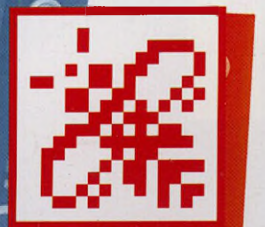




milan II: das interview
preview: calamus sl 2000
software: ergo!pro 3.0
entertainment: simon II



st-computer
 04/2000



Ausführliche Infos, eine gesondert beigelegte Messe-Zeitung und mehr im kommenden Heft!

World of Alternatives Amiga & Atari-Messe

klick to www.atari-messe.de

Neuer Termin!



10. & 11. Juni 2000

Stadthalle Neuss/Düsseldorf

a k t u e l l e s

- 4 Atari-News
Das neue Konzept des Milan II
- 8 Aktuelle Bücher
Internet, Informatik, MP3, Netze, Marketing, Scannen
- 9 Meinungen & Ansichten
Quality goes Freeware
- 10 Immer Up-to-date
...in Sachen Atari-Software
- 11 Stateside-Report
Der Blick über den großen Teich
- 12 Ein Ausblick auf die neue Version
Preview Calamus SL2000
- 16 Milan-Talk
Das große Interview rund um den Milan II

s o f t w a r e

- 22 TwiLight
Der beste Bildschirmschoner für den Atari ist Freeware
- 24 Themes & Winframes
Oberflächen-Kosmetik auf dem Atari
- 26 st-computer Leser-CD
Randvoll mit interessanter Software
- 29 st-computer Spezialdiskette
Randvoll mit einfach guter Software
- 30 ergo!pro 3.0
Moderne GFA-Zeiten

d t p

- 38 DA's Layout 6.2
Eine Vorstellung der aktuellen Version

p r a x i s

- 42 7 auf einen Streich
Workshop rund um das Thema SCSI

m i d i

- 52 MIDI & Audio mit dem Atari
Zweiter Teil: Musik-Software

o n l i n e

- 56 Surftipps
Interessante Links für Atari-Surfer
- 58 Internet zum Nulltarif
Teil 4: eMails mit GMX

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

- 60 Simon the Sorcerer II
Ein Preview zum Adventure für Milan und Falcon
- 62 Atari-Scene
Die polnische Atari-Szene steht wieder auf

e d i t o r i a l

Im Herbst 1996 hat die Tradition der Atari-Messen in Neuss begonnen - und sie will auch nach knapp fünf Jahren nicht abreißen. Sicherlich, der Atari-Markt ist seither geschrumpft, aber die Säulen der Gemeinde sitzen nach wie vor fest im Sattel. In diesem Jahr wird der Falke Verlag erstmals eine gemischte Messe veranstalten: Unter dem Motto „World of Alternatives“ findet am 10. & 11. Juni 2000 in der Stadthalle von Neuss eine Messe der alternativen, ehemals konkurrierenden Systeme statt.



Händler und Besucher beider Lager haben in den vergangenen Wochen und Monaten immer wieder darauf gedrängt, dass diese Messe stattfindet. Und nachdem sowohl Milan-Computersystems gemeinsam mit Axro als auch Amiga Inc. die Vorstellung der künftigen Computersysteme zugesagt haben, ist die Entscheidung zugunsten der Messe gefallen. Sie werden sich bestimmt über den Termin wundern, denn noch in der vergangenen Ausgabe der st-computer wurde auf der Umschlagseite im Heft für einen Termin im Mai geworben. Doch dieser konnte leider nicht eingehalten werden, weil zeitgleich die weltgrößte Druck-Fachmesse in Düsseldorf stattgefunden. Die Folge: Sämtliche Hotelzimmer im Umkreis von 200 km von Düsseldorf waren bereits ausgebucht. Da für die kommende Atari- und Amiga-Fachmesse ein regelrechter Besucherboom erwartet wird, konnte das Risiko nicht eingegangen werden, Besucher und Aussteller unter freiem Himmel übernachten zu lassen.

Viele von Ihnen werden den Weg nach Neuss bereits kennen - und genau das ist es auch, was Neuss so attraktiv für Aussteller und Besucher macht. Dennoch werden wir Ihnen in der kommenden Ausgabe einen kompletten Messe-Vorabbericht, damit Sie Ihren Besuch vorbereiten können.

Sie sollten sich diesen Termin auf jeden Fall in Ihrem Kalender anstreichen, denn eine Menge an Neuheiten stehen an: Führende Softwarehäuser haben Updates ihrer bewährten Produkte angekündigt. Ein Highlight dürfte aber auch der neue Stand der Milan-Hersteller sein, die erstmals den 68060 in seiner neuen Form vorstellen werden. Dabei sollten auch Sie nicht fehlen!

Die Stände werden bunt gemischt in der Innen- und Außenhalle verteilt sein. Und trotz der Erweiterung der Ausstellungsfläche um 70% ist mit brechend vollen Gängen zu rechnen. Vorträge und Workshops - allesamt natürlich kostenfrei - gehören zur Abrundung des Programmes selbstverständlich dazu. Nehmen Sie sich also schon jetzt nichts anderes für das Pfingstwochenende vor - Sie werden eine tolle Messe erleben.

Thomas Raukamp, Ali Goukassian



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-Multi-tasking-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

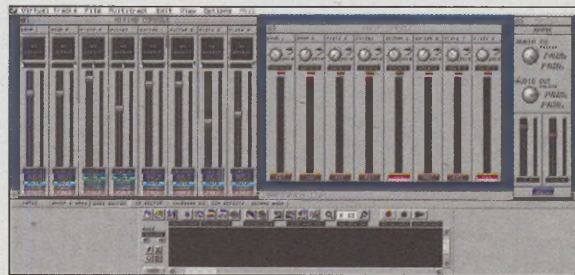
© 2000 - Falke Verlag - 24149 Kiel - <http://www.stemulator.de>

Aktuelles

V-Trax ist Freeware



Das Harddiskrecording-Programm für Falcons, V-Trax, der Nachfolger von Studio Son, wurde kürzlich von seinen Autoren zur Freeware erklärt, da diese sich jetzt ganz dem Programmieren auf der BeOS-Plattform widmen wollen. Es handelt sich hierbei um ein Programm, das das Aufnehmen von bis zu 1024 (!) virtuellen Spuren erlaubt, von denen aufgrund der Hardware des Falcons aber nur acht abspielbar sind. Die Spuren können, ähnlich wie die von Cubase Audio, nicht-destruktiv beliebig zusammengesetzt werden. Weiterhin verfügt das Programm über einen einfachen Wave-Editor (ebenfalls nicht-destruktiv), ein 8-Spur Mischpult und die Möglichkeit, über verschiedene externe Hardware (JAM, SPDIF, ADAT) aufzunehmen.



Ein ausführlicher Test ist für eine der kommenden Ausgaben in Planung, aber schon jetzt sollten interessierte Musiker, die den Einstieg in das HD-Recording oder die Ergänzung ihres Systems planen, sich das Programm einmal ansehen. Es steht im Internet unter der Adresse <http://www.chez.com/ricard> zum Download bereit. ¶

Milan II

Neues Konzept vorgestellt

Anfang Februar haben die Kooperationspartner AXRO und Milan Computersystems ein neues Produktkonzept für den Milan II verabschiedet, wodurch die Absatzchancen im „Non-Atari“-Anwender-Bereich gesteigert werden sollen. Bestätigt wurden die Wichtigkeit dieser Änderungen durch ein Gespräch mit leitenden Mitarbeitern von Motorola Deutschland, das auf der CeBit 2000 geführt wurde. «Wir haben erkannt, dass ein Milan II ein eigenes Gesicht haben und sich auf seine Stärken besinnen muss», erklärt Ali Goukassian, Geschäftsleiter der Milan Computersysteme. «Er darf vom Kunden nicht mit einem PC assoziiert werden. Daher haben wir beschlossen, nicht zu versuchen, dem unendlichen Gigahertz-Wahn zu trotzen, sondern klar die Stärken des Milan II zu definieren und zu präsentieren. Wer die Zeitungsmeldungen in aller Welt verfolgt, wird erkennen, dass weite PC-User-Kreise nun erschlossen sind. Weitere Millionen Anwender sind aber nötig, um z.B. das Internet als Home-Info- und Entertainment-System zu etablieren. Daher sucht die Branche nach Windows-Alternativen, die besonders für Einsteiger leicht zu bedienen sind. Darum wird sich der Milan II als alltags-tauglicher und wartungsfreier Homecomputer präsentieren, der sich vollständig in den Alltag und den Haushalt oder das Büro integrieren kann. Wir haben die Stärken definiert und sehen diese in dem kleinen, kompakten und unkomplizierten Betriebssystem MagiC, das autark und nicht als Aufsatz z.B. für Windows läuft, sowie in der einfach handzuhabenden Software. Umständliches Deinstallieren kann durch einfaches Löschen geschehen, ohne das System mittelfristig auszubremsen, Festplatten werden nicht unnötig mit temporären Dateien belegt, die teilweise erhalten bleiben und das System ausbremsen usw. Durch die kurze Bootphase beispielsweise wird das System besser in den Alltag integriert, da es sich für den Anwender durchaus rentieren wird, den Computer für eine kurze Internet-Abfrage oder das Schreiben eines kurzen Briefes, anzuschalten.»

Um diese Vorteile weiter prägen zu können, werden wesentliche Komponenten künftig auf dem Motherboard vorhanden sein. Dazu gehören neben dem ATI-Grafikchip mit 4/8 MB Speicher auch der Soundblaster-kompatible Soundchip sowie die integrierten MIDI-Ports. Eine mögliche, feste Integration eines 56K-Modems wird derzeit erarbeitet.

Der Standard-Gehäuse wird klein und portabel gestaltet, so dass es sich nicht nur vollständig in das optische Erscheinungsbild eingliedert, es kann auch leichter transportiert und



+++In Kürze+++

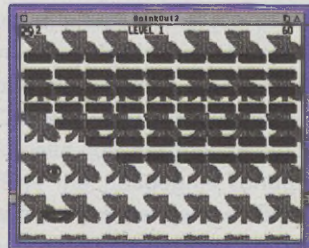
+++ Endlich: Es findet in diesem Jahr eine neue Fachmesse für alternative Computersysteme statt. Die „World of Alternatives 2000“ für Atari- und Amiga-Systeme wird am (neuer Termin!) 10. und 11. Juni 2000 in der Stadthalle Neuss ausgerichtet.



Etliche Aussteller aus dem Atari- und Amiga-Bereich haben sich angekündigt, und gerade die interessante Kombination der beiden Systeme dürfte großes Interesse wecken. Interessanterweise wird es auf dieser Messe einige interessante Neuheiten geben: so z.B. das seit langem von Amiga angekündigte Next-Generation-System, das in der Entwickler-Version vorgeführt wird. Auf Atari-Seite wird der neue Milan II in seiner überarbeiteten Form vorgestellt. Aktuelle Informationen rund um die Messe finden Sie auf der neuen Messe-Homepage unter der URL <http://www.atari-messe.de>. +++ Das GFA-Basic-Entwicklungssystem ergo!pro steht ab sofort in der Version 3.1 zur Verfügung. Erstmals ist nun auch eine aktuelle Demoversion des Systems erhältlich. Detaillierte Informationen zu ergo!pro und den zahlreichen Neuerungen entnehmen Sie bitte der Webseite von RUN! Software (<http://www.run-software.de>) oder dem aktuellen Softwaretest in dieser Ausgabe der st-computer.

+++ Tunesmith von Trond Einar Garmo ist seit einigen Tagen Freeware. Tunesmith ist der interaktive algorithmische Phrasengenerator von Jim Johnson und das einzige Programm seiner Art für den Atari. Mit Bedienelementen im Technostil fühlen sich Besitzer der Synthie-Module Roland MC505 bzw. Yamaha RM1X gleich zuhause. Tunesmith ist das richtige Programm, um musikalische Themen in allen Variationen erstellen zu können. Das Programm hat, seitdem es zur Freeware erklärt wurde, keinen Kopierschutz mehr und läuft ausschließlich auf dem Atari ST in der mittleren Auflösung. Sie finden das Programm unter der URL <http://atari.atlantis-bbs.com/tunsmith.htm>. +++ Das Undercovermagazine stellt ein beliebtes Atari-Scenemagazin dar. Vor kurzem erschien die aktuelle Ausgabe 19, die unter der URL <http://dhs.atari.org/scene.html#news> zum Herunterladen bereitsteht. +++ Jaguar-Fans erinnern sich sicher noch an das Spiel IronSoldier. Eclipse Software unterstützt zwar Ataris Raubkatze nicht mehr, veröffentlicht nun jedoch den dritten Teil von IronSoldier für die Playstation. Wer auf die Fortsetzung nicht verzichten möchte, findet erste Screenshots unter der URL <http://www.telegames.com/is3.htm>.

+++ Von BoinkOut, einem BreakOut-Clone für GEM (zu finden u.a. auf unserer Spezialdiskette 03/2000), liegt schon wieder eine neue Version vor: Die Version 1.8 hat neue Routinen für die Darstellung in TrueColor und wurde in der Geschwindigkeit optimiert. Den verschiedenen Spielelementen können nun auch Farben zugewiesen werden.



Das Freeware-Spiel finden Sie unter der URL <http://www.netset.com/~baldrick/boinkout2.html>. +++ Der PAC-Club e.V. veranstaltet vom 30.06. bis 02.07. ein großes Jahrestreffen. Der Aus-



tragungsort ist der Gemeindegartenplatz Nähe des Bibliser-Reit- und Fahrverein in Biblis. Geboten wird ein großes Unterhaltungsprogramm, günstige Getränke sowie Essen, Informationen zum Club und

viele Infos rund um den Atari. Auch die Papyrus-Entwicklerfirma R.O.M. logicware steht für Fragen bereit. Wer kommen möchte, sendet bitte eine eMail an Marco.Steinhauser@t-online.de. Nur bei Voranmeldung kann für Essen und Getränke gesorgt sein - wer ohne Anmeldung erscheint, kann Pech haben. Weitere Infos finden Sie unter der URL: <http://www.pac-club.de>. +++ Hugh McDowell hat eine neue Version seines Programms Fractal Music Composer veröffentlicht. Die erste Version stellte eine Zusammenstellung aus drei einzelnen Programmen dar. In der neuen Version sind alle drei Programme zu einem einzigen verschmolzen, außerdem sind diverse neue Features hinzugekommen. Auf Hugh McDowells Homepage findet der Websurfer darüber hinaus reichlich Material zu den Themen MIDI und Musik sowie eine Demoversion des Fractal Music Composer. Die Demoversion ist voll nutzbar und erlaubt das Speichern eigener Scales und eigener Settings. Zugang zu allen Informationen erhalten Sie über Tim's Atari Midi World unter der URL <http://atari.atlantis-bbs.com>. +++ Outside 3.51, der virtueller Speichermanager, der den Atari TT, den Falcon 030 sowie die ST-/STE Computer mit PAK/3 um bis zu 500 MByte virtuelles RAM erweitert, wurde von seinem Autor Uwe Seimet zur Freeware erklärt. Uwe Seimet stellt mit dieser letzten Version die Weiterentwicklung von Outside ein. Die Assembler-Sourcen des Programms befinden sich im Komplettarchiv, das Sie unter der URL http://home.nikocity.de/nogfradelt/atari_german.html finden. +++ Wissen Sie, was ein FAQ ist? Wenn nicht, dann ist dies genau das Richtige für Sie: FAQ ist eine Abkürzung für Frequently Asked Questions und ist leichter auszusprechen als das deutsche Pendant HGF (Häufig Gestellte Fragen). Seit einiger Zeit finden Sie in der Rubrik Calamus der invers-Webseite eine neue Unterrubrik namens FAQ. Schauen Sie ruhig einmal hinein und lesen Sie, worüber Ihre Kollegen und Kolleginnen schon gestolpert sind. Oder gehören Sie selbst dazu...? Das Calamus-SL-FAQ können Sie dort auch direkt downloaden, um es offline zu lesen. Unterstützt werden momentan die Formate ST-Guide und HTML. +++ Auf der st-computer-Homepage läuft momentan eine Umfrage von epic-marketing. Es soll festgestellt werden, mit welcher Hardwarekonfiguration der durchschnittliche Falcon-User arbeitet, da in Erwägung gezogen wird, die für den Milan geplanten Spieletitel auch auf den Falcon umzusetzen. Falcon-User sollten also noch heute an dieser Umfrage teilnehmen: <http://www.st-computer.net>. +++ Dan Ackerman hat eine neue Version seines CAB.OVLs für STiK/STinG veröffentlicht. Es wurden vor allem Fixes vorgenommen und Workarounds eingebaut, um Probleme mit einigen Webseiten zu beheben. Desweiteren kann auch die neue STiK-/STinG-MICQ-Version von seinen Seiten heruntergeladen werden. Zusätzlich ist MICQ nun auch in verschiedenen Sprachen verfügbar. ¶

platzsparend untergebracht werden. Dadurch werden nicht nur neue Zeichen gesetzt (ein Trend, der durch Compaq z.B. auch in der PC-Welt großen Anklang findet), sondern der Milan II wird optisch deutlich vom herkömmlichen PC abgehoben. Für Anwender, die mehr als zwei weitere Zusatzkarten einbauen möchten, wird auch ein Design-Gehäuse im Standard-ATX-Format angeboten.

Der Milan im Kaufhaus. Nach wie vor haben die Distributionspartner großes Interesse daran, den Milan II in ihr Sortiment aufzunehmen. Folgende Schritte sind gewählt, um die Absatzchancen über diese Schiene zu steigern:

- Der Milan II erscheint in einem eigenen optischen Design in einem kleinen Gehäuse mit „Eye-Catcher“-Qualitäten.
- Der Milan II erhält eine interaktive Multimedia-Präsentation, die vom Kaufhauspersonal gestartet wird, so dass der Kunde kontinuierlich informiert wird.
- Dabei stellt sich der Milan II als das ideale Einsteiger-Gerät für alle diejenigen vor, die bislang noch Berührungsängste mit Computern haben.
- Die Kaufhäuser erhalten von Milan Gewinnspannen zugesichert, die ein Mehrfaches der üblichen PC-Spannen beinhalten, um so die Motivation zu steigern, den Milan II anzubieten.

Milan-Designstudie. Derzeit werden diverse Designstudien für das künftige, kleine und portable Gehäuse des Milan erarbeitet. Eine mögliche Erscheinungsform ist auf der vorhergehenden Seite abgebildet. Dabei handelt es sich um ein Flex-ATX-Gehäuse. Fest steht, dass das Motherboard deutlich kleiner gestaltet wird, als die bereits im November in Hannover vorgestellten Prototypen des Milan II. Gleichzeitig wird eine Möglichkeit erarbeitet, das Motherboard dennoch in Milan-Design-ATX-Gehäusen einzusetzen, um die Erweiterbarkeit zu wahren.

DSP-Card für den Milan. Ein neuer Partner für den Milan II konnte gefunden werden: Der Chefentwickler von Centek, Rudolphe Czuba, wird die für den Phénix 060 vorgesehene DSP- und Sound-Engine aus dem Phénix-Konzept extrahieren und dem Milan II in Form einer PCI-Karte zur Verfügung stellen. Der DSP 56003, der darauf zum Einsatz kommt, verfügt über ein Vielfaches der Leistung des DSP 56001 (Falcon), so dass mit einer erstklassigen Performance gerechnet werden darf. Eine weitreichende Falcon-Kompatibilität ist vorgesehen, so dass Programme mit Falcon-DSP-Unterstützung mit einem vergleichsweise geringen Mehraufwand direkt angepasst werden können.

Milan 060

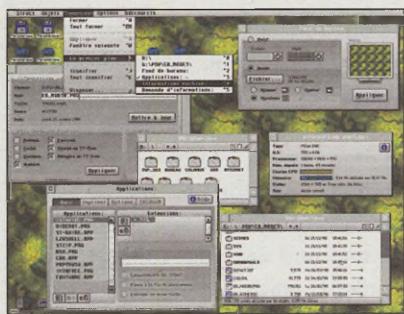
SCSI- und Soundblaster-Problem gelöst. Bislang gab es Probleme bei dem gleichzeitigen Einsatz der SCSI- und Soundblaster-Karte. So gab es fehlerhafte Ausgaben bei der gemeinsamen Benutzung der beiden Karten. Milan Computersystems bietet nun eine Problemlösung an: Dabei erhält der Fachhändler ein Update-Kit, mit dem er ein Motherboard updaten kann. Dazu muss das Board nicht ausgebaut werden, so dass der Vorgang innerhalb weniger Minuten erledigt ist.

Milan-Speeder auf 33 MHz in Aussicht. Ihr Fachhändler ist voraussichtlich in der Lage, durch das von Milan angebotene Update-Kit (u.a. zur Behebung des SCSI-/Soundblaster-Problems), Ihr Motherboard auch 33MHz-tauglich zu machen. Die Funktionalität hängt erheblich vom RAM-Timing ab und wird derzeit überprüft. Aktuelle Informationen erhalten Sie in den kommenden Wochen auf der Milan-Webseite (<http://www.milan-computer.de>).

Liefertermin. Die ersten 100 Geräte werden noch in diesem Frühjahr produziert und an die zahlreichen Entwickler sowie erste Kunden ausgeliefert. Nach einer hausinternen Testphase wird die endgültige Großserie anschließend in Auftrag gegeben, um das rechtzeitige Erscheinen zum Weihnachtsgeschäft sichern zu können. ¶

Direct

Ein neuer Desktop aus Frankreich



Wie kaum eine andere Plattform ist der Atari mit alternativen Benutzeroberflächen versorgt: Neben THING! hat sich besonders jinnee auf heutigen Systemen durchsetzen können. Aus Frankreich soll nun eine weitere Alternative kommen: Direct soll sich in vielerlei Hinsicht von den bisher verfügbaren Desktops unterscheiden. So benutzt Direct ein dynamisches Icon-Management, das nur ein Minimum an Speicher verbraucht. Auch sonst geht Direct sehr sparsam mit Speicher und Ressourcen um: Unter anderem wurden sämtliche Funktionen des Desktops in einzelne Module gepackt, die nur bei Bedarf geladen werden. Das Aussehen (z. B. der Fenster und Dialogboxen) kann ebenfalls in weiten Teilen den eigenen Wünschen angepasst werden. Zusammen mit Direct soll mit dem IconMaker außerdem ein komfortables Programm zum Entwurf

neuer Piktogramme ausgeliefert werden.

Weitere Informationen (in französischer Sprache) und erste Screenshots finden sich auf der Homepage des Entwicklers Eric Reboux (<http://ers.free.fr>). Sobald Direct erhältlich ist, werden wir den Desktop einem ausführlichen Test unterziehen. ¶

News

Schon wieder gute Nachrichten für Jaguar-Fans: Nach 6 scheinbar unendlichen Jahren voller Verzögerungen und Vertröstungen ist der 3D-Weltraum-Shooter Battle Sphere nun endlich lieferbar. ScatoLOGIC, Inc. bietet das Spiel ab sofort auf seiner Homepage unter der URL <http://www.scatologic.com/> zum Preis von 69.95 US-Dollar zum Verkauf an. Battle Sphere entführt den Spieler 800 Jahre in die Zukunft, in der die sieben letzten überlebenden Rassen der Galaxie ihre Heimatplaneten verschmutzt und zerstört haben. Planeten mit einer Atmosphäre sind selten, und so entbrennt ein gnadenloser Eroberungskrieg zwischen den Welten, in den Sie als Pilot eines Raumkreuzers hineingezogen werden. Battle Sphere weiß durch schnelle 3D-Grafiken und Musikstücke im MP3-Format zu überzeugen.



Nachdem Hasbro im letzten Jahr grünes Licht für alle Jaguar-Entwickler gegeben hat, steht nun eine Developer-CD bereit: Lars Hannig und ein paar Jaguar-Fans sowie der Jaguar Development Club haben eine CD-Rom zusammengestellt, die alle Unterlagen und Entwicklungsumgebungen enthält, um neue Programme für die 64-Bit-Konsole programmieren zu können. Die CD wird zweisprachig sein in Deutsch und Englisch angeboten, so dass alle Informationen von allen interessierten Entwicklern genutzt werden können. Genauere Infos können auf der Jaguar-Development Club-Webseite bezogen werden: <http://skyscraper.fortunecity.com/mouse/957/JDC.htm>. ¶

! Die Atari-Links des Monats	
http://www.chez.com/lrd/	Sehr schöner und komfortabler Audio-CD-Player
http://wet.atari.org/	Homepage der Wet-Umsetzung für den Atari
http://www.martin-steen.de/	Freie und qualitativ hochwertige Games für den Falcon
http://kellis.atari.org/	N.AES-Themes zum Herunterladen
http://lgd.fatal-design.com/	Alles, aber auch alles, für die Atari-Emulation auf dem PC

Aktuelle Bücher

So funktioniert das Internet



Das Internet wird zunehmend Teil unseres heutigen Alltagslebens. Umso wichtiger ist es, die Zusammenhänge des Internets zu verstehen. Der Autor Preston Gralla vermittelt in diesem Buch die komplexen technischen Sachverhalte bildhaft. Die anschaulichen und durchgehend vierfarbigen Illustrationen werden mit informativen und fundierten Texten unterlegt. Zu den Themen gehören zum Beispiel ISDN, Sicherheitssysteme, Sprache Suchmaschinen, IRC, HTML oder auch Telefonieren - ein Buch, das sich auch bereits für jüngere Leseratten eignet.

So funktioniert das Internet, Preston Gralla, Markt & Technik Verlag, 1999, 238 Seiten, DM 29.95, ISBN 3-8272-5571-6

Informatik-Handbuch

Das Informatik-Handbuch von Peter Rechenberg und Gustav Pomberger bietet eine Gesamtdarstellung des Informatikwissens auf Universitätsniveau. Die zweite Auflage wurde um 200 Seiten erweitert und berücksichtigt die neuesten Erkenntnisse in den Teilgebieten der Informatik. Die Themenkreise bewegen sich von Zeichen und Zahlen-

darstellungen über Algorithmen und Programmiersprachen bis hin zu Rechnernetzen. Neben Literaturverzeichnissen bietet das Buch zudem ein umfangreiches Stichwortverzeichnis, das schnell zur gesuchten Information führt.

Informatik-Handbuch, Peter Rechenberg und Gustav Pomberger, Carl Hanser Verlag, 1999, 1.166 Seiten, DM98.-, ISBN 3-446-19601-3

Alles über MP3



Jeder spricht über MP3, fast alle hören MP3. Zeit, daß sich eines der ersten Bücher mit den Grundlagen auseinander setzt: Der Autor Stefan Wischner zeigt in diesem Buch, wie man MP3-Musik im Internet findet, sie abspielt, selbst MP3-Dateien herstellt und Audio-CDs brennt. Zahlreiche Hintergrundinformationen zum Thema MP3 führen den Leser in die Geheimnisse dieses Musik-Formats ein.

Alles über MP3, Stefan Wischner, Markt & Technik Verlag, 1999, 232 Seiten mit CD-ROM, 29,95 DM, ISBN 3-8272-5640-2

Lokale Netze

Dieses Buch liefert eine grundlegende Einführung in die Technologie der lokalen Netze und die damit verbundenen Möglichkeiten zum Aufbau einer unternehmensweiten Kommunikationsplattform. Im ersten Teil werden die Grundlagen wie Ethernet oder Token Ring detailliert erläutert. Der zweite Teil verdeutlicht die Konzepte und Arbeitsweisen der wichtigsten Netzwerkbetriebssysteme. Der Aufbau von Intranets, Extranets

und Internets kommt ebenfalls nicht zu kurz.

Lokale Netze, Andreas Zenk, Addison-Wesley Verlag, 1999, 1097 Seiten, DM 119.90 DM, ISBN 3-8273-1592-1

Online-Marketingmix

Der neue Verlag Galileo Press versorgt mit diesem Buch den Leser mit einer Vielzahl von Informationen zum Online-Branding. Dabei wird der richtige Mix aus Produktpolitik, Preis, Platzierung und Promotionsmaßnahmen als grundlegende Voraussetzung für den erfolgreichen Web-Auftritt herausgestellt. Neben dem Überblick über die Bestandteile eines Marketingplans für ein Web-Angebot lernt man, abgestimmte Marketingstrategien zu entwickeln und durchzuführen.

Online-Marketingmix, Markus Stolpmann, Galileo Press, 1999, 306 Seiten, DM 59.90, ISBN 3-934358-10-1

Scannen und Bildbearbeitung

Dieses Buch macht den Leser Schritt für Schritt damit vertraut, wie man Bilder oder andere Vorlagen einscannert und weiterverarbeiten kann. Auf leicht verständliche Weise erklärt der Autor Fachbegriffe und gibt Tips, welche Scanner für die entsprechenden Zwecke geeignet sind und wie man Vorlagen optimal einliest. Nach jedem Kapitel wird das erworbene Wissen mit Kontrollfragen überprüft.

Scannen und Bildbearbeitung, Oliver Pott und Gunter Wielage, Sybex Verlag, 1999, 334 Seiten, DM 29.95, ISBN 3-8155-7292-4

Rainer Wolff

Meinungen und Ansichten

Quality goes Freeware

Entschuldigen Sie bitte die englische Überschrift: Ich weiß, dass sie einigen Zeitgenossen nicht zusagen wird. Und diese haben grundsätzlich auch Recht: es ginge auch in Deutsch.

In den vergangenen Jahren habe ich in meiner Funktion als Chefredakteur der st-computer die eine oder andere Kritik für englische Ausdrücke und Titel erhalten. Und genau darum mache ich mir stets Gedanken darüber, ob ich eine Aussage in Englisch oder in Deutsch treffe. In diesem Fall bin ich zu dem Entschluß gekommen, dass sich so durchaus ein Slogan prägen lässt, der eine neue Tendenz im Atari-Markt erkennen lässt: die Tendenz, dass hochwertige Programme, die einst zwei- oder dreistellige Summen gekostet haben, nun als Freeware zu bekommen sind.



Die jüngsten Vertreter dieser Gattung sind Outside, die virtuelle Speicher-verwaltung von Uwe Seimet und Twilight, der Profi-Bildschirmschoner von Delirium Arts.

Die Programmierer dieser Produkte haben vor einigen Wochen bekanntgegeben, dass sie diese nun kostenfrei verteilen. Und Sie, liebe Leser der st-computer, können davon profitieren: Entweder, Sie bedienen sich des Internet-Angebots der Entwickler oder Sie sparen sich lange Download-Zeiten und greifen auf die aktuelle Leser-CD 04/2000 zurück. Diese hat meiner Meinung nach besonders in diesem Monat eine hochwertige Qualität erlangt. Näheres dazu lesen Sie im aktu-

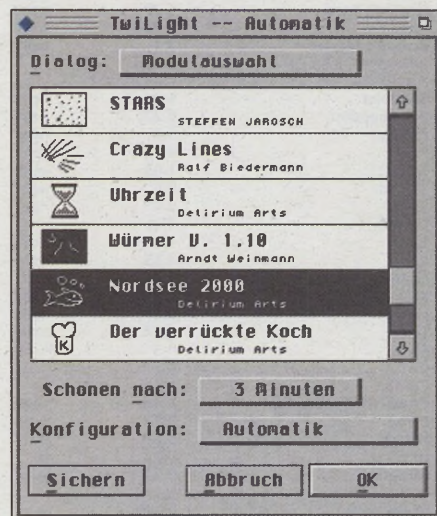
ellen Beitrag zur Leser-CD.

Und schon jetzt können wir einen Leckerbissen für die kommende CD anbieten: Universum, das hervorragende Astronomie-Programm aus Holland, das auf Basis von frei verfügbaren und aktuellen Sternendaten, die auch von PC- und Mac-Programmen verwendet werden, erstellt wurde. Der Grund, das Programm über die Leser-CD und nicht mit der Spezial-Diskette anzubieten, liegt auf der Hand: Die Sternendaten haben einen Umfang von 56 Mbyte! Dafür ist das Programm aber auch wirklich Spitze! Überlegen Sie sich bei diesen Aussichten also, ob sich für Sie nicht ein Jahres-Abonnement der CD für DM 60.- lohnt. Einen Bestell-Coupon finden Sie in diesem Heft.

Schonen und gewinnen - es winken bis zu DM 300.-! Ich stifte in diesem Monat einen Preis für die besten Bildschirmschoner, die für Twilight programmiert werden. Bedingung für die Teilnahme ist, dass die Schoner neu erstellt werden und weder bekannt noch bislang verfügbar sind. Außerdem erhält Milan-Computersystems die Genehmigung, diese Schoner für den Milan-Computer zu verwenden. Zur Teilnahme erhalten Sie Twilight sowie die Anleitung für die Programmierung von Modulen über die Webseite <http://www.milan-computer.de> oder über die Leser-CD 04/2000 (im Ordner WETTBWRB).

Dem Gewinner des ersten Preises winken DM 300.- DM, der Zweite erhält DM 200.- und der dritte Platz immerhin noch DM 100.- DM. Sämtliche Gewinne werden ausgezahlt. Einsendeschluß ist der 15.07.2000 - also schon in wenigen Monaten.

Wenn Sie schon jetzt Module programmiert haben, die noch nicht veröf-



fentlicht wurden, dann nehmen Sie doch mit diesen Modulen teil. Senden Sie uns eine Diskette oder eMail und fügen Sie in Ihrem Schreiben folgenden Satz ein: „Hiermit bestätige ich, dass ich die vollen Rechte an dem eingesandten Programm habe und dass meine Software bislang weder veröffentlicht noch öffentlich vorgestellt wurde. Ausserdem erteile ich durch meine Teilnahme der Firma Milan-Computersystems das Recht, mein Twilight-Modul auf unbegrenzte Zeit zusammen mit Milan-Computern zu vertreiben“.

Ich würde mich über eine rege Beteiligung freuen!

Ihr Ali Goukassian

Teilnahme-Beiträge gehen bitte an:
Milan Computersystems, Twilight-Wettbewerb, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel, a.goukassian@milan-computer.de

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	1.15.7B	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	1.36	ja	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
Ergo pro!	3.0	ja	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de
faceValue	3.0	ja	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de
GNU C/C++	2.8.1c	nein	alle	Programmiersprache	http://www.tu-harburg.de/~smcf1605/
Kaffe	0.9.1	nein	MiNT	Programmiersprache	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html
Licom	5H	nein	alle	Library	http://www.atari-computer.de/rgfaika/
Omikron Basic	5.20	nein	alle	Programmiersprache	http://www.berkhan.de/atari.htm
Perl	5.004	nein	MiNT	Programmiersprache	?
Resource Master	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de
Aniplayer	2.09	ja	alle	Multimedia-Player	http://www.stud.ee.ethz.ch/~jforall/aniplayer.html
FunMedia	29.02.2000	ja	alle	Multimedia-Software	http://www.dpl.net/user/dpl-00777
MiNTNet	1.04 r2	nein	MiNT	Netzwerk-Software	http://www.torsten.lang.net/Atari/index.html
JML-Snapshot	5.22	nein	alle	Snapshot-Programm	http://home.t-online.de/home/lara_und_john/
Papillon	3.0	nein	alle	Grafik	http://www.application-systems.de
Pixart	4.52	nein	alle	Grafik	http://www.pixart.de
Smurf	1.05	nein	alle	Grafik	http://www.therapy-serious.de/
ST-Cad	1.6	nein	alle	Grafik	http://home.t-online.de/home/MKruz/
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/~smcf1605/
Cypress	1.73	nein	alle	Textverarbeitung	www.acut.de/deepsleep/software/softwareatari.htm
MGI Calamus SL 99	5/99	nein	alle	DTP	http://www.calamus.net
Jinnee	2.01	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/index.html
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	?
aSMS	0.3	nein	alle	Kommunikation	http://www.pwp.cz/atack/
CAT	4.1	nein	alle	Kommunikation	http://www.nord-online.de/cat/
CoMa	5.1.0	ja	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	5.4	ja	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
Emailler	2.3f	ja	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	1.8	ja	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	0.93	ja	alle	Internet	http://www2.tripnet.se/~erikhall/
NEWSwatch	2.50	nein	alle	Internet	http://www.the-gap.demon.co.uk/atari/atari.htm
Okami	2.1B-5	nein	alle	Internet	http://www.xs4all.nl/~josdb/okami.html
POPwatch	2.91	nein	alle	Internet	http://www.the-gap.demon.co.uk/atari/atari.htm
Poppem	2.3	nein	alle	Internet	http://users.leading.net/~kellis/
Apache	1.2.6	nein	MiNT	Internet	homepages.fh-giessen.de/~hg6782/atariSt/ports.html
STinG	1.2	nein	alle	Internet	http://www.ett.net/~dianor/sting/html/
MiCo	1.69B	nein	MiNT	Internet	http://mico-mint.atari.org
BubbleGEM	07	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
KEYTAB	0.6	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
WINX	2.3n	nein	alle	Systemerweiterung	http://members.aol.com/softmo/
Freedom	2.05	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.freeyellow.com/members2/chriser/
HD-Driver	7.8	nein	alle	Treiber	http://www.application-systems.de
WDialog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
COPS	1.08	nein	alle	Utility	http://www.nvdi.de/
Currency Converter	1.0.6	nein	alle	Utility	http://www.ak.planet.gen.nz/user/mario/mysoft/cc.html
GEM-Setup	1.70	ja	alle	Utility	http://www.stud.ee.ethz.ch/~jforall/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/
UDO	6	nein	alle	Utility	http://www.dirk-hagedorn.de/
MiNTSetter	3.7	nein	MiNT	Utility	http://users.leading.net/~kellis/
SysInfo	4.60	nein	alle	Utility	?
StartMeUp!	8	nein	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	3.20B3	ja	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 ★★★★★

Frühlingserwachen

Während der Winter seine letzten frostigen Grüße sendet und wir uns selbst wieder mit den Freuden des Frühlings vertraut machen, spiegeln unsere Gedanken über die Zukunft unseres Systems die der Jahreszeit wider: Sie sind frisch und voller Leben. Die jüngsten Verzögerungen rund um den Milan II haben allerdings ihre Wirkung auf die Atari-Anwender jenseits des großen Teichs hinterlassen: Einige bezeichnen die Maschine nun als Vaporware, einige wenige haben sogar unsere Plattform verlassen. Wieder anderen ist die Situation einfach egal. Wie auch immer:

Nachdem ich dutzende von eMails von Atari-Anwendern über dieses Thema gelesen habe, scheint die allgemeine Meinung kohärent zu sein: «Es ist besser, den Rechner spät zu veröffentlichen, als zu früh und ohne die notwendige Vorbereitung - die Software muss auf die Hardware optimiert werden (und umgekehrt), Anzeigen müssen entworfen sein, und der Support muss stimmen», schrieb mir ein Besucher der MagiC-Online-Homepage - und ich muss ihm zustimmen. Schauen Sie sich zum Beispiel an, was aus dem Atari Jaguar wurde, als er übereilt veröffentlicht wurde: In einem verzweiferten Versuch, erster auf dem Markt zu sein und dadurch User zu gewinnen, vergaß Atari, genügend Einheiten und qualitativ hochwertige Spiele verfügbar zu halten und genügend Werbung zu machen - wir alle kennen diese Geschichte noch zu gut. Wenn z.B. am Falcon 030 noch etwas mehr Vorarbeit geleistet worden wäre, würden all die Flaschenhälse, mit denen wir heute leben müssen, nicht aufgetreten. Ist das wirklich das Schicksal, das wir dem Milan II gönnen wollen - nur, weil wir nicht mehr länger warten konnten?

Die Atari-Aktivitäten in Amerika

wurden allerdings nicht eingestellt - nur, weil das Veröffentlichungsdatum des Milan II nicht eingehalten wurde. Ein neues, englischsprachiges Atari-Magazin namens „Atari Today“ ist in seiner finalen Vorbereitungsphase und soll am 08. April in Großbritannien vorgestellt werden. Erstaunlich ist auch, wieviele neue Programme und Updates angekündigt wurden. Unsere Plattform ist definitiv nicht tot - sie schläft nicht einmal. Beta-versionen neuer Programme füllen meinen eMail-Postkasten beinahe wöchentlich. Es handelt sich durchweg um Qualitäts-Produkte, die von Programmierern geschrieben wurden, die sich mit Begriffen wie „Kompatibilität“ und „Optimierung“ auskennen. Allein schon das Faktum, dass sie sich die Zeit für ausführliche Betatests nehmen, spricht dabei für sich. Zwar ziehen neue Programme für Windows 9x wie Bienen auf eine Honigwabe ins Internet, jedoch kann man wohl nur bei den wenigsten Programmen von Qualitätsproduktionen sprechen - und ich sage dies nicht nur, weil ich das Atari-System nutze. In einem Interview mit Oliver Buchmann von ASH fragte ich letzters, welche Version von MagiC sich am besten verkaufen würde. Die Antwort überrascht nicht: Derzeit handelt es sich um MagiC PC. Wenn Windows so toll ist und so viele Vorteile gegenüber der TOS-Plattform aufweist, warum hat dann jemand ein Bedürfnis nach MagiC PC? Vergessen Sie nicht, dass es sich bei MagiC PC nicht um ein Freeware-Programm handelt! Die meisten Leute kaufen das Programm, damit sie Software verwenden können, der sie vertrauen. Sie wissen, welche Ergebnisse sie damit erzielen und haben einfach nicht die Zeit, herauszufinden, wie eine weitere neue Applikation für Windows funktioniert - oder wie sie nicht funktioniert. Andere kaufen MagiC PC, um ein schnelles, günstiges und TOS-

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



kompatibles Betriebssystem zu haben, das sie über Wasser hält, bis der Milan II veröffentlicht wird.

Vor einigen Wochen wurde hier Windows 2000 veröffentlicht - und genau wie beim MacOS 9 sprechen die meisten Leute auch von Windows 2000 als von etwas, was einen Schatten der Dinge darstellt, die in der Zukunft noch folgen sollen. «Ich warte auf Windows ME» oder «Ich warte auf MacOS X» sind häufig genutzte Antworten von durchschnittlichen Computeranwendern auf die Frage, warum sie ein Upgrade gekauft haben. Natürlich sind diese Antworten berechtigt - aber ich bezweifle, dass diese geduldigen User eine echte Wahl hatten. Bald werden Programme erscheinen, die Windows 2000 voraussetzen. Auch auf der Macintosh-Plattform sehen wir, wie brutal Leute dazu gezwungen werden, gegen ihren Willen MacOS 9 zu kaufen: Der neue Internet-Service iTools von Apple setzt MacOS 9 voraus - damit wird sogar MacOS 8.5, das nicht einmal ein Jahr alt ist, nutzlos! Wieviele von Ihnen nutzen dagegen die aktuelle Version von Cab oder Papyrus unter einem TOS, das fast zehn Jahre alt ist?

Ja, Atari-Anwendern stehen interessante Zeiten bevor. Und ich lade Sie herzlich ein, mir eine eMail zu schicken oder das Forum der st-computer-Homepage zu nutzen, um mir Ihre Meinung zu diesem und den vergangenen Reports zu senden - vielen Dank. ¶

Bengy Collins

Ein Ausblick auf die neue Version

Calamus SL2000

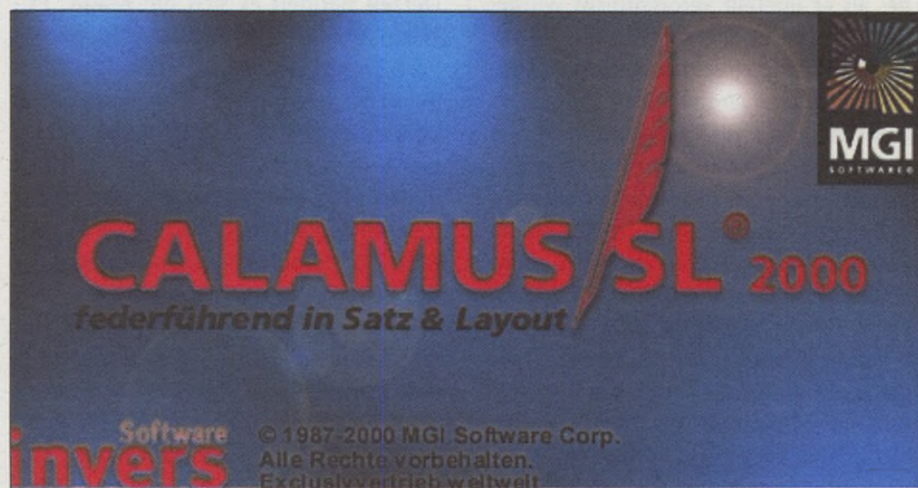
Thomas Raukamp fasste die **Neuerungen** der neuen Version des **DTP-Profis** zusammen.

«Durch die Integration vormals extern erhältlicher Zusätze ist Calamus SL 2000 besonders für Neu- oder Wiedereinsteiger in das Programm interessant, da diese beim Kauf des Pakets im Vergleich zu den Einzelkäufen noch einen schönen Batzen Geld sparen. Aber auch „regelmäßige Updater“ können sich auf ebenso günstige wie sinnvolle Neuerungen freuen.»

Calamus - kaum ein anderer Name hat eines der vornehmlichen Einsatzgebiete der Atari-Rechner bzw. der Kompatiblen mehr geprägt als dieses Programmpaket. Als die DTP-Software Mitte der 80er Jahre zum ersten Mal aus einem Atari-12-Zöller in die Welt hinausblickte, hätte wohl niemand erwartet, dass sich Calamus zu einem Standard entwickeln würde, der auch noch in einem neuen Jahrtausend gilt. Wie kaum ein anderes Programm ist es auch ein Sinnbild für heutiges Atari-Computing: Im Vordergrund steht die Publishing-Lösung - und nicht etwa ein bestimmtes Betriebssystem oder gar eine spezielle Hard-

ware. Calamus wird zusammen mit MagiCMac genauso auf HighEnd-Maschinen von Apple wie mittels des STEulator oder MagiC PC auf modernen Intel-Plattformen eingesetzt - nicht zu vergessen ist natürlich die Vielzahl der treuen Atari-Anhänger, die den Federkiel auf ihrem Falcon, TT, Hades oder Milan betreiben. Alle diese Anwender verbindet die Zufriedenheit mit einer Layout-Plattform, die in Sachen Flexibilität und typografischer Darstellung bzw. Genauigkeit nach wie vor ungeschlagen ist.

Mit dem neuen Jahrtausend kommt auch ein neues Upgrade für DTP-Profis und semiprofessionelle Anwender, das ab Juni 2000 an die vielen treuen



Kunden ausgeliefert wird. Wir können Ihnen heute die ersten Screenshots der aktuellen Alphaversion von Calamus SL2000 zeigen.

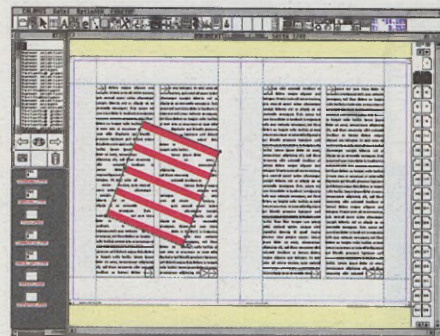
Änderungen am Calamus. Komplett neu entworfen wurde das Undo-Konzept von Calamus SL2000: In der neuen Version sind beliebig viele Undo- bzw. Redo-Schritte möglich, um noch sicherer im Dokument zu arbeiten. Zunächst wird sich die Rücknahmeoption auf die Rahmenfunktionalität (Löschen, Position ändern, Größe ändern etc.) beschränken. Schon jetzt ist jedoch eine Erweiterung dieser Funktionalität geplant. Um das „Gedächtnis“ geht es auch bei der History-Verwaltung der Datei-Auswahlbox: Die Anzahl der zuletzt geladenen und vermerkten Dokumente wird beliebig groß sein.

Einige Verbesserungen hat auch die Handhabung von Rahmen erhalten: Alle Rahmen von Calamus 2000 haben neue Anfasspunkte zum direkten Drehen im Layout. Diese Funktion ist selbstverständlich auch abschaltbar, damit es nicht zu ungewollten Veränderungen kommt. Etwas störend in den Vorgängerversionen war die Tatsache, dass gedrehte Rahmenränder nicht deckungsgleich mit dem dargestellten Inhalt waren. In der neuen Version gehört dieses Problem der Vergangenheit an. Ein weiterer Vorteil dieser Neuerung ist, dass die Rahmenränder nun auch entsprechend ihrem Inhalt anfassbar und somit verschiebbar sind. Vereinfacht wurde auch die Behandlung von Rahmenverbindungen: Dargestellte Textrahmen können nun bequem mit einem einzigen Mausklick verbunden werden. Aber auch beim Textumfluss von Rahmen gibt es Neuerungen: Sämtliche Rahmentypen können jetzt automatisch und einstellbar von Textrahmen umflossen werden, umständliche Tastenkombinationen entfallen also. Abstände werden komfortabel in einer eigenen Dialogbox eingestellt. Ein weiteres Manko von Calamus war außerdem, dass Texte und Textlineale nicht im gedrehten Zustand editiert werden konnten. Calamus SL2000 bietet auch diese Möglichkeit und lässt so eine genaue Kontrolle z.B. von Laufweiten direkt am Bildschirm zu. Komplett neu gestaltet wurde auch der

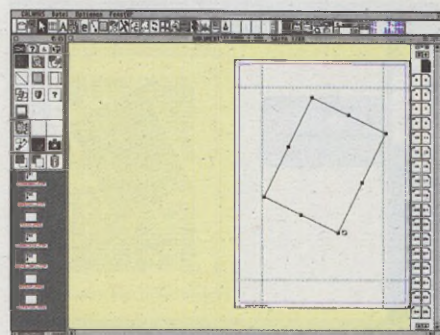
Dialog zum Einstellen der Farbe, weshalb Farben in Calamus nun noch effektiver definiert, geändert und genutzt werden können. Damit Schwarztöne nicht versehentlich aus dem CMY-Werten gebildet werden, enthält der neue Farbdialog ausserdem standardmäßig einen Grau-nach-K-Konverter, der vorher als externes Modul hinzugekauft werden musste. Durch eine neue Farbsortierung wird auch die Archivierung der Farblisten einfacher. Verbessert wurde außerdem die Darstellung von transparenten Rahmeninhalten am Bildschirm: Zur Verbesserung der Kontrolle schon am Bildschirm werden Transparenzen so gezeigt (und gemischt) wie in der späteren Ausgabe.

Calamus SL2000 enthält ein neues Seitenmodul: Dieses bietet unbegrenzt viele Seitenformate, die Sie nach Belieben selbst definieren können. Dadurch stehen also auch endlich unkonventionelle Formate per Mausklick bereit.

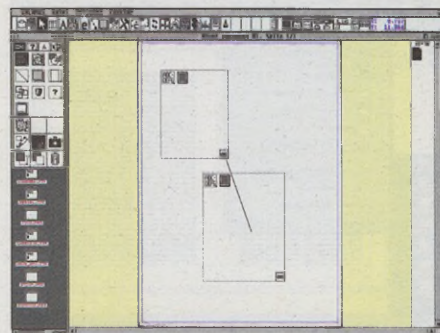
Erweiterungen. Aber nicht nur die neuen Funktionen machen den neuen Calamus aus - durch einen stark erweiterten Lieferumfang wurde auch die Funktionalität der Standarddistribution stark erhöht. Calamus SL2000 wird viele Funktionen und Module enthalten, die vorher noch hinzugekauft werden mussten. Dazu gehören z.B. die VDI-Druckertreiber. Dadurch können alle Drucker, die NVDI unterstützt, auch direkt mit Calamus genutzt werden, was eine hohe Aktualität in dieser Hinsicht garantiert. Ähnliches trifft auf das Zusatzmodul MacPrint zu: Dieser universale MacOS-Druckertreiber ermöglicht die direkte Nutzung von MacOS-Druckern unter MagiCMac. Standardmäßig im Calamus-Paket sind auch einige vormals externe Treiber: TrueType- und Postscript-Type-1-Fonts können nun direkt eingeladen werden. Damit sind mit Calamus drei verschiedene Schriftarten nutzbar: CFN, TTF und PS. Ein klarer Vorteil ist auch die Integration des ASCII-Im- und Exportmoduls in Calamus: Damit sollten eine große Anzahl von ASCII-Formaten direkt ladbar sein. Neu ist eine Vorschau und eine frei editierbare ASCII-Konvertiertabelle. Außerdem lassen sich PICT-Bilder mit bis zu 256 Farben in Zukunft direkt laden.



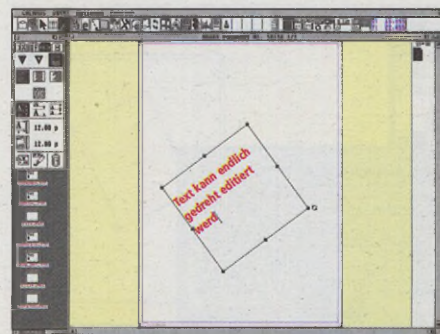
Das neue Undo-/Redo-Modul verwaltet beliebig viel Einträge.



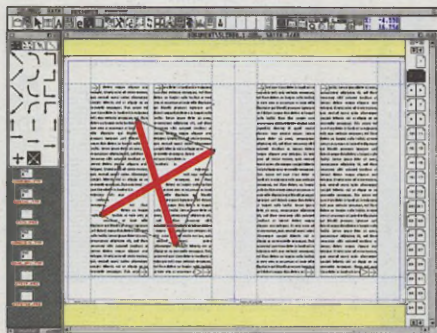
Calamus SL2000 bietet neue Anfasspunkte zum Drehen von Rahmen.



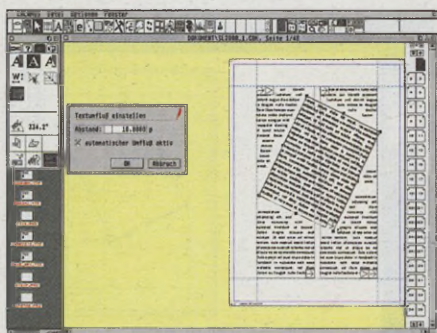
Textrahmen können nun bequem per Mausklick miteinander verbunden werden.



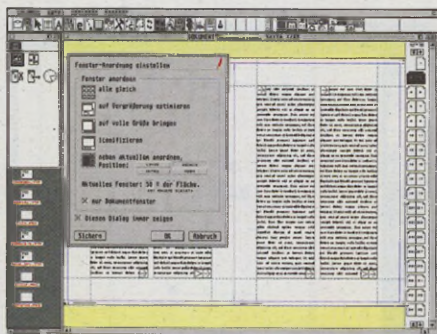
Texte können nun auch direkt im gedrehten Zustand wie gewohnt editiert werden.



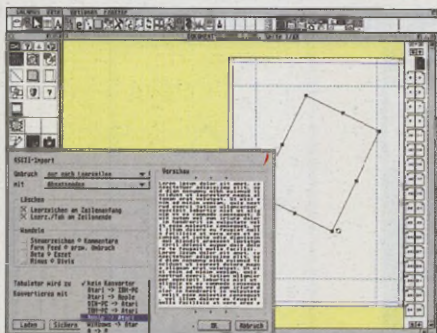
Calamus SL2000 bietet einige neue Linientypen (hier mit Textumfluss).



Die Einstellungen für den Umfluss sind nun viel einfacher vorzunehmen.



Der Wopper ordnet das Chaos auf Ihrem Arbeitsbildschirm per Tastendruck.



Der ASCII-Importer wurde um eine Preview- und eine Konvertierfunktion erweitert.

Aber nicht nur Treiberpakete machen das Programm noch leistungsfähiger: Das Linienmodul wurde erweitert und bietet ab sofort V- und Kreuzlinien, 2-fach- bis 5-fach-Linien, U- und Halbkreislinien für noch praktischeres Arbeiten in der Gestaltung mit Linienrahmen. In der Standarddistribution wird in Zukunft außerdem die Vollversion von FrankLIN, dem Kennlinien-Editor, enthalten sein. Das Modul wird zusammen mit einem umfangreichen Kennlinien-Paket ausgeliefert, das viele verschiedene Anwendungen abdecken sollte. Wer häufig mit großen Dokumenten arbeitet, wird sich außerdem darüber freuen, dass das Navigations-Modul Navigator im Standardpaket enthalten sein wird, das u.a. durch einen Preview-Modus glänzen kann. Der Übersichtlichkeit dient außerdem das Modul Wopper, das bei seinem Aufruf die Fenster auf dem Arbeitsbildschirm wieder übersichtlich ordnet.

Modulares. Einige Neuerungen gab es auch an den folgenden Zusatzmodulen:

- Ausschießmodul lite (Bugfix-Version)
- Bombadil v 15 (Freeware-Version)
- Bridge 3 lite (Bugfix-Version)
- Eddie lite (invers-Version 6.03)
- Histogramm (invers-Bugfix-Version 1.04)
- Notio Reader (Bugfix-Version)
- Rahmenmodul (Bugfix-Version)
- Toolbox PLUS (Bugfix-Version)

Win-User. Calamus wird nicht nur von „reinen“ Atari-Anwendern eingesetzt. Daher ist seit einiger Zeit das WinPack erhältlich, das einen automatischen Start einer Emulation erlaubt, wenn Calamus geladen wird. Auch hier gibt es einige Neuerungen: Der verwendete STEmulator trägt die Versionsnummer 1.4 und weiß durch eine um 15 bis 20 % gesteigerte Arbeitsgeschwindigkeit zu überzeugen. Außerdem wurde auch die Lauffähigkeit unter Windows 2000 gewährleistet. Falls Calamus nicht installiert ist, wird *Calamus.PRg* direkt im Startpfad gefunden. Dadurch ist auch ein Start von CD-ROM möglich. Durch das neue *GDIPrn.DLL* erhält der Anwender außerdem eine wesentlich verbesserte Druck- und Steuerungssteuerung mit dem Universal-Druk-

kertreiber WinPrint, der sämtliche Windows-Druckertreiber auch unter Calamus SL2000 verfügbar macht.

Umfang. Calamus SL2000 wird wie üblich mit einer Handbuch-Ergänzung geliefert, die sämtliche Neuerungen beschreibt. Ein neuer Handbuch-Schuber mit mehreren hundert Seiten Inhalt ist gegen Aufpreis lieferbar. Der Preis hierfür stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. Ulf Dunkel vom invers Software Vertrieb empfiehlt daher allen, die schon jetzt ihr SL2000-Upgrade vorbestellt haben, auch das in Kürze erscheinende SL2000-Mailing zu beachten, in dem der Handbuch-Ordnerpreis bekannt gegeben wird.

Aller Voraussicht nach wird das Programm im Juni 2000 auf CD-ROM ausgeliefert. Registrierte Anwender sollten in den kommenden Wochen eine Bestellinformation per Post bekommen. Außerdem hat sich invers Software einen besonderen Service ausgedacht: Registrierte Anwender können bei Bedarf und als kleines Dankeschön die Treiberpakete VDIPrint sowie MacPrint nach einer Bestellung von SL2000 schon im Vorweg per eMail erhalten.

Durch den größeren Funktionsumfang wurde auch der Preis des Gesamtpakets etwas erhöht: Bei einem Neukauf kostet Calamus SL2000 DM 1.199.-. Ein Upgrade von Calamus '99 kostet hingegen nur DM 199.-. Verwenden Sie ältere Versionen, werden Update-Preise zwischen DM 299.- und DM 499.- fällig.

Erstes Fazit. Durch die Integration vormals extern erhältlicher Zusätze ist Calamus SL 2000 besonders für Neu- oder Wiedereinsteiger in das Programm interessant, da diese beim Kauf des Pakets im Vergleich zu den Einzelkäufen noch einen schönen Batzen Geld sparen. Aber auch „regelmäßige Updater“ können sich auf ebenso günstige wie sinnvolle Neuerungen freuen. Sobald das Programm seine Endkunden erreicht, werden wir die neuen Funktionen ausgiebig für Sie testen. ¶

invers Software Vertrieb, Postfach 11 27, D-49618 Lönningen, Telefon 0 54 32-9 20 73, Fax 9 20 74, dunkel@calamus.net, <http://www.calamus.net>

Thomas Raukamp



ATARI GEBRAUCHT-FACHMARKT PETER DENK

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

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

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

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

Jetzt neuer OnlineShop

Noch bequemer suchen, stöbern, kaufen.

Direkt von zu Hause, 24 Stunden lang.

www.ATARI-Fachmarkt.de

Verkauf

Beratung

Service

Reparatur

Software

Spiele

Hardware

ATARI

Gebraucht-Fachmarkt

Peter Denk

Sandkamp 19a

D-22111 Hamburg

☎ 040-6518878

Fax -65901453

Mobil 0172-4133877

www.ATARI-Fachmarkt.de

info@ATARI-Fachmarkt.de

300 ATARIs 500 Programme 1.000 Spiele

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

www.ATARI-Fachmarkt.de

GRATIS-INFO

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

Vorname

Name

Straße

PLZ/Ort

Telefon

Bitte ausschneiden und auf Postkarte zusenden!

Ali Goukassian redet Klartext

Milan

Der neue Rechner, die Ziele & die Pläne **Talk**

Hannover scheint ein schlechtes Pflaster für den Milan II zu sein: Nachdem die letzte Atari-Messe alles andere als gelungen erschien, verpasste der inoffizielle neue Atari-Nachfolger auch seine angekündigte Weltpremiere auf der CeBit 2000. Viele Anwender begannen bereits an dem neuen Flaggschiff des TOS-Marktes zu zweifeln. Zu diesen und vielen anderen Themen befragte **Thomas Raukamp** den Geschäftsführer von Milan Computersysteme, **Ali Goukassian** - und er erhielt erfreulich offene Antworten.

st-computer: Ali, seit Deiner Fokussierung auf Deine Aufgaben bei Milan Computersysteme sind einige Monate vergangen. Wie fühlst Du Dich in Deiner „neuen“ Aufgabe?

Ali Goukassian: Danke, Thomas, dass Du mit der schwierigsten aller Fragen beginnst. Einerseits fehlt mir die st-computer, da ich einen Automatismus entwickelt hatte, gleichzeitig recherchierend und schreibend tätig zu werden, wenn ich irgendwo eine Atari-Neuigkeit aufgab, andererseits aber macht mir die Milan-Vorbereitungsphase sehr viel Spaß - auch wenn das Voranschreiten zeitweise sehr zähflüssig erscheint.

stc: Was ist für Dich die Herausforderung bei Deiner Arbeit?

Goukassian: Etwas zu machen, was vor mir noch keiner getan hat: Den Atari wieder zum Leben zu erwecken. Dabei sind meine Ziele vollkommen erreicht, wenn dies selbst in einem kleinen, aber erlauchten Kreis erfolgreich umgesetzt werden kann. Ich telefoniere und treffe mich mittlerweile mit Vertretern größerer und teilweise weltbekannter Firmen und es entstehen neue Ideen, die koordiniert werden müssen - kurzum: Ich habe das Gefühl, etwas bewegen zu können. Das macht mir viel Spaß!

stc: Viele Atari-Anwender haben gehofft, bereits in diesen Wochen einen neuen Milan auf dem Schreibtisch zu haben.

Umso größer war die Enttäuschung, als Milan nicht wie angekündigt auf der CeBit ausgestellt hat. Was war der Grund dafür?

Goukassian: Das hier an dieser Stelle wirklich in aller Ausführlichkeit zu erklären, wäre doppelte Arbeit: Ich möchte die Leser in diesem Zusammenhang freundlich auf die Newsmeldung verweisen, in der sich Milan Computersysteme dazu äußert. Ich kann diese Enttäuschung verstehen - und genauso, wie tausende von Atari-Anwendern, habe ich diese ständigen Verschiebungen von Atari seinerzeit gehasst. «Ja, ja, das Schiff aus Taiwan ...» hat es dann immer wieder spöttisch aus unseren Kreisen geheissen. Aber zusammengefasst läßt sich eines sagen: Wir haben mit dem Milan II nur diese eine Chance, die wir nutzen oder verpassen können. Das finanzielle Volumen dieses Vorhabens ist so groß, dass man starke Partner und Verkaufspunkte nicht ein zweites Mal wird begeistern können, das dürfte allen klar sein. Und wir haben eben unsere Chance genutzt, ein marktgerechtes Konzept aufzustellen, das nicht für sich den Anspruch erhebt, mit dem PC zu konkurrieren, sondern neben dem PC zu koexistieren. Und dieses Konzept haben wir von Markt-Insidern von Motorola absegnen lassen - ein für uns sehr wertvoller Grund, eine kleine Verschiebung in Kauf zu nehmen.

stc: Ok. Wann wird die Öffentlichkeit nun den Milan II zu sehen bekommen?

MB Hauptspeicher zwischendurch und überraschend - gewissermaßen permanent - auf die Festplatte zugreift und nachschaut, ob mit dem Mammut-Betriebssystem noch alles okay ist? Während eines solchen Zyklus wird der Computer so sehr ausgebremst, dass er sich kaum noch von einem 486er unterscheidet. Wer sehr rechenintensive Aufgaben zu erledigen hat, der ist bei uns sicherlich nicht an der richtigen Stelle.

stc: Meiner Ansicht nach war die Stärke Ataris zu seinen besten Zeiten nicht unbedingt - ähnlich wie der Mac oder der Amiga - Innovationen einzuführen, sondern vorhandene Ideen zu nehmen, zu verbessern und einem breiten Publikum günstig zugänglich zu machen. Inwiefern siehst Du den Milan in dieser Tradition?

Goukassian: Diese Meinung teile ich mit Dir. Man sieht es nun an der Entwicklung des Amiga-Marktes: Die User wurden stets mit Upgrades verwöhnt, die ihnen tolle Grafikkarten und sogar PowerPC-Prozessoren bescherten, so dass sie weiter in diesem konkurrierenden Geschwindigkeitsrausch mit dem PC und Mac standen. Heute, da diese Add-Ons kaum noch entwickelt werden, scheint der Markt zusammenzubrechen.

Atari-User arbeiten hingegen teilweise noch immer mit den alten STs, TTs oder Falcons, weil die Anwendungen, die sie nutzen, so unglaublich leicht zu handhaben sind. Derzeit verhandeln wir mit vielen „alten“ Softwarehäusern, die eine Weiterentwicklung zum Teil längst eingestellter Software für den Milan erwägen oder schon begonnen haben. Wenn wir hier wieder eine adäquate Softwarepalette haben, dann dürfte der Milan viele Freunde finden.

stc: Der Milan I wurde mit N.AES ausgeliefert, einem Betriebssystem, das in direkter Tradition des MultiTOS von Atari steht. Für den Milan II wurde aber auf MagiC zurückgegriffen. Wo siehst Du die grundsätzlichen Unterschiede zwischen den beiden Systemen, wo liegen deren Vor- und Nachteile?

Goukassian: Ich mag beide Betriebssysteme - und wie Du schon sagst: Sie haben Vor- und Nachteile. Während N.AES auf Basis von MiNT eine gute Netzwerk-anbindung ermöglicht, ist das unter MagiC noch ein Traum, an dem aber gearbeitet wird. Ich sehe für uns den Vorteil, dass MagiC besser ins Konzept „Homecomputer, der einfach zu bedienen ist“ passt, weil alle Betriebssystem-Elemente - angefangen vom Fileselector bis hin zum Konfigurator - wie aus einem Guss erscheinen. Auf mich wirkt MagiC daher nicht zuletzt auch optisch homogener und moderner.

stc: Wird die MagiC-Version auf dem Milan II bereits Fähigkeiten besitzen, die die derzeitige Version 6 noch nicht hat? Gerüchten zufolge soll MagiC 7 z.B. netzwerkfähig sein - und auch aus Deiner Andeutung lese ich so etwas heraus.

Goukassian: Dazu kann und darf ich leider noch nichts sagen, da MagiC auch nicht direkt aus unseren Reihen stammt. Wie gesagt: Es gibt eine lange Wunschliste, die abgearbeitet wird, und in dieser Liste findet man auch das Streben nach Netzwerkfähigkeit. Je nachdem, wann es eine neue MagiC-Version gibt, könnte auch ein MagiC 7 spruchreif für den Milan II werden.

stc: Wie ist nun konkret der Vertrieb geplant? Es war die Rede davon, dass der neue Milan tatsächlich bei bis zu 3000 Kaufhäusern und Fachhändlern erhältlich sein wird. Ist diese Zahl noch aktuell?

Goukassian: Wir hoffen es! Karstadt und Co. (Hertie ...), Vobis, Brinkmann und weitere Kaufhausketten haben definitiv ein großes Interesse am Vertrieb des Milan. Damit dürfte eine gute vierstellige Zahl an Verkaufspunkten erreicht werden. Darüber hinaus werden mit rund 60 interessierten Fachhändlern Verträge gemacht, so dass wir auch eine gute Abdeckung an Kompetenz-Centern haben. Ich denke, dass wir hier auf dem richtigen Weg sind.

stc: Der Milan I hätte wahrscheinlich weitaus mehr Einheiten verkaufen können, wenn er wirklich weltweit erhältlich

gewesen wäre. Ist dem Milan II hier ein besseres Schicksal beschieden?

Goukassian: Der Milan I hat uns so sehr mit Beschlag belegt, dass wir nicht zur weltweiten Vermarktung gekommen sind. Doch hier arbeiten wir ja nun mit einem starken Partner (Axro) zusammen, der weltweite Kontakt pflegt. Natürlich spielt auch die Mehrsprachigkeit des Betriebssystems und der mitgelieferten Komponenten eine große Rolle. Darum werden die Sprachen Englisch und Französisch bis zur Fertigstellung des Milan II voll unterstützt. Vertriebspartner in England, Frankreich, Holland, den USA und Kanada usw. sind bereits an uns bzw. unseren Partner herangetreten, so dass dort Verhandlungen laufen können.

stc: Apple bietet seinen Kunden auch direkte Bestellmöglichkeiten im Internet an. Plant auch Milan diese Möglichkeit?

Goukassian: Ja!

stc: Ein Problem ist sicher, dass ein durchschnittlicher Verkäufer wenig oder gar nichts über das Atari-System weiß und daher eher dazu neigt, Kunden den PC zu verkaufen, der gerade das „Angebot der Woche“ ist - selbst Apple hat mit dem iMac dieses Problem. Wie will man den Einzelhandel mit dem Milan vertraut machen? Sind Schulungen geplant?

Goukassian: Das wird sicherlich ein großes Problem, und wir können nicht erwarten, dass die Kaufhäuser wegen eines Milan ihre Mitarbeiter zu unseren Schulungen schicken, die wir aber dennoch anbieten werden. Unsere Strategie ist, den Händlern eine so große Gewinnspanne zu bieten, dass sie von der Firmenleitung dahingehend dirigiert werden, das System zu pushen. 1 Milan macht 3 PCs - so die große Rechnung, und das hat sich schon auf das Interesse der Ketten ausgewirkt. Folglich wird sich der Verkäufer mit dem Computer auseinandersetzen müssen, der in groben Zügen ja nun wirklich intuitiv und ähnlich wie ein PC oder Mac zu bedienen ist.

stc: Apple präsentiert wegen der obigen Problemstellung den iMac in auffälligen

Displays. Auf dem iMac selbst läuft dann eine Präsentation bzw. Slideshow ab, die die wichtigsten Leistungen des iMac vorführt. Apple lässt das Gerät sich also quasi selbst vorstellen. Wäre dies auch ein Weg für den Milan? Schließlich sind die Leute an der Frage »Was konkret kann ich damit machen?« interessiert.

Goukassian: Ehrlich gesagt haben wir eine Selbstpräsentation noch nicht in Erwägung gezogen - das muss ich soweit ehrlich zugeben. Aber ich denke, dass dies eine hervorragende Möglichkeit wäre. Bei der Geschwindigkeit eines 060-Prozessors dürfte Overlay inklusive all seiner Ausgabefähigkeiten perfekt für eine solche Präsentation geeignet sein. Ich werde diesen Vorschlag gleich weitergeben und mit meinen Kollegen besprechen.

stc: Der Milan selbst enthält ein 56k-Modem und bringt Internet-Software gleich mit. Ist auch ein Vertrag mit einem bundesweiten Provider gleich mit inbegriffen?

Goukassian: Auf jeden Fall wird das der Fall sein - ganz ohne Grundgebühr und ganz ohne Vertragslaufzeit und mit sehr günstigen Telefonverbindungs-Gebühren. Schließlich soll der Milan auch ein „Plug'n-Surf“-Rechner sein, der schon 10 Minuten nach dem Auspacken internettauglich ist.

stc: Wie will Milan bzw. Axro die Leute konkret dazu bewegen, im Kaufhaus nach dem Milan Ausschau zu halten? Wo gedenkt man, für den Milan Werbung zu machen? Welche Werbemaßnahmen sind geplant? Ein Designer hat einmal zu mir gesagt: »Der Erfolg des iMac besteht zu 20% aus Design und zu 80% aus Marketing«...

Goukassian: ...ein kluger Mensch, denke ich. Und das wird auch unsere schwierigste Aufgabe, denn wir haben keinen amerikanischen Mutterkonzern, der uns einige Millionen Dollar spendieren kann, damit wir das Produkt publik machen. Wir haben das Glück, von der Presse als „der Phönix aus der Asche“ anerkannt zu werden und schon im Vorfeld sehr viel

Aufmerksamkeit zu erlangen. Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, dass eine neutrale Medien-Berichterstattung immer noch viel mehr Wirkung auf das Vertrauen des Kunden hat, als eine Werbeanzeige, die subjektiv immer positiv ausfällt. Unsere Aufgabe wird es sein, das uns zur Verfügung stehende Budget gezielt einzusetzen, damit die Werbung parallel zur Medien-Berichterstattung erscheint und außerdem darauf zu achten, unser Zielklientel anzusprechen. Traditionelle Kunden werden darüber hinaus durch Werbeanzeigen in c't, st-Computer und weiteren (Ex-)Atari-Hochburgen erreicht.

stc: Um Interesse für ein Gerät zu erwecken, sind auch Tests in systemübergreifenden Magazinen wie z. B. der „c't“ oder der „Keyboards“ interessant - vergessen wir vor allem die Musiker nicht! Bestehen hier schon Kontakte?

Goukassian: Die Mitarbeiter der c't sind uns dicht auf den Fersen und kontaktieren uns regelmäßig wegen ihres großen Interesses am Milan II. Das ist aber auch kein großes Wunder, denn schließlich hat es niemals einen echten 68060-Computer in Serienproduktion gegeben. Das ist schon etwas Besonderes für die Leute. Aber auch mit den Musikmagazinen sind wir im ständigen Kontakt, wobei wir hier natürlich auch darauf angewiesen sind, dass es ordentliche Musik-Programme für die neue Hardware gibt.

stc: Apple hat mit dem iMac eine hohe Aufmerksamkeit auf das Design eines Computers gelegt. Vorteil ist, dass mittlerweile jeder Computerinteressierte, der den iMac sieht, sofort weiß: »Hey, das ist der iMac«. Auch Atari hatte seinerzeit mit dem eigenwilligen Design des TT etwas ähnliches vor, anscheinend war die Zeit allerdings noch nicht weit genug für derartige Extravaganzen, da der Computer noch nicht als Teil der heimischen Umgebung wahrgenommen wurde. Wie wichtig ist dieser Design-Aspekt beim neuen Milan?

Goukassian: Sehr wichtig. Und gerade aus diesem Grund haben wir ja auch das Board-Konzept verworfen und nun ein Mini-Board entwickelt. Damit können wir



Eine Designstudie vom Milan II - so oder so ähnlich könnte der Atari-Nachfolger aussehen. Er macht sich auf dem Schreibtisch ebenso gut wie auf dem Bücherregal. Trotz der kleinen Bauform bietet er genügend Raum für Laufwerke. Wer noch mehr Erweiterungen einbauen möchte, kann das Board auch in einen ATX-Tower einsetzen.



den Milan II wohl in nahezu jedes Gehäuse stecken und sind so beim Design flexibler. Wir arbeiten sowohl mit einem taiwanesischen Gehäuse-Hersteller mit eigener Design-Abteilung als auch mit einem deutschen Design-Unternehmen, das auch für VW tätig ist, zusammen, um das perfekte Outfit präsentieren zu können. Wie es mit einer eventuellen All-In-One-Lösung aussieht, die sowohl Bildschirm (bei uns wohl TFT) als auch Computer enthält, weiß ich noch nicht. Wir haben das Konzept angedacht und sind uns sicher, dass man ein absolut extravagantes Gerät entwickeln könnte.

stc: Iedes System, das bisher für eine Zeitperiode den Markt beherrscht hat (oder jedenfalls große Anteile hatte), verdankt seinen Erfolg zu großen Teilen den Spielen - dies trifft auf den C=64, den Amiga, den PC und letztendlich auch auf den ST zu. Für den Atari gibt es aber zur Zeit kaum aktuelle Spiele. Was ist in dieser Hinsicht zu erwarten? Bestehen Kontakte zu Spiele-Softwarehäusern?

Goukassian: Ja, natürlich - aber wie eingangs erwähnt: Wir sollten uns nichts vormachen: Der Milan wird nicht für perfekte 3D-Games geeignet sein. Da empfehle ich die Playstation II, die auch jeden PIII/600 abhängen wird. Aber dennoch: Für den Unterhaltungsspaß zwi-

schendurch ist gesorgt. Dank der Aktivitäten von Epic Marketing werden einige tolle Spiele auf uns warten. Darüber hinaus arbeitet ein französischer Entwickler an der Portierung des Automaten-Spiele-Emulators M.A.M.E., wodurch tausende von Spieleklassikern ad hoc zur Verfügung stünden. Naja, insgesamt erwarten uns aber bis zum Jahresende wohl 10 neue Spiele - auch aus dem 3D-Bereich...

stc: Mit der ATI Rage wird auch endlich eine 3D-Grafikkarte Einzug in die Atari-Welt halten. Wie sieht es mit der Portierung von 3D-Systemen wie OpenGL aus?

Goukassian: Olaf Piesche, ein Mitentwickler der EBV-Software Smurf, arbeitet derzeit an der Portierung eines OpenGL für den Milan, wodurch 3D-Aktion-Spiele schnell portiert werden können. Ich denke aber nicht, dass die Anpassung vor

kelt, die zwangsläufig auch Atari-kompatibel sein müsste...

stc: Viele Atari-Fans warten auch seit Jahren auf einen vernünftigen Laptop. Wenn ich mir die Bilder vom neuen Milan so anschau, dann müsste die Platine doch auch hervorragend in ein tragbares Gehäuse passen...

Goukassian: Na ja, wenn wir die neue Platine in ein Web-Pad bekommen, dann doch auch in ein Notebook-Gehäuse. Der 68060 verbraucht von Haus aus viel weniger Strom als ein Pentium, so dass auch die Betriebszeiten adäquat wären. Allerdings sehe ich der eigenen Produktion eines Atari-Notebooks - oder sagen wir eines Milan-Notebooks - insofern skeptisch entgegen, als wir hier nicht so große Stückzahlen erreichen könnten, als dass sich eine eigene Auflage rentieren

wäre für die Publicity des Computers erstklassig gewesen, doch leider haben wir bei unseren Verhandlungen mit Hasbro kein Ergebnis erzielen können. Hasbro hat die Rechte an Atari nicht nur für 5 Millionen US-Dollar erworben, sie verfolgen auch klare Ziele mit diesem Deal. Sie möchten den Markennamen Atari als Label für hochwertige Spiele neu zum Leben erwecken. Und es ist nachvollziehbar, dass sie die Zweitverwertung durch ein Unternehmen, das sie kaum kennen, scheuen. Die Gefahr, die seitens Hasbro gesehen wird, ist die, dass ein unbeteiligtes Unternehmen den teuer erstandenen Namen durch Misswirtschaft, schlechte Qualität oder im schlimmsten Falle auch durch eine Firmenpleite entwertet. Das sind Gründe, die ich nachvollziehen kann und respektiere. Dennoch haben wir mit unseren Verhandlungen noch nicht aufgegeben...

Milan 060

Ende des Jahres abgeschlossen ist, denn es steckt doch eine Menge Arbeit dahinter. Dann sollten auch Autorennen, 1st-Person-Shooter und vergleichbare Spiele kein Problem mehr darstellen.

stc: Wird der Milan II das einzige Milan-System bleiben oder schwebt Dir mittelfristig ein ganze Atari-Produktpalette vor? Die Atari-Technologie würde sich z.B. auch hervorragend für Settop-Boxen und ähnliches eignen...

Goukassian: Wir arbeiten an einer größeren Produktpalette, angefangen vom Web-Pad bis hin zum kleinen Pocket-eMailer und der Settop-Box. Allerdings übersteigt das unser wirtschaftliches Volumen so sehr, dass derzeit Kooperationspartner gesucht werden, die unsere Geräte in enger Zusammenarbeit mit uns entwickeln und gemeinsam mit uns vertreiben würden. Sollte dieses Vorhaben gelingen, wären wir natürlich alle heil froh, denn für solche Massenmarkt-Geräte würde schnell Software entwik-

würde. Dazu wären die Einrichtungskosten leider zu hoch. Ich suche aber derzeit in Asien Lieferanten von sogenannten „Barebones“, das sind Leerrechner, die nur Bildschirm und Laufwerke beherbergen und entsprechend ausgestattet werden können. Bei PCs ist so etwas üblich. Doch wie es bei Notebooks aussieht, habe ich bislang noch nicht feststellen können, denn meine Aktivitäten in dieser Richtung sind noch frisch (seitdem wir das Boardformat kennen), und gerade in diesem Bereich gibt es doch noch nicht so viele Standards wie im PC-Segment.

stc: Vor einigen Monaten haben Atari-Fans in aller Welt gehofft, dass der neue Milan auch unter dem Logo Ataris erscheinen würde. Dann wurde es still um diese Pläne. Wie sehen die Chancen in dieser Hinsicht aus, wie schwierig gestalten sich die Verhandlungen?

Goukassian: Sicher, einen Milan mit dem Namen um am besten auch noch dem Logo von Atari schmücken zu dürfen,

stc: Ich habe mir vor einigen Tagen die Homepage von Milan noch einmal angeschaut. Etwas traurig ist der Fakt, dass viele der hier angekündigten Erweiterungskarten immer noch nicht erhältlich sind. Wie steht es z.B. um die Falcon-Kompatibilitätskarte oder die TV-Karte?

Goukassian: Das Problem ist, dass die wenigen Entwickler total überfordert sind, und bislang war der Milan 040 nicht profitabel genug, um Personalneueinstellungen zu rechtfertigen. Die Entwicklung des Milan 040/060 hat uns eine dicke sechsstellige Summe in den Jahren 1997 - 1999 gekostet, und diese Investitionen mussten vorab geleistet werden. Ich denke, dass wir bei erfolgreichem Marktstart des Milan II durchaus Stellenausschreibungen machen werden, um das Entwicklerteam zu erweitern.

Erfreuliche Nachrichten gibt es hinsichtlich der DSP-Card: Diese wurde nun auch von Rudolphe Czuba, dem Chefentwickler des Phénix 060, in Angriff genommen. Dabei verwendet er die im

Phénix 060 integrierte DSP-56003-Lösung, die ein Vielfaches der Falcon-DSP-Performance erreicht. Diese Technik wird auf eine PCI-Karte portiert, und wir erwarten für den Sommer eine erstklassige Lösung. Dadurch wird der Entwickler der TV-Karte, Rainer Mannigel, der auch die Falcon-Card in der Pipeline hatte, derart entlastet, dass auch hier Fortschritte gemacht werden können. Was unsere Entwickler in den kommenden Tagen zur Realisation der TV-Karte beitragen, würde zu weit ins Details gehen.

stc: Auch die Einführung eines gemeinsamen PCI-BIOS hat bisher nicht den erhofften Erfolg. Für den Hades gibt es z.B. bereits eine Treiberanpassung für die ATI-Rage-Pro-Grafikkarte, Milan-Anwender müssen sich immer noch mit der vergleichsweise schwachen Trio-S3-Karte begnügen. Bei der Soundblaster-Karte sieht es genau andersherum aus. Was ist der Grund für all diese Inkompatibilitäten?

Goukassian: Wir haben uns Mitte des vergangenen Jahres entschlossen, einen anderen Weg für die Kartenanpassung vorzuziehen und das gemeinsame PCI-BIOS in zweiter Reihe folgen zu lassen. Der Grund ist, dass wir im Hades keine großartige Parallel-Entwicklungs-Unterstützung mehr sehen, da dieser ja nicht mehr gebaut wird. Ich will versuchen, es kurz zu erklären: PCI-Karten verfügen über ein BIOS, das alle relevanten Informationen zum Betreiben der Karten enthält. Eigentlich sollte das BIOS in FORTRAN geschrieben sein, damit es von allen Systemen gleichermaßen ausgelesen werden kann. Doch die Intel-Allianz hat es geschafft, einen neuen Quasi-Standard zu schaffen, so dass die Daten nun im Intel-Code vorliegen. Der Vorteil: Die Kartenhersteller können ein und dieselbe Hardware an einen Mac-Anwender z.B. für ein 3- bis 4-faches des PC-Karten-Preises verkaufen. Wir haben nun einen neuen Bootblock geschrieben, der einen Mini-Intel-Emulator enthält, um die PCI-Karten dennoch auslesen und initialisieren zu können. Damit wird es künftig ein Kinderspiel sein, z.B. Grafikkarten aller Art anzupassen, wenn die Entwicklerdokumentationen seitens des Hersteller vor-

liegen. Eine erstklassige Idee unseres Kern-Trios „Schneider - Schwingen - Göttisch“, die weltweit Schule machen könnte.

stc: Es ist aber etwas enttäuschend für viele Anwender, dass noch nicht mehr Treiber z.B. für moderne PCI-Grafikkarten vorhanden sind...

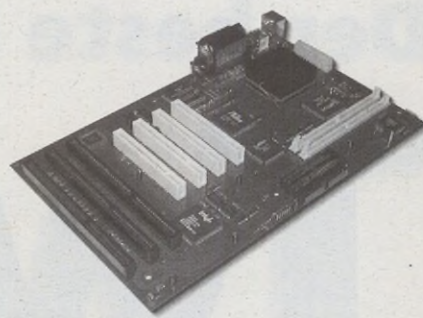
Goukassian: Sobald der Bootblock fertiggestellt ist - das sollte Ende März der Fall sein - werden wir schnelle ATI-Karten anpassen. Eine Arbeit, die wir für den Milan II sowieso erledigen müssen. Externe Entwickler werden aber auch die Möglichkeit bekommen, ihre eigenen Anpassungen zu machen. Wir hoffen, dass auf diese Weise eine Reihe von neuen Treibern entsteht.

stc: Was ist mit den Besitzern des Milan I - müssen diese das komplette Board ersetzen oder ist ein 060-Upgrade noch in Planung?

Goukassian: Ein Upgrade wird es aufgrund des vollkommen neuen Board-Designs nicht geben können. Seit 2 Wochen bieten wir nun das endgültige 060-Upgrade für den Milan040 an, das wirklich adäquate Ergebnisse erzielt. Wer also nicht zwingend ein Mini-Board benötigt, ist mit diesem Upgrade auch bestens bedient. Dabei wird nur eine kleine Adapter-Platine auf den Prozessorsockel des 68040 gesteckt und einige geringfügige Modifikationen getätigt.

stc: Aus vorhergehenden Gesprächen weiß ich, dass sich Milan nicht nur auf den Atari-Markt konzentrieren will, sondern ähnlich Atari eine komplette Produktpalette inklusive einer PC-Serie plant - und das eventuell unter dem Namen „Atari“. Kannst Du uns hier schon etwas mehr verraten?

Goukassian: Leider nicht viel, denn die Arbeiten in diese Richtung sind noch nicht abgeschlossen. Soweit vorab: Wenn das Milan-Sortiment auch Windows-kompatible Rechner enthalten sollte, dann werden diese grundsätzlich der Philosophie eines Milan entsprechen und eine kompakte und gut vorinstallierte Soft-



warebasis besitzen. Oberste Priorität hat derzeit aber der 68060-Computer. Der PC könnte uns nur behilflich sein, einige derzeit noch verschlossene Ohren und Türen zu öffnen.

stc: Könntest Du Dir vorstellen, dass Milan in der Zukunft einmal ein Anbieter einer bestimmten Technologie bzw. Betriebsumgebung sein wird und sich auf die Vergabe von Lizenzen beschränkt?

Goukassian: Das ist leider noch ein weiterer Schritt. MagiC ist eigentlich das Traum-Betriebssystem für viele zukünftige Lösungen. Galt bis vor kurzem noch das Motto „schneller, höher, weiter“, hat die CeBit 2000 doch neue Maßstäbe gesetzt. Heute heißt die Devise „kleiner, portabler, einfacher“. Etliche Firmen arbeiten an neuen Betriebssystemen, die so kompakt sein sollen, dass sie auf Flash-EPROMs passen, um das portable Surfen im Netz zu ermöglichen, um Festplatten abkömmlich zu machen, damit sowohl die Ausmaße als auch der Stromverbrauch tragbarer Geräte reduziert werden können. Hier könnten TOS und MagiC weltweit Maßstäbe setzen, denn schon jetzt könnte man mit einem 2-MB-Flash-RAM ein komplettes Betriebssystem samt Internet-Applikation auf einem Rechner unterbringen. Da das TOS aber derzeit noch an einen 68k-Code gebunden ist, wird es noch eine Weile dauern, bis an eine reine Betriebssystem-Vermarktung gedacht werden kann.

st-computer: Ali, ich danke Dir für das Gespräch - wir werden uns bestimmt schon bald wieder sprechen.

Ali Goukassian: Ich danke auch! Wir haben noch so vieles in Vorbereitung ¶

Thomas Raukamp

Der beste Bildschirmschoner

Twilight

für den Atari

ist kostenlos erhältlich!

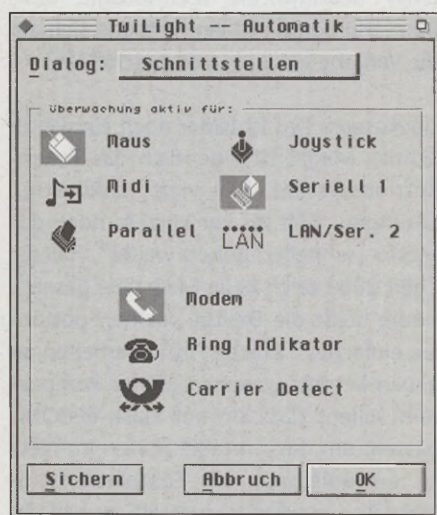
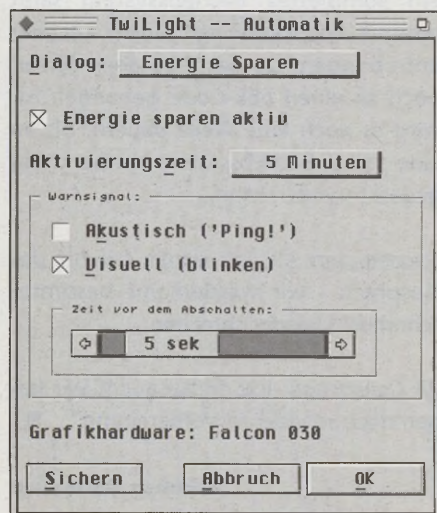


Bild oben: Twilight überwacht die verschiedensten Signale auf den Schnittstellen.

Bild unten: Twilight unterstützt auch den Energiesparmodus eines Monitors.



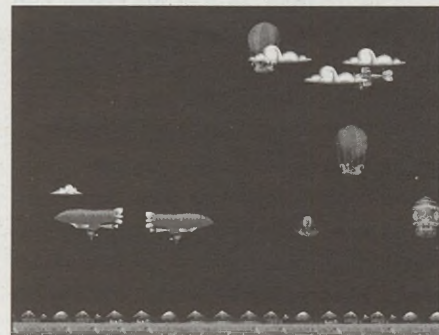
In den letzten Wochen sind einige wohlbekannte Programme für den Atari als Freeware veröffentlicht worden. Zu diesem Reigen gehört auch der Bildschirmschoner Twilight von Alvar Freude, Peter Scheerer und Dragan Espenschied. Da der letzte Testbericht dieser Software bereits einige Zeit zurückliegt, wollen wir dieses ungeahnte Angebot noch einmal kurz betrachten.

Twilight hat bereits eine etwas längere Geschichte und konnte sich während seiner Entwicklung als der wohl leistungsfähigste Bildschirmschoner auf dem Atari durchsetzen. Das Programm war sogar so gut, dass sich ASH entschloss, es bis zum Jahre 1997 für immerhin DM 69.– kommerziell zu vertreiben. In dieser Zeit wurde das Gesamtpaket immer umfangreicher und durch zusätzliche Module und Fähigkeiten erweitert. Mittlerweile ist der kommerzielle Vertrieb jedoch eingestellt, da die Programmautoren Twilight nicht mehr weiterentwickeln. Umso erfreulicher ist es, dass das Programm ab sofort als Freeware zur Verfügung steht.

Konfiguration. Bildschirmschoner gibt es für den Atari ohne Zweifel wie Sand am Meer. Trotzdem gebührte Twilight nicht nur aufgrund seines für ein Zusatztool doch recht happigen Preises immer ein besonderer Platz: Das Programm ist ausgereift wie kein zweites und weiß

durch Fähigkeiten zu überzeugen, die man bei jedem anderen System vermisst. Zuerst einmal sind hier die vielfältigen Konfigurationsmöglichkeiten zu nennen, die über ein ACC zu erreichen sind: Nach der Anwahl des ACC erwartet den Anwender ein reichhaltige Auswahl mitgelieferter Savermodule, die ähnlich wie in einem Kontrollfeld aufgelistet und ausgewählt werden können. Zumeist verfügt jedes einzelne Modul über individuelle Einstellungsmöglichkeiten. Grundsätzlich kann auch jedes Modul probenhalber gestartet werden, damit sich der Anwender schon im Vorweg ein Bild über dessen Präsentation machen kann.

Damit jedoch nicht genug: Über ein Aufklappenmenü stehen weitere Konfigurationspunkte von Twilight bereit, die eine noch genauere Anpassung an die eigenen Wünsche zulassen. Besonders erwähnenswert sind die Überwachungsmöglichkeiten, die sich z.B. auch auf Text- und Grafikausgaben und Dia-



Twilight lädt den Atari-Besitzer zum Träumen über eine Fahrt in einem Ballon ein.

logboxen beziehen können. Auch die Überwachungen der Schnittstellen sind äußerst vielfältig und praxisnah und umfassen sogar die Abhängigkeit von Ring Indikator und Carrier Detect. Natürlich kann auch eine Wach- bzw. Schlafefcke angegeben werden, wobei deren Positionen frei mit der Maus plazierbar sind.

Ein besonderes Feature ist auch die Fähigkeit der Soundunterstützung. So untermalen bereits sehr viele der mitgelieferten Module ihre Ereignisse mit den passenden Geräuschen. Wer jedoch lieber Musik hört, kann bei gleichzeitiger Installation des MOD-Players PAULA ein entsprechendes Modul abspielen. Darüber hinaus kann ein Signal für das Aufwachen - also ein Klang, der abgespielt wird, wenn der Rechner aus seinem „Schonzustand“ erwacht - abgespielt werden. Unterstützt werden alle Frequenzen bis 50 KHz in Stereo.

Wenn Sie verhindern wollen, dass andere Leute Ihren Rechner wieder aus seinem Schlaf erwecken, ist auch die Festlegung eines Passworts ohne weiteres möglich. Sind Sie Besitzer eines Monitors mit Energiesparschaltung, können Sie auch dieses Feature mittels TwiLight nutzen: Nach einer festgelegten Zeit veranlasst das Programm, dass der entsprechende Monitor in die Warteposition versetzt wird.

Module. Die mitgelieferten Module sind teilweise so originell, dass sie eine besondere Erwähnung verdienen. Bereits im Standardarchiv sind 38 Module enthalten, darunter Exemplare, die schon fast als kleine Zeichentrickgeschichten zu bezeichnen sind: Die Palette reicht von fliegenden Elefanten und Meteoritenschwärmen über ausgefeilte Zufallsgrafiken und Zerfließeffekte bis hin zu über den Bildschirm torkelnden (und sich übergebenden) Pinguinen und einem animierten Aquarium inklusive realistischer Umweltverschmutzung. Einige Module wie z.B. ein klassisches Pong-Spiel laden sogar zum Eingreifen ein und dienen als Zeitvertreib beim Warten auf den Feierabend - was immer noch sinnvoller ist, als ahnungslose Mohrhühner abzuschießen! Besitzer einer QuickCam können sogar Bilder dieser Kamera zum Schonen des Bildschirms an den Rechner übertragen

lassen und den Bildschirm als eine Art digitalen Spiegel nutzen.

Eigene Module. Vielleicht weckt der freie Vertrieb von TwiLight ja sogar den einige Programmautoren dazu an, das umfangreiche Modularchiv noch um das eine oder andere Exemplar zu erweitern. TwiLight verfügt zu diesem Zweck um eine ebenso einfache wie mächtige Schnittstelle zu den Programmiersprachen C und Assembler. Geboten wird beispielsweise eine Sprite-Routine und Sample-Sound, Programmierbeispiele liegen dem Archiv ebenfalls bei.

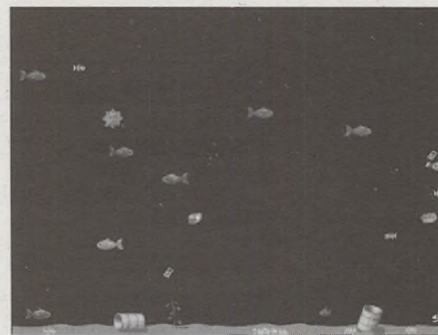
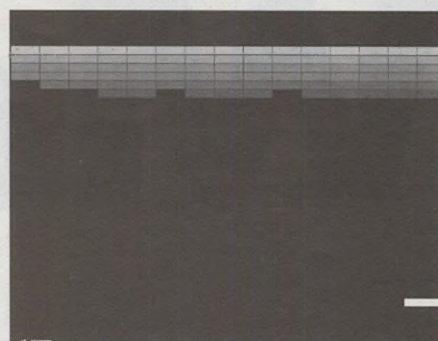
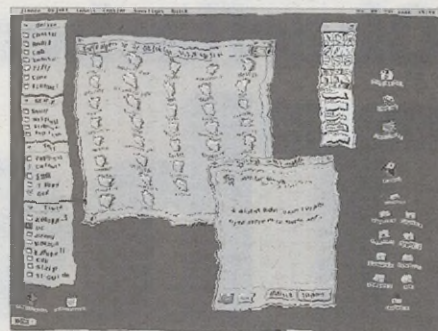
Bezug. Das TwiLight-Archiv findet sich auf der Homepage der Entwickler, die auch einen Link zu weiteren Schonmodulen bietet. Leider enthält dieses Archiv kein Online-Handbuch, so dass der Anwender bei der Konfiguration weitestgehend auf sich allein gestellt ist. Laut den Angaben der Entwickler existiert jedoch noch eine Anzahl gedruckter Handbücher. Wer ein solches ergattern möchte, sollte möglichst schnell einen an sich selbst adressierten und ausreichend frankierten DIN-A5-Umschlag an die unten genannte Adresse senden. Da die Auflage jedoch begrenzt ist, steht zu hoffen, dass sich vielleicht ein zufriedener Anwender an die Umsetzung in ein ST-Guide-File macht.

Wenn Sie keinen Internet-Zugang besitzen, werden Sie auf unserer LeserCD 04/2000 fündig: Ali Goukassian hat hier das Programm mit allen erhältlichen Zusatzmodulen zusammengestellt.

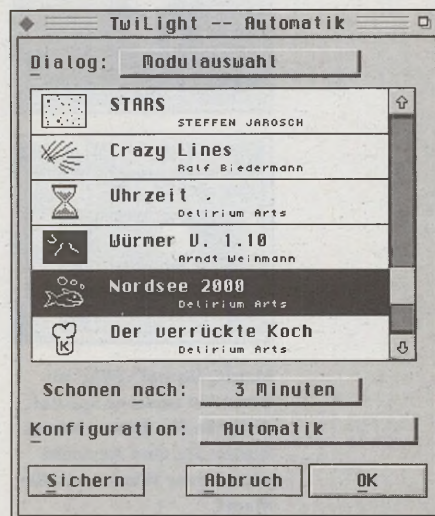
Fazit. Kein Frage: TwiLight gehört nun endgültig auf jeden Atari. Wen vorher noch der hohe Preis abgeschreckt hat, der sollte nun zugreifen. Nehmen Sie sich nach der Installation am besten eine halbe Stunde Zeit, um sich in aller Ruhe die vielfältigen Möglichkeiten und die einfallsreichen Module näher zu betrachten - es lohnt sich. Sie werden es schwer haben, sich für ein bestimmtes Modul zu entscheiden. ¶

Dragan Espenschied, Lauffener Straße 11, D-74226 Nordheim, dragan.espenschied@merz-akademie.de, <http://student.merz-akademie.de/user/drx/twilight>

Thomas Raukamp

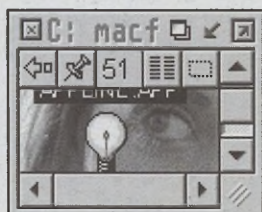


Die Modulauswahl von TwiLight ist beeindruckend hoch und weiß durch originelle Ideen zu überzeugen.



Oberflächen-Kosmetik auf dem Atari

Themes & Winframes



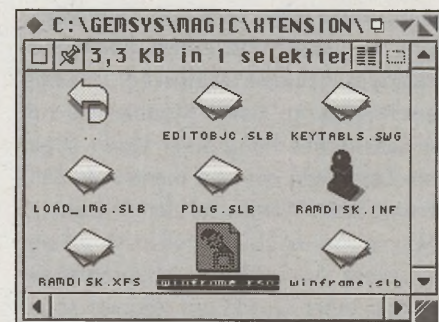
MagiC einmal völlig anders: Auf unserer Spezialdiskette für diesen Monat finden Sie eine Auswahl attraktiver Winframes für MagiC.

Kaum ein Atari ist wie ein anderer. Wenn es um die Konfiguration ihrer Systeme geht, sind Atari-Besitzer eigen - und die Auswahl an Betriebssystemen ist ja auch nicht gering: Soll es MagiC, N.AES oder für Puristen doch das gute alte TOS sein? Hinzu kommt die Qual der Wahl zwischen den verschiedensten Oberflächen: jinnee, THING oder Neodesk sind hier nur einige der Alternativen. Und wer noch weiter in die Tiefe gehen will, rüstet sein System mit selbststartenden Programmen im Auto- oder Start-Ordner aus. Das Aussehen der Fenster ist dagegen innerhalb der verschiedenen Betriebssysteme meist gleich: MagiC sieht dem MacOS auf den ersten Blick recht ähnlich, während N.AES eher eine Verwandtschaft zum MultiTOS hat. Beide Systeme lassen aber die individuelle Gestaltung der Oberfläche, indem sie den Austausch der zugrundeliegenden Ressource-Datei ermöglichen.

MagiC. Seit der Version 6 kann MagiC individuell gestaltet werden. Beim Systemstart liest das Betriebssystem eine Ressource-Datei ein, die das Aussehen der verschiedenen Bedienelemente bestimmt. Dieses File kann nun gegen ein beliebiges anderes ausgetauscht werden, wobei die einzelnen Bestandteile (also die verschiedenen Buttons) mit einem entsprechenden Construction-Set frei gestaltet werden können. Seit Erscheinen von MagiC 6.x haben sich allerdings bereits einige Designer an die

Arbeit gemacht, um eigene Winframes bzw. Themes für das beliebte Betriebssystem zu entwickeln, auf die auch Sie zurückgreifen können. Eine kleine Auswahl findet sich auf unserer aktuellen Spezialdiskette, besonders gelungene Varianten können Sie auch von der MagiC-Online-Homepage von Bengy Collins (http://bengy.atari-computer.de/downloadbay/public_html/winframes.htm) herunterladen. Übrigens plant Bengy Collins zusammen mit der Firma thomas raukamp communications in Kürze eine CD-ROM mit dem Titel *MagiCD* zu vertreiben, die neben allen verfügbaren Winframes auch eine große Anzahl von Tools und hunderte von Icons speziell für den Einsatz unter MagiC enthalten soll.

Die Installation der neuen Winframes unter MagiC ist recht einfach: Die oben erwähnte Ressource-Datei findet sich im Verzeichnis C:\GEMSYS\MAGIC\XTENSION Ihrer Bootpartition und trägt den Namen *winframe.rsc*. Legen Sie ir-



In diesem Verzeichnis wird die Ressource-Datei ausgetauscht.

gendwo auf Ihrer Festplatte ein Verzeichnis an, das z.B. den Namen *Alte Winframes* tragen könnte und in das Sie nun die standardmäßig von MagiC genutzte Winframe Ressource-Datei kopieren. Kopieren Sie nun die gewünschte neue Fensterdefinitionsdatei in das oben genannte Verzeichnis, wobei Sie das vorhandene File einfach überschreiben. Nun brauchen Sie Ihr MagiC-System nur noch über den Menüpunkt *Objekt/Ausschalten* neu starten. Nach dem Warmstart verwendet MagiC nun die neuen Fensterelemente.

N.AES. Aber nicht nur MagiC lässt eine weitgehende Individualisierung des Aussehens der Fensterrahmen zu: Seit der Version 2.0 ist dies auch unter N.AES möglich. 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, die Themen reichen hier von einem MagiC-ähnlichen Erscheinungsbild bis hin zu den klassischen MultiTOS-Bedienungselementen. Eine Fundgrube für N.AES-Nutzer stellt dabei die Homepage von Katherine Ellis dar (<http://kellis.atari.org>), auf der sich seit einiger Zeit eine Vielzahl von Themes für N.AES finden. Die Palette reicht von Linux-ähnlichen Entwürfen bis hin zu Bedienungselementen, die Aqua, der neuen Oberfläche des MacOS X, nachempfunden sind.

Die Installation der neuen Winframes unter N.AES ist meiner persönlichen Meinung nach noch etwas unkomplizierter als unter MagiC, da das Anlegen von Backups entfällt: In der Konfigurationsdatei des Betriebssystems (NAES.CNF) wird der Pfad zu den Ressourcendateien bestimmt. Die Dateien müssen also nicht in einem bestimmten Verzeichnis liegen und können nach ihrem Aussehen benannt werden. Besonders hilfreich ist dabei, dass die Pfadangaben für die neuen Ressourcenfiles bereits dem Komplettpaket, das sich auf der Homepage von Katherine Ellis findet, beiliegen, so dass diese schnell und

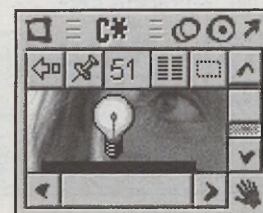
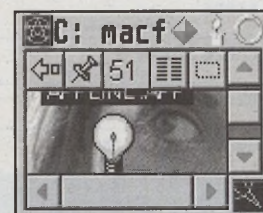
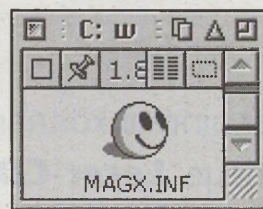
einfach per Cut & Paste in einem Texteditor in die Konfigurationsdatei eingefügt werden können. Bei dem Aussehen, das der Anwender bevorzugt, lässt er dann einfach das Vorzeichen „#“ weg, um es ab dem nächsten Neustart zu aktivieren.

Optimierungen. Wenn Sie z.B. auf dem Falcon in einer Auflösung mit nur 16 Farben arbeiten, könnten die Ergebnisse unter beiden Betriebssystemen nicht ganz der auf den genannten Webseiten dargestellten und erhofften Qualität entsprechen. Das liegt daran, dass einige Winframes nun einmal erst in Auflösungen mit mindestens 256 Farben richtig zur Geltung kommen. Auf einem 16-Farben-Schirm fehlt oftmals die nötige Tiefe für plastische Effekte, z.B. bei den Aqua-Themes werden schlicht einfach zu wenige Farben dargestellt. Sie sollten also bei nur 16 Farben ein passendes Winframe wählen und ein wenig herumprobieren oder eine Auflösung mit mindestens 256 Farben einstellen.

Es könnte einfacher sein. Obwohl die oben beschriebene Wege zur Installation der neuen Fenster-Ressourcen auch von reinen Anwendern sehr einfach nachzuvollziehen sein sollten, ist die Auswahl eines neuen „Looks“ unter den beiden führenden Atari-Betriebssystemen sicher noch verbesserungswürdig. Als Paradebeispiel sei hier die Systemerweiterung *Kaleidoscope* für den Macintosh genannt: In einem eigenen Kontrollfenster können die Themes komfortabel ausgewählt, in einem Preview kontrolliert und ohne Probleme installiert werden. Vielleicht fühlt sich ein findiger Shareware-Autor ja auch auf dem Atari berufen, einen ähnlichen Komfort auf der Atari-Plattform zu realisieren.

Fazit. Wer nicht gern einen Rechner „von der Stange“ besitzt, sollte sich als MagiC- oder N.AES-Nutzer schnellstens auf den oben genannten Webseiten nach den Winframes umschauen. Grafiker sollten sich inspiriert fühlen, eigene Ideen umzusetzen - vielleicht können wir ja schon bald auf einen großen Pool neuer Themes zurückgreifen. ¶

Thomas Raukamp



st-computer Leser-CD

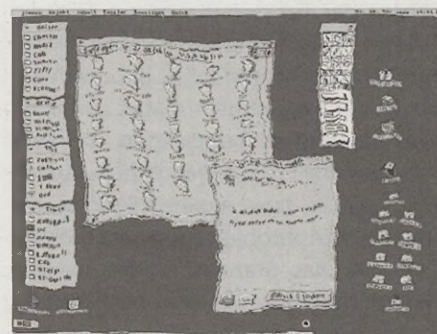
04/2000

Wieder einmal können wir eine neue **Leser-CD** anbieten. Ali Goukassian berichtet, was sich auf der aktuellen **CD 04/2000** befindet.

Die Leser-CD 04/2000 ist die wohl sicherlich interessanteste und wertvollste Leser-CD seit Langem. Dies ist allerdings nicht in erster Linie unseren guten Recherchen zuzuschreiben, sondern auch der Tatsache, dass engagierte Programmierer langjährige und kostbare Vollversionen freigegeben haben. Die aktuelle Leser-CD beinhaltet also weniger eine Fülle an kleinen Programmen und Software-Updates aus dem PD- und Shareware-Markt, als vielmehr einige ausgesuchte Perlen.

Outside. Besitzer eines 68030-Computers wie Falcon, TT oder eines mit der PAK aufgerüsteten ST werden sich über die Freigabe von Outside, der virtuellen Speicherpartition freuen. Mit Outside ist es möglich, den RAM-Speicher des Atari um 496 Mbyte zu erweitern. Dabei wird der zusätzliche Speicher auf einer vom Anwender gewählte Swap-Partition auf der Festplatte ausgelagert, so dass man endlich auch umfangreiche Grafik-Dateien usw. einladen und bearbeiten kann. Uwe Seimet hat Outside nun freigegeben, so dass Sie es ohne jegliche Einschränkung nutzen können. Der ehemalige Verkaufspreis lag bei DM 69.-.

Twilight. Mit Twilight verfügen Sie über einen professionellen, bunten und vielseitig konfigurierbaren Bildschirmschoner von Delirium Arts. Die Animationen sind ebenso aufwendig und ansprechend, wie sie von den konkurrierenden Computer-

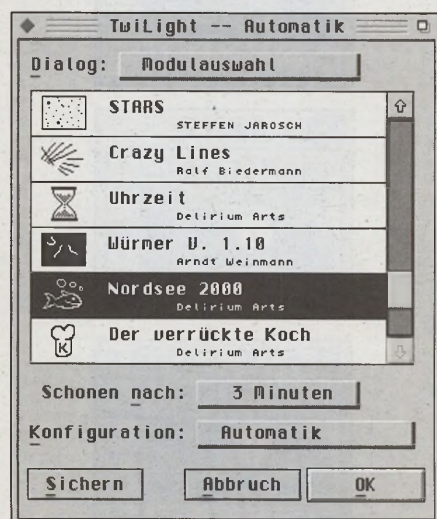


systemen her bekannt sind. Und wir haben noch einige weitere Schoner dazu gepackt, so dass Sie nun über eine reichhaltige Auswahl verfügen. Beachten Sie bitte auch unser Modul-Gewinnspiel, bei dem Sie bis zu DM 300.- in Bar gewinnen können!

PacThem. Spielefans dürften sich über PacThem von Martin Steehn freuen. Bei PacThem handelt es sich um einen tollen Pacman-Verschnitt von, der allerdings einen Falcon voraussetzt. Animationen und Sounds sind erstklassig, so dass der Spielespaß lange andauert.

CD-INF. CD-INF ist die ultimative Lösung für jeden, der eine Übersicht über die Programme benötigt, die er auf diversen Atari-CD-ROMs besitzt. Dieses einmalige Verzeichnis wurde mit Hilfe einer Software erstellt, die sämtliche Verzeichnisse der CD ausliest und mit ihren Pfaden in Text-Dateien niederlegt. Anschließend wurden diese Dateien nach CD-Titeln (weit über 20 Stück) und nach Programm-Genres etc. sortiert und komprimiert auf der CD abgelegt, damit der Da-

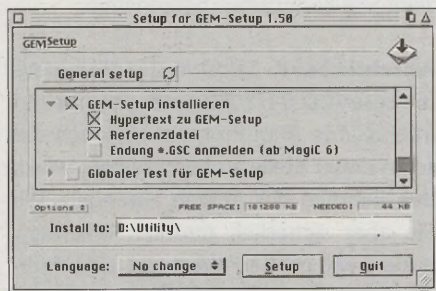
Höhepunkt der aktuellen Leser-CD ist der komplette Bildschirmschoner Twilight mit einigen Zusatzmodulen.



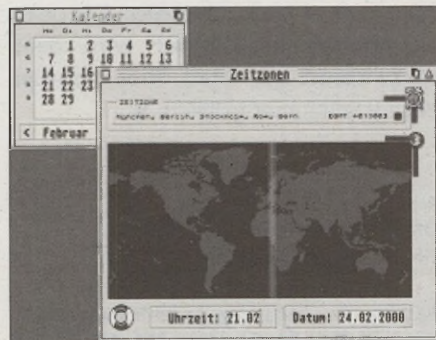
tenaufwand nicht zu groß ist. Wenn Sie nun ein bestimmtes Atari-Programm suchen, starten Sie einfach CD-INF und suchen über den beigefügten Texteditor nach dem Namen, und CD-INF verrät Ihnen, auf welchen oder welcher CD sich das Programm befindet. Darüber hinaus sind in vielen wertvollen Textdateien weiterreichende Informationen wie z.B. sämtliche vorliegenden Lieferadressen der einzelnen Atari-CD-ROMs zu finden.

Luna 1.52. Der in Ausgabe 03/2000 vorgestellte Spitzen-Texteditor Luna liegt seit Ende März in einer Version 1.52 vor, die ebenfalls auf der CD enthalten ist (Version 1.51 plus Freshup-Datei).

CD-LAB 0.32. Das neue CD-Brennprogramm aus Frankreich, das für eine Sharewaregebühr von nur DM 30.- bis DM 40.- zu haben ist, liegt in einer neuen, fehlerbereinigten Version vor, die unregistriert das Brennen mit bis zu einfacher Geschwindigkeit erlaubt.



GemSetup 1.7. Auch von dem Installations-Tool, das sich immer mehr in der Atari-Gemeinde durchsetzt, gibt es eine neue Version.



Zeitzone... ist ein neues Programm von Gunnar Gröbel, das nicht nur die Abfrage sowie der Einstellung von Datum und Uhrzeit des Rechners dient, sondern auch

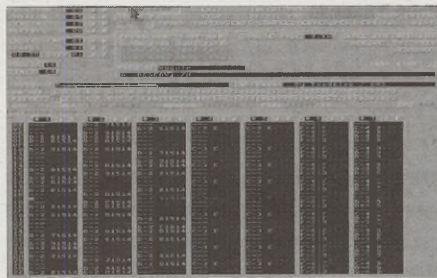
einen integrierten Kalender sowie eine Weltkarte zur Anzeige der Zeitzonen besitzt - ein äußerst ansprechend gestaltetes Programm.

Pfract. Pfract ist ein kleines Programm aus England, mit dem sich schöne Fraktale erstellen lassen, die bestens für Hintergründe geeignet sind, weil sie so erstellt werden, dass Sie, als Füllmuster (z.B. für Webpages) verwendet, nahtlos fortlaufende Grafiken darstellen.

Screenplus. Möchten Sie Ihre Atari-ST-Bildschirmauflösung erweitern, ohne eine zusätzliche Hardware zu benötigen? Dann verwenden Sie Screenplus. Damit können Sie z.B. 320x240 statt nur 320x200 Bildpunkten in 16 Farben, oder 640 x 240 anstatt 640 x 200 Punkten bei 4 Farben darstellen. Für alte TOS-Versionen liegt auch ein Patch bei.

Farbemulator 124. Haben Sie sich auch schon häufig darüber geärgert, dass Sie Farbprogramme nicht starten können, weil der ST nicht in der Nähe eines Fernsehers oder Farbmonitors steht? Dann nutzen Sie ab sofort den Farbemulator 124, der die ST-Low-Darstellung auf dem SM 124 zulässt.

Groumpftracker & SC55-Editor. Musikfans bekommen zum einen den 32-Kanal-HiFi-Tracker für den Falcon, der einen kompletten Pattern- und Sample-Editor enthält (registrierte Version ohne Ein-



schränkungen!) sowie eine aktuelle Shareware-Version des SC55-Editors.

Phototip 2.0. Olympia, die Software zur Ansteuerung von digitalen Kameras, heißt nun Phototip und ist in einer neuen Version 2.0 verfügbar, weil es zum Einen einen so großen Funktionsumfang bekommen hat, dass es auch als alleinstehende Grafikanwendung interessant ist,

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-Vollversion.

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-Kontoi 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-Machine für den Falcon uvm.

Hiermit bestelle ich:

Folgende Leser-CDs zum Einzelpreis von 20,- DM

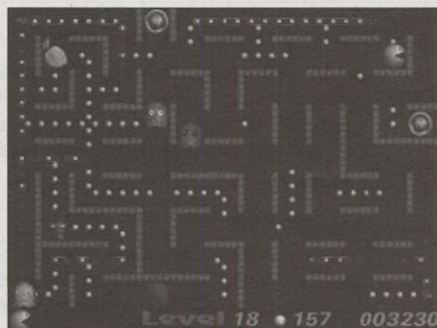
☐ Das Jahres-Abonnement der Leser-CD zum Vorzugspreis von 60,- DM, Beginn: _____

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 --



Auch für den Spielspaß ist gesorgt: Sowohl Falcon- als auch ST/STE-User werden bestens versorgt.



und weil es zum Anderen nun so viele Kameras unterstützt, dass der Name Olympia nur in die Irre führen und auf Olympus-Kameras deuten könnte.

Und außerdem... sind natürlich wieder weitere Programme und Updates zum Stöbern auf der CD: so z.B. der neueste Aniplayer 2.09, der eine beschleunigte MP3-File-Ausgabe - auf Wunsch auch mit DSP-Unterstützung - hat (wir haben Ihnen MP3-Files zum Ausprobieren beigelegt), oder SmaK, ein kleines Accessory, mit dem man komfortabel Sonderzeichen als AV-SENDKEY an Programme wie CAB, Papyrus, Resourcemaster usw. senden kann.

Spiele. Neben dem oben genannten PacThem erhalten Sie auch die tollen neuen Games Juppy und Peking (beide von Gunnar Gröbel). Juppy ist ein Würfelspiel für bis zu 6 Spieler, das sich stark an die Vorgabe von Kniffel anlehnt und tolle Grafiken bietet. Peking ist endlich eine tolle Umsetzung von Shanghai, dem chinesischen Brettspiel, das schon auf dem Lynx für eine Sucht gesorgt hat. Peking läuft auf allen ST in ST-Low und ST-High.

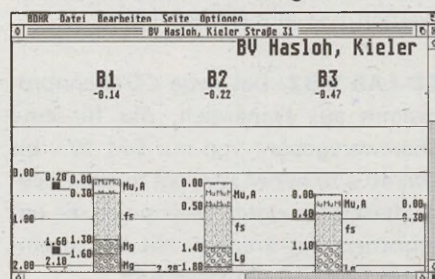
Demo-Versionen. Nach wie vor hat der Atari-Markt viele interessante Programme zu bieten: Von einigen dieser Programme liefern wir auch Demo-Versionen - nur, um Sie daran zu erinnern, dass diese Software nach wie vor erhältlich ist:

DA's Layout 6.2. Das mächtige DTP-Paket existiert noch immer und wurde bis Ende letzten Jahres weiterentwickelt. Parallel zu unserem Artikel erhalten Sie über die Leser-CD das Demo-Paket zum Probieren, das sich nach 30 Minuten selbst beendet.

STemulator 1.64. Der bekannte und weitverbreitete Atari-Emulator für Windows-Systeme zum Testen.

Scooter PCB... gehört sicherlich zu der Spitze der für den Atari verfügbaren Platinenlayoutprogramme. Es braucht den Vergleich zu teuren PC-Programmen nicht zu scheuen und bietet von Beginn an sehr viele Funktionen, die bei anderen Programmen dazugekauft werden müssen.

Bohrmeister. Bohrmeister ist ein wissenschaftliches Programm, das zur Dokumentation von Erdbohrungen nach DIN



dient. Erdschichten werden ebenso angezeigt wie Bodenarten beschrieben.

Abschließend. Selbstverständlich bietet die Leser-CD 04/2000 noch viele weitere interessante Atari-Programme, doch diese an dieser Stelle zu beschreiben, würde den Rahmen des Artikels sprengen. Wie Sie aber sicherlich deutlich erkennen, haben wir großen Wert auf eine hohe inhaltliche Qualität gelegt, so dass sich die Investition von DM 20.- auf alle Fälle lohnt. Als Abonnent der st-computer können wir Ihnen nur empfehlen, die zusätzlichen DM 15.- pro Quartal zu investieren und die Leser-CD zu Ihrem Abonnement hinzuzubestellen. Die Leser-CD-Abonnement-Laufzeit wird dann rückwirkend zum Start Ihres aktuellen Bezugszeitraumes geliefert. ¶

Preis:
DM 20.- (inkl. Versand)
DM 60.- im Jahresabonnement (4 CDs)

Bezugsquelle: Falke Verlag, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-27 365, Fax 27 368, Bestellung@falke-verlag.de

Ali Goukassian

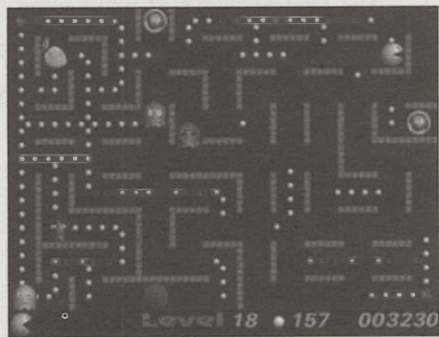
st-computer

Spezialdiskette

Auch die „neue“ st-computer setzt die Tradition der Spezialdiskette fort. Die Begleitdiskette zum Heft beinhaltet jeden Monat neue und interessante Programme, die wir sorgfältig für Sie ausgesucht haben. Außerdem finden sich Begleitmaterialien zur aktuellen Ausgabe auf der Diskette, damit Sie z.B. Workshops noch intensiver nutzen können. Sie können die Spezialdiskette gegen Einsendung von DM 10.– bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur DM 50.– pro Jahr beziehen.

Auch in diesem Monat denken wir, dass wir wieder eine interessante Auswahl auf der gut gefüllten Diskette für Sie zusammenstellen konnten.

PacThem. In diesem Monat steht der Spielspaß ganz oben auf unserer Liste der für Sie ausgesuchten Programme. Wie der Name schon vermuten lässt, handelt es sich bei PacThem um einen waschechten Clone des vielleicht bekanntesten Computerspiels aller Zeiten - oder gibt es jemanden unter Ihnen, der noch nie PacMan gespielt hat?

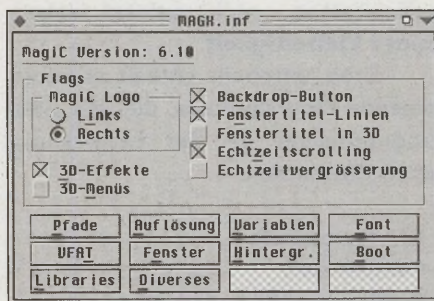


PacThem ist ein Spiel aus der HiColor-Reihe von Martin Steen, die der Entwickler nun nach mehrjähriger „Atari-Abstinenz“ als Freeware veröffentlicht hat. Weitere Programme (die leider für eine DD-Diskette zu umfangreich sind)

finden Sie unter der URL <http://www.martin-steen.de/hicolor/hicolor.html>.

PacThem erfordert einen Atari Falcon 030, bietet Spielspaß auf 25 Leveln, läuft sowohl auf RGB-TV- als auch auf VGA-Monitoren und kann per Joystick, Joypad oder per Tastatur gespielt werden - viel Spaß!

MagiC-Configurator. MagiC-Configurator stellt eine komfortable GEM-Oberfläche für die Veränderung der Systemvariablen in der Datei MAGX.INF dar. Das lästige Verändern der Konfigurationsdatei des Betriebssystems MagiC entfällt somit. Wenn Sie mehr über das komfortable Programm erfahren möchten, sollten Sie unseren Testbericht in der kommenden Ausgabe durchlesen.



Das Programm von Philipp Donzé ist Freeware und sollte auf jedem System laufen, auf dem MagiC ab der Version 5.0 seinen Dienst verrichtet.

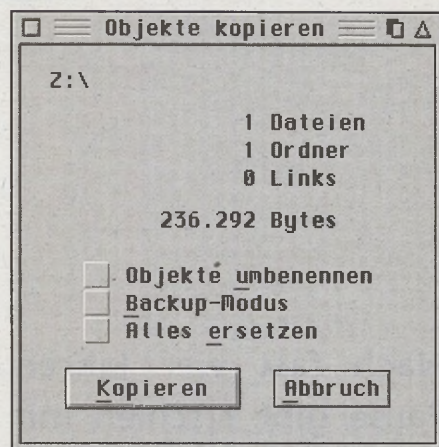


Winframes.

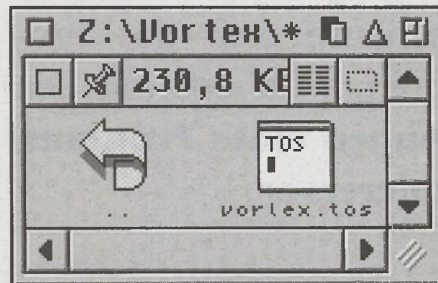
Passend zu unserem Artikel über alternative Looks Ihres MagiC- bzw. N.AES-Systems finden Sie auf unserer Spezialdiskette einige Beispieltthemes für die beiden Betriebssysteme. Alle Dateien sind Freeware und können daher frei verwandt werden. ¶

Thomas Raukamp

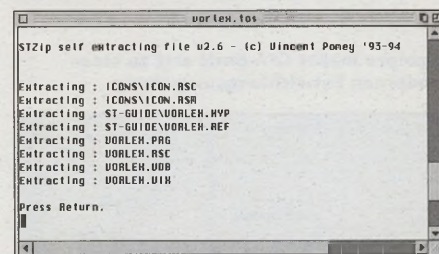
Entpacken



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 Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel, Fax 04 31-27 368.**

Moderne GFA-Zeiten

ergo!pro

Version 3.0

Nach fast vier Jahren Pause gibt es mit der v3.0 ein **Update von ergo!pro**. Matthias Jaap schaute sich das Programm für uns mit den **Augen eines Programmierers** an.

Hilfsprogramme, die aus dem etwas kargen GFA-Basic ein modernes Entwicklungssystem zaubern, gibt es viele. ergo!pro ist darunter eines der beliebtesten - nicht zuletzt wegen seiner Vielseitigkeit.

Grob unterteilt enthält ergo!pro folgende Programmteile, die den GFA-Programmierer bei der Entwicklung unterstützen sollen:

- GFA-Kontexthilfe
- Compilershell
- Programmoptimierung und
- Interpreterstarter.

Da der letzte Test von ergo!pro über drei Jahre her ist, finden die Änderungen im Vergleich zur Vorversion am Ende des Artikels Erwähnung.

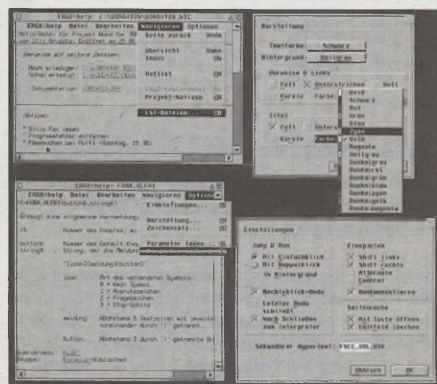
XRef-Analyse. Bei umfangreichen Programmierprojekten kommt selbst der akribisch dokumentierende Programmierer ab und zu ins Stolpern. Variablen, die in der 1.0-Version noch benötigt wurden, schlummern in der 2.0 ungenutzt vor sich hin und verlängern das Programm unnötig. Die XRef-Analyse ist eine nachträgliche automatische Analyse des Quellcodes. Das Ergebnis ist eine Dokumentation aller im Programm vorkom-

menden Variablen, Arrays, Prozeduren, Funktionen und Labels. Aus der XRef-Analyse wird auch deutlich, welchen Typs z. B. eine Variable ist und wo sie im Programm zu finden ist. Sucht man z.B. nach der oben erwähnten unnötigen Variable, kann ergo!pro zumindest eine Suchhilfe geben. Solche „Variablenrelikte“ sind häufig nur an einer bestimmten Stelle zu finden, evtl. als global definiert oder sogar in einer Prozedur vorhanden, die vom Programm gar nicht mehr aufgerufen wird. Diese Fälle werden von ergo!pro deutlich gekennzeichnet, ebenso wenn eine Variable mal global und dann wieder lokal verwendet wird.

Die XRef-Analyse lässt sich weitgehend konfigurieren. Die Standardeinstellung erzeugt eine ziemlich umfangreiche Analyse-Datei; wer jedoch nach bestimmten Fehlern im Programm sucht, kann die Suche z.B. auf nicht verwendete Prozeduren beschränken. Mit dem Informer können die XRef-Funktionen auch direkt in die GFA-Datei geschrieben werden. Die XRef-Analyse wird von ergo!pro auch noch für weitere Funktionen benutzt: Statistik, Variablenliste und Baumdiagramm.

Statistik. Die Statistik zeigt die Anzahl der verwendeten Variablen/Prozeduren und deren Typ. Das Ergebnis ist eine

ergo!pro macht GFA-Basic erst zu einer modernen Entwicklungsumgebung.



kurze Liste, die eingeschränkt bereits für die Programmoptimierung nützlich sein kann. So ergab die Statistik des ECI (ein GFA-Basic-/faceVALUE-Programm), dass 77 String-Variablen verwendet wurden - davon 25 global. Ob dies bei jeder Variable notwendig ist, muss die ausführliche XRef-Analyse ergeben.

Baumdiagramm. Das Baumdiagramm zeigt, welche Prozeduren bzw. Funktionen sich gegenseitig aufrufen. Ein faceVALUE-Programm ruft beispielsweise in seiner Initialisierungsphase mehrere Prozeduren auf, die wiederum ihrerseits andere Prozeduren aufrufen. Im Baumdiagramm erkennt man auf einen Blick, welche Aufrufe eine Prozedur tätigt. Durch Einrückungen ist dabei auch die Übersichtlichkeit gewährleistet.

Variablenliste. Die erzeugte Liste enthält alle verwendeten Variablennamen. Die Liste lässt sich auf globale Variablen beschränken, die sich oft als wahre Übeltäter entpuppen, wenn es um überraschende Änderungen von Variableninhalten geht.

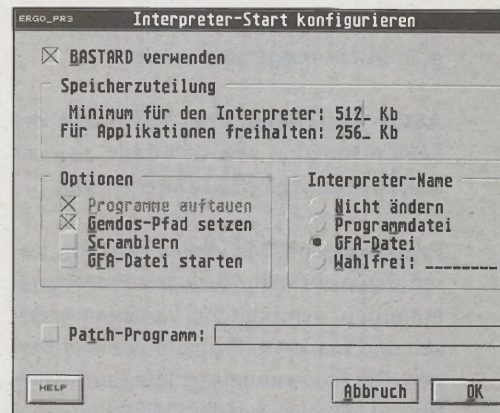
REM-Killer. Einer der Klassiker unter den Programmierertools ist der REM-Killer, der unerwünschte Kommentare im Programm entfernt. Auch diese Funktion kennt Ausnahmeregeln, die definieren, welche Kommentare erhalten bleiben sollen. So können die Kommentare zwischen Unterprogrammen, in Prozedur-

bzw. Funktions-Zeilen oder in Unterprogrammen, die mit einem benutzerdefinierten Text anfangen, erhalten bleiben. Wünschenswert wäre noch eine Funktion, die Kommentare übrig lässt, wenn sie einen bestimmten Text enthalten - so z. B. alle Kommentare, die mit einem „*“ beginnen. Die Ausgabe erfolgt in eine GFA-Datei, das Original bleibt, wie auch bei den anderen ergo!pro-Funktionen, erhalten.

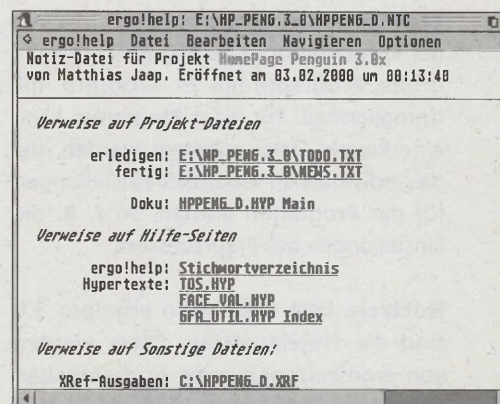
INLINEs. INLINEs werden in GFA-Basic häufig für das Ablegen von kleinen Assembler-Unterprogrammen verwendet. Diese können von ergo!pro aus der GFA-Datei extrahiert und einzeln oder in eine Sammeldatei abgelegt werden.

Profiler. Der Profiler ist eine Art digitaler Detektiv für den Ablauf des Programms und ist neben der XRef-Analyse wohl die wertvollste Funktion zur Programmoptimierung. Der Hypertext des Programms nennt dazu einige Beispiele. So kann der Profiler feststellen, wie häufig eine Prozedur aufgerufen wird, wieviel Zeit sie benötigt und welche Inhalte bestimmte Variablen annehmen.

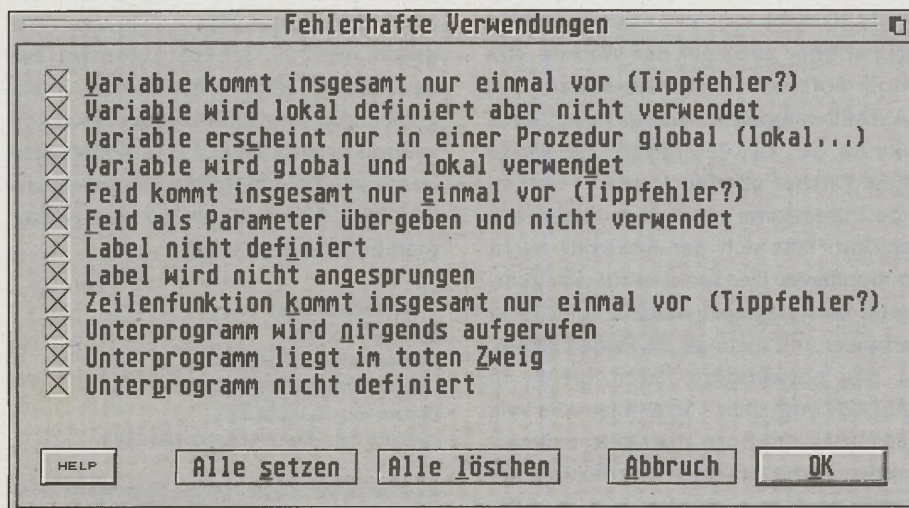
Texte. Diese Funktion ersetzt die Inhalte von Strings und Data-Zeilen. Häufigstes Anwendungsgebiet ist das Erleichtern von Übersetzungen. Mittlerweile dürfte diese Funktion nicht mehr allzu häufig nötig sein, denn in der Regel ist es praktischer, alle Texte in der RSC-Datei oder als



Neben der Verwendung von Bastard kann auch der Interpreter-Name für den Start frei gewählt werden.



Eine Neuheit in ergo!pro 3.0 sind die Projektnotizen. Diese werden von ergo!help angezeigt und enthalten neben persönlichen Notizen auch Verweise auf den Hypertext des eigenen Programms.



Die XRef-Analyse ist eine nachträgliche automatische Analyse des Quellcodes. Das Ergebnis ist eine Dokumentation aller im Programm vorkommenden Variablen, Arrays, Prozeduren, Funktionen und Labels.

Textdateien abzulegen, die dann bei Programmstart ausgelesen werden.

ASCII speichern. Dies entspricht der SAVE,A-Funktion von GFA-Basic, es wird aus einer GFA- eine LST-Datei erzeugt.

Präprozessor. Mit dieser Funktion lassen sich nicht mehr benutzte Prozeduren entfernen, symbolische Variablen ersetzen und markierte Programmteile entfernen. Die Anwendungsgebiete sind vielfältig - so läßt sich aus der Vollversion eines kommerziellen Programmes leicht eine Demoversion erzeugen. Der Präprozessor kann mit der Compiler-Funktion kombiniert werden, so dass ergo!pro gleich nach dem Präprozessor mit dem Kompilieren beginnt.

ergo!pro als Compilershell. Neben der Programmoptimierung ist der zweite große Programmteil in ergo!pro die Compilershell. Für jedes Programm kann eine Projekt-Datei angelegt werden, die die individuellen Compiler-Einstellungen für das Programm enthält, so z. B. die Einstellungen des Präprozessors.

Notizen. Eine Neuheit in ergo!pro 3.0 sind die Projektnotizen. Diese werden von ergo!help angezeigt und enthalten neben persönlichen Notizen auch Verweise auf den Hypertext des eigenen Programms. Sofern man eine To-Do-Liste und News-Liste führt, können diese Dateien direkt per Link angesprochen werden. Was im Notizfenster angezeigt werden soll, kann durch das Ändern der Notizzettel-Datei mit der Endung NTC bestimmt werden. Die Syntax zum Setzen der Links ist sehr einfach. Mit der Notizzettel-Funktion sollten jetzt die Papierzettel oder temporären Dateien mit Programmiernotizen der Vergangenheit angehören - ausreichende Disziplin beim GFA-Programmierer einmal vorausgesetzt... Die Projektnotizen können direkt vom neugestalteten ergo!pro-Projektfenster angezeigt werden.

Das Projektfenster. Für den Benutzer früherer ergo!-Versionen ist das Projektfenster wohl die auffälligste Neuheit. Zwar hat sich an der Bedienung des Fensters nichts geändert, aber es sind

einige Icons dazugekommen, die den Weg zur Menüleiste sparen. Die Iconleiste läßt sich ausblenden und das Fenster läßt sich in seiner Größe verändern. Eine frei definierbare Leiste mit „Hotbuttons“ erlaubt den Zugriff auf weitere ergo!pro-Funktionen.

Moderne Zeiten. Dem alten ergo!pro 2.5 sieht man im Jahr 2000 sein Alter deutlich an. Bei der v3.0 hat sich in diesem Bereich erwartungsgemäß einiges getan: Alle Fenster lassen sich per Iconify schnell verkleinern und die Dialoge unterstützen BubbleGEM, was die ST-Guide-Hilfe fast überflüssig macht. Letztere war zum Testzeitpunkt noch nicht ganz fertiggestellt, ist aber leicht verständlich formuliert und sinnvoll gegliedert.

Die meisten Dialoge von ergo!pro wurden einem „Facelifting“ unterzogen und der Inhalt wurde neu strukturiert. Für Benutzer der alten Version ist dies sicherlich erst gewöhnungsbedürftig, aber schnell erscheint die neue Anordnung logischer. Lange Dateinamen werden von ergo!pro nun voll unterstützt. Praktisch unter Multitasking-Umgebungen ist das Drag & Drop: Einfach vom Desktop eine GFA-Datei auf das Projektfenster ziehen und ergo!pro ist bereit, das Programm weiter zu bearbeiten. Jetzt fehlt eigentlich nur noch eine Unterstützung des DHST-Protokolls, um Projektdaten z.B. von StartMeUp! aufzurufen.

BASTARD. Das Freeware-Utility BASTARD liegt ergo!pro standardmäßig bei, ist aber auch auf der Website von Run! Software herunterladbar. Bei BASTARD handelt es sich um eine Starthilfe für den GFA-Interpreter, die einige ältere Patches überflüssig macht und einige interessante Neuheiten bietet. Mit ergo!pro läßt sich der BASTARD leicht konfigurieren. Der Speicher für den Interpreter kann begrenzt werden. Soll GFA in Farbtiefen mit mehr als 16 Farben laufen, ist der notwendige Patch gleich in BASTARD enthalten - Scrambler oder A la Card (das ergo!pro ebenfalls beiliegt) werden damit praktisch überflüssig. Der Interpreter-Name, mit dem sich das GFA-Basic beim Betriebssystem anmelden soll, kann frei gewählt werden. Dies ist nur

dann von Bedeutung, wenn sich andere Programme mit dem GFA-Programm „unterhalten“ möchten.

Eine kleine Sensation ist wohl aber, dass der GFA-Interpreter durch BASTARD auch unter N.AES benutzbar wird - und das im Multitasking-Betrieb. Einige kleine Unsauberkeiten muss man zwar im Kauf nehmen, ansonsten funktioniert das Programmieren jetzt absolut reibungslos. PRINT-Ausgaben werden in das Konsolen-Fenster umgelenkt. Grundsätzlich schützt BASTARD den Interpreter vor allen fremden Anwendungen, die sich in den Vordergrund schieben möchten. Für Fileselektoren, die sich als eigenständige Anwendungen anmelden, kann jedoch eine Ausnahme gemacht werden.

ergo!help. Das Help-Accessory wurde komplett überarbeitet und verfügt jetzt über eine Menüleiste. Geblieben ist die Möglichkeit, aus dem GFA-Interpreter die passenden Help-Seiten aufzurufen. Vom Komfort her ist das Accessory dem ST-Guide mindestens ebenbürtig, die Blockmarkierung ist sogar besser gelöst und kann auch Teile von Zeilen markieren. Leider kann das ergo!help-Accessory nicht gleich noch die HYP-Dateien des ST-Guide einlesen. Die GFA-Hilfe in ergo!help macht das GFA-Handbuch so gut wie überflüssig. Auf die Nachteile einiger GFA-Befehle aus heutiger Sicht wird hingewiesen.

Fazit. Erst ergo!pro macht aus GFA-Basic ein modernes Entwicklungssystem, das auch den systemübergreifenden Vergleich nicht zu scheuen braucht. Die neue Version zeigt Verbesserungen in der Bedienung, den unterstützten Protokollen und bei ergo!help. Echte Kritikpunkte lassen sich bei ergo!pro nicht finden, die DM 98.- (bei Neuerwerb) ist das Programm mehr als wert. ¶

Update-Konditionen:

Neupreis: DM 98.-

Update von v1.0: DM 59.-

Update von v2.0: DM 49.-

Update von v2.5: DM 39.-

ergo!pro 3.0 + faceVALUE 3.0: DM 159.-

RUN! Software, Holger Herzog, Vorgartenstr. 9, D-66424 Homburg, info@run-software.de, http://www.run-software.de

Matthias Jaap

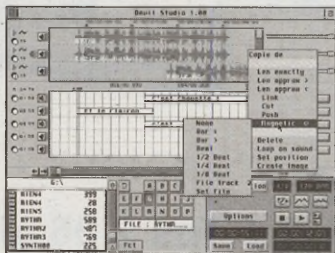
ATARI - Musik

ämtliche Programme nur Falcon-kompatibel +++ sämtliche Programme nur Falcon-kompatibel +++ sämtliche Programme nur Falcon-kompatibel

Devil Studio

69,-

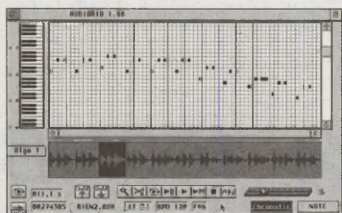
Mit Devil Studio stellt Softjee einen 8-Spur-Audio-Tracker (64 virtuelle Audio-Spuren) und einen 64-Spur-Midi-Sequencer in einem zur Verfügung. Die Bedienung wurde weitestgehend dem Vorbild nachgeahmt, wobei die gesamte Optik im modernen 3-D-Studio-Look gehalten wurde. Vielfältige Funktionen, wie sie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



Audio Mid

29,-

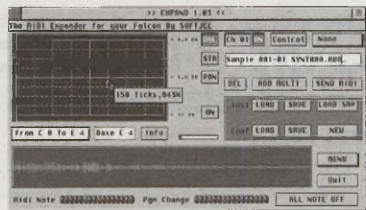
Eine Errungenschaft moderner Computertechnologie, denn mit Hilfe von Audio-Mid sind Sie in der Lage, Audio-Files, vornehmlich Solo-Stücke, mit dem Falcon zu importieren und in Midi-Files zu wandeln.



Expand

69,-

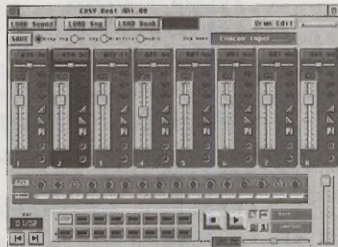
Mit Expand können Sie auf Ihrem Falcon einen Midi-Sampler und Expander emulieren. Expand ist in der Lage, Audio-Sounds zu laden und diese in Instrumente zu wandeln, die durch Midi-Geräte angesteuert werden können. Expand kann also sowohl durch ein Keyboard als auch einen Sequenzer angesprochen werden.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



Easy Beat

29,-

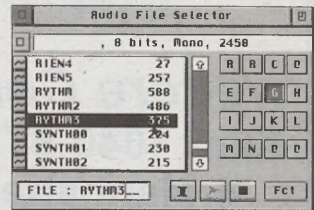
Der phantastische Drumcomputer für Ihren Falcon. Nicht nur die moderne Optik und die ausgezeichnete Bedienung sind ein Leckerbissen für Musik-Fans, auch der Funktions- und Sound-Lieferumfang sprechen für sich! Der virtuelle Drumcomputer erlaubt das Komponieren von Rhythmen aller Art, wobei die Sound-Grundlage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



A.F.S.

29,-

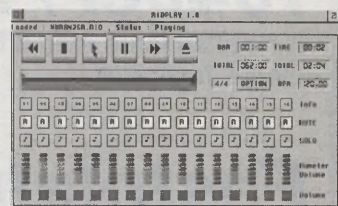
Ein kleines Accessory, das sowohl für die Softjee-Produkte als auch z.B. für Cubase bestens geeignet ist. Denn bei A.F.S. handelt es sich um einen File-selector speziell für Musik-Programme, der beim Auswählen einer Datei die exakten Daten anzeigt (Datei-Typ, bei Audio-Dateien die Frequenz usw.), und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



Midplay

29,-

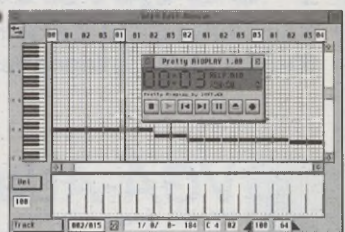
Midplay ist ein Midi-File-Player für den Falcon, der eine Soundkarte oder ein GM-Modul simuliert, so daß keine externe oder jegliche zusätzliche Hardware benötigt wird, um Standard-Midi-Files mit den richtigen Sounds abzuspielen. Das gelingt dadurch, daß eine komplette GM-Soundbank mit Klavieren, Bässen,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



Pretty Midplay

29,-

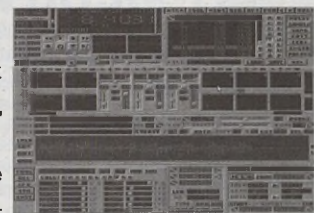
Ein Midi-File-Player, der Musikstücke auf einem externen Keyboard oder Expander ausgeben kann. Die einfache und dennoch vielseitige Bedienung zeichnet das Programm aus. Dabei können einzelne Files, eine selbständig zusammengestellte Playlist oder auch sämtliche Stücke aus einem bestimmten Ordner abgespielt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



D. Homestudio

99,-

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



Bestellungen (Achtung, neue Firmenanschrift):

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

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

Sparen Sie 83,- DM gegenüber dem Einzelkauf

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

299,-

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

1040er + Spiele-Paket 99.-

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

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>



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, Bildschirmschaber Before Dawn, Boxkiste Fileselector, Fakturierungsprogramm Kundendirektor). Dazu über 1500 Fonts aller Arten, das komplette TeX und vieles mehr.

Whiteline Gamma 49.-

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

Whiteline delta 49.-

Die 3. Ausgabe bringt Ihnen 10 exzellente Vollversionen, darunter die Textverarbeitung CyPress, Printing Press Gold, die Bilddatenbank Graphbase, die Adressverwaltung MAddress, der Vektorzeichenprogramm Kandinski und andere. Dazu gibt es die Linux Original Autoredistribution (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 Füllr an Vollversionen zu bieten: den Texteditor Jane, 1st Guide, der Lernprogramm Vesal, die modulare Datenbank Procurator 2, den Grafikbe-trachter Gemview, die Buchhaltungs-Software Ultimo und Kundendirektor +, eine gute Fakturierung mit Lagerverwaltung und Info-post-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 Dokumentendaten-bank Stelle, Kandinsky 2 u.a. Dazu 500 neue, hochwertige Fonts für Calamus, das komplet-te 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 DFU-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 um-fassendes Multimedia und Internet-Archiv so-wie 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 in-ternet-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 Li-nux/68K mit dem Kernel V 2.0x für Atari, Ami-ga 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.

Whiteline Serie aus



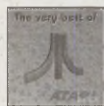
A Kid CD 34.90

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 betrefte 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.



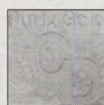
Best of Atari inside 2 20.-

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 Vektorgrafikconverter Convectur 2, Special Editions des Homepage-Pinguins und des Stemulator 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 Grafikconverter Convert und den Font-Konverter Font-Machine, mit dem Sie True-Tape 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 Program-me und Utilities.



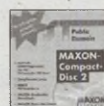
Neon - Overlay CD 59.-

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.



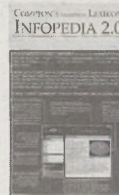
Maxon Games 29.-

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, Systemsoftware u.v.m. Eine komfortable Datenbank macht den Umgang mit dieser Menge einfach und übersichtlich.



Infopedia 2.0 79.-

Compton's interaktives Lexikon nun endlich auch für Atari-Systeme verfügbar: mit der Infopedia 2.0 erhalten Sie ein umfassendes und sehr hochwertiges Nachschlagewerk für nahezu alle Wissensgebiete. Über 450.000 Einträge las-sen kaum eine Frage offen. Illustriert mit 5000 Fotos und Grafiken, 230 Karten, 150 Video-Aus-schnitten und 500 Tondokumenten wird das Wissen unserer Zeit anschaulich vermittelt. Eine für Atari optimierte Software, die dem Pa-ket 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 sor-tierten, themenorientierten Paketen auf einer CD. Einige Bereiche sind: Adressverwaltungen, Daten-banken, Demos, Geschäftsprogramme, Grafiksoft-ware, 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-Pro-dukte.



Mission 1 10.-

U.a. finden Sie auf dieser CD: Vollversion des Post-leitzahlen Archives, Vollversion Laser Design pro, 600 Signum-Fonts, exclusive Grafiken und Fonts für Calamus, Beispieldokumente für Calamus, Gra-lik-Rahmen und Ornamente, themenorientierte Software und über 250 MByte GIF-Bilder, MOD-Fi-les, 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 Sessi-on 2, mit auf der CD.



Mission 3 39.-

Die neueste Produktion aus dem Bereich PD / Sha-reware für Atari. Ein Muß für alle Anwender, die mit der aktuellsten PD-Software versorgt seinwollen. 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 Ad-dressen über Demos, Midi- & Musik, Spielen, Tools und Utilities bis hin zu Zeichenprogrammen. Inkl. Demo's der neuen kommerziellen Spiele und Pro-gramme für den Falcon.



SDK Developement Kit 39.-

Speziell für Programmierer wurde diese CD-ROM produziert. Hier finden Sie alles, was zur Software-Entwicklung auf dem Atari benötigt wird: komplettes Entwicklersysteme, u.a. Gnu C++, Sozobon C, As-sembler und Disassembler, Modula 2, Prolog und Lisp, Umfangreiche Routinen-Sammlungen und zu-sätzliche 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-Li-braries, eine Modula 2 Library, einen Pure C Debug-ger inkl. Patches für Mint/ Magic, ein komplettes Li-nux und Net BSD.

Paketpreis SDK + SDK-Upgrade 59.-



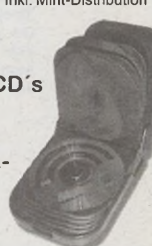
NAES CD-Version 2.0 149.-

NAES ist ein neues Multitasking Betriebssystem für alle Atari-Rechner (und wird z.B. in modifizierter Form auch mit dem Milan ausgeliefert). AufBasis des Multi TOS ist hier ein sehr schnelles und zu-verlässiges 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

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.

Modems & Software

55.600 High-Speed129.-
Power-Modem bis 56.600 Bit/s, Fax Class 1, Internet, Voice-Funktion!

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

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

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

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

Draconis 1.6: 69.-

Internet & Email Endlich können Sie mit jedem Atari Internet und Email in vollem Umfang nutzen. Mit nur einem Programm zu einem günstigen Preis!

DRACONIS, das komplette Internet-Paket für ATARI-Computer und kompatibel... inkl. PPP, Browser und Email-Programm.

Neu: Draconis Professional V 1.7

.....98.-
Für die Professional-Version wurde das Draconis Paket Java-Script, eigenem Telnet und FTP-Programm erweitert. Damit ist Draconis endgültig zu einem universellen und professionellen Internet-Tool gewachsen.

X-Act Chart 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, Farbtasch, 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.-

Disketten- & Laufwerke

Diskettenlaufwerke für alle Atari-Computer!

Disketten-Laufwerk, intern69.-

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

Disketten-Laufwerk, extern159.-

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

HD-Modul49.-

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

Disketten MF 2DD, 10 Stück-Karton7,90

Disketten MF 2DD, 50 St. Bulkware39.-

Disketten MF 2HD, 50 St. Bulkware29.-

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

Milan

Jetzt besonders günstiger Start-Milan!

Milan Start plus

DM 1599.-

Der Milan in einer interessanten Komplettausstattung:

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

Milan-Optionen:

Alternativen / Erweiterungen / Zusatzausstattungen

RAM 32 / 48 / 64 / 80 / 96 / 128 / 256 MBytea.Anf.
Festplatten: 6.4 / 8.4 / 10.5 GByte oder größera.Anf.
Wechselspeicher: ZIP-Drive 100 MByte intern199.-
CD-ROM: 24- / 32- / 40-fach Laufwerkea.Anf.
CD-Writer: 2- / 4-fach CD-Writer / CD-ReWritera.Anf.
SCSI-Controller: Ultra SCSI-Controller, PCI-Bus inkl. Treiber199.-
Soundkarte: Milan Blaster inkl. Software149.-
Midi-Karte inkl. Treiber79.-
ROM-Port Karte: 3-fach ROM-Port169.-
Netzwerkkarte: ISA-Karte, 10 MBit, Inkl. Netzwerk OS / Mint199.-
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 Zolla. Anf.

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

CD-Pack '99

69.-

Maxon CD-2

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

Maxon Games

über 700 Spiele, mit komfortabler Übersicht

Best of Atari inside 2

Die Hit's der Atari inside

Purix Gold CD

Hochwertige Vollversionen: Script 5, Formula pro und vieles mehr



Atari Forever

49.-

Atari Forever 1

+ Atari Forever 2

+ Atari Forever 3

+ Atari Forever 4

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



Versandkosten:

per Vorkasse (Scheck): DM 8.-

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

per Nachnahme: DM 12.-

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

Heikendorfer Weg 43, 24149 Kiel-Dietrichsdorf

Tel: (0431) 20 45 70, Fax: (0431) 20 45 71

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

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

Seidel

SOFTWARESERVICE

Die Publishing-Alternative?

DA's Layout

Ein Blick auf Version 6.2

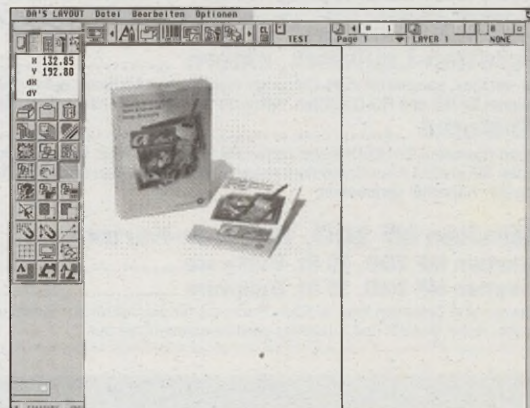
Sage ich DTP, meine ich Calamus» - so oder so ähnlich mögen Äußerungen von DTP-Anwendern auf der Atari-Plattform in den letzten Jahren geklungen haben. Ende der 80er Jahre sah diese Situation noch etwas anders aus: Neben Calamus buhlten z.B. noch Programme wie der Publishing Partner Master (PPM) oder auch das mittlerweile nur noch für den Mac und den Amiga erhältliche PageStream um die Gunst der Käufer. Aber auch aus der Schweiz kam ein interessantes Produkt, das eine Zeit lang eine große Konkurrenz zu Calamus darstellte: DA's Layout. Nachdem sich Atari aus dem Computermarkt zurückgezogen hatte und für professionelles Layout geeignete Maschinen wie der Hades lange Zeit nur etwas betuchteren Anwenderkreisen zugänglich waren, wurde es etwas stiller um die Komplettlösung aus dem Hause Digital Arts. Kaum jemand scheint zu wissen, dass das Programm in einer aktuellen Version vom Sommer 1999 vorliegt. Grund genug also, noch einmal einen Blick auf den DTP-Profi zu werfen.

History. Lang und abwechslungsreich ist die Geschichte von DA's Layout und mit fast soviel Tradition behaftet wie die von Calamus: Angefangen als Editor für Zeichensätze im CFN-Format (DIDOT, DIDOT LineArt) entwickelte es sich stetig zum eigenständigen und kompletten Layoutsystem (DIDOT Professional) weiter. Mitte der 90er Jahre erschien dann die erste, komplett überarbeitete Version des Komplettpakets DA's Layout, das zuerst in getrennten Versionen für die Arbeit in Schwarzweiß- und Farblayouts vorlag. Später wurde dann mit einer Portierung auf den Macintosh begonnen und die Schwarzweiß-Version eingestellt, wobei die Entwicklung auf dem Atari parallel fortgeführt wurde. Die aktuelle Atari-Version ist vom 28. August 1999 und trägt die Versionsnummer 6.2.

Vertrieb. Leider scheint es sich dabei um die letzte offiziell von Digital Arts unterstützte Version für diese Plattform zu handeln. Die Weiterentwicklung ist eingestellt worden, ein Support wird nicht mehr geleistet. Zur Zeit überlegt jedoch die Firma thomas raukamp communications, ob ein Vertrieb des Layout-Komplettsystems für den Atari über die Zeitschrift st-computer Sinn macht. Insofern bitten wir Sie, uns zu schreiben, falls sie einen solchen Service wünschen und Interesse an dem Produkt haben.

Derzeit besteht die einzige Möglichkeit, DA's Layout zu erhalten, über die Webseite der Entwicklerfirma Digital Arts. Das Programm liegt hier in Form von drei selbstextrahierenden TOS-Dateien vor, die je 720 KB groß sind und so jeweils eine DD-Diskette füllen würden. Nachdem Sie die Archive in einem erstellten Verzeichnis entpackt haben, steht Ihnen eine vollständige Testversion bereit, mit der Sie sich selbst von der Leistungsfähigkeit des Layoutprogramms überzeugen können. Diese Version enthält alle nötigen Dateien, beendet sich jedoch nach 30 Minuten selbständig wieder. Außerdem können erstellte Dokumente nicht gesichert werden. Wenn Ihnen das Programm zusagt, können Sie bei Digital Arts einen Schlüssel beziehen, den Sie in den entsprechenden Dialog eingeben müssen. Nun können Sie das Programm vollständig nutzen.

Auf der Homepage des schweizerischen Unternehmens findet sich auch eine aktuelle Preisliste. Die Komplettversion kostet zur Zeit Sfr 750.- bzw. EUR 468.-. Zusammen mit einem Modul für den EPS-Import im AI-3-Format fallen Sfr 950.-



bzw. EUR 594.– an. Erhältlich ist auch ein Komplettpaket, das neben dem erwähnten Importer und dem Hauptprogramm noch die Module DA's 3D-Extruder, DA's Compose, DA's Archiv und DA's Calibration enthält. Dieses ist zum Preis von SFr 1500.– bzw. EUR 937.50 erhältlich.

Module. Da der letzte Testbericht von DA's Layout schon einige Zeit zurückliegt [1], scheint mir zumindest ein Überblick über die gebotenen Funktionen und Konzepte recht sinnvoll. DA's Layout stellt wie erwähnt ein komplexes Paket zum Erstellen von Layouts dar. Seine Herkunft und Verwandtschaft zu einem Vektoreditor (DA's Vektor) kann (und will) DA's Layout dabei nicht verleugnen, weshalb besonders die Möglichkeiten zum Bearbeiten von Vektorobjekten fast ebenso primär erscheinen wie die für das reine Layout.

Grundsätzlich handelt es sich bei DA's Layout um kein festes und abgeschlossenes Programm, sondern um eine durch verschiedene Module bestehende und erweiterbare Plattform für alle Arten von Layout-Arbeiten - also Text und Satzbearbeitung, Vektorbearbeitung, Bildintegration und Fontbearbeitung. Zur Zeit stehen die folgenden Module zur Ergänzung des Hauptprogramms bereit:

- Mit *DA's Compose* können beliebige Objekte eines Layout-Dokuments miteinander verknüpft und ein resultierendes Dokument in Form eines TIC-Bildes erzeugt werden. Das Modul ermöglicht teiltransparente Montagen, Überlagerungen, Umfärbungen, weiches Einkopieren mit unscharfer Maske, Stufenverrauschungen von Vektorläufen uvm. Als Ausgangsgrafiken können sowohl Bitmap- als auch Vektorgrafiken genutzt werden.
- Der *DA's Font Editor* ist ein Modul zum Erstellen und Bearbeiten von Schriftarten. Er enthält einen Kerning-Editor für Pair- und Stufenkerning sowie einen Outline-Generator zum automatischen Erzeugen echter Outline-Schriftsätze. Dieser ist bereits im Standardarchiv enthalten.
- *DA's 3D-Extruder* dient zu Erstellung von dreidimensionalen Extrusions und

ermöglicht dabei die Einbeziehung einer Lichtquelle von jedem beliebigen Vektorobjekt.

- Sehr hilfreich ist auch der im Standardarchiv enthaltene *DA's Barcode-Generator*. Mit diesem können innerhalb von DA's Layout Barcodes erstellt werden, ohne dass der Umweg über ein externes Programm oder Barcode-Fonts gegangen werden muss. Unterstützt werden die Standards EAN8 und EAN13.

- Der *DA's Autotracer* ist ein weiterer Hinweis auf die starken Vektorfunktionen des Programmpakets. Er ist in der Standarddistribution enthalten und kann sowohl Schwarzweiß- und Graustufenbilder als auch Farbgrafiken in Vektorgrafiken verwandeln.

- Mit dem Modul *DA's Clipping Path Extensions* werden Ausschnittpfade direkt im Dokument angelegt. Dieses Modul ist nun in der Standarddistribution 6.2 enthalten.

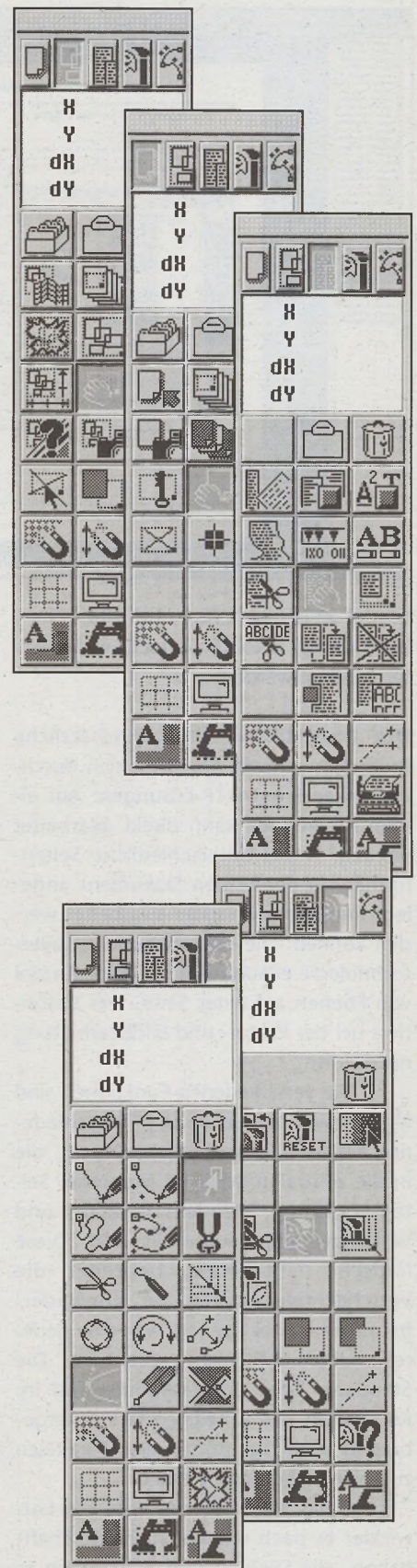
- Mit Hilfe des *DA's EPS-AI3-Import-Moduls* können auch Vektorbilder im Format Adobe Illustrator Level 3 eingelesen und editiert werden.

- Für professionelles Gestalten unverzichtbar ist auch das Modul *DA's Calibration*, das die Monitoranzeige auf ein Ausgabemedium kalibriert. Es ermöglicht die Simulation von Druckfarben in Auflösungen mit mindesten 256 Farben und gleichzeitig auch die Korrektur des Bildschirms über drei Gradationskurven.

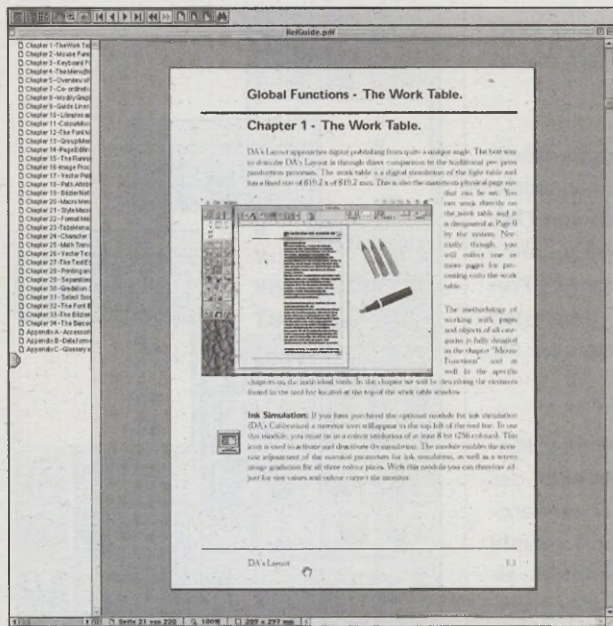
- Das Modul *DA's PhotoScreening* lässt eine genaue Ausgabekontrolle des gesamten Dokuments zu. Es ist in zwei Versionen für Auflösungen bis 720 bzw. 3600 dpi erhältlich.

- Sehr hilfreich besonders bei großen Grafiksammlungen ist auch das Modul *DA's Archive*, das die Archivierung und Kontrolle von Bitmap- und Vektorgrafiken ermöglicht. Für jedes Bild wird dabei eine Thumbnail-Anzeige angelegt.

Die Preise für die nicht im Lieferumfang enthaltenen Module liegen je nach



Die Funktionen von DA's Layout sind übersichtlich und ähnlich wie bei Calamus in Werkzeugkästen untergebracht.



Die Anleitung zu DA's Layout findet sich auf der Homepage der Entwickler. Allerdings bezieht sie sich auf die Mac-Version (MacLayout). Wenn Sie über keinen Mac oder PC verfügen, müssen Sie sich die Anleitung im Büro oder bei einem Bekannten ausdrucken lassen.

Modul zwischen 150.- und 500.- SF - nicht wenig, da auch sie nicht mehr weiter gepflegt werden.

Die Oberfläche. Das grundsätzliche Programmkonzept orientiert sich durchaus an anderen DTP-Lösungen: Auf einem Arbeitstisch kann direkt gearbeitet werden, wobei unterschiedliche Seitenformate in demselben Dokument angelegt und nebeneinander bearbeitet werden können. Die seitenbezogene Layer-technologie erlaubt eine beliebige Anzahl von Ebenen auf einer Seite, was besonders bei der Vektor- und Bildbearbeitung nützlich ist.

Die verschiedenen Funktionen sind ähnlich wie bei Calamus in verschiedenen Werkzeugboxen untergebracht, die in die zentralen Bereiche Montage, Seitenverwaltung, Mengensatz, Bilder und Vektorzeichnen aufgeteilt sind. Diese logische Gliederung begrenzt die Verschachtelungstiefe auf anwenderfreundliche zwei Ebenen, was eine generelle Übersichtlichkeit garantiert. Die Standard- bzw. Zusatzmodule sind im Kopfbalken des Arbeitsfensters untergebracht, auch hier dürfen also Parallelen zu Calamus gezogen werden.

Etwas ärgerlich ist, dass die Entwickler es nach wie vor nicht geschafft haben, alle Dialoge und Funktionen in vollständigen GEM-Fenstern unterzubringen. Anders als in älteren Version blockieren die Fenster nun aber nicht mehr

das Multitasking und nutzen zumindest scheinbar durchgehend eigene Fenster-routinen. Einige Alert-Boxen blockieren den Rechner aber nach wie vor. Ähnlich wie Calamus nutzt auch DA's Layout eine eigene Dateiauswahlbox, die einige zusätzliche Möglichkeiten bietet (z.B. eine Preview-Funktion) und abschaltbar ist. Alles in allem wirkt die Oberfläche zwar recht komfortabel, ist aber im Vergleich zum GEM etwas behäbiger. Unbefriedigend ist, dass die Fenster keine Möglichkeit zur Größenveränderung bieten.

Vorbildlich ist dagegen die Verwaltung von Clipboards: Diese ermöglichen eine unbegrenzte Anzahl von Einträgen und können zusammen mit dem gerade bearbeiteten Job abgespeichert werden. Ebenso erfreulich ist die Arbeit mit Hilfslinien: Unterstützt wird ein Snap auf Hilfsraster, -linien und sogar -kreise. Vektorgrafiken können auf Stützpunkte, Lauftextspalten auf Textgrundlinien gefangen werden. Interessant ist dabei, dass die Mausbewegung auf eine gewünschte Richtung beschränkt werden kann.

Vektorfunktionen. Wie erwähnt wissen besonders die Vektorfunktionen nach wie vor zu beeindrucken. Fast alle Werkzeuge, die sich in dem Programm DA's Vektor Pro fanden, wurden auch in DA's Layout verwirklicht. Grundsätzlich ist dabei natürlich das Setzen von Vektorpfaden

den mit Geraden und Bézierkurven möglich. Auch Freihandlinien können gezeichnet werden. Die Manipulationen von Pfaden ist in Echtzeitdarstellung auf dem Bildschirm möglich. Vorbildlich ist auch die automatische Erzeugung von Outlines und das Zusammenfügen (Joinen) von Vektorpfaden. Pfadflächen können als montone Fläche, mit Überblendungen sowie als radiale oder lineare Verläufe gefüllt werden. Mittels des nun integrierten Clipping-Moduls ist die Definition jedes beliebigen Pfades als Begrenzungs-Pfad für Vektor- und Bitmapgrafiken möglich.

Manipulation. DA's Layout bietet vielfältige Möglichkeiten zur Manipulation von Text und Grafik. Alle Objekte können sowohl proportional als auch unproportional skaliert und um ein frei positionierbares Zentrum gedreht werden. Auch das perspektivische Neigen (Scheren) und nach hinten klappen von Objekten wird unterstützt. Transformationen können über eine frei definierbare Bézierkurven-Oberfläche oder über einen speziellen Grafikrechner vorgenommen werden. Auch die Erzeugung von Mehrfachkopien ist mit frei definierbaren Parametern möglich. So sind z.B. auch Rotationsbewegungen bei gleichzeitiger Farbveränderung zu erzeugen. Die Manipulationsmöglichkeiten werden durch das extern erhältliche Compose-Modul nochmals erweitert.

Text und Satz. Ähnlich wie Calamus arbeitet auch DA's Layout mit Vektorfonts auch bei der Bildschirmdarstellung. Die Behauptung von Adobe, dass InDesign hier eine Revolution darstellt, ist also ein weiteres Mal berichtigt worden. Standardmäßig werden die Formate CFN (Calamus) und Postscript-Type-1 unterstützt. Außerdem kann das Didot-Format DFN eingelesen werden. Die Textverarbeitung kann dabei wahlweise im etwas unkomfortablen integrierten Editor oder direkt im Layout erfolgen.

Auch das integrierte Kerning weiß zu überzeugen: Neben dem Stufenkerning ist auch die Bearbeitung von Kerningpaaren möglich. Manuelles Kerning wird in horizontaler und vertikaler Richtung unterstützt. Beeindruckend ist aus-

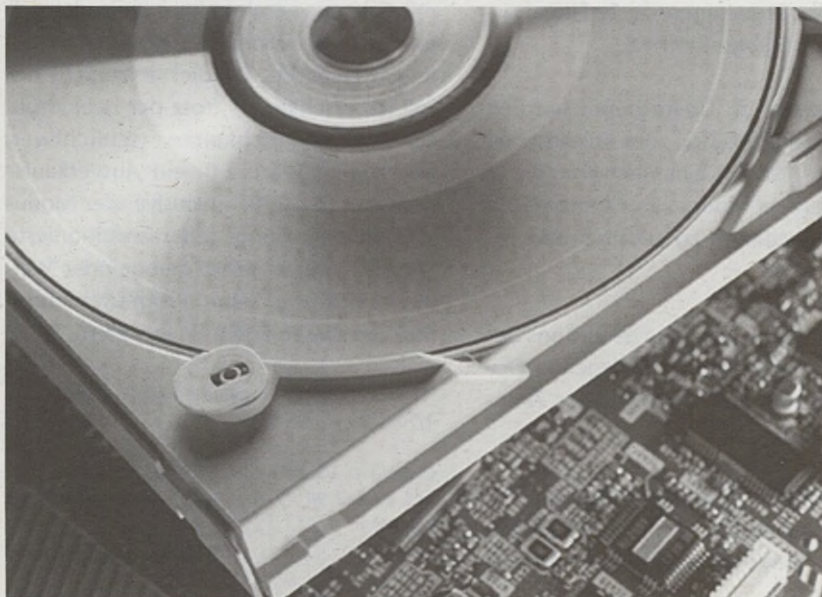
Festplatten & CD-ROMs am Atari

7 auf einen Streich

Teil 4: Festplatten

Splitter. Nein, dies sind keine Bruchstücke von CDs, sondern nur einige aktuelle Ergänzungen zu den vorangegangenen CD-Beiträgen.

Brennen. Falls Sie auf die Idee kommen, zwei kleinere Images im Multisessionverfahren auf eine CD-R zu übertragen, so vergessen Sie dies Vorhaben bitte. Wenn Sie beim Versuch aufpassen, werden Sie entdecken, dass beim Drag&Drop das ISO-Symbol vor der zweiten Datei `CD_IMAGE.DAT` nicht mitgenommen wird. Somit erhielten Sie beim Brennen nur eine Mammutdatei `CD_IMAGE.DAT`. Dies hängt damit zusammen, dass jede Datei `CD_IMAGE.DAT` die vollständige Verwaltungsstruktur für genau eine CD enthält und ein nachträgliches Zusammenmischen mit der per „Read previous session“ eingelesenen Vorsektion technisch nicht möglich ist. Selbstverständlich können Sie jede Image-Datei auf eine eigene CD brennen. Auch ein Umbenennen und Bereithalten mehrerer Image-Dateien ist möglich.



Nicht verschwiegen werden soll auch, dass es in einem Extremfall zu leisem Grundrauschen unbekannter Ursache kam, das beim Original nicht vorhanden war. Die vorliegende, nur bei Orgelkonzerten vertriebene, sehr leise Aufnahme war - wenig professionell - nur mit rund einem Zehntel des möglichen 16-Bit-Pegels ausgesteuert, die Dynamik wurde also in hohem Umfang „verschenkt“.

Aktuelles CD-ROM-Laufwerk. Endlich sind die Lieferschwierigkeiten bei meinem bestellten SCSI-Toshiba-CD-ROM-Laufwerk 6201B behoben (s. Teil 3). Vorteile gegenüber meinen Toshiba-Vorgängergeräten: die höhere Übertragungsgeschwindigkeit (32-fach bei digitalem Audio-Auslesen „Audio-Grabben“), auch CD-RWs werden gelesen. Die Qualität der Ergebnisse blieb erhalten. Die Jumper für Parity (off) usw. waren übrigens bereits so gesetzt, dass das Laufwerk direkt gegen ein anderes am physikalischen Ende meiner SCSI-Kette getauscht werden konnte.

Ebenso wie mein Brenner bisher das runde Dutzend von mir zufällig gewählter, meist billiger Rohlingsfabrikate verdaute, konnte auch mein neues Toshiba-Laufwerk diese alle lesen. Beides ist keine Selbstverständlichkeit, wie man von anderen Plattformen hört/liest.

CD-Wechsel. Es soll CD-ROM-Laufwerke geben, die einen Medienwechsel nicht erkennen. Dafür gibt es bei Spin034 `FORCEMED.APP` im Ordner `BIN` - bitte nicht damit verwechseln, dass ein hochtou-

riges Laufwerk einen Moment zum Hochfahren benötigt!

Rohling-Qualität. Eigentlich hatte ich gehofft, aus Farb-Angaben wie „Silber/Blau“ oder englisch „Silver/Blue“ (wer kann heute noch Deutsch?) auf der Hülle von Rohlingen auf gute Qualität schließen zu können - nicht zu verwechseln mit „Silberblau“ (blasser oder nicht kräftiger Blauton) bzw. „Silverblue“. Veralbert oder schlimmer fühlte ich mich kürzlich, als ich ein „neues“ CD-R-Fabrikat ausprobierte, von dem ich glücklicherweise nur ein Einzelexemplar erwarb: Laut Hülle lässt es den Namen eines Atari-Konkurrenten wieder aufleben und ist angeblich „Silber/Blau“ (in kleinerer Schrift). Jedoch ist der Rohling auf der Oberseite (!) dunkelblau bedruckt (!) und die Unterseite zeigt nur eine äußerst blasse eher grünliche Farbe (offensichtlich das „Silber“). Eigentlich sollte ja umgekehrt bei einer der drei langlebigen Farbkombinationen (vgl. Teil 3) die Oberseite silbern sein (Reflektionsschicht) und die Unterseite mit dem Farbpigment blau. Geht es jetzt schon mit den Plagiaten aus gewissen fremden Ländern los? Also Vorsicht! Mein Rat: Erst den Verkäufer fragen - und falls kein geöffnetes Musterexemplar bereitliegt, sofort nach dem Bezahlen ein Exemplar öffnen und ggf. reklamieren. Eigentlich sollte man ja immer erst ein Exemplar ausprobieren, aber da bei der nächsten Lieferung eine veränderte Zusammensetzung möglich ist, nützt dies auch nicht immer. Bei Billigprodukten ist es natürlich fraglich, ob Sie jemals die 100-Jahre-Variante erhalten. Ehrlich fand ich den früheren BASF-Aufdruck (BASF ohne „by xy“) „Extra Non_Doc“-nicht für Dokumentationen geeignet. Nach Verkäuferempfehlung aufgefallen ist mir ein Verbatim-Datalife-Rohling mit UV- und Kratzschutz und dem Untertitel „METAL AZO“. Verbirgt sich dahinter etwa eine Aluminium-Reflektionsschicht mit dem langlebigeren Azon? Vor zwei Jahren wurden im Handel noch Silber-Rohlinge verkauft, die bereits jetzt Korrosionen an der Reflektionsschicht aufweisen. Bei Gold ist dies nicht möglich - aber wieviel goldbeschichtete Fabrikate gibt es noch? Hoffentlich sind die Ränder heute dauerhafter versiegelt!

Treiber. Unter Egon! unlesbare Dateien (selten) waren unter CD-Tools zugänglich. Vermutlich gilt dies auch unter Spin!, da beide von Julian Reschke stammen, jedoch ist letzteres neuer und fortschrittlicher. Leider enthalten kommerzielle Atari-CDs auf CD-Rs manchmal auch defekte Dateien - und sogar solche, die vor dem Brennen bereits defekt waren. Ein Beispiel auf der ansonsten ausgezeichneten amerikanischen Suzy B CD 2 mit unzähligen ZIP-Dateien ist die Datei *WELLSOON.ZI* im Ordner *IMG\WELLSOON*, die sich selbst nach dem Umbenennen - ebenso wie einige weitere ZIP-Dateien - nicht entpacken ließ.

Angeblich vertragen sich FX-DRIVE und Egon! dann, wenn METADOS nicht in das alternative RAM (TT-RAM) geladen wird. In der alten st-Serie 626, Maxon 2, Whiteline Gamma im Ordner *ENGLISH* u.a. finden Sie das Programm *GD-FLAG*, das Ihr *METADOS.PRG* entsprechend abändern kann. Damit können Sie natürlich auch andere Programme dorthin laden und das kleinere ST-RAM anderweitig nutzen. Bei mir vertragen sich leider FX-DRIVE und Egon! trotzdem nicht - Tipps bitte an die Redaktion!

CDPRO-Tips. Falls Sie beim Programmstart die Fehlermeldung „No Key“ erhalten, bitte einfach alle Fenster schließen.

Falls Sie beim Zusammenstellen einer CD per Drag&Drop unerklärliche Abstürze erhalten, oder die Menüs nicht mehr herunterklappen, oder sich Ihr CD-Projekt auch per Tastaturbedienung nicht mehr sichern lässt („Error while saving CD file“), oder das Schreiben der *CD_IMAGE.DAT* mit der Fehlermeldung „Das System hat nicht genügend Speicherplatz“ abbricht, so gibt es eine einfache Abhilfemöglichkeit: Als Vorbereitung löschen Sie einfach den oder die letzten Ordner Ihres CD-Projekts wieder - jetzt dürfte die Menüleiste wieder funktionieren. Sie könnten jetzt den bisherigen Teil speichern, evtl. damit „weitermachen“ und später per Multisession ergänzen. Die elegantere und dauerhafte Abhilfe bietet das altbekannte *FOLDRxx.PRG*, das Sie z.B. umbenannt in *FOLDR300.PRG* in den AUTO-Ordner kopieren. Sie finden diesen Mini zumindest bis TOS 1.04 auf Ihrer Systemdisk und rund sechzig Mal

auf CD-ROMs, als *FOLDR050*, *FOLDR100*, *FOLDR200*, *FOLDR500* und *FOLDRxx.PRG*, darunter auf der stc-Disk 207 im AUTO-Ordner von *ZORG207*, oder auf DL 048 und hoffentlich demnächst auch bei CDPRO selbst. Sie können ruhig die Variante mit 820 Byte verwenden, denn ich kann mir nicht vorstellen, dass bei der 1027-Bytes-Variante ein verändertes 25. Byte mit ASCII 1 und einige angehängte, durch ein „D“ abgeschlossene Leerstellen, die Funktion verbessern. Den Hinweis auf *FOLDRxx* lieferte übrigens CDPRO selbst in einer Fehlermeldung - ich wäre wohl nie darauf gekommen! Aber beim Herumprobieren entdeckte ich zumindest, dass sich CDPRO durchaus mit FX-DRIVE verträgt - außer eventuell beim Brennen selbst. Nach einem RESET mit *FOLDR300.PRG* im AUTO-Ordner ließen sich 655 MB problemlos zu einem Image für einen normalen Rohling zusammenstellen. Zum Brennen ist dieses Hilfsprogramm überflüssig. Dieses Problem trat bisher nur bei einer CD mit einigen Besonderheiten auf, Sie werden möglicherweise nie auf derartige Fehler stoßen - außer, Sie reizen wie ich bestimmte Möglichkeiten voll aus. Aber parken Sie ruhig ein *FOLDR300.PRX* im AUTO-Ordner - bereit zum Umbenennen! Die Zahl, hier 300, bestimmt übrigens die Anzahl zusätzlich zulässiger geöffneter Ordner und wird durch einfaches Umbenennen geändert.

Alte Festplatten. Gebraucht erhältlich sind gelegentlich noch von Atari selbst produzierte Geräte wie SH 204, SH 205 (je 20 MB, intern MFM-Laufwerke), Megafile 30 bzw. 60 (30 bzw. 60 MB, intern RLL) usw. MFM und RLL sind frühe Festplatten-Schnittstellen, intern mit je 2 Platinen-Flachsteckern - aber das interessiert nur Bastler. Die Megafile 44 ist eine Wechselplatte. Die genannten Festplatten sind steckerfertig für die ST/STE-Serie und funktionieren nur mit dieser. Mitgeliefertes Zubehör sind ein Netzkabel, ein verschraubbares DMA-Kabel (19-polig, mit Pins=Nadeln) für die DMA-Buchse Ihres ST/STE, ein kleines Handbuch und eine Treiberdiskette mit dem Atari *HDX.PRG* zum Neuformatieren, Partitionieren und Installieren des Treibers. Neuere *HDX*-Versionen finden Sie auf CD-ROM

(Version 5.04 auf Alpha, Gamma, Omega in DL_020 u.v.a.) Alte Festplatten sind eine billige Anschaffung und ein einfacher Einstieg und oft auch nicht lauter als neueste Festplatten mit hoher Umdrehungsgeschwindigkeit, die leistungsfähige und damit laute Lüfter erfordern. Ob die vergleichsweise geringe Speicherausstattung und der langsame Datenzugriff für Sie ausreichen, ist Ihre Entscheidung - ein gewaltiger Fortschritt gegenüber Disketten ist eine noch so kleine Festplatte allemal. Evtl. hat der Vorbesitzer auch die interne Festplatte durch eine mit höherer Kapazität ersetzt - ca. 100 MB waren damals wohl das Ende der Fahnenstange. Lassen Sie sich das Teil vom Vorbesitzer möglichst vorführen!

Für Experten: Atari-Festplatten sind werkseitig auf der Platine auf Geräte-Adresse 0 (DIP-Schalter) eingestellt. Will man eine weitere Platte ähnlichen Typs verketteten, so ist dort per DIP-Schalter

TOS-Version. Eine wichtige Rolle spielen die TOS-Versionen. Der Betrieb einer Festplatte mit einer TOS-Version bis 1.02 (=1.2; zu unterschiedlichen Zeiten unterschiedlich nummeriert) ist zwar möglich, aber mit Einschränkungen vor allem im Hinblick auf die Datensicherheit behaftet. Auch sind damit nur maximal 4 Partitionen mit einer Maximalgröße von bis zu je 16 MB erlaubt. Diese Einschränkungen entfallen bei neueren TOS-Versionen. Hindernisse beim CD-ROM-Betrieb sind mir weder aus eigener Erfahrung noch anderweitig bekannt. Zum uralten sog. RAM-TOS, das von Disk zu laden war, liegen mir keine Informationen vor. Da wäre ohnehin der Einbau von TOS-Chips ab TOS 1.4 zu empfehlen (beim Händler fragen).

Die TOS-Version erfahren Sie als Zahlenwert über System-Utilities wie SYSINFO oder etwas umständlicher aus der Info im Desktopmenue (oben links im

TOS-Versionen vor 1.04 (=1.4) erkennen Sie auch schnell daran, dass der Reset über die Tastatur (Dreiergriff: [Alternate] [Control] [Delete] für Warmstart bzw. zusätzlich [Shift rechts] für Kaltstart) nicht funktioniert. Der TT hat TOS 3.x, der Falcon TOS 4.x, wobei x für Nachkommastellen der Versions-Nummer steht.

Partitionsgrößen. Partitionen sind logische Laufwerke, in die ein physikalisches Laufwerk (z.B. eine Festplatte) aufgeteilt wird. Partitionen erscheinen später auf dem Desktop als Buchstaben wie Floppy-Laufwerke. Bei Single-TOS sind Buchstaben von C bis P möglich (16 Partitionen), moderne Atari-Multitasking-Betriebssysteme wie MagiC von ASH, MiNT (auf Atari-CDs) und Geneva erlauben C bis Z (26 Partitionen). 4-5 Partitionen sollten es je Festplatte schon sein. Lassen Sie auf jeden Fall ausreichend Laufwerksbuchstaben für weitere Geräte



chen auf der Hauptplatine die Adresse 1 einzustellen usw. (Gehäuseschrauben auf der Geräteunterseite entfernen, ggf. Abschirmbleche abschrauben und Kontaktzungen mit kleiner Spitzzange gerade biegen). Lücken in der Nummerierung ab 0 sind bei alten Festplattentreibern wie AHDI nicht erlaubt! Das ACSI-Kabel (DMA) Richtung Rechner wird immer in die Buchse in der Nähe des Netzschalters der Megafiler eingesteckt und verschraubt! Werden moderne SCSI-Gräte z.B. über den Hostadapter Link97 als Folgegeräte einer alten Festplatte angeschlossen, so sind moderne Festplattentreiber sinnvoll. Übrigens gab es auch einmal ein Online-Komprimierungs-Programm HDPSTACK (bis Version 2 gediehen) zur Speicherverdoppelung. Auch auf anderen Plattformen setzte sich so etwas nur vorübergehend durch.

Drop-Down-Menue des Desktops das Atari-Symbol anklicken): Bitte das dort letztgenannte Copyright-Jahr mit der folgenden Liste vergleichen - falls nicht bereits früher ein Update erfolgte, ist die Zuordnung bei

- ST, STM, STF, STFM und Mega ST:

© 1985: TOS 1.0

© 1986: TOS 1.2=1.02

© 1987: TOS 1.4=1.04

- STE:

© 1988: TOS 1.6 (STEFIX.PRg im Auto-Ordner für Booten in mittlerer Auflösung erforderlich)

© 1989: TOS 1.62

- Mega STE:

© 1990 TOS 2.05

© 1991 TOS 2.06

wie eine zweite Festplatte oder ein CD-ROM frei! Ihre Festplattentools übernehmen auch die Partitionierung, ebenso wie das extrem selten erforderliche Neu-Formatieren (Low-Level-Formatieren). Im Unterschied zu (E)IDE-Festplatten stellt letzteres keine Gefahr für Ihr Laufwerk dar, aber eine tödliche für Ihre Daten. Aber diese gehen auch beim Neu-Partitionieren verloren.

Die folgenden Anmerkungen helfen dem Experten, sein Medium ökonomischer zu partitionieren und können von Anfängern übergangen werden: Cluster sind die kleinste ansprechbare (adressierbare) Einheit des Massenspeichers. Ist die Clustergröße wie auf einer Diskette 512 KB, so belegt eine Textdatei mit nur einem einzigen Buchstaben bereits 512 KB, bei größeren Clustern entsprechend 1, 2, 4 MB usw. Da bekanntlich beim Löschen Lücken auf dem Da-

tenträger entstehen, die natürlich bei späterem Speichern wieder belegt werden, werden neu aufkodierte oder neu gespeicherte Dateien oft weit über den Datenträger verteilt aufgestückt. Jedoch enthält jeder Cluster nur Daten einer einzigen Datei. Ein erfreulicher Nebeneffekt der Clusterbildung ist, dass bei kleinen Veränderungen des Dateiinhalts keine weitere Zerstückelung der Datei erfolgt, solange kein weiterer Cluster angefangen werden muss - ein Cluster wird also erst mit Daten der zugehörigen Datei weiter gefüllt, ehe der nächste leere „verbraten“ wird.

Zwischen Partitions- und Clustergröße besteht ein in der nebenstehenden Infobox dargestellter Zusammenhang, da die Partitionsgröße das rechnerische Produkt aus Clusterzahl und -größe ist. Je Partition können maximal 65 534 Cluster adressiert werden (bei TOS bis 1.2/1.02 nur 32 766 Cluster). Dies hängt mit dem

können: Bei eingestellter Verträglichkeit mit älteren TOS-Versionen wird eine größere Cluster-Größe vorgesehen - und damit mehr Verschnitt.

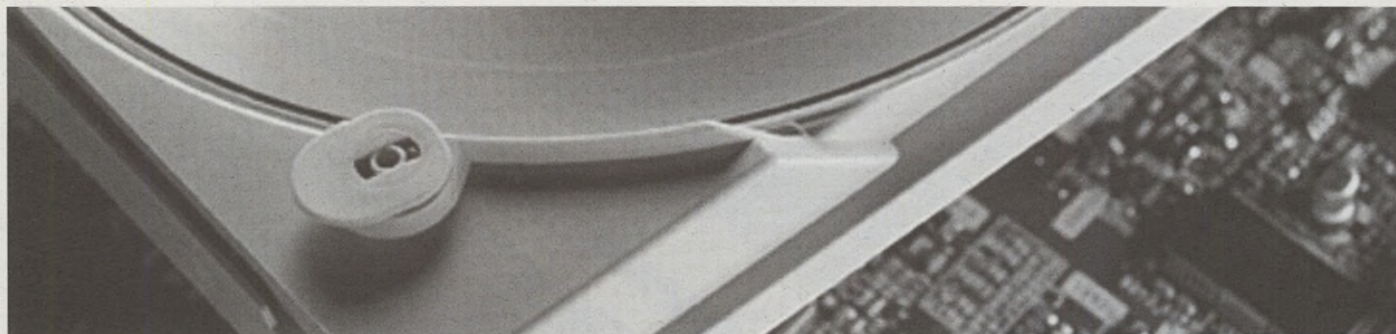
Das Problem der maximalen Partitionsgröße von Festplatten unter älteren TOS-Versionen ist lösbar: Sie verwenden das AUTO-Ordner-Programm BIGDOS V. 8 (auf Revolution 1 und 4, Best of ... 2, Whiteline Psi und SDK Upgrade und auch dem HDDRIVER beiliegend) - natürlich kommen Sie damit weiterhin an Ihre bisherigen Daten! Big-DOS8 (bzw. BIGDOS-F für Falcon) von Rainer Seitel ist ein kompatibles GEMDOS-/ISO-9293- und MS-DOS-Dateisystem für ST/TT/Falcon unter TOS und MiNT. Bis zu 32 MS-DOS-kompatible Laufwerke mit bis 2 GByte sind ansprechbar - also auch Partitionen mit mehr als 65535 Sektoren oder 32767 Clustern. Für MS-DOS-Partitionen größer als 32 MByte (man staune!) wird jedoch ein mindestens XHDI V. 1.20

Clustergrößen in KB

Partition	bis TOS 1.2	ab TOS 1.4
unter 16 MB	0.5	0.5
unter 32 MB	1	0.5
unter 64 MB	2	1
unter 128 MB	4	2
unter 256 MB	8	4
unter 512 MB	-	8
zusätzlich bei TOS 4.x/MagiC:		
unter 1 GB	16	

Anwender weitergeben können, falls dieser einen SCSI-Controller in seinen Computer eingebaut hat und willig ist, das Gehäuse auf- und zuzuschrauben.

SCSI. SCSI ist eine moderne Schnittstelle, die auf anderen Plattformen vor allem im Profibereich eingesetzt wird. Eine vollwertige SCSI-Schnittstelle wird für alle ST/STEs über sog. Host-Adapter wie den Link97 (am DMA-Port auf der Geräterückseite) preisgünstig nachgerüstet. Dies ist deshalb möglich, da jeder ST/STE bereits über eine abgespeckte SCSI-Schnittstelle verfügt und daher wenige



16-Bit-Bus zusammen ($2 \text{ hoch } 16 = 65\,536$), wobei zwei Cluster zu Verwaltungszwecken verwendet werden. Wird eine Partition bei der Partitionierung auch um nur 1 Byte größer als eine der Obergrenzen gewählt, so müssen zwangsläufig doppelt so große Cluster verwendet werden, da die Adressen sonst nicht reichen.

Ein weiterer Tip: Es ist oft sinnvoll, kleinere, besonders eigene Dateien, auf eine nur dafür verwendete kleinere Partition mit kleinerer Clustergröße zu speichern und so den „Verschnitt“ zu reduzieren und natürlich auch ein Backup zu erleichtern. Umgekehrt empfehlen sich für speicherfressende True-Colour-Bilder oder Musikdateien größere Partitionen. Der Verschnitt je Partition beträgt im Durchschnitt $\text{Clustergröße} \times \text{Zahl der Dateien} \times 0.5$. HDDRIVER-Anwender sehen jetzt auch, wieso sie verschiedene Stufen von TOS-Kompatibilität wählen

unterstützender Festplattentreiber benötigt. HDDRIVER ab V. 7.00 unterstützt sogar das neuere XHDI V. 1.30! Diese Funktion lässt sich übrigens mit dem Big-DOS beiliegenden *XHDItest.ttp* testen. Wir müssen also nicht wie auf anderen Plattformen erst das BIOS o.ä. austauschen oder brauchen gar eine neue Hauptplatine!

Ein zusätzlicher Vorteil von BIGDOS liegt darin, dass mit normalem TOS (!) über P hinausgehende Laufwerksbuchstaben möglich sind. Weitere Details lesen Sie bitte in der Doku zu BIGDOS nach, da ich als Falcon-Besitzer mit über 6 GB-SCSI-Festplattenkapazität und 1 MB-Partitionen bisher ohne BIGDOS auskam und es daher nie ausprobierte! HDDRIVER bietet übrigens auch die Möglichkeit, Festplatten DOS-konform zu partitionieren, so dass Sie prinzipiell auch Daten auf Festplatte an einen WinDOS-

Bauteile genügen. Die Väter des Atari haben bereits vor 1985 weit vorausgedacht! Der Mega STE besitzt eine eingebaute SCSI-Schnittstelle für nur ein Gerät mit geringerer Treiberleistung (s.o.). Ab TT und Falcon verfügen alle Rechner serienmäßig über vollwertige SCSI-Schnittstellen, die den gleichzeitigen Anschluß von bis zu 7 weiteren linear hintereinandergeschalteten SCSI-Geräten erlauben.

Ältere externe Host-Adapter bieten gewöhnlich Einschränkungen: Bei Festplatten über 1 GB ist nur 1 GB zugänglich. Außerdem lassen sich ältere Festplatten mit einem Parity-Check - ein unzulängliches Prüfsummen-Verfahren gegen Übertragungsfehler - nur verwenden, falls der Parity-Check auf der Festplatte ausgeschaltet ist (von Werk aus oder durch Jumper). CD-ROM-Laufwerke führen nie einen Parity-Check durch -

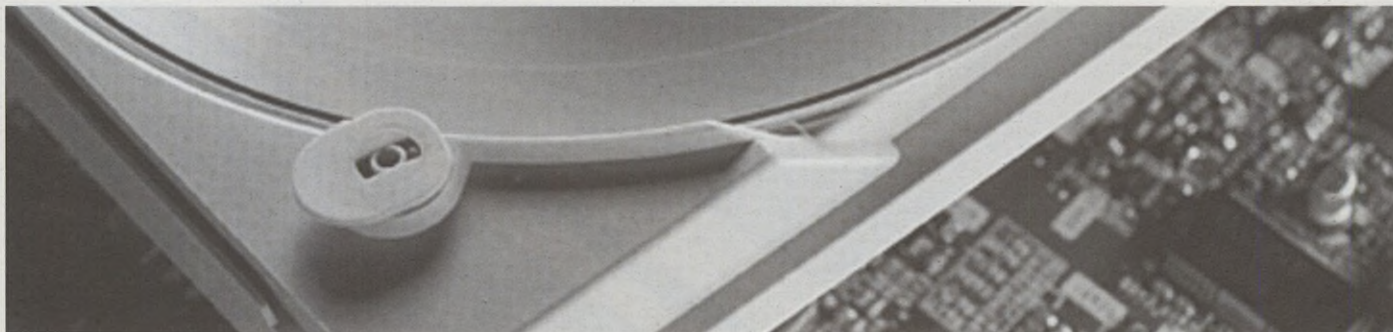
also ist nichts auszuschalten. Falls Sie eine gebrauchte Komplettlösung erwerben, gibt es sowieso keine Probleme, jedenfalls unter ehrlichen Menschen.

SCSI-Geräte sind „intelligenter“ als AT-Bus-Geräte (IDE) und entlasten den Rechner von Aufgaben, so z.B. bei der Datenübertragung zwischen Peripherie-Geräten. Daher ist es möglich, mit einem vergleichsweise langsamen 8-MHz-ST z.B. CD-ROMs zu brennen. Leider ist bisher ungeklärt, wieso dies nicht auf allen ST funktioniert. Auf IDE - auf dem Atari seltener - wird nicht eingegangen, da bei IDE nur maximal 4 Geräte möglich sind und das langsamste Gerät, z.B. ein CD-ROM-Laufwerk, auch der schnellsten Festplatte am selben Kanal die langsamere Übertragungsgeschwindigkeit vorgibt - und zwar nicht nur beim Lesen einer CD-ROM. Außerdem erfolgt bei SCSI-Geräten auch die Verwaltung von Defektstellen über eine interne Tabelle

wie z.B. ein CD-ROM besitzen, so schleifen Sie am besten die Festplatte dazwischen (s. „Mehrere Geräte“). Falls Sie noch nichts angeschlossen haben, so gehen Sie wie beim Anschluss eines CD-ROM-Laufwerks vor. Das Einstellen der SCSI-ID wurde in Teil 1 beschrieben. Bei Ultra-SCSI usw. kommt jedoch noch ein weiterer ID-Jumper hinzu, den Sie ignorieren können. „Wide-SCSI“-Laufwerke sollten Sie meiden, da die Adapter zu teuer sind. Am besten beziehen Sie Ihr Laufwerk vom Atari-Händler und lassen sich die ID einstellen. Sehr gute Erfahrungen habe ich auch mit IBM-Laufwerken gemacht, z.B. mit einem DRS-34560 mit ca. 4.5 Gigabyte. Bei neueren IBM-Festplatten sind alle Jumpereinstellungen auf einem Aufkleber erklärt. Die Parity-Prüfung ist dort bei nicht gesetztem Parity-Jumper inaktiv.

Statt irgendwelcher CD-Treiber benötigen Sie ein neueres Formatier-

Fabrikat und Typ). Nichts löscht nämlich Daten sicherer als Neuformatieren, da zur Defektstellensuche ein Prüfmuster auf jede Speicherstelle geschrieben wird! Bei vertraulichen Daten ist dieser Effekt natürlich erwünscht. Ansonsten ist nur noch das entsprechende Menue oder der Button zum Formatieren anzuwählen, da SCSI-Festplatten im Unterschied zu „alten Festplatten“ ihre Geometrie wie Zylinderzahl, Sektoren usw. „wissen“. Analog sollten Sie entsprechend Ihren Wünschen partitionieren (für Anfänger Empfehlung: 4-5 Partitionen, s.a. Partitionen). Falls Sie dies getrennt machen, achten Sie ebenfalls auf die richtige Festplatten-ID! Zuletzt wird der Festplattentreiber über sein Installationsprogramm installiert. Sie werden von Arbeitsschritt zu Arbeitsschritt geleitet. Lesen Sie aber ruhig die Dokumentation. Evtuell müssen Sie festlegen, bis zu welcher TOS-Version die Festplatte abwärtskompatibel sein



automatisch und unsichtbar, sogar während des Betriebs. Keine Festplatte wird fehlerfrei hergestellt, und im Betrieb kommen neue Fehlstellen hinzu.

Moderne Festplatten. Weniger erfahrene Anwender sollten in Erwägung ziehen, eine externe SCSI-Festplatte mit allem Zubehör im Atari-Fach- bzw. Versandhandel oder - was selten ist - bereits am Atari betriebene Gebrauchtgeräte zu erwerben. Eine moderne interne 3.5"-SCSI-Festplatte ist etwa so groß wie ein internes Floppy-Laufwerk. Es gibt selten noch auch größere und höhere 5¼"-Geräte. Das Gehäuse einer externen Festplatte ist natürlich um einiges größer, da es noch ein Netzteil und einen Lüfter enthalten muss. Auf der Rückseite befinden sich neben der Netzbuchse meist zwei 50-polige Centronics-Buchsen (vgl. CD-ROM). Falls Sie bereits ein SCSI-Gerät

Partitionier- und Treiberprogramm für Festplatten wie CBHD502, oder Sie kaufen HD-Utility mit HDDRIVER 7.x von Uwe Seimet (Löhnware; die frei verteilten Versionen sind, auch wenn's nicht immer dabeisteht, Demos und erlauben allenfalls eine Partition). Übrigens sprechen beide Programme auch IDE-Festplatten an. Falls sich die SCSI-Festplatte nicht partitionieren lässt, müssen Sie sie zuerst formatieren (kann je nach Festplattengröße weit über eine Stunde dauern). Dies empfiehlt sich oft bei einer ehemaligen SCSI-DOSen- oder Apple-Festplatte. Bei älteren IDE-Festplatten kann dies auf allen Plattformen jedoch das Ende bedeuten, dann besser nur partitionieren. Bei mehreren gleichzeitig angeschlossenen Festplatten - eine CD-ROM können Sie nicht formatieren - bitte im Formatierprogramm die richtige Festplatte identifizieren (Geräteadresse=ID bzw.

soll. Bei voller Kompatibilität erleiden Sie einen vermeidbaren aber erträglichen Geschwindigkeits- und Speicherverlust, da ältere TOS-Versionen nur größere Cluster erlauben (größerer „Verschnitt“).

Wie erwähnt können Sie auch auf DOS-Festplatten zugreifen (z.B. mit dem Freeware-Programm BIGDOS), jedoch derzeit nicht auf FAT32-formatierte Festplatten (Win95 z.T., ab Win98) - aber das können selbst Linux und DOS nicht.

Bei modernen Festplattentreibern können Sie während des Bootens Ihre Bootpartition frei wählen - zumeist, indem Sie den Laufwerksbuchstaben auf der Tastatur beim Systemstart kurze Zeit festhalten. Dies erlaubt z.B. das Booten in unterschiedlichen Auflösungen oder mit unterschiedlichen Autostart-Programmen. ¶

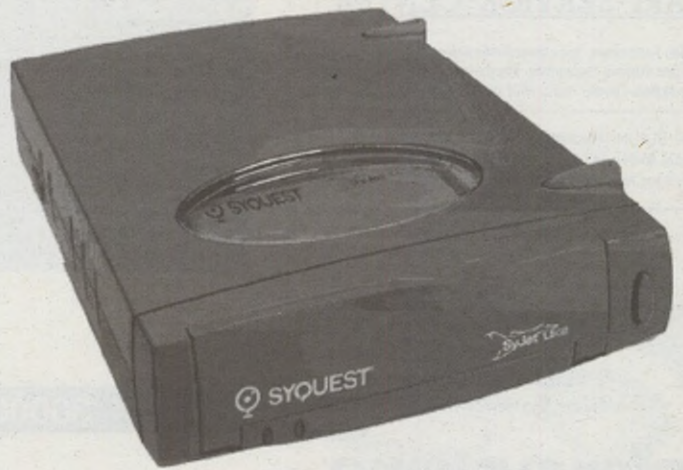
M. Krönig

SyJet 1.5

The Profesional Solution

SyJet 1.5 GB Drive ... die professionelle Lösung - ist ein Wechselmedien-Laufwerk der Extraklasse, das weltweit eine Reihe von Auszeichnungen eingeholt hat. Mit ausreichend Speicherkapazität, um den Inhalt von mehr als 1000 Floppy-Disketten auf einer 3"-Cardrige zu speichern, sind die Einsatzgebiete nahezu unendlich ...

Egal ob für Musiker oder DTP-Anwender, Grafiker oder für das Erstellen von Datenbackups: Die Möglichkeiten sind nahezu unerschöpflich.



LIEFERUMFANG

Das phantastische SyJet 1.5 wird Ihnen in einem umfangreichen Kompatpaket in einem externen Gehäuse mit separatem Netzteil, einer 1.5 GB-Cardrige sowie einem 50poligen SCSI-Kabel geliefert. Damit ist das Paket - einen SCSI-Anschluß und einen Festplattentreiber vorausgesetzt, direkt auf Ihrem Atari, aber auch auf allen Clones, PCs und Macs lauffähig!



Versandbedingungen:

Vorkasse7,- DM
Nachnahme12,- DM
Ausland (nur Vorkasse EC-Scheck,
Postanweisung15,- DM

FALKE Verlag
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 365 • Fax (27 368)
eMail: falkeorder@aol.com

Einmalige 249,- DM

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 Lehnstraße
10-13/15-18 h u. nach Vereinbarung - Eigene Fachwerkstatt im Hause I

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

woller systeme

Grunewaldstraße 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 Atari-Computer
SOFTWARESERVICE Milan System-
partner

Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel

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

Email:
Info@Seidel-Soft.de

Internet:
www.seidel-soft.de

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

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

weltweiter Versand &
Direktverkauf

30000

M.u.C.S. Hannover

Fragen Sie uns...

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

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

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

...soviel Service muß sein!

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 • Kleberberggründel 5 • Tel. 0221 - 466774

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

DREAM SYSTEMS
Inh. M. Klauf
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 an!
Broschüren an!
per EMail oder Fax

HTML - in Kürze
mit vielen Formeln (ca. 15MB)
ATARI, Apple, Mac, PC
sowie neueste PC und Mac
für alle Rechner auf CD-ROM
mit 15 MB

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

ATARI internationale
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
☎ 040-6 51 88 78 • Fax -65 90 14 53

Verkauf
Beratung
Service
Reparatur
Software
CD-Brennservice
Spiele
Hardware

14-18 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 11

Computer and Music
Compusic

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

Markus Dinter
Drieschstraße 31
50374 Erftstadt-Klerdorf

ST-Stacy-Falcon

Reparaturen * Ein+Umbauten * Zubehör

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

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

- Geschäftsräume mit eigener Werkstatt.

- direkt am Autobahnkreuz A 1 / A 61.

AN + VERKAUF von 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 G
m
b
H

Computer und mehr...

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

80000

SOFTHANSA

- Ihr Atari-Händler seit 1990 -

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

⇨ Wir sind umgezogen:

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

AG Computertechnik

Axel Gehring

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 Zäuer EDV-Systeme, Deisenhofener Str. 79d 81539 München
Tel.: 089/883 702 82, Fax: 089/883 702 81, E-Mail: patrick@zaeuer.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 / Wechselpatten
- 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

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

32-MHz-Erweiterung für Atari Falcon, mit Treiber, DM 50.-, 4 MB RAM für Falcon, DM 20.-, HD-Floppy, DM 30.-, eMail: MB.LEV@t-online.de, Tel. 0 21 71-76 83 83, ab 16 Uhr, Leverkusen

Janus-Karte, 4 MB, an Meistbietenden, eMail: uwe@klimczak.de

Atari Mega STE mit PAK68-Karte, 40 MHz, FastRam 8 MB, VME-Bus-(Nova-)Farbgrafik-Karte, SCSI-Karte, 1.44 MB-Floppy, CD-ROM, ext.Lautsprecher-Anschluss, Rockwell-Modem, LogiMaus, SM124 und 14"-Farbbildschirm, Matrix-Drucker, umfangreiche Software (GFA, Signum, MagiC, Ease, Linux, TurboC, PurePascal, XAct und viele andere, Bücher, fast alle ST-Computer-Zeitschriften seit Nr.1), verpackt, seit 2 Jahren in einer großen Keller-Kiste, nur zusammen, gegen Gebot, Tel. 06 11-42 51 42

Atari 520 ST, SF314-Floppy, Atari-Maus, DM 50.-, Quantum-2-GB-Festplatte, UW-SCSI, intern, DM 150.-, Seagate-Barracuda, 4-GB-Festplatte, U-SCSI, 7200 UPM, speziell für Audio/Video, DM 220.-, Tel. 0 61 71-58 20 13, Oberursel

Milan 040 Mainboard, 32 MB RAM, Elsa Winner 1000, T2D Grafikkarte, Kabel, Montagezubehör und Systemsoftware, das Board ist absolut neuwertig (Rev. 25.08.99), komplett für DM 500.-, Tel. 02 09-14 78 569, Gelsenkirchen

Atari Falcon, Originalgehäuse, uverbastelt, Centurbo II/50 Mhz, 2 Lüfter, 14 MB ST-RAM, 16 MB TT-RAM, Copro, interne HD 260 MB, Maus, VGA-Adapter, SCART-Kabel, bei Bedarf SCSI-CD-

ROM, alles in sehr gutem Zustand, Versand nur gegen Vorkasse, sonst Abholung nach Absprache, VHB DM 800.-, Tel. 0 50 31-12 01 66

Atari Mega STE 4/48, SM124, Scartkabel, Monitorumschaltbox, NVDI v2.10, DM 250.-, Tel. 04 61-31 94 403, Flensburg

Atari Mega STE, 4 MB, SM 124, Spiele, Bücher, Maus, Joystick, ext. DD-Laufw., Tastatur, Software, für Selbstabholer, VHB DM 260.-, Tel. 0 70 42-62 09, Vaihingen

Atari TT, Big Tower, 36 MB RAM, Nova-Grafikkarte, 4-fach-SCSI-CDROM, 580 MB HD, TOS 3.06, Tel. 0 68 41-55 61, zusammen DM 650.-

Atari TT, 4/4 MB RAM, Festplatte, 14"-Farbmonitor, Spezial-Tower, Einschübe für Netzteil und Mainboard, Radiallüfter, massig Platz, 19"-Monochrommonitor defekt, Tel. 02 01-58 09 480, Essen

Atari Mega STE, 4 MB RAM, 170 MB HD, Schwarz-Weiß-Monitor, eMail: BEigen@t-online.de

Atari Mega STE, 4 MB, SM 146, 105 MB HD, über 300 Disks, Software (PD, Shareware und viel Originalsoftware wie GFA-Basic, Kobold, EASE, ComBase, That's Address, That's Write, u.a.), Tastatur und Maus, VHB DM 350.-, Tel. 0 60 71-74 7

Atari Mega STE, 4 MB RAM, 270 MB HD, DM 250.-, SM 124, DM 70.-, Super-Charger, DM 150.-, Tel. 0 51 36-74 59, Burgdorf

Atari Mega ST 2, 30 MB HD, SM 124, Preis VHS, Tel. 02 41-96 90 580, Aachen

Atari 1040 STE, 4 MB RAM, SM 144, Modem TKR 19k2, Festplatte 520 MB, SCSI, Link 97, Software, Preis VHS, Tel. 03 71-25 60 460, Chemnitz

Gebrauchtgeräteinformation: Atari Mega STE



Mitte der 80er Jahre hatte Atari seine brandneue ST-Serie erfolgreich eingeführt. Trotzdem kämpfte das amerikanische Unternehmen besonders im professionellen Bereich noch immer um seine Akzeptanz. Besonders die Kombination von Tastatur und Computer, wie dies für einen Homecomputer gängig war, ließ viele professionelle Anwender vor dem ST zurückschrecken. Zwei Jahre nach dem 520 ST stellte Atari daher im Jahre 1987 den Mega ST vor, eine ST-Variante in einem eleganten Gehäuse mit abgesetzter Tastatur. Gleichzeitig wurde der Laserdrucker SLM804 präsentiert. Zusammen mit dem

Mega ST konnte er für unter 3000 US-Dollar angeboten werden - deutlich günstiger als der Marktführer des DTP-Bereichs, der Apple Macintosh. Ursprünglich wurde der Mega ST mit 2 oder 4 MB RAM verkauft. Aufgrund der Kundenwünsche wurde später auch eine Variante mit nur 1 MB Hauptspeicher angeboten.

Technische Daten:

Motorola 68000, 8 MHz, 1, 2 oder 4 MB RAM, Grafikmodi bis 640 x 400 Bildpunkte, 512 Farben, Blitter-Chip, Yamaha-FM-Soundchip, DD-Diskettenlaufwerk, ACSI (extern), serielle Schnittstelle RS232C, parallele Schnittstelle, MIDI, Joystick, Monitor, ROM-Port, 2. Diskettenlaufwerk, interner Erweiterungssteckplatz (MegaBus), Steckplatz für Coprozessor (68881 oder 68882), externe Cherry-Tastatur, 94 Tasten, TOS 1.0/1.2, erweiterbar auf TOS 1.4

51

Teil 2: Musiksoftware

MIDI & Audio mit dem Atari für Neu- und Wiedereinsteiger

Henrik Klüver gibt einen Überblick über aktuelle und wertvolle Musik-Software auf dem Atari.

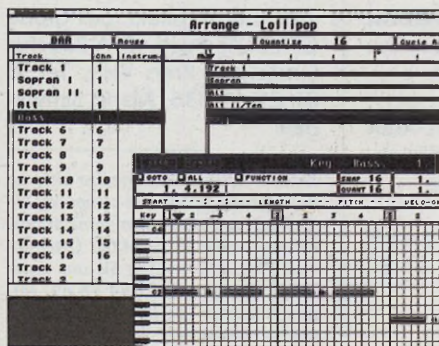
Gut zwei Jahre ist es jetzt her, dass wir den letzten großen Überblick über Atari-Musiksoftware gegeben haben [1]. Es hat sich zwar noch einiges getan in dieser Zeit, aber zu allzu großer Euphorie besteht auf den ersten Blick kein Anlass. So haben die beiden ganz großen des Geschäfts, nämlich Steinberg und Emagic, die Entwicklung und auch den Verkauf von Atari-Software ganz aufgegeben. Besonders bitter ist dies im Fall des genialen Programmes *Sounddiver* von Emagic, bei dem das Argument nicht eine unzulängliche Hardware ist (viel Rechenpower ist dafür nämlich im Gegensatz etwa zu den „virtuellen Studios“ gar nicht vonnöten), sondern einfach die Tatsache, dass der letzte ST der Firma kaputt gegangen sein soll und somit kein Kopierschutz mehr hergestellt werden konnte...

Die Situation. Mit wenigen Ausnahmen (die Applikationen mit dem Sternchen in der Tabelle) wird aktuell keine Musiksoftware für den Atari mehr neu- oder weiterentwickelt. Aber gibt es deswegen einen Grund für Krokodilstränen? Die Antwort kann nur ein deutliches Nein sein, da wir Atarianer ja bewusst die Philosophie „schneller, komplizierter, aufgeblähter“, die sich bei jeglicher Form von Software durchgesetzt hat, ablehnen und vor allem einfache Benutzerführung, ökonomisches Arbeiten und Stabilität bevorzugen. Und gerade letztere ist in Bezug

auf MIDI-Anwendungen auch noch mit dem kleinsten 520 ST eher gewährleistet, als vom Pentium mit hundertfacher MHz-Zahl auf dem Prozessor. Außerdem: Anwendungen verschwinden ja in der Regel nicht einfach, sondern werden weiter verkauft - etwa als Shareware oder als Second Hand - und so haben wir auch für Sie aufgelistet, wo Sie welche Software bekommen können. Und auch, wenn das eine oder andere Programm schon ein paar Jährchen auf dem Buckel haben sollte: Der Funktionsumfang einiger Anwendungen war und ist sowohl für den Heimanwender als auch für professionelle Ansprüche nach wie vor ausreichend. Nicht umsonst hat sich an den reinen MIDI-Funktionen der beiden Marktriesen Logic und Cubase in den letzten Jahren nicht allzu viel geändert.

Kriterien. Kommen wir jetzt aber dazu, nach welchen Kriterien sich ein User heutzutage seine MIDI-Software aussuchen soll. Für alte Hasen ist dies sicher gar kein Thema, denn sie haben alles, was sie brauchen (vielleicht entdecken Sie in unserer Übersicht aber ja doch noch etwas, was sie bisher nicht kannten...) - und genau das ist das Argument auch für den Neueinsteiger: Überlegen Sie sich genau, was Sie eigentlich machen wollen, wählen Sie ein bis zwei Alternativen und achten Sie dann auf die Verfügbarkeit. Bei keinem der hier vorgestellten Programme werden Sie eine völ-

Der Klassiker schlechthin: Cubase 3.01 mit Arrangerfenster und Key-Editor



Titel	Aktuelle Version	Autor/Hersteller	Status	Besonderheiten	Bezugsmöglichkeiten/ Preis	System
MIDIAN	1.2	Alexander Weis	P	Einfach aber nützlich	Diverse CD-ROMs	Alle MT
Sound Diver		Emagic	K	unglaubliche Anzahl an editierbaren Geräten, großer Funktionsumfang, gute Benutzerführung	Gebraucht	Alle MT
Satellite	1.3	Steinberg	F	MIDI-Event-Steuerung und Sound-Tool in einem	KEYBOARDS-CD	Alle
MIDIhelp	?	Michael Wittmann	F	läuft als Acc	diverse CD-ROMs	Alle MT

Titel	Aktuelle Version	Autor/Hersteller	Status	Besonderheiten	Bezugsmöglichkeiten/ Preis	System
Pretty	1.0	Softjee	L	Recordmodul für Audioaufnahmen, GRID-Editor	Falke 29.-DM	FO
Midplay	1.06	Softjee	L	Spielt MIDI-Files auch über Falcon- Soundsystem	Falke 29.-DM	FO
Playback	1.1	John Janssen	F	Einfach und alt, aber funktioniert	MAUS Hamburg; diverse FTP-Server	Alle

Titel	Aktuelle Version	Autor/Hersteller	Status	Besonderheiten	Bezugsmöglichkeiten/ Preis	System
Band in a Box	5.2	PG Music	K	Arrangements in jeglichem Stil sehr schnell erstellt	Gebraucht	Alle
Freestyle	3.6 Pro	Soundpool	L	dito	Spundpool 196.-DM	Alle
Guitar Dreams	1.12	Soundpool	L	Software zum Gitarrelernen und -üben	Soundpool 149.- DM	Alle

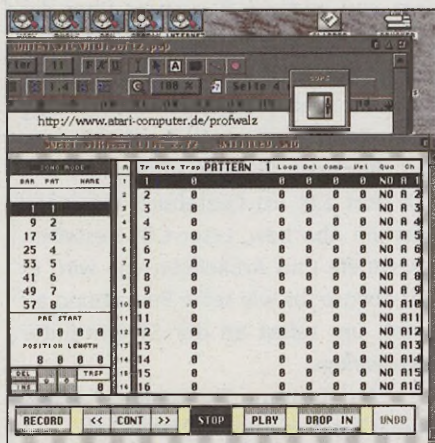
System: FO = Falcon only MT = Multitasking

Ein etwas anders Konzept verfolgen die beiden „puren“ Notationspro-

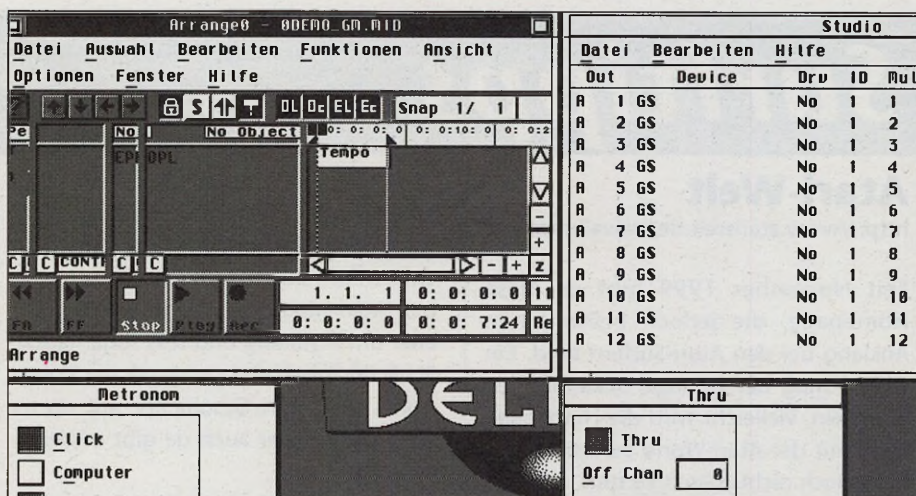
So können Sie etwa mit *MIDI*AN verschiedene Soundsets für ihren Lieb-

lingssynthie verwalten, mit *MIDI-help* (läuft als Accessorie) auch während der Wiedergabe von Music Edit ein MIDI-Mischpult nutzen, mit *Satellite* Ihr Cubase-System noch weiter aufmotzen, oder aber mit *Sounddiver*, einer wahren Software-Perle (nicht nur) für Ataris, ihren Geräten Sounds entlocken, die Sie vermutlich nie für möglich gehalten hätten. Sollten Sie Besitzer mehrerer (nicht zu aktueller) Synthesizer sein und dieses Programm auf dem Gebrauchtmart entdecken, schlagen Sie zu! Nie war das Erstellen neuer Sounds so komfortabel und schnell möglich. An dieser Stelle möchte ich noch einmal an die Restpostenliste von Geerdes erinnern: Auch hier finden Sie eine Reihe von Editoren speziell für einzelne Synthesizer zu sehr günstigen Preisen - vielleicht ist ja etwas für Sie dabei.

MIDI-Player. Eine sehr viel einfachere Aufgabe haben die MIDI-File-Player. Diese sollten prinzipiell ganz kleine Programme sein, die man in seinem Desktop als Anwendung für .MID-Dateien anmeldet, und die dann nichts weiter tun, als diese abzuspielen. Dies ist natürlich auch für Nicht-Musiker zur Unterhaltung zwischendurch ganz nett, würde es aber auch erlauben, seine letzte Komposition noch einmal schnell vorm Schlafengehen zu hören, ohne dafür erst ein umfangreiches Programm laden zu müssen. Obwohl der Atari nun aber ja der MIDI-Computer schlechthin war (ist?), sieht es in diesem Bereich recht mau aus. Vielleicht sollte der Aniplayer doch mal um dieses Dateiformat erweitert werden.



Wie man sieht, hat auch Sweet 16 nichts gegen's Multitasking.



denn alles, was es früher einmal an MIDI-File-Playern auf dem Markt gab, ist von der Bildfläche verschwunden. Natürlich ist auch niemand mehr ernsthaft bereit, für so ein Programm ein Heidengeld auszugeben, liegt es doch zum Beispiel unserem „geliebten“ Windows ja schon seit Urzeiten umsonst bei. Recht gut haben es noch die Falcon-Besitzer unter uns, denn sie können gleich zwischen zwei Varianten, die zudem preislich auch durchaus im Rahmen liegen, wählen: *Pretty* ist ein nettes Programm, das über die reine Playerfunktion hinaus noch die Möglichkeit bietet, Karaoke-Files (mit Text) abzuspielen, sich eine Playlist zu erstellen und sogar parallel zum Abspielen Audio aufzunehmen. *MIDPLAY* hingegen funktioniert mit gewissen hardwarebedingten Einschränkungen auf dem Falcon auch ohne MIDI-Peripherie, indem es mit der Soundhardware des Falcon ein General-MIDI-Instrument quasi nachbildet. Besitzern aller anderen Atari-Computer, die ihre MIDI-Files nicht stets über einen Sequenzer abspielen wollen (ansonsten sollten Sie auch zu diesem Zweck Sweet 16 light nehmen, das sich leider aber nicht als Anwendung auf .MID anmelden lässt), bleibt nur der Griff in die Mottenkiste mit *Playback*, das seinen Dienst aber stets zuverlässig versieht. Schön wäre es sicher, wenn Aniplayer vielleicht doch noch MIDI in seinen Funktionsumfang aufnehmen könnte...

Begleitung. Kommen wir zum Schluss noch auf die Software zu sprechen, die hier so lapidar „Begleitautomatik“ ge-

Diverse Fenster zum Editieren in Delight

nannt wurde. Dahinter verbergen sich Programme, die das Arrangieren von Stücken weitestgehend automatisieren. Während in die Sequenzer ja jede einzelne Note mit dem Keyboard oder der Maus eingegeben werden muss, reicht es bei *Freestyle* oder *Band in a Box*, wenn eine Akkordreihenfolge und ein Stil (etwa Country oder Reggae) eingegeben wird - den Rest erledigt diese Software von ganz alleine. Und dabei gibt es garantiert mehr Abwechslung als bei Keyboards, die die Begleitautomatik schon eingebaut haben, da diese Programme sehr „intelligent“ programmiert wurden und über eine Fülle an Variationen verfügen. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig: So können erstellte Arrangements als MIDI-Files exportiert werden und die Grundlage für eigene Arrangements bilden, es kann zu den bestehenden Arrangements improvisiert werden, es kann aber auch schnell und problemlos mit verschiedenen Akkordreihenfolgen experimentiert werden. Mehr in Hinsicht auf diese letzten beiden Punkte hin ist *Guitar Dreams* interessant, das eigentlich in dieser Kategorie nicht ganz richtig aufgehoben ist, da es sich um ein spezielles Gitarren-Lernprogramm handelt. Es spielt dem angehenden Gitarristen die richtigen Skalen vor (diese sind natürlich auch visualisiert) und lässt ihn zu verschiedenen Akkordreihenfolgen improvisieren. Sicherlich eine interessante Möglichkeit, das Gitarrenspiel zu verbessern. ¶

[1] Atari und Musik im Jahre 1998; stc 03/98

[2] Notationsprogramme im Vergleich; stc 09/98

Henrik Klüver

Surftipps

Atari-Welt

<http://www.atariwelt.de/index2.htm>

Seit November 1999 gibt es diese Homepage, die jedoch bisher kaum Anklang bei den Atari-Surfern fand. Ein Grund mag der geringe Bekanntheitsgrad sein, vielleicht wird die Homepage auch mit der Atari-World assoziiert - sie hat jedoch nichts damit zu tun.

Tippt der Surfer die URL <http://www.atariwelt.de> ein, so bekommt er als erstes (sofern er sich mit einem Atari-Browser durch das Web bewegt) eine Seite zu sehen, die nicht dargestellt werden kann, weil Atari-Browser keine Hover-Schaltflächen unterstützen. Zum Glück wurde an eine Alternative gedacht - warum diese nicht standardmäßig geladen wird, bleibt jedoch im Dunkeln.

Ist diese erste Hürde genommen, bieten sich dem Besucher eine Menge interessante und weniger interessante Sachen: So gibt es zum einen eine Seite mit Hilfestellungen, hinter der sich allerdings ein eher schlechtes Forum verbirgt. Sehr gut gelungen ist hingegen die Rubrik „Atarigeschäfte“: Hier sind praktisch alle wichtigen Atari-Händler Deutschlands nach Postleitzahlen sortiert aufgelistet - und zwar mit Adresse, eMail und Homepage, sowie Telefon- und Faxnummer. Ein Service, der notiert werden sollte. Das gleiche würde wahrscheinlich auch für die Liste von Atari-Clubs gelten - wenn sie denn fertig wäre. Clubs sollten sich deshalb zügig per eMail melden. Der Atari-Chat ist hingegen für Atari-Surfer unbrauchbar. Es ist auch eher unwahrscheinlich

bei den momentanen Besucherzahlen jemanden im Chat anzutreffen.

Unter „Systeme“ findet der Besucher Informationen zu den verschiedenen Atari-Modellen. Die Infos sind aber eher unvollständig und teils sogar falsch. Schließlich befindet sich noch ein kleiner Abriss der Atari-Geschichte auf dieser Homepage, aber auch da gibt es bessere.

Interessant hingegen ist wiederum die Download-Rubrik, hier finden sich einige Programme, die es sonst nirgends gibt.

Die Homepage hat sicher die Chance (vor allem da sie noch sehr jung ist) noch wesentlich populärer zu werden. Vielleicht motiviert das den Webmaster, und einige der unvollständigen Rubriken werden noch besser. ¶

st-computer online

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

Die st-computer hat nun auch eine eigene, unabhängige Homepage, die sich nicht nur an die Leser des Magazins richtet. Designmäßig geht die Homepage ähnliche Wege wie place2be und kombiniert Frames und einige Grafiken so, dass der Surfer keine stundenlangen Ladezeiten zu erwarten hat. Viele kleine Grafiken fügen sich z.B. im Navigationsframe links mittels Tabellen zu einem großen Ganzen zusammen.

Weder Adamas (1.7B) noch Cab (2.8) haben Darstellungsprobleme mit der Seite - jedenfalls solange eine Farbauf Auflösung eingestellt ist: In Monochrom zeigt zumindest Cab teilweise weiße Schrift auf weißem Hintergrund. Als Sprache dient komplett Deutsch, eine Übersetzung ins Englische ist geplant und könnte mit dem Erscheinen dieser Ausgabe auch schon fertig sein - damit wäre die Homepage dann endlich international.

Der Surfer wird mit einer Portal-seite begrüßt (auch Türschild genannt), nach 5 Sekunden wird automatisch die



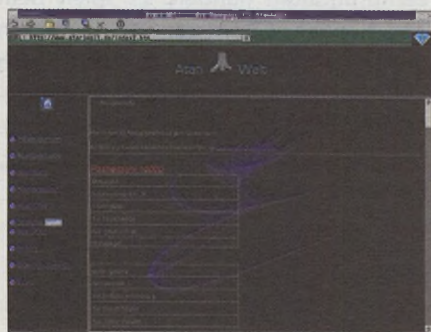
nächste Seite (siehe Bild) geladen. Dort findet der Besucher eine Übersicht, so dass er sich schnell über den Inhalt informieren und ggf. gleich zu den entsprechenden Unterseiten springen kann. Neben den üblichen News gibt es einen Redaktionsteil, in dem sich einige Mitarbeiter etwas ausführlicher als im „Portrait“ des Magazins vorstellen.

Im Magazin-Teil finden sich Leseproben des Magazins ab Ausgabe 01/2000 - so können sich potentielle Abonnenten ein Bild der Artikelinhalte machen. Weiterhin befindet sich hier auch das Artikel-Archiv, in dem der Besucher diverse Artikel aus der ST-Computer (bis Ende 1998) und anderen Atari-Magazinen findet. Bei der Up-To-Date-Liste handelt es sich um das Original zu der kleinen Übersicht, die monatlich in der ST-Computer erscheint.

Die Links führen den Surfer zu vielen anderen Atari-Seiten im Internet, im Forum kann er mit Redaktionsmitgliedern und anderen Besuchern über das Magazin diskutieren. Kleinanzeigen können im entsprechenden Teil online aufgegeben und gelesen werden - völlig kostenlos. Letztendlich kann der Besucher noch Kontakt aufnehmen und sich dort z.B. ins Gästebuch eintragen oder ein Abo bzw. Leser-CDs bestellen. Leserbriefe und Artikelwünsche wird er hier ebenso los wie seine Bewerbung als Autor, um selbst an der ST-Computer mitzuwirken.

Am besten, Sie schauen selbst einmal in unser Angebot hinein! ¶

Benjamin Kirchheim



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



..... 20,-

Leser-CDs

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



...../29,-

The multimedia compilation

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



..... 49,-

Atari-Platin

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



..... 49,-

Complete PD

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



..... je 5,-

CDs zum Mitbestellen

Diese Schnäppchen sollten Sie einfach mitbestellen:

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



..... 69,-

Revolution

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



extern 249,-
intern 199,-

EZ-Drive extern/intern

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



Stück 25,-
3 Stück 60,-

EZ-Medien von BASF

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



..... 59,-
mit 2 Büchern 79,-

GFA-Basic Comeback!

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



.... ab 69,-

STemulator Pro und GOLD

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

NEU:
..... 29,-

Complete Spezial

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

Internet zum Nulltarif

Teil 4: eMails mit GMX

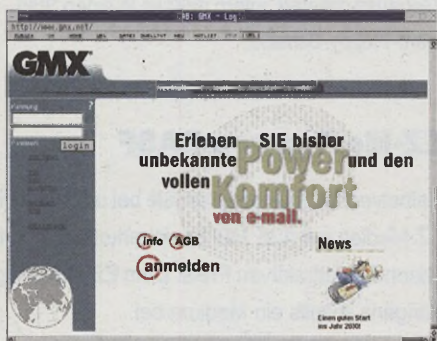


Bild 1: Die Begrüssungsseite von GMX.

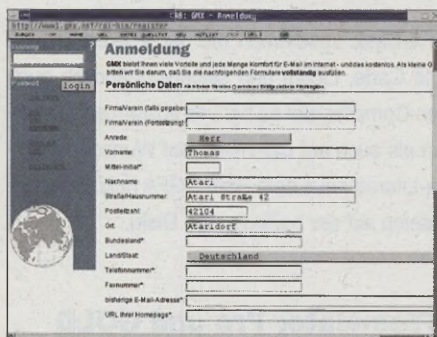


Bild 2: Geben Sie hier Ihre persönlichen Daten ein.

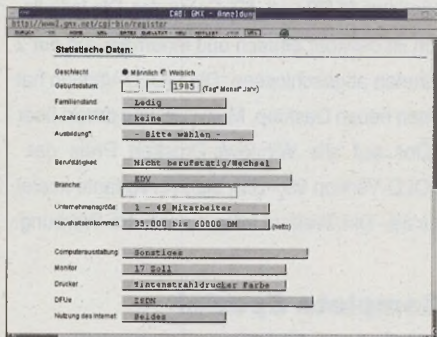


Bild 3: Viele der statistischen Daten müssen Sie nicht unbedingt angeben.

Nachdem wir uns im 3. Teil mit Cab und dessen Konfiguration auseinandergesetzt haben, geht es nun um den praktischen Einsatz: Als Beispiel dient die Anmeldung und Benutzung von GMX.

Als erstes muss mit STinG eine Internetverbindung aufgebaut und Cab gestartet werden. Dann wird die URL <http://www.gmx.de/> eingegeben, woraufhin der Surfer mit der Seite, die wir in Bild 1 sehen, begrüßt wird. Hier klicken Sie auf *anmelden* - es schadet aber nicht, sich vorher die *Info* und die *AGBs* anzusehen. Nach der Auswahl von *anmelden* geht es mit folgenden Schritten weiter:

Schritt 1: Hier (Bild 2) werden die persönlichen Daten (Name, Anrede, Adresse etc.) abgefragt. GMX behandelt die Daten vertraulich und bittet darum, alles ordnungsgemäß auszufüllen - schließlich ist der Dienst kostenlos.

Schritt 2: Dem Surfer werden hier (Bild 3) einige sehr persönliche Daten, wie z.B. zum Einkommen, abverlangt. Es müssen jedoch nur die mit einem „*“ gekennzeichneten Felder ausgefüllt werden.

Schritt 3: Dieses ist der schwierigste Schritt (Bild 4), denn es muss ein Account-Name gewählt werden. Mit etwas Glück ist der eigene Name noch frei, es empfiehlt sich, verschiedene Varianten auszuprobieren, wie z.B. *ThomasMustermann* oder *Thomas*.

Mustermann oder *Thomas_Mustermann*. Mit etwas Fantasie bekommt hier jeder einen Namen zustande. Zusätzlich muss noch der zweite Teil der eMail-Adresse gewählt werden, so z.B. *gmx.de* oder *gmx.net* - die vollständige eMail-Adresse in unserem Beispiel wäre also *atari-mann@gmx.de*.

Schritt 4: Wer Wert auf seine Privatsphäre legt, füllt hier (Bild 5) nichts weiter aus oder macht einfach ein paar Kreuzchen.



Bild 4: Geben Sie hier Ihren Account-Namen ein.

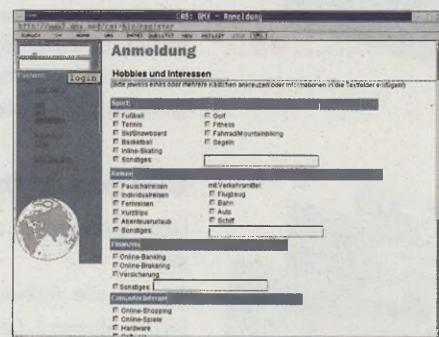


Bild 5: Die Angaben zu Ihren Hobbies und Interessen sind rein freiwillig.

Schritt 5: Hier muss zum einen die eMail-Adresse bestätigt und zum anderen noch ein Passwort sowie eine Sicherheitsabfrage angegeben werden. Das Passwort sollte so gewählt werden, dass es leicht zu merken ist, aber nicht unbedingt der Vorname der Frau oder des Hundes ist (Bild 6).

Fertig! Ist auch dieser Schritt geschafft, muss sich der Surfer nur noch einige Daten von der automatisch folgenden Seite gut aufschreiben: Es ist zum einen die Kundennummer, die für den Login benötigt wird, und der POP- und SMTP-Server: *pop.gmx.net* ist der POP-Server und *mail.gmx.net* ist der SMTP-Server.

Erster Login. Nun kann der erste Login erfolgen. Hierzu wird unter *Kennung* entweder die Kundennummer oder die komplette eMail-Adresse eingegeben (z.B. *atari-mann@gmx.de*). Unter *Passwort* geben Sie ihr Passwort ein. Nun klicken Sie auf den *Login*-Button, danach erscheint eine neue Seite. Haben Sie Ihre Kundennummer vergessen, können Sie sie jetzt links oben ablesen.

In der Ordnerübersicht (Bild 7) wird angezeigt, wieviele eMails sich im jeweiligen Ordner befinden und wieviele davon ungelesen bzw. seit dem letzten Login neu sind. Direkt nach der Anmeldung sollte sich eine eMail im Posteingang befinden: Es handelt sich um eine allgemeine, automatisch erzeugte Begrüßungsmail. Jede Woche verschickt GMX einen Infobrief an alle Mitglieder, der interessante Hinweise und Tipps enthält. Es lohnt sich also, mindestens einmal pro Woche seinen eMail-Account abzufragen.

Durch einen Klick auf *Posteingang* gelangen Sie in eine Übersicht der eMails, die sich dort befinden. Einige Icons zeigen den Status der eMail an: Mit den drei Icons ganz rechts kann die eMail beantwortet, gequoting (s.u.) beantwortet und gelöscht werden. Klicken Sie auf die Absenderadresse *von* oder den *Betreff*, um die eMail zu lesen (Bild 8).

Wenn Sie auf das *quoten und beantworten*-Icon klicken, öffnet sich eine Formular-HTML-Datei, wobei Absender, Empfänger und *Betreff* schon eingegeben sind. Beim *Betreff* wird zusätzlich

noch ein *Re:* davorgesetzt (sofern noch nicht vorhanden). Dies soll andeuten, dass es sich um eine Antwort handelt. Allgemein ist es unüblich, mehr als ein *Re:* im *Betreff* zu benutzen. Der *Betreff* selbst soll möglichst treffend den Inhalt der eMail wiedergeben, weil er in der Übersicht dargestellt wird und der Empfänger so leichter die Wichtigkeit bzw. den Inhalt beurteilen kann.

Im größten Formularfeld kann der Nachrichtentext editiert werden. Bei der ausgewählten Art der Antwort ist die zu beantwortende eMail schon komplett mit einem in jeder Zeile vorangestellten > gekennzeichnet - dies wird „quoten“ (Zitieren) genannt. So ist der Text oft eindeutiger, wenn z.B. eine Frage gestellt wurde oder eine Bestätigung einer Aussage nötig ist:

>Ich habe die 2000er-Magazine in
>einen Unterordner gepackt,
>nicht jedoch index.htm und nav.htm.

Ist geändert.

Auch bei einer Diskussion ist quoten sehr sinnvoll. Wichtig ist jedoch, dass nicht zuviel gequoting wird, unwichtige Teile sollten unbedingt weggelassen werden. Dies macht die eMail nicht nur übersichtlicher, sondern obendrein auch noch kleiner. Manchmal ist es auch üblich, Quotes durch vorangestellte Initialen zu kennzeichnen (z.B. in Diskussionsforen oder Newsgroups):

BK>Ich habe die 2000er-Magazine in
BK>einen Unterordner gepackt,
BK>nicht jedoch index.htm und nav.htm.

Ist geändert.

Ist die eMail fertig geschrieben, kann der Button *Abschicken* ausgewählt werden und die eMail ist einige Sekunden später beim Empfänger.

Im nächsten Teil unserer Serie zeigen wir Ihnen, wie sie wesentlich bequemer und billiger mit eMails arbeiten können. Dazu erklären wir kurz die Konfiguration und Bedienung von drei eMail-Clients, die mit STinG und GMX zusammenarbeiten: Newsie, aMail und MyMail. ¶

Benjamin Kirchheim

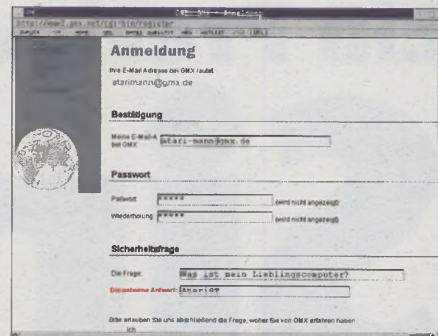


Bild 6: Die Sicherheitsabfrage wird gestellt, wenn Sie Ihr Passwort vergessen haben.



Bild 7: Die Ordnerübersicht verschafft Durchblick über die vorhandenen eMails.

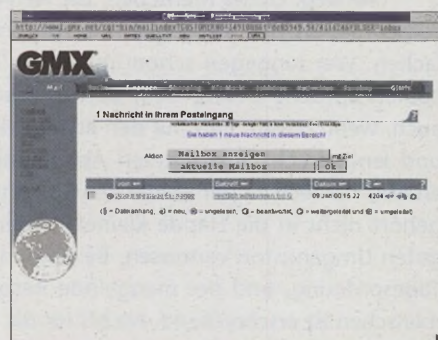


Bild 8: Ein Klick auf den *Betreff* öffnet die Nachricht zum sofortigen Lesen.

Ein Preview zum Adventure:

Simon the Sorcerer II

wird den Atari verzaubern!

Hallo, da bin ich endlich!» Na? Wer könnte Sie so begrüßen? Fängt mit „S“ an und hört mit „imon“ auf - wie, Sie kennen Simon nicht? Nach einer sehr langen Durststrecke in der Atari-Spielewelt nun also endlich, endlich wieder einmal eine erfreuliche Nachricht für den oder die AtaribesitzerIn: Simon the Sorcerer II erscheint noch in diesem Jahr für den Atari!

Vorweg: Ernste Menschen, die wenig Sinn für Humor ihr Eigen nennen, sollten Simon the Sorcerer II mit Vorsicht genießen: Sie könnten lernen zu lachen. Wer hingegen schon immer ein Faible für seltsame Typen und ihre coolen Sprüche besaß, dem dürfte dieses Game sicherlich zusagen. Doch auch, wenn dieses Spiel auf den ersten Blick den Anschein eines dieser netten und kindgerecht zubereiteten Abenteuerspiele erweckt und den Anspruch erhebt, harmlos zu sein sowie den Spieltrieb zu fördern: Vorsicht! Dieses Spiel gehört nicht in die Hände kleiner Kinder! Simon the Sorcerer II lässt jeden guten Umgangston vermissen, Beleidigungen und Provokationen sind an der Tagesordnung, und der mangelnde Respekt Simons gegenüber seinen Mitmenschen ist erschreckend. Nichts für die lieben Kleinen - sie würden nur verdorben werden und den Respekt gegenüber uns Alten gänzlich verlieren. Aber für Menschen wie mich, denen eine gute Erziehung nie zugute kam oder für diejenigen, die ihre gute Kinderstube wenigstens vor dem Bildschirm einmal abstreifen wollen, kann es nur heißen: Her mit dem Spiel!

Worum geht es denn eigentlich? Simon schliddert unfreiwillig in ein obskures Abenteuer mit den seltsamsten Gestalten um ihn herum: nutzlose, abgehalfterte Zauberer, erschreckend unattraktive Heldinnen und Psychopaten, die einfach nicht schnallen, dass sie besser im Park Tauben vergiften gegangen wären, anstatt sich mit Simon anzulegen. Ausgestattet mit einem spitzen (absolut behämmert aussehenden) Hut, einem (noch behämmelter aussehenden) Pferdeschwanz, welcher spätestens seit Steven Seagal out ist, macht sich unser Held (Sie dürfen ihn Tiger nennen) auf den Weg, der Welt größter Abenteurer zu werden. Dies tut er mit einem Schrank als Fortbewegungsmittel (es wird derzeit geprüft, ob der verantwortliche Programmierer unter dem Einfluß irgendwelcher Drogen stand). Leider fallen Typen mit Schrank meist unangenehm auf - so auch hier: Simons alter Widersacher, der Zauberer Sordid, setzt alles daran, unserem Superhelden das Leben so schwer

wie möglich zu machen. Verständlich, dass auch Simon unter diesen Umständen lieber zu Hause mit einem Sixpack den Tag verbringen würde. Um dies jedoch in die Tat umsetzen zu können, muss er Treibstoff für sein ungewöhnliches Fortbewegungsmittel auftreiben: einen Stoff namens Mucusade. Und so nimmt die Geschichte ihren Lauf: Simon durchquert das Land, um das kostbare Mucusade zu finden und erlebt auf seiner Reise die seltsamsten Dinge. Sprechende Bäume und Tiere sind dabei noch die harmloseren Dinge.

Was erwartet mich? Da das Spiel eine originalgetreue Umsetzung der PC-Version ist, werden wir also keinerlei grafischen und akustischen Abstriche hinnehmen müssen. Die Grafiken sind besser und schärfer, mehr „Cartoon-like“ eben. Im Gegensatz zum ersten Teil, der u.a. für den PC und Amiga erschien, gibt es mehr Sprach- und Soundeffekte, und weitere Charaktere sind vorhanden, mit denen interaktiv gespielt werden kann (tut das weh?). Einige Figuren kennen Sie ja vielleicht aus dem ersten Teil. Insgesamt erwarten uns über 100 Personen, die Simon im Laufe des Spiels trifft und



mit denen er kommuniziert (oder die er einfach nur anpöbelt). Über 80 verschiedene Orte - viele davon scrollbar - verleihen dem Spiel eine enorme Tiefe und erwecken die Welt Simons zum Leben. Laut Werbung wurde sogar der Soundtrack von professionellen Musikern entworfen. Fragt sich nur: Was, zum Geier, machen andere Spielefirmen? Spielt da der Hausmeister?

Negatives und Positives. Leider wird es für Simon keine deutsche Sprachausgabe geben - wer des Englischen mächtig ist, befindet sich also im Vorteil. Für alle anderen gibt es einen neu übersetzten deutschen Text, der zu der englischen Sprachausgabe eingeblendet wird. Bevor Sie nun aber entrüstet aufschreien: Schuld an dem Dilemma ist nicht etwa eine Abneigung deutschen Atari-Benutzern gegenüber. Vielmehr pflegen Bomico/Infogrames und Adventuresoft zur Zeit einen kleinen Streit, der es nicht zulässt, eine Lizenz für die deutsche Sprachausgabe zu erteilen. Auffällig ist auch, dass die Taskbar des Spiels fast die Hälfte des Bildschirms belegt - eine Verkleinerung oder ein Popup-Menü wären hier vielleicht angebracht gewesen. Aber das kann man streng genommen eigentlich nur den PC-Entwicklern vorwerfen - und es sollte zudem dem Spielspaß keinen Abbruch tun. Außerdem sind die Icons liebevoll entworfen und schön anzusehen.

Kann er denn nur meckern? Ok, es gibt selbstverständlich Gutes zu berichten: Für diejenigen unter Ihnen, die schon einmal die Orientierung verlieren (jeden Samstag), ist im zweiten Teil eine Verbesserung eingetreten: Ich erinnere mich noch gut an die teilweise endlosen Wandereien Simons im ersten Teil, bei denen ich nie am gewünschten Ziel, sondern immer am Startpunkt ankam. Im aktuellen Teil müssen - Dank einer benutzerfreundlicheren Umgebung - weniger weite Strecken zurückgelegt werden: einfach mit der Maus den Bildschirm verlassen, und die Landkarte erscheint. Nun einfach auf das gewünschte Ziel klicken - das war's. Steuerungstechnisch gesehen basiert auch Simon II auf dem bislang üblichen Standard: Im Inventory befinden sich Symbole für das Sprechen,

Untersuchen usw. - einfach nur das entsprechende Symbol und den gewünschten Gegenstand anklicken, und die Dinge nehmen ihren Lauf. Die Inventarleiste besteht aus aussagekräftigen Symbolen, Wörter wie „gehe zu“ oder „öffne“ sucht man (zum Glück) vergebens. Gesammelte Gegenstände werden in der Mitte der Taskbar angezeigt und lassen sich bequem nach dem Rotationsprinzip auswählen.

Spielen würd' ich's schon gern - was brauch' ich? Simon II wird auf jeden Fall für den Milan umgesetzt. Epic Marketing überlegt außerdem, das Adventure auch für den Falcon zu veröffentlichen. Da das Spiel jedoch mindestens 8 MB RAM und ein CD-ROM-Laufwerk voraussetzt, ist man sich derzeit noch unsicher, ob dieser Anwenderkreis seinen Raubvogel entsprechend gut ausgerüstet hat. Ein Anruf oder eine eMail an Epic würde hier sicherlich Wunder bewirken. Außerdem finden Sie auf der Homepage der st-computer (<http://www.st-computer.net>) einen Fragebogen, in den Sie Ihre Konfiguration eintragen können. Falcon-Besitzer sollten also noch heute aktiv werden, wenn sie sich Simon auch auf ihrem Rechner wünschen!

Simon the Sorcerer II soll für DM 89.- verkauft werden. Versuchen Sie also nicht länger, diese kunstvoll verrenkten Sätze eines st-computer-Autors zu verstehen, ziehen Sie dahin ins Land und besorgen Sie sich eine Version dieses abgefahrenen Spiels, sobald es erscheint! Und wer weiß: Vielleicht findet Simon auch den Zauberspruch, mit dem uns in naher Zukunft Simon 3D auf den Monitor gezaubert wird.

Erstes Fazit: Ein unterhaltsames Adventure, das die Konventionen herkömmlicher seriöser Games auf erfreuliche Weise durchbricht und mit seinem Witz und ungewöhnlichem Humor für frischen Wind auf dem Monitor sorgt. ¶

Epic Marketing, Hirschauer Straße 9, D-72070 Tübingen, Tel. 0 70 71-40 04 92, Fax 40 04 93, order@epic-marketing.de, www.epic-marketing.de

Christian Közle



Atari Scene



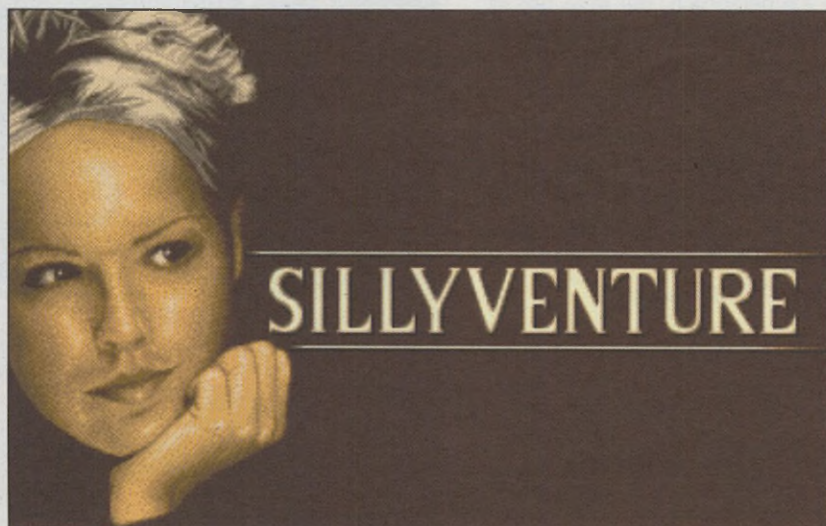
Die polnische Atari-Scene steht auf

Für diese Ausgabe der Scene habe ich mir in Grey von den Mystic Bytes einen Co-Autor gesucht, der uns einen kleinen Überblick über die polnische Atari-Scene geben wird. Daher möchte ich auch nicht allzu viele Worte verlieren, sondern das Feld für Grey freigeben:

Howdy Sceners! erinnert Ihr Euch an das Jahr 1996? Es war nicht das beste Jahr für uns Atari-Scener: Die recht starke deutsche und französische Scene ging allmählich ein und die Zahl der Falcon-Releases schrumpfte auf nahezu Null - von den ST-Releases ganz zu schweigen. 1996 war das Abschiedsjahr für viele berühmte Demo Crews - doch plötzlich passierte etwas unerwartetes: Es war auf der QuaST Party in Polen, als das erste polnische Falcon-Demo veröffentlicht wurde. Es handelte sich um *Firestarter* von den *Shadows*, einer neuen Demo-Crew aus Polen. Der Großteil der Scener war überrascht, dass es tatsächlich Falcon-Scener in diesem Land gab. Dort begannen die bekannten Atari-8-Bit-Crews Falcon-Sektionen aufzumachen. Die erste Gruppe, die sich für diesen Schritt entschied, waren wie gesagt die *Shadows* - wahrscheinlich die angesehenste Crew in Polen. Ihr unvergessenes Demo *Ass Kicker* leitete eine neue Coding-Ära ein und setzte neue Standards in der XL/XE-Scene. Mit Hinblick auf den Schritt der *Shadows* entschlossen sich mehr und mehr Leute, in die Falcon-Scene einzusteigen: Dazu gehörten *Pandemonium* (früher *High*

Voltage), *Cobra* und *Excellent Team* - der Start in eine neue Ära.

Die Szene entwickelt sich. Das Jahr 1997 brachte weitere Releases aus Polen mit sich: Zum ersten Mal entschlossen sich polnische Scener, die große *Easter Convention* zu besuchen und in der Falcon-Demo-Competition mitzumischen! Es war die *SILIconvention 97*, auf der die *Shadows* mit *IT* ihr zweites und *Pandemonium* mit *Ignis* ihr erstes Falcon-Demo veröffentlichten - für die meisten Besucher war es das Zeichen, dass eine neue Scene geboren war! Eine weitere Edition der QuaST Party brachte die nächsten Überraschungen: So wurden relativ viele Falcon-Demos veröffentlicht. Die *Shadows* zeigten nur ein paar Monate nach der *Easter Convention* ihr drittes Demo: Es war *ACYL (Any Colour You Like)*, ein ziemlich fettes Falcon-Megademo - und auch das bisher größte von dieser Crew. *Cobra*, eine bekannte Crew aus der XL/XE-Scene, überraschte uns mit *Insanity* mit ihrem ersten Falcon-Intro - was nichts anderes zu bedeuten hatte, als dass die dritte Falcon-Demo-Crew aus Polen geboren war! *Pandemonium* war ebenfalls mit einem weiteren Release dabei: Es war *Into the Pentagramm*, ein sehr kurzes, aber nettes Intro mit einer Menge 3D-Stuff. Erwähnenswert waren auch neue Produktionen der ST-Demo-Crews. Zum einen war da das fette *Amok Demo* der *Confusions*, das mit einer Reihe von neuen Effekten für den ST, wie Würfel mit Plasmas, Roto-Zoom-Plasmas, Bump-Mapping, daherkam. Das coole daran war, dass dieses Demo von *Sqward* gecoded wurde, einem ehemaligen C=64-Coder! Er verließ die C=64-Scene, um in die Atari-Scene einzusteigen. Dies war ein gutes Zeichen, da er neue Standards und frischen Wind in die ST-Demos brachte. Die



ST-Scene war bisher eher dafür bekannt, dass die Demos nach dem Schema „Beweg den Joystick und schau, was hinter der Tür ist!“ abliefen. Sqward war jemand, der diese Situation ändern wollte - und für einige Zeit war *Amok* sicherlich ein Smash Hit! Völlig unerwartet kam das Demo von *Yoyo* (Ex-Zokhatra, eine sehr alte ST-Crew, die die polnische Scene ein paar Jahre vorher verließ), und auf der gleichen Party entschloss sich *Klocek* (unabhängiger GFXler und GFA-Coder) Yoyo beizutreten. Sie begannen unter dem *Syntax Label* neue, hervorragende Intros zu kreieren. Nach der QuaST Party war die polnische Falcon-Scene recht stabil.

Stabilität. Das nächste Jahr brachte weitere neue polnische Veröffentlichungen. Mystic Bytes und Syntax versuchten ihr Glück auf der Inter Jam Party in Deutschland und hatten frische Demos im Gepäck, die das Publikum in Erstaunen versetzten. Die Mystic Bytes zeigten mit *Time Out* ihr erstes Multi-Part-Demo für den Falcon und mit *Surprise* auch noch ein 4ktro. Syntax war mit *Reanimation* dabei - dies war ihr erstes ST-Demo, das mit unglaublich schnellen Effekten, wie z.B. einem texturierten Torus oder texturierten Würfeln mit Zoom auf den Wänden, daherkam. All diese Releases ernteten eine Menge Beifall und waren die Highlights der *Inter Jam*.

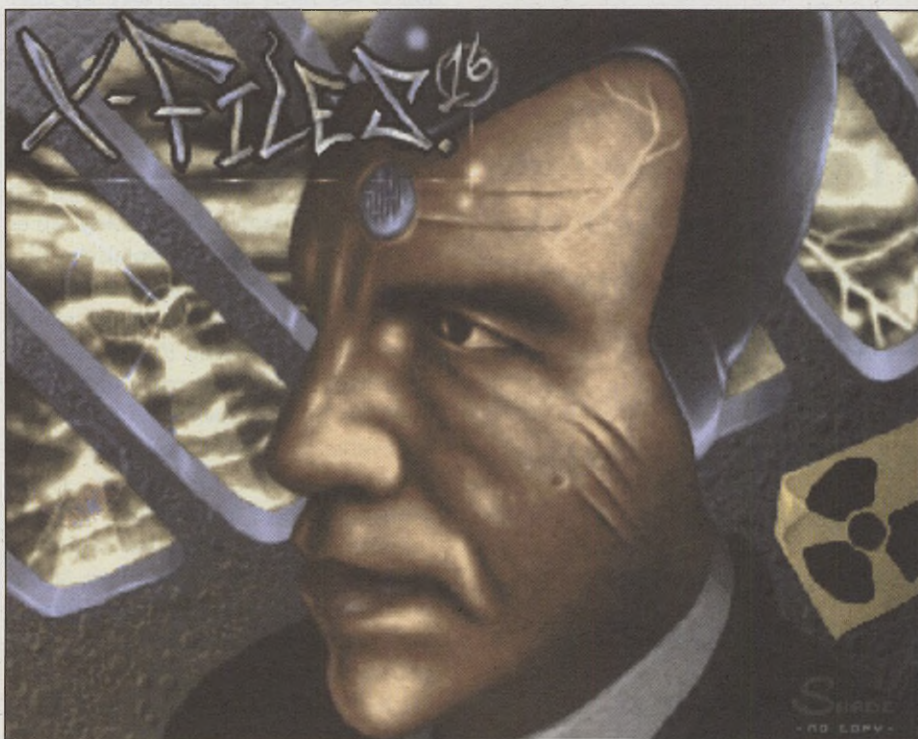
Ein paar Monate später war es dann wieder Zeit für die *QuaST Party*. Die Mystic Bytes veröffentlichten mit *Teardrop* ein neues Multi-Part Demo für den Falcon und mit *Fury* ein neues 4ktro. Die Jungens hinter Pandemonium waren nicht auf der Party, und Cobra schaffte es nicht, sein 4ktro für den Falcon fertigzustellen. Allerdings brachte Syntax ein weiteres fantastisches Demo für den ST heraus, das zu einem weiteren Smash Hit von dieser Crew wurde. Kurze Zeit später im Dezember wurde eine weitere Party in Polen abgehalten: Es war die *Last Party*, die allerdings mehr an die XL-/XE-Scener gerichtet war. Trotzdem waren auch ein paar Leute aus der ST-/Falcon-Scene auf dieser Convention. Cobra hatte im Vorfeld nämlich ein nettes Invitro für den Falcon veröffentlicht - mit der Hoffnung, dass die *Last Party* ein weiterer Höhe-



punkt für die ST-/Falcon-Scene werden könnte, so wie die *QuaST Party* (deren Zukunft ungewiss war) im August. Leider entschlossen sich nur ein paar ST-/Falcon-Scener dazu, der Party einen Besuch abzustatten. Vielleicht waren die Gründe, dass das *Invitro* nur einen Monat vor der Party released wurde und es schwer war, überhaupt Infos über die Party zu erhalten. Doch selbst mit nur einem kleinen Anteil an ST-/Falcon-Besuchern schafften es zwei Crews, neue Produktionen zu zeigen: Da wäre mit *Generation Gap* das erste Multi-Part Demo für den Falcon von

Cobra und die erste Volume der *Scene Music Compilation* der Mystic Bytes.

Ende des Jahrzehnts. In den Jahren 1997 bis 1998 gehörte die polnische Atari-Scene sicherlich zu den aktivsten. 1999 wurde es dann wieder ruhiger und es gab nicht so viele Releases aus Polen zu vermelden. Immerhin entschloss sich ein großer Teil der polnischen Scene, die berühmte Party *Oster Error in Line* in Deutschland zu besuchen. Ganze zehn Leute reisten aus Polen an, was zeigte, dass die polnische Scene immer noch in





der Atari-Szene aktiv war. Die Mystic Bytes hatten eine weitere Produktion dabei, aber diesmal mit *Breath* ein ST-Demo mit bekannten Effekten vom Falcon. Cobra schaffte es, mit *Revertant* sein zweites Falcon-Demo zu releasen. Zum ersten Mal zeigte hier ein Demo eine Menge 3D-Stuff, den man sonst nur von Amiga- und PC-Demos her kannte. Cobra versuchte so „neue“ Standards zu setzen. Leider schafften sie es nicht, ihr erstes ST-Demo fertigzustellen, und so wurde nur ein Preview von *Awaken* gezeigt, das ebenfalls eine Menge 3D-Stuff bot.

Nach der Error in Line kamen dann die schlechten Neuigkeiten: In diesem Jahr wird es keine Error in Line geben, und auch eine Neuauflage der QuaST Party ist nicht mehr geplant. In Polen gab es nur noch die Last Party, die aber von der ST-/Falcon-Szene nicht gut besucht war. Syntax, die Mystic Bytes und Cobra wollten eigentlich neue Produktionen auf den kommenden Parties veröffentlichen - aber so verloren sie die Chance dazu. Und nach den schlechten News der abgesagten QuaST Party sah es so aus, als würde die polnische ST-/Falcon-Szene langsam dahinschwinden. Syntax stoppte seine Arbeit an einem neuen Multi-Part-Demo für den ST, das ein echter Shocker werden sollte. Die Arbeit an *Upside Down* von den Mystic Bytes verlangsamte sich und auch Cobras ST-Demo *Awaken* verstaubte. Neue Releases aus Polen sind sehr rar.

So beschloss ich, den mutigen Schritt zu wagen, der polnischen Szene eine helfende Hand zu geben: Der mutige Schritt bestand aus der Organisation einer weiteren Easter Convention - diesmal in Polen! Silly Venture 2k ist mein

eigener Versuch, die Situation der dahinsiechenden polnischen ST-/Falcon-Szene zu verändern. Glaubt mir, es gibt immer noch eine Menge Potential in der polnischen Atari-Szene! Leider verschwand die an ST-/Falcon-Scener gerichtete QuaST Party, und ab diesem Zeitpunkt verlor die polnische Szene die Chance, ihre Fähigkeiten einem größeren Publikum zu präsentieren. Die polnische ST-/Falcon-Szene war sehr glücklich, von dieser Convention zu hören und versprach bereits, einige Releases speziell für die Silly Venture 2000 zu erstellen. Das war genau das, auf was ich gezählt hatte! Cobra wird ein weiteres Multi-Part-Demo für den Falcon releasen und ihr *Awaken*-Demo für den ST fertigstellen, die Mystic Bytes sind fleißig bei der Arbeit an ihrem neuen Multi-Part-Demo *Upside Down* für den Falcon, *Pandemonium* - eine fast in Vergessenheit geratene Gruppe - hat ein weiteres Intro/Demo für die Silly Venture angekündigt. Syntax tun sein bestes, um ihr lang erwartete ST-Demo zu releasen, und die Leute der *Echo Core Union* versprochen, eine weitere Ausgabe ihres *Echo*-Diskmagazines speziell für die Silly Venture zu veröffentlichen.

Sollte all dies zutreffen, dürfte die Öffentlichkeit auf der Silly Venture 2k Zeuge der Wiederauferstehung der polnischen Szene werden. Die Chancen stehen gut, da einige Leute so motiviert wie noch nie sind - z.B. die Jungs hinter *Pandemonium* oder die Mystic Bytes. Und wo ich gerade die Gelegenheit dazu habe, möchte ich Euch alle zur Silly Venture, der Easter Atari Convention, einladen. Sie findet vom 21. bis zum 24. April in Danzig in Polen statt. Falls Ihr kommen möchtet, um all die verrückten Scener aus ganz Europa „Face to Face“ zu treffen, dann kontaktet mich:

Grey/Mystic Bytes, Michal Michalowski, ul. Goszczyskiego 2/10, 80-134 Gdansk, Poland, Tel. +48-58-303-34-67, grey@polbox.com

Oder setzt Euch mit Mad Butscher/Foundation Two in Verbindung. Er ist offizielles Deutschland-Headquarter:

Mad Butscher/Foundation Two, c/o Thorsten Butschke, Blücherstr. 26, D-65195 Wiesbaden, Tel. 06 11-40 40 02, tbutschk@mainz-online.de, <http://home.mainz-online.de/~foundationtwo/>

Den Artikel übersetzte Jan Daldrup

« [...] wo ich gerade die Gelegenheit dazu habe, möchte ich Euch alle zur Silly Venture, der Easter Atari Convention, einladen. Sie findet vom 21. bis zum 24. April in Danzig in Polen statt.»

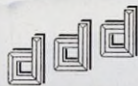


World of Alternatives Amiga & Atari-Messe

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



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



Milan + + + Endlich lieferbar! + + + Preisliste und Testbericht jetzt kostenlos anfordern.

Milan

Der Renner: LYNX II für nur 59,-

Spiel und Spaß für unterwegs und für zuhause: der LYNX mit Farbdisplay, 16-Bit Power, Stereo-Sound-Ausgang, umschaltbar für Rechts- und Linkshänder und für Batterie- und Netzbetrieb geeignet, ist immer eine gute Wahl, egal ob als Geschenk oder für das eigene Vergnügen. Bei der großen Auswahl an wechselbaren Spielen bleibt der LYNX immer eine Herausforderung. Herausfordern kann man auch seine Freunde, denn es lassen sich bis zu vier LYNX per Comlynx-Kabel zusammenschalten, um mit- und gegeneinander anzutreten.



Bei einem Freundschaftspreis von nur DM 59,- kann man sicher nichts verkehrt machen; so günstig gibt's nichts Vergleichbares - garantiert!

Spiele-Auswahl (in Klammern: Anzahl Spieler bzw. LYNX)

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

Spielebeschreibungen ohne Gewähr

Ersatzteile

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



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

Portfolio

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

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

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



Das Ding, das man hat!

Komplette Zubehörliste anfordern!

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

Milan

Unglaublich, aber wahr - er ist da! Das neue Flaggschiff für alle 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	429,-
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	
Ausschlachten	20,-
PC-Tastatur direkt am Atari:	
Interface solo	79,-
dto. mit PC-Tastatur	111,-
CD-ROM 32-fach SCSI	211,-
dto. im ext. Gehäuse	333,-
Calamus 1.09	59,-
Book One	20,-
K-Spread 4 Tab.kalkulation	99,-

Tip des Monats

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

TIP 1:

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

TIP 2:

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

Angebot freibleibend - solange Vorrat reicht!

Gehäuse + Tastatur

Machen Sie 'was aus Ihrem 1040er 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

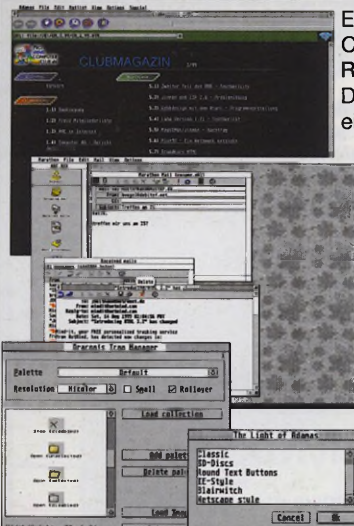
Für PC-Besitzer gibt's den Portfolio, zwei 64K RAM-Karten, ein Netzteil und ein RAM-Kartenlaufwerk für Ihren PC (8 Bit-Karte). Daten können so bequem via RAM-Karten vom Portfolio zum PC und anders herum übertragen werden. Dazu gibt's ein Adressverwaltungsprogramm, eine Textverarbeitung, einen Terminplaner 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

Arten Sie doch mal an



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.. Demoverision (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. l.-Prog. 79.95 DM

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

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

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 ACSII-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
 Stemplator 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