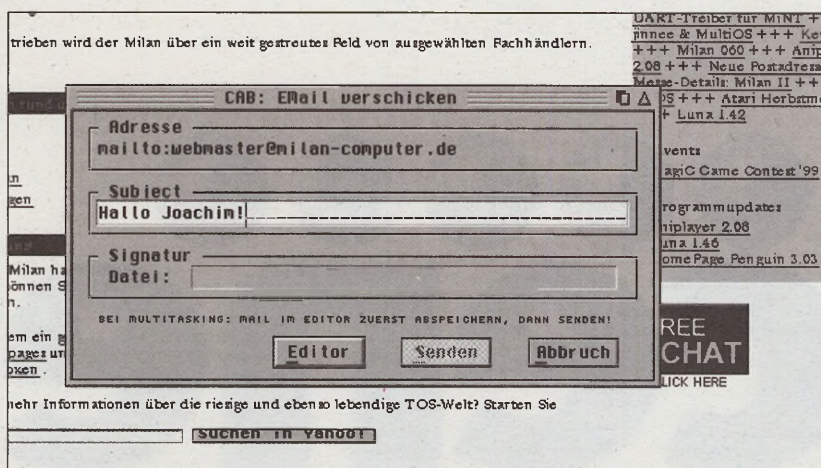
Durch die Angabe *+1* wird also der erste Tarif eingeleitet, dem optional noch ein Name gegeben werden kann. Jeder weitere Tarif wird um Eins erhöht, also *+2*, *+3* usw. Innerhalb dieser Angabe müssen nun Zeitintervalle eingetragen werden, in denen der Tarif gültig ist. Hierfür gibt es verschiedene Möglichkeiten, die je nach Priorität vom Dialer abgearbeitet werden:

1. Priorität

Ein festes Datum, wie in Tarif 2 z. B. der 1.1. Sämtlichen Einträgen folgt nun der Zeitraum, in diesem Fall also 9 bis 18 Uhr.

2. Priorität

Ausgegangen wird von Ostern (E) oder dem ersten Advent (A): Zu dieser Angabe kann eine beliebige Anzahl von Tagen addiert oder abgezogen werden. A entspricht dem ersten Advent und A(4)



entspricht vier Tagen nach dem ersten Advent (A + 4 Tage).

3. Priorität

Ausgegangen wird vom Ersten eines Monats (m) oder vom Sonntag (w). Auch hier kann wieder eine beliebige Zahl addiert oder abgezogen werden. m(1) (siehe Tarif 2) wäre jeweils der dritte Januar, Februar, März usw., und w(3) (siehe Tarif 3) wäre jeder Mittwoch.

4. Priorität

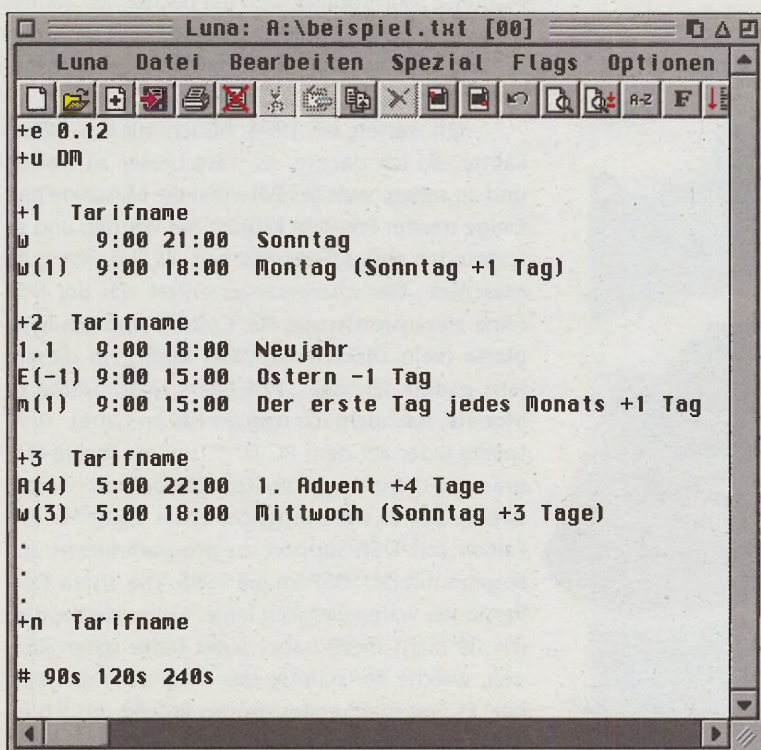
Im Beispiel ist dies nicht erwähnt. a steht für jeden Tag. Der für a eingetragene Zeitraum gilt also immer.

Die verschiedenen Prioritäten sind notwendig, da es öfters einmal vorkom-

men kann, dass sich z. B. ein spezieller Feiertagstarif mit dem normalen Wochentarif überschneidet.

In der mit einer Raute beginnenden letzten Zeile wird nun noch die Takung jedes Tarifes angegeben. Der erste Wert wird dem ersten Tarif zugeordnet, der zweite dem zweiten Tarif usw. Als Einheit kann man zwischen s für Sekunde, m für Minute und h für Stunde wählen. In unserem Beispiel würde also beim ersten Tarif (+1) nach 90 Sekunden, beim zweiten Tarif (+2) nach 120 Sekunden und beim dritten Tarif (+3) nach 240 Sekunden eine neue Einheit anbrechen.

Jan Daldrup



Konfigurationsdateien per Hand zu editieren ist immer umständlich, der STinG-Anwender kommt allerdings bisher nicht um diese lästige Aufgabe herum. Benutzen Sie am besten einen modernen Texteditor wie z. B. Luna, um die FEE-Datei zu verändern. Das Wort Fee (sprich: Fie) ist übrigens das englische Wort für Gebühr.

Im nächsten Teil unseres Workshops befassen wir uns mit der Konfiguration des STinG-Clients CAB und gehen hier auch auf die verschiedenen OVLs für den Web-Browser ein.



Begleitend zu diesem Workshop-Teil finden Sie auf unserer Homepage eine umfangreiche Liste der Internet-Provider ohne Grundgebühren.

Atari Scene



Patrice Mandin im STC-Interview

Für diese Ausgabe der Scene haben wir uns mit Patrice Mandin einen Gesprächspartner gesucht. Patrice hat sich vor allem mit seiner DSP-D***-Engine und seit kurzem auch mit den Portierungen einiger bekannter Spielehits einen Namen gemacht. Im Interview erfahren Sie mehr über ihn, seine Projekte sowie seine Pläne für die Zukunft.

ST-Computer: Hi, stell Dich doch bitte erst einmal unseren Lesern vor.

Patrice Mandin: Mein Name ist Patrice Mandin, ich bin 26 Jahre alt und gebürtiger Franzose. Meine Freizeit verbringe ich am liebsten mit Fernsehen, Programmieren/Games portieren und Games spielen.

STC: Wann hast Du mit der Computerei angefangen und wie ging es weiter?

Mandin: Also, ich bekam 1987 mit dem wundervollen Amstrad CPC 6128 meinen ersten Computer und begann, in Basic zu programmieren. Ich hatte

einige Freunde, die andere 8-Bit-Computer hatten, und Basic war die gemeinsame Programmiersprache zwischen diesen Rechnern. Kurz bevor ich ihn verkaufte, habe ich auch noch ein bisschen Zeit damit verbracht, Z80-Assembler zu lernen.

1989 holte ich mir einen Atari 520 STE und programmierte zunächst weiter in Basic (GFA). Innerhalb von drei Monaten habe ich dann 68000-Assembler gelernt - eine sehr leistungsfähige und mit Devpac auch leicht zu programmierende Sprache. Zwei Jahre lang habe ich dann meine Programmierkenntnisse erweitert, bis ich dann dachte, ich wäre bereit, Spiele zu programmieren. Zu diesem Zeitpunkt (1992) war Street Fighter 2 sehr populär, und ich dachte, ich könnte das auch: Zwei Sprites anzuzeigen und bloß den Hintergrund zu scrollen war keine schwere Aufgabe für einen STE.

Ich wartete bis 1994, bis ich mir den Falcon kaufte, da ich dachte, es wäre besser zu warten und zu sehen, welches Potential die Maschine hat. Einige meiner Freunde kauften ihn vor mir, und so konnte ich einige Tests machen. Es war eine gute Maschine. Der interessanteste Part war der DSP (eine Herausforderung für Coder!) und die Festplatte (kein Diskettenwechsel mehr). In diesem Jahr codete ich das „124 Beers later“-Demo (6 Monate, nachdem ich meinen Falcon hatte). 1995 spielte jeder auf dem PC D***, und da meine Programmierkenntnisse weiter gewachsen waren, dachte ich, es wäre möglich, einen Clone für den Falcon mit DSP-Support zu programmieren. Ich begann mit D***DSP im Juli 1995. Die ersten Test-Versionen waren ziemlich lame. Es ist schade, dass ich sie nicht mehr habe. Jeder hätte sehen können, welche Fortschritte das Programm gemacht hat. Es war mein erstes großes Projekt, bis ich im Dezember 1996 zur Armee musste.



Nach der Armee suchte ich einen Job und fand ihn auch. Ich arbeite jetzt bei einer Firma, die Zugangskontrollsysteme baut (elektronische Schlüsselsysteme inkl. passender Lesegeräte, zeitbeschränkter Zugriff usw.) und programmiere Windows-Software in Delphi. Aber ich bin noch dabei, einen besseren Job zu finden: Ich möchte Spiele programmieren.

Zur gleichen Zeit hatte ID Software die originalen D***-Sources veröffentlicht. Also schnappte ich sie mir, um zu sehen, ob ich sie auf dem Falcon kompilieren könnte. Das Resultat war da: eine komplett funktionierende, aber langsame Version. Da der DSP-Part schwer zu integrieren war, dachte ich, es wäre besser, den Port einer größeren Masse zugänglich zu machen, und es halfen mir einige Leute, um das Programm auf vielen Atari zum Laufen zu bringen. Während dieser Arbeit wurden auch die H*****- und H****-Sources frei erhältlich, und da sie ähnlich D*** waren, konnte ich die gleiche Funktionalität wie bei D*** integrieren. Jetzt mache ich zunächst Änderungen an D*** - und wenn es funktioniert, baue ich sie auch in H***** und H**** ein. Ich mache nur die Atari-spezifischen Teile auf meinem Falcon. Die meiste Zeit benutze ich den PC von meinem Bruder zum Debuggen (unter Linux). Da jetzt die Q****-Sources erhältlich sind, habe ich mit der Portierung angefangen - und es ist fast fertig.

STC: Wann bist Du das erste Mal mit der Atari-Szene in Kontakt gekommen?

Mandin: Ich kam als erstes mit der Szene in Kontakt, als ich als „Data“ zur Crew Trio kam. Meine Kontakte bekam ich hauptsächlich während der fünf „Place To Be“-Parties - die einzigen, zu denen ich ging. Ich habe dort zwei Demos veröffentlicht und eine Menge Leute getroffen. Ich denke, es ist jetzt wichtiger für mich, meine Produktionen mit meinem echten Namen zu unterzeichnen, denn „Reality is Life“.

STC: Versuche bitte, die Atari-Szene, so wie Du sie erlebt hast, zu beschreiben.

Mandin: Ich habe eine Menge cooler Typen kennengelernt. Ich hatte eine Menge



Spaß während der Parties. Was Dein Rechner leisten kann, ist unwichtig: Zeige, was Du mit Deinem Rechner leisten kannst. Auf dem Atari möchten die Coder zeigen, welche Power in ihren Rechnern steckt - selbst, wenn sie heute vergleichsweise gering ist.

STC: Was fasziniert Dich an Demos? Magst Du sie oder hasst Du sie?

Mandin: Na ja, um ehrlich zu sein: Das letzte gute Demo, das ich gesehen habe, war „Dream Dimension“. Es ist ein gutes Demo - aber das ist alles. Ein gutes Demo muss Dinge zeigen, die man noch nie zuvor gesehen hat - und das ist nicht mehr der Fall, da Spiele auf Konsolen oder dem PC heute viel beeindruckender sind. Sorry an alle Democoder, aber ich habe die Seiten gewechselt.

STC: Nachdem Du ein paar Demos und die D*** Engine gecodet hast, begannst Du mit dem Portieren von Spielen. Kannst Du uns einen kurzen Überblick über Deine bisherigen Ports geben? Was sind Deine Pläne mit ihnen?

Mandin: Tja, meine momentan fertigen Projekte sind D***, H*****, H**** und bald Q****. Ich benutze die Linux-Sour-

cen, um die MiNT-Version zum Laufen zu bringen, da es so am einfachsten ist. H***** und H**** wurden, basierend auf den DOS-Sources, erst auf Linux portiert. Wenn die Linux-Version läuft, brauche ich nur ein paar Änderungen machen und den Atari-spezifischen Code hinzufügen, um sie auf dem Atari zum Laufen zu kriegen. Mein Hauptziel ist es, jetzt meinen DSP-Rendering-Code in die Engines zu integrieren.

STC: Auf Deiner Webseite kann man eine ausführliche Liste von Programmen lesen, die Du in Zukunft umsetzen möchtest. Kannst Du uns nochmal einen kurzen Überblick geben - und vielleicht auch den aktuellen Status? Was kommt als nächstes?

Mandin: Sobald Q**** läuft, möchte ich mich gerne an Snes9X und Mame wagen - für die beiden braucht es dann aber einen sehr schnellen Atari-Clone. Snes9X habe ich schon kompiliert, aber es fehlt noch der Atari-spezifische Teil. Mame ist ein sehr großes Programm, und ich weiß nicht, ob ich genügend Festplattenplatz habe, um es zu kompilieren. Diese Emulatoren brauchen jedoch auch eine Menge RAM.



»Es wäre toll, wenn Demos Open Source wären, denn dann könnte keiner mehr Code klauen, da es frei wäre, ihn zu benutzen.«

STC: Planst Du Dich auf das Portieren von Software zu konzentrieren, oder möchtest Du auch neue eigene Projekte starten?

Mandin: Ich habe nur wenig Freizeit, daher ist es für mich besser, Software zu portieren, anstatt neue zu programmieren. Außerdem weiss ich auch gar nicht, was ich als nächstes Software-Projekt machen sollte.

STC: Was denkst Du über die neuen Atari-Clones? Würdest Du Dir einen kaufen?

Mandin: Es ist gut, zu sehen, dass heutzutage weiterhin neue Hardware erhältlich ist. Das Problem mit neuen Rechnern ist, dass es an Software fehlt, die auf ihnen läuft. Das ist auch der Grund, warum ich die Kompatibilität von D***, H***** und H**** verbessert habe. Viele warten auf das DSP-Rendering auf dem Falcon, aber der Falcon ist nicht die einzige Maschine. Atari-Enthusiasten werden den Rechner kaufen, den sie mögen - aber ich bevorzuge, den Rechner zu kaufen, den ich brauche.

STC: Wie siehst Du die Zukunft der Atari-Szene?

Mandin: Dazu habe ich nur ein paar Worte zu sagen, da ich nicht mehr so sehr dabei bin: Ich denke die Szene ist gut, um Kontakte zu schließen und die eigenen (Coding-)Skills zu verbessern. Coder sollten offen sein und erklären, wie sie etwas machen, wenn jemand fragt. Ich frage mich, wieviele Scener in ein paar Jahren noch da sein werden.

Es wäre toll, wenn Demos Open Source wären, denn dann könnte keiner mehr Code klauen, da es frei wäre, ihn zu benutzen. Ich höre immer noch, dass Leute Code, Musik oder Grafiken von anderen stehlen. Das sind wirklich arme Lamer.

STC: Wie lauten Deine Top-3-ST- und Falcon-Demos?

Mandin: ST(E):

1. Brain Damage/Aggression: wundervolles Design, speziell für den STE
2. Froggies over the Fence/Overlanders: schönes Design, 3D-Overscan
3. Phaleon Demo/Next: 4 Disks voll mit Screens - und ein paar für den STE

Falcon:

1. Dream Dimension/DHS: Ich habe zwar keine FPU, habe es aber trotzdem gesehen.
2. Sonolumineszenz/Avena: die Falcon-Show
3. Eko System/Eko: wundervolles 3D

STC: Ein paar letzte Worte?

Patrice Mandin: Ein gutes Jahr 2000 an alle Atari-User! Und ich möchte vor allem denjenigen danken, die etwas zu D*** (und H***** und H****) beigetragen haben: Johan Klockars (VDI-Routinen) und Xavier Joubert (Bug-Fixes und Zusätze).

Der Code ist frei, jeder kann etwas beitragen!

ST-Computer: Danke für das ausführliche Interview!

Mit Patrice Mandin unterhielt sich Jan Daldrup



ATARI - Soft



..... 99,-

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.



..... 20,-

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.



..... 129,-

The multimedia compilation

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



..... 49,-

Atari-Platin

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



..... 49,-

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!



..... je 5,-

CDs zum Mitbestellen

Diese Schnäppchen sollten Sie einfach mitbestellen:

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



..... 69,-

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.



extern 249,-

intern 199,-

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.



Stück 25,-

3 Stück 60,-

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.



..... 59,-

mit 2 Büchern 79,-

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).



.... ab 69,-

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.

NEU:
..... 29,-

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.

v o r s c h a u

0 3 / 2 0 0 0

a k t u e l l e s

Bisher wurde nur unter vorgehaltener Hand davon geredet, aber nun ist es offiziell: Mit Tempus Word kehrt der Klassiker unter den Atari-Textverarbeitungen in der neuen und komplett überarbeiteten Version Version 4 auf unsere Plattform zurück - gerade richtig zum Start des Milan II. Uns liegt bereits eine Version vor, so dass wir in der kommenden Ausgabe ein Preview auf das langerwartete Programm liefern können. Wir sind genauso gespannt wie Sie!

Ausserdem dürfen Sie sich auf topaktuelle Interviews mit Persönlichkeiten aus dem Atari-Markt freuen.

b e t r i e b s s y s t e m e

Atari-Computing findet zur Zeit auf immerhin 3 multitaskingfähigen Betriebssystemen statt: MagiC, N.AES und Geneva. Wir nahmen alle 3 Systeme genauer unter die Lupe, nennen Vor- und Nachteile und helfen bei der Kaufentscheidung. Profis dürfen sich über einen Bericht freuen, der erklärt, wie man den Atari unter N.AES in ein Netzwerk einbindet.

s o f t w a r e

Durch die große Marktübersicht in diesem Heft sind die Software-Tests kürzer gekommen, als wir eigentlich geplant haben. In der kommenden Ausgabe haben sich daher folgende Kandidaten angesagt: der DTP-Profi DA's Layout in der '99er-Version 6.2 und die aktuelle Version des Texteditors Luna.

e n t e r t a i n m e n t

Endlich können wir auch wieder unser schwarzes Schmuckstück entstauben: Mit Protector ist ein neuer Space-Blaster für den Jaguar erschienen. Wir freuen uns schon jetzt auf den Test!

p o r t r a i t



Benjamin Kirchheim studiert Informatik in Hamburg und arbeitet als freiberuflicher Autor bei der ST-Computer und dem Online-Magazin ATOS. Benjamin bekam seinen ersten Atari mit 11 Jahren und arbeitet heute auf einem Atari Falcon 040. Er betreut außerdem das Webangebot der ST-Computer.

Chefredakteur: Thomas Raukamp (thomas@st-computer.net)

Redaktionelle Mitarbeiter: Bengy Collins, Jan-Frederik Daldrup, Joachim Fornallaz, Matthias Jaap, Benjamin Kirchheim, Henrik Klüver, M. Krönig

Redaktion:

thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28,
D-24783 Osterrönfeld
Tel. 0 43 31 - 84 93 37, Fax: 0 43 31 - 84 99 69
eMail: info@st-computer.net
http://www.st-computer.net

Verlag (Achtung, neue Adresse!):

Falke Verlag - A. Goukassian, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel
Tel. 04 31 - 27 365, Fax 04 31 - 27 368
http://www.atari-world.com

Verlagsleitung:

Ali Goukassian

Abo-Betreuung:

Falke Verlag, Tel. 0 4 31 - 27 365, abo@st-computer.net

Anzeigenleitung:

Ali Goukassian, Tel. 04 31 - 27 365, anzeige@st-computer.net

Anzeigenpreisliste:

nach Preisliste Nr. 12, gültig ab 01.07.1998

Layout: thomas raukamp communications, Osterrönfeld

Druck: Frotscher Druck GmbH

Titelgestaltung: Torsten Dudai, thomas raukamp communications

Lektorat: thomas raukamp communications

Bezugsmöglichkeiten:

Atari-Fachhandel oder direkt beim Verlag

Erscheinungsweise: 11 x im Jahr, Doppelausgabe Juni/Juli

Einzelpreis: DM 9.80

Jahresabonnement: DM 98.-

Jahresabonnement mit SP-Diskette: DM 148.-

Europäisches Ausland: DM 128.-, per Luftpost DM 256.-

Monatsdiskette: zzgl. DM 50.-/Jahr

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

In den oben genannten Preisen sind die gesetzliche MwSt. und die Zustellung enthalten.

Manuskripteinsendung:

Manuskripte jeder Art werden jederzeit gern 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 AGBs. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Urheberrecht:

Alle auf Datenträgern der Firma Falke Verlag - Goukassian veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags 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, Schaltbildern, Aufbauzeichnungen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.

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: ISO 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,-

Spielebeschreibungen ohne Gewähr

Ersatzteile

Ganz gleich ob Sie ein Netzteil, ein Laufwerk, eine größere Festplatte oder Kleinteile wie Lüfter, Gehäuse-teile, ICs (Atari-Chips, GALs u.a.) oder Ersatzplatinen suchen, wir haben fast sämtliche Ersatzteile für Atari.



Für Ihren Portfolio: Steckbare Speichererweiterung incl. 2. Laufwerk (B). Damit erhalten Sie zusätzliche 256 KB RAM-Speicher, es können maximal 2 Speichererweiterungen an den Portfolio angesteckt werden, ergibt also 384KB bzw. 640KB Hauptspeicher!

Portfolio

Sie brauchen einen Computer, den Sie überall mitnehmen können, in den Sie Ihre Texte mal eben zwischendurch eingeben können, der Sie an Termine erinnert, der Adressen verwaltet und sogar Telefonnummern wählen kann, der für Sie rechnet und sich mit Ihrem DOS- oder Atari-Rechner zum Datenaustausch verbinden läßt.

Den Portfolio gibt's nur bei uns - und zwar komplett im Set mit viel Zubehör.

Set-Preis: ab 299,- (s. Angebote rechts)



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 Atari-er - schon in der Standard-Ausstattung bemerkenswert: 68040er CPU, 16MB RAM (erweiterbar auf 512MB), **1GB Festplatte**, 2MB Grafikkarte (S3 Trio V64+), abgesetzte Tastatur, Midi-Towergehäuse, PS/2-Maus, 3 serielle u. 1 parallele Schnittstelle, ISA-Slots und PCI-Bridge, Betriebssystem im Flash-EPROM (änderbar!) und umfangreiches Softwarepaket gibt's für nur **DM 1499,-**

Von uns gibt's ihn natürlich wieder mit allen erdenklichen Aufrüstungen, z.B. im Big-Tower, mit größerer Festplatte, mit mehr RAM-Speicher usw. zum individuellen Zusammenstellen. Beispiel: **Aufpreis 32MB = DM 1,-**

Preisliste und Testbericht gleich kostenlos anfordern!

Schnäppchen

Monitor SM 124	129,-
Ajax, HD-Floppycontr.	38,-
TOS 2.06 (direkt für STE)	48,-
TOS-Card mit AT-Bus Interface	
= IDE-Festplatten am Atari, für	
alle ST, ohne TOS	166,-
Maus für Atari	49,-
Speichererweiterungen:	
4MB für TT	77,-
16MB für TT	153,-
4MB für Slacy	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,-

Tip des Monats

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

TIP 1:

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

TIP 2:

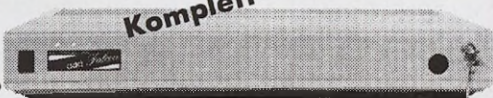
Sparen Sie fast 30%: Jetzt gibt's die 16MB-Fast-RAM-Karte für den TT (original Atari!), voll bestückt für nur **DM 111,-** (bisher 155,-). Ist das was?

Angebot freibleibend - solange Vorrat reicht!

Gehäuse + Tastatur

Machen Sie 'was aus Ihrem IO40er oder Ihrem Falcon:
- Elegantes **Desktopgehäuse** (s. Bild)
- abgesetzte neue Tastatur mit Interface
- Platz für 3.5" Einbaufestplatte
- Schlüsselschalter
- stabil: trägt den Monitor

Komplett-Set: nur 199,-



Portfolio - Set Atari

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

Portfolio - Set PC

Für PC-Besitzer gibt's den Portfolio, zwei 64K RAM-Karten, ein Netzteil und ein RAM-Kartenlaufwerk für Ihren PC (8 Bit-Karte). Daten können so bequem via RAM-Karten vom Portfolio zum PC und anders herum übertragen werden. Dazu gibt's ein Adressverwaltungsprogramm, eine Textverarbeitung, einen Terminplaner und eine Tabellenkalkulation für Ihren PC. Das Gute dabei: Diese Software entspricht genau den eingebauten Programmen des Portfolios. So können die Daten problemlos hin- und hergetauscht werden, bei voller Kompatibilität.
Preis des Sets: nur DM 333,-



Telefonzeiten: MO. - FR. von 14 - 18 Uhr
Besuchszeiten: Bitte vereinbaren Sie zunächst einen Termin mit uns!

Es gelten unsere Geschäftsbedingungen



Füllen sie doch mal an.

Liebe Calamus-Anwenderinnen und -Anwender,
seit September 1999 hat der invers Software Vertrieb auch den Exklusivvertrieb der Produkte von adequate systems übernommen, so daß Sie sämtliche Produkte rund um Calamus jetzt exklusiv aus einer Hand erhalten, inkl. Support, Produktpflege und Weiterentwicklung. Daher haben wir uns zu einer Sonderpreis-Aktion entschlossen, die Ihnen die interessanten -Produkte zu atemberaubend niedrigen Preisen bringt. Die geänderten Preise sind wieder blau markiert. Nutzen Sie diese Aktion, die nur bis zum 31.12.1999 läuft.

Wir verbinden die neue Preisliste wieder mit einer Messe-Einladung: Am **19./20. November 1999** (Freitag/Samstag!) sind wir mit unserem Calamus-Stand auf der **Atari-Herbstmesse** vertreten und freuen uns auf Ihren Besuch. Achtung: Die Messe findet auf dem **Großmarktgelände in Hannover** statt, nicht in Neuss! Nutzen Sie doch den erstmals an einem Freitag stattfindenden ersten Messtag zu einer Geschäftsreise und fachsimpeln Sie mit uns über die neuen Möglichkeiten von Calamus. – Weitere Details finden Sie auf unserer WebSite im Internet.

Diese Herbstpreisliste 1999 gilt seit dem 01.09.1999 und ersetzt alle älteren Preislisten. Sie finden anbei eine Übersicht über alle Module mit detaillierteren Beschreibungen und das bewährte Kundendatenblatt mit Ihren persönlichen Calamus-Daten, die bei uns registriert sind. Nutzen Sie die Upgrade-Hinweise dieses Blattes!

Neue Produkte sind diesmal natürlich auch dabei: Mit dem **GuideLiner** von Michael Kammerlander gibt es einen ganz neuen Hilfslinien-Manager, der u.a. diagonale magnetische Hilfslinien beherrscht und viele andere Raffinessen bietet.

Mit dem **Locator** können Sie beliebige Stellen und Zoomstufen in beliebigen 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 Löhningen

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

Liefern Sie den Calamus SL99 wie folgt:

- ☐ Windows-Pack (direkt lauffähig unter Win95/98/NT)
- ☐ SL99 TOS-Pack (auch für MagiCMac)
- ☐ Windows- + TOS-Pack zusammen: Aufpreis 30 DM

Systemerweiterung um SL99 auf Macs nutzen:

- ☐ MagiCMac 6.0x, für MacOS ab 7.5, incl. Jinnee ... 279 DM

TOS-Emulatoren für Windows-Rechner:

- ☐ STEulator GOLD, für Win95/98/NT, Neukauf 99 DM
- ☐ STEulator GOLD, SL99-Windows-Pack-Upggrade 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 *inv*-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)** **599 199 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 *FRS*-Hilfslinienmodul **99 DM**
- ☐ Grau-nach-K-Konverter, Sortier-Modul, 4 Fade-Fonts 99 DM
- ☐ Indexer 99 DM
- ☐ Jobmanager 499 DM
- ☐ JPEG-Export-Treiber 49 DM
- ☐ Kollektor **149 49 DM**
- ☐ Koordinatenmodul 40 DM
- ☐ LaufweitenManager 2.0 89 DM
 - ☐ Upgrade v 1.x → v 2.x 49 DM
- ☐ LiBerty 129 DM
 - ☐ Upgrade ClipArt → LiBerty 99 DM
- ☐ LineArt v 1.52 199 DM
 - ☐ Upgrade v 1.0 → v 1.52 50 DM
- ☐ **Locator** **129 DM**
- ☐ MakroManager v 2.x 99 DM
 - ☐ Upgrade v 1 → v 2.x 30 DM
- ☐ mediaLINK DataPack v 7, Raster und Kennlinien 99 DM
 - ☐ Upgrade v 1/6 → v7 50 DM
- ☐ Merge v 4 **399 199 DM**
 - ☐ Update v 1/2 → v 4 50 DM
 - ☐ Gratis-Update v 3 → v 4 0 DM
- ☐ Navigator 69 DM
- ☐ Notio-Modul 89 DM
- ☐ Paint v 3 **399 199 DM**
 - ☐ Update v 1 → 3 50 DM
 - ☐ Gratis-Update v 2 → 3 0 DM
- ☐ Personalisierungs-Modul v 2.0 199 DM
 - ☐ Upgrade v 1.x → 2.0 50 DM
- ☐ PICT-Import (bis max. 256 c) 49 DM
- ☐ Positioner 149 DM
- ☐ Rasterflächen/Linien Suchen & Ersetzen 40 DM
- ☐ RTF-Import (invers) 199 DM
 - ☐ Upgrade von DMC-RTF 99 DM
- ☐ Schnitt-und Passermarken **199 49 DM**
- ☐ Selekt-Modul v 2.0x 119 DM

- ☐ Upgrade v 1.x → 2.0x 30 DM
- ☐ SetDate/Time/Path-Modul 40 DM
- ☐ Sortiermodul, Grau-nach-K-Konverter, 4 Fade-Fonts 99 DM
- ☐ StarScreening LIGHT: bis 750 dpi 99 DM
- ☐ StarScreening PRO: FM-Rasterung 499 DM
 - ☐ Upgrade StarScreening Light → Pro 400 DM
- ☐ Textstile Suchen & Ersetzen 40 DM
- ☐ **TIFF-Import/Export (Tiffie) v 5** **199 149 DM**
 - ☐ Update v 1-4 → 5 50 DM
- ☐ TIFF-Spooler-Modul **599 DM**
 - ☐ Update von PRG → Modul 199 DM
- ☐ Verlauf (Multicolor) 149 DM
 - ☐ Update von *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