

_MAG MAG!X V6.00 #[boot] #log=C:\BOOT.LOG DM 9.80 OS 80 SFR 9.80
PAT27.IMG #image=C:\GEMSYS\GEMDESK\PAT\256\MAGIC.IMG #[vfat] drives=acdefghij #[aes]
#_ENV AVSERVER=JINNEE #_DEV 5 26 #_FLG 80 #_SCP C:\CLIPBRD\ #_ENV HOME=C:\GEMSYS\HOME\
GEMSYS\HOME\ #_TRM C:\GEMSYS\GEMDESK\VT52.PRG #_ACC C:\ #_APP C:\GEMSYS\MAGIC\START\
MAGIC\START\#_SLB 0 WINFRAME.SLB #_SLB 0 PDLG.SLB #[shelbuf] #_SHL C:\JINNEE\JINNEE.APP #_CTR #a000000 #b000000 #c777000700060007005520050555222077055707505550770
3111103 #d; #_DSK MAGXDESK V4.00 1 #_DPG C:\GEMSYS\GEMDESK\MCMD.TOS #_DPG C:\GEMSYS\GEMDESK\MGVIEW.APP #_DPG C:\GEMSYS\GEMDESK\PRINT.TTP #_DPG C:\GEMSYS\GEMDESK\MGEDIT.APP #_MAG MAG!X V6.00 #[boot] #log=C:\BOOT.LOG #tiles=C:\GEMSYS\GEMDESK\PAT\16\PAT27.IMG #image=C:\GEMSYS\GEMDESK\PAT\256\MAGIC.IMG #[vfat] drives=acdefghij #[aes] #_ENV AVSERVER=JINNEE #_DEV 5 26 #_FLG 80 #_SCP C:\CLIPBRD\ #_ENV HOME=C:\GEMSYS\HOME\ #_TRM C:\GEMSYS\GEMDESK\VT52.PRG #_ACC C:\ #_APP C:\GEMSYS\MAGIC\START\ #_SLB 0 WINFRAME.SLB #_SLB 0 PDLG.SLB #[shelbuf] #_SHL C:\JINNEE\JINNEE.APP #_CTR #a000000 #b000000 #c77700070006000

st-computer

03/2000



JINNEE #_DEV 5 26 #_FLG 80 #_SCP C:\CLIPBRD\ #_ENV HOME=C:\GEMSYS\HOME\ #_TRM C:\GEMSYS\GEMDESK\VT52.PRG #_ACC C:\ #_APP C:\GEMSYS\MAGIC\START\ #_SLB 0 WINFRAME.SLB #_SLB 0 PDLG.SLB #b000000 #c7770007000600070055
MAGXDESK V4.00 1 #_DPG C:\GEMSYS\MGVIEW.APP #_DPG C:\GEMSYS\GEMDESK\PRINT.TTP #_DPG C:\GEMSYS\GEMDESK\MGEDIT.APP #_MAG MAG!X V6.00 #[boot] #log=C:\BOOT.LOG #tiles=C:\GEMSYS\GEMDESK\PAT\16\PAT27.IMG #image=C:\GEMSYS\GEMDESK\PAT\256\MAGIC.IMG #[vfat] drives=acdefghij #[aes] #_ENV AVSERVER=JINNEE #_DEV 5 26 #_FLG 80 #_SCP C:\CLIPBRD\ #_ENV HOME=C:\GEMSYS\HOME\ #_TRM C:\GEMSYS\GEMDESK\VT52.PRG #_ACC C:\ #_APP C:\GEMSYS\MAGIC\START\ #_SLB 0 WINFRAME.SLB #_SLB 0 PDLG.SLB #[shelbuf] #_SHL C:\JINNEE\JINNEE.APP #_CTR #a000000 #b000000 #c7770007000600070055200505552220770557075055507703111103 #d; #_DSK MAGXDESK V4.00 1 #_DPG C:\GEMSYS\GEMDESK\MCMD.TOS #_DPG

übersicht: multitasking-betriebssysteme auf dem atari

preview: tempus word 4.0

testbericht: n.aes 2.0

midi: workshop score perfect professional

entertainment: interview mit epic marketing

World of Alternatives Amiga & Atari-Messe

Weitere Infos im gibts Internet unter www.atari-messe.de



***20. - 21. Mai 2000
Stadthalle Neuss***

a k t u e l l e s

- 4 Atari-News
Namenssuche und Milan II
- 7 Wer ist eigentlich...
...Dr. Peter Rottengatter?
- 8 Open System
Be und Acorn mit großen Zielen und kleinen Zahlen
- 9 Meinungen & Ansichten
stc wird Open Source
- 10 Immer Up-to-date
...in Sachen Atari-Software
- 11 Stateside-Report
Der Blick über den großen Teich
- 12 Die Rückkehr eines Klassikers
Preview Tempus Word 4.0
- 16 Betriebssysteme auf dem Atari
MagiC, N.AES und Geneva stellen sich vor
- 26 MagiC auf Atari, Milan, Hades, PC & Mac
Vereinigung auf höherer Ebene

s o f t w a r e

- 28 N.AES 2.0
Das bessere MultiTOS
- 34 Luna 1.46
Der Stern leuchtet noch heller
- 39 st-computer Spezialdiskette
Randvoll mit einfach guter Software

f o r u m

- 44 Kleinanzeigen
Der kostenlose Atari-Gebrauchmarkt

m i d i

- 48 Score Perfect Professional
Ein einfaches Klavierstück
- 51 MIDI & Audio mit dem Atari
Erster Teil eines neuen Workshops

o n l i n e

- 54 Surftipps
Interessante Links für Atari-Surfer
- 55 Internet zum Nulltarif
Die Konfiguration von CAB

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

- 58 Interview mit Epic Marketing
Neue Spiele braucht das Land!
- 64 Protector
Neues Futter für die Raubkatze

e d i t o r i a l

OK, jetzt machen wir ernst: Nachdem wir die vergangene Ausgabe in erster Linie dazu genutzt haben, unseren Standpunkt in der Atari-Welt auszuloten, erwarten Sie in diesem Heft eine Vielzahl von Ideen, die wir in der st-computer 02/2000 aus reinen Platzgründen noch nicht umsetzen konnten. Apropos Platz: Bevor Sie weiterlesen, muss ich Ihnen mein Lob dafür aussprechen, wie tapfer sie die 18-seitige „Standorterklärung“ der letzten Ausgabe durchgearbeitet haben. Ich muss gestehen, dass ich etwas im Zweifel darüber war, wie ein Artikel, der von seiner Länge her an sich schon eine kleine Broschüre hätte füllen können, von Ihnen angenommen wird. Die Reaktionen waren erfreulich positiv. Mehrere Leser schrieben mir, dass sie schon lange nicht mehr so gern und ausdauernd in ihrer st-computer gelesen hätten, ein anderer bemerkte, dass er sich mit dem Heft quasi »die Nacht um die Ohren geschlagen« hätte. Besonders gefreut habe ich mich über die Reaktion eines Lesers, den der Artikel „Atari 2000 - der Status unserer Plattform“ daran gehindert hat, seine Pläne, den Atari zu verlassen, in die Tat umzusetzen. Vielmehr will er nun noch weiter auf dieses System setzen.

Natürlich freue ich mich außerordentlich über solches Lob für unsere Arbeit. Genauso aufmerksam lese ich aber auch Ihre Wünsche und Verbesserungsvorschläge sowie die Kritik, die hier natürlich auch angekommen ist. Einige der Briefe und eMails waren so voller konstruktiver Ideen, dass wir wahrscheinlich schon ab der kommenden Ausgabe eine feste Leserbriefseite einrichten werden, um die Kommunikation noch effektiver zu gestalten.

In diesem Zusammenhang möchte ich Sie auch auf unser Webangebot hinweisen, dass Sie unter der URL <http://www.st-computer.net> erreichen. Unser Webmaster Benjamin Kirchheim hat für Sie unter anderem ein Forum eingerichtet, dass Ihnen die Möglichkeit der Diskussion mit anderen Besuchern eröffnet. Außerdem finden Sie hier auch Artikel in ungekürzter Form - in diesem Monat z.B. das Interview mit Dr. Peter Rottengatter aus unserer neuen Rubrik „Wer ist eigentlich...?“. Schauen Sie doch einfach mal hinein.

Um unser Engagement für den Atari-Markt noch weiter unter Beweis zu stellen, planen wir in Kürze, Prämien in Höhe von je DM 1000,- für besonders wichtige Hard- und Softwareprojekte zu vergeben. Schreiben Sie mir also, was Ihrer Meinung nach zur Zeit besonders dringend für den Atari benötigt wird. Welche Programme wünschen Sie sich, welche Hardware hätten Sie gern? Ich würde mich freuen, im kommenden Monat schon erste Projekte nennen zu können, für die wir unsere Prämien ausschreiben.

Ihr Thomas Raukamp





STEmulator GOLD

Daß man z.B. beruflich mit PC-Systemen konfrontiert wird, bleibt mitunter nicht aus. Und für

alle diejenigen, die dennoch nicht auf ihre TOS-Software verzichten möchten, haben wir die Lösung parat: Der STEmulator, ein ausgezeichnete und schneller Atari-Emulator für Windows-Systeme (95/98/NT). Dieses schnell zu installierende Programm ermöglicht es Ihnen, den gewohnten Atari-Desktop entweder in einem Fenster oder auch bildschirmfüllend darzustellen und darunter Atari-Software zu betreiben.

Besonderheiten:

Der Moderne Desktop "Thing!", der den Atari-Desktop komplett ersetzt und durch eine Reihe von zeitgemäßen Funktionen erweitert, High-Color-Modus, MultiTOS, das originale Atari-Multitasking-Betriebssystem, damit Sie mehrere Atari-Programme gleichzeitig betreiben können, TT-RAM, um mit bis zu 2 GB-Ram-Speicher zu arbeiten, die Unterstützung von langen Dateinamen, die Unterstützung aller Windows-Laufwerke, die Verwendung aller installierter Windows-Fonts als GDOS-Fonts, wodurch Betriebssystem-Erweiterungen wie SPEEDO-GDOS oder NVDI komplett entfallen können (Ihre Atari-Software bietet Ihnen die Windows-Fonts an!) und die Unterstützung aller Windows-Drucker (von denjenigen Programmen aus, die GDOS-Drucker ansprechen).

Damit hängt die STEmulator viele seiner Mitstreiter in puncto Funktionsumfang, Komfort und Preis-/Leistung ab und wird zum unentbehrlichen Atari-Ersatz.

Preis: 99,-

STEmulator PRO 1.67

Entspricht dem STEmulator GOLD, unterstützt jedoch maximal 256 Farben im Atari-Modus, stellt kein TT-RAM zur Verfügung, besitzt keinen alternativen Desktop "Thing!" und MultiTOS gehört nicht zum Lieferumfang.

Preis: 69,-

Versandkosten Vorkasse Scheck/bar/Lastschrift 7,-

Versandkosten Nachnahme 12,-

Versandkosten europ. Ausland (nur EC-Scheck) 15,-

Versand:

FALKE VERLAG

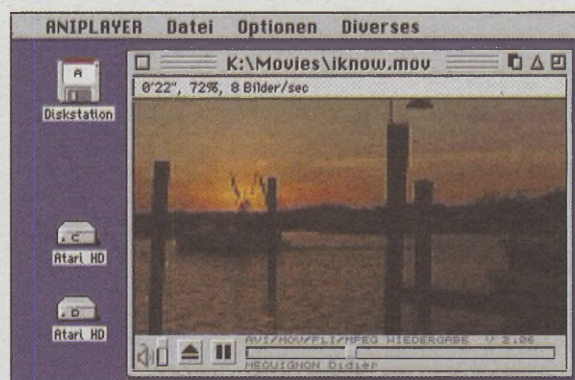
An der Holsatiamühle 1

24149 Kiel

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

Aktuelles

MP3 auf dem Atari



Die Entwicklung des Multimedia-Tools Aniplayer steht nicht still. Die in der Version 2.08 eingeführte MPEG-Audio-Unterstützung wurde in der brandneuen Version 2.09 weiter optimiert: Ab sofort können MP3-Dateien auch auf unbeschleunigten Falcons in Echtzeit abgespielt werden. Auch neue Einstellungsmöglichkeiten kamen bei der Audio-Wiedergabe hinzu: Beim DSP-Modus für MP3-Dateien kann nun zwischen einem normalen Transfer und einem DMA-Transfer (schneller) gewählt werden. Auf Maschinen ohne DSP können Stereo-Sounds in Mono abgespielt werden, was die Geschwindigkeit ebenfalls etwas verbessert. Aber nicht nur die MP3-Fähigkeiten wurden verbessert: Weiterhin wurden neue Soundcodecs (alaw - AVI/QT/WAV und in32 - QT) und Unterstützung für komprimierte QuickTime-4-Header eingebaut. Bei Verwendung des Startbuttons *Start Me Up* wird das Document-History-Protokoll unterstützt. MagiMac-Anwendern wird übrigens geraten, anstelle von *MAGICSND.PR* das neue *MacSound*-Release 1.2 zu benutzen, das sich ebenfalls auf der deutschsprachigen Aniplayer-Homepage von Joachim Fornallaz findet.

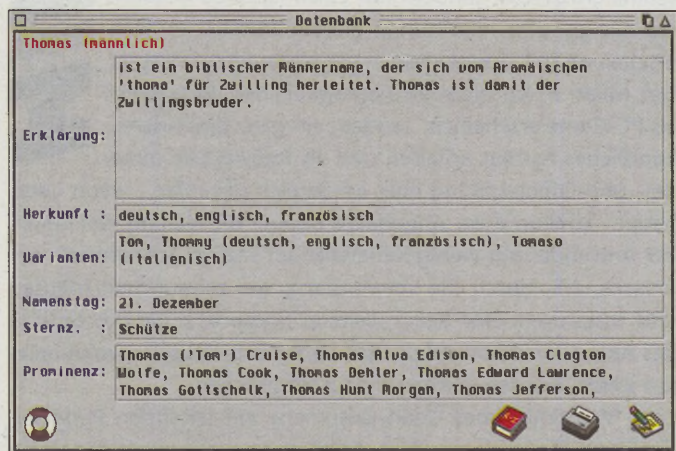
Nachdem inzwischen Dank FalcAMP und Aniplayer endlich MP3s auch auf dem Atari abgespielt werden können, gibt es nun die Möglichkeit, auch MPEG-Audiodaten zu erzeugen: Katherine Ellis hat den Encoder BladeEnc auf die Atari-Plattform portiert. BladeEnc läuft problemlos unter MagiC und MiNT. Allerdings sollten Sie schon einen Atari mit 040- oder noch besser 060-CPU Ihr Eigen nennen, um in akzep-



tabler Zeit zu Ergebnissen zu kommen. Die Entwickler von BladeEnc merken auf ihrer Webseite an, dass die Benutzung von BladeEnc nach dem Recht einiger Länder illegal sein kann, da Teile der originalen ISO-Sourcen verwendet werden. BladeEnc ist speziell auf die Kodierung mit hohen Bitraten (>128KBit/sec) ausgelegt und liefert hier die besten Ergebnisse. ¶

Aniplayer: Didier Mequignon, 25, rue de l'Ascenseur, 62510 Arques, France, didier.mequignon@wanadoo.fr, <http://www.stud.ee.ethz.ch/~jfornall/aniplayer.html>, BladeEnc: <http://kellis.atari.org>

Mit Vorlex auf Namenssuche



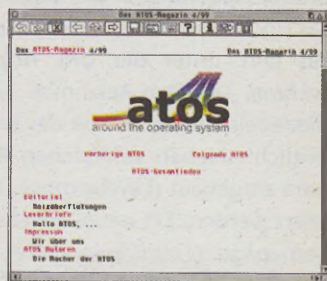
Viele Vornamen haben eine besondere Bedeutung oder sind auf einen bestimmten Ursprung zurückzuführen. Für den Atari gibt es nun die Namendatenbank Vorlex, die auf jedem Atari laufen sollte und Auflösungen ab 640x400 Bildpunkten voraussetzt. In der Grundausstattung beinhaltet das Programm über 1600 Vornamen. Vorlex bietet die Möglichkeit des freien Stöbers oder der gezielten Suche unter den Namens-einträgen, die nach Herkunft (Region oder Sprache) und Geschlecht geordnet werden können. Hat man den gewünschten Namen gefunden, genügt ein Doppelklick auf den entsprechenden Eintrag, um die enthaltenen Informationen abzurufen: Geboten werden allgemeine Erklärungen bzw. Deutungen, die Herkunft und Varianten eines Namens, der zugehörige Namenstag und das Sternzeichen sowie eine kleine Liste prominenter Namensträger. Diese Informationen können auch ausgedruckt oder in das Clipboard übernommen werden.

Vorlex ist Freeware und findet sich auf der Homepage des Entwicklers und der aktuellen Spezial-Diskette der st-computer. ¶

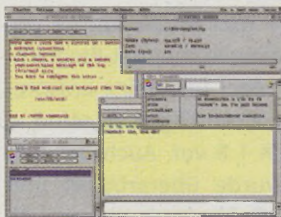
Gunnar Gröbel, Freisinger Landstraße 157, D-80939 München, gunnar_groebel@t-online.de, <http://www.ppp-software.de>

+++In Kürze+++

+++ Das Online-Magazin ATOS sucht neue Mitarbeiter. Gesucht werden vor allem Autoren aber auch Newslieferanten. Jede Mitarbeit an dem Hobby-Projekt ist erwünscht. Vor allem Spezialisten in Sachen Hardware, Szene und Atari-Konsolen sind bei der



ATOS rar. Interessenten wenden sich bitte an Götz Hoffart, Mathias-Blank-Str. 38, D-79115 Freiburg, atos@hoffart.de, <http://www.atos-magazin.de>. +++ Soundpool hat nach langer Zeit wieder eine neue Version der Brennersoftware CD-Recorder veröffentlicht. CD-Recorder sollte nun auch auf dem Milan laufen, der Kopierschutzdongle wurde entfernt und auch sonst wurden einige interne Umstellungen vorgenommen. Da CD-Recorder nun auch auf dem Milan läuft, ist die Spezialversion CD-Solution von woller systeme nun überflüssig geworden und wird nicht mehr vertrieben. Weitere Infos finden Sie bei SoundPool GmbH, Postfach 11 12, D-74373 Zaberfeld, <http://www.soundpool.de/>. +++ CDLab ist eine neue Brennersoftware aus Frankreich, die als Shareware vertrieben wird. Das Programm unterstützt verschiedene CD-Brenner und kostet nur DM 30.-. Aktuell veröffentlicht wurde nun die Version 0.3, die einige wichtige Fehlerkorrekturen enthält und von der Homepage des Entwicklers (<http://cdlab.atari.org>) herunterladbar ist. +++ Eine Art „virtueller Stammtisch“ findet jeden Mittwoch ab



21.00 Uhr im IRC-Channel #atari.de statt. An jedem ersten Mittwoch eines Monats ist das große Treffen. Inzwischen hat sich bereits eine kleine Stammrunde gebildet, doch jeder neue Teilnehmer ist sehr gern gesehen. Alles, was benötigt wird, ist ein IRC-Client wie AtarIRC (für STIK/STinG) oder Chatter (für Draconis/I-Connect). +++ Nach einer sehr langen Ruhephase ist das Maggie-Team endlich wieder mit einer neuen Ausgabe ihres Diskmagazins für Atari-Fans aus der Versenkung aufgetaucht. Die Qualität und auch die Quantität der Artikel entspricht dem üblichen hohen Maggie-Niveau. Die aktuelle Maggie findet sich auf der Homepage der Reservoir Gods unter der URL <http://rg.atari.org>. +++ Patrice Mandin hat eine neue Version seines Q***-Ports veröffentlicht: Die Version 0.4 sollte nun auch auf allen Clones laufen. Patrice sucht momentan noch nach Entwicklern, die ihm helfen, optimierte Versionen für 040- bzw. 060-Ataris zu erstellen. +++ Jason Coughlin arbeitet seit 6 Monaten an einem neuen Analog-Modular-Synthesizer auf Softwarebasis für den Falcon. Soft-Synth soll ein sehr flexibles Signal-Routing System und ein attraktives Interface bieten. Das Programm soll als Freeware vertrieben werden. Momentan sucht Jason jedoch noch nach Betatestern. Interessenten wenden sich bitte an die



eMail-Adresse JackBarnes@netzero.net. +++ Dan Ackerman hat eine neue Version seines CAB.OVL für STiK/STiG veröffentlicht. Größte Neuerung ist die Implementierung des PUT-Befehls, der das Hochladen von Dateien über das Web ermöglicht. Sie finden das OVL unter der URL <http://www.netset.com/~baldrick/oavl.html>. +++ Dan Ackerman hat zusammen mit Thomas Huth wieder eine neue Version des Breakout-Clones BoinkOut 2 veröffentlicht. Neben zahlreichen Bugfixes wurde auch ein neues Extra eingebaut (Levelsprung). Das Spielfenster kann jetzt iconifiziert werden. Ein neues Levelset findet sich auf der Boink-Out-Homepage (<http://www.netset.com/~baldrick/boinkout2.htm>). +++ Die schwedische Demo-Crew Mind Design hat sich mit einem neuen Intro für den Falcon wieder zu Wort gemeldet: Lemon existiert in einer Light-Version für normale Falcons und einer Enhanced-Version für Falcons mit Centurbo-II-Beschleuniger. Wie es sich inzwischen für ein gutes Demo gehört, läuft Lemon sowohl auf RGB- als auch auf VGA-Monitoren und unter Multitasking-Systemen. Sie finden das Demo auf der DHS-Homepage (<http://wombat.ludvika.se/dhs/scene.html>). +++ Vom 1. bis 3. September 2000 wird in Lengenfeld/Westsachsen die Unconventional stattfinden. Die Unconventional ist eine Party für alle Atari-Besitzer (XL/XE, ST, Falcon). Organisiert wird die Convention von Foundation Two, dem ABBUC und der Zeitschrift classic ATARI. Geplant sind die üblichen Competitions (Grafik, Sound, Demo). Dabei sind Preise in Höhe von etwa DM 2000.- ausgeschrieben. Daneben wird es bei entsprechender Beteiligung eine Game-Competition geben. Außerdem ist als besonderes Bonbon die inoffizielle Millipede-European-Championship für das VCS 2600 geplant. Weitere Informationen gibt es auf der Homepage der Veranstalter unter <http://rz-home.de/~foundationtwo/>. +++ ASH veröffentlichte Updates zu einigen Internet-Programmen: IConnect und seine entsprechenden Sockets liegen ab sofort in der Version 1.8 vor. Auch der ASH EMailer wurde überarbeitet und trägt nun die Versionsnummer 2.3f. In erster Linie wurden Fehlerbe-



reinigungen vorgenommen. Eine der interessantesten Neuigkeiten ist jedoch, dass der EMailer auch unter N.AES 2.0 lauffähig sein soll. Entgegen der sonstigen Vorgehensweise hat sich ASH außerdem entschlossen, die Updates für registrierte Anwender unter der URL <http://www.application-systems.de/download> verfügbar zu machen. +++ Die englische Atari-Zeitschriftenlandschaft wird wieder etwas bevölkerter: Nachdem die Atari Computing Ende letzten Jahres aus Zeitgründen eingestellt wurde, entstand unter der Führung von Bob Frost ein neues englischsprachiges Atari-Magazin, um den Informationsbedarf britischer Leser abzudecken. Die erste Ausgabe erscheint noch im März und enthält interessante Artikel von Atari-Entwicklern und -Anwendern sowie Testberichte und Neuigkeiten aus der Atari-Welt. Jede Ausgabe kostet £ 2.50. Interessenten sollten sich an Bob Frost unter der eMail-Adresse BobF@techsoftware.freemove.co.uk wenden. ¶

Wir danken dem Webservice place2be für die Hilfe beim Zusammenstellen dieser Meldungen.

Milan II

Wann kommt er?

Leider war der Milan II nun doch nicht auf dem Stand der Firma Motorola auf der CeBit 2000 zu sehen. Zu dieser Entscheidung haben sich die Partner von Milan Computersystems und Axro erst 3 Wochen vor Messebeginn durchgerungen. Grund dafür ist das Ergebnis einer vorangehenden, gemeinsamen Konferenz, auf der die Geschäftsführer beider Unternehmen in einer über mehrere Stunden andauernden Sitzung festgelegt haben, wie ein Milan II konkret realisiert werden muss, damit er im Zeitalter der Gigahertz-Computer eine realistische Marktchance hat. Insofern haben es die Partner für falsch erachtet, ein System vorzustellen, das nicht der endgültigen Maschine entspricht, sondern nur einen falschen Ausblick auf das gewährt, was nun in diesem Sommer endlich erscheinen soll. Soviel können wir schon jetzt verraten: Der Milan II soll nicht im herkömmlichen ATX-Tower als PC-Clone erscheinen, sondern ein ganz besonderes, handliches Format erhalten und als individuelle Internet- und Office-Lösung eher im Bereich des iMac - wenn überhaupt - konkurrieren. Angedacht ist eine Umsetzung, bei denen der Anwender nur wenig Kabelsalat auf seinem Schreibtisch verursacht, z.B. durch die Verwendung von schnurlosen Mäusen und Tastaturen. Eine Reihe weiterer Eckpunkte, die das Gesicht des Atari-Clones sowohl optisch als auch technisch revolutionieren sollen, wurden darüber hinaus besprochen.

Während eines CeBit-Gesprächs mit leitenden Personen der Firma Motorola wurde lt. Milan der neue Kurs als der einzig richtige und marktaugliche bestätigt. Details werden in den kommenden 2-3 Wochen ausgearbeitet und auf der Webseite <http://www.milan-computer.de> und in der kommenden Ausgabe der ST-Computer bekanntgegeben.

In diesem Zusammenhang hat sich auch unser geplantes Interview mit Mirko Martens von Axro ein weiteres Mal verschoben. Wir hoffen, bis zur kommenden Ausgabe endlich erhört zu werden. ¶

! Die Atari-Links des Monats

http://place2be.de/	Aktuelle News und Aktionen in verschiedenen Sprachen
http://cdlab.atari.org/	Eine neue CD-Recording-Software für den Atari
http://www.fortunecity.com/skyscraper/quadra/455/	Atari-Schaltpläne zum Herunterladen
http://links.atari.org/	Gut sortierte und gepflegte Atari-Link-Seite
http://deunstg.free.fr/sct1/	Homepage der Democrew Sector One

Wer ist eigentlich...

Peter Rottengatter?

Der Atari-Markt wird von Menschen getragen, die sich für diese Plattform einsetzen. In jeder Ausgabe wollen wir daher eine Persönlichkeit der Atari-Welt näher vorstellen. In diesem Monat unterhielt sich Thomas Raukamp mit Dr. Peter Rottengatter, Entwickler des TCP-/IP-Stacks STinG.



st-computer: Was war Ihre Motivation bei der Entwicklung von STinG?

Dr. Peter Rottengatter: Es gab keinen Netzwerk-Stack, der meinen Anforderungen genügte. Ich wollte insbesondere auch meine eigenen Atari-Rechner vernetzen, so dass eine „Single-Port“-Lösung eigentlich ausschied. Dennoch interessierte ich mich zunächst für STiK, welches damals (Mitte '96) bereits existierte. STiK benahm sich nicht sehr schön unter MagiC, weshalb ich den Maintainer Dan Ackerman kontaktierte. Dan lud mich ein, einen neuen Dialer zu schreiben, er war gerade mit einer Modularisierung von STiK beschäftigt. Daraus entstand der STiK-Dialer von mir.

Zwischen viel RFC-Lesen und Diskutieren in der STiK-Mailing-Liste entstand eine Basis für einen Netzwerk-Stack, den ich mit STiK zu verschmelzen beabsichtigte, um so STiKs Probleme in Angriff zu nehmen. Leider wurde meine Arbeit von Dan und anderen nicht gewürdigt, so dass ich vor der Wahl stand, sie zu beenden oder den Stier an den Hörnern zu packen und einen vollständigen TCP-/IP-Stack daraus zu machen. Ich entschied mich für letzteres, und so bekam das Kind seinen

Namen in Anlehnung an und als Konkurrenz für STiK, weshalb mir die Bedeutung des englischen Wortes „Sting“ als Metapher nicht ganz ungelegen kam.

stc: Wird STinG derzeit weiterentwickelt?

Rottengatter: Ja, STinG wird weiterentwickelt, wenn auch zur Zeit nicht von mir. Die Betreuung hat Ronald Anderson aus Stockholm übernommen. Seine Homepage kann unter die URL <http://sting.atari.org> erreicht werden. Ich bin momentan aus Zeitgründen nur beratend tätig.

stc: Wie schätzen Sie die derzeitige Qualität der STinG-Clients ein?

Rottengatter: Qualität ist ein sehr relativer Begriff. Bezüglich der Beachtung der GUI-Konventionen gibt es ein wenig Nachholbedarf. Die Qualität bezüglich der Funktionalität ist gut. Legt man als Maßstab wiederum entsprechende Windows- oder Unix-Clients an, so wünscht man sich doch an der einen oder anderen Stelle etwas mehr.

stc: Wie sehen Sie die Zukunft der Atari-Welt?

Rottengatter: Ich wundere mich immer ein bisschen, wenn ich in solchem Zusammenhang den Namen „Atari“ höre. Was ist übrig, was von Atari ist? Gar nichts, behaupte ich: nicht die Hardware und nicht das Betriebssystem. Man könnte höchstens noch den abstrakten Begriff der Betriebssystem-Programmierschnittstelle nennen - aber war die nicht von DRI? Nun muss ich aber natürlich zugeben, dass viele Leute noch Original-

Hardware einsetzen, zumindest auf diese Leute passt der Begriff noch... Im Ernst: Ich finde es absolut faszinierend, wie stark in sich verwurzelt die Atari-Gemeinde ist, mit welcher Regelmäßigkeit moderne Softwarekonzepte Eingang finden (z.B. OLE und OLGA) und wie stabil die Benutzerbasis zu sein scheint. Bleibt zu hoffen, dass dies noch lange der Fall sein wird. Probleme in diesem Zusammenhang schafft in erster Linie die fehlende Standardisierungsinstanz, was wir z.B. im Falle der Netzwerk-Programmierschnittstelle schmerzhaft erfahren mussten. Ein meines Erachtens ebenso wichtiges Problem ist die Spaltung der Gemeinde in eine internationale und eine deutsche Atari-Welt. Die deutsche Atari-Szene wird von außen oft als schwer penetrierbare Trutzburg mit hervorragenden Errungenschaften wahrgenommen. Umgekehrt scheint von deutschen Benutzern vielfach ohne Grund von außen kommendes Engagement ignoriert zu werden.

stc: Was machen Sie beruflich?

Rottengatter: Ich habe Physik studiert und entwickle nun (nach meiner Promotion) Laser in einer kleinen Firma in Hannover.

st-computer: Wie verbringen Sie Ihre Freizeit?

Peter Rottengatter: Ich habe diverse Hobbies, die aber alle zu wenig Zeit bekommen. Ich treibe Square Dance (für Eingeweihte: A2), fotografiere und lese Science-Fiction-Romane. ¶

Das Interview finden Sie in voller Länge auf unserer Homepage unter der URL www.st-computer.net.

Open System

Be profitabel?

Be ist vor ca. 2 Jahren als neues alternatives Betriebssystem für Power Macs veröffentlicht worden. Nachdem Apple durch seine neue Produktpolitik allerdings Anpassungen auf die aktuellen G3-/G4-Modelle unmöglich gemacht hatte, schwenkte das amerikanische Unternehmen Be Inc. auf die Intel-Plattform um. Im letzten Quartal hat Be laut einem Geschäftsbericht etwa eine Million US-Dollar (und damit eine Steigerung von 34%) erwirtschaften können. Im Vergleich zum Vorjahresergebnis beträgt die Steigerung sogar 237%. Doch von schwarzen Zahlen kann deshalb noch lange keine Rede sein: Die Ausgaben lagen bei 6.2 Millionen Dollar. Be hat somit für das Geschäftsjahr 1999 ein Minus von 24.8 Millionen Dollar ausgegeben.



Trotz dieser ernüchternden Zahlen scheint sich eine positive Entwicklung anzubahnen: National Semiconductors will z. B. ein mobiles Internet-Terminal auf Basis von BeOS realisieren. Weitere Kooperationen bestehen mit Compaq, Opera und Qubit. Auch für den neuen Superprozessor Transmeta wird eine BeOS-Version erwartet. Als besonderen Anreiz plant Be außerdem, die Version 5 des Betriebssystems für die nichtkommerzielle Nutzung zum Download freizugeben. Das kostenlose Release soll die volle Funktionalität und alle Entwicklertools enthalten, lediglich einige Utilities werden fehlen. Diese können durch ein kostenpflichtiges Update nachträglich erworben werden. ¶

Be Europe, Immeuble Le Linéa, Rue du Général Leclerc, F-92047 - Paris La Défense Cedex, France, Tel. 00 33-1 55 91 77 30, Fax 77 39, info@beurope.com, <http://www.beurope.com>

Wachstum bei Apple

Apple hat einem Analysten der US-Investmentfirma Merrill Lynch zufolge seine Umsatz- und Absatzprognosen für das laufende Geschäftsjahr nach oben korrigiert. Das berichtet der Wirtschaftsnachrichtendienst Bloomberg. In einem Report schreibt Merrill-Lynch-Analyst Steve Fortuna, Apple habe ihm

gegenüber geäußert, dass der Rechnerabsatz bis zum Ende des Geschäftsjahres am 30. September 2000 um 40 Prozent gegenüber dem Vorjahr ansteigen werde, der Umsatz um etwa 36 Prozent. Beide Angaben lägen damit höher als die Prognosen des Analysten. Nach Angaben von Fortuna habe Apple ihm gegenüber bei seinem Besuch in der Konzernzentrale in Cupertino auch angedeutet, dass man das Produktsortiment möglicherweise um „Digital Devices“ erweitern werde. Dies gibt Spekulationen neue Nahrung, dass Apple-Chef Steve Jobs in Kürze einen Internet-Organizer vorstellen wird. Gelegenheit dazu besteht beispielsweise auf der *Spring Internet World 2000*, die vom 3. bis 7. April in Los Angeles stattfinden wird und auf der Steve Jobs am 5. April eine Keynote-Ansprache halten wird.



Pünktlich zur CeBit machte Apple übrigens seine G4-Produktreihe noch leistungsfähiger: Das Spitzenmodell läuft nun mit 500 MHz und schlägt mit ca. DM 8500.- zu Buche. Gänzlich ersetzt wurde das 350-MHz-„Einstiegermodell“ in die Königsklasse: Zu dessen Preis von ca. DM 4000.- ist ab sofort der G4-Mac mit 400 MHz erhältlich - noch mehr Leistung z.B. für MagiCMac. ¶

Apple Computer GmbH, Dornacher Str. 3d, D-85622 Feldkirchen, Tel. 089-99 640-0, Fax 99 640-180, info@apple.de, <http://www.apple.de>

Acorn lebt

Totgesagte leben länger: Dies trifft nicht nur auf den Atari, sondern z.B. auch auf den RiscPC von Acorn zu. Nachdem sich das Unternehmen im letzten Jahr aus dem Computergeschäft zurückgezogen hatte, haben sich eine Reihe von Firmen gefunden, die neue Boards mit schnelleren CPUs für die Rechner anbieten. Wie der Milan machen auch die meisten Acorn-Clone-Hersteller von PC-Standard-Komponenten wie PCI-Slots Gebrauch. Vor einigen Wochen wurde auch eine neue Version des RiscOS ausgeliefert. ¶



Meinungen und Ansichten

stc wird Open Source

Es ist geschafft: Die erste Ausgabe der ST-Computer unter der Leitung von Thomas Raukamp ist im Vertrieb, und ich muss zugeben, dass ich mit Spannung sowohl das Heft als auch die Reaktionen der Leser erwartet habe.

Kurz vor Abgabe des Heftes zur Druckerei erhielt ich von Thomas eine eMail mit dem Titel »Du wirst mich umbringen ;-))« - und enthalten war das neue Titelblatt der ST-Computer. Klar, dass ich erstmal vom Hocker gefallen bin, aber ich fand diese radikale, provokative Änderung gleichzeitig auch gut und geschickt. Wenige Tage später erhielt ich den ersten Laserausdruck des Heft-Inhaltes - einfach so zur Ansicht - und ehrlich, ich war begeistert. Ich möchte Thomas hier nicht unnötig Honig um den Bart schmieren - und diese Kolumne soll bestimmt auch nicht dazu verwendet werden, Mitarbeitern den Bauch zu pinseln. Das würde Sie sicherlich schnell langweilen. Aber ich denke, dass es auch wichtig ist, den Wechsel der ST-Computer genauestens zu beobachten und zu bewerten.



Mittlerweile ist das Heft schon einige Tage verfügbar, und die ersten Reaktionen der Leser treffen sowohl bei Thomas als auch bei mir ein. Klar, es ist wie bei den Parteien: Man wird nie eine Lösung haben, die für jeden einzelnen der mehreren tausend Leser hundertprozentig ist - doch wenn wir die Stimmung korrekt auswerten, dann wurde das bestmögliche Leserspektrum erreicht.

Nachdem mir die Situation also schon von Beginn an gefestigt scheint, habe ich mich zu folgendem Schritt ent-

geschlossen, von dem ich mir erhoffe, dass er dem Atari-Markt eine zusätzliche Stütze bieten kann: Die st-computer wird künftig kostenfreie Lizenzen an ausländische (Kleinst-)Verlage erteilen, wonach der redaktionelle Inhalt übersetzt werden und als st-computer des jeweiligen Landes gedruckt und verteilt werden darf. Alle dafür benötigten Daten werden selbstverständlich von uns geliefert, so dass der Umsetzung möglichst wenige Steine im Weg liegen. Auf diese Weise dürfte die jeweilige Redaktion Kosten in Höhe von mehreren tausend DM einsparen - was die Entscheidung, ein Atari-Magazin herzustellen, deutlich erleichtern sollte. Inwieweit dieses Angebot nun wirklich genutzt wird, hängt sicherlich auch davon ab, wie schnell es sich in der internationalen Atari-Gemeinde herumsprechen wird. Sollten Sie also Kontakte zu Anwendern in England, Frankreich, Australien, Kanada oder sonst irgendwo auf der Welt haben, geben Sie diese Nachricht doch einfach mal weiter. Vielleicht bekommt ja ein engagierter User im Ausland dadurch Lust, ein Atari-Magazin gemeinsam mit Freunden herauszugeben? ¶

Ali Goukassian

(a.goukassian@falke-verlag.de)

Aqua = GEM?

Sagt Ihnen der Name „Aqua“ etwas? Nein? Es handelt sich um die nagelneue Oberfläche der nächsten MacOS-Generation von Apple. Sie werden sich fragen, was dieses Betriebssystem bzw. dessen Oberfläche mit dem Atari zu tun hat - nun ja, man mag es



Aqua - gar nicht so neu, wie alle denken?

zunächst nicht glauben, doch hat es
ziemlich viel damit zu tun!

Was sind die großartigen Neuerungen von MacOS X? Die Fenster lassen sich nun in Echtzeit verschieben und können verkleinert am unteren Bildschirmrand platziert werden, um Platz auf dem Bildschirm zu schaffen. Im Finder, dem MacOS-Desktop, lassen sich Ordner öffnen, ohne dass dafür jedesmal ein neues Dateifenster geöffnet werden muss. Um eine Ordnebene tiefer zu gelangen, gibt es jetzt einen „Zurück“-Knopf. Um zu erfahren, welches Programm das aktive ist, muss der Anwender in die linke obere Ecke klicken.

Wem kommt das alles nicht bekannt vor? MagiC, N.AES und sogar die letzte Betaversion von Ataris MultiTOS bieten die sogenannte Iconify-Funktion. Damit lassen sich Fenster am unteren Bildschirmrand verkleinert darstellen. Jeder Benutzer von MagiC oder N.AES kann Fenster im Hintergrund bedienen und sie in Echtzeit verschieben. Und dass ein Doppelklick auf einen Ordner im Desktop kein neues Fenster öffnen muss, ist schon seit TOS 1.0 bekannt.

Ob Steve Jobs wohl genug davon hatte, kein natives Atari-System für den PowerPC-Prozessor zu haben? ¶

Joachim Fornallaz

Die an dieser Stelle geäußerten Meinungen spiegeln nicht unbedingt die Meinung der gesamten Redaktion wieder.

Immer Up-to-date

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Sparte	WWW
FreeMiNT	1.15.6ß	ja	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
ACS pro	3.0	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.atari-computer.de/martin_elsaesser/
Agnus	1.35	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
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	MI NT	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	MI NT	Programmiersprache	?
Resource Master	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de
Aniplayer	2.08	nein	alle	Multimedia-Player	http://www.stud.ee.ethz.ch/~jfmall/aniplayer.html
FunMedia	19.02.2000	ja	alle	Multimedia-Software	http://www.dpl.net/user/dpl-00777
MiNTNet	1.04 r2	nein	MI NT	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-seriouz.de/
ST-Cad	1.6	nein	alle	Grafik	http://home.t-online.de/home/MKrutz/
Atoric	0.9	nein	alle	Emulator	http://www.atari-computer.de/cpepper/oric.html
PlaySID	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/~smc1605/
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**M	0.23	nein	alle	Spiel	www.multimania.com/pmandin/contact/moi_e.html
H*****	0.23	ja	alle	Spiel	www.multimania.com/pmandin/contact/moi_e.html
H****	0.23	ja	alle	Spiel	www.multimania.com/pmandin/contact/moi_e.html
FalcAmp	0.92	ja	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
MusicEdit	5.1	nein	alle	Notensatz	http://www.atari-computer.de/profwalz
hEARCoach	0.97b	ja	alle	Hörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari
Whip!	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	1.26b	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	1.03	ja	MagiC	Internet	http://www.camelot.de/~zulu/
MyMail	0.90	ja	alle	Internet	http://www2.trinet.se/~erikhall/
NEWSwatch	2.50	nein	alle	Internet	http://www.the-gap.demon.co.uk/atari/atari.htm
Okami	2.18-5	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	MI NT	Internet	homepages.fh-giessen.de/~hg6782/atariSt/ports.html
STinG	1.2	nein	alle	Internet	http://www.ettnet.se/~dianor/sting/html/
MiCo	1.69ß	nein	MI NT	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/chrisler/
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	1.70	ja	alle	Utility	http://www.stud.ee.ethz.ch/~jfmall/gemsetup.html
PSE	4.11	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/hemsen/tosapps.htm
Rational Sounds	2.0	nein	alle	Utility	http://www.talknet.de/~horns/
UDQ	6	nein	alle	Utility	http://www.dirk-hagedorn.de/
MiNTSetter	3.7	nein	MI NT	Utility	http://users.leading.net/~kellis/
SysInfo	4.60	nein	alle	Utility	?
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	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	3.20ß1	nein	alle	Packer	http://www.haun-online.de/

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

Stateside-Report ★★★★★

Epiphanie

Als Epiphanie bezeichnet man ein plötzliches Erfassen der Realität durch einen einfachen, erweckenden Vorgang. Es beschreibt eine Entdeckung, ein absolutes Verständnis. Es stellt den perfekten Namen für einen neuen Milan-Computer dar: Der Milan scheint durch allen Schein hindurch. Er sagt den Anwendern: »Computer müssen nicht schwer zu bedienen sein. Sie müssen nicht alle 6 Monate erweitert werden. Computer können einfach sein«.

Es ist immer wieder amüsierend, einen überzeugten Windows- oder Macintosh-Anwender zu beobachten, der seine ersten Erfahrungen mit der Atari-Plattform sammelt. Zweifelhafte Phrasen wie »Bist Du sicher, dass dieses Teil nur mit 16 MHz läuft?« oder »Wie kann dieser 10 Jahre alte Computer Dinge besser erledigen als mein nur 3 Jahre alter PC« werden in den Raum geworfen. Der durchschnittliche Computernutzer ist ein Opfer des grassierenden „Hypes“ - und dies ist hier in den Vereinigten Staaten vielleicht auffälliger als irgendwo anders in der Welt. In Deutschland gibt es trotz der Dominanz von Windows nach wie vor eine solide Atari- und Amiga-Anwenderbasis. Auch die asiatischen Länder behalten einen offenen Geist. Aber Amerikaner scheinen eine andere Geschichte zu sein. Der durchschnittliche Amerikaner sieht die Computerwelt entweder schwarz oder weiß: Schwarz stellt die Wintel-, Weiß die Macintosh-Systeme dar. Graustufen gibt es dabei nicht. Bis auf den heutigen Tag gibt es für die meisten Anwender dabei nur Schwarz. Obwohl Linux auch bei uns schnell an Popularität gewinnt, hat es noch nicht fest genug Fuß gefasst, um von den meisten Anwendern ernst genommen zu werden. Der Name „Atari“ wird nur mit Videospielen der

80er Jahre in Verbindung gebracht, „Amiga“ ist hingegen ein Spielzeug aus der Kinderzeit. Die Amerikaner müssen aufwachen, und viele der überzeugten nordamerikanischen Atari-Anwender glauben, dass der Milan II der Wecker dazu sein könnte. Um in dieser Rolle besonders in den Vereinigten Staaten (und auch in der ganzen Welt) erfolgreich zu sein, muss der neue Milan einem dreistufigen System folgen:

- 1) Der Milan muss von einer großen internationalen Werbekampagne unterstützt werden. Diese Kampagne muss die Welt wissen lassen, dass man nicht mit Windows arbeiten muss, um kompatibel und effizient zu sein. Sie muss aussagen, dass das regelmäßige Erleben technischer Probleme *kein* Nebenprodukt der Computernutzung ist. Sie muss jeden an den Grund erinnern, warum er mit der Benutzung von Computern angefangen hat.
- 2) Der Milan muss von bekannten internationalen Unternehmen unterstützt werden. Dies beginnt bereits Form anzunehmen (z.B. durch Hewlett Packard, Epic, Motorola, Axro usw.).
- 3) Der Milan und seine Software muss für eine breite Öffentlichkeit erhältlich sein. Es reicht nicht, nur in speziellen Computergeschäften verfügbar zu sein. Man muss einen Milan genau dort kaufen können, wo man auch eine Ersatzmaus für den PC kaufen würde.

Genauso wichtig sind internationale Versionen der erhältlichen Programme. Windows oder MacOS werden auch nicht nur in Deutsch verkauft. Darüber hinaus sind natürlich noch andere Dinge wie die Bereitschaft für das Internet und eine große Auswahl an „Killer Games“ notwendig. Wenn der Milan II die oben genannten Punkte zufriedenstellend erfüllt, könnte er sich zu einem ge-

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



bräuchlichen Namen entwickeln.

Würde eine weite Akzeptanz und ein großer Einsatz unserer Plattform den gegenwärtigen Anwendern eigentlich ausschließlich helfen? Wenn der Milan sehr erfolgreich werden würde, könnte Microsoft sein Monopol vielleicht in unsere Welt erweitern. Unfertige und fehlerhafte Software würde erscheinen und vielleicht sogar zusammen mit dem Milan verkauft werden - dies ist dem Macintosh passiert und könnte uns genauso passieren. Darüber hinaus ist es ein großer Vorteil für den heutigen Atari-Anwender, dass er den Entwickler seiner bevorzugten Software kontaktieren und sogar auf eine Antwort hoffen kann. So etwas ist auf den gebräuchlichen Plattformen nahezu unbekannt.

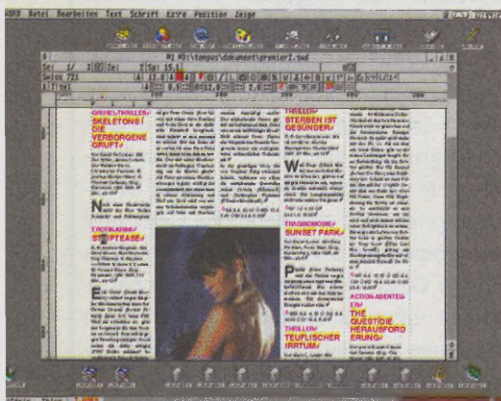
Je näher die Veröffentlichung des Milan II rückt, um so mehr werde ich mich bemühen, etwas ganz bestimmtes zu tun: mich zu erinnern. Vergessen Sie nicht aufopferungsvolle Händler und Entwickler, die uns mit qualitativ hochwertiger Software versorgten - auch in den Zeiten, als keine große Zukunft abzusehen war. Vergessen Sie nicht die Programmierer. Erinnern Sie sich immer an die Print- und Online-Publikationen. Und vor allem: Erinnern Sie sich an die User - sie waren und sind es, die in den Newsgruppen helfen und ihre Hand reichen. In all diesen Menschen und Organisationen lebt der wirkliche Geist und die Epiphanie der Atari-Plattform. Dies ist der Geist, der unsere Plattform heute belebt, über die letzten Jahre am Leben erhalten hat und in das neue Jahrtausend führen wird. ¶

Die Rückkehr eines Klassikers

Tempus Word 4.0

Thomas Raukamp durfte einen **ersten Blick** auf ein Programm werfen, an das viele gar nicht mehr glaubten.

Lange Zeit für viele Atari-Anwender ein Phantom, dessen Existenz oftmals angezweifelt wurde: Tempus Word 4 kommt!



Dass Programme vom Markt verschwinden, sind Atari-Anwender ja gewohnt - dass aber Klassiker zurückkehren, ist selten. Tempus Word macht hier eine Ausnahme. Schon seit einigen Monaten halten sich hartnäckige Gerüchte um ein Comeback einer der besten Textverarbeitungen. Viele Gerüchte trügen, dieses nicht: Uns lag eine der letzten Betaversionen für einen ersten Einblick vor.

Der Name Tempus begleitet den Atari schon seit den 80er Jahren. Neben einem komfortablen Texteditor konnte besonders die Textverarbeitung Tempus Word aus dem Hause CCD durch eine hohe Arbeitsgeschwindigkeit sowie teilweise unübertroffene Features überzeugen und entwickelte sich zu einer Referenz unter den Atari-Programmen. Anfang der 90er Jahre noch in drei verschiedenen Versionen erhältlich, wurde es in der Folgezeit ruhig um den Textprofi. Umso mehr verwunderten immer wieder Gerüchte und Stellungnahmen um eine Weiterentwicklung.

Was lange währt, wird endlich gut: Noch in diesem Frühjahr soll die brandneue und komplett überarbeitete Version 4 bei den Atari-Fachhändlern vorliegen und eine echte Alternative zum jetzigen

Branchenprimus Papyrus Word darstellen.

Der erste Eindruck. Trotz des versprochenen neuen Funktionsumfangs scheint Tempus sich auch weiterhin an den Atari-Grundsatz zu halten, dass Programme in erster Linie schlank zu sein haben: CCD schickte uns die Betaversion für dieses erste Preview in insgesamt drei ZIP-Archiven zu, die zusammen nicht mehr als eine HD-Diskette füllen würden. Wer sich einen ersten Eindruck über die reichhaltigen neuen Features verschaffen will, sollte als erstes Dokument einmal die Datei *hinweis.twd* laden. Der Umfang allein dieses Dokuments lässt nur einen Schluss zu: Das Programm wurde komplett überarbeitet und fast neu erfunden.

Dieser Eindruck bestätigt sich nach dem Anlegen oder Laden eines Dokuments: Wo früher ein stark zeilenorientiertes System den Bildschirm beherrschte, blickt uns nun ein zeitgemäßes Programmfenster mit WYSIWYG-Darstellung entgegen. Die wichtigsten Bedienelemente sind dabei ähnlich wie bei Papyrus oder Word in Iconleisten über dem eigentlichen Dokument untergebracht, über und neben dem Text laufen Textlineale. Alles wirkt auf den ersten Blick modern und funktionell - vorbei

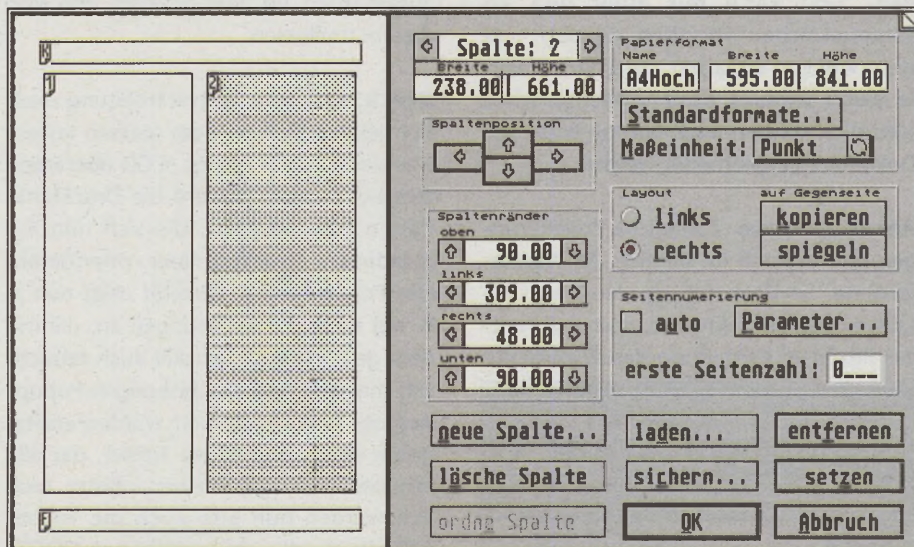
sind also die Zeiten eines eigenen Desktops mit Piktogrammen.

WYSIWYG. Tempus Word bietet ab sofort vier verschiedene Bearbeitungsmodi für ein Dokument an: *ASCII*, *T_Word*, *Layout* und *Doppelseiten*. Die eben erwähnte WYSIWYG-Darstellung verdankt das Programm dem standardmäßig voreingestellten Layout-Modus, bei dem die mehrspaltige Darstellung auf dem Bildschirm ständig der späteren Ausgabe auf dem Papier entspricht. Sichtbar sind in diesem Modus alle Elemente einer Seite - also auch Kopf- und Fußzeilen, Fußnoten usw. Eine ebenso genaue Bildschirmdarstellung gewährt der Doppelseiten-Modus, allerdings werden nun die gegenüberliegenden Seiten nebeneinander angezeigt, um eine endgültige Kontrolle des Dokuments zu gewährleisten. Ersetzt wurde dadurch die bisherige Funktion der manuellen Umbruchkontrolle, die in den Vorgängerversionen innerhalb einer Preview-Funktion bereitgestellt wurde. Die beiden neuen Arbeitsmodi haben also den Hauptanteil daran, dass Tempus nun eine zeitgemäße Darstellung und Bearbeitung eines Dokuments zulässt. Selbstverständlich verlangen sie aber auch nach einer entsprechend schnellen Maschine: Wer in einer ausreichenden Geschwindigkeit in beiden Modi arbeiten möchte, sollte mindestens einen Atari mit 68030-Prozessor benutzen. Noch empfehlenswerter ist ein beschleunigter Rechner oder ein Kompatibler. In unserem Preview erwies sich ein Falcon030

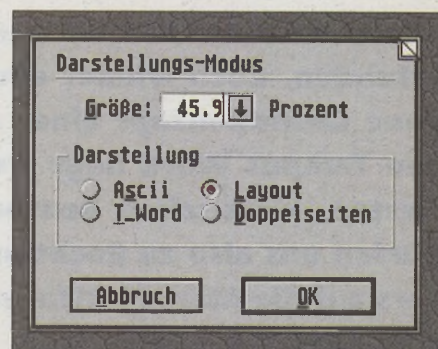
mit 32-MHz-Beschleuniger als gerade noch ausreichend für ein vernünftiges Arbeiten im Layout- oder Doppelseiten-Modus, recht flüssig wurde die Arbeit jedoch erst auf einem Hades 040. Für Anwender, die nicht so gut ausgestattet sind, stehen mit dem ASCII- und dem Tempus-Modus weiterhin die „klassischen“ Editierumgebungen für schnelleres und ressourcenschonenderes Arbeiten bereit.

Für eine genaue Kontrolle am Bildschirm ist auch eine in kleinen Schritten veränderbare Bildschirmdarstellung notwendig. Tempus Word 4 bietet ab sofort eine Anzeige, die Vergrößerungen bzw. Verkleinerungen in Zehntel-Prozent-Schritten zulässt. Kleinste Einheit ist hier 1.0%, die größte Darstellung ist 999.9%.

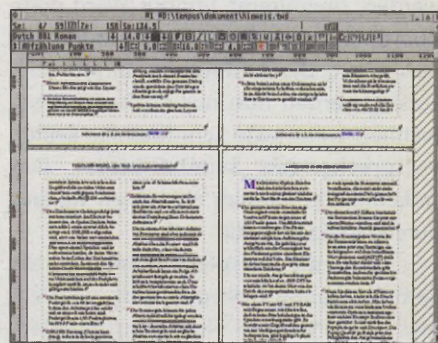
Spalten. Die im Dokument verwendeten Spalten können in der neuen Version 4 beliebig breit sein und dabei auch unterschiedliche Breiten aufweisen. Die Breite der Spalten wird dabei seitenweise festgelegt. Wenn also eine Seite unterschiedlich breite Spalten aufweist, verfügen die Nachfolgeseiten wieder über gleich breite Spalten. Auch an dieser Stelle sollte der Anwender jedoch bedenken, dass ein intensiver Gebrauch verschiedener Spaltenbreiten die Arbeitsgeschwindigkeit weiter herabsetzt, da für einen sich ständig ändernden Zeilenumbruch ein erhöhter Rechenaufwand erforderlich ist. Besonders trifft dies natürlich auf umfangreiche Dokumente zu.



Tempus Word 4.0 lässt Spalten mit verschiedenen Breiten zu.



Die neuen Arbeitsmodi Layout und Doppelseiten lassen eine WYSIWYG-Darstellung zu. Die Darstellungsgröße ist in Zehntel-Schritten veränderbar.



Der Doppelselten-Modus in Aktion.



Auch komplexe Layouts sind möglich - allerdings ist Tempus Word in dieser Hinsicht längst nicht so flexibel wie Papyrus - und will es auch nicht sein.

»Zwar wird der Bereich der Textverarbeitung nicht neu erfunden, doch wieder einmal beweist sich das gelungene Grundkonzept eines Atari-Programms. Der Fokus von Tempus Word liegt weiterhin auf der zeilenorientierten, klassischen Bearbeitung von Texten. [...] Wir dürfen uns also zu Recht auf die Rückkehr eines Klassikers auf die Atari-Plattform freuen.«

Zeichensätze. Eine notwendige Überarbeitung hat auch die Verwaltung bzw. Darstellung von Vektorfonts erhalten: Mussten bisher verschiedene Schnitte eines Zeichensatzes per Hand ausgewählt werden, übernimmt Tempus Word diese Zuordnung innerhalb einer Fontfamilie nun selbst. Die Attribute (z. B. fett oder kursiv) werden nun nur noch dann berechnet, wenn eine Schriftfamilie keinen entsprechenden Schnitt bietet. Das Dokument erhält nun also einen weitaus durchgängigeren Stil.

Wer die Beispieldokumente, die dem Programm beiliegen, lädt, wird zu meist eine weitere Neuerung feststellen: Sind bestimmte Schriftarten nicht im System installiert, öffnet sich ein Requester, der eine neue Zuordnung zulässt. Übrigens gibt es ab sofort keine Beschränkungen mehr bei der Anzahl der in einem Dokument verwendeten Schriften. Gleiches kann über die maximale Punktgröße gesagt werden: Waren bisher pro Zeichensatz nur Schriften bis 48 Punkt möglich, wurde dieses Spektrum nun erweitert - wenn der Arbeitsspeicher dies zulässt, können Punktgrößen bis 999.9% eingestellt werden, wobei die Skalierung auch hier in Zehntel-Schritten möglich ist.

Ebenso neu ist die Kerningfunktion. Stellt eine Schrift Informationen für ihre Unterschneidung bereit, werden diese genutzt.

Einen deutlichen Geschwindigkeitsvorteil hat auch das Caching von Zeichensätzen erfahren. Von nun an wird jedes Zeichen in dem Moment eingeladen, wenn es zum ersten Mal dargestellt wer-

den soll. Bisher wurde einmalig der gesamte Zeichensatz eingelesen, was natürlich besonders auf kleinen Maschinen viel Speicher kostete.

Neue Freiheiten. Aber nicht nur bei der Arbeit mit Zeichensätzen bietet Tempus Word 4 seinem Anwender neue Freiheiten: In einem Dokument können nun auch beliebig viele Absatzformate und Tabulatorzeilen eingesetzt werden. Der verwendbare Zeichensatzumfang wurde auf alle Zeichen von ASCII 32 bis ASCII 255 erweitert, wobei intern auch der Zugriff auf Sonderzeichen vorbereitet ist, die von vielen Zeichensätzen geboten werden. Fallen gelassen wurden auch die Beschränkungen bzgl. der Speicherverwaltung. Tempus 4 bietet Zugriff auf den gesamten Speicher (besonders wichtig für Besitzer eines Atari TT mit ST- und TT-RAM). Dabei ist es gleichgültig, ob dieser physikalisch oder virtuell ist.

Farbe im Spiel. Ein zeitgemäßes Programm muss mit Farben umgehen können: Tempus ist nun komplett auf die Verarbeitung von Farben optimiert worden. Text kann mit einer von 16 Schmuckfarben versehen werden - es steht wohl zu erwarten, dass diese Palette noch weitaus umfangreicher wird. Natürlich können auch farbige Bilder ins Dokument eingearbeitet werden.

Absatzformate. Zahlreiche Erweiterungen gab es auch im Bereich der Absatzformate. So lässt sich ab sofort ein Absatzvorabstand definieren, was eine weitaus flexiblere Gestaltung der Dokumente

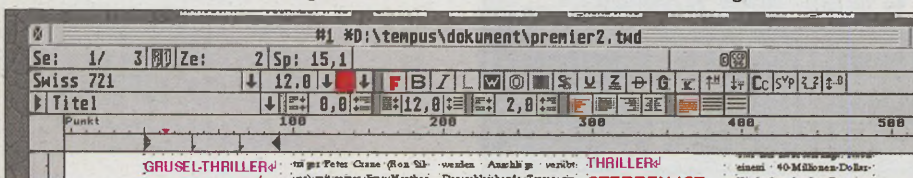
zulässt. Die in einem Absatzformat definierten Parameter sind dabei jederzeit über die im Arbeitsfenster vorhandene Format- und Stilzeile veränderbar. Die Veränderungen beziehen sich dabei nur auf den aktiven Absatz, andere bleiben unangetastet. Allerdings kann auch ein Absatz-Folgeformat definiert werden. Haben Sie z.B. Ihre Überschrift eingegeben, kann automatisch mit einem normalen Fließtext weitergearbeitet werden, sofern dieser als Folgeformat definiert wurde.

Interessant z.B. für Übersetzungen ist auch, dass für jeden Absatz die Trennregeln automatisch festgelegt werden können. So kann z.B. ein deutscher Text nach deutschen Trennregeln getrennt werden, während für die darunter liegende englische Übersetzung englische Trennungen angewandt werden. Tempus Word erschließt damit also völlig neue Anwendungsbereiche für Atari-Plattformen.

Apropos Trennung: Obwohl Tempus Word 4 schon in der vorliegenden Betaversion sicher trennt, bleiben dem Anwender noch Möglichkeiten zur Nachbearbeitung von Trennungen. Dies ist recht einfach gelöst: Der Anwender muss den Cursor einfach auf dem betroffenen Wort plazieren und die Tastenkombination [Alternate][F1] drücken. Nun öffnet sich ein Dialog, der die Editierung des Wortes zulässt.

Neu ist auch die Initialfunktion für Absatzformate: Wählt der Anwender hier die Option *Baseline* an, wird das Initial automatisch im Text plaziert und von diesem umflossen.

Druck. Eine gute Textverarbeitung muss sich letztendlich an dem messen lassen, was sie zu Papier bringt. CCD überarbeitete bei Tempus Word 4 die Druckfunktionen bzw. -dialoge, die sich nun am geladenen Druckertreiber orientieren. Das Popup-Fenster *Qualität* zeigt nun z. B. nur noch die Auflösungen an, die mit dem gewünschten Drucker auch tatsächlich möglich sind. Die bisherigen Popups *Ausgabe* und *Druckerport* wurden ersetzt durch das Popup-Menü *Treiber*, das alle installierten Ausgabetreiber auflistet. Endlich werden nun also auch die Treiber aufgelistet, die ein installiertes GDOS-



Alle wichtigen Bedienungselemente sind in einer Iconleiste untergebracht.

System bereitstellt. Unter Verwendung von NVDI kann also auch auf aktuellen Modellen ausgedruckt werden. Betreiben Sie Atari-Computing unter MagiC Mac oder Magic PC, ist unter NVDI selbstverständlich auch die Nutzung des für das System installierten Drucktreibers möglich.

Und sonst? In die neue Version 4 des Textverarbeitungsprofis Tempus Word sind so viele neue Funktionen eingeflossen, dass es fast den Rahmen eines Previews sprengen würde, wenn wir sie hier alle aufzählen sollten. Einen ausführlichen Testbericht liefern wir natürlich, wenn die erste Verkaufsversion bereitsteht. Trotzdem soll an dieser Stelle noch auf ein paar Feinheiten hingewiesen werden: Zusätzlich zum bisherigen horizontalen Lineal ist nun ein vertikales Lineal zuschaltbar, was besonders in den Arbeitsmodi *Layout* bzw. *Doppelseiten* eine exakte Kontrolle über die Positionierungen zulässt. Auch die Probleme mit unterschiedlichen Schriften, Tabulatorzeilen, Absatzformaten oder sonstigen dokumentspezifischen Elementen gehören in Zukunft der Vergangenheit an: War bisher das Zusammenfügen von verschiedenen Dokumenten in vielerlei Hinsicht Grund von viel Kritik seitens der Anwender, werden jetzt die angesprochenen Elemente dynamisch geprüft, so dass z.B. bereits vorhandene Zeichensätze nicht übernommen und nur die fehlenden automatisch hinzugefügt werden. Ebenfalls stark verbessert wurde die interne Berechnungsgenauigkeit: Diese wurde verzehnfacht, so dass nun Platzierungen auf einen Zehntel-Punkt genau möglich sind. Die maximale Ausgabeauflösung ist dabei voraussichtlich auf ca. 3000 dpi beschränkt, wobei dieser Wert von der Größe der auszugebenden Seite abhängig ist.

Bisherige Probleme. Beta-Versionen sind deshalb Beta-Versionen, weil sie noch nicht komplett sind. Zur Zeit arbeitet CCD primär an einer Überarbeitung bzw. Optimierung der internen Funktionen, weshalb die Oberfläche noch nicht ihrem endgültigen Erscheinungsbild entspricht, was sich z.B. hinsichtlich der Menüs und Dialoge zeigt. Etwas unüber-

sichtlich wirkt daher in unserer Preview-Version noch die Anordnung der Menüeinträge, die weitestgehend noch der Version 2.92 entspricht. CCD hat hier aber eine Überarbeitung angekündigt. Ein weiterer Kritikpunkt ist bisher, dass nahezu alle Dialoge in eigenen Dialogboxen und nicht in Fenstern untergebracht sind. Zwar können diese Dank einem „Eselohr“ frei verschoben werden, sie blockieren aber trotzdem das Multitasking. Zeitgemäßer wäre es in jedem Fall, die Dialoge in eigenen Fenstern unterzubringen.

Erstes Fazit. Tempus Word ist in seiner Version 4 in vielerlei Hinsicht an die Erwartungen angepasst worden, die an eine modernes Text- und Autorenprogramm gestellt werden. Zwar wird der Bereich der Textverarbeitung nicht neu erfunden, doch wieder einmal beweist sich das gelungene Grundkonzept eines Atari-Programms. Der Fokus von Tempus Word liegt weiterhin auf der zeilenorientierten, klassischen Bearbeitung von Texten, während bei Papyrus die Grenzen zu einem DTP-Programm fließend sind. Frei auf dem Bildschirm verschiebbare Textrahmen sucht man bei Tempus vergeblich. Dessen Stärken liegen vielmehr in der Verarbeitung langer Dokumente. Die frei definierbaren Textmarken und zahlreichen Absatzformatmöglichkeiten sprechen dabei für sich.

Interessenten sollten aber bedenken, dass sie bindend einen ausreichend schnellen Rechner benötigen, wenn sie die neuen authentischen Darstellungsmöglichkeiten des Programms nutzen möchten: Ein Falcon oder TT geht gerade noch, besser ist ein Hades oder Milan bzw. das Betreiben von MagiC auf einem modernen Macintosh oder PC. Übrigens zeigte sich Tempus verfügbaren Betriebssystem gegenüber äußerst verträglich und lief problemlos und bereits in der Betaversion absturzfrei unter MagiC 6.1 und N.AES 2.0.

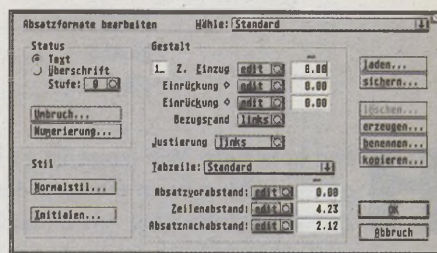
Wir dürfen uns also zu Recht auf die Rückkehr eines Klassikers auf die Atari-Plattform freuen. ¶

CCD, Hochheimer Straße 5, D-65343 Eltville, Tel. & Fax 0 61 23-8 16 12, ccd@addcom.de

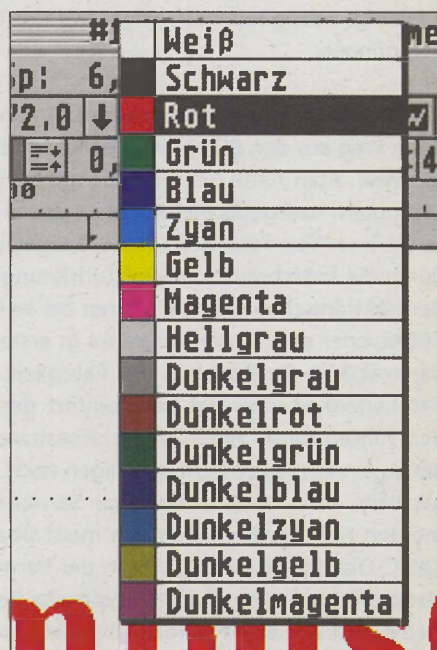
Thomas Raukamp



Tempus Word 4 lässt Grafikeinbindungen, verschiedene Textfarben und umflossene Initialen zu. Für das Laden des Dokuments mit Demis bildschönem (siehe auch Seite 12) Rücken brauchte ein Falcon 030/32 MHz übrigens 33 Sekunden, ein Hades 040 schaffte die reizvolle Aufgabe in 9 Sekunden - It takes a real man to satisfy Demis.



Der Dialog zum Bearbeiten der Absatzformate lässt ab sofort auch Absatzvor- und -nachabstände zu.



In der Preview-Version noch etwas mickrig: Die Textfarbe kann zwischen 16 Optionen ausgewählt werden.

..... Multitasking-Betriebssysteme auf dem Atari

Kaufentscheidung und Übersicht Betriebssysteme auf dem Atari

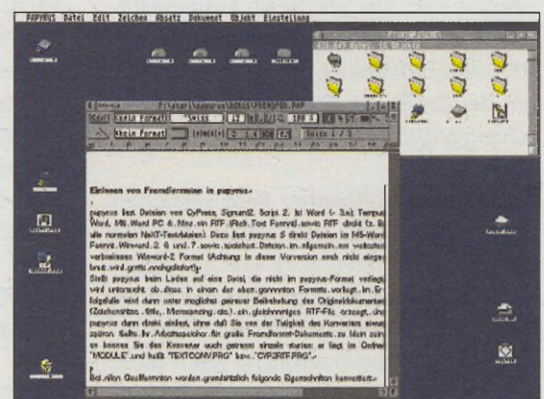
Multitasking im Vergleich

MagiC	Seite 17
N.AES	Seite 20
Geneva	Seite 23

Hand aufs Herz: Wie lange ist es her, dass Sie zum letzten Mal den grünen oder grauen Desktop des Atari-TOS gesehen haben? Ohne Zweifel werden viele Anwender bei dieser Frage erst einmal etwas länger nachdenken müssen. Im Laufe der 90er Jahre haben sich Multitasking-Systeme auch auf den Atari-Plattformen durchsetzen können. Die großen Namen in diesem Sektor sind ganz klar MagiC und N.AES. Besonders im amerikanischen Markt ist auch die Alternative Geneva sehr beliebt. Bevor wir allerdings richtig loslegen, sollten wir uns einen kleinen Trip in die Vergangenheit gönnen:

Evolution der Betriebssysteme. Anfang der 80er Jahre fanden Computer ihren Weg aus den Büros und Rechenzentren in die Wohn- und Kinderzimmer der Welt. Atari hatte nicht zuletzt mit seinen Spielkonsolen und ersten Heimcomputern maßgeblichen Anteil an dieser Entwicklung, die später viele Aspekte unserer Welt verändern sollte. Möglich wurde dieser Vormarsch aber erst durch die fortschreitende Miniaturisierung und die fallenden Kosten im Markt der elektronischen Bauteile. Waren bei so legendären Rechnern wie dem Atari 800XL oder dem Commodore 64 in erster Linie Fragen nach der Anzahl der darstellbaren Sprites und der Fähigkeit des Soundchips wichtig, trat die Beschaffenheit oder gar der Komfort des Betriebssystems weitestgehend in den Hintergrund. Viele Computerbesitzer wussten nicht einmal genau, was genau ein Betriebssystem ist. Fragen nach der aktuellen Version überforderten gänzlich, auch Updates oder gar Service-Packs waren völlig unbekannt. Die meisten Heimgeräte ließen sich meist über mehr oder minder umfangreiche BASIC-Dialekte bedienen, wer in der Verwaltung oder auf der Uni etwas professioneller arbeitete, hackte kryptische Befehlsfolgen in DOS- oder UNIX-Systeme. Erst der Apple Macintosh lenkte zum ersten Mal den Fokus einer breiten Masse auf einen anderen Aspekt als die Hardware: Dieser Rechner fiel in erster Linie durch eine einfachere Bedienung auf, die durch ein neuartiges

Betriebssystem und die damit verbundene Benutzerschnittstelle ermöglicht wurde. Bald nach der Präsentation des ersten Mac traten andere Unternehmen auf den Plan, um ihre Rechner mit einem ähnlichen Komfort auszustatten. Der vielleicht erste ernstzunehmende Konkurrent des Mac wurden der Atari ST und der Commodore Amiga, die fast zeitgleich auf den Markt kamen und ebenfalls mit grafischen Benutzeroberflächen um die Gunst der Käufer buhlten. Später trat dann auch Microsoft in den Wettberwerb ein, indem man IBM-kompatible Rechner mit einem Fenster-System ausstattete. Apple hatte also nicht unbedingt eine Revolution einer stärkeren Hardware in



Der Anfang allen Multitaskings auf dem Atari: MultitOS wurde 1992 vorgestellt.



Das Betriebssystem TOS war einer der Hauptgründe für den Erfolg des Atari ST in den 80er und frühen 90er Jahren.

Gang gesetzt (obwohl die 68k-Systeme von Apple, Atari und Amiga natürlich erst die technische Grundlage für die grafischen Oberflächen lieferten), sondern vielmehr die Revolution durch Benutzerschnittstellen geschaffen, die das darunterliegende Betriebssystem erst transparent machten. Die Frage nach dem Betriebssystem wurde erst jetzt für jedermann wichtig.

Multitasking auf dem Atari. Wie erwähnt wirkte auch Atari an dieser Neuorientierung des Markts mit und ist durchaus als wichtiger Bestandteil der angesprochenen Revolution zu betrachten, da man diese auch Durchschnittsverdienern durch günstige Preise erst zugänglich machte. Das Betriebssystem der Atari-Rechner war das TOS, ein Singletasking-System, das mit der grafischen Benutzeroberfläche GEM aus dem Hause Digital Research kombiniert wurde. Genügte das TOS bis Ende der 80er Jahre durchaus allen Ansprüchen, wurden die Rufe nach einer multitaskingfähigen Variante spätestens mit der Einführung des TT immer lauter - immerhin konnten die Systeme von Apple, Microsoft oder Amiga schon lange mehrere Programme parallel laufen lassen.

Aber auch das Standard-TOS ist begrenzt multitaskingfähig: Ein wichtiges Merkmal sind die Accessories, die in der Menüleiste installiert werden und parallel zu den Hauptanwendungen laufen. Bis heute erweist sich diese Möglichkeit für kleinere Systemtools und Kontrollfelder

als durchaus sinnvoll, jedoch ist der entscheidende Nachteil der ACCs, dass sie unter Single-TOS nur beim Systemstart installiert werden können, dann permanent im System bleiben und keine eigene Menüleiste beanspruchen können. Ein weiterer Nachteil ist, dass eine Anwendung bei dieser sehr eingeschränkten Multitasking-Variante das gesamte restliche System lahmlegen kann, wenn sie z. B. umfangreiche Berechnungen durchführen muss. Ausserdem ist die Anzahl der zu installierenden ACCs stark begrenzt.

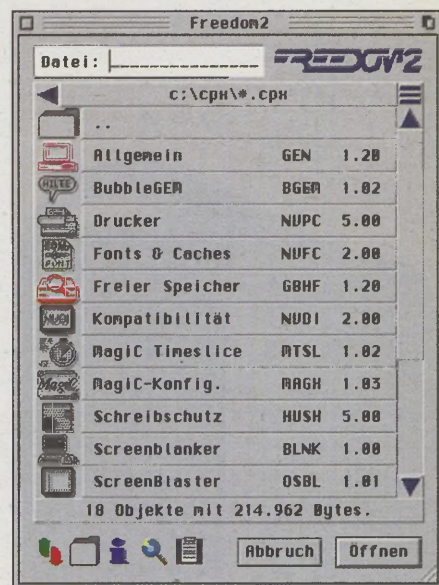
Atari ließ den Wunsch nach einem echten Multitasking-System nicht ungehört verhallen. Anfang der 90er Jahre wurde neben dem Atari Falcon030 auch ein neues Betriebssystem angekündigt, das den Namen MultiTOS tragen und zum Start der Wundermaschine erhältlich sein sollte. Wie von Atari gewohnt, verzögerte sich die Auslieferung jedoch und erst im Jahre 1993 war MultiTOS tatsächlich lieferbar. Die Begeisterung hielt sich zunächst in Grenzen: Hauptkritikpunkte waren eine teilweise Inkompatibilität mit den Geräten der ST- und STE-Serie, häufige Abstürze und vor allem eine etwas zähe Arbeitsgeschwindigkeit auch auf vergleichbar schnellen Maschinen wie TT und Falcon. Zwar wurde MultiTOS von der deutschen Firma Compo stabilisiert und teilweise auch weiterentwickelt, konnte sich allerdings nie richtig durchsetzen.

Atari war jedoch nicht das einzige Unternehmen, das Multitasking auf seine Maschine bringen sollte, auch andere Entwickler versuchten ihr Glück. Erwähnenswert ist z.B. MultiGEM von der Firma Maxon, das das Accessory-Prinzip weiterspans, aber auf diesem Wege nie wirklich multitaskingfähig war und die Anzahl der parallel laufenden Programme weiterhin begrenzte. Im Jahre 1993 sollte dann aber ein Stern aufgehen, der bis heute die Atari-Welt mit seinem Licht becheint:

MagiC. MagiC (oder MagiX!, wie es anfangs genannt wurde) wurde 1993 entwickelt und in der Version 1.x von der Firma BELA vertrieben, bevor es im Januar 1994 zu Application Systems Heidelberg wechselte. Machten die ersten

Versionen noch vom kooperativen Multitasking Gebrauch, bietet MagiC ab der Version 2.0 ein moderneres, präemptives Konzept an. MagiC konnte sich sehr schnell unter Atari-Anwendern durchsetzen, denn im Gegensatz z.B. zum MultiTOS läuft es auch auf relativ kleinen Systemen wie ST und STE hervorragend und verlangsamt diese nicht etwa, sondern sorgt noch für einen erheblichen Geschwindigkeitszuwachs.

Kompatibilität. Das komplette Betriebssystem wird mit einigen Zusatzprogrammen auf 2 HD-Disketten ausgeliefert und beweist so wieder einmal, dass auch moderne Multitasking-Systeme nicht ganze CDs belegen müssen wie so manches Produkt aus dem Hause Microsoft und Apple. Zwar tut MagiC auch bereits auf Systemen mit wenig RAM seinen Dienst, ein sinnvolles Arbeiten mit mehreren parallel laufenden Programmen ist aber erst ab 4 MB aufwärts möglich und empfehlenswert. MagiC läuft grundsätzlich auf allen Atari-Rechnern (also ST, STE, TT und Falcon). Für den Milan ist eine spezielle Version erhältlich, die entgegen allen anderen Versionen auf das eingebaute TOS aufsetzt und nicht unabhängig betrieben werden kann. Auch für den Hades ist eine MagiC-Variante erhältlich. Entgegen unserer



ACCs und CPX-Module sind ebenfalls parallel laufende Applikationen. Allerdings dürfen sie über keine eigenen Menüleisten verfügen. Sie eignen sich hauptsächlich für kleinere Tools und Kontrollfelder.

..... Multitasking-Betriebssysteme auf dem Atari



Durch MagiCMac besteht für Atari-Anwender die Möglichkeit, ihre Software auf hochmoderner Hardware in Höchstgeschwindigkeit laufen zu lassen.



Aussage in der letzten Ausgabe wurde auch die aktuelle Version 6.1 auf diesen Atari-Clone umgesetzt, und so müssen sich Hades-Besitzer nicht mit der Version 5.2 des Betriebssystems begnügen. Unterstützt wird aber nur der Hades 060. Da MagiC sehr hardwarenah programmiert ist, machen Ataris mit Hardwarebeschleunigern grundsätzlich einigen Ärger. Relativ sicher läuft MagiC auf STs bzw. STEs mit PAK-Beschleuniger und Falcons mit Centurbo-II-Karte. Wer seinen Falcon mit einem Afterburner zu einem 68040-Rechner gestaltet hat, braucht in jedem Fall einen Patch für den korrekten Betrieb. Interessant ist übrigens auch, dass MagiC mittels eines frei erhältlichen Programms auch in einen ROM-Baustein gebrannt werden kann, um so das Original-TOS vollständig zu ersetzen. Zwar wird dadurch ein weiterer Geschwindigkeitsvorteil möglich, aus Kompatibilitätsgründen ist aber das Belassen eines TOS-ROMs im System durchaus nützlich.

MagiC ist jedoch nicht nur auf Ataris und deren Kompatiblen lauffähig. Mittels Emulationen läuft es auch auf heutigen Mac- und PC-Systemen. Die Umsetzung auf den Macintosh scheint dabei besonders gelungen, da ältere Macs über eine 68k-CPU verfügen und eine entsprechende Emulation auf den PowerMacs bereits mitgeliefert wird. Hinzu kommt, dass viele Routinen bereits nativ auf den PowerPC eines Mac portiert wurde. Es sollte also nicht erstaunen, dass MagiC auf den heutigen Macs in Höchstgeschwindigkeit läuft und durchaus eine ernstzunehmende Alternative zum MacOS darstellt. Etwas problematischer ist natürlich die Emulation auf einem Intel-PC. Durch die hohe Geschwindigkeit heutiger PCs ist aber auch hier eine Emulation mit vielfacher TT-Geschwindigkeit möglich. Durch eine speziellen Cache-Modus brauchen wichtige Systembefehle außerdem nur einmalig kompiliert zu werden, um dann in einem schnellen Speicher für neue Zugriffe zwischengespeichert zu werden. MagiC PC wird also umso schneller, je länger man damit arbeitet.

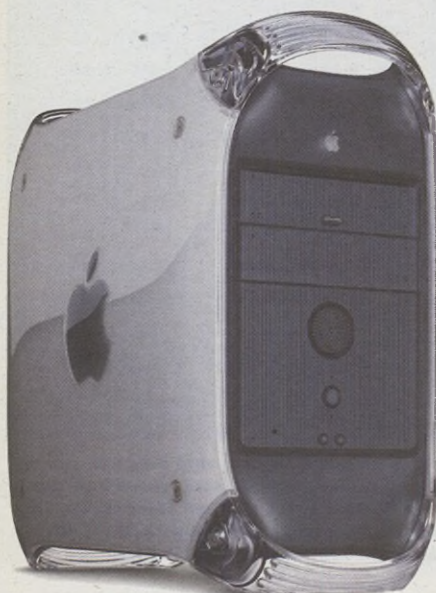
Installation. Die Installation auf dem Atari erfolgt mittels eines eigenen Instal-

lers, schöner und komfortabler wäre in jedem Fall die Verwendung von GEMSetup, dem neuen Standard-Installer für Atari-Systeme, der z.B. von Programmen wie Calamus, AniPlayer und Chatter bereits verwandt wird. Die Installation fügt dem Auto-Ordner das Programm MAGXBOOT hinzu, das beim Systemstart einen Reset durchführt, das eigentliche MagiC lädt und erneut bootet. MagiC wird übrigens systemfest installiert, so dass bei einem Reset nicht noch einmal diese gesamte Prozedur durchgeführt wird. Achten Sie bei Ihrer Konfiguration darauf, dass MAGXBOOT möglichst an erster Stelle in Ihrem Auto-Ordner steht, damit der Rechner auch bei einem Kaltstart möglichst schnell hochfährt.

Ausstattung. Bereits nach dem ersten Booten fallen einige optische Veränderungen zum Standard-TOS optisch positiv ins Auge: Die Oberfläche wirkt modern und elegant, die Anleihen von der Mac-Oberfläche tun dem Äußeren durchaus gut. Standardmäßig wird MagiC mit dem Desktop MagiC Desk ausgeliefert, der zwar nicht den Leistungsumfang von kompletten Desktop-Paketen wie jinnee und THING erreicht (und dies auch nicht soll), aber eine durchaus komfortable und zeitgemäße Bedienung des Systems zulässt. Aktuell ist die Version 5, die z.B. Rücksprungpfeile in überlagerte Verzeichnissefenster bietet. Auch sonst werden fast alle Features geboten, die von einem modernen Desktop erwartet werden können. Auch optische Details wie die Bestimmung von Hintergrundbildern werden geboten. Alles in allem ist MagiC Desk bereits optimal auf die Zusammenarbeit mit MagiC ausgerichtet. Wer nicht besonders häufig mit seinem Atari-System arbeitet und auf Luxus verzichten kann, wird mit dem Standard-Desktop bestens auskommen.

Ähnliches lässt sich über die Standard-Dateiauswahlbox sagen: Zwar kommt sie nicht an den Funktionsumfang von Tools wie Boxkite oder Freedom heran, ist aber für die tägliche Arbeit durchaus ausreichend - wer mehr will, kann sich ja einen anderen Fileselector installieren.

Auch sonst erscheint das Oberflä-

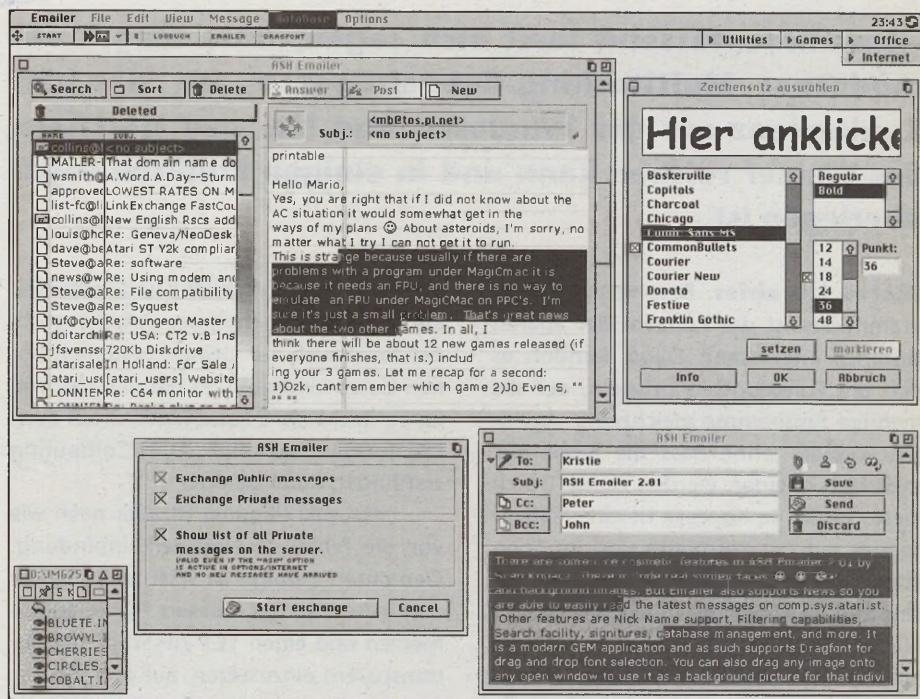


chen-System sehr ausgereift: Grundsätzlich sind alle Fenster ikonifizierbar, in Echtzeit zu verschieben, zu vergrößern und zu scrollen (nur auf schnelleren Systemen empfehlenswert). Seit MagiC 6.0 ist das Aussehen der Fensterränder und Bedienelemente außerdem frei konfigurierbar, dem gesamten Fenstersystem kann also ein individuelleres Aussehen gegeben werden. Auch das vom Mac bekannte Windowshading wird von MagiC systemtransparent geboten: Ein Doppelklick in die Titelleiste eines Fensters reduziert das Fenster auf selbige. Dies ist besonders auf kleineren Bildschirmen und bei Programmen, die permanent im Hintergrund arbeiten (Faxprogramme etc.) sehr praktisch. Alle Systemfonts sind zudem frei wählbar, selbstverständlich kann es sich dabei auch um Vektorschriftarten handeln, sofern NVDI installiert ist. Außerdem liefert MagiC eine komfortable Zeichensatzauswahlbox gleich mit, die auch von Programmen genutzt werden kann.

Nach wie vor gibt es auf dem Atari Programme, die nicht über eine eigene Oberfläche verfügen. Damit auch diese im Multitaskingbetrieb laufen, ist MagiC mit dem Programm VT52 ausgestattet, das automatisch sämtliche Ausgaben von TOS-Programmen in ein GEM-Fenster umleitet.

Seit der Version 5.0 bietet MagiC lange Dateinamen. Ab der Version 6.1 wird das VFAT32-Dateisystem unterstützt, wie es von Windows 95 und Windows 98 verwandt wird. Somit können also alle entsprechenden Medien auch unter MagiC Verwendung finden.

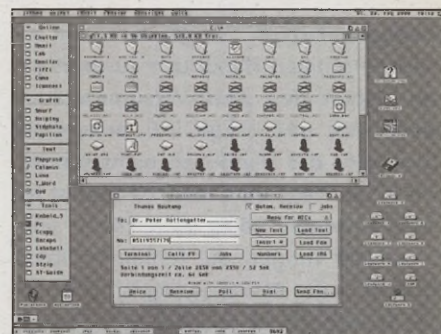
Zusatzprogramme. MagiC wird standardmäßig mit einigen Zusatzprogrammen ausgeliefert, die das System noch praktischer machen. Einige werden bereits bei der Installation vorkonfiguriert, andere kann sich der Anwender nach Belieben selbst installieren. Zu den installierten Tools gehört das Programm MGVIEW, das ASCII-Texte im DOS- und UNIX-Format darstellt. Ein eigener Bildanzeiger liegt allerdings nicht bei. MGEDIT ist dagegen ein sehr einfacher Texteditor, der von den meisten Anwendern wahrscheinlich nie gebraucht wird, da sich auch Systemdateien mit Tools wie



Einige Programme wie z. B. der ASH EMailer setzen MagiC für ihren Betrieb bindend voraus.

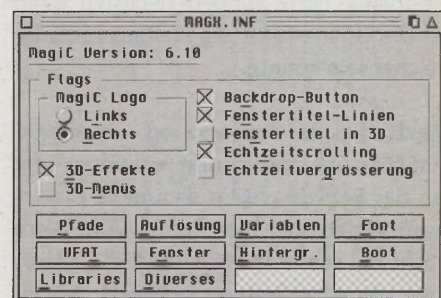
Luna und qed weitaus besser editieren lassen. Interessanter ist dagegen das Programm MGNOTICE, mit dem Notizzettel auf dem Desktop abgelegt und verwaltet werden, wie man dies z. B. auch vom MacOS kennt. Aber auch viele der Applikationen, die der Anwender auf Wunsch selbst installieren muss, wird man schon bald nicht mehr missen mögen. Dazu gehört z.B. die Taskleiste und der Startbutton.

Konfiguration. Wie schon vom TOS bekannt, wird auch MagiC weitestgehend über CPX-Module konfiguriert. Standardmäßig wird MagiC mit dem erweiterten Kontrollfeld COPS ausgeliefert, das im alle enthaltenen Module innerhalb eines Fensters weitaus übersichtlicher als z.B. XControl darstellt. Im grundlegenden *MagiC-Konfig*-Modul wird das Verhalten der Oberfläche und der Diskzugriff kontrolliert. Die Zeitverteilung zwischen den Vorder- und Hintergrundprozessen wird im Modul *MagiC Timeslice* eingestellt. Hinzu kommt noch ein CPX-Modul, das diverse Eigenschaften der Konfigurationsdatei *MAGX.INF* einstellt. Natürlich kann diese Datei auch per Hand verändert werden. Wer dies allerdings mit einer weitaus komfortableren Oberfläche erledigen möchte, sollte sich aus dem Internet das Programm *MagiCCfg* besorgen.



Besonders im Zusammenhang mit dem Desktop Jinnee bietet MagiC eine äußerst attraktive Oberfläche.

Wer MagiC über eine moderne Oberfläche konfigurieren möchte, sollte sich die aktuelle Version von *MagiCCfg* besorgen.



..... Multitasking-Betriebssysteme auf dem Atari

»Zusammenfassend lässt sich sagen, dass MagiC ein modernes Multitasking-Betriebssystem ist, das der Konkurrenz aus der Windows- und Macwelt durchaus das Wasser reichen kann und in einigen Punkten sogar überlegen ist.«

Shared Libraries. Besonders für Programmierer ist das Konzept der Shared Libraries interessant. Dabei handelt es sich um Funktionsbibliotheken, auf die mehrere Programme gleichzeitig zugreifen können, ohne dass die Bibliothek mehrfach geladen werden muss. Durch dieses moderne Konzept ist eine Platzersparnis auf der Festplatte und im Speicher möglich - je mehr Programme auf eine Library zugreifen, umso größer wird die Ersparnis. Programmierer können hingegen jederzeit auf vorhandene Libraries zurückgreifen, ohne jedesmal eigene Routinen entwickeln zu müssen. Hinzu kommt, dass bei einem Update einer Bibliothek alle Programme profitieren, die diese nutzen.

Dokumentation. MagiC wird mit einem 60-seitigen Handbuch ausgeliefert, das neben den Atari-Versionen auch MagiC Mac und MagiC PC behandelt. Zwar geht das Handbuch nicht sonderlich in die Tiefe, wird aber zumindest für reine Anwender völlig ausreichend sein. Entwickler mögen die fehlende Dokumentation des Betriebssystems beklagen. Das Handbuch ist reichlich mit Screenshots ausgestattet und erläutert auch die Oberfläche zufriedenstellend. Einzig auf die Konfiguration von MagiC könnte nach meinem Geschmack etwas näher eingegangen werden, zumindest der Aufbau der MAGX.INF-Datei könnte erläutert werden. Glücklicherweise findet sich dazu eine Textdatei auf der Festplatte. Nicht auf dem neuesten Stand ist die Online-Hilfe, die weitaus umfangreicher sein könnte.

Fazit. Bei der Entwicklung von MagiC hat man sich optisch und funktionell sehr an das Betriebssystem des Apple Macintosh angelehnt. Trotzdem wurde dafür nicht die schon sprichwörtliche Schlankheit des Atari-Systems geopfert. MagiC wirkt in keiner Funktion überproportio-

niert oder gar aufgebläht und vermittelt ein äußerst angenehmes Arbeitsgefühl bei einer auch auf kleinen Systemen hohen Geschwindigkeit. Es hat sich also völlig zu Recht als Quasi-Standard auf allen Plattformen, auf dem Atari-Computing stattfindet, durchgesetzt.

Hauptkritikpunkt ist aber nach wie vor die fehlende Netzwerkeinbindung. Gerüchten zufolge ist ASH aber derzeit damit beschäftigt, diesen Punkt auszumergen und einen TCP/IP-Stack systemtransparent einzusetzen, auf den dann z. B. auch die schon bestehenden Internet-Applikationen zurückgreifen können. Apropos Internet: Nicht vergessen werden darf auch, dass bestimmte Programme wie der ASH EMail oder der Chatter bindend MagiC für ihren Betrieb voraussetzen. Dass dies nicht gerade der Atari-Plattform an sich nutzt, steht außer Frage.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass MagiC ein modernes Multitasking-Betriebssystem ist, das der Konkurrenz aus der Windows- und Macwelt durchaus das Wasser reichen kann und in einigen Punkten sogar überlegen ist. Die Zielgruppe liegt aber ganz klar bei den Atari-Besitzern, die ihren Computer in erster Linie für Anwendungen nutzen und nicht allzu viel „unter der Oberfläche“ konfigurieren möchten. Insofern setzt es den Ansatz des originalen TOS perfekt fort. MagiC ist ein Aushängeschild für modernen Atari-Computing.

MagiC für den Atari kostet derzeit DM 199.- und ist direkt bei ASH zu beziehen. Die Versionen für Mac und PC kommen auf DM 299.-. Die Hades-Version beziehen Sie am besten von ag Computer oder mw electronic.

*Application Systems Heidelberg, Pleikartsförsterhof
4/1, D-69124 Heidelberg, Tel. 0 62 21-30 00 02, Fax
30 03 89, eMail: volker@application-systems.de,
<http://www.ash-software.de>*

N.AES. Die aktuelle Version 2.0 des MultiTOS-Nachfolgers N.AES haben wir auf Seite 28 dieser Ausgabe ausführlich getestet. Um jedoch nicht den Eindruck zu erwecken, dass wir dieses Betriebssystem in dieser Auflistung übergehen und um es in einen Vergleich zu setzen, seien hier noch einmal die wichtigsten Merkmale aufgezählt. Für weitere Informationen (speziell zur aktuellen Version) bitten wir Sie, den Testbericht zu lesen.

Der Ansatz. Obwohl die Umsetzung seitens Atari nicht gerade gelungen war, kann der generelle Ansatz hinter dem MultiTOS doch als äußerst fortschrittlich und flexibel angesehen werden: Anstatt wie z.B. Windows oder MacOS wählte Atari die Trennung zwischen einem schlanken multitaskingfähigen Kernel und einem darauf aufsetzenden AES. Der MiNT-Kernel ist dabei frei erhältlich und kann ähnlich wie Linux weitestgehend offen weiterentwickelt werden. N.AES setzt genau auf diesem Konzept auf, führt den Ansatz von Atari in optimierter Form fort und wird somit zu Recht als „das schnelle MultiTOS“ bezeichnet.

Die Vorteile der Trennung zwischen MiNT und N.AES liegen auf der Hand: Aufgrund der strengen Trennung bietet das System zahlreiche Konfigurations- und Eingriffsmöglichkeiten, außerdem arbeitet N.AES gänzlich hardwareunabhängig, da es nur darauf ankommt, dass auf einem System der MiNT-Kernel läuft. Der Nachteil dieser Variante ist, dass das AES und MiNT zusammen kein eigenständiges Betriebssystem bilden und nach wie vor auf das TOS von Atari angewiesen sind.

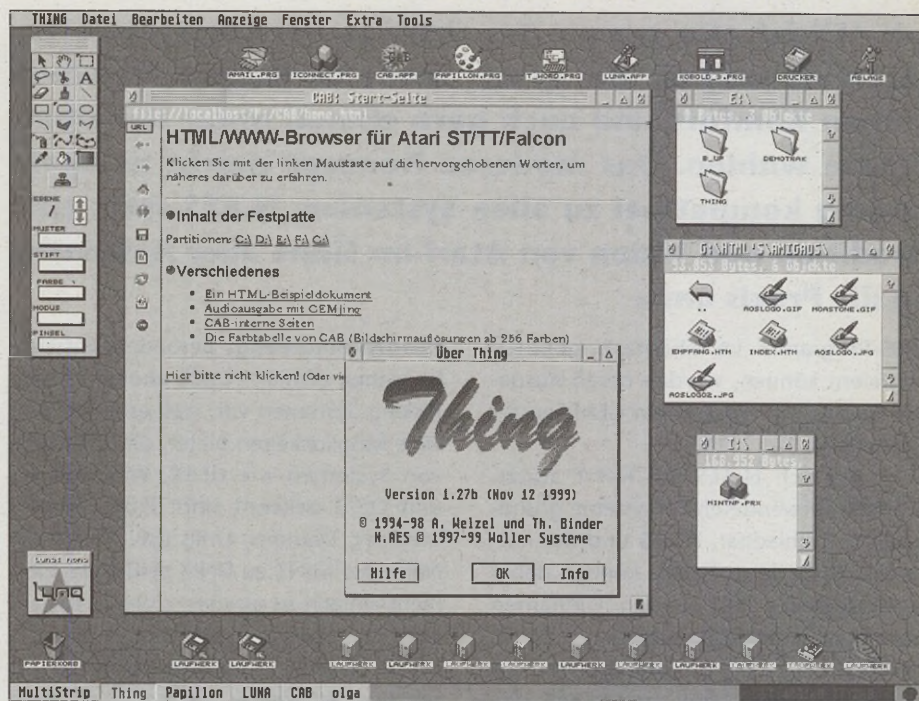
Kompatibilität. N.AES ist grundsätzlich auf allen Ataris und Kompatiblen mit mindestens 2 MB Arbeitsspeicher lauffähig. Genau wie bei MagiC gilt jedoch, dass für einen sinnvollen Betrieb mit mehreren Programmen mindestens 4 MB notwendig sind, wobei bedacht werden muss, dass N.AES keinen wirklichen Desktop bietet und diesen nachladen muss. Die aktuelle Version 2.0 wird zusammen mit optimierten MiNT-Distributionen für Atari-Systeme mit 68000-, 68020-/68030- und 68040/68060-CPU ausgeliefert, unterstützt also auch opti-

mal kompatible Rechner wie den Milan und den Hades. Besitzer eines Hades 040 sind sogar bindend auf N.AES angewiesen, wenn sie ein multitaskingfähiges System haben möchten, da MagiC auf Ihrem Rechner nicht zum Laufen zu bewegen ist. Keine Probleme sollten auch Besitzer etwas exotischerer Atari-Systeme haben. Eines unserer Redaktionsmitglieder fährt N.AES sogar auf einem Falcon mit Afterburner und hatte bisher keine gravierenden Probleme zu vermeiden.

Aber nicht nur MagiC macht Atari-Computing auf anderen Systemen möglich: Im Paket mit dem STEmulator wird es auch für PC-Systeme ausgeliefert und bietet hier eine kostengünstige Emulation bei hoher Kompatibilität durch die Beilage des Original-TOS-ROM-Inhalts. Sogar alte ST-Spiele arbeiten erstaunlich häufig unter dieser Konfiguration. Allerdings bietet auch MagiC PC mittlerweile die Möglichkeit des Einlesens eines TOS-Image-Files und ist mittlerweile noch deutlich schneller.

Installation. N.AES ist auf Disketten und CD-ROM erhältlich. Die Installation erfolgt komfortabel mittels GEMSetup. Beim Booten startet der Rechner MiNT aus dem Autoordner. Da viele Programme (meist älteren Datums) mit dem unter MiNT möglichen Speicherschutz nicht zurechtkommen, wird MiNT automatisch in *Mintnp* umbenannt, was den Speicherschutz deaktiviert. Außerdem kann der Anwender schon bei der Installation die für sein System passende Distribution aussuchen, so dass er z.B. optimierte MiNT-Versionen nicht per Hand nachinstallieren muss. Ganz nach alter Atari-Manier ist auch N.AES übrigens äußerst ressourcenschonend: Ca. 6 MB reichen für eine Komplettinstallation auf der Festplatte aus.

Ausstattung. N.AES selbst wird nur mit einem sehr einfachen Desktop ausgeliefert, der fast ausschließlich für das einfache Starten von Programmen bzw. eines kompletten Desktops dient und z.B. keine Fenster bietet. Standardmäßig wird N.AES 2.0 aber mit der aktuellen Version der äußerst leistungsfähigen Oberfläche THING ausgeliefert, die z.B. dem MagiC Desk weit überlegen ist und optimal an



das MiNT-System angepasst ist. Der Desktop wirkt modern und funktionell und erinnert auf den ersten Blick etwas an den Look des Betriebssystems OS/2. Die Icons sind dagegen zu großen Teilen dem BeOS-System entliehen. Auch ambitionierte Anwender werden an THING ihre Freude haben. Wer es noch komfortabler mag, kann wie unter MagiC natürlich auch jinnée als Standarddesktop festlegen.

Wirkte N.AES in früheren Version gegenüber MagiC ein klein wenig wie ein hässliches Entlein, hat sich das Team um Rainer Mannigel für die Version 2.0 an die komplette Überarbeitung aller Fenster Routinen gemacht. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Das Aussehen der Fensterrahmen und der Bedienungselemente kommt nun standardmäßig im MagiC-Look daher und ist ebenfalls durch eigene Themes veränderbar. Allerdings muss für eine optische Veränderung immer noch ein Texteditor genutzt werden, da die *N.AES.CNF*-Datei per Hand editiert werden muss. Da aber die Pfade für die beiliegenden Themes bereits eingetragen sind, ist ein Auswahl trotzdem auch für Laien recht einfach.

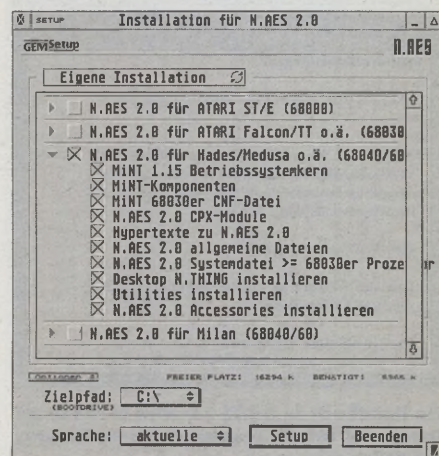
Aber auch sonst braucht sich N.AES nicht mehr hinter MagiC zu verstecken: Alle Fenster sind ikonifizierbar, Systemalerts werden elegant in eigenen Fenstern untergebracht. Damit auch

N.AES wird mit dem Desktop N.THING ausgeliefert, der eine komfortable und zeitgemäße Bedienung erlaubt.



N.AES bietet ein modernes Arbeitsgefühl.

Mittels GEMSetup wird die für Ihr System passende Konfiguration eingerichtet.



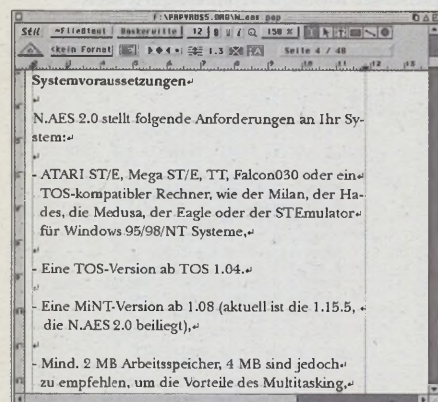
... Multitasking-Betriebssysteme auf dem Atari ...

»N.AES ist also genau das richtige Betriebssystem für Atari-Anwender, die etwas mehr verlangen als einen hohen Komfort und auch gern einmal unter der Oberfläche wühlen. Das moderne Konzept macht es hochgradig kompatibel zu allen Systemen. N.AES setzt eine Tradition und Vision von Atari im Sinne aller Anwender in die Praxis um.«

TOS-Programm im Multitaskingbetrieb mitfeiern können, werden deren Ausgaben mittel TOSWIN2 in ein GEM-Fenster umgelenkt.

Da sich N.AES auf MiNT stützt, sind die verwendeten Filesysteme grundsätzlich nachladbar. N.AES und der mitgelieferte Desktop THING können daher auch Systeme mit langen Filenamen verwalten. Unterstützt werden u.a. VFAT, VFAT32 und EXT2. Die Konfiguration ist allerdings nicht ganz so einfach wie unter MagiC: Wählt man bei letzterem System einfach in einer Auswahlbox die Partitionen bzw. Datenträger aus, die z. B. eine VFAT-Unterstützung bekommen sollen, muss unter N.AES die MiNT-Konfigurationsdatei verändert werden. Woller Systeme arbeiten hier allerdings bereits an Abhilfen und umfangreichen Dokumentationen.

Zusatzprogramme. Ähnlich wie MagiC wird auch N.AES mit einem Satz von Zusatzprogrammen ausgeliefert, die das System weiter verbessern und zu einem modernen Betriebssystem einfach dazu gehören. In erster Linie sind hier z.B. die Taskleiste *MultiStrip* oder der Workspace-manager *TWSM* zu nennen.



Ein Handbuch zu N.AES 2.0 wird in Kürze als Dokument für die Textverarbeitung Papyrus erhältlich sein.

Programmierung. Besonders Entwickler ziehen oftmals N.AES anderen Multitasking-Systemen vor, weil es ihnen sehr viele Möglichkeiten bietet, die z. B. auch von Systemen wie UNIX, Windows NT und OS/2 bekannt sind: Pipes, Shared Memory, Demons, Links usw. Durch die Nähe des MiNT zu UNIX sind viele Tools recht einfach zu portieren, was z. B. dem MiNTnet zugute gekommen ist. Da MiNT ähnlich Linux frei erhältlich ist, schätzen Entwickler außerdem die gute Dokumentation des Systems.

Netzwerke. Die fehlende Netzwerkfähigkeit hat dem Atari den Weg in viele Büros verwehrt. Zwar stattete man die neueren Modelle mit einem LAN-Port aus, versäumte aber die Entwicklung transparenter Netzwerktreiber. Durch den MiNT-Kernel ist N.AES jedoch über das MiNTnet netzwerk- und sogar multibenutzerfähig und somit für alle diejenigen Atari-Anwender nahezu unersetzlich, die ihren Rechner im Verbund mit anderen Rechnern nutzen möchten.

Konfiguration. Wie weiter oben erwähnt, bietet N.AES zwar den Vorteil eines guten Zugriffs auf viele Teile des Systems, ist aber besonders für Laien nach wie vor schwerer zu konfigurieren bzw. optimieren als z.B. MagiC. Zwar sind einige Bestandteile der Konfigurationsdatei auch mittels eines CPX-Moduls editierbar, z.B. für die Veränderung der Optik muss allerdings weiterhin selbst Hand angelegt werden. Ähnliches gilt für das MiNT, obwohl mit dem MiNT Setter eine recht komfortable Oberfläche zum Einstellen vieler Konfigurationen mitgeliefert wird. Heiss erwartet wird jedoch das Zusatzprogramm *N-Tool*, das bereits mit der Version 2.0 des N.AES erscheinen sollte und eine einfachere Konfiguration verspricht. Sobald es lieferbar ist, können

registrierte Anwender es von der N.AES-Homepage von Woller Systeme kostenfrei herunterladen.

Dokumentation. N.AES wird mit einer Online-Hilfe im ST-Guide-Format ausgeliefert, die recht gut in die Arbeit mit dem Betriebssystem einführt. Ebenso zufriedenstellend sind der Desktop THING und die meisten Zusatztools dokumentiert. Auf der N.AES-CD befindet sich auch das gesamte MiNT-Archiv, das Handbücher über den Kernel bereithält. In Kürze wird Woller Systeme auch ein Handbuch zum zusätzlichen Preis von DM 10.- anbieten. Das Papyrus-Dokument wird allerdings auch frei im Internet erhältlich sein.

Fazit. N.AES braucht sich in seiner Leistung, Funktionalität und Optik nicht mehr hinter MagiC zu verstecken - mit der aktuellen Version 2.0 wurde weiterer Boden gut gemacht. Besonders Anwender, die einen möglichst weitreichenden Zugriff auf ihr System wünschen, sind mit dem MultiTOS-Nachfolger sehr zufrieden. Auch Netzwerk-Anwender greifen zu N.AES.

Nicht verschwiegen werden darf jedoch, dass es einige Programme gibt, die bindend einige AES-Funktionen von MagiC voraussetzen und daher nicht unter N.AES lauffähig sind. Dazu gehören in erster Linie einige Internet-Programme von ASH. Ansonsten gibt es im täglichen Betrieb keine weiteren Probleme. Die derzeitige Version läuft äußerst stabil.

N.AES ist also genau das richtige Betriebssystem für Atari-Anwender, die etwas mehr verlangen als einen hohen Komfort und auch gern einmal „unter der Oberfläche wühlen“. Das moderne Konzept macht es hochgradig kompatibel zu allen Systemen. N.AES setzt eine Tradition und Vision von Atari im Sinne aller Anwender in die Praxis um.

Der Preis liegt inkl. dem Desktop THING und der aktuellen MiNT-Distribution bei DM 129.-.

Woller Systeme, Grunewaldstraße 9, D-10823 Berlin, Tel. 030-21 75 02 86, Fax: 21 75 02 88, eMail: Konstantin_Woller@b2.maus.de, <http://www.woller.com>

Geneva. Geneva wird gern im Konzert der Multitasking-Betriebssysteme für den Atari vergessen. Während sich in Deutschland vornehmlich MagiC und N.AES durchsetzen konnten, verschaffte sich Geneva besonders in den Vereinigten Staaten einige Anhänger. Das Programm ist seit den 90er Jahren auf dem Markt, wird aber wahrscheinlich derzeit nicht mehr weiterentwickelt. Da die amerikanischen Atari-Anwender ihre Maschinen in der Regel nicht so umfangreich ausgebaut haben wie ihre europäischen Kollegen und den Atari hauptsächlich als reinen Heimcomputer einsetzen, lag das Hauptaugenmerk bei der Entwicklung von Geneva auf der Lauffähigkeit auf kleinen Konfigurationen.

Im Gegensatz zu N.AES und MagiC macht Geneva vom kooperativen Multitasking Gebrauch, alle laufenden Programme haben also gleichberechtigten Zugriff auf die Rechenzeit der CPU. Diese Methode lässt zwar weniger Kontrollen zu, ist jedoch recht ressourcenschonend und wird übrigens auch von Systemen wie Windows oder MacOS genutzt.

Kompatibilität. Geneva ist äußerst sparsam in der Verwendung des zur Verfügung stehenden Arbeitsspeichers und sollte daher auf jedem Atari ST, STE, TT und Falcon arbeiten. Laut Handbuch ist sogar der Betrieb auf einem 520 ST mit nur 512 kB RAM möglich, allerdings ist hier natürlich kein sinnvolles Arbeiten mehr möglich. Einen Test auf Atari-kompatiblen Maschinen haben wir nicht vorgenommen, da aber der Hades in den USA einige Zeit lang mit Geneva vorinstalliert ausgeliefert wurde, ist davon auszugehen, dass das Betriebssystem zumindest auf dieser Maschine läuft.

Installation. Geneva wird in der aktuellen Version 7 auf zwei DD-Disketten ausgeliefert. Die Installation wird durch einen eigenen Installer vorgenommen, so dass keine weiteren Konfigurationen nötig sind und Geneva nach einem Reset bereitsteht. Folgende Dateien werden bei der Installation in den Autoordner kopiert: *JAR10.PRG* (zuständig für die Erzeugung und Verwendung des Cookie-Jars) und *GENEVA.PRG*. Interessanterweise lässt sich Geneva auch durch einen Doppel-

Der Geneva-Entwickler im Kurzinterview

Matthias Jaap unterhielt sich mit dem Geneva-Entwickler Dan Wilga über die Pläne für dessen Betriebssystem.

st-computer: Wird es neue Versionen von Geneva geben?

Dan Wilga: Es gibt die englische Version 007 von Geneva, die sich nur durch leichte Bugfixes von der 006 unterscheidet. Andere, lukrativere Projekte haben derzeit Vorrang. Auch, wenn es nicht unmöglich ist, dass es eine Geneva-Version nach der 007 geben wird, ist dies bei dem derzeitigen Zustand des Atari-Markts doch nicht sehr wahrscheinlich. Wir müssen auch unsere Rechnungen irgendwie bezahlen.

stc: Planen Sie, MagiC-/N.AES-Features in Geneva einzubauen (AES-Aufrufe, erweiterte Objekte)?

Wilga: Persönlich habe ich es immer für wichtiger befunden, kompatibel zum Atari-AES zu sein, als zum MagiC-AES. Ich denke, ich würde eher die verbleibenden AES-4.1-Aufrufe, die von Geneva derzeit nicht nachgebildet werden, einbauen, bevor ich eine der Erweiterungen des MagiC-AES einbaue.

stc: Wie startete die Geneva-Entwicklung?

Wilga: Es fing an mit dem FormDolt!-Utility, das ich vor einiger Zeit geschrieben habe. Das Programm verbessert die Dialoge in vielen Programmen, z.B. die

Navigation per Keyboard und die Zeichenauswahl. Dann wollte ich die Grenze von sieben Fenstern des Atari-GEM durchbrechen. Ich habe ziemlich schnell herausgefunden, dass viele Teile des AES dazu neu programmiert werden mussten, so dass man genauso gut das ganze AES neu schreiben konnte. Also begann ich, ein neues AES zu schreiben und band die Features von FormDolt! gleich mit ein. Schließlich wurden im neuen AES noch viele Einschränkungen und Bugs vermieden, die ich im Atari-AES über die Jahre entdeckt hatte.

stc: Was denken Sie über den Milan I/II? Gibt es Chancen für ein Geneva-Milan?

Wilga: Leider habe ich noch keinen Milan benutzt, so dass ich dazu keinen Kommentar abgeben kann.

stc: Welche Features stehen für zukünftige Geneva-Versionen an?

Wilga: Zuviel möchte ich da nicht verraten. Die meisten der Features, die ich gerne in neuen Geneva-Versionen sehen möchte, haben mit neuen Objekt-Typen und einem verbessertem Task-Manager zu tun.

st-computer: Wie groß ist die Anwendergemeinde von Geneva?

Dan Wilga: Darüber kann ich leider keine Auskunft geben, da wir die Verkaufszahlen grundsätzlich nicht veröffentlichen. ¶

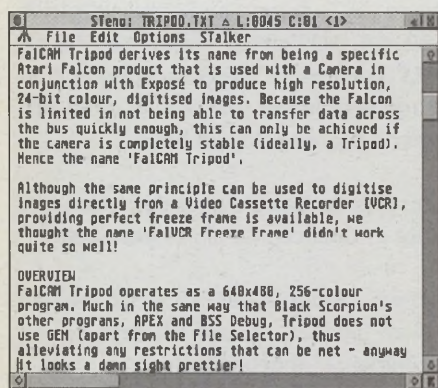
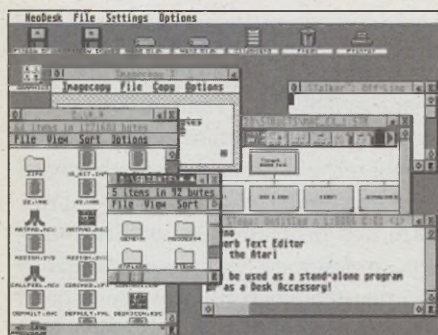
klick auf das entsprechende Icon unter Single-TOS nachträglich starten.

Ausstattung. Ähnlich wie N.AES bietet auch Geneva keinen „eingebauten“ Desktop, wie dies z. B. bei MagiC oder TOS der Fall ist. Nach dem Starten bietet Geneva lediglich eine Menüleiste, die das Starten von Programmen zulässt. Das erste Programm, was wohl nahezu jeder Anwender hier hochfahren wird, ist ein alternativer Desktop. Hier muss aber leider eine Auswahl getroffen werden: jinnée lässt sich zwar starten, quittiert aber ungewöhnlich viele Operationen

mit Fehlermeldungen aufgrund fehlender AES-Funktionen. THING testeten wir nicht unter Geneva. Für die Zusammenarbeit optimiert ist der alternative Desktop *Neodesk*, der von denselben Entwicklern stammt und auch in Deutschland zum Preis von DM 49.– erhältlich ist. Außerdem arbeitet der etwas angestaubte Shareware-Ersatzdesktop *Gemini* hervorragend mit Geneva zusammen, zumal er ebenfalls recht speicherschonend agiert und auch auf kleinen Systemen einsetzbar ist.

Das „Look & Feel“ von Geneva erinnert etwas an späte Versionen des

..... Multitasking-Betriebssysteme auf dem Atari



Das amerikanische Multitasking-Betriebssystem Geneva ist besonders für kleinere Atari-Systeme interessant.

Atari-TOS oder an frühe Versionen des MultiTOS. Die Fensterrahmen bzw. Bedienelemente kommen für moderne Verhältnisse recht klobig daher. Alle Fenster bieten aber einen Button zur Ikonifizierung. Etwas ungewöhnlich für Atari-Verhältnisse ist die Verwendung von Pull-Down-Menüs, die also erst öffnen, nachdem man sie bei gehaltener linker Maustaste anwählt. Wer sich jedoch so gar nicht an dieses neue Arbeitsgefühl gewöhnen kann, schaltet es einfach ab. Apropos Menü: Halten Sie bei der Auswahl der Menüs die Control-Taste gedrückt, reißen sie die Einträge (Tear-Off-Menüs) ab. Diese bleiben dann innerhalb eigener Fenster auf dem Desktop liegen,

was z.B. innerhalb von Bildbearbeitungen recht hilfreich ist, da man sich so die am häufigsten genutzten Funktionen zurechtlegen kann. Leider lassen sich die Fenster nicht in Echtzeit verschieben, verändern oder scrollen. TOS-Programme werden mittels des Programms Geneva TOS in einem GEM-Fenster ausgegeben, das weitaus komfortabler ist als andere Ansätze.

Geneva ist mit einer eigenen Dateiauswahlbox ausgestattet, die recht gelungen ist. Auf Wunsch kann der Inhalt zweispaltig angezeigt werden, wobei im linken Fensterteil die Verzeichnisse und im rechten Abschnitt die enthaltenen Dateien angezeigt werden.

Konfiguration. Eine weitere wichtige Komponente von Geneva ist der Taskmanager. Dieser verwaltet nicht nur die laufenden Prozesse, sondern bietet auch Einträge für die Konfiguration des Systems. Geneva bietet auch in dieser Hinsicht erfreulich vielfältige Möglichkeiten: Eingestellt werden kann alles vom Aussehen der Oberfläche und der Auswahl der Systemzeichensätze bis hin zur Belegung der Funktionstasten und dem Aussehen des Mauspeils. Das oben erwähnte „Look & Feel“ ist hier also nahezu komplett den eigenen Vorstellungen anzupassen. Eigene Themes wie unter MagiC und N.AES können allerdings nicht verwaltet werden.

Wer noch mehr in die Tiefe gehen will, kann auch die Konfigurationsdatei von Geneva per Hand mit einem Texteditor verändern. Hier ergeben sich durchaus interessante Optionen, die im Handbuch ausführlich dokumentiert werden.

Dokumentation. Ausgerechnet das günstigste Multitasking-Betriebssystem für den Atari ist mit den brauchbarsten Dokumentationen ausgestattet. Das Handbuch beschäftigt sich zwar noch mit der Version 6, geht aber auf 80 Seiten äußerst umfangreich auf die verschiedensten Punkte ein. Es liegt komplett in Deutsch vor. Eine Online-Hilfe ist nicht vorhanden. Entwickler finden eine komplette Beschreibung aller Betriebssystemfunktionen auf einer Extra-Diskette vor.

Fazit. Es ist immer wieder erstaunlich, was Geneva für seinen Preis von DM 49.– alles bietet. Besonders befriedigend ist die Schonung der Speicherressourcen – auf einem MegaSTE mit 4 MB RAM und Grafikkarte waren bei einer Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten immer noch 2.5 MB RAM für Anwendungen frei – wahrlich kein schlechter Wert. Nach dem Booten von Gemini waren immerhin noch 1.5 MB frei. Die Geschwindigkeit kann als durchaus zufriedenstellend bezeichnet werden, die Zusammenarbeit mit NVDI klappt problemlos.

Hauptkritikpunkt ist die fehlende Unterstützung langer Dateinamen. Hier sind MagiC und N.AES einfach professioneller ausgelegt. Sowieso wirken einige Punkte bei den beiden großen Konkurrenten einfach eleganter gelöst. Außerdem darf nicht vergessen werden, dass sowohl MagiC wie auch N.AES weiterentwickelt werden, während dies von Geneva wohl nicht zu erwarten ist (siehe Interview). Interessant ist dagegen, dass laut Handbuch auch MiNT mit Geneva betrieben werden kann. Ob sich das System deshalb in Netzwerke einbinden lässt, konnten wir jedoch nicht testen.

Geneva ist für Besitzer kleiner Atari-Systeme durchaus zu empfehlen und stellt eine günstige Alternative dar. Rechnen Sie in Ihre Investition aber in jedem Fall noch einen Desktop mit ein. ¶

Literatur:

- [1] Geneva-006-Testbericht, stc 05/97, Seite 10
- [2] Geneva-007-Testbericht, stc 11/98, Seite 16

Software Service Seidel, Heikendorfer Weg 43, 24149 Kiel, Tel. 04 31-20 45 70, Fax 20 45 71, <http://www4.pair.com/gribnif>

Thomas Raukamp

Kaufentscheidung: Multitasking-Betriebssysteme

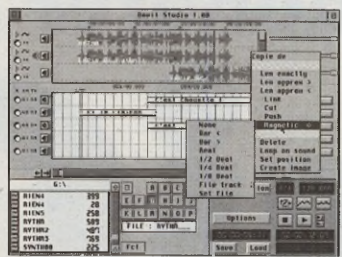
Wenn Sie einen Atari ST/STE mit 4 MB RAM besitzen...	...dann Geneva oder MagiC
Wenn Sie ein möglichst schnelles System suchen...	...dann MagiC
Wenn Sie einen Hades040 besitzen...	...dann N.AES.
Wenn Sie einen Milan besitzen...	...dann MagiC Milan oder N.AES
Wenn Sie Ihren Rechner hauptsächlich für das Internet benutzen...	...dann MagiC
Wenn Sie Ihren Rechner ins Netzwerk einbinden möchten...	...dann N.AES
Wenn Sie modernste Hardware für Ihre Atari-Programme nutzen möchten...	...dann MagiCMac

ATARI - Musik

Devil Studio



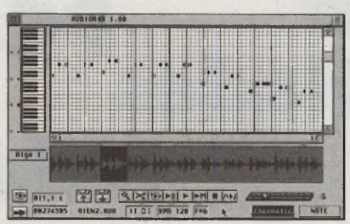
Mit Devil Studio stellt Softjee einen 8-Spur-Audio-Tracker (64 virtuelle Audio-Spuren) und einen 64-Spur-Midi-Sequencer in einem zur Verfügung. Die Bedienung wurde weitestgehend dem Vorbild nachgeahmt, wobei die gesamte Optik im modernen 3-D-Studio-Look gehalten wurde. Vielfältige Funktionen, wie sie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



Audio Mid



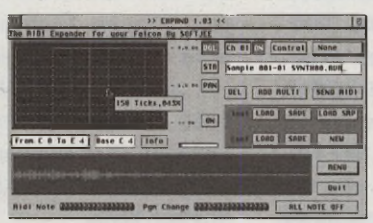
Eine Errungenschaft moderner Computertechnologie, denn mit Hilfe von Audio-Mid sind Sie in der Lage, Audio-Files, vornehmlich Solo-Stücke, mit dem Falcon zu importieren und in Midi-Files zu wandeln.



Expand



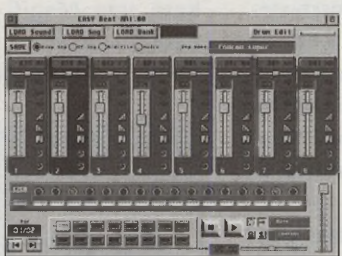
Mit Expand können Sie auf Ihrem Falcon einen Midi-Sampler und Expander emulieren. Expand ist in der Lage, Audio-Sounds zu laden und diese in Instrumente zu wandeln, die durch Midi-Geräte angesteuert werden können. Expand kann also sowohl durch ein Keyboard als auch einen Sequenzer angesprochen werden.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



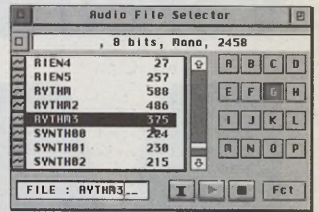
Der phantastische Drumcomputer für Ihren Falcon. Nicht nur die moderne Optik und die ausgezeichnete Bedienung sind ein Leckerbissen für Musik-Fans, auch der Funktions- und Sound-Lieferumfang sprechen für sich! Der virtuelle Drumcomputer erlaubt das Komponieren von Rhythmen aller Art, wobei die Sound-Grundlage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



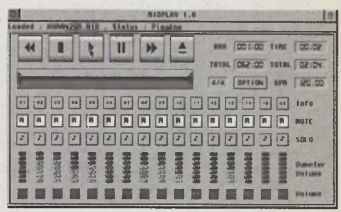
Ein kleines Accessory, das sowohl für die Softjee-Produkte als auch z.B. für Cubase bestens geeignet ist. Denn bei A.F.S. handelt es sich um einen File-selector speziell für Musik-Programme, der beim Auswählen einer Datei die exakten Daten anzeigt (Datei-Typ, bei Audio-Dateien die Frequenz usw.), und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



Midplay



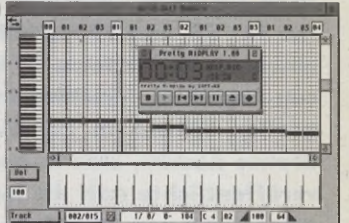
Midplay ist ein Midi-File-Player für den Falcon, der eine Soundkarte oder ein GM-Modul simuliert, so daß keine externe oder jegliche zusätzliche Hardware benötigt wird, um Standard-Midi-Files mit den richtigen Sounds abzuspielen. Das gelingt dadurch, daß eine komplette GM-Soundbank mit Klavieren, Bässen,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



Pretty Midplay



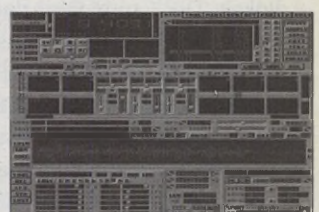
Ein Midi-File-Player, der Musikstücke auf einem externen Keyboard oder Expander ausgeben kann. Die einfache und dennoch vielseitige Bedienung zeichnet das Programm aus. Dabei können einzelne Files, eine selbständig zusammengestellte Playlist oder auch sämtliche Stücke aus einem bestimmten Ordner abgespielt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



D. Homestudio



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



Bestellungen (Achtung, neue Firmenanschrift):

Falke Verlag
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 365
Fax (04 31) 27 368
eMail: bestellung@falke-verlag.de
Home: www.falke-verlag.de

Sparen Sie 83,- DM gegenüber dem Einzelkauf

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



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

..... Multitasking-Betriebssysteme auf dem Atari

Vereinigung auf höherer Ebene

MagiC

Mac

PC

Atari Hades

Milan

MagiC ist nicht nur wegen seiner Benutzerfreundlichkeit und Funktionalität das heutzutage verbreitetste TOS-kompatible Betriebssystem, sondern auch, weil es praktisch auf jeder wichtigen Computer-Plattform läuft. Das zunächst nur für ST- und TT-Modelle geeignete Betriebssystem ist heute zu einem Multiplattform-OS herangewachsen: Kurze Zeit nach der Falcon-Anpassung erschien im Januar 1995 die MacOS-Version, die für großen Wirbel im TOS-Markt gesorgt hat. Sogar die *st-computer* drohte damals, sich in *open systems* umzubennen. Im Sommer '96 veröffentlichte ASH die langersehnte PC-Version. Später folgte die Anpassung von MagiC an den Hades und schließlich überraschte uns ASH im Frühjahr 1999 mit der Milan-Version. Grund genug, uns einmal mit den systembedingten Vorteilen und Unterschieden aller MagiC-Versionen zu befassen.

MagiCMac. Die MacOS-Version besticht durch ihre unglaubliche Geschwindigkeit. Der Grund liegt darin, dass der 68k-Prozessor nicht emuliert wird, da dieser in 68k-Macs bereits vorhanden ist und in PowerMacs vom MacOS selbst nachgebildet wird. Der Kern von MagiCMac besteht aus der Umprogrammierung der PMMU (Paged Memory Management Unit), einem Coprozessor für die Speicherverwaltung. Es werden somit „nur“ die Systemvariablen emuliert (abgesehen von den Mac-spezifischen Grafiktreibern).

MagiC ist auf dem Macintosh sehr gut integriert: Es lassen sich alle Mac-Laufwerke unter MagiC ansprechen, sogar externe Festplatten im AHDI-Format oder Disketten im Atari-Format können direkt benutzt werden. Die Modem-Schnittstelle von grauen und beigen Macs kann unter MagiC als normale serielle Schnittstelle angesprochen werden, auf dem iMac lässt sich das interne Modem als serielle Schnittstelle (mit zwangsweise angehängtem Modem) benutzen.

Die grafischen Ausgaben von MagiC erfolgen im Fullscreen-Modus: Man sieht vom MacOS also nichts, wenn man unter MagiC arbeitet. MagiCMac übernimmt auf Wunsch beim Start die aktuelle Auflösung des Macs und kann ohne NVDI in maximal 256 Farben betrieben werden. Außerdem sind Kompatibilitätsmodi wie ST-Hoch, -Mittel und -Niedrig einstellbar. Mit NVDI lassen

sich dann alle Grafikmodi des Macs voll ausschöpfen, inklusive Grafikbeschleunigung. NVDI stellt auch einen Druckertreiber bereit, der die Druckdaten an den MacOS-Druckertreiber weiterleitet, egal, ob sich der Drucker in einem Netzwerk befindet oder lokal angeschlossen ist. Voraussetzung ist, dass das Atari-Programm über GDOS drucken kann.

In Sachen Ton können unter MagiCMac mit Hilfe von MacSound die normalen XBIOS-Soundfunktionen des Falcons benutzt werden - mit der Einschränkung, dass noch kein Aufnahmemodus implementiert wurde.

MagiC PC. Anders als bei MagiCMac besteht der Kern von MagiC PC aus einer vollständigen 68000-Emulation, die in der aktuellen Version Dank einer Compiler-Funktion drastisch beschleunigt



MagiCMac kann interessanterweise für das Surfen im Internet alternativ auf die Routinen des MacOS zurückgreifen.

Test	Time	Ratio
GEM Dialog Box:	1.788	474%
VDI Text:	0.348	3942%
VDI Text Effects:	0.978	2422%
VDI Small Text:	0.165	6839%
VDI Graphics:	2.855	1268%
GEM Window:	1.485	263%
Integer Division:	0.175	18288%
Float Math:	0.888	---
RAM Access:	0.828	31558%
ROM Access:	0.828	31558%
Bitting:	4.618	254%
VDI Scroll:	0.915	1441%
Justified Text:	2.925	469%
VDI Enquire:	0.825	18628%
New Dialogs:	1.858	586%

Statistics	Value
Display:	2517%
CPU:	24468%
Average:	7219%

Reference	Value
ST	1.000
Blitter	---
FPU	---
ST High	---
ST Medium	---

Die Geschwindigkeitsunterschiede eines iMac/333 MHz gegenüber einem herkömmlichen ST sind beachtlich.

nigt wurde. Auch hier lassen sich alle Laufwerke des Wirtsystems ansprechen - mit dem Unterschied, dass zusätzlich *Laufwerkscontainer* als Atari-Laufwerke angemeldet werden können. Aus der Sicht von Windows ist ein solches Laufwerk eine große Datei, für MagiC aber ein richtiges Laufwerk. Im Unterschied zu MagiC Mac können hier Disketten im Atari-Format nur gelesen werden, nachdem sie ganz eingelesen wurden. Disketten, die auf dem Atari im PC-Format formatiert wurden (ab TOS 1.4), können normal gelesen werden.

Die seriellen und parallelen Schnittstellen des PC lassen sich unter MagiC ganz normal ansprechen. Die Druckdaten werden über den Windows-Druckertreiber 1:1 an den Drucker weitergeleitet, daher muss man für den Drucker den passenden Treiber auf Atari-Seite besitzen (entweder im Programm eingebaut oder bei NVDI mitgeliefert). GDI-Drucker können nicht angesteuert werden.

Ohne NVDI ist man grafikmäßig ziemlich gestraft: Erstens lassen sich nur maximal 16 Farben einstellen, zweitens muss der Atari-Bildschirm in einer einstellbaren Frequenz neu gezeichnet werden, was ziemlich viel Rechenzeit kosten kann. MagiC PC läuft wahlweise in einem Windows-Fenster oder im Fullscreen-Modus.

Ab Version 6.0 können auch unter MagiC PC die XBIOS-Soundbefehle des Falcon genutzt werden.

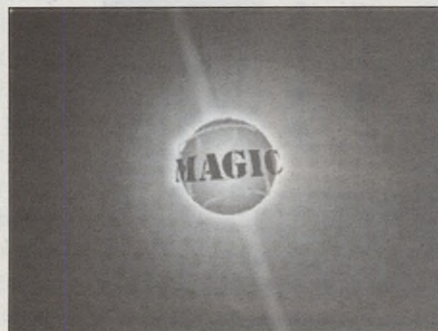
MagiC Milan. Hier hat der Programmierer von MagiC zum ersten Mal einen anderen Weg der Anpassung an neue Hardware gewählt: Das TOS 4.0x des Milan wird nicht völlig ersetzt, sondern als VDI und (X)BIOS beibehalten. Somit entfiel bei der Entwicklung von MagiC

Milan die (mühsame) Anpassung an die Milan-spezifische Hardware. Der Vorteil ist, dass bei jeder Verbesserung oder Änderung des TOS die neuen hardware-bezogenen Betriebssystemfunktionen automatisch auch unter MagiC zur Verfügung stehen, ohne dass ein Update von MagiC nötig ist.

Gibt es auch Nachteile? Durch das Fehlen des MagiC-eigenen VDI gibt es beim Start von MagiC kein Startbild. Diverse Programme, die das ab MagiC 5.2 eingeführte Edit-Objekt benutzen (MG-Edit, MG-Notice oder Chatter), werden unter MagiC Milan nicht laufen, außer der Anwender installiert NVDI. Ein weiterer Nachteil ist, dass der Auflösungswechsel von MagiC nicht funktioniert. Bis ein Ersatz für *CHGRES.PRG* fertiggestellt wird, ist man gezwungen, die Auflösungswahl des Milan-VDI-Treibers beim Booten zu benutzen.

MagiC Hades. Auch an den derzeit immer noch schnellsten Atari-kompatiblen Rechner wurde MagiC in der damals aktuellen Version 5.2 angepasst. Allerdings wird nur der Hades 060 unterstützt, Besitzer des Hades 040 müssen entweder aufrüsten oder N.AES nutzen, um ein multitaskingfähiges Betriebssystem zu erhalten. Die aktuelle Version 6.x von MagiC wurde übrigens ebenfalls angepasst und ist z. B. bei ag Computer erhältlich. Auch Besitzer des Hades 060 können also den Komfort und die Geschwindigkeit von MagiC auf Ihrem Rechner nutzen.

Da wir keinen Hades 060 in der Redaktion haben, können wir keine Aussagen über das Laufverhalten von MagiC auf diesem Rechner machen. Von Hades-Besitzern war allerdings zu erfahren, dass das System recht stabil läuft, wenn es



So bootet der Milan II.



richtig konfiguriert wurde, wobei hier die Reihenfolge der Autoordner-Programme recht wichtig sein soll.

NVDI. Wie man unschwer erkennen kann, ist der Einsatz von NVDI für alle MagiC-Versionen quasi unverzichtbar. Neben den systemglobalen Druckertreibern, der beschleunigten Bildschirmausgabe und der Einbindung von Vektorfonts bietet NVDI für jede MagiC-Variante wichtige Verbesserungen: Auf Macintosh-Rechnern und Windows-Maschinen können die Grafikmöglichkeiten des Originalsystems zu 100% genutzt werden; sogar die Zeichensätze, die unter MacOS oder Windows installiert sind, können direkt unter MagiC verwendet werden. Auf dem Milan stellt NVDI wichtige Grafikbefehle zur Verfügung, die wegen mangelndem VDI in MagiC Milan sonst nicht verfügbar wären.

Fazit. MagiC stellt auf allen Plattformen in etwa die gleiche Funktionalität zur Verfügung, so dass es eigentlich nur eine Frage des Geschmacks ist, für welche Plattform man sich entscheidet. MagiC Mac ist auf einem aktuellen iMac oder PowerMac G4 ohne Zweifel das schnellste Atari-System, das es jemals gegeben hat. MagiC PC bietet dagegen eine höhere Kompatibilität, da man auch ein Original-TOS installieren kann und die Original-Atari-Hardware emuliert wird. Möchte man ausschliesslich Atari-Software benutzen, so wird man aber die sehr kurze Bootzeit des Milan sehr zu schätzen wissen. ¶

Application Systems Heidelberg, Pleikartsförsterhof 4/1, D-69124 Heidelberg, Tel. 0 62 21-30 00 02, Fax 30 03 89, eMail: volker@application-systems.de, <http://www.ash-software.de>

Joachim Fornallaz

N.AES 2

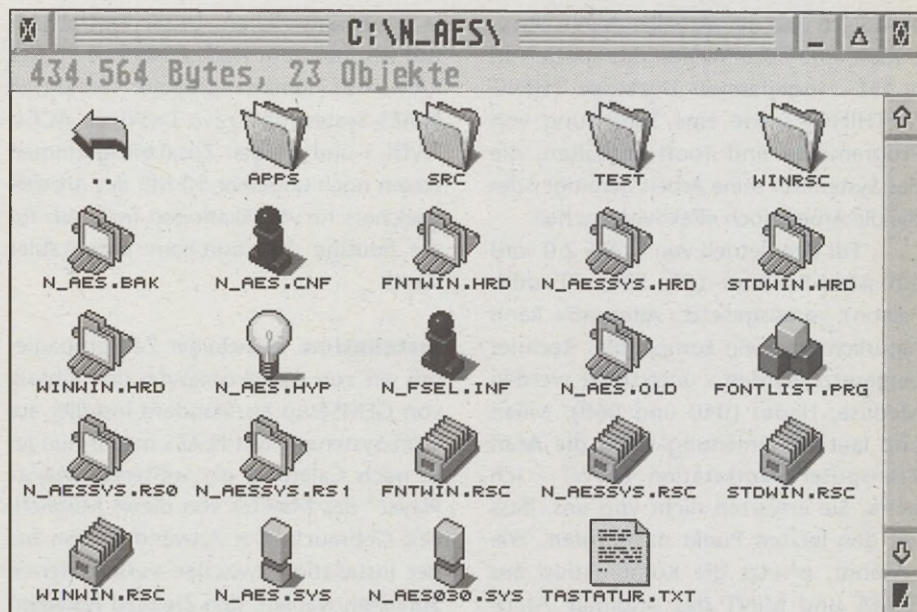
..... Multitasking-Betriebssysteme auf dem Atari

und unter anderem Fabrics, beliebig viele Fenster, 3D-Darstellungen von Fensterelementen und einen wählbaren Systemfont bietet.

MiNT - kein TOS. Um N.AES zu einem vollständigen Betriebssystem zu machen, ist in erster Linie ein multitaskingfähiger Kernel nötig. Ein Kernel ist für die grundlegendsten Operationen innerhalb eines Systems zuständig, also z.B. für die Verwaltung des Speichers und der Datenträger. Wie der oben ausgeschriebene Name jedoch andeutet, stellt MiNT keinen vollständigen Ersatz des TOS dar, weshalb es nach wie vor ein Original-Betriebssystem im ROM (bzw. bei einer Emulation ein TOS-Image) voraussetzt, da z.B. einige Zugriffe auf das Dateisystem weiterhin vom TOS durchgeführt werden. MiNT erweitert das Original-TOS also um einen multitaskingfähigen Kernel, so dass alternative Dateisysteme eingesetzt und vor allem mehrere Programme nebeneinander betrieben werden können. Dabei wird auf die Methode des präemptiven Multitaskings zurückgegriffen: Hier wird den laufenden Applikationen die Kontrolle über die Nutzung der CPU übertragen, was den Vorteil vielseitiger Kontrollmöglichkeiten über die einzelnen Anwendungen mit sich bringt. Auch MagiC verwendet übrigens präemptives Multitasking, stellt aber ein komplettes Betriebssystem dar, weshalb es auch über Umwege in ein ROM gebrannt werden kann und so das originale TOS ersetzt. Geneva ist hingegen ein Betriebssystem, das wie z.B. auch Windows kooperatives Mutitasking bereitstellt.

N.AES hat sich in den letzten Jahren eine treue Anhängerschar erarbeiten können, die vor allem die hohe Flexibilität durch den oben beschriebenen Ansatz schätzen. Seit einigen Monaten ist nun auch endlich die Version 2.0 erhältlich.

Vorteil MiNT. Manch ein Leser mag sich nun fragen, weshalb die Unterteilung von MiNT und dem restlichen Betriebssystem überhaupt erwähnenswert ist, da der typische Anwender doch sowieso nichts davon merkt. Der MiNT-Ansatz bietet jedoch eine Vielzahl von Vorteilen, von denen vornehmlich auch



die Anwender profitieren: In erster Linie wäre hier die Kompatibilität zu nennen. Die Anpassung anderer Betriebssysteme (wie z. B. TOS und MagiC) an neue Hardware dauert immer vergleichsweise lange. N.AES läuft dagegen in erster Linie deshalb schon lange auf allen erhältlichen Atari-Clones, da es sich bei diesem AES eigentlich um dokumentierte Betriebssystem-Aufrufe handelt, die unabhängig der zugrundeliegenden Hardware arbeiten. Wichtig ist nur, dass der MiNT-Kernel auf die entsprechende Plattform angepasst wurde - ein Aufwand, der im Vergleich zu anderen Systemen relativ klein ist und der durch die Linux-Philosophie der MiNT-Gemeinde noch unterstützt wird.

Ein weiterer Vorteil ist, dass die Device-Treiber für die Schnittstellen nachladbar sind. Durch die Nähe von MiNT zu UNIX (und damit Linux) sind sehr viele Treiber recht einfach zu portieren. Darüber hinaus ist N.AES im Gegensatz zu MagiC über das MiNTnet mit anderen Rechnern vernetzbar.

Lieferumfang. N.AES 2.0 wird auf CD-ROM ausgeliefert, womit wohl mittlerweile den allermeisten Anwendern Genüge getan wird. Wer allerdings nach wie vor kein CD-ROM-Laufwerk an seinem Atari betreibt, kann auch auf eine alternative Version zurückgreifen, die auf mehreren DD-Disketten geliefert wird. Auf der CD sind neben dem eigentlichen



Das Aussehen der Fenster kann nun auch unter N.AES dem eigenen Geschmack angepasst werden. Oben sehen wir den Look, der am ehesten dem MultiTOS entspricht, unten das MagiC-ähnliche KDE-Aussehen.

THING bietet eine einfach zu bedienende Iconverwaltung: Nach einem Doppelklick auf ein Symbol öffnet sich ein Dialog, der die Zuordnung zu einer Applikation ermöglicht.



..... Multitasking-Betriebssysteme auf dem Atari

N.AES 2.0 und der aktuellen MiNT-Distribution eine neue Version des speziell an N.AES angepassten Desktops THING (N.THING) sowie eine Sammlung von Programmen und Tools enthalten, die das System für seine Arbeit benötigt oder die die Arbeit noch effektiver machen.

Für den Betrieb von N.AES 2.0 wird ein Atari-Rechner (ST, STE, TT oder Falcon) vorausgesetzt. Alternativ kann natürlich auch ein kompatibler Rechner eingesetzt werden - unterstützt werden Medusa, Hades (040 und 060), Milan und laut der Anleitung sogar die Atari Transputer Workstation (ATW) - ich hoffe, Sie erwarten nicht von uns, dass wir den letzten Punkt nachprüfen. Wie erwähnt, ersetzt die Kombination aus N.AES und MiNT das originale Atari-Betriebssystem nicht vollständig, weshalb ein TOS ab der Version 1.04 vorausgesetzt wird. Wenn Sie bereits einen MiNT-Kernel installiert haben, sollte dieser mindestens die Versionsnummer 1.08 tragen - es ist jedoch empfehlenswert, den auf der CD enthaltenen aktuellen Kernel zu installieren (bei unserer Testversion wurde MiNT 1.15.5 vom 16. November 1999 mitgeliefert). Wichtig ist außerdem, dass Ihr Rechner mit ausreichend RAM ausgestattet ist: Zwar sollte N.AES auch auf relativ kleinen Systemen mit 2 MB Arbeitsspeicher seinen Dienst tun, wer jedoch sinnvoll mit mehreren parallel laufenden Applikationen arbeiten möchte, sollte Speichergrößen ab 4 MB aufwärts

in Erwägung ziehen. Unser Testrechner war übrigens ein Hades 040 mit 16 MB RAM. Mit einem komplett laufenden N.AES-System inklusive Desktop, ACCs, NVDI 5 und einigen Zusatzprogrammen waren noch ungefähr 10 MB des Arbeitsspeichers für Applikationen frei - ein für die heutige Zeit durchaus akzeptabler Wert.

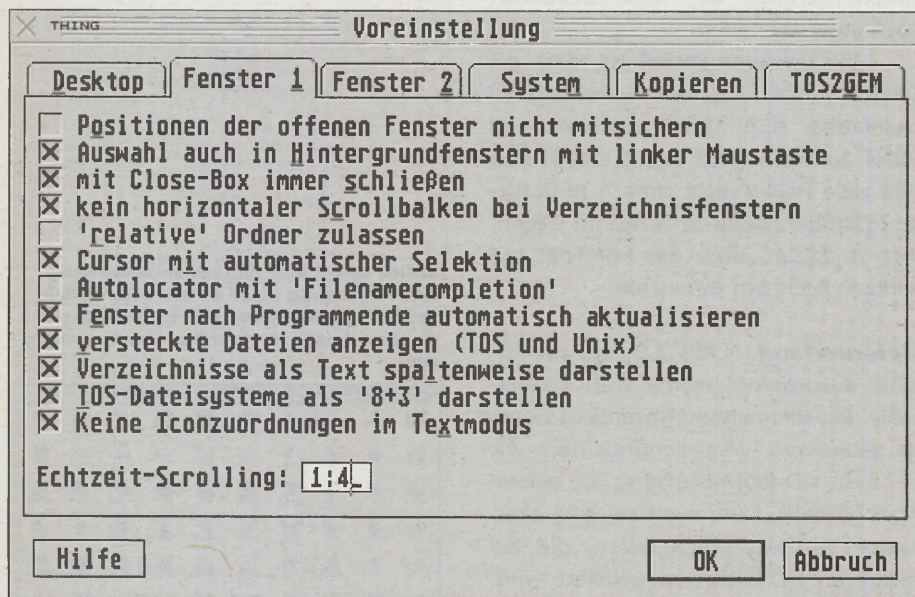
Installation. Seit einiger Zeit propagieren wir von der *st-computer* den Einsatz von GEMSetup als Standard-Installer auf Atari-Systemen. Mit N.AES macht nun (z. B. nach Calamus) ein weiterer „Major-Player“ des Marktes von dieser Möglichkeit Gebrauch. Der Anwender kann bei der Installation zwischen verschiedenen Sprachen wählen, den Zielpfad festlegen (in den meisten Fällen also Partition C:) und die für den eigenen Rechner passende Distribution bestimmen. Sind Sie also Besitzer eines Hades oder Milan, brauchen Sie nach der Installation nicht die für Ihren Prozessor passende MiNT-Version per Hand zu kopieren, sondern können dies automatisch von GEMSetup durchführen lassen - komfortabler geht es kaum. Sie sollten aber in jedem Fall vor der Installation noch einmal den kleinen Pfeil links von dem für Sie passenden Eintrag anklicken: Nun öffnet sich ein Menü, in dem die jeweilige Installation noch im Detail bestimmt werden kann. Wenn Sie z.B. planen, jinnee als Standard-Desktop zu verwenden,

brauchen Sie N.THING erst gar nicht installieren lassen. Achten Sie übrigens darauf, dass sich die Konfiguration für den Hades 040/060 und den Milan 040 voneinander unterscheiden - Kompatibler ist also nicht gleich Kompatibler!

Da N.AES 2.0 auf CD-ROM ausgeliefert wird, täuscht übrigens etwas. Während z.B. Windows fast eine komplette Partition für sich beansprucht, hält sich N.AES an den Atari-Grundsatz, dass schlanke Applikationen grundsätzlich eleganter sind: Die Komplettinstallation benötigt gerade einmal knapp 5 MB auf der Bootpartition und ist damit als äusserst sparsam zu bezeichnen.

Sie brauchen sich übrigens keine Gedanken darüber zu machen, dass der Installationsprozess eine bereits bestehende N.AES-Konfiguration komplett verändert: GEMSetup meldet jedesmal brav, wenn eine Datei bereits vorhanden ist. Der Anwender kann sich dann immer noch entscheiden, ob z.B. eine bestehende Konfigurationsdatei erhalten oder umbenannt werden soll. Da die Version 2.0 einige Neuerungen bereithält, ist aber eine komplette Neuinstallation empfehlenswert. Da wir zu den hartgesotteneren Zeitgenossen gehören, haben wir kurzerhand alle alten Dateien überschreiben lassen und keine gravierenden Probleme feststellen können. Natürlich fuhr der Rechner nun mit N.THING als Standard-Desktop hoch (vorher war jinnee installiert), da es sich aber um eine neue Version des Programms handelte, war es interessant, von neuem dessen Leistungsfähigkeit mit jinnee zu vergleichen.

Der erste Eindruck. Unser Testrechner lief vor N.AES 2.0 mit der Version 1.1.6 des Multitasking-Betriebssystems. Im Vergleich zu dieser Version fiel auf den ersten Blick auf, dass die Fenster ein neues Aussehen verpasst bekommen und nun den typischen MultiTOS-Look, der vielen Leuten etwas klobig anmutete, hinter sich gelassen haben. Wer bereits unter MagiC gearbeitet hat oder dieses System alternativ auf seinem Atari nutzt, wird den neuen Look sofort mit dem Betriebssystem aus dem Hause ASH assoziieren. Wer etwas genauer hinschaut, wird aber merken, dass sich das



Der Einstellungsdialog von N.THING ist übersichtlich in Karteireitern untergebracht.



Team um Rainer Mannigel, Jens Hierscher und Konstantin Woller etwas weniger am heutigen MacOS-Look orientiert hat, als das bei MagiC der Fall war: Die Bedienungselemente der Fenster haben nach wie vor ihren eigenen Look.

Zumindest subjektiv hat sich die komplette Überarbeitung der Fensterrountinen auch positiv auf die Geschwindigkeit ausgewirkt: Das Öffnen und Schließen der Fenster scheint noch etwas schneller vonstatten zu gehen als bei den Vorgängerversionen. Dies trifft meiner Ansicht nach auch auf die Echtzeit-Verschiebung der Fenster zu.

FensterIn. Bleiben wir gleich beim Thema Fenster: MagiC hat nicht zuletzt deshalb so viele Freunde, weil das äußere Erscheinungsbild hochgradig individualisierbar ist. Erreicht wird dies, indem für die Fenster verschiedene Ressourcedateien festgelegt werden können, deren Inhalte das Aussehen der Fensterelemente bestimmen. Auch N.AES kann seit der Version 2.0 nun mit dieser Möglichkeit glänzen. Der Anwender ist also nicht auf das oben erwähnte MagiC-ähnliche Erscheinungsbild angewiesen, sondern kann zwischen den angebotenen Alternativen wählen bzw. eigene Piktogramme für den Fensterobjektbaum entwickeln. Inklusive des Standard-Looks werden bereits acht verschiedene Konfigurationen mitgeliefert. Allerdings sollte man bei Woller Computer überlegen, zu jeder Konfiguration einen Beispiel-Screenshot hinzuzulegen, damit der Anwender sich schon vorab für einen Look entscheiden kann, ohne alle mühsam durchzuprobieren.

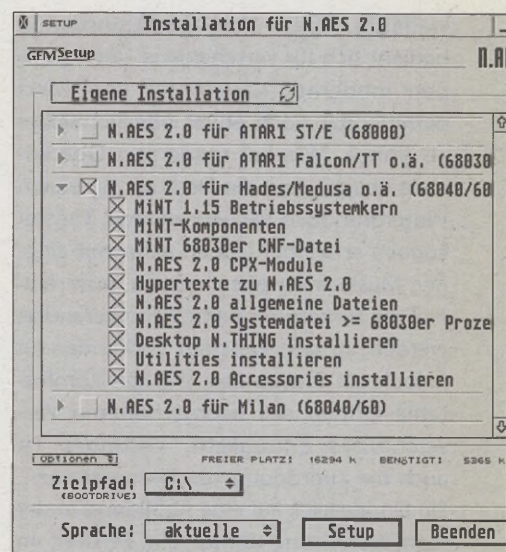
Zum Verändern des Fensteraussehens ist bisher nach wie vor das Editieren der Datei *N_AES.CNF* notwendig, auf die wir später noch zu sprechen kommen. Schon an dieser Stelle sei aber eine kleine Enttäuschung erwähnt: Das Programm *N_Tool* liegt der 2.0-Distribution noch nicht bei, weshalb zum Verändern der Konfigurationsdatei nach wie vor ein Texteditor ran muss.

Desktops. Obwohl ein Desktop - also die mit der Maus zu bedienende Benutzerschnittstelle - streng genommen ein eigenes Programm darstellt, stellt es für

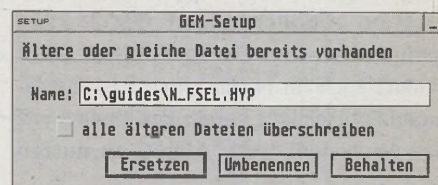
viele Anwendern das wahrnehmbare Erscheinungsbild eines Betriebssystems dar. Im Gegensatz zu MagiC oder dem guten alten TOS beinhaltet N.AES nur die Minimalversion eines eigenen Desktops. Dieser *N.Desk* tritt nur dann in Erscheinung, wenn der ansonsten genutzte Desktop entweder beendet oder beim Start nicht gefunden werden konnte. Bei einer Standardinstallation wird außerdem N.THING als Standarddesktop festgelegt, allerdings arbeitet N.AES problemlos auch mit anderen Alternativen zusammen: In der Konfigurationsdatei (also muss auch hier wieder selbst Hand angelegt werden) sind die wahrscheinlichsten Pfade für verschiedene Programme bereits eingetragen, sogar so seltene Paradeisvögel wie der NoDesk oder der Terradesk finden sich hier. Natürlich kann auch jinnee mit N.AES zusammenarbeiten, allerdings kam es bei der Benutzung der Version 1.0 des Vorzeige-Desktops zu einigen Redraw-Problemen. Woller empfiehlt außerdem, bei der Verwendung von jinnee die Auto-start-Applikation *Copsload* beim Hochfahren zu laden, um so Problemen beim Laden der Icons aus dem Weg zu gehen. Wir hatten allerdings auch ohne *Copsload* keine Probleme.

N.THING ist im Grunde eine an die Möglichkeiten von N.AES angepasste THING-Variante. Mit N.AES 2.0 wird derzeit die aktuelle Version 1.27b vom 12.11.1999 ausgeliefert. N.THING unterstützt u.a. lange Dateinamen und erweiterte Zugriffsrechte des MiNT-Systems.

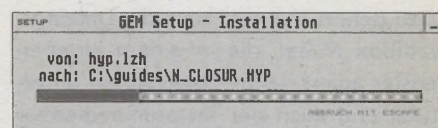
Zur Zeit ist jinnee mit Sicherheit der beliebteste Desktop auf allen Atari-Betriebssystemen. Aber auch Anwender, die ansonsten unter diesem Desktop von ASH arbeiten, sollten sich die mitgelieferte Version von N.THING auf jeden Fall einmal näher anschauen. Ich persönlich habe vorher ebenfalls vornehmlich unter jinnee gearbeitet (vor jinnee nutzte ich Gemini), und so kam es unter N.AES 2.0 zum ersten wirklichen Kontakt mit einem aktuellen THING-Desktop, der mich nachhaltig überzeugen konnte. Die Oberfläche wirkt äußerst aufgeräumt und die Funktionalität ist ähnlich hoch wie bei jinnee (THING ist übrigens auch schon ein paar Jahre länger auf dem Markt). Die Konfigurationsmöglichkeiten sind äußerst



N.AES wird jetzt mit dem GEMSetup von Joachim Fornallaz installiert. Der Dialog lässt die einfache Installation für der für die eigene Hardware optimalen Konfiguration zu.



Keine Angst vor zerschossenen Konfigurationen: Anders als der Terminator fragt GEMSetup, bevor er zerschießt.



Die angewählten Daten werden im Bootlaufwerk installiert.

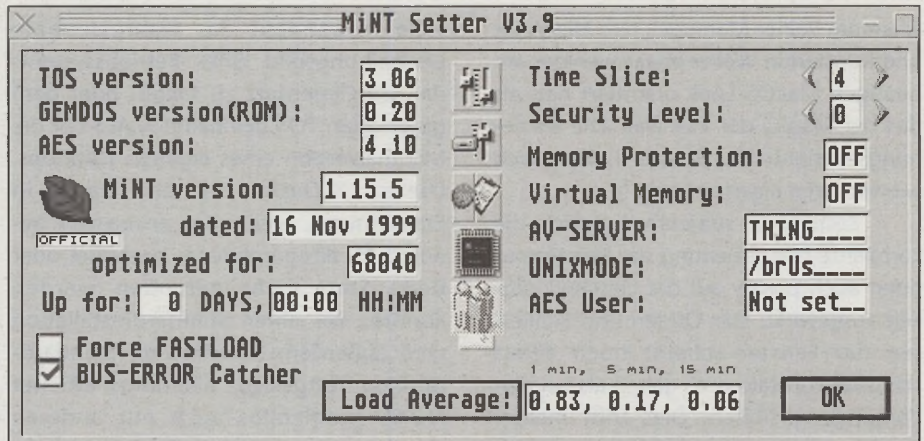


..... Multitasking-Betriebssysteme auf dem Atari

vielfältig. Der Voreinstellungsdialog bedient sich für verschiedene Untergruppen moderner Karteireiter und wirkt damit sogar noch etwas übersichtlicher als jinnée. Wie bei modernen Oberflächen üblich, kann der Desktop mit einem Hintergrundbild verziert werden. Fenster können scheinbar jedoch nicht mit eigenen Mustern versehen werden, nicht einmal die Hintergrundfarbe kann verändert werden. In den Fenstern vorhanden ist jedoch ein Pfeilbutton, der das komfortable Öffnen des nächst höheren Verzeichnisses ermöglicht. Gelingen ist auch die Zuordnung von Piktogrammen. Ein Doppelklick auf eine Abbildung in der Icon-Verwaltung öffnet ein Fenster, in dem das jeweiligen Bildchen einem Programm zugeordnet werden kann.

Da N.THING als AV-Server agiert, sind auch unter N.AES alle bekannten Möglichkeiten der Interprozess-Kommunikation möglich. Auch OLGA kann genutzt werden. Darüber hinaus stellt THING auch für N.AES einen leistungsfähigen Fontselektor bereit, der ähnlich wie das Äquivalent unter MagiC zu nutzen ist.

THING und N.AES werden durch eine Reihe von Programmen ergänzt, die teilweise in neuen Versionen vorliegen. Dazu gehört in erster Linie die Dateiauswahlbox *N.Fsel*, die in einem eigenen Fenster agiert, lange Dateinamen unterstützt und auch per Tastatur bedienbar ist. Im Aussehen orientiert sich das Tool im Groben und Ganzen an den von Atari



Der MiNT Setter bietet Informationen zum installierten MiNT-System und lässt einige Einstellungen über die moderne Oberfläche zu.

gewohnten Auswahlboxen. Das Programm liegt nach wie vor der Version 1.0 vom Frühjahr 1996 bei, was darauf schließen lässt, das N.Fsel nicht mehr weiterentwickelt wird. Trotzdem lässt sich mit dem Programm noch recht gut leben, obwohl eventuell Tools wie Boxkite vorzuziehen sind.

Windows 95 mag seine Macken haben, jedoch hat es für die Einführung der Taskleisten auf nahezu allen Systemen gesorgt. Auch N.AES liegt mit MultiStrip ein Vertreter dieser Gattung bei. Ausgeliefert wird die Version 1.5 vom Dezember letzten Jahres. Dieses neue Release wurde in einigen Details verbessert und einige Fehler berichtigt.

Nach wie vor gibt es auf dem Atari Programme, die über keine eigene Oberfläche verfügen - der MP3-Player FalcAMP ist ein Beispiel aus der jüngsten Zeit. Damit diese Programme ihre eventuellen Ausgaben nicht auf dem Desktop erledigen müssen, liegt N.AES das Tool *TOSWIN2* bei, das die Ausgaben in ein eigenes Fenster umleitet. Auch dieses Programm liegt in einer „frischen“ Version vor, die vom Dezember '99 stammt. Zu den wichtigsten Neuerungen zählt, dass TW2 nun die Standard-Terminals vt52 und vt100 nutzt und einige neue Funktionen enthält. Ebenso aktuell überholt wurde auch der Workspace-Manager *TWSM/2*, der für Übersichtlichkeit auf dem Bildschirm sorgt.

Lange Dateinamen. Dank des aktuellen MiNT-Kernels sind lange Dateinamen nun noch problemloser auch unter N.AES möglich. Unterstützt werden die File-

systeme VFAT, FAT32 und EXT2 (Linux). Allerdings ist die Einstellung von langen Dateinamen für die verschiedenen Partitionen leider nicht so einfach wie bei MagiC. Genügt bei letzterem Betriebssystem die Auswahl in einem kleinen Tool, muss unter N.AES in der Konfigurationsdatei *MINT.CNF* eine Variable gesetzt werden, mit der festgelegt wird, für welche Partitionen z.B. das VFAT-Dateisystem gelten soll. Auf Anfrage gab der Distributor Woller Systeme bekannt, dass hier noch nach einer besseren Lösung gesucht würde. Wer sich allerdings schon jetzt dazu entschließt, lange Dateinamen unter N.AES zu nutzen, sollte sich darüber im Klaren sein, dass entsprechend vermerkte Partitionen eventuell nicht ohne Probleme unter MagiC weiter nutzbar sind. Wer also z.B. VFAT einstellt, sollte N.AES auch als bevorzugtes Betriebssystem nutzen, um Datenverluste unter anderen Systemen zu vermeiden.

Konfiguration. Die oben geschilderte Problematik führt uns zurück zu einem Punkt, der weiter oben im Text schon einmal erwähnt wurde: Weite Teile des N.AES und des MiNT sind ausschließlich über deren Konfigurationsdateien mit einem Texteditor zu verändern. Lichtblicke gibt es jedoch allemal: Der Distribution liegt z.B. mit dem *MiNT Setter* ein aktuelles ACC bei, das eine Oberfläche für die Konfiguration des MiNT-Kernels ermöglicht. Außerdem ist mit *N_Tool* eine Oberfläche zum bequemen Verändern der N.AES.CNF-Datei geplant. Eigentlich sollte diese schon dem 2.0-Paket beiliegen, jedoch ist man sich



Nicht wenige Einstellungen der N.AES-Konfigurationsdatei müssen nach wie vor per Hand eingestellt werden.



unter den Entwicklern noch nicht ganz einig, welche der möglichen Umsetzungen man bevorzugt. Sobald das Tool allerdings fertig ist, wird es für Besitzer von N.AES 2.0 kostenlos von der Homepage von Woller Systeme herunterladbar sein.

Und sonst? Auch unter der Oberfläche hat sich N.AES weiterentwickelt und einige AES-Funktionen, die bisher nur unter MagiC verfügbar waren, nachgereicht. Auch die Systemerweiterung *WDIALOG* ist nun nicht mehr erforderlich. Alles in allem laufen jetzt einige Programme etwas sicherer unter N.AES und bieten Zugriff auf Oberflächenfunktionen, die vorher gar nicht oder falsch dargestellt wurden. Programme, die explizit für MagiC entwickelt wurden (z. B. der eMail-Client *ASH EMailer*) laufen aber zumeist nach wie vor nicht unter N.AES - was jedoch nicht den Entwicklern des MultiTOS-Nachfolgers anzulasten ist.

Dokumentation. Dem uns gelieferten N.AES-Paket liegen mehrere Dokumentationen im ST-Guide-Format bei. Die Online-Hilfe zu N.AES selbst bietet z.B. recht ausführliche Informationen zum Verstehen der Konfigurationsdateien, der Installation und der Arbeit unter N.AES. Einige Teile (z.B. die Sammlung häufig

gestellter Fragen) könnten jedoch weit- aus umfangreicher sein. Auch der *THING-Desktop* und die beiliegenden Tools werden durch eigene Online-Hilfsdateien zumeist zufriedenstellend erklärt. Wer tiefer in das Thema *MiNT* einsteigen möchte, muss jedoch die auf der CD enthaltenen *MiNT-Archive* entpacken. Vielleicht sollte man überlegen, in Zukunft zumindest einen allgemeinen Führer durch die *MiNT-Konfiguration* automatisch mit zu installieren.

Woller Systeme plant für die Zukunft auch die Beilage eines kleinen Handbuchs, das unter anderem die Einstellung von *VFAT*-Dateisystemen erläutern soll und uns bereits für eine erste Durchsicht vorlag. Das Handbuch wird in ausgedruckter Form für einen Aufpreis von DM 10.- erhältlich sein. Alternativ kann man es auch als Textdokument im *Papyrus-Format* von der Webseite von Woller herunterladen.

Wünschenswert wäre ausserdem das Betreiben einer eigenen Webseite für N.AES, da auf diese Weise gerade in einem relativ kleinen Markt wie diesem zusätzliche Informationen, Diskussionsforen und Tipps und Tricks geboten werden könnten.

Persönliches Fazit. Da ich MagiC auf meinem *Falcon030* betreibe, habe ich stets den direkten Vergleich zum Mitbe-

werber um die Gunst der Atari-Anwender. Wie erwähnt, habe ich bisher *N.AES 1.1.6* auf meinen *Hades 040* betrieben, zog aber die Arbeit unter *MagiC 6.x* auf dem *Falcon* vor. Nach der Installation von *N.AES 2.0* muss ich allerdings sagen, dass das Betriebssystem aus dem Hause Woller mit dem Konkurrenten von *ASH* nahezu gleichgezogen hat. Die nun attraktivere Oberfläche, die einfache Installation, die höhere Betriebssicherheit auch auf Clones und die bessere Arbeitsgeschwindigkeit machen es mehr und mehr zur Geschmacksfrage, welches Multitasking-Betriebssystem man auf dem Atari vorzieht. Auf einem *Hades* oder *Milan* besteht auch kein wesentlicher Geschwindigkeitsunterschied mehr.

Trotzdem gibt es ein paar objektive Kriterien, die bei einer Entscheidungsfindung helfen: Für *MagiC* spricht die Verfügbarkeit auf Mac und PC (*STEMulator* wird immer noch mit einer früheren *N.AES-Version* ausgeliefert). Auf kleinen Atari-Systemen ist *MagiC* etwas schneller. Für *N.AES* spricht die durch das innovative Konzept leichte Portierbarkeit auf alle zukünftigen und vorhandenen Atari-Systeme (z.B. läuft es auch ohne Patches problemlos auf exotischen Systemen wie einem *Falcon* mit Afterburner) und die Unterstützung von Netzwerken.

Wer also ein modernes Betriebssystem für einen gut ausgestatteten Atari oder Kompatiblen sucht, das zwar etwas umständlicher als *MagiC* zu konfigurieren, dadurch aber auch hochgradig flexibel ist, trifft mit *N.AES 2.0* die richtige Wahl. ¶

Literatur:

N.AES 1.2 Version 1.2, STC 03/98, Seite 56

Preis:

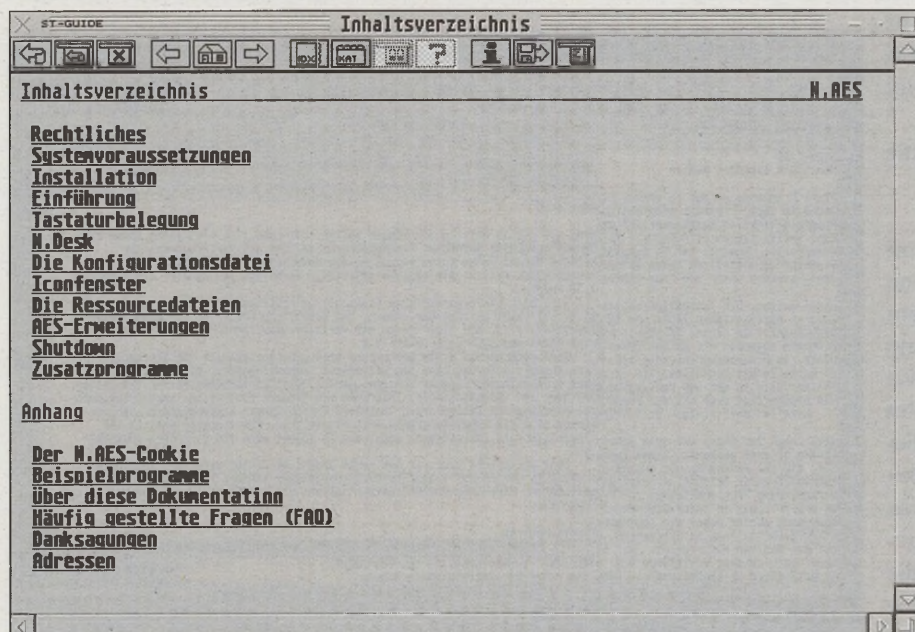
DM 129.-

Update von Version 1.2: DM 69.-

Testsystem:

Hades 040, *N.AES 2.0*, *NVDI 5.x*, 16 MB RAM, *Nova-Grafikkarte*

Woller Systeme, Grunewaldstraße 9, D-10823 Berlin,
Tel. 030-21 75 02 86, Fax: 21 75 02 88,
Konstantin.Woller@b2.maus.de, <http://www.woller.com>



N.AES ist ebenso wie die meisten Zusatzprogramme mit einer befriedigenden Anwender-Dokumentation im ST-Guide-Format ausgestattet.

Thomas Raukamp

Der Stern leuchtet noch heller

Luna Version 1.46

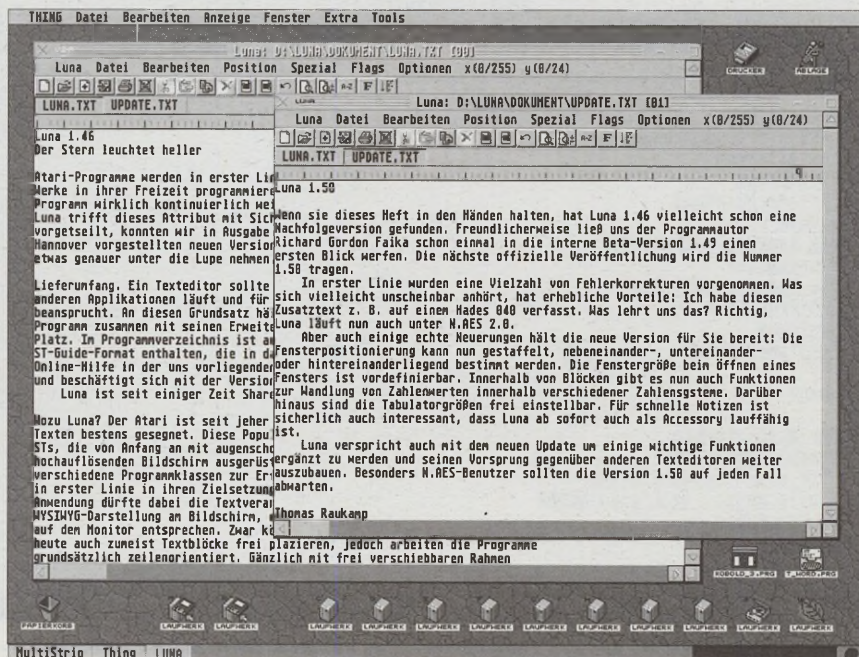
Atari-Programme werden heutzutage in erster Linie von Entwicklern gestaltet, die ihre Werke in ihrer Freizeit programmieren. Umso erfreulicher ist es, wenn ein Programm wirklich kontinuierlich weiterentwickelt wird. Auf den Texteditor Luna trifft dieses Attribut mit Sicherheit zu: In Ausgabe 05/99 zum ersten Mal vorgestellt, konnten wir in Ausgabe 01/2000 einen ersten Eindruck von der in Hannover vorgestellten neuen Version liefern. Genau diese wollen wir nun noch etwas genauer unter die Lupe nehmen.

Lieferumfang. Ein Texteditor sollte ein kleines Tool darstellen, das neben anderen Applikationen läuft und für sich selbst nicht allzu viel Speicher beansprucht. An diesen Grundsatz hält sich auch Luna: Auch entpackt findet das Programm zusammen mit seinen Erweiterungen komfortabel auf einer einzigen HD-Diskette Platz. Im Programmverzeichnis ist außerdem eine Online-Anleitung im ST-Guide-Format enthalten, die in das Programm einführt. Leider ist diese Online-Hilfe in der uns vorliegenden Version nicht ganz auf dem neuesten Stand und beschäftigt sich mit der Version 1.42.

Luna ist seit einiger Zeit Shareware, die Registrierung kostet DM 29.-.

Wozu Luna? Der Atari ist seit jeher mit Programmen zur Erfassung und Gestaltung von Texten bestens gesegnet. Diese Popularität geht zurück bis auf die allerersten STs, die von Anfang an mit augenschonenden Grafikmodi sowie einem hochauflösenden Bildschirm ausgerüstet waren. In der Folgezeit haben sich drei verschiedene Programmklassen zur Erfassung von Texten herausgebildet, die sich in erster Linie in ihren Zielsetzungen unterscheiden. Die wohl gebräuchlichste Anwendung dürfte dabei die Textverarbeitung sein: Standard ist heute eine WYSIWYG-Darstellung am Bildschirm, damit die Ergebnisse auf dem Drucker denen auf dem Monitor entsprechen. Zwar können die meisten

Textverarbeitungen heute auch zumeist Textblöcke frei plazieren, jedoch arbeiten die Programme grundsätzlich zeilenorientiert. Gänzlich mit frei verschiebbaren Rahmen arbeiten DTP-Programme, die zur Gestaltung hochwertiger Druckvorlagen genutzt werden. Auf dem Atari ist mit Sicherheit Calamus der bekannteste Vertreter dieser Gattung. Die dritte Programmsparte stellen in diesem Bereich die Texteditoren dar. Diese weitaus schlankeren Programmen werden in erster Linie zum schnellen Erfassen von allen Arten von Texten genutzt, um diese entweder direkt auszudrucken oder (was häufiger der Fall sein dürfte) sie in einer Textverarbeitung bzw. einem DTP-Programm weiterzuverarbeiten. Aber auch Entwickler von Programmen und z.B. Webseiten



Luna garantiert Multi-Spaß durch Multi-Dokumentverwaltung im Multitasking.

nutzen die flinken Programme für ihre Arbeit, da sich Texteditoren vielfach durch umfangreichere Blockfunktionen z. B. von kompletten Textverarbeitungen abheben.

Auch im Bereich der Texteditoren ist der Atari erstaunlich gut versorgt: Neben JanE und Everest dürfte wohl qed der beliebteste Vertreter dieser Gattung sein. Seit dem letzten Jahr hat Luna den Reigen der Texteditorprogramme ergänzt. Die Applikation von dem Berliner Entwickler Richard Gordon Faika erfreut sich einer kontinuierlichen Weiterentwicklung, die aktuelle Version trägt die Nummer 1.46.

Der erste Eindruck. Wer bisher mit einer der Freeware-Versionen von Luna arbeitet, wird den augenfälligsten Unterschied gleich nach dem ersten Programmstart wahrnehmen: Unter der programmeigenen Menüleiste (GEM-untypisch im Programmfenster untergebracht) findet sich nun eine (abschaltbare) Iconleiste, die die wichtigsten Programmoptionen darstellt. Der Anwender muss sich nun also nicht mehr durch die Menüs wühlen, um z.B. so elementare Funktionen wie das Sichern, das Speichern oder das Einfügen von Texten zu veranlassen. In einem Gespräch verriet mir der Programmautor Richard Gordon Faika, dass er sich (nicht nur) in dieser Hinsicht an einem Äquivalent aus der Amiga-Welt orientierte: GoldED dürfte auch systemübergreifend einige Bekanntheit erreicht haben. Im Gegensatz zum großen Vorbild ist die Iconleiste jedoch nicht frei definierbar, Icons sind also gewünschten Funktionen nicht frei zuordnerbar. Zwar reicht eine Begrenzung auf die wichtigsten Funktionen völlig aus, eine Individualisierung wäre jedoch für zukünftige Updates eine tolle Sache, die das Programm noch sympathischer machen würden. Wer übrigens eines der Piktogramme in der Leiste nicht sofort versteht, sollte es einmal mit der rechten Maustaste anwählen: Bei installiertem Bubble-GEM öffnet sich eine erklärende Sprechblase.

Aber nicht nur die Piktogrammleiste ist neu seit unserem letzten ausführlichen Test hinzugekommen: Wer sich etwas im Menü *Flags* umschaute, wird

z.B. auf die Karteireiter stoßen. Für jeden geöffneten Text wird unter der Iconleiste nun ein eigener Eintrag vorgenommen, damit der Anwender zwischen mehreren geöffneten Editorfenstern schnell und unkompliziert wechseln kann, was besonders für Programmierer recht hilfreich sein sollte. Außerdem findet sich ein zuschaltbares Textlineal, das Luna schon fast das Äußere einer Textverarbeitung verleiht.

Once you popped... Luna bietet dem Anwender kontextsensitive Popup-Menüs, die durch die Betätigung der rechten Maustaste aufgerufen werden. Grundsätzlich werden auch hier die wichtigsten Funktionen stets bereitgehalten. Ergänzt wird diese Möglichkeit jedoch um die frei definierbaren Userpops, mit denen sich jeder Anwender die von ihm am häufigsten benutzten Funktionen auf die rechte Maustaste legen kann. Aufgerufen werden die Userpops, indem man beim Druck auf die rechte Maustaste die Shift-Taste gedrückt hält. Auf Wunsch kann das Userpopup die normale Popup-Funktion auch ersetzen. Die eigenen Pops werden innerhalb einer Steuerdatei definiert, die Syntax ist auch für Nicht-Programmierer recht einfach zu erlernen.

Drag & Drop. Als modernes Atari-Programm ist Luna zu großen Teilen direkt per Drag & Drop bedienbar. Ist ein zweites Editorfenster geöffnet, kann ein selektierter Textblock problemlos von einem Fenster auf das andere gezogen werden. Diese Technik funktioniert natürlich nicht nur innerhalb von Luna: Zieht der Anwender eine Textdatei aus einem Verzeichnis auf ein geöffnetes Luna-Fenster, wird der Text automatisch übernommen. Dieses Prinzip funktioniert unter einem AV-fähigen Desktop wie z.B. jinnee auch in die andere Richtung: Zieht man einen Block aus dem Editor auf den Desktop, wird dieser hier automatisch in einen Notizzettel verwandelt und entsprechend dargestellt. Warum also nicht den nächsten Einkaufszettel bequem in Luna erstellen?

Blockfunktionen. Wie bereits erwähnt, liegen die Stärken eines Texteditors in

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 --

Aktuell: Luna 1.50

Wenn sie dieses Heft in den Händen halten, hat Luna 1.46 vielleicht schon eine Nachfolgeversion gefunden. Freundlicherweise ließ uns der Programmator Richard Gordon Faika schon einmal einen ersten Blick in die interne Beta-Version 1.49 werfen. Die nächste offizielle Veröffentlichung wird die Nummer 1.50 tragen.

In erster Linie wurden eine Vielzahl von Fehlerkorrekturen vorgenommen. Was sich vielleicht unscheinbar anhört, hat erhebliche Vorteile: Ich habe diesen Zusatztext z. B. auf einem Hades 040 verfasst. Was lehrt uns das? Richtig, Luna läuft nun auch unter N.AES 2.0. Auch auf meinem Falcon030 gibt es nun keinerlei Probleme mehr.

Aber auch einige echte Neuerungen hält die neue Version für Sie bereit: Die Fensterpositionierung kann nun gestaffelt, nebeneinander-, untereinander- oder hintereinanderliegend bestimmt werden. Die Fenstergröße beim Öffnen eines Fensters ist vordefinierbar. Innerhalb von Blöcken gibt es nun auch Funktionen zur Wandlung von Zahlenwerten innerhalb verschiedener Zahlensysteme. Darüber hinaus sind die Tabulatorgrößen frei einstellbar. Für schnelle Notizen ist sicherlich auch interessant, dass Luna ab sofort auch als Accessory lauffähig ist.

Luna verspricht auch mit dem neuen Update um einige wichtige Funktionen ergänzt zu werden und seinen Vorsprung gegenüber anderen Texteditoren weiter auszubauen. Besonders N.AES-Benutzer können sich auf die Version 1.50 freuen. ¶

erster Linie in seinen Blockfunktionen. Luna unterscheidet hier grundsätzlich drei verschiedene Blockarten: Am praktischsten ist hierbei sicherlich der Spaltenblock: Diese Blockselektion entspricht einem aufgezogenem Rechteck. Dabei ist es egal, ob in Reihenfolge der Spalten oder der Zeichen (also zeilenweise) selektiert wird. Dies ist immer dann hilfreich, wenn bestimmte Bereiche unabhängig von einer Zeile markiert werden sollen, wie z.B. innerhalb von Tabellen.

Mindestens ebenso interessant ist der Gruppenblock: Diese Blockselektion muss nicht durchgängig sein, es können also mehrere Blöcke gleichzeitig aufgezo-gen und per Drag & Drop verschoben werden. Dabei kann es sich durchaus auch um Spaltenblöcke handeln. Eine Sondergattung stellen die Objektblöcke dar, bei denen es sich streng genommen gar nicht um eigenständige Blockarten handelt. Ist die Funktion im Menü *Flags* aktiviert (Standardeinstellung), so kann der Anwender durch einen Rechtsklick in den Blockbereich ein Popupmenü aufrufen, dass wichtige Bearbeitungsmöglichkeiten bereithält. Dazu gehören z.B. so grundsätzliche Funktionen wie das Kopieren und das Einfügen wie auch verschiedene Filterfunktionen. Allerdings stehen auch einige Rechenfunktionen bereit, die Luna ein weiteres Mal in die Leistungsklasse einer Textverarbeitung katapultieren.

Filterfunktionen. Wie schon erwähnt, bietet Luna für Objektblöcke verschiedene Filterfunktionen, die entweder durch die rechte Maustaste oder über das Menü aufgerufen werden. Bevor Sie diese Funktion zum ersten Mal starten, sollten Sie allerdings im Menüpfad *Flags/Module* den Pfad zum Modulordner (sollte sich im Programmverzeichnis finden) definieren, damit alle bereits zur Verfügung stehenden Module auch genutzt werden können. Bisher stehen folgende Funktionen bereit:

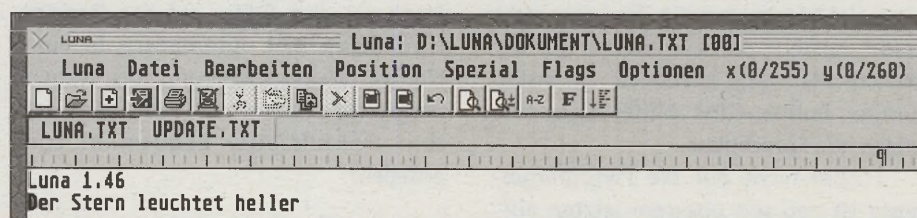
- Umwandlung in Kleinbuchstaben
- Umwandlung in Kapitälchen
- Umwandlung von Umlauten von Atari nach DOS
- Umwandlung von Umlauten von DOS nach Atari
- Umwandlung von Umlauten von Atari nach HTML

Da sehr viele Atari-Anwender MagiC auch auf einem Macintosh nutzen, sollte diese Liste um einen Wandler von Umlauten von und nach dem Mac-Format ergänzt werden. Außerdem sollte auch eine Wandlung von HTML nach Atari möglich sein - hier hat qed also nach wie vor die Nase vorn.

In erster Linie für Programmierer dürfte ein Filtermodul interessant sein, das einem Block am Satzanfang ein Semikolon hinzufügt und die Zeile somit als Kommentar innerhalb des Assembler-Codes definiert.

Selbstverständlich ist diese Liste auch durch eigene Blockfilter erweiterbar, eine Beispieldatei liegt Luna ebenfalls bei. Wer einen Filter erklärt haben möchte, braucht lediglich die Shift-Taste bei der Anwahl gedrückt zu halten: Es öffnet sich ein Fenster, in dem weitere Informationen zur Funktion und dem Entwickler enthalten sind.

Zeilen- und Wortfunktionen. Die obigen Textbearbeitungsfunktionen werden durch einige Möglichkeiten für Zeilen und Wörter ergänzt. So können Zeilen komplett ausgeschnitten und eingefügt werden. Auch Leerzeilen können eingefügt werden. Sowohl Wörter als auch Zeilen und sogar das gesamte Fenster kann mittels spezieller Funktionen schnell selektiert werden. Etwas ungewöhnlich ist bisher noch das Verhalten bei Doppelklicks auf ein Wort: Zwar wird dieses dann markiert, ein weiterer Klick deselektiert es jedoch wieder. Intelligenter wäre es, wenn bei einem dreifachen Klick der gesamte Absatz, bei einem vierfachen Klick der ganze Text selektiert würde. Auch über die Menüzeile scheint die vereinfachte Anwahl eines Absatzes bisher nicht möglich zu sein, der Anwender muss also selbst per Maus ran.

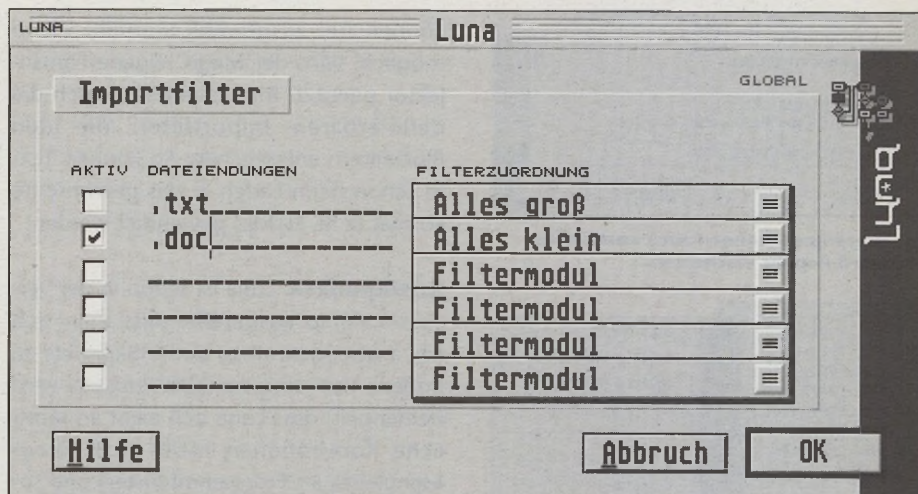


Luna bietet nun die wichtigsten Funktionen in einer Piktogrammleiste zusammengefasst. Mit dem Karteireiter darunter kann der Anwender gezielt in ein anderes Dokumentenfenster wechseln.

Sprünge. Zeilensprünge sind in Luna dagegen sehr umfangreich möglich: Sowohl auf den Fensteranfang wie auch auf den Textanfang bzw. das Textende kann gezielt gesprungen werden. Auch bestimmte Absätze, Zeichen und Zeilen können angesteuert werden. Natürlich ist auch das Setzen gezielter Sprungmarken ohne weiteres möglich.

Skripte. Eine weitere Möglichkeit von Luna ist die der praktischen Automatisierung des Programms. Was bei Calamus als Tastatur-Recorder bezeichnet wird, sind bei Luna die Skripte. Häufig wiederkehrende Arbeitsschritte können auf Wunsch aufgezeichnet und von Luna „nachgeäfft“ werden. Im Luna-Verzeichnis finden sich auch schon eine Reihe von Skripten, die das Programm teilweise erheblich erweitern. So ist hier auch die oben vermisste Funktion zum Wandeln von HTML-Codes in ASCII-Texte vorhanden. Wer die Arbeit am eigenen Text nicht ganz so ernst nimmt, sollte auch einmal das Skript *Badisch.lus* starten: Dieses verwandelt den gesamten dargestellten Text in die badische Mundart - recht unterhaltsam.

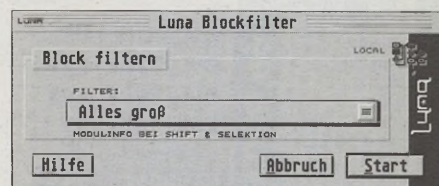
HTML. In der aktuellen Version ist Luna auch für Webdesigner prädestiniert. Zwar wird bisher kein Wizard geboten, jedoch stehen verschiedene Beispielformen für die oben erwähnten Userpopups bereit, die Luna in ein praktisches Tool für die Webgestaltung verwandeln. So stehen z.B. über die Datei *Home.pop* (einstellen unter *Flags/Userpopups*) eine Vielzahl von HTML-Befehlen bereit, die nach der Anwahl an der Cursorposition eingefügt werden. Der Entwickler einer Webseite erspart sich auf diesem Wege einen Haufen Arbeit. Wer einmal mit diesen Funktionen gearbeitet hat, wird sie schon



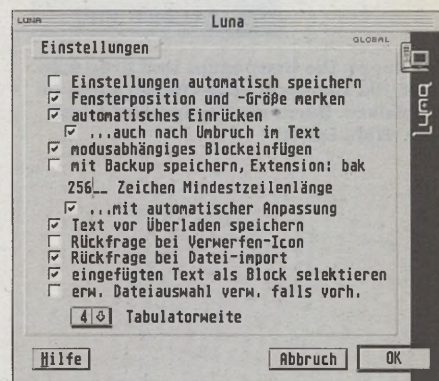
bald nicht mehr missen mögen. Luna stellt also in der aktuellen Version 1.46 eine interessante Wahl für alle Anwender dar, die entweder Teile ihres Dokuments im Web präsentieren möchten oder sogar Homepages komplett erstellen möchten. Für die Zukunft wäre es interessant, wenn immer wiederkehrende HTML-Befehle auch automatisch innerhalb der Iconleiste dargestellt würden, sobald ein HTML-Dokument geladen würde.

Vorstellungen. Eine weitere große Stärke von Luna ist die Vielzahl an Voreinstellungsmöglichkeiten, mit denen das Programm weitestgehend an die eigenen Erfordernisse und Bedürfnisse angepasst werden kann. Sowohl das optische Erscheinungsbild als auch Programmfunktionen sind komfortabel veränderbar. Besonders interessant ist hier z.B. die Möglichkeit, das Zeilenende nach Atari-, Unix- oder Apple-Manier zu definieren, was eine Austauschbarkeit von Texten unterstützt. Aber auch Text- und Hintergrundfarbe und die Cursorform bieten eine Vielzahl von Optionsmöglichkeiten. Selbstverständlich müssen Texte auch nicht im Systemfont dargestellt, sondern

Filtern ganz ohne Kaffee: Luna bietet die verschiedensten Filtermodule, die auf einen Text beim Laden und auch nachträglich angewendet werden können.

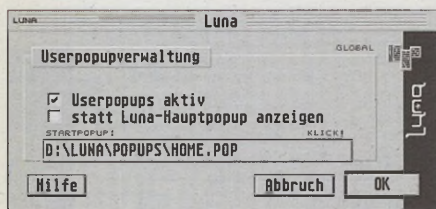


Ein Blockfilter bei der Arbeit: Der angewählte Text wird in Großbuchstaben gewandelt.

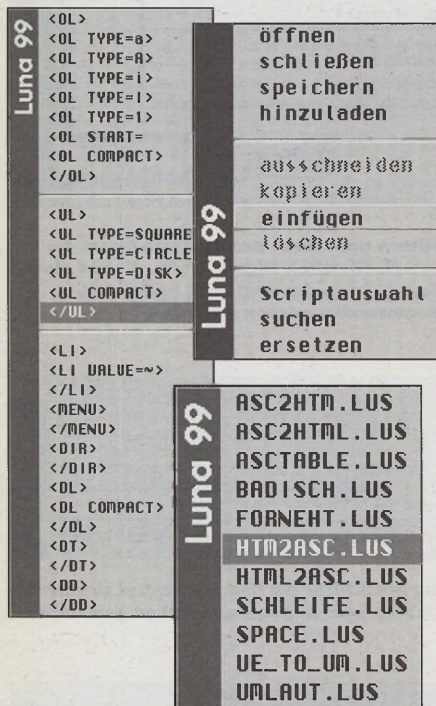


Einstellungen soweit das Auge reicht: Richard Gordon Faika versteht es, seinen Applikationen eine moderne Optik zu verleihen.

»Luna hat es endgültig geschafft, sich als eigenständige Applikation auf dem Atari ein individuelles Gesicht zu verleihen und stellt meiner Ansicht nach den zur Zeit leistungsfähigsten und modernsten Texteditor auf dieser Plattform dar.«



Die Userpopups können auch anstelle der Standard-Popups erscheinen.



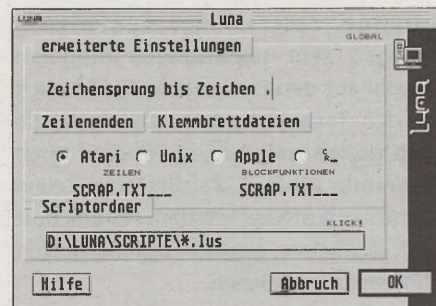
Das poppt: Die Userpopups sind grün markiert, die Standardpopups haben einen roten Balken. Durch die Popups wird Luna zum HTML-Editor.

können frei ausgewählt werden. Wenn möglich, wird der MagiC-eigene Fontselektor genutzt. Interessant sind auch die definierbaren Importfilter, die den Blockfiltern entsprechen: So können Texte schon beim Laden in das gewünschte Format (z. B. HTML) gewandelt werden.

Kritikpunkte. Luna ist schon in der Version 1.46 so ausgereift, dass man sich fast anstrengen muss, um Kritikpunkte zu finden. Von einigen GEM-Puristen wird bemängelt, dass Luna sich nicht an sämtliche Konventionen hielte (z.B. Drag-Menüleiste im Programmfenster) und somit den schon überwunden geglaubten „Oberflächen-Wildwuchs“ fördere. Hin und wieder wird auch bemerkt, dass Richard Gordon Faika in seinen Dialogboxen ein recht eigenwilliges Design bevorzugt, dass bei der ersten Nutzung zusätzlich verwirren könnte. Ich persönlich empfinde die vom Autor vorgenommene Individualisierung bestimmter optischer Elemente als nicht störend und kann z.B. der im Programmfenster untergebrachten Menüleiste sogar einige Vorteile bei der täglichen Arbeit abgewinnen. Trotzdem wäre es vielleicht ein Entgegenkommen, wenn es alternativ möglich wäre, auf ein herkömmliches Standard-Atari-Aussehen umzuschalten.

Gravierender als diese „Oberflächlichkeiten“ ist aber das Verhalten von Luna beim Einfügen von Texten: Trotz eingeschaltetem und korrekt definiertem automatischen Wortumbruch werden die Zeilen innerhalb eines Absatzes nicht intelligent verschoben. Wenn z.B. Worte in eine Zeile eingefügt werden, bricht Luna den Text nicht neu (und damit korrekt) um, sondern verschiebt die Zeile bis über den Umbruch hinaus. Noch störender ist, dass hin und wieder scheinbar Buchstaben aus dem vorhergehenden oder nachfolgenden Wort mit in eine Zeile übernommen werden, obwohl der Cursor vorher korrekt platziert wurde. Hier ist Nacharbeit gefragt.

Nicht verschwiegen werden darf auch, dass Luna 1.46 auf meinem Hades unter N.AES aufgrund fehlender AES-Funktionen nicht startet und auch auf meinem Falcon030 unter MagiC 6.1 partout nicht zu einer Arbeit bereit war. Da andere Falcon-Besitzer dieses Problem



Die Zeilenenden können nach Atari-, UNIX- oder Mac-Manier behandelt werden.

jedoch nicht zu haben scheinen, sollte dies an meiner Konfiguration liegen. Ich muss zugeben, dass ich bisher noch nicht allzu viel Zeit auf eine Fehlersuche verwandt habe. Auf einem Powerbook 180c lief Luna unter MagiCMac jedoch völlig problemlos.

Ansonsten gibt es nicht viel zu bemängeln. Ein Wunsch für die Zukunft ist nach wie vor die Möglichkeit, selektierte Textstellen in unabhängige Zwischenspeicher zu kopieren, so dass mehr als ein Text im Clipboard gehalten werden kann, was besonders für Programmierer interessant sein dürfte. Ausserdem prädestiniert Luna für eine optimierte Zusammenarbeit mit den aus demselben Haus stammenden Übersetzungstools Arthur und Berta.

Fazit. Luna hat es endgültig geschafft, sich als eigenständige Applikation auf dem Atari ein individuelles Gesicht zu verleihen und stellt meiner Ansicht nach den zur Zeit leistungsfähigsten und modernsten Texteditor auf dieser Plattform dar. GEM-Puristen mögen weiter das Freeware-Tool qed bevorzugen, jedoch bietet Luna schon heute eine weitaus größere Flexibilität bei höheren Individualisierungsmöglichkeiten. Auch Webdesigner haben ein neues Standard-Editor gefunden. Wir dürfen uns schon heute auf neue Versionen freuen. ¶

Literatur:

- [1] Testbericht Luna 1.11, STC 05/99, Seite 56
- [2] Testbericht Luna 1.20, STC 09/99, Seite 9
- [3] Erste Eindrücke von Luna 1.46, STC 01/2000, Seite 17

Richard Gordon Faika, Richard-Sorge-Straße 24, D-10249 Berlin, rgfaika@snaifu.de, <http://www.atari-computer.de/rgfaika>

Thomas Raukamp

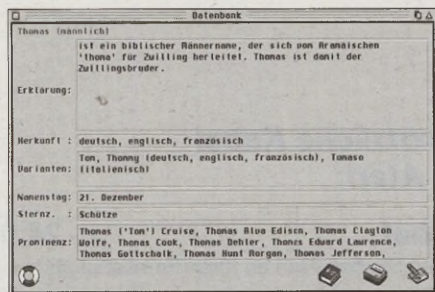
st-computer

Spezialdiskette

Auch die „neue“ st-computer setzt die Tradition der Spezialdiskette fort. Die Begleitdiskette zum Heft beinhaltet jeden Monat neue und interessante Programme, die sorgfältig von der Redaktion für Sie ausgesucht werden. Außerdem finden sich Begleitmaterialien zur aktuellen Ausgabe auf der Diskette, damit Sie z.B. Workshops noch intensiver nutzen können.

Auch in diesem Monat meinen wir, wieder eine interessante Auswahl auf der randvoll gefüllten Diskette für Sie zusammengestellt zu haben.

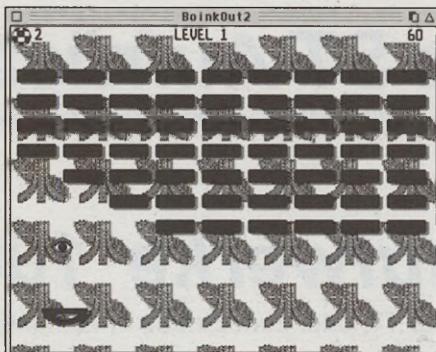
Vorlex 1.3. Viele Vornamen haben eine besondere Bedeutung oder sind auf



einen bestimmten Ursprung zurückzuführen. Die wenigsten Menschen kennen die Bedeutung ihres Vornamens. Für den Atari gibt es daher die Namendatenbank Vorlex, die auf jedem Atari laufen sollte und Auflösungen ab 640x400 Bildpunkten voraussetzt. In der Grundausstattung beinhaltet das Programm bereits über 1600 Vornamen. Vorlex bietet die Möglichkeit des freien Stöberns oder der gezielten Suche unter den Namenseinträgen, die nach Herkunft (Region oder Sprache) und Geschlecht geordnet werden können.

Vorlex ist Freeware und kann daher uneingeschränkt zur Bildung oder z.B. für originelle Texte von Geburtstags- oder Taufkarten genutzt werden.

BoinkOut2 1.07. BoinkOut2 zählt zu den klassischen Spielen auf dem Atari:



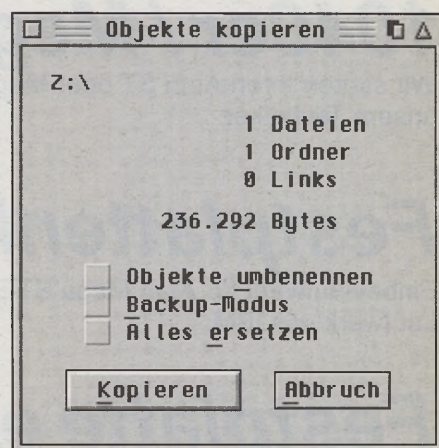
Bereits Mitte der 80er Jahre erschien es als Listing im amerikanischen Atari-Magazin START. Nachdem der ursprüngliche Autor den Atari Richtung NeXT verließ, nahm sich Dan Ackerman des Breakout-Clones an, überarbeitet den Quellcode und veröffentlichte eine neue Version, die auf allen Ataris ab einer Auflösung von 640 x 400 Bildpunkten laufen sollte. Das GEM-Spiel läuft in einem eigenen Fenster und blockiert somit nicht das Multitasking. Zwar ist das Spiel einfach gehalten, bietet aber einige echte Gimmicks: Die Hintergrundgrafik kann ausgetauscht und verschiedene Level-Dateien können geladen werden. Eine Soundausgabe ist ebenso vorhanden wie eine Highscore-Liste. Mittels der Timing-einstellung ist es möglich, die Ablaufgeschwindigkeit optimal an die eigene Hardware anzupassen.

BoinkOut2 ist Freeware und kann daher uneingeschränkt genutzt werden.

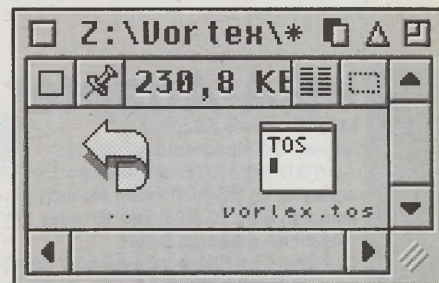
Teli 1.14. Teli ist ein Telnet-Client für die Internet-Stacks I-Connect und und Draconis. Teli macht die Nutzung des Telnet-Dienstes über eine moderne grafische Oberfläche möglich. Der Telnet-Client setzt ein Atari-System mit MagiC ab Version 4.5 und NVDI 3.0 voraus. ¶

Thomas Raukamp

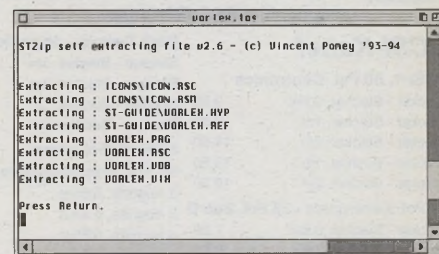
Entpacken



Schritt 1: Ziehen Sie das gewünschte Verzeichnis von der Spezialdiskette auf Ihre Festplatte oder eine leere Diskette.



Schritt 2: Öffnen Sie im Zielverzeichnis das selbstextrahierende Archiv mit einem Doppelklick auf das enthaltene Icon.



Schritt 3: Das Archiv entpackt sich selbst. Nach Abschluss dieses Vorgangs drücken Sie die Return-Taste.

Sie können die Spezialdiskette gegen Einsendung von **DM 10,-** (inkl. Porto) bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur **DM 50,-** pro Jahr beziehen. Die Bezahlung in bar oder per Scheck richten Sie bitte an: **Falke Verlag, An der Holstentramühle 1, D-24149 Kiel, 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).

Falcon VGA-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 50Pol. - 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

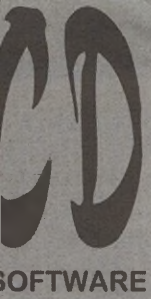
ohne Lüfter	29.90
mit Lüfter	39.90

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. + Buchst, 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



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-Serie 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 Datenbank Graphbase, die Adressverwaltung MAdress, der Vektorzeichengenerator Kandinski und andere. Dazu gibt es die Linux Original Autorendition (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

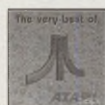
Diese CD-ROM enthält eine Auswahl an Programmen, die speziell auf Ihre Eignung für Kinder untersucht worden sind. Besonderer Wert wurde darauf gelegt, daß alle Programme sowohl inhaltlich, als auch betreff Ihrer einfachen Handhabung für junge Benutzer geeignet sind. Spielen, Lernen und Spaß für die jungen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



Milan Disk 1

29.90

Die erste CD speziell für den Milan. Eine komplette Softwaresammlung 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 Rennspiels 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-Somputer), darunter ca. 50 lohnenswerte Vollversionen. Dazu gibt es den Vektorgrafikkonverter Converter 2, Special Editions des Homepage-Pinguins und des Stimulator pro.



Atari Gold

29.-

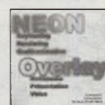
20 exklusive Vollversionen auf der ersten und einzigen reinen Vollversions-CD für Atari / TOS. E-Backup zur Datensicherung, F-Drum für den Falcon, Formula Formelsatz, Fractals 5 Fractalgenerator, Korrespondenz - perfekte Briefe für alle Gelegenheiten, Pix Art 3.34 Grafiksoftware, Omikron Basic, Mortimer, 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 Formeleditor 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.-

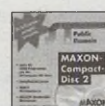
Speziell für Falcon-User ist diese CD-ROM gedacht. Die beiden Grafikprogramme bilden die ideale Ergänzung zueinander: Neon ist eines der besten Rendering & Raytracing-Programme für TOS-Systeme überhaupt zum Erstellen von 3D-Grafiken und Animationen. Mit Overlay haben Sie das perfekte Werkzeug zum Erstellen 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, Denkspiele, Falcon-Spiele, Geschicklichkeit, Kartenspiele, Kinderspiele, Netzwerkspiele, Simulationen, Sport, Strategie und Weltraum.



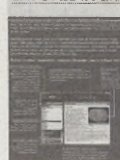
Maxon CD 2

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, Systemssoftware 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 PublikDomain 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 Demo-Versionen bekannter kommerzieller Software-Produkte.



Mission 1

10.-

U.a. finden Sie auf dieser CD: Vollversion des Post-leitenden 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 Denkspiel 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.-

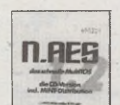
Die aktuelle Ergänzung zur SDK. Hier finden Sie z.B. optimierte vorinstallierte GNU C++-Versionen für die verschiedenen Rechner-systeme, Gem-Libraries, eine Modula 2 Library, einen Pure C Debugger inkl. Patches für Mint / Magic, ein komplettes Linux und Net BSD.



NAES CD-Version 2.0

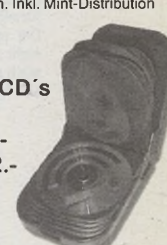
149.-

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 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



Atari Forever 1 5.-
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, Fotografiert und Scribble Art.



Atari Forever 2 10.-
Neben der Software von ca. 1200 PD-Disketten finden Sie auf der CD: Avantgarde Rahmen 1, Exklusive Rahmen für grafische Gestaltungen, das Grafikpaket Symbol-Art sowie 20 schöne Hintergründe für DTP-Anwendungen.



Atari Forever 3 25.-
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 35.-
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 15.-
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! 15.-
Neben hunderten von interessanten Shareware- und PD-Programmen aus beinahe 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.



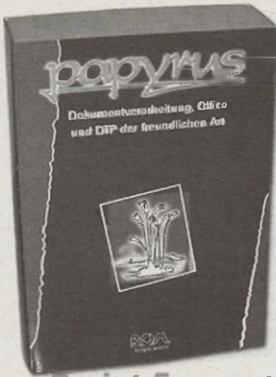
XPlore 25.-
Auf dieser CD finden Sie eine aktuelle Sammlung der PD- und Shareware-Szene. Eine Vielfalt an Anwender-Programmen, Spielen, Utilities DTP-Zubehör, Treiber und vieles mehr. Ein spezielles Schwerpunktthema ist der Bereich DFÜ Software und Internet.
Dazu gibt es verschiedene Vollversionen (u.a. den Virenkiller toXis) sowie eine Special der Grafiksammlung zum Thema Essen - Trinken - Feiern.



Gambler 25.-
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) ausgewählt worden sind. Alle Arten von Spielen sind ausgiebig bedacht. Damit haben Sie für Monate Spiele-Spaß sicher.



Artworks CD prof. 19.-
Artworks inkl. Handbuch-Set 49.-
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.



Script 5 Neu-Paket 49.-
komplette Vollversion Script inkl. Handbuch
Formula 15.-
leistungsfähiger Formeditor
Scarabus 15.-
Fonteditor für Signum-Fonts

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)

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, Macintosh, Hades
und Ilium-Computer

UVK ist der
Ultimative VirenKiller

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

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 Multimedia199.-

Apex Intro69.-
Einstiegs-Version zu Apex-Media: Es fehlen die Funktionsbereiche Morphing & Digitizer sowie einige speziell zur Bearbeitung von Filmen relevante Filter. Zur Einzelbildbearbeitung ein perfektes Programm. Ein Upgrade ist möglich.

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 kompatible... inkl. PPP, Browser und Email-Programm.

X-Act Chart Publishing99.-

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

Pixart 4.4149.-

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

Photo Line149.-

State of Art in der Bildbearbeitung für Atari-Systeme.

SMURF69.-

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

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.

Neu: Draconis Professional V 1.798.-

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

Milan

Jetzt besonders
günstiger Start-Milan!

Milan Startplus

DM 1599.-

Der Milan in einer interessanten

Kompiettausstattung:

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

Milan-Optionen:

Alternativen / Erweiterungen / Zusatzausstattungen

RAM 32 / 48 / 64 / 80 / 96 / 128 / 256 MByte a. Anf.
Festplatten: 6.4 / 8.4 / 10.5 GByte oder größer a. Anf.
Wechselspeicher: ZIP-Drive 100 MByte intern 199.-
CD-ROM: 24- / 32- / 40-fach Laufwerke a. Anf.
CD-Writer: 2- / 4-fach CD-Writer / CD-ReWriter a. Anf.
SCSI-Controller: Ultra SCSI-Controller, PCI-Bus inkl. Treiber 199.-
Soundkarte: Milan Blaster inkl. Software 149.-
Midi-Karte inkl. Treiber 79.-
ROM-Port Karte: 3-fach ROM-Port 169.-
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 Ihrer Rechner in Wunschausstattung zu günstigen Komplettpreisen.

CD-Pack '99

69.-

Maxon CD-2

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

über 700 Spiele, mit komfortabler Übersicht

Best of Atari inside 2

Die Hit's der Atari inside

Purix Gold CD

Hochwertige Vollversionen: Script 5, Formula pro und vieles mehr



Atari Forever

49.-

Atari Forever 1

+ Atari Forever 2

+ Atari Forever 3

+ Atari Forever 4



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

Disketten- & Laufwerke

Diskettenlaufwerke
für alle Atari-Com-
puter!

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. Komplett 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 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

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.

Mehrfachschaltungen sind nur bei gewerblichen Kleinanzeigen möglich.

Biete Hardware

Atari Falcon030, TOS 4.04, 4 MB RAM, Coprozessor, HD, CD, im Tower, Screenblaster Pro, 32 MHz, MagiC 5.10, NVDI 3, Egon CD-Tools, HP-Penguin, CAB 2.6, Best-Of-CDs 1 & 2, alles im Bestzustand, nur komplett, Preis VHS, Tel. 0 51 39-89 54 73, Burgwedel

Atari TT, 32 MHz, Copro 68882, 32 MHz, TOS 3.06, 4 MB ST-RAM, 4 MB TT-RAM, 200-MB-Conner-SCSI-Festplatte, 1.44-MB-HD-Diskettenlaufwerk, Monitor TTM 195, 19 Zoll, Auflösung 1280 x 960 Pixel, ruhiger Lüfter, Tastatur, Maus, reichlich Software, komplett installiert und konfiguriert, gegen vernünftiges Gebot an Selbstabholer, eMail: nmzf@gmx.de, Braunschweig

Atari TT, im Towergehäuse, AT-Cherry-Tastatur, 22 MB RAM, 540 MB Festplatte, 100 MB Zip-Laufwerk, DM 950.-, Grafikkarte SuperNova, 4 MB, Tel. 0 50 21-17 393, DM 400.-, Nienburg

Atari TT 030, 4 MB ST-RAM, 16 MB Fast-RAM, HD-Laufwerk, neueres Modell, 210 MB Festpl., DM 290.-, eMail: m-mholzwarth@t-online.de, Fürth

Atari Mega ST4 mit HD-Laufwerk, SH205, PC-Tastatur u. original MegaST-Tastatur, Eickmann-Grafikkarte incl. VME-Adapter, Pak030 50MHz + Frak030, 3MB, gegen Gebot, Tel. 0 93 81-93 64, Nordheim

Atari 1040STE, 4MB RAM, Festplatte 50 MB (SCSI), CD-ROM-Laufwerk, SM 124, auf Wunsch mit Cubase Light und/oder Script 5 und reichhaltiger PD-Soft-Ausstattung (auch Internet möglich), DM 200.-, Tel. 040-49 44 19,

Hamburg

Atari 1040 STE, Megafire 30, Monitor SM 124, Brother M 1509 9-Nadeldrucker, Handy-Scanner, Logitech-Maus, div.Softw., DM 150.-, Tel. 0 71 31-17 69 96, eMail: R_Tail.@t-online.de, Frankenhach

Atari 1040 STM, Monitor SM 124, Festplatte Protar, 20 MB, PD-Software, DM 180.- plus Porto, Tel. 030-36 67 097, eMail: Walther.Foertsch@t-online.de

Atari 1040 ST, mit Maus, DM 70.-, SM 124, DM 70.-, 4 MB RAM für Falcon, DM 40.-, 60 MB HDD 2.5" für Falcon, DM 40.-, 170 MB HDD 2.5" für Falcon, DM 80.-, Tel. 0 61 71-5 60 55, Oberursel

Atari 1040 FM, Monitor SM 124, 3MB RAM, TOS 2.06, Drucker Star LC-10, Overscan-Grafikerweiterung, Realtizer-Digitalisierer, PC-Ditto, Speedo 5.0, Modem

14.4 k, SCSI-Hardware-Adapter, Tel. 03 92 02-5 10 14, Berlin

Atari 520 ST+, Mega ST 4, SM 124, 2 x SF 354 zweiseitig, SF 354 einseitig, Wechselplatte 88MB + 3 Cartridges, Wechselplatte 44MB + 5 Cartridges, 30 MB Festplatte, Scanner UniScan 128 (Handy), Phoenix bis 4.0, Calamus 1.09, Avant Vektor, That's Write, PS 2.5, Compo Script + Zeichensätze, Neodesk, Datamat, 50 DD-Disketten, komplett DM 800.- (VHB), auch einzeln gegen Gebot, Tel. 0 70 71-21 506, Tübingen, eMail: btolle@gmx.de

Atari 520 ST, ROM-TOS, 1MB RAM, Monochrommonitor, doppelseitiges Diskettenlaufwerk, einige Disketten, günstig abzugeben, nur komplett, Tel. 0511 - 49 88 41, Hannover

Atari 520 ST, zu verschenken, ROM-TOS, 1MB RAM, Monochrommonitor, zwei einseitige Diskettenlaufwerke,

Gebrauchtgeräteinformation: Atari Mega STE



Noch kurz vor der offiziellen Präsentation des Mega STE bestritt Sam Tramiel noch den Sinn und Zweck eines solchen Gerätes in einer deutschen Atari-Zeitschrift. Tatsächlich musste Atari jedoch eine Lücke zwischen dem Einsteigergerät 1040 STE und dem damaligen Highend-Rechner TT schließen, da der Mega ST mittlerweile in die Jahre gekommen war. Das Ergebnis war der Mega STE, der im Winter 1991 in Las Vegas vorgestellt wurde und die technischen Möglichkeiten des 1040STE mit der Erweiterbarkeit und dem Gehäuse des Atari TT verbandt. Wie der STE kann er 4096 Farben darstellen und verfügt über einen 8-Bit-DMA-Stereo-Sound. Wie der TT kann er über seinen VME-Steckplatz z.B. um eine Grafikkarte erweitert werden. Der SCSI-Bus ist nicht nach draußen geführt und kann nur eine interne Festplatte auf der ID 0 ansprechen. Im Gegensatz zum 1040 STE ist der Mega STE mit 16 MHz getaktet und verfügt über einen 16 kB großen Prozessor-Cachespeicher. Sein Gebrauchtpreis liegt zumeist um DM 100.- bis DM 150.-.

Technische Daten:

Motorola 68000, 16 MHz, Steckplatz für Coprozessor 68881/68882, SIMM-RAM-Steckplätze für bis zu 4 MB RAM, Grafikmodi bis 640 x 400 Bildpunkte, 4096 Farben, 8-Bit-DMA-Stereosound, Yamaha-Soundchip, DD-Diskettenlaufwerk (einige Modelle HD-Diskettenlaufwerk), interne SCSI-Festplatte (serienmäßig zumeist 48 MB), SCSI (intern), ACSI (extern), 3 serielle Schnittstellen, LAN-Port, parallele Schnittstelle, MIDI, Joystick, Monitor, HF, Stereo (Cinch), ROM-Port, Diskette

amerikanische Stromversorgung (120V), email: philip_benson@fis.edu, Tel. 0 61 71-92 65 81, abends, Oberursel

Atari 520 ST, Mega ST1, ext. Floppy 1.44 MB, TTM 194, Laserdrucker SLM 605, HP Deskjet 520, Ersatzteile, Tel. 0 61 64-91 33 33, Crumbach

Atari Portfolio, mit seriellem Interface und PC-RAM-Kartenlesegerät, zusammen DM 130.-, Tel. 0 68 41-55 61, Homburg

Atari Portfolio, 64-k-Memory-Card, Netzteil, Parallel-Interface, Card-Drive (HPC 301) inkl. PC-Steckkarte, Disketten, Kabel, Handbücher, alles original und guter Zustand, VHB DM 150.- DM zzgl. Versandkosten, Tel. 0 92 21-92 41 06, Kulmbach

Programmrekorder XC12 für Atari XL/XE, ungebraucht und originalverpackt, eMail: guenter.sorge@planet-interkom.de

SM 124, wie neu, DM 100.-, Megafiler 30, DM 100.-, Atari 1040 ST, DM 50.-, Plexiglasabdeckung für Falcon, dunkel getönt, wie neu, DM 25.-, Tel. 0 21 29-3 12 11, eMail: W.Kohnke@tonline.de, Haan

Grafikkarte für Atari TT und Mega STE, 1024 x 768 Bildpunkte in 256 Farben bei 70 Hz, Atari-Mäuse, ext. Floppy, Buch C-Programmierung unter TOS, Buch C-Programmierung unter GEM, Tel. 0 23 82-65 627, Ahlen

Digitalkamera Olympus 820L, 4 MB Smart-Media-Card, EBV- und Katalogsoftware für PC, DM 580.-, Tel. 030-36 67 097, eMail: Walther.Foertsch@t-online.de, Berlin

Star NL10, 9-Nadeldrucker, inkl. vollautomatischem Einzelblatteinzug und Interface für Atari ST, sehr guter Zustand, DM 50.- zzgl. Porto, Tel. 01 73-23 52 075

Suche Hardware

Atari Falcon, 4 oder 16 MB RAM, günstig, Tel. 0 61 64-91 33 33, Crumbach

Falcon-DSP-Erweiterung, z.B. FAD, JAM-IN, Externe Sample Clock oder auch FDI/SPDIF, Tel. 040-49 44 19, Hamburg

Afterburner 040 für Atari Falcon, Tel. 00 31-20-61 19 207, Amsterdam, Niederlande

Speichererweiterung für Atari TT, eingebaute Mighty-Mic-Karte, Platz für 32 MB, eMail: muellergala@t-online.de

PAK 68/II oder PAK 68/III für Atari ST, auch mit FastRAM-Karte, Tel. 08 41-97 51 97, Ingolstadt

Baustein L5380JC2 zur Reparatur eines TT, oder defekter TT zum Ausschachten, Tel. 0 22 41-40 66 04, Troisdorf

FastRAM-Karte für Atari Mega STE, inkl. 12 MB, eMail: helmuth.bautz@arcormail.de

RAM-Karte für Atari Falcon, 14 MB, Grafikkarte für Atari Falcon, Tel. 0 80 34-99 08 78, Flintsbach

Grafikkarte für Atari TT, gebraucht, funktionstüchtig, Tel. 0 21 61-95 61 80, Mönchengladbach

Biete Software

Calamus SL 99, mit vielen Modulen und Calamus-Font-CD, Signum! 4, Papillon, Artworx, Kobold, usw. (einfach nachfragen), gegen Gebot, Tel. 0 70 31-74 50 40

CD-Brennersoftware CDW+ von Anodyne aus Kanada, mit Handbuch & Seriennummer, original, neu, für alle Ataris ab 1MB, Tel. & Fax 0 66 59-25 03, Eichenzell

Emagic Notator Logic 2.5 (inkl. Notator SL), Sequenz- & Notationssoftware, mit Dongle LOG3 (4 zusätzl. MIDI-Out), Original-Handbücher, DM 200.-, Tel. 0 65 22-10 33, Nusbaum

ASH Chatter, aktuelle Version, DM 20.-, Nova-Software, DM 20.-, eMail: muellergala@t-online.de

Midifiles, kostenloser Download, Kompositionen von Bert Hilby (Pop, Dance, Jazz), Midis der Spitzenklasse, <http://beam.to/Bert.Hilby>

Pocketplaner für Atari Portfolio, Terminplaner auf 3.5"-Diskette, RAM-Card mit Filemanager und Tutorial, eMail: guenter.sorge@planet-interkom.de

Planet Smashers für Atari 7800, orinalverpackt, mit Beschreibung, eMail: guenter.sorge@planet-interkom.de

SpeedoGDOS 5.0, neu, noch unregistriert, DM 50.-, Demos: Calamus SL'95 mit Buch, DM 30.-, Teleinfo-CD, Stand '97, IMG-Rahmen, Signumschriften, je DM 10.-, Tel. 0 21 29-31 211, Haan

Dungeon Master, Dungeon Master - Chaos Strikes Back, Mega Lo Mania, Pirates, Cadaver, Power Monger, je DM 10.- zzgl. Versand, Tel. 04 61-31 94 403

Alle gängigen PD-Serien für Atari ST, TT, Falcon, DM 1.40, Disk vorhanden, Katalogdisk anfordern, Tel. 030-36 67 097, eMail: Walther.Foertsch@t-online.de, W. Foertsch, Harburger Weg 14a, D.13591 Berlin

Maxon-Sonderdisketten und Pool-Disks ab Nr. 2331, zum halben Preis, gedruckte Listen für DM 4.- in Briefmarken, Tel. 030-36 67 097, eMail: Walther.Foertsch@t-online.de, W. Foertsch, Harburger Weg 14a, D.13591 Berlin

Suche Software

That's Write 4.12, dringend, bzw. Druckertreiber für Epson Stylus Color IIs, wer weiß Rat, mit welchem Treiber ich ganz normalen S/W-Druck machen kann, Tel. 0 70 71-2 15 06, Tübingen

AudioMaster von Soundpool, Master-Module Dynamite, Equalizer und Analyzer, Tel. 0031-20-61 19 207, Amsterdam, Niederlande

Art For Kids, Tel. 0 67 32-80 98

Spiele für Atari Falcon u. TT, die im High-Modus laufen, sowie Emagic-Logic Audio oder Cubase Audio f. Falcon, Tel. 0 80 34-99 08 78, Flintsbach

Maxon Twist 3, eMail: wlock@t-online.de

Lesbares

Atari-Schaltpläne (ca. 5 kg) für TT, Falcon, ST, STE, Atari-Monitore, etc., DM 40.-, inkl. Porto- & Verpackungskosten, Frank Lukas, Am Bakenhof 1, 46348 Raesfeld-Erle

ST-Assemblerbuch, m. Disk, DM 10.-, GfA-Basic für Insider, m. Disk, DM 8.-, MIDI- und Soundbuch für Atari ST, DM 8.-, Das große ST-Handbuch, DM 12.-, u.a. Bücher, Liste auf Wunsch per eMail, Tel. 040-40 44 90, Hamburg

Senden Sie Ihre Kleinanzeige bitte an folgende Adresse: st-computer, thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28, D-24783 Osterrönfeld. Per Fax erreichen Sie uns unter der Nummer 0 43 31-84 99 69. Natürlich können Sie Ihre Anzeige auch online aufgeben: <http://www.st-computer.net>. Übrigens sind auch Bildanzeigen möglich. Vielen Dank. Red.



Einkaufsführer



Hier finden Sie Ihren
Atari Fachhändler

10000

20000

DATASOUND

Computerelektronik & Tontechnik

ATARI-SERVICE-CENTER

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

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

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

Seidel
SOFTWARESERVICE

Heikendorfer Weg 43

24149 Kiel

Tel: 0431 - 20 45 70

Fax: 0431 - 20 45 71

Email:

Info@Seidel-Soft.de

Internet:

www.seidel-soft.de

Ladenöffnung:

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

**Atari-Computer
Milan System-
partner**

Reperaturservice

Software-Distribution

CD-Service &

Produktion

Druck-Lösungen &

Druckmittelvertrieb

weltweiter Versand &

Direktverkauf

30000

M.u.C.S. Hannover

Fragen Sie uns...

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

Sacha Roth

Gustav-Adolf-Str. 11

30167 Hannover

FON (0511) 71 00 599

FAX (0511) 71 00 845

Internet: <http://www.muks.com>

Email: info@muks.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



ATARI

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

Computer • Erweiterung • Zubehör • Reparatur

Meyer & Jacob

Münsterstraße 141 • 44027 Dortmund Postfach

**TEAM
Computer GmbH**

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

ATARI Competence
Center : ACC

Wilhelminenstr. 29 • 45881 Gelsenkirchen

Tel. (0209) 42011 • Fax 49 71 09

TEAM ist auch in Köln • Klettenbergstraße 5 • Tel. 0221 - 466774

NEU...NEU...NEU...NEU...NEU

Besuchen Sie uns in unserem Ladenlokal.

DREAM SYSTEMS

Inh. M. Klaub

Bergiusstr. 10

D-47119 Duisburg

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

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

Service wird bei uns GROSS geschrieben !

Düsselsoft

Hartung & Sigg GbR

Wir helfen Ihnen gerne weiter.

Egal ob...

ATARI, APPLE, UMAX oder PC

Viele Gebraucht-ATARIs auf Lager
Eigene Werkstatt

Wir nehmen Ihr Gebraucht-Gerät
bei Neukauf in Zahlung !

Wir sind erreichbar:

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

Am Staatsforst 88

40599 Düsseldorf

Telefon : 0211-74 50 30

Telefax : 0211-745084

Mobil : 0171-4707595

E-Mail : duesselsoft@compuserve.com

Fordern Sie unsere
aktuelle Preisliste
kostenlos an!
Befristung: 30 Tage
per E-Mail oder Fax

HTM- & In-Karte:
mit vielen Infos (ca. 15MB)
ATARI, Apple, Umax, Mac, PC,
alle alle Technik auf CD-ROM.
Nr. 15 DM
anbei

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



ATARI Internationa-
ler 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

Verkauf
Beratung
Service
Reparatur
Software
CD-Brennservice
Spiele
Hardware
Di-Fr.
14-18.30
Uhr
Öffnungszeiten

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 • Wilhelmstr. 29 • Tel. 0209 - 42 0 1 1

Compusic

Der ATARI® Service!

Tel. 02235-86753 Fax: 86858

Markus Dinter

Drieschstraße 31

50374 Ertstadt-Kierdorf

ST-Stacy-Falcon

Reparaturen • Ein-Umbauten • Zubehör

• FALCON Harddisk-Recording Systeme mit Cubase

AUDIO 16 und MIDI-Equipment vorrätig.

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

• Geschäftsräume mit eigener Werkstatt.

• direkt am Autobahnkreuz A1 / A 61.

AN + VERKAUF von Gebraucht-ATARI's!

60000

Leickmann® computer

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



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



Autorisierter Apple Systemfachhändler
mit Reparaturservice



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

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
Dillingen ☎ 056/424 10 50 Fax 056/424 26 64

Wir sind für Sie da: Montag - Freitag nach Vereinbarung

Erfolgreich werben im ST-Computer-Einkaufsführer

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

Wahlweise erhalten Sie auch Kombi-Preise für ein von Ihnen gewünschtes Kontingent an Verkaufsexemplaren der jeweils neuesten ST-Computer-Ausgabe.

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

Workshop

Score Perfect Professional

Teil 2: Ein einfaches Klavierstück

Die gute Nachricht kommt diesmal ganz am Anfang: Wenn alles glatt läuft, können wir uns im Frühjahr (April/Mai) endlich an der Version 4.0 unseres Lieblings-Notationsprogramms erfreuen. Sicherlich wird dann dieser Praxiskurs zugunsten eines ausführlichen Tests unterbrochen werden. Doch auch die aktuelle Version bietet ja schon so manches, und deshalb machen wir uns gleich an die Arbeit.

Nachdem wir im letzten Teil ein vom Layout her relativ anspruchsvolles Musikstück erstellt haben, das musikalisch dafür allerdings recht schlicht war, wollen wir heute nun einen Schritt in die andere Richtung gehen und die Möglichkeiten von **Score Perfect Professional** (im Folgenden SPP) in Hinblick auf Klavierstücke kennenlernen. Damit Sie nicht gleich verzweifeln und ich mir nicht die Finger wund schreiben muss, habe ich keine spätromantische Sonate, sondern ein ganz einfaches Menuett von Mozart ausgesucht, an dem man ein paar musikalisch relevante Layoutvarianten kennenlernen kann.

Klammern und Titel. Wenn wir SPP starten, so empfängt uns das Programm ja schon mit zwei Systemen, von denen das obere einen Violinen- und das untere einen Bassschlüssel aufweist - für unsere Zwecke in diesem Fall also genau richtig. Weil wir diesmal aber ganz perfektionistisch sein wollen, beschließe ich jetzt einfach einmal, dass Ihnen die Partiturklammer auch nicht so recht zusagt und Sie wie ich lieber eine geschweifte Klammer hätten. Nichts einfacher als das: Klicken Sie auf die Klammer, um die entsprechende Bearbeitungsfunktion aufzurufen. Mit einem Rechtsklick auf die ursprüngliche Klammer verschwindet diese nun, und wenn Sie jetzt noch einen Linksklick auf die nächste gestrichelte Linie ausführen, sollte die geschweifte Klammer erscheinen. Verlassen Sie das Bearbeitungsfenster mit [Return]. Jetzt wollen wir uns dem Titel widmen: Vom letzten Mal wissen Sie ja schon, wie das geht: Die [2] auf dem Ziffernblock drücken, dann [F] für *Freien Text*, mit der Maus über das obere System klicken und *Menuett* schreiben. Danach drücken Sie [Return]. Weil zu so einem Klassiker aber noch mehr Information gehören, machen wir gleich weiter: die [1] auf dem Ziffernblock drücken, wieder [F], wieder klicken und (*Komponiert 1762*) schreiben. Dieser Text kann dann durch einfaches Ziehen bei gedrückter Maustaste unter dem Titel platziert werden (nicht vergessen: vorher wiederum [Return] zu drücken). Auf dieselbe Art und Weise schreiben wir dann noch den Namen des Autors, bevor wir mit der [3] auf dem Ziffernblock zum

Vortragszeichensatz wechseln und *Allegretto* über den ersten Takt setzen. Sie sollten jetzt so viel geschafft haben, wie in Bild 2 zu sehen ist.

Voreinstellungen. Als nächstes müssen wir uns jetzt den Voreinstellungen etwas ausführlicher widmen, als wir dies beim letzten Mal getan haben. Zunächst öffnen wir diesen Dialog mit [Control] [V]. Dann richten wir unser Augenmerk zunächst auf *Taktart* und *Tonart* und vergleichen die Angaben mit dem, was wir vorhaben. Richtig, die Taktart muss von 4/4 nach 3/4 geändert werden. Dazu klicken Sie einmal kurz auf die Zahlen, und in dem darauffolgenden kleinen Dialog mit der rechten Maustaste auf die obere 4, woraufhin sich diese in eine 3 verwandelt. Mit [Return] können Sie den Dialog daraufhin schon wieder verlassen. Nun klicken Sie in das *Tonart*-Feld, und ein Quintenzirkel erscheint. Hier klicken Sie einfach auf die gewünschte Tonart. Selbst musikalisch nicht so bewanderte Menschen können hier an den ausnotierten Vorzeichen erkennen, dass es sich um F-Dur handelt. Mit [Return] können Sie auch diesen Dialog jetzt schon wieder verlas-

sen. Als letztes stellen wir der Vollständigkeit halber noch die Balkenbindung korrekt ein. Knifflig wird dieser Punkt natürlich erst, wenn mehrere Möglichkeiten zur Wahl stehen und musikalische Regeln hier eindeutige Richtlinien vorgeben - wie etwa in Chorstücken, in denen es gar keine Balken geben darf. Hier sollte man schon einmal den Blick in das eine oder andere musiktheoretische Werk werfen. In unserem Stück bilden immer zwei Achtel (= vier Sechzehntel) eine logische Einheit -



und darum klicken wir so lange auf den linken Pfeil, bis Vierergruppen angezeigt werden. Da wir in unserem Stück viele Legatobögen haben, ist es ebenfalls wichtig, dass diese unserem Geschmack entsprechen. Die voreingestellte Legatobogendicke von 8 finde ich persönlich etwas übertrieben. Wenn Sie meiner Meinung sind (vergl. Bild 1), wählen Sie hier den Wert 5 oder sogar noch dünner. Die restlichen Einstellungen im Voreinstellungsdialog können so gelassen werden, wie sie sind - es sei denn, Sie haben hier schon andere Vorlieben entwickelt.

Notation. Nun können wir uns endlich an die Eingabe der Noten machen. Da im oberen System (rechte Hand) nur Sechzehntel, Viertel und Halbe vorkommen, können Sie hier noch einmal auf angenehm leichte Art die „Akkordeontechnik“ üben: Legen Sie den Ringfinger der linken Hand auf das [W], den Mittelfinger auf das [E] und den Zeigefinger auf das [R] und versuchen Sie, sich bis zum Wiederholungszeichen (siehe Bild 1) durchzuschlagen. Lediglich die Triole in Takt 7 fällt aus dem Rahmen. Hier möchte ich es auch Ihrem persönlichem Geschmack bzw. Ehrgeiz überlassen, ob Sie die Tastenkombination hierfür wirklich lernen wollen - dafür sind Triolen in vielen Bereichen der Musik einfach zu selten.

Wenn Sie tatsächlich an dieser Stelle angekommen sind, an der eigentlich ein Wiederholungszeichen stehen sollte, so können Sie es dort auch gleich setzen. Auch dies ist in SPP genial einfach möglich: Klicken Sie einfach mit der Maus auf den Taktstrich und wählen Sie in dem folgenden Dialog das richtige Zeichen. Ihr Notat sollte jetzt in etwa so aussehen, wie in Bild 3 dargestellt - natürlich noch unformatiert auf dem Bildschirm. Als nächstes sollten Sie jetzt das zweite System (linke Hand) bis zur selben Stelle mit Noten füllen. Benutzen Sie dazu dieselbe Fingerhaltung wie vorhin.

Etwas aus der Reihe fallen hier die beiden punktierten Halben. Um diese mit der „Akkordeontechnik“ zu setzen, drücken Sie an der entsprechenden Stelle bitte die Kombination [Control] [W]. Am Wiederholungszeichen angekommen, sollte Ihr Notat jetzt auf dem Stand von Bild 4 sein.

Neues. Jetzt wird's aber eigentlich erst spannend, da wir bisher ja noch nicht viel Neues gelernt haben. Denn jetzt kommen alle Zeichen dran, die mit der Klavierspielweise zu tun haben: vom Phrasierungsbogen über die Stakkatopunkte und die Dynamikzeichen bis hin zu den Pedalbezeichnungen. Auch an den Fingersatz wird selbstverständlich gedacht. Fangen wir mit den Phrasierungsbögen an, da diese ja doch sehr zahlreich sind in diesem Stück - wenn es nicht so einfach wäre könnte man glatt sagen: Ist gut zur Übung. Um in den Dialog *Legatobögen* zu kommen, drücken Sie die *Tilde* ([~]). Jetzt fordert SPP Sie auf, den Anfangston anzuklicken: Damit ist der Ton, an dem der Haltebogen beginnt, gemeint. Haben Sie dies vollbracht, klicken Sie einfach den letzten Ton an - im Falle des ersten Bogens also das erste C - und Sie erhalten eine vorläufige Version des Bogens. Die genaue Lage des Anfangs- und Endpunktes sowie der beiden Markierungspunkte 2 und 3 können Sie nun noch durch Anklicken und Halten der Maustaste an die richtige Stelle bringen und damit die Wölbung des Bogens verändern. Wie Sie gemerkt haben werden, wird das auch gleich bei unserem ersten Bogen notwendig, da er sonst quer durch das A läuft - und das wollen wir ja nun wirklich nicht. Auf diese Art und Weise können Sie nun also alle Bögen setzen. Achten Sie nur darauf, dass Sie jeden Bogen mit *Bogen OK* bestätigen müssen, und in Takt 4, 5, 6 und 8 im oberen System zunächst *Bogen unten* anwählen müssen.

Dynamik. Nachdem wir so weit gekommen sind, kümmern wir uns jetzt um die Dynamik. Auch hier stellt SPP selbstver-

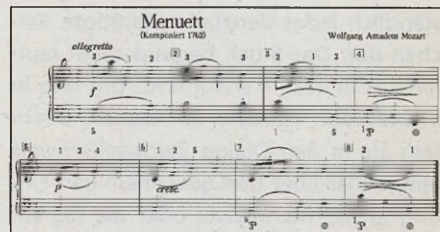


Bild 1: Die Aufgabe für diese Ausgabe: der Anfang eines Mozart-Menuetts in der bekannten Qualität von Score Perfect Professional.



Bild 2: Die ersten Vorbereitungen auf der Haupteingabeseite.



Bild 3: Geben Sie so die Noten ins erste System ein.



Bild 4: Die „Rohfassung“ ohne Extrazeichen.

ständig jedes denkbare benötigte Zeichen dar. Das Stück beginnt recht laut: *forte* ist in Takt 1 erwünscht. Um dies in Ihrem Notat kenntlich zu machen, wechseln Sie in den Dialog *Zeichen/Dynamik* (erreichbar über den gleichnamigen Eintrag in der Menüleiste oder die [5] auf dem Ziffernblock), wählen das *f* mit der Maus an und klicken an die richtige Stelle im Notat. Dasselbe können Sie auch mit dem *p* in Takt 5 schon gleich erledigen.

MIDI. Wenn Sie nun genau hingesehen haben, ist Ihnen sicher aufgefallen, dass sich der Wert in der kleinen Anzeige *MIDI-Velocity* geändert hat. Wenn Sie nämlich die Option *PLAY/Dynamikzeichen* beim Abspielen aktiviert haben, benutzt SPP eben diesen MIDI-Parameter, um auch die angegebene Dynamik adäquat abzuspielen. Sollten Ihnen dabei die Lautstärkeunterschiede zu drastisch oder zu schwach erscheinen, können Sie diese Werte noch von Hand editieren. Klicken Sie einfach auf die Zahl, verändern Sie den Wert in dem darauffolgenden Dialog, quittieren Sie mit [Return] - und fertig.

Ausnahmen. Eine Ausnahme von dieser Regel bilden leider die Decrescendo-Gabeln: Hier muss die Velocity von Hand gesetzt werden. Wie das funktioniert, erfahren Sie in einer der nächsten Folgen (ganz Eilige schauen bitte jetzt in ihre Handbuch). Setzen können Sie die Gabeln entweder in dem den schon bekannten Dialog *Zeichen/Dynamik* oder indem Sie alle Noten, unter denen Gabeln erscheinen sollen, als Bereich markieren (bei gedrückter [Control]-Taste Noten mit gedrückter linker Maustaste

überfahren) und dann durch Drücken von [D] und [5] die entsprechende Bereichsfunktion aufrufen. Auf diese Art und Weise ist auch die Öffnung der Gabel etwas leichter zu editieren, da unter dem entsprechenden Menüpunkt einfach ein Wert eingegeben werden kann. Im ersten Dialog ist das Ganze etwas fummelig: Bei immer noch gedrückter linker Maustaste kann durch zusätzliches Drücken der rechten Maustaste erst die Öffnung vergrößert und dann wieder verkleinert werden. Dabei ist man schnell bei Riesengabeln oder bei Doppelstrichen angelangt.

Als letztes Dynamikzeichen fehlt uns noch der Text *cresc.* in Takt 6. Dieser muss als freier Text eingegeben werden. Also: die [3] im Ziffernblock drücken, dann das [F], und mit der Maus an die richtige Stelle klicken. Jetzt können Sie den Text hier eingeben, mit [Return] bestätigen und ihn eventuell hinterher mit gedrückter Maustaste noch an die richtige Stelle schieben. Wenn Sie das Crescendo auch abspielen wollen, müssen Sie die MIDI-Events wiederum von Hand eingeben.

Staccato. Kümmern wir uns jetzt um die Staccatopunkte. Da diese ja bei ungefähr der Hälfte aller Noten in diesem Stück vorkommen, machen wir uns wieder eine der mächtigsten Funktionen von SPP zunutze: die Bereichsfunktion. Mit gedrückter [Control]-Taste markieren wir alle Noten, die einen Staccatopunkt erhalten sollen (es empfiehlt sich hierfür, die Anzeige zunächst auf *klein* zu stellen, damit der ganze Notenausschnitt editierbar wird), drücken dann [S] für die Bereichsfunktion *Sonderzeichen*, [1] für

Hinzufügen und wählen hier aus den Zeichen den Staccatopunkt aus - schon haben wir diesen Schritt abgehakt. Sie sollten allerdings jetzt noch einmal prüfen, ob die Staccatopunkte irgendwo mit den Legatobögen kollidieren. Ist dies der Fall, müssen Sie entweder die Punkte bei gedrückter Maustaste verschieben oder den Bogenverlauf in demselben Menü wie vorhin noch einmal ändern.

Auf dieselbe Art und Weise wie bei den Staccatopunkten können auch die Pedalzeichen gesetzt werden: Markieren Sie zunächst die Noten, unter denen das *Pedal drücken*-Zeichen erscheinen soll und gehen Sie analog vor, um dann noch einmal dasselbe für das *Pedal loslassen*-Zeichen zu praktizieren. Nun sollten sie nochmals eine Hörprobe machen - es lohnt sich.

Fingersatz. Zu guter Letzt fehlt uns jetzt nur noch der Fingersatz. Die entsprechenden Zahlen tragen Sie als freien Text an den richtigen Stellen ein. Noch einmal die Tastenkombination: [1] (auf dem Ziffernblock) und [F]. Nun klicken Sie mit der Maus über die entsprechende Note und geben die Zahl ein. Bestätigen Sie jeweils mit [Return].

Damit soll Ihre Arbeit für heute auch schon wieder beendet sein. Ich hoffe, Sie haben soviel wie möglich gelernt und können das Gelernte jetzt für Ihre eigenen Aufgaben verwenden. Nicht nur eingefleischten Mozart-Fans wird sicherlich aufgefallen sein, dass dieses Menuett an dieser Stelle natürlich keineswegs zu Ende ist. Wer also Interesse daran hat, das ganze Stück entweder weiter abzutippen oder als komplettes Notat zu haben, der kann die Songdatei von unserer Homepage beziehen oder von der aktuellen Spezialdiskette laden und ausdrucken. Nun wünsche ich Ihnen bis zum nächsten Monat fröhliches Notenschreiben! ¶

Henrik Klüver, tr

Besuchen Sie uns online unter unserer URL

<http://www.st-computer.net>

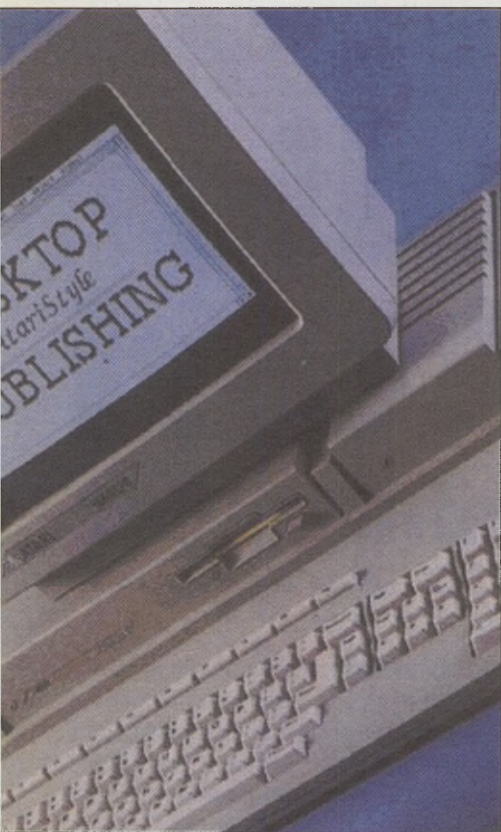
MIDI & Audio mit dem Atari

für Neu- und Wiedereinsteiger

Die frühen Atari-Modelle ST und Mega ST hielten Einzug in unzählige Studios und verhalfen dem damals noch jungen MIDI-Standard zum absoluten Durchbruch. Im Gegensatz zu den direkten Konkurrenten Amiga und Apple Macintosh integrierte Atari schon in der allerersten ST eine MIDI-Schnittstelle und eroberte somit den Markt im Sturm. Nach heute gelten die STs und Mega STs als unkomplizierte und schier unverwüsthliche Geräte für Sequencing-Aufgaben im Studio- und Liveinsatz. Einen gebrauchten Mega ST bekommt man heute schon für unter DM 100.- auf dem Gebrauchtmarkt.

Ein weiterer Stolperstein (zumindest bei 520er und 1040er STs) kann die Betriebssystemversion sein. Erst ab TOS 1.4 laufen viele Programme - und vor allem auch angeschlossene Festplatten - stabil. Überprüfen Sie dazu einmal im Menüpunkt „Desktop Info“ die angegebenen Jahreszahl(en). Wenn u. a. die Jahreszahl 1988 angezeigt wird, ist Ihre TOS





Der Atari Mega STE ist die Krönung der ST-/STE-Serie, kombiniert eine im Vergleich zum Mega ST höhere Leistung mit einer hohen Kompatibilität und ermöglicht den Anschluss einer SCSI-Festplatte. Der interne SCSI-Controller kann allerdings nur ein einziges Gerät erkennen und unterstützt lediglich Festplattenkapazitäten bis zu 1 GB. Für den Mega STE ist allerdings eine interne Version des Hostadapters „Link 96“ verfügbar, die diese Einschränkungen beseitigt.



Version ausreichend. Komfortabler ist allerdings das „neueste“ TOS 2.06. Auch damit kann man seinen ST noch aufrüsten lassen.

Atari 1040 STE/Mega STE. Grundsätzlich sind die Einsatzbereiche für diese Rechner gleich denen der vorgenannten. Trotzdem haben sie (nicht nur) für Musiker noch Vorteile gegenüber ihren älteren Kollegen zu bieten. Zunächst sollte das TOS keine nennenswerten Probleme machen, und wenn TOS 2.06 doch gewünscht und noch nicht vorhanden ist, brauchen nur die EPROMs ausgetauscht werden. Ausserdem ist der Speicher durch steckbare SIMMs erweiterbar, so dass ein Ausbau relativ billig ist. Auch verfügen diese Rechner über einen 8-Bit-DMA-Sound (Stereo), so dass Samples, die mit dem Rechner bearbeitet werden, zumindest teilweise auch angehört werden können. Zudem sind Mega STEs natürlich auch noch schneller als die anderen STs (16 statt 8 MHz). Darüber hinaus hat dieses Modell die Festplatte samt SCSI-Adapter schon eingebaut, was die oben genannten Probleme natürlich gar nicht erst aufkommen lässt.

Atari TT. Der wesentliche Vorteil des TT gegenüber seinen „kleinen“ Kollegen ist für den Musiker seine Geschwindigkeit. Dies lohnt sich allerdings am ehesten noch im Bereich des Notendrucks, da hier wirklich große Datenmengen zu berechnen sind. Für MIDI-Anwendungen anderer Art sind auch die kleinen Ataris schnell genug. Dass der TT mit noch wesentlich mehr Speicher bestückt werden

kann, ist für (ausschließliche) Musiker relativ unerheblich, da die sinnvollen Anwendungen sich alle mit 4 MB begnügen. Der TT verfügt allerdings auch über eine echte SCSI-Schnittstelle, was das Anschließen von Festplatten und CD-ROM-Laufwerken (und optional sogar den Datenaustausch mit einigen Samplern) natürlich wesentlich erleichtert.

Auch der TT verfügt über den 8-Bit-Stereo-DMA-Sound. Theoretisch kann der TT über seinen VME-Bus mit der StarTrack-Soundkarte bestückt werden (siehe Kasten).

Atari/C-LAB Falcon. Mit dem Falcon konnte ein ganz neuer Bereich der Musikproduktion kostengünstig erschlossen werden: das Harddiskrecording. Aufgrund seines achtspurigen Audio-Subsystems kann er quasi als Bandmaschine mit 8 Spuren (16 Bit) eingesetzt werden. Der Vorteil gegenüber herkömmlichen analogen Tonbändern ist natürlich die Möglichkeit, die Spuren beliebig oft verlustfrei kopieren zu können. Damit kommen einige Programme auf bis zu 64 virtuelle Spuren, die aufgenommen werden können. Möglich macht diese für einen Computer doch recht anspruchsvolle Aufgabe der eingebaute DSP (Digital Signal Processor) des Falcon. Die oft kritisierten Audiowandler des Falcon können mit verschiedener Zusatzhardware „umgangen“ werden, was in einer späteren Folge dieser Serie ausführlicher erläutert werden soll. Es ist aber in jedem Fall möglich, mit dem Falcon Musik in CD-Qualität zu produzieren (eine kleine Anmerkung am Rande: Seit neuestem kann man mit dem Falcon auch MP3-Musikstücke abspielen). Der später erschienene C-LAB Falcon hat bereits bessere, wenn auch immer noch nicht perfekte Wandler.

Auch der Falcon verfügt über eine SCSI-Schnittstelle und sogar über einen internen IDE-Anschluss. Musiker mit Ambitionen zum HD-Recording sollten aber auf jeden Fall vor einem Kauf die Funktionsfähigkeit der SCSI-Schnittstelle und des Soundsystems des Falcon überprüfen. Es gibt nämlich leider Modelle mit gravierenden Fehlern in dieser Hinsicht. Auch zu diesem Thema lohnt sich ein Blick in den ST-Guide „Chips’n’



Der Atari TT gilt als „Arbeitspferd“ unter den Classic-Ataris und eignet sich somit auch für den Studioeinsatz und Notensatz.



Surftipps

FreeMiNT-Portal

<http://www.freemint.de>

Die FreeMiNT-Portal-Seite ist nagelneu und seit etwa Mitte Januar öffentlich. Ziel ist es, Links zu allen FreeMiNT-Programmen zusammenzutragen, damit dem Anwender eine zentrale Suchstelle geboten wird. FreeMiNT-Programme meint hier alle Programme, die mehr oder weniger speziell FreeMiNT voraussetzen, um überhaupt zu laufen - und das sind in erster Linie eine Menge Tools, die aus dem Unix-Bereich stammen. Bisher fehlte so etwas gänzlich und der Neuling stand MiNT allein gegenüber - auch wenn die FreeMiNT-Gemeinde sehr hilfsbereit ist.

Eine ausführlichere Form einer solchen Homepage (allerdings für das Betriebssystem MagiC) dürfte vielen bekannt sein: Es ist MagiC-Online (diese hat übrigens seit Januar eine neue URL: <http://bengy.atari-computer.com>). Zurück zur FreeMiNT-Portal-Seite: Hier findet man übersichtlich nach Rubriken sortierte Links, allesamt mit einer kurzen Beschreibung. Die Homepage ist in Deutsch gehalten, bei den Links wird aber darauf verwiesen, ob es sich beim Ziel um eine englische oder deutsche Webseite handelt. Der Surfer wird nicht mit vielen bunten und unnützen Grafiken bombardiert, die Seiten sind schlicht aber informationsgeladen gehalten - so mag man es, wenn man nicht zum reinen Vergnügen surft. Dementsprechend haben die Atari-Browser auch

keine Darstellungsprobleme, die Seiten sind schnell geladen und aufgebaut.

Die Links erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, es wird aber darum gebeten, dass noch nicht vorhandene Links gemeldet werden, damit so bald wie möglich wirklich alle Homepages enthalten sind. Vielleicht wird die Seite bei viel Resonanz ja später noch zu einem umfangreicheren Angebot ausgebaut, so dass wir ein Pendant zu MagiC-Online - nur eben für FreeMiNT - bewundern dürfen. ¶

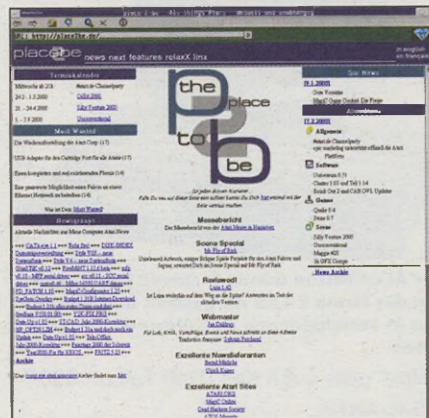
place 2 be

<http://www.place2be.de/>

The Place to be - der Platz, an dem man sein sollte: So zeigt sich die Homepage vom jungen Webmaster Jan Daldrup (19). Dieser Platz ist es wirklich wert, einige Male im Monat besucht zu werden - allein schon wegen der gut zusammengetragenen und aktuellen News, die es auf der Startseite zu sehen gibt. Aber wer die Seite zum ersten Mal besucht, läuft durchaus Gefahr, wirklich an diesem Platz hängen zu bleiben, findet man doch viele interessante Sachen - vor allem aus dem Scene- und Spielesektor.

Wer die Homepage schon länger kennt, wird den Wandel sicher miterlebt haben, den sie durchgemacht hat. Inzwischen ist die Seite richtig „reif“ geworden und wirkt im Design professionell. Sie ist mit Grafiken gespickt, aber nicht überlastet, so dass man auch mit einer langsameren Internet-Verbindung bzw. den bekannten Schwächen der Atari-Browser sehr gut damit leben kann. Die Seite ist inzwischen international gehalten, immerhin wird sie in drei Sprachen (Deutsch, Englisch und Französisch) angeboten.

Mit dem Navigationsframe am oberen Rand erreicht der Besucher die wichtigsten Hauptseiten, wobei nicht immer sofort klar ist, was sich hinter den Worten wie z.B. *features* oder *relaxX*

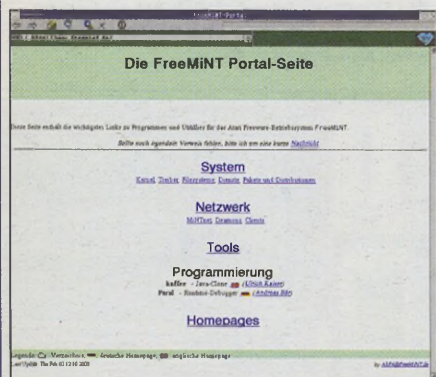


eigentlich verbirgt, nur *news* und *linx* sollten eindeutig sein. Neben den Nachrichten findet man auf der Hauptseite noch aktuelle Berichte, wie z.B. von der Hannover-Messe, oder auch einen Artikel über den Editor Luna und Specials, wie z.B. das über Mc Fly of Risk oder einen Adventskalender mit vielen Gewinnmöglichkeiten. Hinter *linx* verbirgt sich eine vom Umfang her mittelmäßige Linksammlung - aber wenigstens wird der geneigte Surfer nicht davon erschlagen und findet hier die wichtigsten Seiten aus verschiedenen Bereichen der Atari-Welt.

Hinter *features* verbergen sich »Berichte zu aktueller Soft und Hardware, ein Blick auf die Atari-Presselandschaft, Messeberichte und was es sonst noch so Interessantes und Berichtenswertes zu Atari-Computern gibt«. In der Hauptsache findet der Besucher hier ältere Ausgaben der Atari-Szene aus der *st-computer* sowie kuriose, lustige und interessante Fakten, die mit mit Atari zu tun haben, aber auch einen »Pressespiegel« verschiedener Atari-Magazine.

relaxX - hier geht es ausschließlich um Spiele: »Lehn' Dich zurück, mach es Dir bequem, nimm Dir 'nen Keks und lies ein Review, grab einen Klassiker aus, hol' Dir Hilfe und nimm' Dir ein Goodie mit...« steht dort als einleitender Satz. So gibt es z.B. Hinweise auf eingebaute Jokes in Spielen oder Komplettlösungen und Hinweise. ¶

Benjamin Kirchheim



Internet zum Nulltarif

Teil 3: Die Konfiguration von CAB

Der wohl bekannteste Teil des Internets besteht aus dem sogenannten World Wide Web, in dem zahllose Informationen zu bekommen sind. Dabei ist es unerheblich, ob sich ein Text in Deutschland, Amerika oder sonstwo auf der Welt befindet. Mit STinG, CAB und einem entsprechenden OVL ist es auch mit Ataris möglich, in diesem weltweiten Netz zu surfen.

CAB OVLs. CAB selbst kann nicht mit dem Internet kommunizieren, bietet aber eine Modulschnittstelle, über die man mit Hilfe eines OVLs auch im Internet surfen kann. Es gibt viele OVLs für CAB, die für die verschiedenen Internet-Sockets geeignet sind. Für den Internet-Socket STinG gibt es zwei OVLs (siehe auch Internet-Service-CD-ROM), deren Installation im folgenden kurz beschrieben werden soll.

Ein OVL stammt von Dan Ackerman (<http://www.netset.com/~baldrick/>), aktuell ist die Version 1.3101. Es gibt zwei Versionen, wobei eine für den 68030-Prozessor optimiert ist. Die Installation ist denkbar einfach: Als erstes wird das OVL in den Ordner *MODULES* im CAB-Verzeichnis kopiert, kann aber auch in demselben Ordner wie *CAB.APP* plaziert werden. Als zweites müssen einige Environment-Variablen definiert werden, die im letzten Teil dieses Workshops schon beschrieben wurden und deshalb hier nur kurz aufgezählt werden sollen: *EMAIL*, *USERNAME*, *HOSTNAME*, *SMTP_HOST*, *HTTP_PROXY*, *HTTP_PROXY_PORT*, *NNTP_PROXY*, *NNTP_PROXY_PORT*, *NNTP_HOST*, *FTP_PROXY*, *FTP_PROXY_PORT*, *GOPHER_PROXY*, *GOPHER_PROXY_PORT*, *WAIS_PROXY*, *WAIS_PROXY_PORT*, *SMTP_SERVER*, *NNTP_SERVER*. Nun muss noch eine Konfigurationsdatei erstellt werden, die in das Verzeichnis des OVL kopiert wird. Der Name der Datei ist *CABOVL.CFG*. Das File kann mit einem beliebigen Texteditor angelegt werden. Das Listing in Infobox auf Seite 60 beschreibt die Variablen.

Ein weiteres OVL stammt von Olivier Booklage (<http://obooklage.free.fr>), aktuell ist die Version 5.66. Olivier ist sehr fleißig, so dass man alle drei Wochen ein Update erwarten kann. Sein OVL ist etwas moderner und weiter entwickelt als das von Dan und unterstützt neben STinG auch IConnect. Im Archiv sind auch eine deutsche Anleitung und ein deutsches Ressource-File enthalten. Zur Installation kopiert man einfach das OVL und die RSC-Datei in den Modulordner von CAB (oder in den Ordner von *CAB.app*). Zur Konfiguration startet man CAB und gibt die URL <http://CAB.ovl> ein, woraufhin eine interne Seite mit den Einstellungsmöglichkeiten erscheint (Bild 1).

Die einzelnen Werte sind eigentlich selbsterklärend. Die kleineren Werte bei *reservierte Zeit für GEM-Ereignisse* rühren daher, dass ein schnellerer Rech-

ner als ein ST im Einsatz war. Weiterhin benötigt das OVL auch einige Environment-Variablen, die hier ebenfalls kurz aufgelistet werden sollen: *EMAIL*, *SMTP_SERVER*, *HTTP_PROXY*, *HTTP_PROXY_PORT*, *NNTP_PROXY*, *NNTP_PROXY_PORT*, *FTP_PROXY*, *FTP_PROXY_PORT*, *GOPHER_PROXY*, *GOPHER_PROXY_PORT*, *WAIS_PROXY*, *WAIS_PROXY_PORT*. Mit dem OVL von Olivier Booklage lassen sich auch Formulare abschicken, die per eMail versendet werden - dazu muss man allerdings zwingend online sein. Ein weiterer Vorteil ist der, dass Cookies auch mit CAB-Versionen < 2.7 unterstützt werden.

CAB. CAB ist der wohl am weitesten verbreitete Browser auf dem Atari. Er wurde ursprünglich zum Lesen der c't-ROMs programmiert. Das Programm entwickelte sich aber weiter, so dass man schon



Das CAB.OVL unter der Lupe

```
# Zeilen, die mit einen # anfangen, sind Kommentare und werden vom OVL ignoriert
#
FAKE_NETSCAPE = 1
# Mit dieser Variablen kann sich das CAB.OVL als Netscape (Mozilla) ausgeben (=1), andernfalls
# identifiziert sich das OVL als CAB.OVL
# (=0). Auf manchen Seiten kann es nützlich sein, wenn sich das OVL als Netscape ausgibt, da die Seiten
# sonst evtl. nicht geladen werden können. Defaultwert ist 0.
#
SHARE_TIME = 20
# Zeit in msec die das OVL während einer Operation an CAB zurückgibt. Wie in allem CEM-Aufrufen ist
# das die minimale Zeit, die zurückgegeben wird. Defaultwert ist 100.
#
ONLINE = 0
# bestimmt, wie das OVL seinen Online-Status beim Anwender nachfragt, wenn es ihn selbst nicht
# bestimmen kann. Defaultwert ist 2.
#
# 0 - 'Always Online' - Das OVL verlässt sich auf die Fehlermeldungen des TCP/IP-Stacks (hier also
# STInG), um seinen Online-Status festzustellen. Das OVL wird seinen Online-Status nie beim
# Anwender nachfragen.
#
# 1 - 'Use Abort Alert' - Wenn man Probleme mit dem CAB.OVL hat, sollte man diese Einstellung
# ausprobieren. Das OVL erfragt so seinen Online-Status beim TCP/IP-Stack (hier also STInG). Wenn
# es seinen Status nicht herausfinden kann, bekommt man eine Fehlermeldung, in der man 'Yes'
# (man ist online) oder 'No' (man ist offline) auswählen kann.
#
# 2 - 'Use Online Alert' Wenn das OVL seinen Status nicht feststellen kann, wird man über eine Alert-Box
# gefragt, ob man online ist.
#
# Die Werte 1 und 2 sind gegenüber 0 zu bevorzugen, weil man dem OVL sagen kann, wie es reagieren
# soll, wenn der Online-Status nicht eindeutig ist.
#
TIMEOUT = 80
# Zeit in Sekunden, die das OVL auf die Antwort eines Servers wartet. Das OVL schickt zum Laden einer
# Datei eine Anfrage an den entsprechenden Server, in diesem Fall wird 80 Sekunden lang auf die Datei
# gewartet. Defaultwert ist 120. Der Wert sollte nicht zu klein gewählt werden.
```

bald mit einem OVL im Internet surfen konnte. Bis zur Version 1.5 ist CAB Free-ware, seit der Version 2.0 wird CAB von ASH vertrieben, aktuell ist die Version 2.8. Mit der Freeware-Version kann man

immer noch einigermaßen im Internet surfen, es kommt aber nicht wirklich Freude dabei auf, da CAB in dieser Version noch recht langsam ist und einige HTML-Möglichkeiten (z.B. Frames) noch

nicht voll unterstützt werden. Ein Geheimtip ist allerdings die Demoversion von CAB, deren Einschränkungen beim Surfen mit STInG kein wirkliches Hindernis sind. Die Version 1.5 bekommt man auf der Homepage des Entwicklers unter <http://homepages.tu-darmstadt.de/~aclauss/>, die aktuelle Demoversion gibt es unter <http://www.application-systems.de/>.

Auf die Installation soll hier nicht weiter eingegangen werden, sie ist hinreichend in der Anleitung beschrieben. Zu erwähnen wäre noch, dass man CAB im Desktop auf die Dateitypen *.htm, *.html und http* anmelden sollte, damit CAB geladen wird, wenn andere Programme dem Desktop Dateien übergeben (Multitasking vorausgesetzt) oder man eine HTML-Datei per Doppelklick laden möchte. Wichtiger sind schon die Einstellungen, über die hier ein kurzer Überblick gegeben werden soll. Die Beschreibungen beziehen sich auf CAB 2.8, in älteren CAB-Versionen sind eventuell einige Möglichkeiten nicht vorhanden.

Bei den allgemeinen Optionen (Bild 2) kann man u.a. eine Seite definieren, die CAB bei jedem Programmstart automatisch lädt. Weiterhin wird hier bestimmt, wie die Navigationsleiste aussieht. In der Navigationsleiste sind wichtige Schalter vereint, wie z.B. Seite vor oder zurück oder der Stop-Button. Ein schönes Feature ist die Möglichkeit, die Slider schmäler zu machen, um mehr Platz im Fenster für die Darstellung des HTML-Files zu haben.

In Bild 3 sehen wir die wichtigsten Einstellungen: Sie bestimmen im wesentlichen das Aussehen der HTML-Dateien. Ein Bestandteil sind die Bilder. Meistens handelt es sich um Farbbilder mit sehr vielen Farben, deshalb kann man einstellen, wie diese dargestellt werden. Bei Farbe werden die Bilder auf die aktuelle Farbtiefe heruntergerechnet, z.B. auf 16 Farben. Dieses kostet jedoch besonders bei großen Bildern viel Rechenzeit. Schneller ist es, bei nur 16 Farben die Bilder in Graustufen darstellen zu lassen. Man kann auch die monochrome Darstellung wählen, was aber selten sinnvoll ist. Stellt man die Bilder ganz ab, werden alternativ Texte dargestellt, sofern es im HTML-Code so definiert ist. Hintergrund-

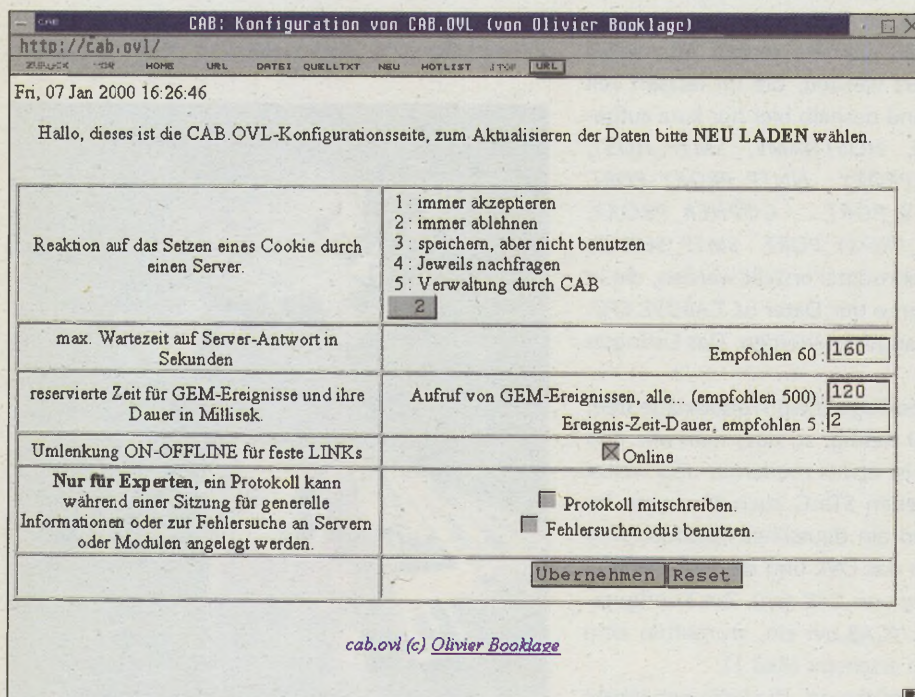


Bild 1: Zur Konfiguration des OVL von Olivier Booklage startet man CAB und gibt <http://CAB.ovl> als URL ein, woraufhin eine interne Seite mit den Einstellungsmöglichkeiten erscheint.

bilder sind eine feine Sache, aber bei 16 oder weniger Farben ist der Text dann oft nicht mehr lesbar, deshalb sollte man dann die Darstellung der Hintergrundbilder deaktivieren. GIF-Animationen sind Bilder, die wie kleine Filmchen animiert sind. Der Nachteil ist wiederum eine lange Ladezeit, insbesondere dauert aber das Herunterrechnen auf weniger Farben recht lange, deshalb kann deren Darstellung ebenfalls unterbunden werden, ersatzweise erscheint dann das erste Bild der Animation. Für diejenigen, die noch mit einem ST in der Auflösung *ST-Mittel* surfen, wird die Bildhöhe halbiert, damit die Bilder unverzerrt sichtbar sind, sofern man diese Option angeschaltet hat.

Verweise sind markierte Textstellen, die bei einem Klick darauf eine weitere Seite laden. Man kann einstellen, welche Farbe die Verweise standardmäßig haben und ob sie unterstrichen bzw. fett dargestellt werden sollen. Die Defaultfarben für den Hintergrund und den Text kann man ebenfalls festlegen. Alle diese Einstellungen können auch im HTML-Text stehen und werden verwendet, sofern man die entsprechende Option angewählt hat. Bei schlecht gestalteten Seiten kann es vorkommen, dass man unter 16 oder weniger Farben den Text nicht mehr richtig vom Hintergrund und/oder den Verweisen unterscheiden kann. Dann sollten die Vorgaben im Dokument nicht verwendet werden. Unter *Verschiedenes* wählt man u.a. aus, ob Frames dargestellt werden. Frames sind Unterteilungen einer Seite, wobei jeder Einzelbereich eine eigene HTML-Datei repräsentiert. Frames sind inzwischen so verbreitet im Internet, dass man sie angeschaltet haben sollte. Wenn man störende blinkende Texte auf einer Seite hat, sollte die Option *<BLINK>* abgeschaltet werden.

In CAB kann man auch verschiede-

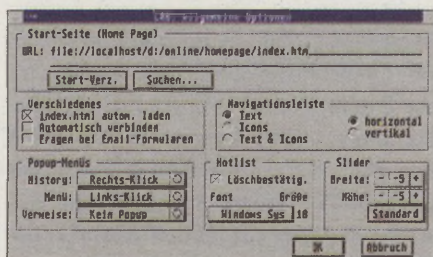
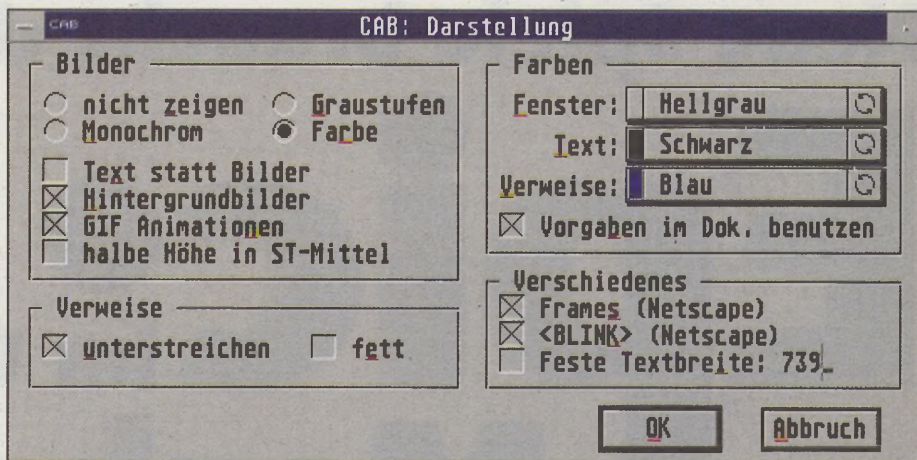


Bild 2: In den Optionen wird u. a. das Aussehen der Navigationsleiste bestimmt.



dene Fonts definieren: einen für Fließtext, einen für Überschriften und einen für feste (monospaced) Textbreiten. Dateien, die CAB nicht darstellt, kann man von anderen Programmen laden lassen, wozu ein extra Dialog existiert. Hier wird u.a. auch *GEM/JING* für das Abspielen von Sounds und ein Editor für die Quelltextanzeige definiert. Bei den Zugriffspfaden stellt man den Cachepfad ein. Im Cache werden die Daten temporär abgelegt, damit nicht jede Datei erneut aus dem Internet geladen werden muss (sofern sie sich nicht geändert hat). Es lassen sich auch noch ein paar HTML-Pfade und die Verzeichnisse für die c't-ROM definieren.

Die Cacheoptionen (Bild 4) sollte man dem eigenen Speicherplatz anpassen. Beim Bilder-Cache im RAM sollte nicht geizig werden, das beschleunigt die Darstellung bei schon geladenen Bildern enorm. Hier sollte man ruhig 70% bis 80% vom freien Speicher einstellen - und keine Angst: CAB belegt davon nur so viel Speicher, wie gerade benötigt wird. Die Größe des Internet-Cache sollte sich danach richten, wie oft und intensiv man surft. Normalerweise sollten 10 MB locker reichen, aber mehr schadet nicht, belegt aber evtl. viel Plattenplatz.

Beim Menüpunkt *Internet-Programme* definiert man die Pfade zu weiteren Internet-Programmen, wie z. B. einem eMail- oder FTP-Programm. Diese werden dann ggf. von CAB gestartet. Unter *Server/Proxy* kann man die Proxies aus STinG übernehmen oder andere definieren. Schließlich gibt es noch die Einstellungen für Internet-Cookies: Diese haben nichts mit den Cookies auf dem Atari zu

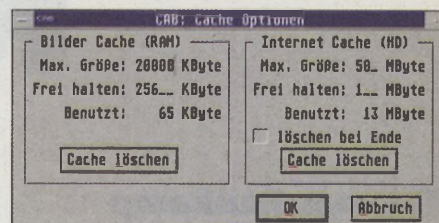


Bild 3 (oben): die Darstellungs-Optionen
Bild 4 (unten): die Cache-Optionen

tun: Internet-Cookies sind kleine Datenpakete, die einige Server gerne beim Benutzer ablegen möchten, um ihn z.B. bei einem späteren Besuch wieder identifizieren zu können. Einige Seiten im Internet (sehr wenige) lassen sich mit abgeschalteten Cookies nicht besuchen. Cookies bergen auch ein gewisses Sicherheitsrisiko, weil die Server verfolgen können, wie man sich als Besucher verhält. Im Zweifelsfall sollte man hier *Nachfragen* einstellen.

Surfen. Ist CAB konfiguriert und das OVL an die richtige Stelle kopiert, braucht man sich nur noch mit dem STinG-Dialer ins Internet einwählen. Dann wählt man im Menü *Datei* von CAB den Punkt *Öffne URL* aus und tippt eine URL ein (z.B. <http://www.st-computer.net/>). Hierbei hat CAB eine Besonderheit: Das *http://* kann man weglassen, bei einer URL mit nur einem Punkt kann man auch das *www.* weglassen. Endet die Adresse mit *.com*, kann man auch dieses weglassen. Aus *st-computer.net* wird dann automatisch <http://www.st-computer.net/> gemacht, aus *atari-world* wird <http://www.atari-world.com/>, aus *links.atari.org* wird <http://links.atari.org/>. ¶

Benjamin Kirchheim

Neue Spiele braucht das Land!

Epic im Gespräch Marketing

Thomas Raukamp unterhielt sich mit **Thomas Steiding**, Geschäftsführer der deutschen Niederlassung von Epic Marketing.

st-computer: Thomas, Epic Marketing ist in Amiga-Kreisen natürlich vielen Anwendern ein Begriff, aber in der Atari-Welt ist dieser Name weitestgehend unbekannt. Stell Dich und Deine Firma unseren Lesern erst einmal vor.

Thomas Steiding: Meinen Namen kennt Ihr ja jetzt. Ich bin 33 Jahre alt, habe in Tübingen Geschichte und Englisch studiert, mich dann aber für einen Job in der Computerbranche entschieden, da

ich bei zu vielen Freunden miterleben durfte, wie sie das Lehrerdasein aufgebraucht hat. Aus diesem Grund habe ich 1996 die deutsche Niederlassung von Epic Marketing aufgemacht.

stc: Wie lange gibt es Epic Marketing schon?

Steiding: Epic Marketing ist in England bereits seit 1992 aktiv und bedient dort den Amiga- aber auch den Windows-Markt mit Software. Der Durchbruch für Epic kam mit der *Epic Interactive Encyclopedia*, die 1996 in Englisch erschien und im selben Jahr von mir und einigen Freunden in die deutsche Sprache übersetzt wurde.

stc: Epic ist auch in Großbritannien beheimatet. Wie ist die Aufgabenteilung zwischen der deutschen und der britischen Niederlassung?

Steiding: Eine klare Aufgabenverteilung kann man in einem so kleinem Markt nicht abstecken. Aber es hat sich herauskristallisiert, daß ich mich vor allem um die Spieleentwicklung, den Support für die Programmierer und die Koordination kümmere, während man sich in England vor allem auf die Produktion von Compilation-CDs stürzt. Hochwertige Beispiele sind hier z.B. *Best of Gremlin* oder die *Amiga ClassiX*.



Bild oben: Reinhold Altenau und Thomas Steiding von Epic Marketing.

stc: Für welche Plattformen außer den Amiga entwickelt Ihr noch?

Steiding: Hier in Deutschland waren wir bis Ende 1999 ein reines Amiga-Unternehmen, da ich mit dem Windows-Softwaremarkt nichts zu tun haben möchte. Da der Amiga-Markt durch das ständige Umwerfen von Plänen und dem Sterben von Produktankündigungen aber immer mehr zu zerfallen drohte, haben wir uns in Absprache mit unseren Programmierern entschlossen, auch andere Plattformen zu unterstützen. Das bedeutet, das neben Amiga- auch Mac-, BeOS-, Linux- und natürlich auch Atari-Besitzer mit Spielen von uns rechnen dürfen.

stc: Was sind die bekanntesten Spiele, die Ihr bisher für den Amiga veröffentlicht habt?

Steiding: Es ist schwierig, da eines herauszustellen. Den meisten Spaß hatten wir wohl mit CineTech, die für uns *Sixth Sense Investigations* entwickelt haben, ein Adventure im Lucas-Arts-Stil. Die erfolgreichsten Spiele des letzten Jahres waren die Formel-Eins-Simulation *Virtual GP* und das Echtzeit-Strategical *Foundation: The Director's Cut*.

stc: Agiert Epic dabei als reiner Distributor oder lasst Ihr auch selbst entwickeln?

Steiding: Wir sind der Publisher, wir kümmern uns also vor allem um Marketing, Produktion und - soweit es geht - um den Support der Produkte. Aber wir haben zu unseren Programmiererteams zumeist einen sehr freundschaftlichen Kontakt, so dass wir viele Projekte auch gemeinsam durchsprechen und unsere Ideen und Markterfahrung mit einfließen lassen.

stc: Mitte der 80er und 90er Jahre schienen der Atari- und der Amiga-Markt



Das Team von Epic Marketing: Paolo D'Urso (u.a. Tales From Heaven), Thomas Steiding (Epic Marketing Deutschland) und Vinnie und Malcom von Epic Marketing UK.

ungefähr gleich groß zu sein. Wie erscheinen Dir die Märkte heutzutage? Würdest Du überhaupt noch von Märkten sprechen, oder wäre der Begriff „Szene“ treffender?

Steiding: In beiden Fällen würden ich von sehr, sehr kleinen Märkten sprechen. Auf beiden gibt es noch einige kommerzielle Händler, Soft- und Hardware-Entwickler sowie kommerzielle Magazine. Mit dem Begriff „Szene“ würde ich eher die C64-Anwenderschaft bezeichnen, wo all das nicht mehr gegeben ist. Die Atari- und Amiga-Märkte haben zudem das Potential, wieder zu wachsen. Wie groß der Atari-Markt im Vergleich zum Amiga-Markt ist können wir derzeit noch nicht abschätzen. Frag mal in einem Jahr nach.

stc: Obwohl Atari eine ähnlich weite Verbreitung seiner Produkte erreichen konnte, wurde der Amiga immer etwas besser mit Spielen versorgt. Was ist Deiner Ansicht nach der Grund dafür?

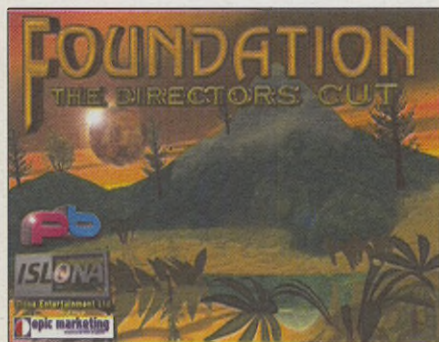
Steiding: Ich denke, das liegt vor allem am Image der beiden ehemaligen Tech-

nologie-Eigner. Commodore war durch den C64 vorbelastet und so wurde der Amiga sofort ins Lager „Spielecomputer“ eingeordnet - was sicher nicht nur sein Schaden war, schließlich entstand dadurch Ende der 80er und Anfang der 90er Jahre ein sehr großer Markt. Atari versuchte hingegen seinen ST immer als billige Alternative zum Mac zu etablieren, was vor allem hier in Germany wohl auch geklappt hat. Auf diesen Systemen sah man das Spielen auf dem Computer schon als ehrenrührig oder als krankhaft an. Nun ja, auch der Mac-Markt ist erst durch die Einführung des iMac als Spieleplattform für große Firmen interessant geworden.

stc: Beide Systeme könnten in diesem Jahr ihre Wiedergeburt feiern: Der neue Milan soll den Atari wieder in deutsche Kaufhäuser bringen und Amiga will eine komplett neue Maschine veröffentlichen, die auf dem Betriebssystem *Elate* basiert. Was für Chancen haben alternative Systeme in einem von Windows beherrschten Markt heute?

Steiding: Ich glaube, dass die Chancen, sich auf dem Markt zu etablieren, für alternative Computersysteme nie größer waren als im Jahr 2000. Führende Meinungsforschungsinstitute wollen herausgefunden haben, daß 56% der Windows-Nutzer in diesem Jahr das Betriebssystem ihres Rechners wechseln wollen. Für

»Ich glaube, dass die Chancen für alternative Computersysteme, sich auf dem Markt zu etablieren, nie größer waren als im Jahr 2000.«



Schon bald auch auf dem Atari: Der Siedler-Clone Foundation.

viele wird dies erstmal Linux bedeuten. Aber ich denke, wenn die Alternativen sichtbar werden (Amiga, Atari, Mac), dann werden sich viele auch von ihrer alten Hardware verabschieden. Wichtig wird ein auffallendes Design (das hat Apple vorgemacht) und ein leicht zu bedienendes Gesamtsystem sein - hier liegen die traditionellen Stärken von Amiga und Atari. Als alter Amiga-User räume ich persönlich Bill McEwens Amiga die größten Chancen ein, dem Windows-Markt Marktanteile abzugraben. Insgesamt denke ich, dass der Computermarkt in 2 bis 3 Jahren weit weniger monopolistisch sein wird, als er es die vergangenen 7 Jahre leider war.

stc: Was ist Deiner Ansicht nach überhaupt der Grund dafür, dass noch relativ viele Anwender diesen Systemen treu geblieben sind, obwohl das Angebot an modernerer und auch günstigerer Hardware groß ist?

Steiding: Nun, ich denke, dass bei diesen Nischenmärkten ein gewisses „religiöses Element“ mitspielt. Auf dem Amiga wurden die User über 7 lange Jahre durch immer neue Produktankündigungen der wechselnden Besitzer bei der Stange gehalten. Dadurch entstand die Hoffnung, dass alles besser werden würde. Rational gesehen muß man aber auch sagen, dass viele Amiga- und Atari-User

auch auf PC-Systemen Erfahrungen sammeln konnten - sei es privat, an der Uni oder im Beruf. Vielfach haben sie diese Erfahrungen aber nicht überzeugt, sondern ihnen vielmehr aufgezeigt, was sie an ihrem „alten“ System haben.

stc: Spielehäuser scheinen mir doch sehr an großen Märkten interessiert zu sein - zum Einen will man die heute immensen Entwicklungskosten wieder einspielen, zum anderen besteht nur in Riesenmärkten die Chance, die durch Raubkopien entstehenden Verluste zu kompensieren. Bestehen Deiner Ansicht nach trotzdem Chancen, dass sich noch mehr Spielehäuser für den Atari und den Amiga interessieren?

Steiding: Ich glaube, dass es sich kurz nach Produkteinführung für viele größere Firmen noch nicht lohnt, für ein neues System zu entwickeln. Aber ich denke, dass die Chancen groß sind, von größeren Firmen Lizenzen zu erhalten, um deren Produkte auf diese Systeme zu konvertieren. Erst wenn der Markt groß genug ist, werden Häuser wie Microprose oder Electronic Arts sich für diesen Markt zu interessieren beginnen.

stc: Wie groß ist überhaupt das Problem der Raubkopien in unseren kleinen Märkten? Besteht es überhaupt, oder sind die Anwender so systemverbunden, dass sie ihrer Plattform nicht damit schaden möchten?

Steiding: Leider ist das Raubkopierer-Problem zumindest auf dem Amiga eher größer als kleiner geworden. Als man Anfang der 90er Jahre Titel in Stückzahlen von 20.000 Einheiten absetzen konnte, haben einer Firma die Raubkopien nichts ausgemacht. Heute - in einem Markt, in dem man über 1000 verkaufte Einheiten froh sein muss - ist jede Raubkopie eine zuviel. Meines Erachtens

sind sie der Grund, dass mehr und mehr talentierte Programmierer diesen Märkten den Rücken zukehren - denn wenn man 2 bis 3 Jahre intensiv an einem Projekt gearbeitet hat und dann gerade mal 800 Einheiten verkauft werden, man gleichzeitig aber sieht, dass von Raubkopierer-Webseiten das Spiel einige tausend Mal runtergeladen wurde, ist der Frust riesengroß. Das ist sehr schade, denn so verlieren diese Märkte nach und nach ihre talentiertesten Programmiertruppen und das Aussterben der Plattform wird weiter beschleunigt.

stc: Der Atari-Markt ist von den Spieleherstellern in den letzten Jahren mehr als stiefmütterlich behandelt worden. In dieser entscheidenden Zeit wendet sich Epic diesem Markt zu. Was sind Deine Motivationen dafür?

Steiding: Ich denke, dass ein neuer und wachsender Markt für ein kleines Unternehmen immer eine gute Chance bietet. Außerdem ist unsere Heimat der Enthusiastenmarkt, und ich denke, aus diesem Grund werden wir uns auch auf dem Atari-/Milan-Markt heimisch fühlen. Durch die relative Verwandtschaft zwischen Atari und Amiga sollte es auch nicht allzu schwer sein, Spiele für das jeweilige andere System umzusetzen.

stc: Wie kam es zum Kontakt mit Milan Computersysteme?

Steiding: Daran ist vor allem der neue Chefredakteur einer Atari-Zeitschrift verantwortlich, der mich zur Atari-Messe nach Hannover einlud. Wie war noch gleich dessen Name...?

stc: Da kann ich Dir auch nicht helfen... Wie ist Dein Eindruck von den Zielen von Milan und Axro? Was hältst Du von der neuen Maschine?

Steiding: Wie angedeutet, hatten wir unseren Erstkontakt im November auf der Hannover-Messe. Wir waren vom professionellem Auftritt beider Firmen überrascht. Wir glauben, dass sich durch die Verbindung des Marketing- und Distributionspotentials der Firma Axro mit der Innovationsfreudigkeit der Firma

»Insgesamt denke ich, dass der Computermarkt in 2 bis 3 Jahren weit weniger monopolistisch sein wird, als er es die vergangenen 7 Jahre leider war.«



Milan ein ideales Gespann gefunden hat. Als wichtig erachte ich es allerdings, dass beim Marketing der Fokus auf andere Elemente als MHz und Speicherausbau gelegt wird. Ferner wäre ein attraktiveres Äußeres nicht unwichtig, um im Kampf um Marktanteile ein Wörtchen mitzureden.

stc: Welche Titel will Epic konkret umsetzen?

Steiding: Bislang haben wir drei Titel fest im Auge: Zum einen die Fortsetzung unseres Echtzeitstrategicals *Foundation*. Desweiteren den Adventuresoft-Klassiker *Simon The Sorcerer II* und außerdem noch das 3D-Jump-and-Run *Tales From Heaven*, das gerade für den Amiga erschienen ist.

stc: Wieviele Exemplare müsste Epic im Atari-Markt absetzen, damit sich weitere Umsetzungen lohnen?

Steiding: Da wir den Atari-Markt noch gar nicht kennen, gehen wir ohne größere Erwartungen da ran. Allerdings würden uns Verkaufszahlen in der Region des gegenwärtigen Amiga-Marktes sicher überzeugen, auch weitere Spiele für diesen Markt zu entwickeln.

stc: Gibt es schon einen Zeitrahmen für die Projekte?

Steiding: Das erste Produkt wird sicherlich Simon II sein, da hier der Code in einfachem C vorliegt und wir hoffentlich einen Atari-Programmierer gefunden haben, der uns das Spiel umsetzt. Wir rechnen mit einer Veröffentlichung im Mai dieses Jahres. Bei den anderen Projekten hängt es davon ab, wie schnell sich unsere Programmierer mit der neuen Hardware auskennen.

stc: Foundation ist ein Siedler-Clone, von dem es scheinbar mehrere Teile oder Versionen gibt. Beschreibe uns das Spiel bitte kurz.

Steiding: Der erste Teil erschien bereits 1998, der Director's Cut erschien letztes Jahr. Das Spieleprinzip ist an Blue Byte's *Siedler* angelehnt, der Spieler muss also eine wachsende und funktionierende



Infrastruktur eines Dorfes aufbauen. Dazu stehen ihm verschiedene Gebäudetypen (Bauernhof, Försterhütte, Wachturm, Hospital etc.) und viele Männchen mit unterschiedlichen Berufen (Wissenschaftler, Fischer, Bauern usw.) zur Verfügung. Er kann das Spiel im Missionsmodus oder im freien Modus spielen. Im freien Modus muss er sich gegen bis zu 3 computergesteuerte Gegner durchsetzen. Die Fortsetzung *Foundation's Edge* soll in diesem Jahr für Amiga, Atari, Mac und BeOS erscheinen und wird viele Verbesserungen enthalten.

stc: Was für Voraussetzungen werden an die Hardware gestellt?

Steiding: Foundation sollte auf jedem 040-Rechner mit 8 Mbyte Speicher und Grafikkarte laufen.

stc: Der zweite Titel ist Simon II. Würdest Du uns auch dieses Spiel bitte in ein paar Worten beschreiben?

Steiding: Nun, *Simon the Sorcerer* war das erste Adventure, dass die Klassiker aus dem Hause Lucas Arts an Witz und Grafik übertraf. Der Nachfolger erschien dann leider nur noch für Windoze-Rechner, bis wir die Lizenz für Amiga und Atari erwarben. Es geht um einen kleinen Jungen,



In Sachen Grafik und Sound dem großen Vorbild Die Siedler ebenbürtig, in Sachen Spielwitz vielleicht sogar überlegen: Foundation.





Tales From Heaven, ein Mario64-Clone, ist gerade für den Amiga erschienen und soll auch für den Atari umgesetzt werden - endlich wieder schöne Aussichten für Spielentwürfe.

Epic Marketing sucht einen C-Programmierer, der sich sowohl auf dem Falcon als auch auf dem Milan auskennt, um die erwähnten Portierungen so schnell wie möglich zu realisieren. Bitte senden Sie Ihre Bewerbung an die eMail info@epic-marketing.de.



der sich für einen Zauberer hält. Durch mysteriöse Umstände wird er in ein Fabelland entführt und muss sich dem bösen Zauberer Sordid stellen. Dabei begegnet er absolut ausgeflippten Gestalten, die für einige Zwergfellerschüttungen sorgen werden.

stc: Da es sich bei Simon in erster Linie um konventionelle Pixelgrafiken handelt, sollten die Hardwarevoraussetzungen nicht allzu hoch sein. Denkst Du darüber nach, Simon II auch an Ataris damalige Wundermaschine Falcon030 anzupassen? Der Markt scheint immer noch größer zu sein als der Milan-Markt...

Steiding: Das ist im Moment unser Plan. Die Voraussetzung ist, einen C-Programmierer zu finden, der sich auf dem Falcon ebenso gut auskennt wie auf dem Milan.

stc: Ist auch eine Umsetzung von Simon III angedacht?

Steiding: Darüber werden wir zu gegebener Zeit nachdenken.

stc: Bei Simon handelt es sich um eine Umsetzung vom PC. Wie schwer sind die in diesem Markt etablierten Firmen zu überzeugen, ihre Lizenzen für Portierungen auf alternative Computersysteme herzugeben?

Steiding: Das ist sehr sehr unterschiedlich. Mit Mike Wodroffe von Adventuresoft kam ich sofort ins Gespräch, und der Vertragsabschluß war dann nur eine Frage von Tagen. Bei anderen Firmen, vor allem deutschen Softwarehäusern, beißt man sich leider manchmal die Zähne aus oder wird komplett ignoriert - nicht ganz verständlich, denn eigentlich müsste man von einem wirtschaftlich denkenden Unternehmen ein anderes Verhalten erwarten.

stc: Wie kam es zum Kontakt mit den Entwicklern von Simon?

Steiding: Vor zwei Jahren hat Epic UK die Restbestände von Simon The Sorcerer I aufgekauft, wodurch ein erster Kontakt hergestellt wurde.



Falcon-Fans aufgepasst: Mit Simon The Sorcerer II steht ein Adventure in den Startlöchern, das auch an Ataris Wundervogel angepasst werden soll.

stc: Plant Epic für die Zukunft weitere Umsetzungen aus dem PC-Markt, oder liegt Euer Fokus weiterhin in erster Linie auf Eigenentwicklungen?

Steiding: Wir werden auf beiden Schienen weiterfahren: Zum einen die Eigenentwicklungen, zum anderen werden wir noch weitere Spiele vom PC portieren. Wieviele das werden, hängt natürlich maßgeblich vom Erfolg ab.

stc: Zum Schluss eine private Frage: Was machst Du, wenn Du mal gerade nicht an Amiga und Atari denkst?

Thomas Steiding: Ich treibe viel Sport, habe eine Freundin und bin in meiner Gemeinde stark aktiv. Es gibt also ein Leben jenseits des Monitors.

st-computer: Thomas, vielen Dank für das Gespräch. ¶

Epic Marketing, Hirschauer Straße 9, D-72070 Tübingen, Tel. 0 70 71-40 04 92, www.epicmarketing.de

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 gemauert. 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!

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.



..... je 5,-



..... 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.

Neues Futter für die Raubkatze Protector für den JAGUAR

Ein Schwarm heißhungriger Alienschiffe traf in unserem Solar-System ein. Die Folge war ein Krieg! Doch glücklicherweise waren wir nicht ganz unvorbereitet, und es folgte ein langer und schmutziger Kampf. Dabei wurden die Einwohner des Planeten Haven-7 mit gerade mal einem Raumschiff zur Verteidigung völlig allein gelassen. Du musst die Eindringlinge verjagen und die Bewohner von Haven-7 schützen!«

Was sich auf den ersten Blick, wie eine dumme Sache für Haven-7 anhört, sollte den erfahrenen Weltraumpiloten, der sich bereits durch unzählige Abenteuer geballert hat und dabei zum Retter der verschiedensten Welten aufgestiegen ist, nicht schrecken. Hinzu kommt, dass besonders Jaguar-Fans eine lange Durststrecke in Sachen Versorgung mit Spielen hinter sich haben und sich der Daumen, der den Feuerknopf des Jag-Pads bedient, mittlerweile mehr als erholt haben sollte - schlechte Zeiten für Aliens also!

Déjà-Vu. Lange Zeit sah es auch schlecht aus um Protector: Ähnlich wie andere für den Jaguar geplante Spiele war auch dieses Produkt schon einige Zeit totgesagt und drohte in den Archiven der ursprünglichen Entwickler Bethesda Software zu verstauben. Unter Leistung von Carl Forhan bemühte sich jedoch das amerikanische Unternehmen Songbird Productions um die Rechte und konnte das Spiel endlich im Dezember des letzten Jahres veröffentlichen. In Deutschland ist es seit Anfang 2000 erhältlich.

Wer die Vorgeschichte zu Protector liest, mag ein echtes Déjà-Vu-Erlebnis haben - und der Eindruck täuscht nicht: Protector ist in erster Linie ein Defender-Clone und steht damit in einer langen Tradition. Erinnern Sie sich z. B. noch an *Moonpatrol* auf dem XL/XE? Was die Programmierer an Spielwitz trotz der grafischen Einschränkungen auf den 8-Bit-Ataris zustande gebracht haben, verspricht Protector mit den Fähigkeiten des Jaguar zu verbinden. Einige unter Ihnen mögen nun denken: »Haben wir nicht bereits Defender 2000?«. Bevor wir jedoch vorschnell urteilen, sollten wir uns anschauen, was Protector aus der Defender-Idee gemacht hat.

Spielgeschehen. Kurz nach dem Start findet sich der Spieler in seiner ersten Mission wieder und kann der Angriffswelle der feindlichen Kampfschiffe und -roboter entgegensetzen. Im oberen Teil des Bildschirms ist ein Radarschirm untergebracht, der zeigt, wo sich die Feinde befinden und in welche Richtung

sie sich bewegen. Auf dem Planeten selbst bewegen sich dessen Einwohner, für die Sie als Beschützer engagiert wurden. Je nach Bewegung Ihres Schiffes scrollt der Bildschirm in die entsprechenden Richtungen. Den Hintergrund bildet ein Weltraum-Panorama, vor dem die Kämpfe stattfinden.

Nachdem Sie sich umgeschaut haben, ist es Zeit, sich dem Gegner zu stellen: Je nach Level stehen Ihnen die verschiedensten Charaktere bevor, die zum Teil sehr flink sind und deshalb unterschiedlich große Gefahren bzw. verschieden schwere Ziele darstellen. Am auffälligsten sind dabei jedoch die Leitschiffe, die grafisch aufwendig gestaltet und zum Teil recht schwer zu erwischen sind. Gleichzeitig stellen sie eine Neuerung zu anderen Protector-Clones dar, die zumeist keine Mutterschiffe vorsehen. Die größte Gefahr für Ihr Schiff stellen jedoch die Tochterschiffe dar, die zeitweise in recht verwirrenden Schwärmen angreifen und Bomben werfen. Lassen Sie sich also nicht in Kämpfe mit einem ganzen Rudel dieser flinken Angriffsformationen verwickeln, da im Gewirr fallender Bomben schnell Ihr Ende bevorsteht! Außerdem müssen Sie ständig die Planetenoberfläche im Auge behalten, da spinnenartige Kampfroboter es auf die Einwohner abgesehen haben, um sie zu entführen. Ist einem Angreifer dieses Vorhaben gelungen, ist es ihre Aufgabe, dem Roboter hinterherzurasen, ihn abzuschießen, den Gefangenen aufzufangen und wohlbehalten auf die Oberfläche zurückzubringen.

Nach der Zerstörung aller Feinde bestimmter Level erwartet den Piloten ein Meteoriten-schwarm, der überlebt werden muss, bevor das nächste Level erreicht wird. Diese Aufgabe erscheint zunächst sehr hart, wer sein Schiff jedoch



mit Schilden ausgerüstet hat (siehe unten), hat gute Chancen.

Sorgen Sie sich übrigens nicht allzu stark, wenn Ihr Schiff getroffen wird: Ihr Schutzschild arbeitet recht gut und verträgt drei Treffer bzw. Karamboulagen, bevor Sie ein Schiff verlieren. Ab dem Spielbeginn stehen Ihnen übrigens drei Leben zur Verfügung. Nach einer Angriffswelle haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, Ihr Raumschiff in einem Shop mit zusätzlichen Waffen auszurüsten.

Anders als im *2000-Modus* von *Defender 2000* ist das Spielgeschehen so aufgebaut, dass die Konzentration des Spielers auf das Geschehen selbst gelenkt wird, während *Defender 2000* mehr Beachtung des Radars verlangt. Dadurch macht *Protector* grundsätzlich mehr Spaß, da sich der Spieler mehr auf die Kämpfe und den Schutz der am Boden laufender Einwohner kümmern kann und somit auch mehr von der Grafik hat.

Zusatzpunkte. Zusatzpunkte werden dadurch erlangt, indem der Spieler andere Schiffe abschießt und die hin und wieder dabei frei werdenden Powerups einsammelt. Besonders im allzu dichten Kampfgetümmel ist es aber nicht immer einfach, diese Zusatzpunkte von den herumfliegenden Bomben zu unterscheiden. Mit den gesammelten Punkten können im erwähnten Shop Waffen, Schilder und Extra-Schiffe gekauft werden. Zu den nützlichsten Waffen zählen sicherlich die *Smart Bombs*, die alle auf dem Bildschirm sichtbaren Feinde auf einmal zerstören - sehr nützlich, wenn man von Schwärmen angegriffen wird. Der Shop erweitert die Spielbarkeit von *Protector* also nochmals, lässt ein strategisches Herangehen an kommende Aufgaben zu und motiviert außerdem durch die Verbesserung der Überlebenschancen.

Grafik. Sie sollten von *Protector* nicht unbedingt grafische Feinessen, sondern in erster Linie Umgebungen für klassische Weltraumkämpfe erwarten. Die Hintergründe sind sauber gezeichnet und bieten dem Spiel einen recht schönen Rahmen. Die feindlichen Roboter und Schiffe sind zum Teil recht aufwendig gerendert,

bewegen sich aber trotzdem schnell. Die erreichte Framerate soll bei 60 FPS liegen. Etwas langsamer wird das Scrolling auch nur dann, wenn allzu viele Feinde den Bildschirm bevölkern. Sehenswert sind auch in jedem Fall die Explosionen, wenn gegnerische Schiffe ins Jenseits befördert wurden.

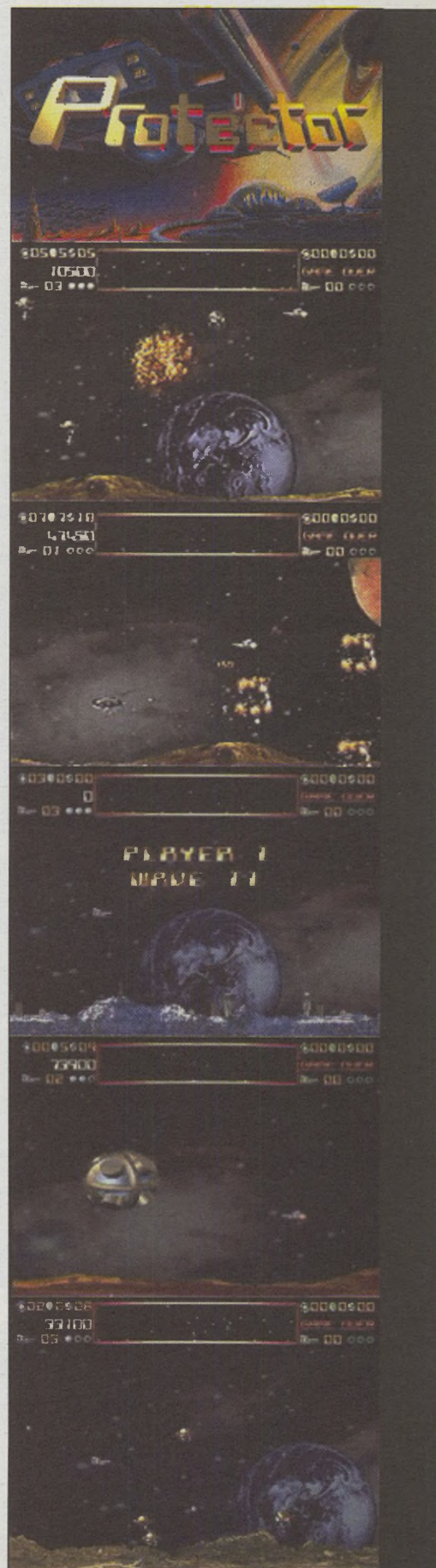
Sound. Etwas stiefmütterlich wurde meiner Ansicht nach die musikalische Untermauerung behandelt. Die Eingangsmusik erinnert eher an die begrenzten Fähigkeiten der Soundchips eines C64 oder Amiga, das Spiel selbst ist mit dem für den Jaguar unberechtigterweise leider üblichen dumpfen Beats unterlegt. Gelungener sind da schon die Audioeffekte: Eine gesampelte Stimme ist für die Ankündigung der Level und gelegentliches Lob des Spieler zuständig. Die Planetenbewohner rufen nach Hilfe, wenn sie von einem Alien gekidnappt werden sollen, und nach medizinischer Unterstützung, wenn sie angeschossen wurden. Die gelungenen Explosionen sind gut unterlegt, so dass sie mit einer eventuell angeschlossenen Stereoanlage die Wände zum Wackeln bringen können.

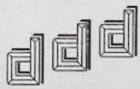
Persönliches Fazit. *Protector* ist genau das richtige Spiel für jeden, der klassische Weltraumballereien immer noch ausgeklügelten 3D-Shootern vorzieht. Gegenüber *Defender 2000* bietet es einige frische Ideen und ist somit die richtige Wahl auch für den Jaguar-Fan, der sich hier bereits mehrfach durch alle Level geballert hat. Auch die hohe Geschwindigkeit, die zum Teil recht aufwendig gestalteten Gegner und die Möglichkeit der Verbesserung des eigenen Schiffs verwandeln den Ehrgeiz schnell zur Sucht, die gebotenen 40 Level durchzuspielen. Für mich war es jedesmal schwer, das Pad niederzulegen - wenn auch Sie auf klassische Spielideen stehen, wird es Ihnen ähnlich gehen. ¶

Preis: DM 169.90

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

Thomas Raukamp





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 Patrolie unterwegs (1)	DM 49,-
Batman Returns: Batmans Abenteuer bestehen (1)	DM 49,-
Bill's and Ted's: Adventure - Finde die Prinzessin (1.2)	DM 33,-
Crystal Mines II: 150 Level - ACHTUNG: macht süchtig!	DM 33,-
Dinolympics: Abenteuer und Irrgärten meistern (1)	DM 49,-
Gauntlet: Kampf gegen Schloßgespenster u.a. (1.4)	DM 29,-
Hydra: Mit dem Speedboat unterwegs auf einem Fluß (1)	DM 49,-
Ishido: Kniffliges Brettspiel (1)	DM 33,-
Joust: Verteidigung gegen angreifende Flieger (1.2)	DM 49,-
Klax: Fallende Steine sortieren - immer schneller (1)	DM 29,-
Kung Food: Gemüse wird lebendig. Bändige es (1)	DM 49,-
Pac-Land: 3-Dimensionales Pac-Man (1)	DM 66,-
QIX: 256 Level - Immer schwerer, nie dasselbe (1.2)	DM 33,-
Robo-Squash: 3-Dimensionales Squash-Spiel (1.2)	DM 29,-
Robotron 2084: Roboter wollen die Welt erobern (1)	DM 49,-
Scrapyard Dog: Hilf Deinem Hund - er ist in Gefahr (1)	DM 49,-
S.T.U.N. Runner: Flug-Jagd durch unterirdische Tunnel (1)	DM 49,-
Super Skweek: Monster müssen angemalt werden (1.2)	DM 29,-
Tournament Cyberball: 3-D Football-Spiel (1.4)	DM 49,-
Turbo Sub: U-Boot Abenteuer mit vielen Gefahren (1.2)	DM 33,-
Ultimate Chess Challenge: 2D/3D Schach (1.2)	DM 49,-
Xybots: Allein durch eine 3D-Raumstation (1.2)	DM 49,-

Spielbeschreibungen ohne Gewähr

Ersatzteile

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



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

Portfolio

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

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

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



Das Ding, das man hat!

Komplette Zubehörliste anfordern!

Monitore so günstig wie nie zuvor - Beispiel: 19" Farbmonitor für nur 999,-

Milan

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

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

Preisliste und Testbericht gleich kostenlos anfordern!

Schnäppchen

Monitor SM 124	129,-
Ajax, HD-Floppycontr.	38,-
TOS 2.06 (direkt für STE)	48,-
TOS-Card mit AT-Bus Interface	
= IDE-Festplatten am Atari, für	
alle ST, ohne TOS	166,-
Maus für Atari	49,-
Speichererweiterungen:	
4MB für TT	77,-
16MB für TT	155,-
4MB für Stacy	222,-
Festplatten für Atari:	
1 GB, SCSI, nackt	299,-
2 GB, SCSI, nackt	399,-
Trommel für SLM 605	166,-
Laserdrucker, 12 S/min.(AS)	699,-
SLM 804 und SLM 605 zum	
Ausschachten	20,-
PC-Tastatur direkt am Atari:	
Interface solo	79,-
dto. mit PC-Tastatur	111,-
CD-ROM 32-fach SCSI	211,-
dto. im ext. Gehäuse	333,-
Calamus 1.09	59,-
Book One	20,-
K-Spread 4 Tab.kalkulation	99,-

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

Tip des Monats

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

TIP 1:

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

TIP 2:

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

Angebot freibleibend - solange Vorrat reicht!

Gehäuse + Tastatur

Machen Sie was aus Ihrem IO40er oder Ihrem Falcon:

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

Komplett-Set: nur 199,-



Portfolio - Set Atari

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

Portfolio - Set PC

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



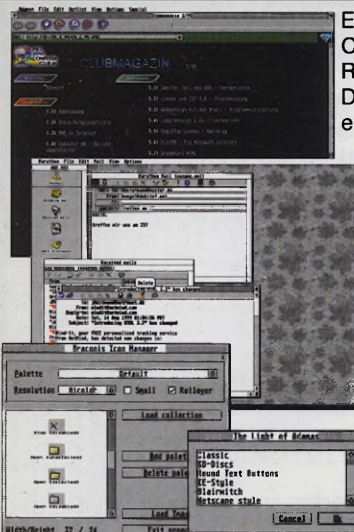
Telefonzeiten: MO. - FR. von 14 - 18 Uhr

Besuchszeiten: Bitte vereinbaren Sie zunächst einen Termin mit uns!

Es gelten unsere Geschäftsbedingungen.



Rufen Sie doch mal an



*Ohne Java-Script, Telnet, FTP u. div. Tools.

Erleben Sie die Welt des World Wide Web auf Ihrem TOS-Computer! Egal ob Single- oder Multi-TOS und ab 2 MB RAM (Festplatte erforderl.) DRACONIS ist völlig einfach: Das komfortable Installationsprogramm führt Sie über einen Assistenten sicher zum Ziel - egal ob Sie große Provider wie T-Online oder NIKOMA bevorzugen oder einen kleinen lokalen Anbieter - DRACONIS setzt mit seiner Flexibilität in der TOS-Welt Maßstäbe. DRACONIS PRO kommt inkl. Treiber, Browser, Email-Programm, Telnet, FTP u.v.m.. Demoversion (HD-Disk) 10 DM.

Draconis im Internet: <http://www.draconis-pro.de>

Draconis professional 1.7 129.95 DM
Draconis Standard* (für 1 MB Rechner) 99.95 DM
 Update von 1.6x PRO -> 1.7 PRO inkl. HB 54.95 DM
 Update von 1.5x PRO -> 1.7 PRO inkl. HB 69.95 DM
 Update von and. Versionen auf 1.7 PRO 79.95 DM
 Crossgrade von anderen kommerz. I.-Prog. 79.95 DM

Lieferung erfolgt auf wahlweise HD- oder DD-Disketten!
 inkl. neuem Handbuch zur Version 1.7.

HomePage Penguin 3

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. Der HPP 3 unterstützt auch die Neuheiten von HTML4 (DHTML), CSS und vieles mehr...



Vollversion 3.x 49.95 DM
Update von älteren Versionen* 24.95 DM
 * von älteren kommerziellen Versionen!



iFusion Draconis ermöglicht das Nutzen vieler STING/STIG Clients unter Draconis/MagiC!

19.95 DM

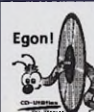


Chatter Draconis ist der erste IRC-Client für Draconis/MagiC!. Chatten bis zum abwinken!

Mit Freunden "unterhalten"...

29.95 DM

Draconis to MINT-Gateway (Disk) nur 5.00 DM



Die Treibersoftware für CD-ROM-Laufwerke* (SCSI) am ATARI ST, STE, TT, Falcon und kompatiblen. Inkl. Audio-CD-Player...

* SCSI CD-ROM am SCSI oder ACSC-Port (über LINK-Kabel)

48.95 DM

CD-ROMs



Die aktuelle PD & Shareware-Sammlung für Ihren ATARI/TOS-Computer. Bonus: Die kompl. BIG 50 CD und 5 Vollversionen.

34.95 DM



Fast 700 Spiele für Ihren ATARI/TOS-Computer. Sortiert nach Color, Mono, GEM und Falcon...

29.95 DM



Der neueste Whiteline Hammer mit 40! Vollversionen wie z.B. F-Copy pro, Before Dawn, JAnE, Kandinsky, GemView u.v.m.

+ Das Beste 93-99 **48.95 DM**



Die neue Whiteline CD rund ums Thema web.design! Tonnenweise Grafiken, fertige Pages und vieles mehr

28.95 DM



Die erste CD der Classic ATARI bietet ca. 14 Vollversionen von TOP-Spielen und vieles mehr! Lohnt!

29.95 DM



Die erste CD für MILAN-Computer. Sortierte und getestete Software zum Hammerpreis. Ein Muß!

29.95 DM

Aktuelle Informationen erhalten Sie bei uns jederzeit gegen Einsendung von 1.10 DM in Briefmarken...

Software

Papyrus Word 8.x 198.95 DM
 Papyrus Office 8.x (Neu) 289.95 DM
 STemulator Gold 98.95 DM
 Olympia Software 98.95 DM
 N.AES 2.0 Diskversion 118.95 DM
 N.AES 2.0 CD-Version 148.95 DM
 Pergamon Software CD (NEU) 148.95 DM
 Rational Sounds 2 (NEU) 78.95 DM
 Smurf, das Grafikgenie 68.95 DM
 GFA-Basic 3.6 CD 58.95 DM
 GFA-Basic 3.6 CD + 2 Bücher 78.95 DM
 Apex Media (Falcon) 148.95 DM
 X-Act Chart Publishing 98.95 DM
 Ultimate VirenKiller 28.95 DM
 PixArt 4.x 149.95 DM
 PhotoLine EBV-Software 149.95 DM



Hardware/Zubehör

Manhattan-Maus 34.95 DM
 Champ-Maus 44.95 DM
 Mega STE-Tastatur, deutsch 69.95 DM
 ATARI SF354 Floppy extern 38.95 DM
 Link 97 inkl. HD-Driver 158.95 DM
 16 MB Karte f. Falcon (14) 228.95 DM
 56k Modem z.B. für Draconis ... 149.95 DM
 VGA-Adapter VGA an ST,STE 28.95 DM
 Falcon VGA-Adapter 34.95 DM
 Scart-Kabel für ST/STE 24.95 DM
 Monitorverlängerung (+1.5m) 19.95 DM
 DMA-Kabel f. ATARI Harddisk 12.95 DM
 3,5" Reinigungsdiskette 8.95 DM
 10 MF2DD Disketten Blue Box 7.95 DM
 10 MF2HD Disketten Red Box 7.95 DM
 Tintenpatronen, Toner, Papiere, EDV- Zubehör, CD-Rohlinge u.s.w. auf Anfrage.

Sonderliste

Hier handelt es sich um Gebrauchtwaren, meist Einzelstücke - daher nur solange Vorrat reicht. **Bitte vorher anrufen!**

TEAC 4-fach CD-Brenner im externen 4-fach Gehäuse (2 Lüfter) + altes CD-ROM als Bonus - komplett nur 699.95 DM
 SCSI-Gehäuse 1-fach 49.95 DM
 Joystick f. ATARI div. je 12.95 DM
 1040 STFM, 4MB, Farbmonitor .. 249.95 DM
 Mega ST 4, 30 MB FP, SM124 .. 399.95 DM
 Mega STE3, 80 MB FP, SM124 .. 499.95 DM
 ATARI SC1435 Monitor 179.95 DM
 4 MB-Karte Falcon 29.95 DM
 Logitech Maus 1 m. Diskette 29.95 DM
 Handscanner m. Interface (UG) .. 29.95 DM
 That's Write 19.95 DM
 Harlekin II 24.95 DM
 Black Gold (Spiel) 19.95 DM
 Bundesliga Manager pro (Spiel) .. 14.95 DM
 Bad Company (Spiel) 9.95 DM
 Software diverse ab 4.95 DM
 Bücher diverse ab 4.95 DM
 Spiele diverse ab 4.95 DM
 Hardware diverse ab 4.95 DM

Viele Einzelstücke (CDs, Soft- und Hardware) zu Super-Sonderpreisen auf Anfrage lieferbar!!!

Kostenlose News per Email?
 Senden Sie einfach eine Mail an info@mucs.com mit Ihrer Email-Adresse und dem Vermerk "Newsmail"

Tintenpatronen & Papiere für Tintenstrahldrucker zu Super-Preisen
 Liste (2 Seiten) per FAX-ABRUF unter 05 11 - 71 00 845 (Fax auf Abruf stellen!)

Bestellen Sie per Post, FAX (0511) 71 00 845,
 Email: info@mucs.com oder per Telefon (0511) 71 00 599

Unsere Versandpauschalen: Vorkasse Bar, Scheck od. Bankeinzug + 8 DM
 Nachnahme (Post-Paket) + 10 DM • Ausland nur Vorkasse Scheck + 18 DM

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr • Irrtum und Änderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht • Wir suchen Programmierer!

M.U.C.S.

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

Internet: www.atari-soft.de
 und: www.draconis-pro.de
 Email: info@mucs.com