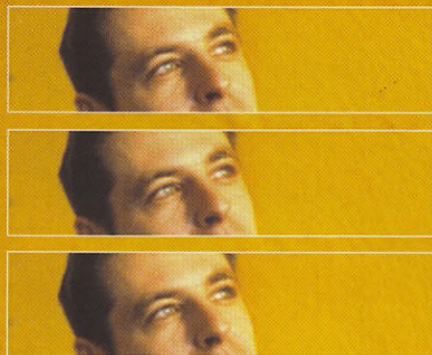


st-computer

atari-computing heute

05/2000



Atari-Messe
10. & 11.06.
in Neuss



MagiCMac
auf dem
G4-Mac



Preview:
Foundation
für den
Milan

Mirko Martens
über AXROs Pläne
mit dem Milan II



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
Wissenswertes aus der aktuellen Computerwelt
- 8 Meinungen & Ansichten
Eine Welt voller Betriebssysteme?
- 9 Wer war eigentlich...
...Jay Miner?
- 10 Immer Up-to-date
...in Sachen Atari-Software
- 11 Stateside-Report
Ein Blick über den großen Teich
- 12 Milan-Talk II
Das große Interview mit Mirko Martens von AXRO

h a r d w a r e

- 18 Power Macintosh G4
MagiC Mac auf Höchstgeschwindigkeit

p r a x i s

- 24 7 auf einen Streich
Workshop rund um das Thema SCSI

m i d i

- 32 Score Perfect Professional
Dritter Teil unseres Workshops

d t p

- 42 Tipps & Tricks
...rund um Calamus SL '99
- 43 Calamus-Modul-Guide
Die Übersicht über die aktuellen Calamus-Module

s o f t w a r e

- 44 MagiC Configurator
MagiC magisch einfach konfigurieren
- 46 Teli
Die Internet-Fernbedienung für den Atari
- 48 Vorlex
Wer sucht, der findet
- 50 CyPress
Textverarbeitung für lau

o n l i n e

- 54 Surftipps
Interessante Links für Atari-Surfer
- 56 Internet zum Nulltarif
Teil 5: aMail - einer für alle

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

- 60 Foundation
Ein Preview zum Siedler-Clone für den Milan II
- 62 Atari-Scene
Ein Blick über den Tellerrand in die Linux-Szene

e d i t o r i a l

Wie Sie sicher wissen, habe ich durch meine Arbeit als Chefredakteur unserer Schwesterzeitschrift Amiga plus einen Einblick in die Welt des Amiga. Nachdem das amerikanische Unternehmen im Januar dieses Jahres ein weiteres Mal den Besitzer gewechselt hatte, wurden kürzlich in St. Louis die neuen Pläne des ehemaligen Branchenriesen vorgestellt: Statt in erster Linie neue Hardware zu produzieren, verlegt sich Amiga auf die Entwicklung und den Vertrieb eines Betriebssystems, das auf anderen Systemen aufsetzt und somit als neue, innovative und leicht zu bedienende Schnittstelle zu den verschiedensten Plattformen dienen soll. Und die Sterne stehen gut: Angeblich soll das Amiga-System als Schnittstelle für zahlreiche Linux-Distributionen im Gespräch sein und diesen ein einheitliches und eigenständiges Gesicht verleihen. Nur als „Nebenprodukt“ ist ein eigener Rechner geplant, der die eigenen Fans ansprechen soll.



Als ich diese Pläne zum ersten Mal gehört habe, musste ich unweigerlich an die Atari-Welt denken, die etwas ähnliches eigentlich schon seit einiger Zeit vorweisen kann: das Betriebssystem MagiC. Dieses beinhaltet viele der Eigenschaften, die Amiga auch seinem neuen AmigaOS verleihen möchte: Es ist klein, effizient, schnell, flexibel und kann eine treue Fangemeinschaft auf sich vereinen. Im Gegensatz zum neuen Amiga-System hat es jedoch einen entscheidenden Vorteil: Bereits jetzt ist es erprobt und verfügt über eine breite Softwarepalette aus allen Anwendungsbereichen.

Manch einer mag nun anmerken, dass es sich bei den Versionen für Mac und PC lediglich um Emulationen handelt. Dies ist zum Teil sicher wahr, betrachtet man jedoch z.B. MagiC Mac, kommt man sicher nicht um die Einschätzung herum, dass MagiC so homogen in das System integriert ist, dass man eigentlich von einem alternativen Betriebssystem ähnlich dem BeOS auf der Intel-Plattform sprechen muss. Der entscheidende Punkt hierbei ist, dass es dem reinen Anwender bei der heutigen schnellen Hardware eigentlich egal ist, ob Teile des Systems, mit dem er sich blendend versteht, emuliert oder nativ laufen - wichtig ist nur die Benutzerfreundlichkeit und die Stabilität.

Verkauft sich die Atari-Welt also unter Wert? Ich meine schon, da wir viel mehr zu bieten haben, als wir zur Zeit nach außen offenbaren. Ich könnte mir durchaus vorstellen, dass Atari-Computing bei geschicktem Marketing in Zukunft Inbegriff für ein sogenanntes „Easy Computing Environment“ sein könnte - plattformunabhängig auf Mac und PC, nativ auf dem Milan II.

Ihr Thomas Raukamp



STemulator GOLD

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

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

Besonderheiten:

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

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

Preis: 99.-

STemulator PRO 1.67

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

Preis: 69.-

Versandkosten Vorkasse Scheck/bar/Lastschrift 7,-
Versandkosten Nachnahme 12,-
Versandkosten europ. Ausland (nur EC-Scheck) 15,-

Versand:

FALKE VERLAG

An der Holsatiamühle 1

24149 Kiel

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

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

Aktuelles

PhotoTip Version 2.03

Auf Wunsch vieler Leser möchten wir nochmals auf PhotoTip eingehen, das ab sofort in der Version 2.03 vorliegt. PhotoTip ist ein Programm zum Übertragen bzw. Bearbeiten und Verwalten von Bildern von einer Digitalkamera an den Atari. Der Funktionsumfang ist mittlerweile jedoch so hoch, dass das Programm auch für Anwender ohne Digitalkamera interessant ist. Bilder können in einem Fotoalbum verwaltet und angezeigt werden. Es steht eine Diashow-Funktion mit einer automatischen Untertitelung von Bildern bereit. Aus einem fertigen Katalog kann eine HTML-Übersicht erstellt werden - auch von Bildern, die nicht von einer Kamera übertragen wurden.



Zum Drucken bietet PhotoTip fünf fertige Layouts an, mit denen bis zu 16 Bilder pro Seite auf Wunsch mit Dateinamen automatisch platziert werden können. Außerdem lassen sich auch die Ränder und damit die Bildgröße millimetergenau eingeben. Darüber hinaus können die Bilder zentriert und verzerrt ausgegeben werden.

Neu in der aktuellen Version 2.03 sind die folgenden Features:

- Variables Layout beim Drucken,
- Drucker-Einstelldialog,
- Anzeige von Bildinfos von Olympus-TIFF-Bildern,
- Installation mit GEM-Setup,
- diverse Fehlerbereinigungen

PhotoTip arbeitet mit jedem Atari bzw. Kompatiblen zusammen, der über NVDI 5, WDDIALOG

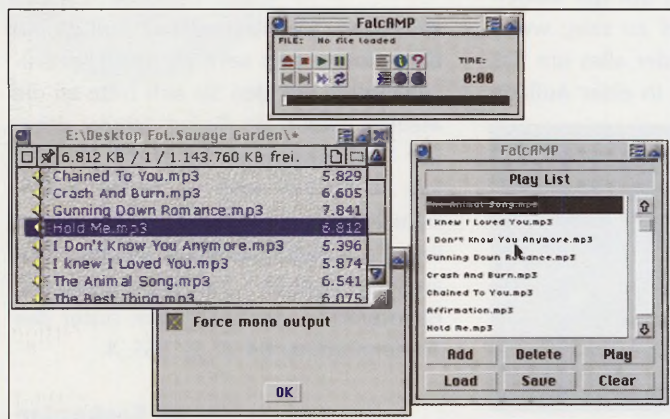
(bzw. MagiC 6.x) und dem Schnittstellentreiber HSMODEM verfügt. Unterstützt werden digitale Kameras von Agfa, Epson, Olympus, Nikon, Sanyo, Sierra Imaging und Toshiba (nicht getestet).

Das Programm findet sich auf der Webseite des schweizer Entwicklers und wird als Shareware vertrieben. Ein Schlüssel zur vollständigen Nutzung kostet EUR 32.- bzw. CHF 50.-, ein gedrucktes Handbuch kostet inklusive Versand DM 15.-. Wenn Sie registrierter Besitzer des Vorgängers Olympia sind, können Sie ein Update für EUR 10.- erhalten.

durs.locher@freesurf.ch, <http://melkor.unibe.ch:8080/evtheol/durs.locher.1/personel.html>

FalcAMP verfügbar

Gut Ding will Weile haben, doch nun ist er endlich fertig geworden: FalcAMP, der MP3-Player für den Atari Falcon 030. War auf der Homepage der Entwickler bisher nur ein TTP-File ohne eigene Oberfläche zu finden, wurde FalcAMP nun komplett in eine GEM-Umgebung integriert. Damit ist der Bedienkomfort natürlich erheblich gesteigert worden.



Das Interface entspricht in der Handhabung weitestgehend den bekannten CD-Audio-Playern und enthält somit z.B. Start- und Stop-Buttons. Ein Anzeigefeld zeigt die Länge der MP3-Datei an. Außerdem lässt sich eine komfortable Playliste anlegen, aus der die einzelnen Stücke auswählbar sind. Erfreulich ist auch, dass MP3-Dateien per Drag & Drop startbar sind. Hinzu kommt, dass das VA-START-Protokoll unterstützt wird.

Unterstützt werden derzeit die MPEG-Audio-Formate 1, 2 sowie 2.5. Außerdem bietet FalcAMP einen Support von MPEG Layer 3, ID3-Tags V1, V2.2 und V2.3 und einer variablen Bitrate.

Der eigentliche Decoder und das Interface stellen zwei verschiedene Programmteile dar. Das Interface trägt daher die Versionsnummer 1.01, während der Decoder erst die Version 0.99 erreicht hat.

FalcAMP sollte auf jedem Standard-Falcon seinen Dienst tun, empfohlen wird jedoch eine beschleunigte Maschine. Eine FPU wird nicht vorausgesetzt. Da für die Dekodierung der MP3-Files intensiv der DSP genutzt wird, läuft das Programm nicht auf einem ST, STE oder TT.

Interessant ist natürlich in erster Linie die Geschwindigkeit eines MP3-Players. Die erzielbaren Raten hängen natürlich sehr stark von der zugrundeliegenden Hardware ab. Ein Standard-Falcon benötigt 57 Sekunden, um 100 Sekunden Musik eines MP3-Stücks mit 128 kbit/s und einer Qualität von 44.1 KHz zu berechnen. Ein Falcon, der mit der Beschleunigerkarte Centurbo II ausgerüstet ist, braucht dagegen nur 16 Sekunden.

In einer der kommenden Ausgaben werden wir das Programm testen und mit dem Aniplayer vergleichen.

FalcAMP ist Freeware und findet sich auf der Homepage der Entwickler sowie der Spezialdiskette von diesem Monat.

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

+++In Kürze+++



Der HTML-Editor Joe liegt in der Version 1.47 vor. In erster Linie wurden einige Fehlerberichtigungen vorgenommen, die die Leistungsfähigkeit des Programms weiter steigern:

- der horizontale Slider funktioniert ab sofort fehlerfrei,
- Joe arbeitet nun auch als Accessory,
- ein non-modaler Fileselector kann genutzt werden,
- die Unterstützung von Drag & Drop erlaubt das Einsetzen an der gegenwärtigen Cursor-Position,
- Dateien können auch bei geschlossenem Fenster geöffnet werden
- Kürzel sollten nun korrekt arbeiten

Joe ist Postcardware. Der Autor ist offen für Verbesserungsvorschläge und Kommentare.

<http://www.multimania.com/nef/>, <http://ffm.junetz.de/privat/jh/english/joe.html>

! Die Atari-Links des Monats

http://bengy.atari-computer.de/	Die zur Zeit vielleicht beste und aktuellste News-Seite
http://www.cadenza.ukf.net/html/menu.htm	HighSoft Basic, Webtools und viele andere Dinge
http://www.martin-steen.de/	Freie und qualitativ hochwertige Games für den Falcon
http://members.aol.com/michrue/download.htm	Der Chips'n'Chips-Hypertext zum Herunterladen
http://www.midimaze.de/	Downloads und Parties rund um das Kultspiel

World Of Alternatives 2000



Erstmals seit Einführung der Atari-Messen in Neuss wird es in diesem Jahr eine kombinierte Fachmesse für alternative und artverwandte Computersysteme geben: Eine Atari- und Amiga-Messe, die unter dem Namen „World of Alternatives 2000“ in Neuss stattfinden wird.

Für uns Atari-Anwender hat sich nicht viel geändert, denn nach wie vor nimmt der Stamm aktiver Atari-Soft- und Hardwarehäuser als Messe-Aussteller teil, so dass die Atari-Fans sich auf eine Reihe interessanter Angebote und Neuerscheinungen freuen dürfen. Neben neuen Versionen von Papyrus (Office-Paket), Calamus (DTP), Tempus Word (Textverarbeitung) und Draconis (Internet-Software) wird es eine Reihe von echten Neuheiten auf dieser Messe geben. Natürlich steht hier der Milan II an oberster Stelle, doch auch damit einhergehende Produkte, wie z.B. der neue System-Center zur zentralisierten Steuerung des Betriebssystems oder die brandneuen GlowIcons, dürften für die Anwender des „klassischen“ Atari für viel Interesse sorgen. Nicht zuletzt wegen der vielen interessanten Atari-Neuheiten und Wiederauferstehungen haben sich auch Vertreter des Fernsehens (3Sat) und der Presse (c't) angekündigt.

Milan Computersystems und Axro werden ihr neues System auf einem

50m² großen, modernen Stand mit Besprechungsraum usw. vorstellen und für die notwendige Atmosphäre sorgen. Wertvoll sind auf jeden Fall auch die Fachvorträge und Diskussionsrunden, die in diesem Jahr in zwei Vortragsräumen abgehalten werden.

Lassen Sie es sich auf gar keinen Fall nehmen, mit dabei zu sein, wenn sich in diesem Jahr wieder alles um das Thema Atari dreht. Mit in einer Auflage



von 30000 Exemplaren gedruckten Messezeitung und einer Rundbriefeinladung einer Händlerkooperation, die knapp 20.000 aktive Atari-User anschreibt, dürften die Hallen in diesem Jahr wieder einmal so richtig voll werden und für eine tolle Stimmung auf dem Markt sorgen. Und nicht zuletzt auch Schnäppchenjäger dürften in Neuss wieder voll auf ihre Kosten kommen.

Termine. Die Messe findet am 10. und 11. Juni 2000 in Neuss statt. Öffnungszeiten sind jeweils von 10:00 bis 18:00 Uhr und der Eintritt beträgt DM 18.– für

Erwachsene und DM 12.– für Kinder. Weitere Informationen und ein aktuelles Ausstellerverzeichnis erhalten Sie über unser Web-Angebot unter der URL <http://www.atari-messe.de> oder die Messe-Zeitung (Beilage der aktuellen st-computer).

Möchten Sie ausstellen? Sollten Sie daran interessiert sein, als Aussteller teilzunehmen, wenden Sie sich bitte an die Medienagentur Jan-Hemut Schüler unter der Telefonnummer 04 31-20 59 330, Fax 20 59 340 oder per eMail an j.h.schueler@t-online.de. Herr Schüler wird Ihnen günstige Standpreise ab DM 170.– anbieten können. „Last-Minute-Fragen“ beantworten wir auch gern unter der Telefonnummer 04 31-27 365. A

Ali Goukassian



Open System

Amiga mit neuen Plänen

In unserer Februarausgabe vermeldeten wir bereits, dass der ehemalige „Lieblingsfeind“ von Atari, der Amiga, einmal mehr einen neuen Besitzer gefunden hat. Nach diesem Kauf wurde es wieder einige Monate still um das amerikanische Unternehmen, da die neuen Eigner entgegen alten Gepflogenheiten erst dann ihre konkreten Ziele präsentieren wollten, wenn wirklich erste Ergebnisse vorlägen.



Auf der amerikanischen Messe „Amiga 2000“ Anfang April in St. Louis war es dann endlich soweit: Das neue Team um Präsident Bill McEwen präsentierte das offizielle Entwickler-System, das auf einem x86-kompatiblen K6-Prozessor des texanischen Chipherstellers AMD basiert. In diesem System, das derzeit in Deutschland für rund DM

1400.– erhältlich ist, werden außerdem 64 MB Speicher und die schnelle Grafikkarte GeForce 256 eingesetzt. Als Betriebssystem wird Tao von der britischen Tao-Group eingesetzt, das auf das Entwickler-System optimiert wurde. Als Kern des neuen AmigaOS fungiert ein Linux-Kernel von RedHat. Das komplette Betriebssystem inklusive der grafischen Oberfläche benötigt voraussichtlich nicht mehr als 3 MB RAM, wahrlich kein schlechter Wert. Die zentrale Eigenschaft der neuen Amiga-Umgebung wird der sogenannte „Virtuelle Prozessor“ (VP) sein, der das System nach dem Vorbild von Java plattformunabhängig macht. Der VP übernimmt dabei die Kommunikation zwischen Software und Hardware. Laut dem Amiga-Vizepräsidenten Fleecy Moss verliefen erste Tests auf Basis von x86, PowerPC, MIPS, ARM und SH4 bereits erfolgreich.

Endanwender werden sich jedoch noch ein Weilchen gedulden müssen, bis sie einen neuen Computer von Amiga kaufen können. Das Design dieser Referenz-Plattform, für die Lizenzen vergeben werden sollen, ist noch nicht entschieden. Die derzeitige Classic-Amiga-Reihe wird aber aller Voraussicht nach nicht unterstützt werden.

Beeindruckend ist die Liste der Firmen, mit denen Amiga bereits strategische Partnerschaften eingegangen ist: Der Soft-

ware-Gigant Corel wird seine Office-Palette umsetzen, RedHat wird den Betriebssystem-Kernel liefern und Sun stellt Java als wichtigen Bestandteil des Amiga-Systems bereit. Außerdem plant die Firma Espial die Portierung des Java-fähigen Web-Browsers Escape.

Rosige Zeiten also für die Amiga-Welt? Grundsätzlich sind die neuen Pläne vielversprechend und lukrativ, allerdings wird sich zeigen, ob der einstige Branchenriesen diesmal seinen Worten auch Taten folgen lassen kann. **A**

Amiga International, Robert-Bosch-Straße 11b, D-63225 Langen, Tel. 0 61 03-58 78 5, Fax 58 78 88, info@amiga.de, <http://www.amiga.com>

Be ist frei

Seit Ende März ist die „Personal Edition“ des Betriebssystems BeOS zum freien Herunterladen aus dem Netz freigegeben.

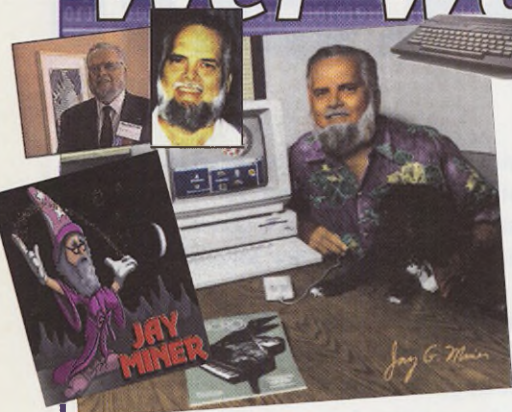
Die rund 50 MB große Datei enthält im Wesentlichen alle Teile der kommerziellen „Professional Edition“. Allerdings fehlen aus lizenzrechtlichen Gründen der Web-Browser Opera, der Realplayer G2 sowie einige MediaCodecs, etwa zum Kodieren von MP3-Dateien. Im Unterschied zur Vollversion wird außerdem keine eigene Partition vorausgesetzt, das BeOS-Filesystem wird vielmehr in einer Image-Datei untergebracht. Beim Start von BeOS wird die Windows-Umgebung heruntergefahren.

Auch einige Neuheiten enthält die neue Version 5, die in Kürze als Professional Edition auch in deutscher Sprache erhältlich sein wird: Das CDDA-Filesystem zeigt Audio-Tracks von Musik-CDs unmittelbar nach dem Mounten als WAV-Dateien an. Außerdem liegt BeOS ab sofort ein CD-Brennprogramm standardmäßig bei. In der nächsten verfügbaren Version sollen eine Neuimplementierung des Netzwerk-Servers sowie ein OpenGL-Hardwarebeschleuniger enthalten sein.



Kurz nach Veröffentlichung der freien Version keimten Gerüchte auf, dass Be sein Betriebssystem nicht weiterentwickeln wird, um alle Ressourcen auf eine neue Umgebung für Information Appliances zu konzentrieren. Firmenchef und Ex-Apple-Vorsitzender Jean-Louis Gassée widersprach diesen Spekulationen jedoch vehement und erklärte, dass Vorteile des neuen Systems auch dem BeOS zugute kämen. **A**

Wer war eigentlich...



Jay Miner? 1932-1994

Jay Glenn Miner wurde am 31. Mai 1932 in Prescott im US-amerikanischen Bundesstaat Arizona geboren und wuchs in Südkalifornien auf. Nach seinem Studium in San Diego meldete er sich, angetrieben durch den Koreakrieg, zur Küstenwache, die ihn nach Groton, Connecticut, zur Elektronikschule schickte. Bis 1958 studierte Miner erfolgreich Elektronik-Ingenieurwesen an der Universität von Kalifornien in Berkeley.

Miner entwickelte in den darauffolgenden Jahren bei verschiedenen Unternehmen elektronische Geräte wie Voltmeter und Taschenrechner und später die ersten erfolgreichen Heimcomputer. Mitte der 70er Jahre stieß er auf Bitten seines langjährigen Freundes Harold M. Lee zu dem aufstrebenden Spiele- und Computer-Hersteller Atari, damals einem der Pioniere der Computerspielebranche, der zu dieser Zeit mit dem Spiel Pong astronomische Erfolge erzielte. Unter der Schirmherrschaft von Atari entwickelten Miner und sein Team das *Atari VCS*, eine äußerst erfolgreiche Videospielkonsole mit auswechselbaren Modulen.

1979 legte Miner mit der Entwicklung der Custom Chips, allen voran der Grafikchip ANTIC, einen Meilenstein in der Computergeschichte. Die Custom Chips fanden erstmals in den 8-Bit-Systemen Atari 400 und 800 Verwendung und blieben bis zum Ende der 8-

Bit-Produktion viele Jahre später unverändert und ihrer Konkurrenz (C=64) weit voraus. Diese Custom Chips, die den Vorteil hatten, den Prozessor durch einen CPU-unabhängigen Speicherzugriff zu entlasten, waren auch eine der Grundlagen eines neuen Computersystems, das in diesen Tagen das fünfzehnte Jubiläum feiert.

Nach dem Ausstieg bei Atari arbeitete Miner vorübergehend bei Zynos, einem Hersteller von Herzschrittmachern, doch schon kurz darauf begeisterte Larry Kaplan, ein Bekannter aus den Atari-Zeiten, Jay Miner für die Idee, ein neues Videospiel samt Hardware zu entwickeln. Die Firma Hi Toro wurde, mit David Morse und Jay Miner an der Spitze, gegründet und kurze Zeit später aufgrund namensrechtlicher Probleme in Amiga Corp. umbenannt. Unter dem Vorwand, den Wünschen der Geldgeber nach einer erstklassigen Spielekonsole zu entsprechen, entwickelte Amiga einen Wolf im Schafspelz: ein Computer-Mainboard im Gehäuse einer Videospielkonsole mit dem Namen Lorraine. Kurz nach der Veröffentlichung und einem Übernahmeversuch von Seiten Atari gliederte der mittlerweile erfolgsverwöhnte amerikanische Computerhersteller Commodore das kleine Unternehmen ein und präsentierte der Öffentlichkeit den ehemaligen Lorraine als neuen Amiga 1000. Zweifellos war der Amiga 1000 ein technisches Meisterwerk, das unter der fürsorglichen, fast väterlichen Leitung von Jay Miner entstanden ist, ein Computer, der durch die frühe Einleitung des Multimedia-Zeitalters über einen langen Zeitraum hinweg maßgebend war und bis heute eine riesige Fangemeinde sein Eigen nennt - Atari selbst griff unter Jack Tramila auf die Dienste des C=64-Entwicklers Shiraz Shivji zurück, um das Konkurrenzprodukt ST zu entwickeln.

Im Laufe der nächsten Jahre häuften sich die Verstimmungen zwischen Commodore und der ehemaligen Entwicklercrew unter Jay Miner über die

weitere Marschroute, insbesondere über die Produkt- und Marketingstrategie. 1989 verließ Jay Miner Commodore und wandte sich neuen Aufgaben zu, teils aufgrund der Enttäuschung über die zu unterschiedlichen Auffassungen, teils aus gesundheitlichen Gründen. Bei Venitrex, einem auf dem expandierenden Biotechnologie-Markt tätigen, amerikanischen Unternehmen, entwickelte Miner sein letztes Produkt, den Defibrillator, mit dem das Herzflimmern von Patienten verringert bis vermieden werden konnte.

Zu dieser Zeit hatte sich Miners Nierenleiden, das ihn den Großteil seines Lebens beschwerte, so drastisch verschlechtert, dass eine Transplantation einer Spenderniere seiner Schwester unumgänglich wurde. Diese Operation schenkte ihm vier weitere Jahre. Am 20. Juni 1994 erliegt Jay Miner an einem Nierenversagen in Mountain View, Kalifornien, im Alter von 62 Jahren.

War Jay Miner auch der Vater des Atari XL/XE sowie des Amiga und damit einer der Begründer des Multimedia-Zeitalters, so entstand wie in den meisten Fällen auch hier der legendäre Ruf durch markante Absonderlichkeiten. Die kleine Cocker-Pudel-Mischlingshündin Mitchy war Jay Miners ständige Begleiterin, die sogar ein eigenes Namensschild an Herrchens Büro und eine eigene ID-Karte besaß. Spätestens mit ihrem Pfotenabdruck im Gehäusedeckel der ersten Serie des Amiga 1000, just neben den Autogrammen der Entwickler, wurde Mitchy selbst zur Legende ...

Miners Ehefrau Caroline, die er in Groton kennenlernte und 1952 heiratete, beschrieb ihren Gatten als einen vielseitigen Mann, der mit Bonsai-Pflanzen, Modellflugzeugen, Square Dance und Campen verschiedenartigste Interessen hatte. Harold M. Lee, der Miner zu Atari lockte, umschrieb seinen langjährigen Freund und Kollegen folgendermaßen: «He never stopped designing.» 人

Nico Barbat

Meinungen und Ansichten

Eine Welt voller Betriebssysteme?



Es ist schon komisch, wie sich die Computerbranche entwickelt. Noch vor Jahren wies alles auf eine reine Windows-Dominanz hin. Klar, Atari oder Amiga hatten seit Beginn der 90er Jahre kaum noch etwas auf dem Weltmarkt zu vermelden, und auch Apple geriet bis vor drei Jahren so sehr ins Hintertreffen, dass ein Fortbestehen des Unternehmens gefährdet schien.

Bis etwa zu dieser Zeit war das Ziel der Hardwarebranche nicht nur, die Prozessoren immer leistungsfähiger zu gestalten, sondern auch die Flexibilität und Ausbaufähigkeit der Computer kontinuierlich zu steigern. Die Tower-Gehäuse der PCs wurden immer größer und die Anzahl der Einsteckmöglichkeiten permanent erweitert. Ich möchte nicht behaupten, dass dieser Trend nun beendet ist, doch es hat sich innerhalb der vergangenen ein bis zwei Jahre eine interessante Tendenz entwickelt, die parallel zum traditionellen PC-Wettrüsten immer größere Bedeutung gewinnt: Computer werden immer kleiner und handlicher und Betriebssysteme verlieren an Bedeutung. Zu verdanken ist das mit Sicherheit dem Internet. Denn das Internet hat sich als weltweites und Betriebssystem-unabhängiges Informationszentrum gemauert. Ein großer Teil der privaten und geschäftlichen Korrespondenz wird auf das Senden und Empfangen von eMails verlagert, aber auch klassische Software-Anwendungen werden nun online und auf HTML-Basis angeboten. Und wenn man sich genau anschaut, welche Anforderungen der größte Teil aller Computer-Anwender insbesondere im Bürobetrieb an seinen Rechner stellt, dann sieht man, dass dieser insbesondere die Kommunikation erleichtern und als Informations-Zentrale dienen soll. Um eben diese Aufgaben zu erledigen, ist es nicht notwendig, eine Auswahl von etlichen Grafik- und Soundkarten zu haben, exzellente Spiele mit filmrealistischen Szenen zu besitzen und Videofilme in Echtzeit zu bear-

beiten. Und plötzlich werden Computer wieder kleiner oder sie mutieren gleich zum reinen Internet-Terminal. Führende Hardware-Hersteller wie Compaq oder Intel arbeiten an Net-PCs auf Linux-Basis und erwarten riesige Absatzzahlen. Diese Tendenz ist insofern sehr willkommen, als man durch eine kompakte, aufeinander abgestimmte Hardware und ein ausreichend umfangreiches Betriebssystem eine Lösung erhält, die deutlich absturz sicherer und preiswerter ist, als es herkömmliche PCs sein können.

Und wie profitiert der Atari-Anwender von dieser Tendenz? Nun, zum einen könnte er sagen, er habe es schon immer gewusst: Eine kompakte Office-Maschine ist eigentlich genau das, was ein Großteil der Computeranwender benötigt. Aber das allein wäre ja nicht wirklich befriedigend. Einen viel größeren Nutzen kann jeder von uns aus der neuen Entwicklung ziehen, indem er über einen Internet-Anschluß auf ein exzellentes Informationsangebot zurückgreift, das ihm aufgrund Mangels an passender Software bislang auf seinem Atari verwehrt blieb.

Ich habe Ihnen einmal einige Beispiele herausgesucht. Alles, was Sie zum Nachvollziehen benötigen, ist ein Atari mit einem Internet-Zugang, und Sie besitzen unter TOS ...

... einen Routenplaner:

Haben Sie sich schon immer gewünscht, sich die exakte Wegbeschreibung für eine Strecke innerhalb Deutschlands oder Europas ausrechnen und anzeigen zu lassen? Dann probieren Sie es doch einfach mal mit www.falk-verlag.de. Der bekannte Falk-Karten-Anbieter stellt unter dieser Adresse einen komfortablen Routenplaner zur Verfügung. Sie geben lediglich Start- und Endpunkt Ihrer Fahrt ein und erhalten eine detaillierte Straßen-Liste und auf Wunsch auch sowohl eine Übersichts- als auch eine exakte Zielkarte. Der Seitenaufbau und die Berechnung erfolgen sehr schnell, so dass man mit insgesamt zwei bis maximal drei Minuten ein komplettes Ergebnis erhält.

... die aktuellste Telefon-Auskunft:

Die letzte Telefon-CD für den Atari ist vor über drei Jahren erschienen und verfügt

daher über einen stark veralteten Datstamm. Für den PC erscheinen nach wie vor regelmäßig aktualisierte Telefon-Auskünfte, die teilweise nur noch DM 10.- bis DM 15.- DM kosten. Aber das kann uns egal sein, denn wesentlich cleverer ist es, auf das Angebot von www.teleauskunft.de zurückzugreifen. Hier erhält der Suchende die Möglichkeit, im Bundesweiten Telefon- oder Branchenbuch nach Einträgen zu suchen. Der Vorteil der Webauskunft ist auf jeden Fall, dass die Daten stets aktualisiert werden, so dass das regelmäßige Nachkaufen einer Auskunfts-CD entfällt.

... ein Lexikon:

Wer aktuelle Informationen aus einem hochwertigen Nachschlagewerk benötigt, der kann ebenfalls auf ein Online-Angebot zurückgreifen. Unter www.iicm.edu/meysers erhalten Wissensdurstige Zugriff auf die Online-Version von Meyers-Lexikon.

... ein Wörterbuch:

Langenscheidt stellt unter www.langenscheidt.aol.de ein Fremdwörterbuch zur Verfügung. Es lässt sich sehr einfach bedienen und arbeitet schnell.

Der eine oder andere mag nun anmerken, dass das Nutzen des Internets zum Finden einer Rufnummer zu umständlich sei, doch sollte man nicht vergessen, dass man dabei eine Menge Geld sparen kann - und bei Einsatz eines entsprechenden 56K-Modems ist das Arbeiten schon flott möglich. Eine Telefon-CD kostet rund DM 15.- und sollte sinnvollerweise halbjährlich neu erworben werden. Derzeitige Internet-Anbieter ermöglichen das Surfen für 2.9 Pf/Min. Und wenn man davon ausgeht, dass eine Web-Telefon-Auskunft 1-2 Minuten in Anspruch nimmt, dann ist die CD-ROM erst nach 260 Auskünften pro Halbjahr günstiger als die Online-Auskunft.

Denken Sie also daran: Ein neues Modem ist deutlich günstiger als ein neuer Computer. Wagen Sie den Schritt ins Internet, und Sie werden Ihr Softwareangebot kräftig aufpolieren. **A**

Mit den besten Grüßen
Ali Goukassian

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	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/mint/
Geneva	7	nein	alle	Betriebssystem	http://www4.pair.com/gribnif/
MagiC	6.1	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com
ACS pro	3.0	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.atari-computer.de/martin_elsaesser/
Agnus	1.36	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
Ergo pro!	3.1	ja	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de
faceValue	3.0	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de
GNU C/C++	2.95.2	ja	alle	Programmiersprache	http://www.tu-harburg.de/~smcf1605/
Kaffe	0.9.1	nein	alle	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	ja	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de
Ressource Master	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de
Aniplayer	2.09	nein	alle	Multimedia-Player	http://www.stud.ee.ethz.ch/~jforall/aniplayer.html
FunMedia	08.04.2000	ja	alle	Multimedia-Software	http://www.dpl.net/user/dpl-00777
MinTNet	1.04 r2	nein	alle	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
PhotoTip	2.04	ja	alle	Digitalkamera-Treiber	http://melkor.unibe.ch:8080/evtheol/durs.locher.1/
Pixart	4.52	nein	alle	Grafik	http://www.pixart.de
Smurf	1.05	nein	alle	Grafik	http://www.therapy-seriouz.de/
ST-Cad	1.61	ja	alle	Grafik	http://home.t-online.de/home/MKrutz/
Atoric	0.9	nein	alle	Emulator	http://www.atari-computer.de/cpepper/oric.html
PlaySID	3.0b	nein	Falcon	Emulator	http://www.joogn.de/privat/sid.html
Luna	1.52	ja	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	http://www.inyourmind.de
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	http://homepages.tu-darmstadt.de/~gyl/software/
aSMS	0.3	nein	alle	Kommunikation	http://www.pwp.cz/atack/
CAT	4.1	nein	alle	Kommunikation	http://www.nord-online.de/cat/
CoMa	5.2.1	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
STune	0.72	ja	alle	Spiel	http://www.atari-computer.de/thothy/
FalcAmp	0.99	ja	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
MusicEdit	5.4	nein	alle	Notensatz	http://www.atari-computer.de/profwalz
hEARCoach	0.97b	nein	alle	Hörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari
PlayMyCD	3.06	ja	alle	CD-Player	http://www.chez.com/lrd/
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	8.14	ja	alle	Office	http://www.rom-logicware.com
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snailshell.de
AtariRC	1.07	ja	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
CAB	2.8	nein	MagiC	Web-Browser	http://www.application-systems.de
Emailer	2.3f	nein	alle	eMail-Client	http://www.application-systems.de
En Vogue	0.8	ja	alle	Webdesign-Tool	http://www.atari-computer.de/mjaap/hpp/
HomePage Penguin	3.04	ja	alle	HTML-Wizard	http://www.atari-computer.de/mjaap/hpp/
HTML-Help	2.0PL1	nein	alle	Webdesign-Tool	http://www.atari-computer.de/mjaap/prg/
Light of Adamas	1.7	ja	alle	Web-Browser	http://www.draconis-pro.de/
Marathon	1.7	ja	alle	eMail-Client	http://www.draconis-pro.de/
MiCo	1.71B	ja	alle	Internet	http://mico-mint.atari.org
Newsie	0.94	nein	alle	News-Reader	http://www.primenet.com/~rojewski/newsie.html
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://www.pwp.cz/atack/
aMail	1.26b	nein	alle	eMail-Client	http://www.pwp.cz/atack/
Fiffi	1.2	nein	alle	FTP-Client	http://www.camelot.de/~zulu/
I-Connect	1.8	nein	alle	Zugangssoftware	http://www.application-systems.de
iFusion	1.0	nein	MagiC	Internet-Tool	http://www.camelot.de/~zulu/
Chatter	1.03	nein	MagiC	IRC-Client	http://www.camelot.de/~zulu/
MyMail	0.97	ja	alle	eMail-Client	http://www2.tripnet.se/~erikhall/
NEWSwatch	2.50	nein	alle	News-Client	http://www.the-gap.demon.co.uk/atari/atari.htm
Popgem	2.3	nein	alle	Internet	http://users.leading.net/~kellis/
Apache	1.3.3	ja	alle	Internet	http://www.freemint.de
STinG	1.2	nein	alle	Zugangssoftware	http://www.ettnet.se/~dlanor/sting/html/
MiCo	1.69B	nein	alle	Internet	http://mico-mint.atari.org
BubbleGEM	07	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
KEYTAB	0.6	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
WINX	2.3n	nein	alle	Systemerweiterung	http://members.aol.com/softmo/
Freedom	2.05	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.freeyellow.com/members2/chrisler/
HD-Driver	7.8	nein	alle	Treiber	http://www.application-systems.de
WDIalog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
COPS	1.08	nein	alle	Utility	http://www.nvdi.de/
Currency Converter	1.0.6	nein	alle	Utility	http://www.ak.planet.gen.nz/user/mario/mysoft/cc.html
GEM-Setup	1.71	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/~hornsk/
UDO	6	nein	alle	Utility	http://www.dirk-hagedorn.de/
MinTSetter	3.7	nein	alle	Utility	http://users.leading.net/~kellis/
SysInfo	4.70	ja	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/a.pietsch/
StartMeUp!	8	nein	alle	Utility	http://www.snailshell.de
Multistrip	1.5	nein	alle	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 ★★★★★

Neue Werkzeuge

Walter Bagehot war ein englischer Sozialwissenschaftler. Er arbeitete als Redakteur und wurde respektiert als Literaturkritiker. Wenn er ein Jahrhundert später gelebt hätte, wäre er vielleicht sogar ein Atari-Anwender gewesen, denn er wird zitiert mit dem Spruch: «Die größte Freude im Leben ist es, Dinge zu tun, von denen andere Leute sagen, dass sie unmöglich sind». Und darum geht es auch beim Atari-Computing im einundzwanzigsten Jahrhundert.

Wir, die Atari-Anwender, haben eine diebische Freude daran, zu sehen, wie unsere „veraltete“ Hard- und Software moderne Aufgaben erledigt. Es erfüllt uns mit einiger Genugtuung z.B. mit der Draconis-Internet-Suite komplexe Webseiten anzuschauen. Wir erlangen Befriedigung dadurch, dass wir unsere Geschäftskorrespondenz mit High-Quality-Software wie Calamus, Papyrus oder Tempus gestalten können. Und wir sind zu Recht stolz darauf, unseren Kollegen und Freunden berichten zu können, dass wir diese Arbeit auf einem Computer erledigt haben, den es schon gab, als die Berliner Mauer noch stand. Wir sind Atari-Anwender, und wir sind eine austerbende Rasse - aber hoffentlich nicht für eine lange Zeit.

Durch die Veröffentlichung des neuen Milan-II-Konzepts, das Sie u.a. in dieser und der vergangenen Ausgabe der st-computer finden, ist das Interesse an der immer noch unveröffentlichten Maschine in den Vereinigten Staaten größer als je zuvor. Findige Computerhändler wie *Paradise Web Designs and Consulting* haben das Potential des Milan II erkannt und warten ungeduldig darauf, die Maschine zu vertreiben und zu unterstützen. Diese Offenheit einem Atari-System gegenüber hat hier in den

letzten Jahren gefehlt.

Aber schon vor der eigentlichen Veröffentlichung des Milan II haben die überzeugten Atari-Programmierer den Strom an neuer Software nicht abreißen lassen. Sector One veröffentlichte gerade eine neue Version von FalcAMP, einem modernen und komplett in GEM eingebundenen MP3-Player, der es herkömmlichen Falcons erlaubt, dieses populäre Musikformat abzuspielen. Dieses Programm ist ein gutes Beispiel für eine „unmögliche Aufgabe“, die nun doch möglich wurde. Ein anderes Beispiel ist Draconis 1.7: Mit der verbesserten JavaScript-Unterstützung und einer überarbeiteten HTML-Darstellung macht es das Programm möglich, theoretisch sogar mit einem herkömmlichen ST heutige, moderne Webseiten darzustellen. Diese beiden Programme stellen auch hervorragende Beispiele für den „Atari Spirit“ dar: die Erwartungen übertreffen, das Unmögliche möglich machen. Trotzdem: Dieser „Spirit“ kann nicht mehr und nicht weniger erreichen. Computer sind in erster Linie Werkzeuge, und Werkzeuge sind nur dann von Nutzen, wenn sie das Ergebnis, für das sie erschaffen wurden, auch erreichen können. Und in genau in diesem Punkt hinkt die Atari-Plattform hinterher. Mit allem Respekt vor den Programmierern muss ich sagen, dass wir, obwohl wir langsam, aber sicher neue Technologien wie z.B. USB (im Milan II), MP3 (durch FalcAMP und Aniplayer) und sogar PDF (durch Ghostscript) übernehmen, in unseren Möglichkeiten immer noch etwas eingeschränkt sind. Um als Plattform zu überleben und zu wachsen, müssen wir in Zukunft viel schneller auf neue Standards und Technologien reagieren, als wir das in der Vergangenheit getan haben.

Um einen Anfang zu machen, müssen wir alle die Standards verfügbar

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



machen, die wir nutzen dürfen. Obwohl viele davon, wie z.B. Macromedia Flash, vielleicht nicht eher Atari-Monitore zieren werden, bevor der Milan II ein Erfolg ist, sind andere Standards wie **Cascading Style Sheets (CSS)** und **SSL** (nicht nur unter MiNTnet) zwingend notwendig und sollten unterstützt werden. Wir sind gesegnet mit einer Plattform, die über genügend talentierte Programmierer verfügt, die diese Standards implementieren könnten - sie brauchen nur etwas Motivation.

Durch den Milan II sind viele Türen zum Teil schon offen. Wir haben jetzt einen Zeitpunkt erreicht, an dem wir alles geben oder die Brocken hinwerfen sollten. An die Anwender: Sie haben die Möglichkeit, die Entwickler Ihrer Programme direkt zu kontaktieren - machen Sie Gebrauch davon! Senden Sie Fehlermeldungen, Kommentare und Vorschläge ein und offerieren Sie soviel Hilfe, wie es Ihnen möglich ist. Wir sind zwar nicht alle Programmierer, aber wir sind alle gleich wichtig! Und an die Programmierer: Verliert nicht Eure Motivation! Auch, wenn es scheinbar Zeiten gibt, in denen Ihr Euch fühlt, als wenn Eure Arbeit nicht gewürdigt würde oder Ihr nicht gebraucht würdet, ist es so, dass wir ohne neue Programme und/oder Updates nichts haben, auf das wir uns freuen dürfen.

Unser „Werkzeuge“ werden stumpf, und wir müssen sie dringend schärfen! ♣

Bengy Collins

A portrait of Mirko Martens, a man with dark hair, wearing a dark suit, white shirt, and patterned tie. He is looking upwards and to the right. The background is a warm, yellowish-gold color with a faint shadow of a palm frond on the left. The text is overlaid on the bottom right of the image.

**Mirko Martens,
Systemadministrator**

ist bei AXRO verantwortlich für den Hard- und Softwarebereich sowie für Projekte im Hardwarebereich - und somit auch für den Milan: «Der Zielmarkt des Milan 060 ist breit gefächert: Wir möchten für den Milan vor allen Dingen neue Kunden gewinnen, die noch keine oder kaum Erfahrungen mit einem Computer gemacht haben.»

Im Gespräch mit Mirko Martens

Milan

AXRO über die Milan-Offensive Talk II

Bereits in der Ausgabe 04/2000 veröffentlichten wir ein ausführliches Interview zum Milan II mit dem Geschäftsführer von Milan Computersysteme, **Ali Goukassian**. Einige Wochen vorher fragten wir bei **AXRO** wegen eines Interviewtermins an und reichten unsere Fragen ein. Leider bekamen wir die Fragen erst einige Wochen später zurück, nachdem wir das Interview mit Milan schon fertiggestellt und veröffentlicht hatten. Trotzdem meinen wir, dass viele Antworten von **AXRO** nach wie vor interessant sind und haben uns daher für eine Veröffentlichung entschieden.

st-computer: Herr Martens, vielen Privat Anwendern ist die Firma AXRO kein Begriff. Stellen Sie uns doch bitte Ihr Unternehmen kurz vor.

Mirko Martens: Wir sind Großhändler im Bereich Toner und Verbrauchsmaterialien für Kopierer, Fax, Drucker und Telefone und zielen daher auf Wiederverkäufer.

stc: Was ist Ihre Tätigkeit bei AXRO?

Martens: Ich bin verantwortlich für den Hard- und Softwarebereich sowie für Projekte im Hardwarebereich.

stc: Aus vorherigen Gesprächen weiß ich, dass Sie Atari-Anwender sind. Wie ist Ihre persönliche „Atari-Story“? Wann kamen Sie zum Atari?

Martens: Ich habe mir 1985 einen Atari 800 XL zugelegt und bin erst 1993 zum PC gewechselt. Einen ST, TT oder Falcon habe ich leider nie besessen. Ich habe den ST-Markt aus Interesse aber immer sehr genau beobachtet.

stc: Wann kam es zur Kontaktaufnahme mit Milan Computersysteme?

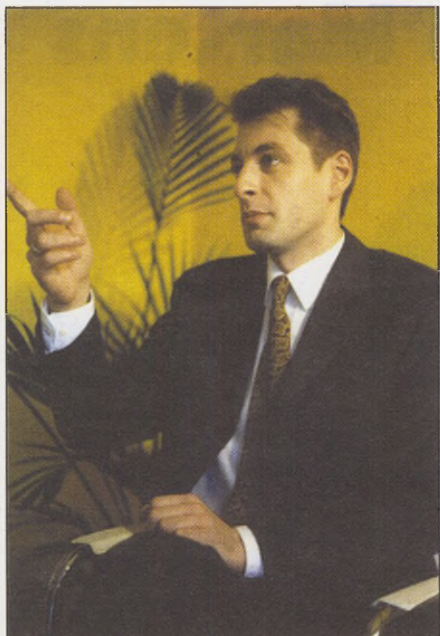
Martens: Das war auf der Atari-Messe in Neuss im Oktober '98.

stc: Wie ist Ihr Unternehmen überhaupt auf den Milan aufmerksam geworden?

Martens: Da ich den Atari-Markt aus alter Verbundenheit die ganzen Jahre über verfolgt hatte, ist mir natürlich auch der Milan nicht entgangen. Ich dachte mir, dass man aus diesem Rechner mit den richtigen Verbindungen und dem dazugehörigen Marketing eine ganze Menge machen könnte. Kurz vor der Atari-Messe in Neuss trug ich mein Anliegen der Geschäftsleitung vor. Ein paar Wochen später besuchte ich den Milan-Stand auf der Messe in Neuss, da ich wusste, dass Milan einen starken Vertriebspartner sucht.

stc: Viele Fachleute im Computermarkt hat es doch überrascht, dass Sie gerade das Atari-System zurück auf den Markt bringen wollen. Was sind die Gründe für Ihr Unternehmen?

Martens: Dass der Milan II Atari-kompatibel ist, hat für uns bei der Vermarktung des Systems sicherlich eine Menge Vorteile. Man sollte auf gar keinen Fall die Anzahl der noch vorhandenen Atari-User unterschätzen, die sich ein Gerät wie den Milan wünschen. Aber lassen Sie mich bitte auch klarstellen, dass wir den Milan trotz seiner Kompatibilität zum Atari und der dadurch vorhandenen Anwenderbasis nicht nur als Atari-Nachfolger sehen: Der Milan wird vielmehr ein leicht zu bedienender Homecomputer sein, der eine Alternative zu den etablierten Systemen darstellt - und durch diese Eigenschaft ein Gerät, das vielen Anfängern



den Einstieg in die Welt der Computer erleichtern wird.

stc: Der Hauptzweifel, der vorgebracht wird, ist sicher der, dass selbst ein Milan 060 einem heutigen Pentium oder G4-Mac von der Rechenleistung her weit unterlegen ist. Wie reagieren Sie auf diese sicherlich richtigen Argumente?

Martens: Der Trend, mit MHz-Zahlen um sich zu werfen, ist vorbei. Was will der Anwender genau? Er will einen Rechner, der läuft, nicht ständig abstürzt und bei dem man nicht jedes halbe Jahr das Betriebssystem neu installieren muss - nur, weil die ganzen Programme ihre Spuren im System hinterlassen haben und das System dadurch noch träger wird, als es ohnehin schon ist. Er möchte davon ausgehen können, dass er sich nicht auch gleichzeitig einen Rechner von morgen kaufen muss, wenn er sich Software von morgen kaufen möchte, damit diese in akzeptabler Geschwindigkeit läuft. Er möchte ein System, das schnell zu erlernen und einfach zu bedienen ist und macht, was er will - und nicht umgekehrt. Sie dürfen schließlich nicht vergessen, dass die meisten Anwender keine Freaks sind. Außerdem entspricht das subjektive Arbeitsgefühl dem eines heutigen PC, Sie werden also kaum Unterschiede bei den Standardapplikationen bemerken. Hinzu kommt, dass Atari-Programme im Gegensatz zum Mac und PC vergleichsweise wenig kosten. Und wer behauptet, auf einem 060er wären keine Spiele in PC-Qualität möglich, der sollte sich einmal Napalm oder Foundation's Edge angucken.

stc: Welchen Platz kann der Milan 060 daraus folgernd in der heutigen Compu-

terwelt einnehmen?

Martens: Der Milan 060 wird weder den PC noch den Mac verdrängen können. Der Milan 060 ist auch nicht als Konkurrenzprodukt zu den bereits genannten Systemen zu sehen, sondern stellt ganz einfach nur eine sehr gute Alternative dar. Sicherlich wird der Milan 060 ein Nischenprodukt bleiben, doch ich bin felsenfest davon überzeugt, dass wir einen Marktanteil gewinnen können, für den es sich wieder lohnen wird, Software zu entwickeln. Ich denke da vor allem an kleinere bis mittlere Softwarehäuser, aber auch die Free- und Sharewareautoren sollte man nicht unerwähnt lassen, schließlich waren sie in den letzten Jahren die treibende Kraft im Atari-Softwaremarkt.

stc: Was ist Ihrer Ansicht nach der Zielmarkt für den Milan 060?

Martens: Der Zielmarkt des Milan 060 ist breit gefächert: Wir möchten für den Milan vor allen Dingen neue Kunden gewinnen, die noch keine oder kaum Erfahrungen mit einem Computer gemacht haben. Nur so können wir die Marktanteile gewinnen, die wir benötigen, um das System erfolgreich im Markt zu etablieren. Weiterhin wird ein großer Anteil der noch vorhandenen Atari-Anwender auf den Milan 060 umsteigen, wobei die Anzahl der Wiedereinsteiger in den Atari-Markt auch nicht zu unterschätzen sein wird. In den Bereichen Musik, DTP mit Calamus, im technisch-wissenschaftlichen Bereich und bei den Homeusern werden unsere Schwerpunkte liegen. Aber auch in der Industrie und im Multimedia-Bereich werden wir uns mit Sicherheit etablieren.

«Der Milan wird vielmehr ein leicht zu bedienender Homecomputer sein, der eine Alternative zu den etablierten Systemen darstellt - und durch diese Eigenschaft ein Gerät, das vielen Anfängern den Einstieg in die Welt der Computer erleichtern wird.»



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 sehen Sie den Milan in dieser Tradition?

Martens: Ich denke, dass ein Großteil der Produkte von Atari innovativ war - ob nun das legendäre VCS 2600, die XL-Serie, der ST oder der Jaguar. Mir persönlich liegt es fern, zu beurteilen, ob der Milan 060 eine Innovation darstellt - das überlasse ich anderen. Ich denke, man könnte ihn auch als Revolution betrachten. Für mich steht nur eines fest: Wir handeln mit dem Milan 060 nach dem Motto „Back to the Roots“. Verbunden mit dem Angenehmen und Modernen

stc: Wie ist nun die Aufgabenteilung? Welche Aufgaben erfüllt AXRO, welche Zuständigkeiten verbleiben bei Milan Computersysteme?

Martens: AXRO ist in Zukunft für den Vertrieb und das Marketing zuständig. Milan wird die Entwicklung und den Support übernehmen.

stc: Zu Ihren Aufgaben zählt demnach auch der Kontakt zu den Entwicklern. Wie stellen Sie diesen her und welche Entwickler wollen für den neuen Milan 060 arbeiten?

Martens: Im Moment versuchen wir, Entwickler und Software-Firmen von den Vorzügen des Milan 060 zu überzeugen, wobei wir bereits einen großen Anklang finden. Namen möchte ich an dieser Stelle aber noch nicht nennen, da es den

Hardware, das intuitiv und einfach zu bedienende, stabile und schnelle Multi-tasking-Betriebssystem MagiC, die preiswerte und sehr gute Software sowie die Garantie, das die Software von morgen auch auf dem heutigen Rechner laufen wird, uvm.

stc: Welche Reaktionen haben Sie bisher aus der Atari-Gemeinde erhalten?

Martens: Bisher war die Resonanz durchweg großartig und positiv.

stc: Wie würden Sie den typischen Atari-Anwender am ehesten charakterisieren?

Martens: Als vernünftig.

stc: Wie ist nun konkret der Vertrieb geplant? Es war die Rede davon, dass der neue Milan tatsächlich bei bis zu 3000

Milan 060

aus der heutigen EDV-Welt werden wir einen Nachfolger des Homecomputers präsentieren, der gewiss seinen Anklang findet.

stc: Wie ist es überhaupt dazu gekommen, dass sich eine Firma wie AXRO dazu entschlossen hat, ein eigenes Computersystem auf den Markt zu bringen?

Martens: Wir sind nur der Vertriebspartner und bringen das Gerät also nicht auf den Markt, sondern die Milan Computersysteme.

stc: Haben Sie vor der Auswahl des Atari auch andere Systeme in der engeren Auswahl gehabt? Wenn ja, welche? Amiga stand z.B. zum Verkauf ...

Martens: Als wir anfangen, uns um den Milan Gedanken zu machen, sollte der Amiga-Markt mit Hilfe von Gateway wie ein Phönix aus der Asche wieder auferstehen. Insofern war der Amiga für uns nicht interessant.

jeweiligen Unternehmen überlassen bleiben sollte, an die Öffentlichkeit zu treten. Bisher hat dies ja z.B. Epic Marketing getan. Um die Treiberentwicklung zu forcieren, arbeiten wir auch mit vielen namhaften Firmen aus der Hardwareindustrie zusammen.

stc: Die Atari-Welt hat immer aus einer Vielzahl privater, aber sehr engagierter und professioneller Entwickler bestanden. Sehen Sie Chancen, dass einige dieser Leute, die mittlerweile z.B. zum Mac abgewandert sind, zum Atari zurückkommen? Was wäre Ihrer Meinung nach der Anreiz für sie?

Martens: Nach meinem Kenntnisstand werden einige zurückkommen. Vielen sind die Preise im Mac-Markt zu hoch, der PC läuft unter Windows nicht so, wie man es erwarten kann und Linux ist vielen zu kompliziert. Wir dagegen bieten ein System, das die Vorzüge aus verschiedenen Rechnerwelten vereint. Da sind zum Beispiel die qualitativ hochwertige

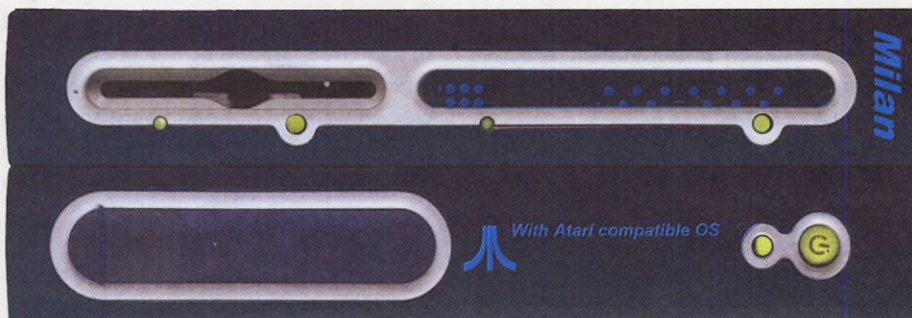
Kaufhäusern und Fachhändlern erhältlich sein wird. Ist diese Zahl noch aktuell?

Martens: Die Zahl 3000 ist durchaus denkbar, aber wir haben von einem Marktauftritt von ca. 1500 P.O.S. (Points Of Sale) gesprochen.

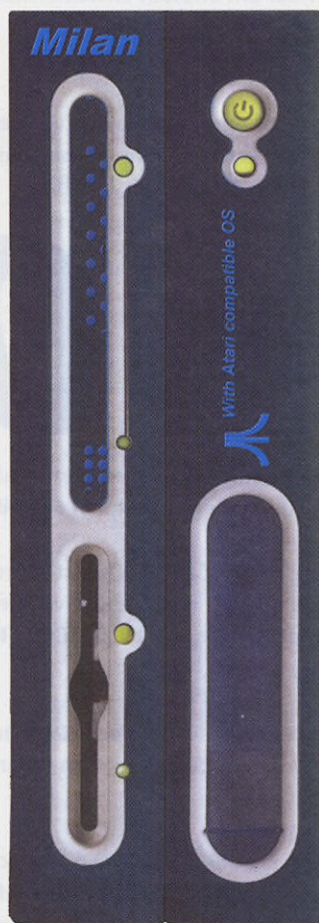
stc: Können Sie Namen von Kaufhausketten nennen, in denen wir den Milan kaufen können?

Martens: Da der Milan 060 noch nicht im Markt ist, kann ich noch keine Kaufhausketten nennen. Aber als Distributionspartner unterhalten wir enge Kontakte zu Ketten wie Allkauf/Real, Brinkmann, Schauandt, Vobis, Wegert/Promarkt - und einige Einkäufer haben bereits ihr Interesse an einer möglichen Plazierung signalisiert.

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



Der Milan II besticht durch ein innovatives Äußeres, das sich klar von dem Aussehen eines typischen PC absetzt.



zu verkaufen, der gerade das „Angebot der Woche“ ist - selbst Apple hat mit dem iMac dieses Problem. Wie wollen Sie den Einzelhandel mit dem Milan vertraut machen? Sind Schulungen geplant?

Martens: Es sind derzeit verschiedene Projekte angedacht, die darauf abzielen, das Personal entsprechend sach- und fachkundig zu machen.

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 sich das Gerät 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.

Martens: Eine Slideshow ist sicherlich eine Möglichkeit. Wir haben verschiedene Ideen, die wir gemeinsam mit den Filialen erörtern. Sie reichen von Promotern vor Ort bis hin zu Milanständen.

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?

Martens: Ja, es ist ein kostenloser Internetzugang ohne Vertragsbindung inbegriffen, es müssen nur die Telefongebühren in Höhe des Ortsgesprächstarif entrichtet werden. Diese belaufen sich zur Zeit auf 3,9 Pfennige pro Minute. Weiterhin erhält der Kunde eine eigene eMail-Adresse sowie eine eigene 20-MByte-Homepage.

stc: Wie wollen Sie die Leute konkret da-

zu bewegen, im Kaufhaus nach dem Milan Ausschau zu halten? Wo gedenken Sie, für den Milan Werbung zu machen? Welche Werbemaßnahmen sind geplant?

Martens: Es besteht bereits ein Nachfrageüberhang. Wir werden die Produktvorteile herausstellen und bieten ein neuartiges Design und Konzept. Die daraus entstehenden Vorteile sind absolut bahnbrechend im Vergleich zur jetzigen PC-Generation.

stc: Lassen Sie uns kurz nochmals zum Verkauf zurückkehren: Für Entwickler ist wichtig, dass auch ihre Software gut verkauft wird, der Anwender schätzt darüber hinaus eine große Programmauswahl für den Computer, den er kaufen will - ein weiterer Grund für den Erfolg des PC: Der Kunde kauft einen Rechner und sieht gleich die Tonnen von Programmen, die sich in den Regalen stapeln. Planen Sie als Großhändler, auch Kaufhäuser mit Atari-Software zum Milan zu beliefern?

Martens: Ja.

stc: Jedes 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?

Martens: Ja, wir hoffen, dass es zum Marktstart ein Dutzend neuer und erstklassiger Spiele auf den Markt kommen. Zum Beispiel mit Epic Marketing ist es uns gelungen, ein größeres Spiele-Softwarehaus von den Vorzügen und Marktchancen des Milan zu überzeugen. Weitere werden folgen, ich kann aber leider noch keine konkreten Angaben machen.

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?

Martens: OpenGL befindet sich für den Milan 060 bereits in Entwicklung. Ich

halte dies auch für sehr wichtig da die Portierung bereits vorhandener Software von anderen Plattformen dadurch sehr erleichtert wird.

stc: Wird der Milan 060 das einzige Milan-System bleiben oder schwebt Ihnen mittelfristig ein ganze Produktpalette vor? Die Atari-Technologie würde sich z. B. auch hervorragend für Settop-Boxen und ähnliches eignen ...

Martens: Unser Interesse gilt zunächst nur dem Marktauftritt des Milan 060.

stc: Viele Atari-Fans warten auch seit Jahren auf einen Laptop ...

Martens: Hierzu möchte ich noch keine Stellung beziehen.

stc: Lassen Sie uns kurz über das Betriebssystem sprechen: Welche Version von MagiC wird vorinstalliert sein?

Martens: Die aktuelle MagiC-Version, also im Moment Version 6.1.

stc: Wo sehen Sie die Vorteile von MagiC z.B. gegenüber von N.AES, das mit seiner Aufteilung zwischen dem MiNT-Kernel und dem eigentlichen AES eher in der Atari-Tradition steht und zudem netzwerkfreundlich ist?

Martens: MagiC ist der Quasi-Standard für den Atari im Bereich der Multitasking-Systeme. Es ist schnell, flexibel, stabil, besitzt eine moderne und intuitive Oberfläche und die meisten Anwendungen wurden und werden für MagiC geschrieben. Die fehlende netzwerktauglichkeit von MagiC ist sicherlich ein Manko, die Vorteile von MagiC überwiegen aber deutlich. Außerdem bin ich sicher, dass ASH dieses Manko in naher Zukunft ausgleichen wird.

stc: Wann würden Sie den Milan 060 als Erfolg ansehen?

Martens: Wenn er von unseren Kunden angenommen wird und wir eine hohe Kundenzufriedenheit haben.

stc: Wie sind AXROs Pläne für die Zukunft

des Milan? Ist der Schritt in Richtung PowerPC geplant?

Martens: Definitiv ja - ich muss aber anmerken, dass die Entwicklung des PowerPC-Milan von der Nachfrage des Milan 060 abhängig ist.

stc: Was halten Sie in diesem Zusammenhang z.B. von der Open Architecture, die IBM vorgestellt hat? Hier steht gegen eine relativ geringe Lizenzgebühr ein G3-/G4-Board bereit, das zu ähnlichen Straßenpreisen angeboten werden kann wie ein Pentium-Board. Wäre dies ein eventueller zukünftiger Weg für Sie?

Martens: Ich halte die Open Architecture für eine interessante Sache. Es bleibt abzuwarten, inwieweit sie von Entwicklern genutzt wird.

stc: Verfolgen Sie die Ereignisse um den Phénix? Das 060-Projekt wurde auf Eis gelegt und in den USA wurde eine neue Firma namens „Silicon Fruit“ gegründet, die ein G4-Board entwickeln will. In diesem Zusammenhang ist von einer MiNT-Portierung auf den PowerPC die Rede ...

Martens: Nein, der Phénix war für mich nie von Interesse und wird es in Zukunft auch nicht sein. Wenn es eine MiNT-Portierung geben sollte, ist sie in Zukunft sicherlich interessant für einige Milan-User.

stc: Zum Schluss noch ein paar persönliche Fragen: Mit welchem Rechner arbeiten Sie, welches System haben Sie zu Hause?

Martens: Im Moment mit einem PC, auf dem OS/2 Warp 4.0 installiert ist - und bald mit einem Milan 060.

st-computer: Wenn Sie einmal nicht an AXRO und Atari denken, womit verbringen Sie dann Ihre Freizeit?

Mirko Martens: Mit meiner Frau und meiner Tochter. ♫

AXRO GmbH, Jacobsenweg 6-8, D-22525 Hamburg, Tel. 040-54 711 0, Fax 54 711 711, mmartens@axro.de, <http://www.axro.de>

Thomas Raukamp



«Es besteht bereits ein Nachfrageüberhang. Wir werden die Produktvorteile herausstellen und bieten ein neuartiges Design und Konzept. Die daraus entstehenden Vorteile sind absolut bahnbrechend im Vergleich zur jetzigen PC-Generation.»



..... magicmac auf dem power macintosh g4 - atari-computing in höchstgeschwindigkeit

MagiCMac

in Höchstgeschwindigkeit auf dem

Power Mac

G4

Für die einen ist er ein optischer Leckerbissen, für die anderen einfach eine missratene Kühltasche: der Apple Power Mac G4. Die Gemüter erregt der „Mercedes Benz unter den Computern“ aber allemal: Selbst das amerikanische Militär hatte Bedenken, den Export der Maschine zuzulassen, da er die Gigaflop-Schallmauer durchbricht und damit nach nach uralten NATO-Bestimmungen nicht ausgeführt werden darf. Ein Blick auf die Gehäuserückseite verrät dann auch, wie ein funkelnagelneuer G4 seinen Weg auf den Schreibtisch des entzückten st-computer-Redakteurs gefunden hat - ein Aufkleber verrät: „Assembled in Ireland“.

Apple in der st-computer? Keine Sorge: Es besteht kein Grund für ein Schauern oder leidige Erinnerungen an graue Zeiten, als mit dem Gedanken gespielt wurde, aus der st-computer eine Apple-Zeitschrift zu machen. Trotzdem hat sich das Atari-Computing weiterentwickelt und eine Richtung eingeschlagen, die vielleicht ein Novum in der Computerwelt ist: Neben den originalen Atari-Rechnern haben sich einige Clones durchgesetzt - und der Hoffnungsträger für eine Rückkehr zu alten Stärken ist zweifellos der Milan II. Atari-Computing findet aber längst auch auf anderen Plattformen statt: Nach dem Rückzug Ataris aus der Computerwelt Mitte der 90er Jahre sorgte besonders ASH dafür, dass das zum TOS kompatible Multitasking-Betriebssystem MagiC für viele überzeugte Atari-Anwender zum Inbegriff der Nutzung aktueller und leistungsstarker Hardware wurde - ohne die Eleganz, Benutzerfreundlichkeit und Geschwindigkeit bestehender Atari-Software einzubüßen. Besonders auf dem Apple Macintosh hat sich MagiC mittlerweile so homogen in das System integriert, dass es fast nicht mehr als Emulation, sondern eher als alternatives Betriebssystem wahrnehmbar ist - und dies nicht ohne Grund: In den 90er Jahren lieferte auch Apple seine Rechner mit der 68k-CPU aus, die auch in

allen Ataris der ST-, STE-, TT- bzw. Falcon-Serie seinen Dienst tut. Auf Power Macs wird sie bereits vom MacOS nachgebildet. Der Kern von MagiCMac besteht aus der Umprogrammierung der PMMU (Paged Memory Management Unit), einem Coprozessor für die Speicherverwaltung. Es werden somit „nur“ die



..... magicmac auf dem power macintosh g4 - atari-computing in höchstgeschwindigkeit

Systemvariablen und Mac-spezifische Grafiktreiber emuliert. Das Ergebnis ist eine hohe Geschwindigkeit bei einer höchstmöglichen Stabilität.

Nachdem Apple in den vergangenen Jahren seine Fans durch eine unübersichtliche und überteuerte Produktpalette zu vergraulen drohte, sorgte der schon legendäre Firmengründer Steven Jobs bei seiner Rückkehr für die Rettung: Er straffte das Angebot, ließ seinen Rechnern ein unverkennbares Äußeres um die Elektronik schneiden und sanierte das Unternehmen mit dem iMac, einem Computer, der mit einem für Apples Verhältnisse geringen Preis und seiner formschönen Erscheinung den Home- und Einsteigermarkt anspricht - und damit auch den Markt, den Firmen wie Atari und Amiga vor Jahren verwaist zurückgelassen haben. Kurze Zeit später wurden auch die Produkte für den High-End-Markt, also die klassische Domäne des Unternehmens aus Palo Alto, überarbeitet: Erstes Ergebnis war der G3-Mac, der nach einer recht kurzer Lebensspanne durch seinen Nachfolger, den Power Macintosh G4 abgelöst wurde. Im Gegensatz zum iMac und dem G3 tauschte dieser das quietschbunte Äußere gegen einen gediegenen, blau-grauen Farbton.

MagiC auf dem G4. Obwohl der iMac eigentlich der Computer ist, der das klassische Clientel der Atari-Anwender anspricht, reizt natürlich auch der Einsatz von MagiC auf einem Power Mac G4, da dieser die derzeitige Leistungsspitze nicht nur auf dem Mac-Markt darstellt. Besonders DTP-Anwender schielen auf den G4, verspricht dieser doch, unter MagiC den bisher meisten Dampf unter den Layout-Boliden Calamus und Bildbearbeitungen wie Photoline und Smurf zu machen. Hinzu kommt, dass auf diese Weise eine optimale Kombination mit Standardsoftware wie Adobe Photoshop, der in der aktuellen Version für den G4 optimiert wurde, erst möglich wird. Aber nicht nur DTP-Profis profitieren von der Leistung und den Ausbaumöglichkeiten des „grossen“ Mac: Im Gegensatz zum iMac bietet er einen Anschluss für handelsübliche VGA-Monitore und sogar moderne digitale TFT-Schirme (es muss ja nicht gleich das Cinema Display von Apple sein).



Dadurch kann ein eventuell vorhandener Monitor weiterverwendet werden - wer will sich schon auf das 15 Zoll große „Schlüsselloch“ des iMac einlassen? Aber auch die Erweiterbarkeit über seine PCI-Steckplätze ist ein Vorteil für Atari-Anwender: Wird dem Rechner noch eine SCSI-Karte gegönnt (erhältlich ab DM 149.-), kann z.B. auf vorhandene SCSI-Wechselplatten- und CD-ROM-Laufwerke zurückgegriffen werden.

Der Rechner. Hier und dort hört man von Lieferproblemen seitens Apple bei seinen G4-Rennern, die besonders auf die 500-Mhz-Variante zutreffen sollen. Unser 400-Mhz-G4-Mac wurde innerhalb von 2 Wochen von der Firma Cancom geliefert. In dem beeindruckenden quadratischen Pappkarton (übrigens hervorragend als stabiler Sofatisch zu missbrauchen) befindet sich neben dem eigentlichen Rechner ein Extra-Karton mit Tastatur, Maus und Systemsoftware. Nach dem ersten Bestaunen der Optik und Freiräumen des Schreibtischs (so etwas gelungenes verbannt man schließlich nicht unter den Schreibtisch - wie soll man da den Neid der Kollegen erwecken?) kann der Rech-



..... magicmac auf dem power macintosh g4 - atari-computing in höchstgeschwindigkeit

«Nach dem Rückzug Ataris aus der Computerwelt Mitte der 90er Jahre sorgte besonders ASH dafür, dass das zum TOS kompatible Multitasking-Betriebssystem MagiC für viele überzeugte Atari-Anwender zum Inbegriff der Nutzung aktueller und leistungsstarker Hardware wurde, ohne die Eleganz, Benutzerfreundlichkeit und Geschwindigkeit bestehender Atari-Software einzubüßen. Besonders auf dem Apple Macintosh hat sich MagiC mittlerweile so homogen in das System integriert, dass es fast nicht mehr als Emulation, sondern eher als alternatives Betriebssystem wahrnehmbar ist.»

ner sogleich an den Monitor angeschlossen und gestartet werden. Bei dieser Gelegenheit drängt sich sofort die Frage auf, warum nicht mehr Computerkonstrukteure auf die geniale Idee gekommen sind, den Ein-/Ausschalter kurz oberhalb der eigentlichen Tastatur unterzubringen. Beim ersten Systemstart fragt der Mac dann gleich die persönlichen Benutzerdaten ab und sendet diese per eMail an Apple Deutschland ab - genauso sollte auch der Milan den Kontakt zum Support herstellen. Hat man diese Prozedur erfolgreich gemeistert, startet der Mac durch und lädt die eigene Oberfläche. Deutlich wird schon beim ersten Start: Nach wie vor ist der Mac kein Boot-Weltmeister. Im Gegensatz zu älteren Power-Mac-Modellen reicht es nun zwar nicht mehr zum Kochen eines Kaffees, jedoch immer noch vorzüglich zum Befüllen des Kaffeefilters. Auf der Mac-Oberfläche angekommen, gilt es nun erst einmal, sich etwas zurechtzufinden. Wer vorher MagiC und jinnee z.B. auf einem Atari TT verwandt hat, wird schon sehr bald feststellen, dass Apple trotz hunderten von Entwicklungsmitarbeitern und einigen Jahren Vorsprung bzw. regelmäßigen Updates bisher nicht geschafft hat, den Finder ähnlich komfortabel zu gestalten wie jinnee oder THING!. Was liegt also näher, so schnell wie möglich zum besten Teil des Tages zu kommen, zur ...

...Installation von MagiC. Der G4-Mac stellt Atari-Anwender vor ein offensichtliches Problem: Er bietet kein Diskettenlaufwerk. Wer also bereits MagiCMac

auf einem älteren PowerMac eingesetzt hat, muss sich seine Version entweder auf CD brennen oder ASH unter Angabe der Registriernummer bitten, ihm das Programm auf CD oder per eMail nachzusenden. Sowieso ist es wichtig, dass Sie die absolut aktuellste Version der Mac-Variante von MagiC auf Ihrem G4 benutzen, da Versionen vor 6.1.4 nicht auf den aktuellen AGP-Modellen (der 350-MHz-Power-Mac mit PCI-Grafikkarte wurde aus dem Programm genommen) laufen. Außerdem haben ältere Versionen Probleme mit dem aktuellen MacOS 9. Gleiches gilt auch für den iMac (DV) mit 350 bzw. 400 MHz und das iBook.

MagiCMac wird zur Zeit für DM 298.- verkauft. Wer es auf CD haben möchte, muss DM 20.- drauflegen - wie erwähnt liefert ASH nach Angabe der

Registriernummer jedoch auch gern per eMail nach. Sind Sie Neukunde, so bitten Sie am besten gleich bei der Bestellung darum, dass Ihnen auch die aktuelle Version von NVDI 5 mit auf die CD gebrannt wird, da diese den Funktionsumfang von MagiCMac nochmals erhöht - doch dazu später mehr.

MagiC wird mit einem beiliegenden automatischen Installer in ein Verzeichnis eigener Wahl installiert. Die Installation ist nach nicht mal einer Minute vollzogen.

Konfiguration. Nun ist der „Power Atari“ bereit für den Start: Nach einem Doppelklick auf das MagiC-Icon öffnen sich nacheinander drei Dialogboxen, in denen notwendige Einstellungen vorgenommen werden müssen: Besonders wichtig ist hier ohne Zweifel die Speicherzuteilung, in der festgelegt werden muss, wieviel Speicher MagiCMac für seinen Betrieb beanspruchen darf. Die empfehlenswerten Einstellungen hängen hier natürlich davon ab, für welche Aufgaben Sie das System nutzen möchten. Wenn Sie wie wir MagiC als Betriebssystem für den täglichen Gebrauch einsetzen wollen und das MacOS praktisch nur als „Unterbau“ benötigen, sollten Sie hier nicht geizen: Bei unserem Rechner gönnten wir MagiC z.B. 256 MB, während wie dem MacOS 64 MB zustanden. Wer auch Calamus unter MagiCMac verwenden möchte, sollte schon bei der Speicher-

Infobox 1: Alle G4-Modelle in der Übersicht

Produkt	Power Mac G4	Power Mac G4	Power Mac G4
Hersteller	Apple	Apple	Apple
Preis	DM 3850.-	DM 6000.-	DM 8400.-
Prozessor	PowerPC 7400 (G4)	PowerPC 7400 (G4)	PowerPC 7400 (G4)
Taktrate CPU	400 MHz	450 MHz	500 MHz
Takt Systembus	100 MHz	100 MHz	100 MHz
Arbeitsspeicher	64 MB	128 MB	256 MB
Max. Arbeitssp.	2048 MB	2048 MB	2048 MB
Arbeitssp.-Typ	PC-100-SD-RAM	PC-100-SD-RAM	PC-100-SD-RAM
Steckplätze	3xPCI, 1xAGP 2X	3xPCI, 1xAGP 2X	3xPCI, 1xAGP 2X
Grafikkarte	ATI Rage 128	ATI Rage 128	ATI Rage 128
Max. Auflösung	1920x1440	1920x1440	1920x1440
Videospeicher	16 MB	16 MB	16 MB
Festplatte	10 GB	20 GB	27 GB
CD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM
Zip-Laufwerk	optional	eingebaut	eingebaut
Firewire	400 MBit/s	400 MBit/s	400 MBit/s
USB-Schnittst.	2	2	2
Modem	56k	56k	optional

..... magicmac auf dem power macintosh g4 - atari-computing in höchstgeschwindigkeit

konfiguration eine wichtige Einstellung vornehmen: Der untere I/O-Bereich muss für Programme nutzbar sein, ansonsten startet Calamus mit der Meldung „zuwenig Speicher“ (was bei 320 MB doch im ersten Moment für einiges Kopfschütteln sorgt).

In der zweiten Einstellungsbox werden die eigentlichen Systemeinstellungen festgelegt. Dazu gehört z.B. die Farbtiefe. Standardmäßig kann MagiCMac alle Mac-Auflösungen mit bis zu 256 Farben übernehmen. Wenn es mehr sein soll (die True-Colour-Auflösungen der schnellen ATI-AGP-Grafikkarte bieten sich geradezu an), muss NVDI installiert sein. Dieses ist ebenfalls bei ASH zum Preis von DM 99.- erhältlich. Ein weiteres Augenmerk sollte auf den Punkt *Zeit an laufende Mac-Applikationen abgeben* gelegt werden. Planen Sie, unter MagiC auf einen unter MacOS angemeldeten Standard-Drucker auszugeben, sollten Sie diesen Punkt aktivieren. Wenn Sie auch noch das letzte bisschen ungestörte Leistung aus MagiC herausholen wollen, sollten Sie diesen Punkt deaktivieren. Möchten Sie außerdem, dass Festplattenzugriffe unter MagiC asynchron erfolgen, müssen Sie auch diesen Punkt aktivieren - das System bleibt dann auch bei Kopieraktionen voll bedienbar.

Letzter Punkt, der beim ersten Start eingestellt werden muss, ist die Laufwerkszuordnung: Am besten Sie überlegen sich schon jetzt, wieviele Partitionen Sie unter MagiC nutzbar machen wollen und legen dafür im MagiCMac-Verzeichnis eigene Verzeichnisse an. Mit Hilfe einer Dateiauswahlbox sind diese dann als Partitionen auswählbar. Unter MacOS erscheinen sie weiterhin als ganz normale Verzeichnisse, sogar die auf den virtuellen Partitionen angelegten Ordner sind erkennbar, was für Kopieraktionen optimal ist. Ebenso erfreulich ist, dass auch

lassen sich alle dem MacOS bekannten Laufwerke auch vollständig für den Atari nutzen, was natürlich auch auf das interne DVD-Laufwerk und externe Fest- und Wechselplatten zutrifft. Sogar Netzwerkzugriffe werden auf diese Weise sehr einfach möglich.

Jetzt geht's los. Wer die Konfiguration unbeschadet überstanden hat, kann nun endlich loslegen. MagiC startet wie gewohnt schnell und zeigt damit, dass auch moderne und komfortable Betriebssysteme innerhalb weniger Sekunden hochfahren können. Von nun an beginnt der MagiC-Rausch: Wer vorher z.B. mit einem Atari Falcon in 16 oder 256 Farben gearbeitet hat, wird den Unterschied sofort merken: Fenster offenbaren nicht mehr recht behäbig ihren Inhalt, sondern fliegen förmlich auf den Desktop. Ist die entsprechende Option eingeschaltet, lassen sich Fenster in Echtzeit und auch bei schnellen Mausbewegungen absolut ruckelfrei verschieben.

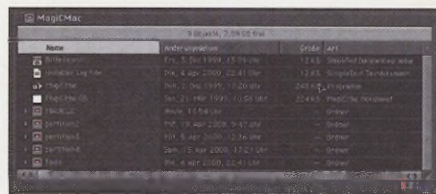
Als erstes Programm sollten Sie NVDI (möglichst in der aktuellen Version) installieren, um alle Auflösungen des Mac zu nutzen. Sind Sie bereits Besitzer von NVDI, so stehen Sie nun wiederum vor dem unweigerlichen Problem, wie Sie die Disketten in den G4 bekommen sollen. Auch hier gilt: Entweder CD brennen, ASH um Hilfe bitten oder ein Diskettenlaufwerk kaufen. USB-Diskettenlaufwerke gibt es bereits zum Preis von ca. DM 150.- aufwärts. Wenn Sie viel Software haben, die auf Diskette vorliegt und kein Wechselplatten- oder ZIP-Laufwerk zum Datenaustausch haben, macht diese Investition durchaus Sinn.

NVDI. Es kann nicht oft genug darauf hingewiesen werden, dass mit NVDI die Leistungsfähigkeit von MagiC auf dem Mac um ein Vielfaches gesteigert wird.

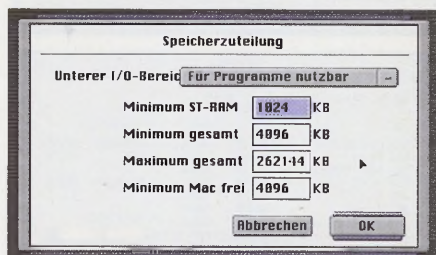
«Wie bereits oben erwähnt, ist die Geschwindigkeit von MagiC auf einem G4-Mac einfach atemberaubend. Dies bezieht sich nicht nur auf die Arbeit auf dem Desktop (jinnee arbeitet übrigens hervorragend), sondern auch auf die Arbeit mit den Programmen.»

Zusatzgeräte wie z.B. Wechselplatten direkt ausgewählt werden können. Somit

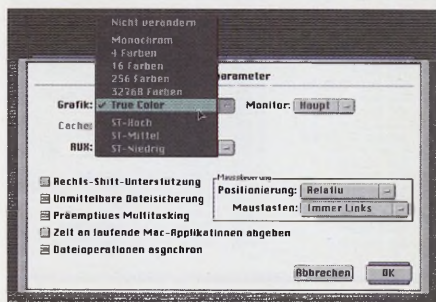
Neben den zusätzlichen Farbtiefen ist hier besonders die Druckerunterstützung



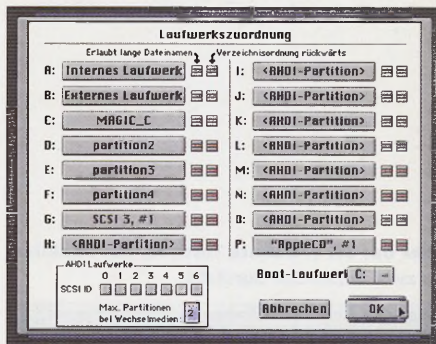
Die einzelnen MagiC-Partitionen werden unter MacOS als Ordner verwaltet.



Der äußerst wichtige Bereich der Speicher-einteilung: Calamus-Anwender sollten darauf achten, dass der untere I/O-Bereich für Programme nutzbar ist.

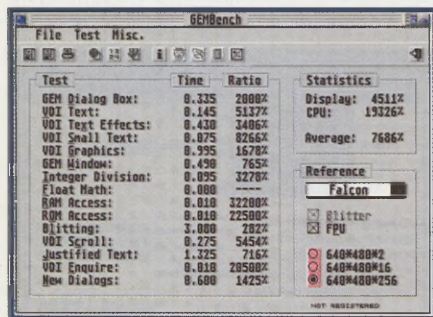
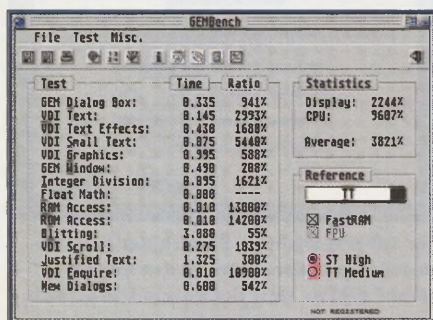
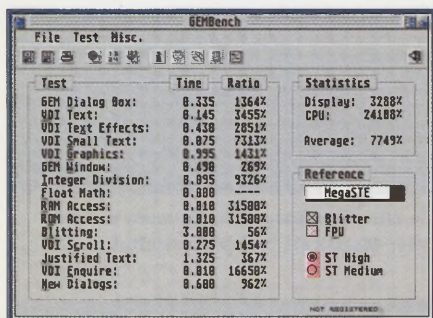


MagiCMac unterstützt standardmäßig 256 Farben - mit NVDI sind auch die True-Colour-Auflösungen verfügbar.



Bei der Laufwerkszuordnung sind auch evtl. vorhandene CD-ROM- und SCSI-Laufwerke einzubinden - eben alles, was der Mac erkennt.

..... magicmac auf dem power macintosh g4 - atari-computing in höchstgeschwindigkeit



Hier einige GEMBench-Ergebnisse unter MagicMac auf dem Power Mac - wohlge-merkt: MagicMac lief in einer Bildschirm-auflösung von 1280x1024 Bildpunkten bei 16.7 Millionen Farben ... wrooom...

Hier das oft erwähnte Testbild, das Papillion in zwei Sekunden darstellt.



zu erwähnen. Wenn Ihr Drucker z.B. über eine serielle Schnittstelle verfügt, können Sie direkt über das GDOS Ihre Dokumen-te auf dieses Gerät ausgeben. Alternativ können Sie aber auch über den unter MacOS angemeldeten Drucker ausdruk-ken, womit also auch USB-Drucker nutz-bar werden. In beiden Fällen brauchen Sie passende Treiber - und die liefert eben NVDI 5. Auch skalierbare Zeichen-sätze werden erst durch NVDI möglich. Unter MagicMac können dann sogar die Zeichensätze genutzt werden, die im Font-Ordner des Macintosh unterge-bracht sind - dabei kann es sich also auch um Postscript-Zeichensätze handeln.

Geschwindigkeit. Wie bereits oben erwähnt, ist die Geschwindigkeit von MagicC auf einem G4-Mac einfach atem-beraubend. Dies bezieht sich nicht nur auf die Arbeit auf dem Desktop (jinnee arbeitet übrigens hervorragend), sondern auch auf die Arbeit mit den Program-men. Besonders erfreulich ist dabei die hohe Kompatibilität - ich habe bisher noch kein heutiges Anwenderprogramm gefunden, dass auf dem G4 seinen Dienst versagt hätte (eine Aufstellung der getesteten Programme entnehmen Sie bitte der Infobox 2).

Um diesen Satz noch etwas zu un-termauern, haben wir einige Experi-mente vorgenommen: Papillion braucht für die Darstellung einer 1-MB-IFF-Grafik mit 1280x1024 Bildpunkten weniger als 1 Minute. Ein Abspeichern derselben Grafik im JPEG-Format bei einer Packrate von 60% kostet den Rechner knapp 3 Sekunden. Ein Auspacken und Darstellen der jetzt 190 KB großen JPEG-Grafik ist in weiteren 3 Sekunden erledigt. Auch Smurf braucht für diese Aufgabe nicht länger.

Auch Calamus haben wir ausgiebi-gen Geschwindigkeitstests auf dem G4 unterzogen. Die Ergebnisse waren eben-so erfreulich: Das dem Calamus beilie-gende Dokument *Euroskal.cdk* war in knapp einer Sekunde geladen und auch dargestellt. Für die verschachtelte Fraktal-Grafik auf Seite 3 des Dokuments *Fraktale.cdk* wurde nicht einmal diese Sekunde gebraucht.

In Ausgabe 03/2000 lieferten wir ein erstes Preview auf die Version 4 der

Infobox 2: Programmtests

Aniplayer 2.09
ArtWorx 2.x
CAB
Calamus SL 99
Chatter
CoMa
CyPress
DaCapo
EMailer
Freedom
GEMBench
I-Connect
Idealist
Iharc
Luna 1.52a
NVDI 5.x
OCR
Papillion 3.0
Papyrus 5
Papyrus 7
qed
Smurf
ST-Guide
STZip
Tele-Info
Tempus Word 4.0
Twilight
TwolnOne
Universum
Zeig's mir!

beliebten Textverarbeitung Tempus Word. Hier verglichen wir das Laden einer Seite aus einer Programmzeitschrift auf einem Falcon 030/32 mit einem Hades 040. Der Falcon brauchte für dieses Beispieldokument 33 Sekunden, der Hades war immerhin schon in 9 Sekun-den zu einem Ergebnis gekommen. Auf dem Power Mac G4 ist das Dokument in knapp 2 Sekunden komplett dargestellt.

Weitere Geschwindigkeitstests ent-nehmen Sie bitte dem GEMBench-Screenshot.

Internet. Die Nutzung des Internets ist heute für ein modernes Betriebssystem ein wichtiges Bewertungskriterium. Wir installierten für unseren Test PPP-Connect unter MagicMac. Die Konfigu-ration ging völlig problemlos vonstatten. Unter Modem 1 wird das interne 56k-Modem des Macs angesprochen. Die Übertragungsraten waren erfreulich hoch: CAB erreichte im Durchschnitt

..... magicmac auf dem power macintosh g4 - atari-computing in höchstgeschwindigkeit



Geschwindigkeiten von 8000 Bytes pro Sekunden. Besonders, wenn auf den favorisierten Seiten bereits einige Seiten im Cache zwischengespeichert sind, erweist sich CAB um einiges flinker als die vorinstallierten Mac-Browser Netscape und Explorer. Außerdem ist CAB zu ungeahnten Geschwindigkeits-Höhenflügen fähig: In einer True-Colour-Auflösung wird unsere oben erwähnte JPEG-Grafik in knapp 4 Sekunden dargestellt.

Weniger schön ist, dass das interne Modem beim Verbindungsaufbau arge Probleme hat und mindestens zwei Anläufe braucht, um die Verbindung überhaupt aufzubauen. Steht diese jedoch erst einmal, ist die Verbindung schnell und stabil. Warum allerdings die bei analogen Modems recht nervigen Krächz- und Pfeifgeräusche auf den internen und angeschlossene externe Lautsprecher des Mac übertragen werden, wissen wohl nur die Apple-Techniker.

Meckern. Es kann jedoch auch herzhaft über den Nobel-Rechner gemeckert werden: Weniger gut gefällt mir die doch sehr enge und extrem flache Tastatur, die standardmäßig mitgeliefert wird. Cursor-tasten und Zehnerblock sind sehr nah an den anderen Tasten untergebracht. Ausserdem wurde mir bestätigt, dass Besitzer längerer Fingernägel beim Betätigen der oberen Zahlentasten leicht einmal eine Funktionstaste miterwischen. Allgemein ist mir die Tastatur auch etwas zu schwammig - sie entspricht höchstens dem Tippgefühl durchschnittlicher PC-Tastaturen, was bei einem so teuren Rechner einfach nicht ausreichend ist. Keine Probleme hatte ich dagegen mit

der oft gescholtenen runden Maus. Ich neige eher dazu, die Maus nicht mit der ganzen Hand, sondern nur mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger zu berühren, wofür eine runde Maus optimal ist.

Ein schwaches Bild ist jedoch die fehlende Softwareausstattung auf MacOS-Seite des G4-Mac. Werden iMac-Käufer mit leistungsfähiger Software geradezu „zugeschmissen“, findet sich neben der Systemsoftware, Internetprogrammen, einem Audio-CD- und einem DVD-Player rein gar nichts auf den mitgelieferten CD-ROMs und der Festplatte. Nicht einmal das hauseigene Apple Works liegt bei. Hätten wir den G4 nicht explizit für die Benutzung von MagiC gekauft, so wären weitere Investitionen im Wert von mehreren hundert oder gar tausend Mark fällig gewesen. Bedenkt man, wie gut ein Milan II oder auch ein Low-Cost-PC bereits mit Software ausgestattet sind, grenzt die Ausstattung des Power Mac in dieser Hinsicht fast an einen Skandal. Ich habe mich tatsächlich dabei ertappt, die Originalverpackung mehrmals in der Hoffnung zu durchsuchen, eine CD übersehen zu haben.

Probleme. Probleme beim laufenden Betrieb mit MagiCMac gab es eigentlich nicht. Allerdings ging uns der erste Programmstart ziemlich in die Hose: In einem Anfall von Übermut hatten wir unseren G4-Mac mit der High-End-Grafikkarte MacPicasso 960 geordert. Diese Investition erwies sich jedoch in doppelter Hinsicht als Flop: Erstens ist die eingebaute AGP-Karte des Mac um einiges schneller als die PCI-Voodoo-Karte, zweitens arbeitet MagiCMac einfach nicht mit der MacPicasso zusammen: Der Mauszeiger folgte nicht den Mausbewegungen - ein Fehler, den sich auch ASH nicht erklären kann. Sparen Sie also Ihr Geld und freuen Sie sich an der internen ATI-Karte.

Vorbildlich. Vorbildlich ist neben der Optik auch das funktionelle Design des Power Mac G4: Ein Handgriff genügt, um den Rechner zu öffnen. Ein Riegel öffnet eine Gehäuseseite, die das Innere freigibt. Alle Erweiterungs- und Speichersteckplätze sind sofort komfortabel zu erreichen. Zum Schließen wird die Seite

einfach wieder zugeklappt - Schraubenzieher und ähnliches können also im Werkzeugkasten verbleiben.

Persönliches Fazit. Es ist wohl nicht weiter verwunderlich, dass der G4-Mac mein Haupt-Arbeitsrechner geworden ist und Falcon und Hades weitestgehend zu Faxmaschinen bzw. arbeitslosen Rechnern gemacht hat. MagiC ist so sauber in das System integriert, dass von einer Emulation fast nichts mehr zu merken ist (zumal MagiCMac so installiert werden kann, dass das Programm direkt beim Systemstart direkt hochfährt). Die hohe Geschwindigkeit weiß nachhaltig zu begeistern, die hohe Kompatibilität lässt keine Wünsche offen. Auch die leistungsfähige Grafik des PowerMac ist ein Segen nach Jahren der Benutzung der doch im Vergleich ärmlichen Falcon-Grafik. Die wenigen Mankos liegen zumeist am Mac selbst.

Übrigens laufe ich nicht Gefahr, mittelfristig komplett zum Mac überzulaufen, wie dies oft als Argument gegen MagiCMac verwandt wird: Das darunterliegende MacOS empfinde ich als vergleichsweise zäh und unübersichtlich. MagiC wirkt einfach frischer und flinker und macht bei der täglichen Arbeit mehr Spaß. Allerdings genieße ich die Nutzung von Standards wie Java oder RealVideo auf dem Mac und sehe mir auch gern einen DVD-Film an - insofern stellt das MacOS für mich allerhöchstens eine Erweiterung der Entertainment-Möglichkeiten dar.

Während Heimanwender mit einem Milan II wohl am besten ausgerüstet sind, sollten DTP-Profis und User, die stets die höchstmögliche Leistung für ihr System verlangen, ruhig über die Investition in einen PowerMac G4 nachdenken. Bedenkt man, dass auch mit der letzten PowerMac-Generation locker drei bis vier Jahre gearbeitet werden konnte, bevor der nächste Sprung kam, lohnt sich die Ausgabe für die derzeitige Königsklasse auch für Atari-Computing-Fans. ▲

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

Thomas Raukamp

Festplatten & CD-ROMs am Atari

7 auf einen Streich

Teil 5: Festplatten

Hier zunächst noch eine kleine Nachlese zu den bisherigen Beiträgen: Leider muss ich die ST-Freunde bezüglich einer Brennlösung noch etwas vertrösten - aber ich bleibe für Sie am Ball. Teillösungen zum Paketpreis von DM 230.- (Kontakt: Tel./Fax 0 66 59-25 03) sind bereits fertig: So habe ich versuchsweise bereits eine Audio-CD mit dem ST in 2-facher Geschwindigkeit und eine Daten-CD, die jedoch nur mit dem zum Brennprogramm gehörenden kommerziellen Treiber lesbar ist (also nicht normgerecht), gebrannt. Leider ließ sich die mich spät erreichende Beta-Variante für normgerechte Daten-CDs nur schwer kopieren und folglich nicht starten. Wenn einige noch vorhandenen Probleme beseitigt sind und das Beta-Stadium auch bei der normgerechten Daten-Lösung verlassen wurde, folgt Teil 6. Trösten Sie sich doch in der Zwischenzeit mit einigen Atari-CD-ROMs!



Backups. Ein häufiges Anwendungsgebiet von CD-Brennern und „Zweit-Festplatten“ sind Backups. Auf die Reihenfolge der Dateien kommt es evtl. im AUTO-Ordner an. So sollten Hardwarebeschleuniger, RAM-Erweiterungen auf über 4 MB, Bootmanager u.a. an den Anfang, manche Programme sollten auch ans Ende des AUTO-Ordners (siehe entspr. Handbuch) kopiert werden. Daher ist für den Inhalt des AUTO-Ordners beim Kopieren/Sicherstellen eine Sortierung nach Namen u.a. schädlich. Wer noch eine ältere TOS-Version besitzt, die eine unsortierte Darstellung nicht erlaubt, ist auf ein Kopierprogramm wie Kobold dringend angewiesen (das entsprechende Demo ist auf 4 MB begrenzt). Bei der Verwendung eines Brennprogramms ist die entsprechende Einstellung zu wählen - außer, Sie schreiben die Reihenfolge der AUTO-Ordner-Programme in eine Textdatei, die Sie gleich mitbrennen („Wo habe ich nur den Zettel?“ passiert dann nicht.).

Für interessierte Anwender ohne Brenner hier einige auf Atari-CD-ROMs vorhandene Backup-Programme laut der Text-Datenbank CD_INF (ohne Gewähr oder Anspruch auf Vollständigkeit): add_on 2x, backup 16x, bup 9x, cd_back 1x, copdk2 5x, ebackup 3x, elfback 26x, elfback2 1x, gemar 13x, h_backbt 1x, hackncpy 2x, q_backup 1x, s_back48 18x, s_back50 5x, syq_back 1x, tape 12x, tllexec 11x, turtle 14x und unturtle 6x. Eigene Erfahrungen liegen nicht vor, da ich (außer Brennen) nur Sicherheitskopien auf Zweit-Festplatten bzw. Disketten mit Kobold mit eingeschaltetem Verify anfertige.

Boot-Manager. Als Festplattenbesitzer stört Sie sicher manchmal der Überfluss. Die eleganteste Möglichkeit, unterschiedliche Accessories, AUTO-Ordner-Programme, Autostart-Programme und DESKTOP.INF- bzw. NEWDESK.INF-Dateien (z.B. für unterschiedliche Auflösungen) u.ä. festzulegen, sind sog. Boot-Manager. Beispielsweise stören beim Brennen von CDs andere Programme. Sie können nun natürlich alles durch ein Umbenennen „aus dem Weg räumen“, neu booten und dann brennen. Bei einem Bootmanager, der vor allen umzubenenenden AUTO-Ordner-Programmen im AUTO-Ordner plaziert sein muss (bei unsortierter Reihenfolge), funktioniert dies komfortabler: Nach dem Booten gelangt man in das Eingangsmenu des Bootmanagers. Dort kann man in geöffneten Fenstern für den AUTO- bzw. Autostart-Ordner usw. durch einfaches Anklicken Programme und Accessories aktivieren bzw. deaktivieren und DESKTOP.INF-Dateien usw. auswählen. Realisiert wird dies vom Boot-Manager durch Umbenennen (von z.B. xyz.PRg in xyz.PRx bzw. zurück), bevor überhaupt eines dieser Programme gestartet wurde. Dadurch spart man einen Reset, das Öffnen von Fenstern und die Bedienung von Desktop-Menüs zum Umbenennen.

Tipp: Nur in Spezialfällen ist ein manuelles Umbenennen besser, z.B. bei einem Wechsel des CD-ROM-Treibers. Ich halte Duplikate meiner CONFIG.SYS-Dateien für verschiedene CD-ROM-Treiber funktionsunfähig umbenannt als *CONFIG.EGN* für Egon!, als *CONFIG.CDT* für CD-Tools, als *CONFIG.MNT* für Spin! unter MiNT usw. jeweils mit den passenden Einträgen geparkt. Bitte sehen Sie sich das abgedruckte Beispiel einer CONFIG.SYS-Datei für Egon! an. So sieht meine eigene Datei *CONFIG.EGN* aus, die von mir bei Bedarf in CONFIG.SYS umbenannt wird. Ein Komma am Zeilenanfang deaktiviert Eintragungen, sie werden zum Kommentar. Ergänzen Sie in den Zeilen, in denen am Anfang kein Komma steht, ein solches und löschen Sie es vor „*BOS, c:\auto\hs-cdrom.bos, A:10“ und vor „*DOS, c:\auto\hs-iso.dos, P:A“. So haben Sie CONFIG.CDT als weiteres Beispiel für eine CONFIG.SYS-Datei (für CD-Tools). Natürlich funktioniert eine

! Beispiel für eine CONFIG.SYS für Egon! auf dem Falcon

```
; Beispielkonfigurationen für METADOS-CD-ROM-Treiber
;Erforderlichenfalls mit SCSI_DRV.PRg vor METADOS.PRg im AUTO-Ordner
; == CD-ROMs auf SCSI-Id 2 (8 + 2 = 10) für Falcon usw ==
; == (für ST/e + MegaSTe wäre A:2 statt A:10 richtig) ==
; Komma leitet Kommentar-/Reservezeile ein, z. B. für andere BOS- und DOS-Treiber
; aktiv sind nur Zeilen ohne führendes Komma

*BOS, c:\auto\hs-cdrom.bos, A:10
*BOS, c:\auto\egon.bos, A:2
*BOS, c:\auto\egon.bos, A:10
;hs-cdrom, egon, spin erlauben Audio-Grabben
*BOS, c:\auto\spin_sd.bos, A:10
*BOS, c:\auto\scsi_cd.bos, A:10
*BOS, c:\auto\falcon.bos, A:10
*BOS, c:\auto\cdargen.bos, A:10; #### nicht Falcon ####

; ==== als logisches Laufwerke P installieren ====
*DOS, c:\auto\hs-iso.dos, P:A
*DOS, c:\metados\egon_iso.dos, P:A
*DOS, c:\auto\iso9660f.dos, P:A
```

CONFIG.SYS auch, wenn Sie alle Zeilen mit einem Komma am Zeilenanfang löschen - jedoch nur unter dem Namen CONFIG.SYS. Aber Kommentare erleichtern das Verständnis und hier kann man bei Bedarf auch nicht zum selben Treiber-Paket gehörende DOS- und BOS-Treiber versuchsweise bequem kombinieren.

Mein Desktop ist so eingestellt, dass beim Kopieren eine Sicherheitsabfrage erfolgt, falls eine Zieldatei gleichen Namens bereits vorhanden ist. Das TOS bietet dann beim Kopieren per Drag&Drop ein Fenster zum Verändern des Namens (der Kopie) an. Will ich nun den Treiber wechseln (z.B. Egon! einsetzen), so markiere ich mein Duplikat CONFIG. EGN (im AUTO-Ordner) mit der Maus. Dann ziehe ich es zum Kopieren innerhalb desselben Fensters ein wenig weiter - bei neuerem TOS natürlich keinesfalls auf einen Programmnamen, da sonst dieses Programm gestartet wird. TOS bietet nun eine Namensänderung für die Kopie an, ich lösche die letzten drei Buchstaben und trage SYS ein, d.h. die Kopie soll wieder CONFIG.SYS heißen. Anschließend erlaube ich das Überschreiben der bisherigen CONFIG.SYS per OK. Nach einem Reset wird der CD-ROM-Treiber gewechselt. Dies hört sich zwar etwas kompliziert an, aber einmal probiert, ist der Aufwand minimal.

Dieses Verfahren ist eine einfache

Möglichkeit, Dateien bedarfsweise durch verschiedene geparkte Varianten zu ersetzen - nützlich z.B. auch für INF-Dateien von Programmen, die beim Abspeichern keine Sicherheitskopie ihrer bisherigen *PrgName.INF* anfertigen oder diese ungefragt bei jedem Verlassen des Programms oder einer Parameteränderung speichern. Man kopiert vor Programmstart die INF-Datei unter neuem Namen (z.B. *PrgName.IN0*) und kann bei Bedarf mit dem obigen Kopiervorgehen die Vorversion einfacher als durch Löschen und Kopieren wiederherstellen.

Bei den komfortabelsten Bootmanagern kann man sogar eigene Kombinationen von Einstellungen unter eigenem Namen sichern und wieder laden. Ein vorbildliches Beispiel auf dem Atari ST ist START_IT (auf einer ST-Format-Disk und auf der Suzy-B-CD-1), das ich leider auf meinem Falcon nicht zu einer vernünftigen Darstellung bewegen konnte. Ein kommerzielles Beispiel ist XBOOT. Leider habe ich nicht mit diesem Programm bisher nur kurz beschäftigt.

Für Interessierte einige Boot-Manager auf Atari-CD-ROMs: airbag 6x, auto_sel 3x, boot_def 5x, boot_sel 7x, bootset 3x, bootset 1x, change 4x, choosebt 3x, combo_pd 4x, elfbootd 5x, initial 3x, jcnboot (von DL 041) 10x, knut 1x, kon_boot 2x, loader 74x, mani_bot 2x, mc_boot (STC PD 153) 8x,

rookie47 (STC PD 201) 4x, s_bootro 2x, setup (60x, z.T. anderes), start301 (START_IT) 1x, start_it 4x, startup (35x, z.T. anderes), startupm 1x, stoop (STC PD 123) 12x, superb74 (SUPERBOOT) 1x, superb74 (SUPERBOOT) 22x, tubs 14x, tubs_332 1x, tubsx 12x, xboot (XBOOT-Demo) 2x, xbootdmo (XBOOT-Demo) 1x und xbstart 2x. Die Zahl der Fundstellen reduziert sich durch Namensgleichheiten, z.B. bezeichnet *SETUP* häufig ein Konfigurationsprogramm.

Festplatten „basteln“. Natürlich bastelt niemand eine Festplatte selbst, sondern man stellt nur eine Konfiguration mit evtl. gebrauchten internen Geräten und Einzelteilen zusammen. Natürlich sind diese Ausführungen für den Anschluss von Festplatten ebenso wie von CD-ROM-Laufwerken oder -Brennern geeignet. Genau genommen versetzen Sie interne Geräte in den Status von

SCSI-Buchse Centronics 50polig zum Aufquetschen (aus dem Elektronik-Fachgeschäft),

- ein internes SCSI-Geräte wie eine Festplatte bzw. ein CD-ROM-Laufwerk oder -Brenner,
- einen Treiber dazu,
- einen kleinen Schraubstock oder eine Wasserpumpenzange.

Der Hostadapter besitzt (siehe Teil 1) einen Centronics-SCSI-Stecker für externe Geräte, während ein internes SCSI-Flachband-Kabel acht (bzw. drei) zweireihige 50-polige weiblichen Pfostenstecker aufweist, die jeweils zu den entsprechenden männlichen Buchsen interner SCSI-Geräte passen (2x25 Pins). Dabei beachten Sie bitte, dass jeder Pfostenstecker als Verpolungsschutz in der Mitte einer der Längsseiten eine kleine Nase aufweist, die zur entsprechenden Aussparung des Geräts passt - üblicherweise oben. Fehlt

ab und versuchen, sie nach oben zum dünneren Steg zu schieben. Häufig brechen sie ab, beim internen 8-Gerätekabel werden sie ohnehin nicht mehr benötigt. Ist der Bügel weg, so schauen Sie sich die Befestigungsart gut an und ziehen das Kabel vorsichtig vom Stecker. Genauso wird nämlich die Centronicsbuchse befestigt. Beachten Sie bitte, dass Leitung 1 des Kabels farbig markiert, z.B. rot gestrichelt, ist. Sie muss unbedingt auf das mit 1 (meist geprägt) beschriftete Zähnnchenpaar der Buchse treffen. Jetzt legen Sie vorsichtig den Bügel auf und pressen mit der Hand den Bügel vorsichtig auf (Leiterchen richtig!). Mit einem kleinen Schraubstock oder einer Wasserpumpenzange (Backen im richtigen Abstand und parallel, evtl. zwei Flecken Pappe als Polster) quetschen sie die Buchse vorsichtig mit wenig Kraft fest, bei der Wasserpumpenzange immer wieder an verschiedenen Stellen (Mitte, links, rechts) - Vor-



externen Geräten - jedenfalls, falls Sie Gehäuse verwenden. Beachten Sie unbedingt alle Sicherheitsvorschriften: Insbesondere sollten Sie keinesfalls Netzteile öffnen, an Netzspannung führenden Zuleitungen herumbasteln oder Netzteile einsetzen, bei denen z.B. Netzspannungsklemmen berührt werden können! Sonst besteht für Sie und andere Lebensgefahr! Auf der Sekundärseite werden - außer bei defekten Geräten - nur 5V und 12V Gleichstrom abgegeben.

Sie benötigen:

- einen SCSI-Hostadapter, z.B. „The Link“,
- ein voll funktionsfähiges, neues oder gebrauchtes PC-Netzteil im abgeschirmtem Metallgehäuse,
- ein internes 50-poliges SCSI-Flachband-Kabel, möglichst für 8 Geräte,
- eine 50-polige weibliche Centronics-

diese Aussparung, sollten Sie sich an Leitung 1 (farbig markiert) und Pin Nr. 1 (aufgedruckt) am Gerät orientieren.

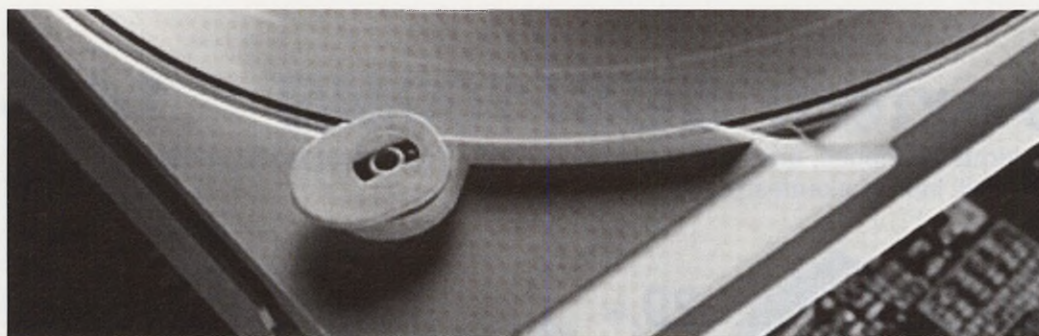
Wir müssen daher am einen Ende des Flachbandkabels einen Pfostenstecker durch eine Centronics-Buchse ersetzen. Der Pfostenstecker besteht wie die Centronicsbuchse aus zwei Teilen, dem eigentlichen Stecker (bzw. Buchse) mit zwei Schneidekontakt-Reihen und einem schmalen Haltebügel mit seitlichen Leiterchen. Wenn Sie wie ich das letzte Gerät Ihrer Kette oben haben möchten, gehen Sie bitte so vor: Sie stecken kurzzeitig das eine Kabelende dort auf, und zwar so, dass die Steckernase nach oben und das Kabel nach unten wegführt, sonst vertauschen Sie die Enden. Am anderen Ende findet der Steckertausch statt. Wir hebeln dort mit einem möglichst kleinen Schraubenzieher am Pfostenstecker die Leiterchen seitlich etwas

sicht, Bruchgefahr!

Jetzt können Sie bis zu 7 interne Geräte anschließen, jedoch nur in ausgeschaltetem Zustand des Netzteils und Ihrer Computeranlage. Dazu verbinden Sie ein 4-poliges Stromkabelchen des Netzteils (außen rot=12 V, gelb=5V, 2x schwarz=Masse) mit einem Gerät, als Verpolungsschutz ist eine Oberseite des Steckers abgerundet. Falls Sie Geräte wechseln wollen, empfiehlt sich die Zwischenschaltung kurzer Verlängerungskabelchen, meist nur als Y-Kabelverzweiger (ca. DM 5.-) erhältlich, da die Kabelchen in vielen Geräten sehr fest sitzen und nur mit Gewalt (längeres „Herumwackeln“) wieder zu trennen sind. Dabei kann die Lötverbindung zwischen Geräteplatine und -buchse gelockert werden. Leider ist diese oft schwer zugänglich. Man belässt daher besser das Y-Kabel dauerhaft im Gerät.

Diese Verlängerungen der Stromversorgung bieten einen weiteren Vorteil: Wenn Sie die äußeren Adern (rot und gelb) jeweils über einen Zwillingsauschalter (vom Elektronikhändler) führen (Lötverfahren erforderlich), so können Sie bedarfsweise einzelne SCSI-Geräte stilllegen. Bitte kein Gerät stilllegen, das die TERM-Power liefert. Bei stillgelegtem CD-ROM-Laufwerk müssen Sie auch per Bootselektor o.ä. Ihr *MetaDOS.PRG* vorübergehend in *MetaDOS.PRX* umbenennen, da Ihnen sonst die vergebliche Laufwerksuche eine kleine Wartezeit beschert. Bei Festplatten gibt es solche Probleme nicht. CBHD sucht ohnehin alle SCSI-IDs durch. HDDRIVER kann IDs überspringen.

Insbesondere bei Flachkabeln sollten Sie die Signalleitungen (SCSI) auf Abstand von Stromversorgungsleitungen halten, um Einstreuungen zu vermeiden -



z.B. mit einer Manschette aus zusammengeknüllter Plastikfolie.

Gebrauchtgeräte. Einige Tipps zu Gebrauchtgeräten: Externe IDE-Geräte gibt es meines Wissens nicht. Geräte für die Parallelschnittstelle sind für uns gegenüber SCSI viel zu langsam. Ein externes SCSI-Gerät können Sie evtl. durch Austausch des internen Laufwerks modernisieren, falls nicht ein internes Laufwerk ohne genormte SCSI-Buchsen oder mit abweichender Stromversorgung enthalten ist, wie es bei Altgeräten vorkommt. Öffnen Sie ruhig das Gehäuse, um sich Gewissheit zu verschaffen. Auf die SCSI-Buchsen können Sie evtl. notfalls verzichten, falls Sie einen der Anschlüsse unseres internen Kabels mit aufgequetschtem SCSI-Centronics-Stecker ins externe Gehäuse leiten. Interne Geräte bitte nicht mit den häufigeren „dummen“ IDE-Geräten verwechseln, da der

Anschluß genauso aussieht, allerdings nur 2x20 Pins statt 2x25 (daher unbedingt nachzählen!) bietet.

Datenorganisation. Damit Sie bei Sicherungskopien nicht zeitaufwendig jeweils alles sichern müssen, ist es sinnvoll, auf Ihrer Festplatte eine eigene Partition für Ihre persönlichen bzw. veränderten aktuellen Daten - wie Briefe und Texel-Tabellen - vorzusehen und Ihre Dateien nicht in den jeweiligen Programmordnern zu speichern. Sie können ja entsprechend dem Dateityp aussagefähige Ordnernamen wie *PAP*, *DOC*, *TXL* usw. wählen. Ebenso sollten Sie mit Kopien Ihrer DESKTOP.INF oder NEWDESK.INF und der INF-Dateien zu Ihren Programmen vorgehen (also mit persönlichen Konfigurationsdateien der von Ihnen eingesetzten Programme). So funktioniert eine Sicherstellung, sei es auf Dis-

ette oder andere Medien wie CD-RW, viel schneller - und im Krisenfall lässt sich trotzdem schnell der Urzustand wieder herstellen. Übrigens bietet CDRecorder Pro von Soundpool auch eine Archiv-Bit-Verwaltung für ein inkrementelles Backup - bei einem neuen Backup können also unveränderte Dateien weggelassen werden.

Vorsicht. Falls Sie nach scheinbaren „Billigheimern“ anderer Plattformen schießen, addieren Sie bitte auch die Zusatzkosten:

- Bestellung über teure 01805-Nr., oft mit kostenträchtiger Warteschleife,
- XYZ-Porto (XYZ deswegen, weil die stc keinen Platz für Gegendarstellungen irgendwelcher Transporteure hat, evtl. verdient der vermeintliche Billigheimer am Porto zusätzlich
- evtl. zusätzlich Transportversicherung,

- erneute Wartezeiten und Verweis an eine Hersteller-Hotline, falls etwas nicht klappt

Als Gipfel der Frechheit habe ich im Witzgedruckten (2 mm hoch) folgendes entdeckt (aber nur im Katalog, nicht im Inserat): «Die Preisangaben in den Anzeigen sind freibleibend und unverbindlich.» Ein Fall für den Verbraucherschutz oder für die abmahnende Konkurrenz, nachdem Pro-Markt gegen Media-Markt erstritten hat, dass Sonderangebote eine Woche verfügbar sein müssen. Beim Billigheimer war bei einem Versuch nur die teurere Hälfte der CD-ROM-Fabrikate auf Lager - soviel zu den Fremdversendern.

Beim Atari-(Versand)-Händler haben Sie dagegen kompetente Ansprechpartner bereits bei der Bestellung - oft den Chef selbst- am Telefon. Den Hostadapter müssen Sie ohnehin dort besorgen. Sie vermeiden nochmaligen Aufwand plus Porto und zahlen nur das günstige Porto der Post AG, zumal diese heutzutage trotzdem kaum oder nicht langsamer ist. Um Missverständnissen vorzubeugen: Ich bin nur als Autor und Freeware-Autor in der Atari-Szene tätig! Ich möchte nur nicht, dass „unser“ Markt austrocknet, nur weil Leute DM 30.- zu sparen glauben aber in Wahrheit draufzahlen.

Bitte denken Sie nicht ans „Fremdgehen“ bei Al*! & Co! Oder legen Sie künftig keinen Wert mehr auf ein stabiles, benutzerfreundliches und schnell startendes Betriebssystem? Bei uns ist das Ausprobieren von Software kein Problem: Fast alles lässt sich einfach von CD-ROM starten, Installieren heißt im Allgemeinen auf Disk oder Festplatte kopieren - Deinstallieren, den Ordner in den Papierkorb ziehen. Es bleiben keine Megabyte-Reste übrig, nichts bringt unser Betriebssystem durcheinander oder macht es instabil - allenfalls einige Amateur-Accessories, die man dann eben wieder runterschmeißt. Unsere Hard- und Software hat nicht minimale Verfallszeiten! 

M. Krönig

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).

FalconVGA-Adapter 35.-

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



Weitere nützliche Kabel für Ihren Atari:

Scart-Kabel 24.90

Damit schließen Sie den Atari an Ihren Fernseher als Farbbildschirm.

RGB-Kabel 24.90

zum Anschluß des Atari an einen RGB Monitor

Monitorswitch 29.90

Umschalter zwischen Farb- und S/W-Bildschirm

Monitorverlängerung 19.-

verlängert das Monitorkabel um 1.5m, passend für 1040 ST, STE, Mega ST

Maus / Joystick Adapter 19.-

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

Maus / Joystick Umschalter 34.90

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

DMA-Kabel 9.-

Anschlußkabel für Atari-Harddisk an ST/MegaST

SCSI-Kabel

SCSI-1, 50 Pol. Centronics

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

50 Pol. Centronics - 25 Pol. Sub D

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

SCSI-2 Kabel

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

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

Whiteline Gamma 49.-

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

Whiteline delta 49.-

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

Whiteline Omega 49.-

Auch die Omega hat die traditionelle Fülle an Vollversionen zu bieten: den Texteditor Jane, 1st Guide, der Lernprogramm Vesal, die modulare Datenbank Procurator 2, den 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 komplette Net BSD (Unix-Clone f. Atari), Multimedia total mit Animationen, Sounds... wieder über 650 MByte.

Whiteline Kappa 69.-

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

Wh. Complete Mint 49.-

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

Whiteline Linux 2.0 69.-

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

Whiteline Serie aus



A Kid CD 34.90

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



Milan Disk 1 29.90

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



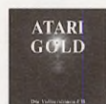
Best of Atari inside 1 5.-

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



Best of Atari inside 2 20.-

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



Atari Gold 29.-

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



Purix Gold CD 39.-

Purix Software ist vor allem bekannt durch seine Textverarbeitung Script 5 (inkl. Vektorfont-Unterstützung und vielen Sonderfunktionen) sowie den Formeditor Formula pro. Dazu bietet die Purix Gold den Fonteditor Scarabus für Signum- und Script-Fonts, den Grafikkonverter Convert und den Font-Konverter Font-Mashine, 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 Programme und Utilities.



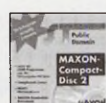
Neon - Overlay CD 59.-

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



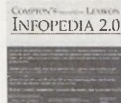
Maxon Games 29.-

Über 800 Spiele für alle Atari-Systeme. Eine komfortable Datenbank verschafft Ihnen schnellen Überblick über die Sammlung, die folgende Rubriken umfaßt: Abenteuer, Action, Brettspiele, Demos, Denkspiele, Falcon-Spiele, Geschicklichkeit, Kartenspiele, Kinderspiele, Netzwerkspiele, Simulationen, Sport, Strategie und Weltraum.



Maxon CD 2 49.-

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



Infopedia 2.0 79.-

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

Eine für Atari optimierte Software, die dem Paket beiliegend ermöglicht einen sehr schnellen und komfortablen Umgang mit dieser Datenmenge.



Software Pakete CD 24.90

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



Demo Session 5.-

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



Mission 1 10.-

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



Mission 2 25.-

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



Mission 3 39.-

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



Mission Falcon 34.90

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



SDK Development Kit 39.-

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



SDK Upgrade 39.-

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

Paketpreis SDK + SDK-Upgrade 59.-



NAES CD-Version 2.0 149.-

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



CD-Box portabel f. 8 CD's

pro Stück 5.-
3 Stück 12.-



Versandkosten:

per Vorauskasse (Scheck): DM 8.-

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

per Nachnahme: DM 12.-

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

Heikendorfer Weg 43, 24149 Kiel-Dietrichsdorf

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

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

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

Seidel

SOFTWARESERVICE



Atari Forever 1

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



Atari Forever 2

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



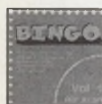
Atari Forever 3

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



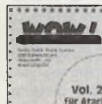
Atari Forever 4

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



Bingo

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



WOW!

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



XPlore

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



Gambler

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

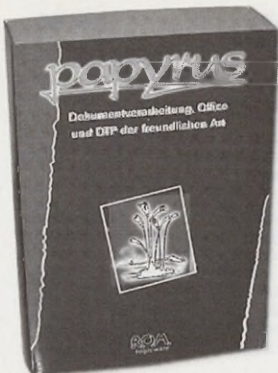


Artworks CD prof.

Artworks inkl.

Handbuch-Set

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



Textverarbeitung

Papyrus Word 7.5199.-

Papyrus Office 7.5279.-

Neue Papyrus-Version mit vielen neuen/erweiterten/verbesserten Funktionen, u.a. direkter Import von Word-Dateien, stark erweiterte Tabellen-Funktionen, umfangreiche Textstatistik, HTML-Design.

Achtung: Bei uns jetzt gratis inkl. Formula Pro Formelsatzsoftware

Script 5 Upgrade19.-

(von Script 4 oder älter)

Font-Machine15.-

Fontkonverter für TrueType in Signum

alle 3 Zusammen: nur29.-

Purix Gold CD39.-

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

Script 5 Neu-Paket49.-

komplette Vollversion Script inkl. Handbuch

Formula15.-

leistungsfähiger Formeleditor

Scarabus15.-

Fonteditor für Signum-Fonts

Emulatoren

Neue Version 1.6:

STEmulator pro69.-

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

STEmulator

Gold 1.6399.-

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

ST. pro Extra119.-

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

ST. Gold Extra149.-

Stemulator Gold inkl. NAES Multi OS und Thing Desktop

passend zum STEmulator:

Data Transfer Kit39.-

Aufpreis zu STEmulator30.-

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

Stemulator Gold

Pack129.-

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

SCSI-Controller

Link97135.-

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

Link 96 Mega STE179.-

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

Link97 intern179.-

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

Treiber-Software

HD-Driver 7.559.-

Egon CD-Driver49.-

Festplatten

Einbaulaufwerke SCSI

1 GByte269.-

2 GByte379.-

4 GByte499.-

SCSI-Geräte extern:

1 GByte369.-

2 GByte479.-

4 GByte599.-

Controller, Treiber: siehe oben

CD-ROM Geräte

Toshiba SCSI,

32-fach249.-

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

Anschlußkabel für:

ST/Mega/STE... (=Link97)135.-

SCSI 50pol. (an bestehende HD) ..14.90

Falcon SCSI-229.90

Atari TT14.90

Treiber Egon CD-Utilities49.-

Virenkiller

UVK 2000

Version 8

UVK

2000

Version 8

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

UVK ist der

Ultimative

VirenKiller

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

Lieferung inkl. dt. Handbuch.

Preis-

senkung

UVK

2000 29.-

Mäuse & Tastaturen

Manhattan-Maus 29.-



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



Champ Mouse39.-

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

Mega STE/TT
Tastatur39.-

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

Tastatur 1040 19.-

Tastatur Falcon19.-

Tastaturprozessor19.-

(für 1040er oder Falcon-Tastatur passend)

Versandkosten:

per 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

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

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

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

Neu: Draconis Professional V 1.798.-

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

X-Act Chart Publishing99.-

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

Pixart 4.4149.-

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

Photo Line149.-

State of Art in der Bildbearbeitung für Atari-Systeme.

SMURF69.-

Der neue Shooting Star unter den Grafik-Tools. In Ergänzung zu einem Grafik-Programm wie Pixart oder Photo-Line stellt Smurf einen genialen Grafik-Effekt-prozessor für atemberaubende Effekte dar. Ähnlich wie die Filter z.B. von Photo-Shop können Sie hiermit sehr effektiv tolle Grafische Effekte erzielen. Highlights sind z.B. das automatische Erzeugen von Schatten, Farbausgleich, Verzerrungen u.a... Der 2. große Funktionsbereich ist der Grafikkonverter, mit dem Sie auch exotische Formate Ihrem Atari zugänglich machen.

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

Smurf + XAct Chart139.-

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. Komplett für externen Anschluß im Gehäuse.

HD-Modul49.-

Steuermodul 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.

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>

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.



Seidel

SOFTWARESERVICE

MIDI-Workshop

Score Perfect Professional

Teil 3: Die MIDI-Abspielfunktion

Nachdem wir jetzt schon ein wenig Übung darin haben, brauchbare Notation zu Papier zu bringen, wollen wir uns in dieser Folge einmal vermehrt den „hörbaren“ Funktionen von Score Perfect Professional (nachfolgend SPP) widmen. Gerade, wenn man notenorientiert komponiert, ist es ja doch sehr hilfreich, hin und wieder das Ohr kontrollieren zu lassen und außerdem äußerst nützlich, wenn man seine Komposition hinterher auch in brauchbarer Form präsentieren kann.

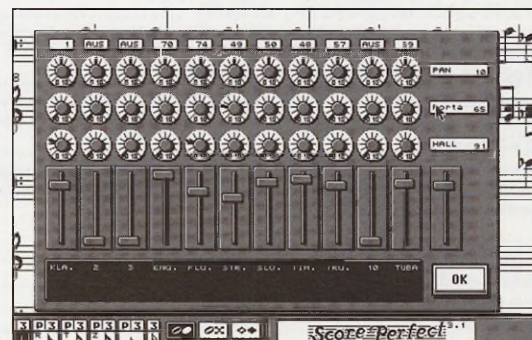
An dieser Stelle sei noch einmal an etwas Grundsätzliches erinnert: SPP ist in erster Linie ein Notensatzprogramm und kein Sequenzer. Wem also die akustischen Möglichkeiten des Programmes nicht weit genug gehen, der sollte zusehen, dass er sein Stück als MIDI-File exportiert und in einem Programm, das dafür besser geeignet ist (etwa Cubase oder Logic) nachbearbeitet. Der MIDI-File-Export aus SPP kann als sehr gut angesehen werden; man sollte nur genau darauf achten, dass wirklich keine Pause fehlt und keine Note irgendwo unauffällig „überhängt“, denn SPP akzeptiert ja bekanntlich auch unvollständige und überlange Takte, die ein anderes Programm dann natürlich nicht in dieser Form versteht.

Instrumentauswahl. Auch, wenn letztere Möglichkeit so abwegig nicht ist, so ist doch zu sagen, dass man auch mit SPP durchaus gut Hörbares produzieren kann. Dazu bietet im Übrigen schon der Voreinstellungsdialog das erste praktische Feature, nämlich die GM-Instrument-Auswahl. Für Unkundige: GM ist die Abkürzung für **G**eneral **M**IDI, ein erster Versuch, das Gewirr des doch recht offen gehaltenen MIDI-Standards etwas zu strukturieren. Im Wesentlichen legt dieser erweiterte Standard fest, welcher Programmnummer eines Klangerzeugers welcher Instrumentklang zugeordnet ist. Beispiel: Jedes GM-Instrument hat auf der Programmnummer 1 ein Klavier. Darüber hinaus sind auch die MIDI-Controller und damit z.B. die Effekte standardisiert - doch dazu später mehr. Alles weitere, was GM beinhaltet, können wir zur Einführung gestrost außen vor lassen.

Wenn Sie also einen GM-Klangerzeuger Ihr Eigen nennen (bei Neuanschaffungen sollten Sie darauf achten, einen solchen zu bekommen - auch wenn es heute eher ein Problem sein sollte, keinen zu kriegen), können Sie bei den Voreinstellungen mit der rechten Maustaste in das Feld für den Instrumentennamen klicken und dann durch Anwählen von *MIDI-GM* (oder Drücken von [Alternate] + [M]) in die Auswahl *General MIDI Instrument* gelangen. Hier brauchen Sie sich nur noch ein Instrument für Ihr System auszusuchen und können den Namen gleich als Systemnamen übernehmen lassen.

MIDI-Events auf Tönen erzeugen. Nun warten Sie, wenn Sie SPP kennen, natürlich schon auf die Beschreibung des „Herzstücks“ der MIDI-Anspiel-funktionen in SPP, nämlich des Mischpults. Trotzdem möchte ich Sie darauf noch ein wenig warten lassen, denn vom logistischen Ablauf bei der Erstellung eines Stücks her ist es sinnvoller, sich zunächst um das Editieren einzelner Noten eines Stücks zu kümmern. Schauen wir uns das also mal etwas genauer an: Da sich diese Möglichkeit nicht in den Menüs verbirgt (außer etwas versteckt als Bereichsfunktion), wird sie leicht übersehen. Sie können nämlich durch zweimaliges Drücken der Leertaste den Cursor in ein Fadenkreuz verwandeln und dann eine beliebige Note definieren, ab der sich das Abspielverhalten von SPP ändern soll. Dabei können Sie bestimmen, ob sich die Lautstärke, das allgemeine Tempo, das Trillertempo, das jeweilige Instrument oder die Tonhöhe (im Wesentlichen wohl sinnvoll, um die Oktave zu wechseln) ändern soll. Klicken Sie ruhig einmal mit dem Fadenkreuz auf eine Note - ein entsprechender Auswahldialog wird Sie begrüßen.

Sollte es also in Ihrem Stück feste Änderungen der Lautstärke geben, so ist es viel sinnvoller, diese auf diese Art und Weise zu setzen, als jedes



Zugriff auf Lautstärke und Effekte jederzeit möglich: das Mischpult von SPP.

Mal das Mischpult zu bedienen. Legen Sie einfach eine Anfangslautstärke auf dem ersten Ton fest (mit dem Fadenkreuz klicken, [4] drücken und einen Wert zwischen 1 und 127 eingeben) und ändern Sie diesen Wert an den entsprechenden Stellen nach oben oder unten. Über den Instrumentenwechsel können Sie z.B. die Klangfarbe ändern, da es unter den GM-Instrumenten ja oftmals mehrere Varianten desselben Instruments gibt (etwa beim Klavier).

Die anderen Funktionen sind ja weitestgehend selbsterklärend und jeweils in bestimmten musikalischen Zusammenhängen sinnvoll. Wichtig ist nur, dass Sie nicht vergessen, dass es sie gibt, damit Sie sie im richtigen Moment anwenden können.

Dynamikverläufe revisited. Nun wollen wir noch das Setzen von Dynamikverläufen lernen. In dem Menuett aus der letzten Folge (Heft 03/2000) waren ja noch die Decrescendogabeln und die Crescendi, die nur durch Schrift angedeutet waren, klanglich unberücksichtigt geblieben, da SPP diese ja nicht automatisch generiert. Durch Markieren der entsprechenden Noten als Bereich und Drücken der Taste [F] gelangt man in den Dialog *Dynamikverlauf*. Hier kann man festlegen, zwischen welchen Werten die Lautstärke innerhalb des Bereichs auf- oder abgebaut werden soll. In unserem Beispielstück in Takt 4 (Bild 1) etwa, in dem sich die Lautstärke sich von *forte* im vorherigen nach *piano* im folgenden Takt entwickelt, sollte für den Anfang entsprechend *mezzoforte* und für das Ende *mezzopiano* angewählt werden. Vergessen Sie nicht, beide Systeme als Bereich zu markieren und hören Sie sich das Ergebnis einmal an: Hätten Sie es auf dem Klavier genauso hinbekommen? Wem dies als ein Knackpunkt erscheint, da sich das Ergebnis als zu steril entpuppt, der kann natürlich auch so, wie wir es oben kennengelernt haben, einzelne Noten von Hand nacheditieren. An den anderen Stellen des Menuetts, die klanglich noch nicht auf der Höhe sind, überlasse ich es Ihrem glücklichen Händchen, wie Sie genau verfahren.

Das Mischpult. Jetzt ist es endlich soweit: Wir lernen die Bedienung des Mischpults kennen. Um praxisnahe Übungen durchführen zu können, brauchen wir natürlich ein Stück mit ausreichend vielen Stimmen, damit auch mehrere Effekte sinnvoll zum Einsatz kommen können. Damit es nicht zu lange dauert, schlage ich ein einfaches Popmusikstück mit Melodie, Begleitung, Bass und Schlagzeug vor. Wem gerade nichts besseres einfällt, der kann „Whiskey in the jar“ aus Folge 1 unter Zuhilfenahme der Funktion *MIDI Step by Step* relativ schnell auf den Stand des Bildes 3 bringen. Stellen Sie in den Voreinstellungen vier Systeme ein (3. Bassschlüssel, letzter Drumschlüssel). Jetzt stellen Sie für das zweite System Viertelnoten ein (im normalen Feld auf der Haupteingabeseite) und drücken jeweils die ganz einfachen, passenden Klavierakkorde auf Ihrem Masterkeyboard. Mit der gleichen Einstellung erzeugen Sie den Wechselbass in System 3. Für die Drums stellen Sie Achtel ein und drücken immer abwechselnd C1 und D1 auf der Keyboardtastatur, um einen sehr einfachen Polkarhythmus zu erhalten. Als GM-Instrumente (siehe oben) habe ich Bagpipe (Dudelsack), Gitarre, einen akustischen Bass und eben Drums eingestellt.

Wenn Sie also Ihr fertiges Stück vor sich haben, so drücken Sie zunächst einmal [M], um das Mischpult in Augenschein zu nehmen. Von oben nach unten sehen Sie nun die MIDI-Programmnummer des entsprechenden Systems, die drei Effektregler und die Lautstärkeregelung. Ganz unten ist noch einmal der jeweilige System- bzw. Instrumentenname in abgekürzter Form aufgeführt.

Um das Mischpult richtig nutzen zu können, sollten Sie allerdings in der Abspielfunktion *Mischpult* einstellen. Dazu klicken Sie einmal mit der rechten Maustaste auf *PLAY* auf der Haupteingabeseite und versehen den entsprechenden Eintrag durch Anklicken mit einem Häkchen (vergleiche Bild 3). Jetzt können Sie, nachdem Sie *PLAY* angeklickt haben, schon ein bisschen mit den vorhandenen Einstellungen herumspielen. Ihr Schlagzeug sollte auf jeden Fall ein wenig Hall bekommen. Vielleicht gefällt Ihnen auch der Bass oder die Gitarre besser, wenn

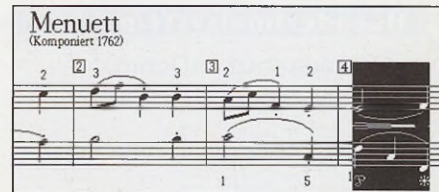
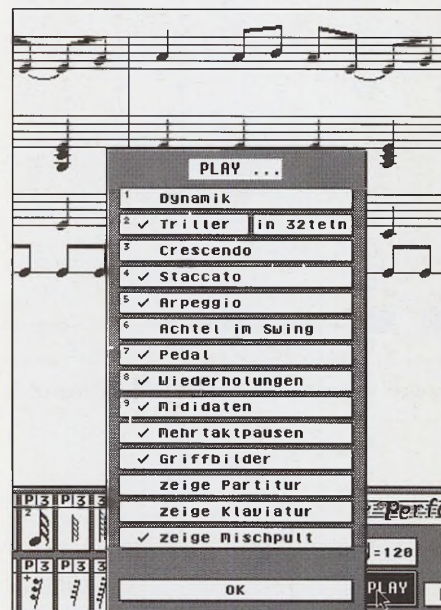


Bild 1: An dieser Stelle gilt es, das Menuett vom letzten Mal noch zu verbessern.



Sehr wichtig für den Einsatz: das Mischpult muss während des Abspielens aktiviert sein.

i Hexadezimalsystem

Hexadezimal	Dezimal
00	0
01	1
02	2
03	3
04	4
05	5
06	6
07	7
08	8
09	9
0A	10
0B	11
0C	12
0D	13
0E	14
0F	15
10	16
11	17
12	18
13	19
14	20
15	21
16	22
17	23
18	24
19	25
1A	26
1B	27
...	
7F	127

Sie sie mit ein wenig Chorus versehen. Auf alle Fälle sollte die Melodiestimme natürlich ein wenig lauter gestellt werden als der Rest.

Das war schon alles? So weit, so gut, so einfach: Wenn Ihnen das schon genügt, dann gehören Sie wahrscheinlich genau zur Zielgruppe von SPP und die einfache Bedienung hat Sie mal wieder überzeugt. Wollen Sie allerdings noch tiefer in die Klangbearbeitung einsteigen, so wird es jetzt ein wenig komplizierter: Es lassen sich nämlich grundsätzlich alle Effekte und Controller, die Ihr Klangerzeuger hergibt, mit diesem Mischpult beeinflussen (wenn auch immer nur drei auf einmal) - vorausgesetzt Sie konfigurieren es richtig.

Dabei ist es nützlich zu wissen, dass der MIDI-Standard grundsätzlich 127 numerierte Controller - wovon die

meisten als reine Effekte zu verstehen sind - zur Verfügung stellt. Außerdem ist es natürlich wichtig zu wissen, welcher Effekt welche Nummer trägt - gerade, wenn man mit SPP arbeiten will. Klickt man nämlich auf den Namen eines Effekts (das kleine Feld ganz rechts) erscheint zunächst ein Dialog, in den man einen neuen Effektamen eingeben kann. Damit ist zunächst aber noch nichts gewonnen, denn nun erst öffnet sich der zweite, entscheidende Dialog: Die Controller-Nummer muss eingegeben werden. Wie gesagt, sind die meisten Controller weitestgehend standardisiert - allerdings ist dazu zu sagen, dass nicht jeder Klangerzeuger auch über jeden Effekt verfügt. Welche Effekte Sie mit Ihrem Instrument bzw. Modul erzeugen können, müssen Sie in dessen Gebrauchsanleitung nachschlagen. Wenn Sie sich bisher immer gefragt haben, wozu denn dieser ellenlange Anhang mit den ganzen Zahlen gut sein soll: Nun wissen Sie es.

Kryptisch. Sollten Ihnen bei den Controller-Nummern solche Zeichenkombinationen wie 3E, 4A oder 2C über den Weg laufen, dann sind diese Werte im sogenannten Hexadezimalsystem dargestellt. Dies bedeutet, dass der Zehnerübergang von 10 auf 16 verschoben ist. Man braucht also eigentlich 15 verschiedene Ziffern, bevor die 10 erscheint. Damit man nichts neu erfinden musste, werden im Hexadezimalsystem die Buchstaben A, B, C, D, E, F für die Zahlen 10 bis 15 benutzt. Sind Sie jetzt völlig verwirrt? Dann schauen Sie auf unsere Infobox und versuchen Sie, das System hinter dem Ganzen zu verstehen - so schwer ist das gar nicht. Da Sie im SPP-Mischpult jeweils die Dezimalzahlen eintragen müssen, bleibt Ihnen ein Umrechnen nicht erspart. Sehen Sie also einmal nach, was Ihr Klangerzeuger hergibt und probieren Sie ein wenig herum.

Praktisch. Natürlich folgt auch noch ein praktisches Beispiel für unser konkretes Stück. Wir haben ja nun ganz schottisch für unser Traditional den Dudelsack für die Melodiestimme eingestellt. Damit er etwas naturgetreuer klingt (oder haben Sie so ein teures Modul?), wollen wir ihm

ordentlich Modulation spendieren. Dieser vibratoähnliche Effekt moduliert die Tonhöhe ständig um den Grundwert herum und sorgt - bei großzügigem Einsatz - in unserem Fall für den gewünschten „leierigen“ Sound. Über eine Modulations-Möglichkeit sollte eigentlich jedes MIDI-Instrument verfügen, und zwar unter der Controller-Nummer 1. Klicken Sie also auf den Eintrag PAN im Mischpult, denn auf das Verteilen der Sounds im Stereospektrum können wir in diesem Fall getrost verzichten. Nun tragen Sie Modul in den erscheinenden Dialog ein und in den folgenden einfach die 1 (Tipp: Mit [Escape] können die alten Einträge am schnellsten gelöscht werden). Jetzt drehen Sie den Regler bei Kanal 1 durch Drücken der linken Maustaste auf 10 und lauschen hinterher schon einmal dem Ergebnis - schaurig schön, gell?

Um es noch „echter“ zu machen, versehen wir den Dudelsack noch mit Portamento - ebenfalls ein sehr gängiger Effekt, der dafür sorgt, dass die Töne nicht mehr einzeln gespielt werden, sondern dass von Ton zu Ton „gerutscht“ wird. Portamento hat normalerweise die Controller-Nummer 65 - also versuchen Sie einmal, entsprechend den obigen Erklärungen vorzugehen. Wenn Sie das hinbekommen haben (nicht vergessen, den Regler auch richtig einzustellen), sollten Sie das Prinzip verstanden haben und nun auch in der Lage sein, andere Effekte in Ihre eigenen Stücke zu integrieren. Wichtig ist es, zu wissen, was das eigene Instrument hergibt und welche Controller-Nummer benötigt wird, um den Effekt richtig anzusteuern. Effekte, über die viele Klangerzeuger verfügen und die Sie auf die Schnelle testen könnten, wären ansonsten: Breath Control (3), Soft Pedal (67), Sostenuato (66), Tremolo (92) und Phaser (95).

Ich wünsche Ihnen bis zum nächsten Mal viel Spaß beim Ausprobieren und viel Experimentierfreude mit den Effekten. Sollten noch Fragen offen sein, scheuen Sie sich nicht, an die Redaktion zu schreiben. A

Henrik Klüver

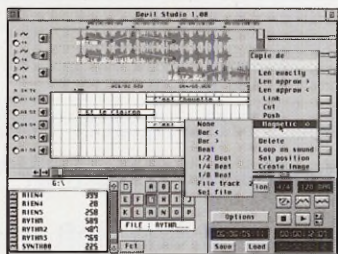
ATARI - Musik

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

Devil Studio

69,-

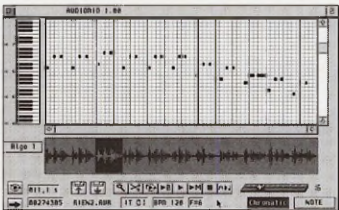
Mit Devil Studio stellt Softjee einen 8-Spur-Audio-Tracker (64 virtuelle Audio-Spuren) und einen 64-Spur-Midi-Sequencer in einem zur Verfügung. Die Bedienung wurde weitestgehend dem Vorbild nachgeahmt, wobei die gesamte Optik im modernen 3-D-Studio-Look gehalten wurde. Vielfältige Funktionen, wie sie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



Audio Mid

29,-

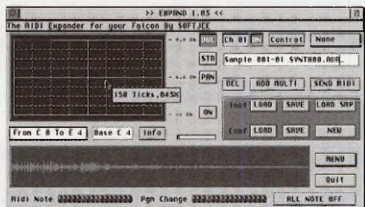
Eine Errungenschaft moderner Computertechnologie, denn mit Hilfe von Audio-Mid sind Sie in der Lage, Audio-Files, vornehmlich Solo-Stücke, mit dem Falcon zu importieren und in Midi-Files zu wandeln.



Expand

69,-

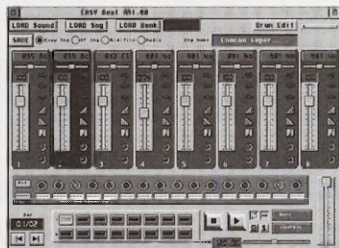
Mit Expand können Sie auf Ihrem Falcon einen Midi-Sampler und Expander emulieren. Expand ist in der Lage, Audio-Sounds zu laden und diese in Instrumente zu wandeln, die durch Midi-Geräte angesteuert werden können. Expand kann also sowohl durch ein Keyboard als auch einen Sequenzer angesprochen werden.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



Easy Beat

29,-

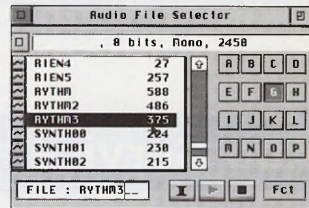
Der phantastische Drumcomputer für Ihren Falcon. Nicht nur die moderne Optik und die ausgezeichnete Bedienung sind ein Leckerbissen für Musik-Fans, auch der Funktions- und Sound-Lieferumfang sprechen für sich! Der virtuelle Drumcomputer erlaubt das Komponieren von Rhythmen aller Art, wobei die Sound-Grundlage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



A.F.S.

29,-

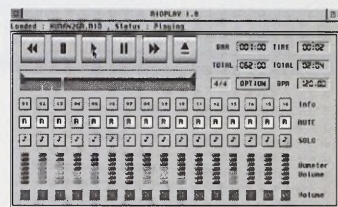
Ein kleines Accessory, das sowohl für die Softjee-Produkte als auch z.B. für Cubase bestens geeignet ist. Denn bei A.F.S. handelt es sich um einen File-selector speziell für Musik-Programme, der beim Auswählen einer Datei die exakten Daten anzeigt (Datei-Typ, bei Audio-Dateien die Frequenz usw.), und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



Midplay

29,-

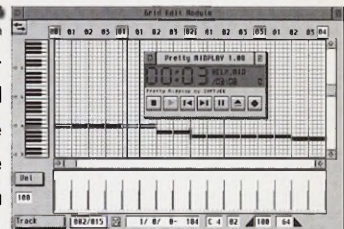
Midplay ist ein Midi-File-Player für den Falcon, der eine Soundkarte oder ein GM-Modul simuliert, so daß keine externe oder jegliche zusätzliche Hardware benötigt wird, um Standard-Midi-Files mit den richtigen Sounds abzuspielen. Das gelingt dadurch, daß eine komplette GM-Soundbank mit Klavieren, Bässen,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



Pretty Midplay

29,-

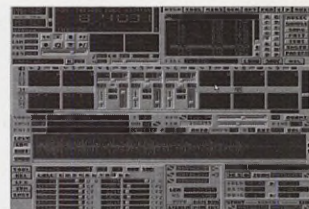
Ein Midi-File-Player, der Musikstücke auf einem externen Keyboard oder Expander ausgeben kann. Die einfache und dennoch vielseitige Bedienung zeichnet das Programm aus. Dabei können einzelne Files, eine selbständig zusammengestellte Playlist oder auch sämtliche Stücke aus einem bestimmten Ordner abgespielt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



D. Homestudio

99,-

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



Bestellungen (Achtung, neue Firmenanschrift):

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

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

Sparen Sie 83,- DM gegenüber dem Einzelkauf

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

299,-

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

Jetzt zugreifen

Abo-Service

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

Ihr Preisvorteil

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

Vielseitig

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

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

Informativ



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

das ST-Computer

und profitieren:

Ihre Prämien

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

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

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

Achtung:

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

Jetzt aber los!

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

Unsere Anschrift:

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

Meine Abo-Bestellung

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

Ich möchte folgende Variante:

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

Ich möchte folgende Prämien:

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

Meine Zahlungsweise

nur bei Bankeinzug möglich

- ☐ per Bankeinzug ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ quartalsweise

Bankverbindung:

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

Meine Lieferanschrift

Name, Vorname

Straße

PLZ/Ort

Datum, Unterschrift

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

Datum, Unterschrift

er-Abonnement

Einkaufsführer



Hier finden Sie Ihren
Atari Fachhändler

10000

20000

DATASOUND
Computerelektronik & Tontechnik

ATARI-SERVICE-CENTER

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

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

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

woller systeme

Grünwaldstraße 9
10823 Berlin-Schöneberg
fon 030/21750286
fax 030/21750288

<http://www.woller.com>

20000

WBW-Service

Willi B. Werk

Osterfeuerbergstr. 38
D-28219 Bremen

Tel. 0421/3968620
Fax 0421/3967221

Seidel
SOFTWARESERVICE
Atari-Computer
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

Reparaturservice
Software-Distribution
CD-Service &
Produktion
Druck-Lösungen &
Druckmittelvertrieb
weltweiter Versand &
Direktverkauf

30000

M.u.C.S. Hannover

Fragen Sie uns...

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

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

Internet: <http://www.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 • Klettenbergstraße 5 • Tel. 0221 - 466774

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

DREAM SYSTEMS
Inh. M. Klaub
Bergiusstr. 10
D-47119 Duisburg

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

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

Service wird bei uns GROSS geschrieben!

Düsselsoft

Harung & 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

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
☎ 040-6518878 • Fax -65901453

Verkauf
Beratung
Service
Reparatur
Software
CD-Brennservice
Spiele
Hardware
Öffnungszeiten
Mo-Fr 10-18 Uhr
Sa 10-16 Uhr
So 12-18 Uhr

40000

Ihre Ansprechpartner für: ST, FALCON, TT, MILAN

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

Ordern Sie unseren **kostenlosen** Produktkatalog

WB Systemtechnik GmbH

Bahnhofstraße 289
44579 Castrop-Rauxel

Tel. 0 23 05 - 96 20 30

Fax 0 23 05 - 96 20 31

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

e-mail: u.biletzke@cityweb.de

50000

TEAM Computer GmbH

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

ATARI® Competence Center : ACC

Klettenberggürtel 5 • 50939 Köln

Tel. (0221) 466774 • Fax 466775

Jetzt auch in Gelsenkirchen • Wilhelminenstr. 29 • Tel. 0209-42 0 11

Compusic

Der ATARI® - Service!

Tel. 02235-86763 Fax: 86858

ST-Stacy-Falcon

Reparaturen • Ein-Umbauten • Zubehör

• FALCON Harddisk-Recording Systeme mit Cubase

AUDIO 16 und MIDI-Equipment vorrätig.

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

• Geschäftsräume mit eigener Werkstatt.

• direkt am Autobahnkreuz A 1 / A 61.

AN • VERKAUF von Gebraucht - ATARI's!

60000

Leickmann® computer

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



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



Autorisierter Apple Systemfachhändler
mit Reparaturservice



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

60000

Sind Sie im Atari-Bereich tätig?

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

70000

Walliger

+Co. Personal
Computer

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

edicta GmbH

Computer und mehr...

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

80000

SOFTHANSA

- Ihr Atari-Händler seit 1990 -

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



⇒ Wir sind umgezogen:

SOFTHANSA Soft-Hardware Vertriebs-GmbH
Untere Grasstraße 2/Rgb. 81539 München-Giesing

FAX 089/692 48 30 Tel. 089/697 22 06

Mo-Fr. 10.00 - 13.30 und 15.00 - 18.00 Uhr außer Mi. Nachmittag

AG Computertechnik

Axel Gehringer

Schützenstraße 10

D-87700 Memmingen

Telefon (08331) 86373

D1-Netz (0171) 8232017

Telefax (08331) 86346

E-Mail:

AG_Comtech@t-online.de

80000

MULTIMEDIA

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

Tausch und Kontaktmöglichkeiten
DTP, Grafik und Musik

Internet

Einführungen und Experimentiermöglichkeiten
an Hard & Software

Programmierkurse

Unbegrenzte Spielmöglichkeiten

Patrick Zäuner EDV-Systeme, Deisenhofener Str. 79d 81339 München
Tel.: 089/693 702 02, Fax: 089/693 702 01, E-Mail: patrick@zaeuner.de
Öffnungszeiten im Kunstpark Ost: Sa. 11.00h bis 17.30h

Corner
im Kunstpark Ost

90000

ATARI® Computer und Zubehör Exklusive in Hof

Technisches Kaufhaus
Thomas Prasse

Lorenzstraße 30 • 95028 Hof
Tel./FAX: 09281-84823

SCHWEIZ

ATARI-Zubehör u. Umbauten

- PAK68/3, 32/50 MHz
 - KAOS-TOS + KaosDesk
 - CMOS-TOS
 - Diverse Bauteile
 - Diverse andere Erweiterungen
 - Einbau-Harddisk / Wechsellplatten
- 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.

Mehrfachschaftungen sind nur bei gewerblichen Kleinanzeigen möglich.

Biete Hardware

Milan 040 im Design-Midi-Tower, 98er-Edition, 32 MB RAM, 1 GB Quantum HDD, 40-fachg-Teac-CD-ROM, PCI-Grafikkarte Elsa Winner 1000 T2D, 2 MB VRAM, Creativ Soundblaster 16PnP, Cherry-Tastatur mit Goldkanten, Logitech-3-Tasten-Maus, Milan MultiOS 1,2, FreeMiNT-CD, Board-Revision 25.08.99, alles im einwandfreien Zustand, komplett Festpreis DM 1000.-, bei Selbstabholung Vorführung möglich, Tel. 02 09-1 47 85 69, Gelsenkirchen

Atari Falcon 030, im Tower, CD-ROM-Laufwerk, Toshiba, 15-Zoll-Monitor Liberty Multiscan, NVDI, Ease, CD-Tools, 26 CD-ROMs, komplett DM 550.-, Tel. 0 51 61-91 05 88, Walsrode

Atari Falcon 030, 4 MB RAM, 65 MB HD, Screenblaster, NVDI 2.5, Software und Literatur, VHB DM 300.-, Tel. +43-52 23-7 80 37, Rinn, Österreich

Atari Falcon 030, 4 MB RAM, BlowUp intern, 32 MHz, 120 MB HD, wahlweise 750 MB HD, Software, Preis

VHB DM 350.-, Tel. 0 80 34-99 08 78, Flintsbach

Atari TT 030, im ddd-Tower, AT-Cherry-Tastatur, 22 MB RAM, 540 MB FP, ZIP 100, Funk-Uhr, MagiCI, etc., VHB DM 750.-, Tel. 0 50 21-17 393, Nienburg

Atari TT 030, 4+16 MB RAM, 240 MB SCSI-HD, Monitor TTM 195, 19 Zoll, Syquest-Wechselplattenlaufwerk, 44 MB, Toshiba-CD-

ROM, ext. Laufwerk, Programme, viel Zubehör, komplett DM 800.-, Tel. 09 31-8 54 32, Würzburg

Atari TT 030, 16 MB RAM, 250 MB HD, FP DM 270.-, 4 MB RAM für TT, DM 30.-, MagiC 6.0, DM 60.-, NVDI 5.01, DM 35.-, Speedo GDOS, DM 15.-, Phoenix 5.0, DM 40.-, Scripter, DM 20.-, jinnee 2.0, DM 25.-, ArtWorx 2.0 inkl. Modul 1.1, DM 35.-, CAB 2.7 plus EMailer 1.2, DM 35.-, Texel 2.1, DM 35.-, Chagall plus ReproSTudio junior und Handscanner, DM 50.-, Papyrus Office 7.x, DM 85.-, PixArt 4.51, DM 35.-, Karma, DM 15.-, Toxis, DM 10.-, Tempus Word, DM 40.-, WordPerfect Atari, DM 25.-, Tel. 0 64 32-21 35, Diez

Atari MegaSTE, 4 MB RAM, 48 MB HD, SM 124, SCART-Kabel, Monitorumschaltbox, NVDI 2.10, DM 200.-, Atari-

Spiele Power Monger, Pirates, je DM 10.- zzgl. Versand, Tel. 04 61-31 94 403, Flensburg

Atari Mega ST2, Monitor SM 124, SM 124 mit defektem Stecker, Grafikkarte Crazy Dots, alles gegen Gebot, eMail: l.Binn@t-online.de

Atari 1040 ST, TOS 1.4, 3 MB RAM, AT-Speed, Maus, Mega ST2, TOS 1.2, Megafile 30, Logitech-Maus, je DM 100.-, Protac 80 MB, SM 124, je DM 70.-, SC 1224, DM 30.-, 04 51-89 93 618, Lübeck

Atari 1040 STF, Megafile 30, SH 205, defekt, SM 124, Maus, Jaguar-Development-Software installiert, eMail: lh.jagfan@gmx.de, Coesfeld

Atari 1040 ST, 4 MB RAM, SM 124, Maus neu, 4 MB Speicher für ST, Gehäuse Megafile 30, Netzteile, Platine Mega ST2, VGA-Adapter

Gebrauchtgeräteinformation: Atari TT



Schon bald nach Erscheinen der Mega-ST-Serie flammten schon wieder Gerüchte um eine noch leistungsfähigere Maschine auf. Im August 1989 wurde die Katze endlich aus dem Sack gelassen: Atari stellte auf der Atari-Messe in Düsseldorf und auf einer Pressekonferenz in den USA den TT (Thirtytwo/Thirtytwo) vor. Die Reaktionen waren jedoch eher geteilt. Die meisten Kritik erntete der mit 16 MHz relativ schwach getaktete Prozessor - immerhin arbeiteten die Konkurrenzrechner von Apple und Amiga schon mit schneller getakteten Varianten des 68030-Prozessors. Atari nahm sich die Kritik zu Herzen und überarbeitete den TT nochmals, so dass ein Jahr später der endgültige TT mit einer mit 32 MHz getakteten CPU sowie einem fest integrierten Co-Prozessor präsentiert wurde. Gleichzeitig wurde mit TOS 3.x eine wesentlich komfortablere Version des Betriebssystems vorgestellt. Geplant war außerdem eine UNIX-Variante des TT, die allerdings nie erschien - von vielen Marktkennern wurde dieser Verzicht als schwerer Fehler von Atari eingeschätzt. Noch heute dient der TT jedoch in vielen Studios als Arbeitsmaschine.

Technische Daten:

Motorola 68030 - 32 MHz - Co-Prozessor 68882 - 4, 6 oder 8 MB RAM - ST-RAM bis 10 MB - Fast-RAM bis 128 MB - Grafikmodi bis 640x480 in Farbe bzw. 1280x960 in Graustufen - 4096 Farben - 8-Bit-DMA-Stereosound - Yamaha-Soundchip - DD-Diskettenlaufwerk (spätere Modelle mit HD-Diskettenlaufwerk), interne SCSI-Festplatte, SCSI (intern und extern), ACSI (extern), 3 serielle Schnittstellen, LAN, parallele Schnittstelle, MIDI, Joystick, Maus, Stereo out, ROM, VME

für ST und Falcon, DD-Laufwerke intern und extern, SCART-Kabel, Festplatten für ST und TT im ext. Gehäuse, weiteres auf Anfrage, Tel. 0 66 59-25 03, Eichenzell

Atari 1040 STFM, SM 124, Preis VHB, Tel. 02 21-47 58 990, Köln

Atari 520 ST, 2. Diskettenlaufwerk, Netzteil, Kabel, Maus, funktionstüchtig, ohne Software und Dokumentation, DM 35.- plus Porto, Tel. 0 28 41-42 710, Moers

Atari STacy, 4 MB RAM, 105 MB HD, an Liebhaber abzugeben, Tel. 02 01-68 65 58, Essen

PAK/3, inkl. Fast-RAM-Karte Frak, mit 4 MB TT-RAM und PuPla/2, komplett VHB DM 200.-, Tel. 01 74-41 76 687

4 MB RAM für Falcon, DM 40.-, 60 MB HD 2.5-Zoll, DM 40.-, 170 MB HD 2.5-Zoll, DM 80.-, Tel. 0 61 71-56 055, Oberursel

Fast-RAM-Karte aixTT für Atari TT, wahlweise mit 32 (DM 160.-) oder 64 MB (DM 210.-) RAM, Atari Mega ST4, TOS 2.05, KAOS-TOS-Umschalter, HD-Floppy, Monitor SM 124, SC 1224, DM 150.-, ICD-Festplatten-Controller inkl. 170 MB HD, DM 150.-, 4 MB RAM für Atari Falcon, DM 30.-, geprüfte ICs für Falcon, Mega ST, Mega STE, Tel. 0 80 24-99 08 78, ab 18:00 Uhr, Flintsbach

ATI Rage Pro, Grafikkarte für Hades 040/060, komplett mit NVDI-Treiber, serialisiertes TOS muss vorhanden sein, Tel. 0 43 31-84 99 86, Osterörfeld

Line Audio FAD 8/2, Stereo, 8-fach Audio out, DM 450.-, Soundpool S/P-Dif-Interface, DM 250.-, C-Lab Combiner, 4-fach ROM-Port,

DM 80.-, Steinberg SMP 24, DM 350.-, Screenblaster extern, DM 100.-, Soundpool AudioMaster limited Edition, DM 600.-, Soundpool WaveMaster, DM 100.-, Zero-X, DM 150.-, Tel. 00 31-20-61 19 207, Amsterdam, Niederlande

EIZO Flexscan 6600, 21"-Graumonitor, 1600x1200/85 Hz, kaum ben. NP DM 2990.-, für DM 800.-, nur an Selbstabholer, Tel. 05 11-69 11 58, Hannover

EIZO Flexscan 5500, 17-Zoll, Graustufen, bis 1024x768, 30-60 KHz, 50-80 Hz, DM 90.-, eMail: Watzl-Berg@t-online.de, Homburg

Digitalkamera MX-2900, mit allem Zubehör und Flash-Path-Diskettenadapter, nicht für Atari-Laufwerke geeignet, Auflösung 1800x1200, DM 999.- oder Tausch gegen FinePIX 4700 + DM 1000.-, Tel. 01 72-56 27 788, Bielefeld

Suche Hardware

Falcon, dringend, bitte günstige Angebote, Festplatte kaputt?, RAM kaputt?, keinerlei Erweiterungen? - Genau das, was ich brauche, eMail: rogge.claus@aon.at

Co-Prozessor Motorola 68882 für Atari Falcon, Robert Damm, Volmerswerther Straße 175, D-40221 Düsseldorf

Co-Prozessor Motorola 68882, 33 MHz, für Centurbo, Tel. 0 25 92-67 09 60, Selm

2,5-Zoll-Festplatte für Falcon 030, 85 MB oder höher, Tel. 0 35 841-3 59 90, Großschönau

Falcon-Board oder komplet-

ten Falcon, Grafikkarte für Falcon, Tel. +31-20-61 19 207, Amsterdam, Niederlande

Atari Falcon, TT evtl. auch Milan 040, Tel. 0 44 88-86 03 54, Westerstede

CD-ROM-Laufwerk für Falcon 030, SCSI-Festplatte, 500 bis 1000 MB, eMail: atari@wtal.de, Düren

Hades 060, max. DM 2000.-, Gehäuse nicht unbedingt notwendig, Grafikkarte und Soundkarte sollten installiert sein, Tel. 0 72 54-74 01 43

Grafikkarte für Atari TT, z.B. Matrox, außerdem jinnee und NVDI 5.0, eMail: Farbringer@t-online.de, Westerstede

Portfolio-Zubehör, u.a. Netzteil, RAM-Karte, RAM-Karten-Laufwerk für PC, Software für Portfolio und PC, etc., Tel. 02 21-43 04 656, Köln

Atari Portfolio, kann ohne Zubehör sein, Höchstpreis DM 120.-, Tel. 01 73-84 73 795, Stuttgart

Biete Software

Papryus 4.25, Original mit Handbuch, 324 Seiten, VHB DM 125.-, Tel. 0 71 21-63 04 03

Cubase Audio Falcon 2.06, komplett mit Dongle und Handbuch, VHB DM 420.-, Signum 4.3, mit Handbuch, ASH Scriptor, ScanX Pro für UMAX-Scanner, alles gegen Gebot, weitere Software auf Anfrage, Tel. 040-36 46 29, Hamburg

Spiele für Atari ST, gegen Gebot, z.B. Xenon, Turbo Challenge, Baby Jo, alles in

Original-Verpackung, eMail: Heinrich.Reichart@T-online.de, Dürrwangen

Jede Menge Software für ST & Falcon, CD mit kompletter PD-Serie, Hardware-CD, viele Atari-Bücher, CD-Writer-Software aus Canada für jeden Atari ab 1 MB, TOS 1.4, Original mit Handbuch, Tel. 0 66 59-25 03

Soundpool CD-Recorder, neu, Brennersoftware für Falcon 030, DM 199.-, Tel. 0 94 31-94 69, Schwandorf

Suche Software

Suche für Atari ST 1040 folgende Spiele: Turricon 1 & 2, x-Out, Magic Pockets, Cadaver, R-Type, eMail: ESchillat@aol.com

Screeneye-Softwarepaket, Treiber & Applikationen, eMail: gasei@yline.com

Nova-VME und Treiber, eMail: wendorff@gmx.de, Garbsen

MAC/65 und Atari-Assembler-Modul für den Atari 800XL/XE, Tel. 03 51-44 23 873, eMail: js712688@inf.tu-dresden.de

Dongleware-Bücher zu Oxyd, Thriller, Shocker 1 & 2 (Traplexikon), Tel. 0 42 22-52 19, Ganderkesee

Twentyfour oder Twelve von Steinberg, keine illegale Kopie, Tel. 0 35 02-69 20 92, Eschdorf

MagiC, ab Version 5.2, Fonts und Treiber für HP560C für Tempus Word, Tel. 07 11-53 01 077, Stuttgart

Senden Sie Ihre Kleinanzeige bitte an folgende Adresse: st-computer, c/o thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28, D-24783 Osterrönfeld, Fax 0 43 31-84 99 69.



Fragen, Antworten

SL-FAQ

& Lösungen zu Calamus SL99

Jetzt und in Zukunft möchten wir an dieser Stelle Lösungen und Antworten zu Fragen und Problemen rund um Calamus SL bieten. Sollten Sie Fragen haben, sollten Sie die Redaktion anschreiben. Selbstverständlich freuen wir uns auch sehr, wenn Sie uns Ihre **Tipps & Tricks** rund um das Thema **DTP auf dem Atari (also nicht nur Calamus betreffend)** mitteilen.

Frage: Welcher Emulator läuft eigentlich im Windows-Pack von Calamus?

Antwort: Im Calamus-Windows-Pack ist eine speziell angepasste Version von STEulator enthalten, die besonders schlank ist und eine hohe Kompatibilität durch das Einlesen eines originalen TOS-Images gewährleistet. Die eingebettete Version bietet alles, damit Calamus sich vernünftig in eine Windows-Umgebung integriert. Dabei muss nicht extra der Emulator gestartet werden, wenn Sie Calamus unter Windows nutzen möchten: Sie starten Calamus einfach aus dem Start-Menü von Windows. Alle anderen Programme können weiterlaufen und weiter benutzt werden. ♣

Problem: Nach dem Start von Calamus SL ist meine Menüleiste schwarz.

Lösung: Sie haben Calamus im S/W-Modus oder auf einem S/W-Bildschirm gestartet. Seit Calamus SL99 können Sie bestimmen, wie die Farbe der Menüleiste und der Hilfstextausgabe sein soll, wie im SL99-Handbuch ab Seite 29



beschrieben ist. Standardmäßig ist Calamus im Standard-Setup (Calamus.SET) so eingestellt, dass dunkelblaue Schrift auf hellgrauem Grund ausgegeben wird, weil die meisten SL-Anwenderinnen und -Anwender mit einem Farb-Bildschirm im 3D-Modus arbeiten. Rufen Sie das Modul *Systemparameter* auf und stellen Sie die Menü-Farbe so ein, dass der Vordergrund in Schwarz und der Hintergrund in Weiß gezeichnet wird. Sichern Sie anschließend das *Calamus.SET* und starten Sie Ihren Calamus SL99 neu. ♣

Frage: Warum kann ich die angebotene 3D-Optik nicht nutzen?

Antwort: Der 3D-Modus im Calamus SL unterstützt momentan alle MagiC-Varianten sowie das SL99-Windows-Pack. Andere TOS-Derivate wie z.B. N.AES und eine 3D-Optik bei 16 Farben (TT, Falcon) werden leider noch nicht unterstützt. ♣

Problem: Im Ergänzungshandbuch zu Calamus SL99 wird auf Seite 9, Punkt 1.2.1, gesagt, dass der Import-Automatismus genutzt wird, wenn man den Menüpunkt *Datei/Importieren* auswählt. Bei mir kommt aber immer die alte Im-

porttreiber-Auswahlbox.

Lösung: Das Handbuch beschreibt, wie der Import ursprünglich geplant war. Die Entwickler haben dieses Vorhaben allerdings kurz vor der Auslieferung von SL99 noch einmal geändert, so dass der ursprüngliche Zustand jetzt wieder hergestellt ist und man den Auto-Import nur mit gedrückter Ctrl-Taste aktiviert. Dieser Modus kann jedoch angepasst werden. In der Konfigurationsdatei *Calamus.SET* findet man am Ende des ersten Parameterblocks (#SystemParameters) die Zeile *ImportDefaultMode = manual*. Wenn dort stattdessen *ImportDefaultMode = auto* steht, funktioniert die Funktion wie im Handbuch beschrieben. Allerdings ist von dieser Veränderung momentan noch abzuraten, da noch nicht alle Treiber diesen Mechanismus sicher unterstützen. Es gibt diverse Formate, die nicht eindeutig erkennbar sind. Bisher unterstützen folgende Import-Treiber den neuen Automatik-Import:

- Calamus-Vektorgrafik
- Calamus-Vektordokument
- GIF
- JPEG
- PICT
- TIFF (+ der optional erhältliche as-TIFFI-Treiber) ♣

Wir danken dem invers Softwarevertrieb und speziell Ulf Dunkel für die freundliche Bereitstellung der FAQ-Liste. Sie finden mehr Tipps & Antworten zu Calamus SL unter der URL <http://www.calamus.net>.

Calamus-Modul-Guide

Modul	Version	Veröffentlichung	Voraussetzung	Beschreibung
Align-Tools	1.40	05.01.1999	SL 98	Justierung von Rahmen
ASCII-Import/Export	1	10.08.1998	SL 94	ASCII-Im- und Exporter
Ausschieß-Modul	3.31	19.10.1999	SL 99	Professionelles Ausschießmodul
Barcode-Generator	1.7	17.03.1999	SL 99*	Erzeugung von EAN-Codes
Bombadil	15	14.07.1999	SL 94*	Bomben entwerfen und verschicken
Bridge	4.03	12.01.2000	SL 99	PS-, EPS-, JPEG- und GIF-Seitenexporter
Calipso	1.13	14.10.1998	SL 94	Importer für Postscript-Dateien
Calipso light	1.13	14.10.1998	SL 94	Importer für EPS-Dateien
CalPlot-Modul	2.10	04.11.1998	SL 96	Ausgabemodul für Schneidplotter
Calvin	1.04	28.07.1999	SL 99	Bildschirm-Kalibrierung
CXmü	1	24.03.1998	SL 94	Zusammstellung eigener Modul-Befehlsfelder
Dokument-Info	1	24.03.1998	SL 94	Feststellung der Arbeitszeit an einem Dokument
Doku-Rückwärtskonv.	1.0	06.10.1998	SL 94/95/96	Exporter für ältere Versionen
Eddie	6.03	16.12.1999	SL 99	erweiterter Texteditor
Epson-Druckertreiber	1.10	10.08.1998	SL 98-01	Druckertreiber
Feindaten-Manager	6.01	02.06.1999	SL 94	Auslagerung von Grafiken
Filter-Modul	4.01	07.09.1999	SL 99	EBV-Modul
FonTools	1.09	11.01.2000	SL 99	Werkzeuge zur Schriftbearbeitung
Font-Sorter	2.40	09.02.1997	TOS	Erzeugung von Fontübersichten
FrankLIN	2.26	18.02.2000	SL 99	Kennlinieneditor
Grau-nach-K-Konv.,	1.12	22.12.1997	SL 96	Erzeugung echter K-Werte
GuideLiner	1.04	11.01.2000	SL 99	Hilfslinien-Manager
Hilfslinien-Modul	1.05	09.09.1996	SL 98-01	erweiterte Hilfslinien
Histogramm	1.04	10.02.2000	SL 99*	Histogramm-Erzeugung
Indexer	1.25	08.09.1998	SL 98-04	Erstellung von Indizes
JobManager	1.4 B	18.12.1997	SL 96	Bearbeitung fremder Dokumente
JPEG Export	3.0	03.11.1998	SL 98-01	Seitenspeicherung in JPEG
Kollektor	1	17.06.1998	SL 94	Zusammenfassung von Dokumentdaten
Koordinaten-Modul	1.34	22.02.1998	SL 96	Erweiterung der Koordinatenanzeige
LaufweitenManager	2.01	21.03.1998	SL 98-01	Schrift-Laufweiten-Einstellung
LIBerty	1.01	03.01.2000	SL 98	Verwaltung von Daten mit Preview
LineArt	1.52	25.02.1999	SL 98	Erweiterung zum Vektoreditor
Locator	1.00	24.11.1999	SL 99	Stellen und Zoomstufen anspringen
MacPrint	1.03	08.02.2000	SL 99	Universal-Druckertreiber unter Mac OS
MakroManager	2.10	28.04.1999	SL 99	Übersichtsmodul für Tastaturmakros
Merge	4.10	29.09.1999	SL 99	Erzeugung von Masken und Übergängen
Navigator	1.17	09.02.2000	SL 99	Übersicht über Seitenlayouts
Notio/Notio-Reader	1.05	11.01.1998	SL 96	Weitergabe von Notizen
Personalisierung	2.03	22.12.1998	SL 96	Serienbriefformatierung
PICT-256-Import	2.0	03.11.1998	SL 98-01	Importmodul für PICT-Grafiken
Positioner	1.60	05.01.1998	SL 96	erweiterte Positionierungsmöglichkeiten
Paint	3	13.01.1999	SL 94	Mal- und Zeichenprogramm
PS-Druckertreiber	4.00	22.07.1999	SL 94	PostScript-Druckertreiber
Rasterflächen	1.02	22.12.1997	SL 96	Rasterflächen- und Linienrahmen-Parameter ändern
RTF-Import	1.06	23.12.1997	SL 98-01	Import von Rich-Text-Dokumenten
Selekt-Modul	2.06	23.02.1998	SL 96	gezielte Selektionen und Bearbeitungen
SetDate-Modul	1.11	22.12.1997	SL 96	Erzeugung von Dokumentname, -datum und -uhrzeit
SHINKO-Treiber	3	14.05.1997	SL 94	Druckertreiber
Sortier-Modul	1.15	19.03.1998	SL 98-01	Sortierung von Farb-, Font- und Stillisten
StarScreening light	1.0	14.09.1994	SL 94	FM-Rasterverfahren
StarScreening PRO	1.0	14.09.1994	SL 94	FM-Rasterverfahren
Textstile	1.03	22.12.1997	SL 96	Textstile global suchen und ersetzen
TIFF-Druckertreiber	5	22.04.1998	SL 94	Ausgabe in eine TIFF-Grafik
Tiffie	5.02	30.11.1999	SL 99	TIFF-Im- und Exporter
TIFF-Spooler	2	27.11.1998	SL 94	Zwischenspeichermodule
VDI-Druckertreiber	4.01	07.02.2000	SL 94	Druckertreiber
Verlauf-Modul	2.00	28.02.2000	SL 99	Erzeugung von Rasterverläufen
Vermessungsmodul	2.01	11.08.1998	SL 98-01	maßstäblich arbeiten direkt im Dokument
Virtualisierer	1	24.03.1998	SL 94	Globale Virtualisierung von Rahmen
Wacom-Artpad	6	14.05.1997	SL 94	Grafiktablett-Treiber
Wacom-UD-Treiber	6	14.05.1997	SL 94	Grafiktablett-Treiber
Wopper	1	24.03.1998	SL 94	Arrangierung von Fenstern per Tastatur

* = Modul/Treiber ist im Standardlieferungsumfang enthalten

Magisch einfach:

Magic Configurator

Magic ist nach wie vor das beliebteste Betriebssystem auf dem Atari. Es bietet Möglichkeiten, von denen andere Systeme in dieser kompakten Umsetzung nur träumen können und besticht durch ein modernes und flexibles Aussehen und Handling. In seiner Ausrichtung befriedigt es dabei in erster Linie den reinen Anwender, der die erwähnten Vorteile nutzen möchte, aber nicht unbedingt Wert auf Optimierungen legt.

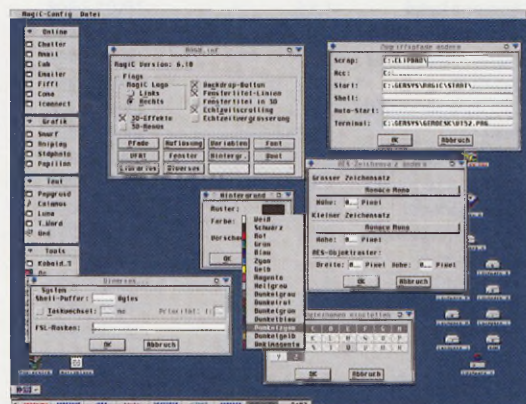
Trotzdem bietet Magic einige Optionen, die in der Konfigurationsdatei *MAGX.INF* definiert werden. Diese ist wahrscheinlich von sehr vielen Anwendern noch nie angerührt worden, da die Befehlsfolgen für ein modernes Betriebssystem doch recht kryptisch wirken. Diese Datei definiert aber weitestgehend das Verhalten und das Erscheinungsbild von Magic: Unter anderem wird hier die 3D-Darstellung, die Verteilung der Dateisysteme, die Auswahl der Bildschirmschriften usw. festgelegt. Zwar werden mit Magic zwei Kontrollfelder installiert, die einige Einstellungen zulassen, einige Variablen bleiben davon allerdings unangetastet. Hinzu kommt, dass der Anwender für genaue Einstellungen schon einiges an Fachwissen mitbringen muss, um die angeführten Flags richtig anzuwenden. Der Wunsch nach einem einheitlichen Tool zur Einstellung der Konfigurationsdatei bleibt also bestehen.

History. Was ASH selbst seinem Betriebssystem nicht gönnte, wurde einmal wieder von einem Shareware-Autor nachgereicht: Der Magic-Configurator von Philipp Donzé wird seit dem Jahre 1996 entwickelt und hat sich mittlerweile zu dem Tool Nr. 1 entwickelt, wenn es um die Konfiguration von Magic geht. Durch die ständige und konsequente Weiterentwicklung ist ein Programm entstanden, das dem oben beschriebenen Wunsch vieler Anwender fast vollständig nachkommt. Aktuell ist die Version 1.25 vom 29. Dezember 1999. Das Programm liegt in verschiedenen Sprachen vor und ist auch komplett in Deutsch erhältlich. Beim Magic-Configurator handelt es sich um ein Freeware-Programm.

Wie es sich für ein reines Voreinstellungsprogramm gehört, ist der Magic-Configurator äußerst sparsam im Umgang mit Ressourcen: Gerade einmal knapp 50 KB ist das Hauptprogramm groß. Im Archiv enthalten ist außerdem eine recht übersichtliche und ausführliche Online-Hilfsdatei im ST-Guide-Format.

Der Magic-Configurator sollte auf jedem System seinen Dienst tun, auf dem Magic ab der Version 5.0 läuft.

Los geht's. Nach dem Doppelklick auf das Hauptprogramm öffnet sich ein Dateirequester zur Auswahl der zu editierenden Datei. Im Normalfall handelt es sich dabei also um die Datei *MAGX.INF* auf dem Bootlaufwerk. Etwas merkwürdig ist dabei, dass das Programm für die Auswahl bindend die Magic-eigene Dateiauswahlbox aufruft - auf dem Testsystem ist Freedom als alternativer Filerequester vorinstalliert und wird ansonsten auch von allen Programmen genutzt. Nach Bestätigung der Datei wird diese eingeladen und die Anpassung an die eigenen Wünsche und Bedürfnisse kann beginnen. Dazu öffnet sich ein eigenes Fenster mit einer recht komfortablen Oberfläche: Im oberen Teil des Hauptdialogs werden dabei Buttons für die Einstellung des Erscheinungsbilds und des Scrollverhaltens der Oberfläche genutzt, darunter finden sich Buttons, mit denen in Extra-Fenstern



detailliertere Eingaben möglich sind. Alles in allem wirkt das Fenster aufgeräumt und intuitiv. Hinzu kommt, dass die Oberfläche wirklich erstklassig von einer Sprechblasenhilfe unterstützt wird, sofern BubbleGEM installiert ist. Dokumentationsfaule Anwender brauchen also nicht unbedingt in die Online-Hilfe zu schauen, um das Programm zu nutzen.

Im Detail. Schon die reinen Einstellungsoptionen für die Oberfläche offenbaren einige Möglichkeiten der Darstellung von MagiC, die vielen Anwendern bisher vielleicht nicht einmal bekannt waren: So ist das MagiC-Logo links oder rechts darstellbar, der Backdrop-Button kann ausgeblendet und die Fenstertitel Atari-typisch ohne die in MagiC vorhandenen Linien gezeichnet werden. Das Spielen mit den verschiedenen Möglichkeiten macht hier durchaus Spaß, allerdings ist es auch recht zeitaufwendig, da jede neue Einstellung natürlich erst nach einem Neustart aktiv wird.

Wie erwähnt werden spezifischere Einstellungen über die Knopfleisten im unteren Teil des Arbeitsfensters festgelegt. So können z.B. die Zugriffspfade verändert werden, falls z.B. der Start-Ordner aus Platzgründen auf eine andere Partition gelegt werden soll. Gleich daneben befindet sich ein Button zum Aufruf einer Box, die die Default-Auflösung bestimmt. Etwas Fachverständnis erfordert die Einstellung der Environment-Variablen, mit denen z.B. der AV-Server festgelegt wird. Der Bildschirmzeichensatz wird selbstverständlich im MagiC-Fontselektor ausgewählt. In jedem Fall sinnvoll ist auch die Aufnahme des Voreinstellers für lange Dateinamen in das Konfigurations-tool, da vielleicht auch Sie erst lange Zeit suchen mussten, bevor Sie das eigene Tool auf der Bootpartition gefunden haben, das mit MagiC standardmäßig installiert wird. Mit dem nächsten Knopf lassen sich ein paar Einstellungen für die Fenster vornehmen, ein weiterer lässt die Auswahl einer Hintergrundfarbe zu, die standardmäßig auf ein tristes Grau eingestellt ist. Da seit MagiC 6 auch die Anzeige eines Startbildes möglich ist, steht auch hierfür ein eigener Konfigurations-dialog bereit. Hier kann auch der Pfad für eine mögliche Log-Datei und ein Hinter-

grund-Pattern angegeben werden. Wiedum etwas Fachwissen erfordert das Fenster zum Ändern und Entfernen der residenten Libraries. Sehr detaillierte Einstellungen sind auch im Dialog *Diverses* möglich: Hier können z.B. die Default-Masken für die Dateiauswahlbox festgelegt werden.

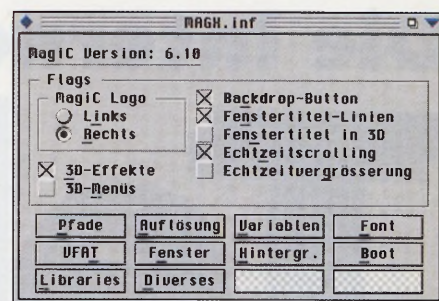
Haben wir's? Nachdem alle Einstellungen getätigt sind, kann das Programm über den Close-Button verlassen werden. Wurden neue Einstellungen vorgenommen, meldet das Programm dies mit einer Abfrage, ob eine neue Datei MAGX.INF gespeichert werden soll. Sind Sie sich übrigens nicht ganz sicher, brauchen Sie keine Angst um ihre bestehende Konfiguration zu haben: Der MagiC-Configurator benennt eine vorhandene Datei in MAGX.BAK um. Nachdem die Datei gespeichert wurde, bietet das Programm die Möglichkeit zum sofortigen Neustart, nach dem alle neuen Einstellungen schließlich aktiv sein sollten.

Wünsche für die Zukunft. Der MagiC-Configurator ist mittlerweile äußerst ausgereift. Trotzdem wünsche ich mir noch eine Möglichkeit zur Auswahl von Ressource-Dateien für die Oberfläche, den sogenannten „Winframes“. Diese könnten z.B. aus einem Standardverzeichnis eingelesen werden. Nach einer Auswahl könnte die vorhandene Ressource-Datei umbenannt und die neue an ihre korrekte Stelle kopiert werden.

Fazit. Keine Frage: Der MagiC-Configurator gehört so schnell wie möglich als Standard-Voreinsteller in die offizielle MagiC-Distribution. Er besticht durch eine intuitive Oberfläche, ohne verspielt zu wirken. Zwar könnte man die eine oder andere Funktion noch um ein Preview erweitern, ansonsten gibt es allerdings nichts an dem frei erhältlichen Programm zu mäkeln. Jeder MagiC-Anwender sollte sich stets die aktuelle Version aus dem Internet laden. Diese findet sich aus gutem Grund auch auf unserer aktuellen Spezialdiskette. 

Philipp Donzé, Ergolzstraße 164, CH-4414 Füllinsdorf, Schweiz, PhilippDonze@gmx.ch, <http://www.atari-computer.de/philippdonze>

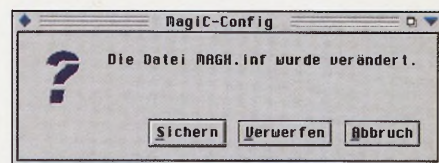
Thomas Raukamp



Im Hauptdialog werden die verschiedenen Konfigurationsdialoge aufgerufen.



Für die verschiedenen Partitionen lassen sich lange Dateinamen vorbestimmen.



Nach der Veränderung der Voreinstellungen startet der MagiC-Configurator das System auf Wunsch neu, wonach die neuen Einstellungen aktiv sein sollten.

Die Internet-Fernsteuerung

Teli



Joachim Fornallaz hat sich den **Telnet-Client** No. 1 für den Atari genauer angesehen.

Das Internet wird von manchen Benutzern mit dem **WorldWideWeb** gleichgesetzt, obwohl das Netz weit mehr Dienste bietet als nur Websites und eMails. Telnet ist eines der ältesten Protokolle im Internet, mit dem sich entfernte Rechner und auch Webserver im Textmodus „fernsteuern“ lassen. Die über Telnet angesprochenen Maschinen haben meist ein auf UNIX basierendes Betriebssystem, das die gleichzeitige Nutzung einer Station durch verschiedene Benutzer erlaubt. Ein entsprechend eingerichtetes MINT-System kann natürlich auch als Telnet-Server benutzt werden. Im Gegensatz zum WWW erfordert eine Telnet-Sitzung meistens eine Zugangsberechtigung zu einem UNIX-System, es gibt aber auch einige Informations- oder Spieleserver, die Gastzüge erlauben.

Das Telnet-Protokoll dient hauptsächlich zur Übertragung von Text mit Steuerzeichen. Der eingesetzte Telnet-Client emuliert dann einen bestimmten Terminal-Typ, wie VT52 oder VT100. Eine Terminal-Emulation ist nötig, damit die Steuerzeichen interpretiert werden können, die vor allem die Textausgabe bzw. dessen Formatierung beeinflussen. Einfache UNIX-Kommandos wie z.B. *ls* oder *less* benötigen nur ein einfaches Terminal, textbasierte eMail-Clients wie *Pine* oder *Mutt* bzw. der Webbrowser *Lynx* setzen hingegen ein reichhaltigeres System wie z.B. *VT100* voraus.

Voraussetzungen. Teli ist ein hochmodernes Programm, das aber auch diverse Systemkomponenten voraussetzt, wie

das Betriebssystem MagiC 4.5, NVDI 3, KEYTAB und eine Internet-Zugangssoftware (entweder IConnect oder Draconis). Die Voraussetzung der Nutzung von MagiC liegt daran, dass Teli die MagiC-eigenen Threads nutzt, die noch unter keinem anderen System vorhanden sind. Würde z.B. N.AES diese Funktionen unterstützen, so würde Teli auch unter diesem System funktionieren.

Im Lieferumfang von Teli sind diverse Systemtools enthalten, die die Arbeit mit Teli vereinfachen bzw. ermöglichen: BubbleGEM, KEYTAB, Colors, DragFont und ST-Guide. Alle diese Komponenten und Teli lassen sich bequem mit GEM-Setup installieren. Teli liegt zudem in 4 verschiedenen Sprachen vor: Der Anwender kann bei der Installation zwischen Deutsch, Englisch, Französisch und Schwedisch auswählen.

Funktionen. Eine Telnet-Applikation zeichnet sich einerseits durch die eingebaute Terminal-Emulation aus. Teli unterstützt derzeit VT52, VT100 und NVT. Diese Protokolle genügen, damit alle gängigen UNIX-Applikationen unter Teli einwandfrei funktionieren. Auch Farbinformationen werden korrekt interpretiert. Eine wichtige Funktion vieler Internetanwendungen ist die Hotlist, eine Sammlung der meistbenutzten Serveradressen. Teli ist in dieser Hinsicht sehr ausgereift und bietet die Möglichkeit, zu jeder Adresse noch individuelle Einstellungen wie Terminal-Typ, Zeichensatz, usw. festzuhalten. Teli unterstützt Blockselektion für das Telnetfenster, damit Textabschnitte ins Klemmbrett kopiert werden können - der umgekehrte Weg funktioniert übrigens auch.

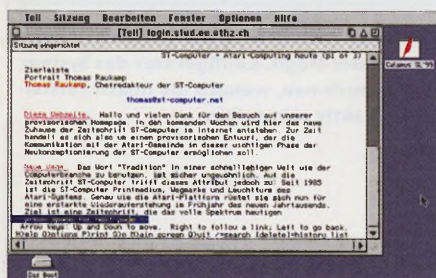
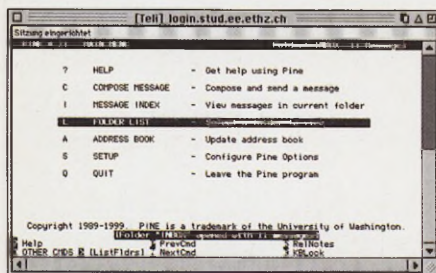


Bild oben: Der textbasierte Web-Browser Lynx lässt sich über Teli ebenso fernsteuern wie das beliebte Mailprogramm Pine (Bild unten).



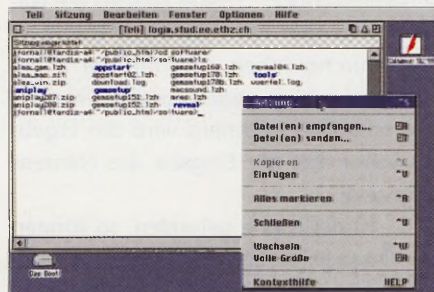
Login. Will man sich bei einem Server einloggen, so hat man die Möglichkeit, entweder einen Eintrag aus der Hotlist auszuwählen oder eine URL neu einzugeben. Für „neue“ Telnet-Sitzungen können Standardwerte für die diversen Parameter gesetzt werden, der Benutzer kann aber vor dem Verbinden diese Einstellungen kurzfristig noch ändern. Wählt man einen Eintrag aus der Hotlist, so werden die Einstellungen des Hotlisteintrags übernommen. Steht eine Telnet-Sitzung bereits, so kann man nachträglich diverse Parameter ändern, die auf Wunsch dem Server mitgeteilt werden können. So lässt sich z.B. bei laufendem Betrieb die Terminalgröße einer Sitzung ändern und entsprechende Applikationen passen sich an die neue Größe an.

Teli unterstützt momentan nur das normale, unverschlüsselte Telnet-Protokoll. Wünschenswert wäre eine Unterstützung von SSH, damit Telnet-Sitzungen auch verschlüsselt stattfinden können.

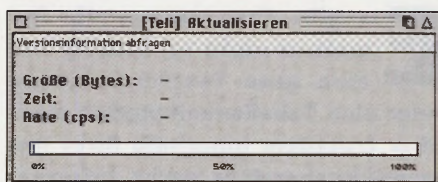
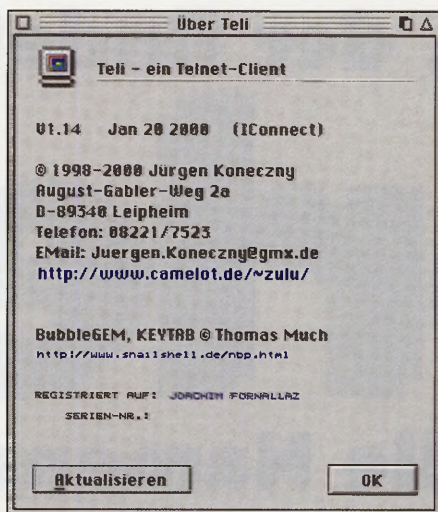
Oberfläche & Systemintegration.

Teli nutzt Systemfunktionen und Hilfsprogramme optimal aus. Neben einer kontextsensitiven Hypertexthilfe im ST-Guide-Format unterstützt Teli auch die Sprechblasenhilfe BubbleGEM. Die Dialoge sind übersichtlich gestaltet, die Eingabefelder unterstützen sogar Drag&Drop. Alternativ zur eingebauten Farb- und Fontauswahl können Farben und Zeichensätze über Drag&Drop mit Hilfe von DragFont bzw. Colors eingestellt werden. Beide Hilfsprogramme werden übrigens mitgeliefert.

In der IConnect-Version lässt sich die Internetverbindung automatisch erstellen und nach beendeter Telnet-Sitzung auch wieder abbrechen. Unter Dra-



Die wichtigsten Funktionen von Teli sind bequem in einem Popup-Menü aufgelistet.



Sehr nützlich ist die Update-Funktion, die stets die aktuelle Version garantiert.

conis funktioniert dieses Verfahren leider nicht. Als eines der wenigen Atari-Programme kann Teli eine automatische Aktualisierung durchführen. Teli erstellt eine Verbindung zum Server des Autors und lädt - falls eine neue Version erschienen ist - die aktualisierte Fassung auf den heimischen Rechner, die sich auf Wunsch gleich installieren lässt. Da Updates zu Teli ziemlich regelmäßig erscheinen, ist diese Funktion sehr willkommen.

Fazit. Mit Teli steht dem Anwender eine sehr ausgereifte Telnet-Applikation gegenüber, die fast keine Wünsche mehr offen lässt. Personen, die nur selten einen Telnet-Client benötigen, mag T2 (im CAB-Paket enthalten) oder DR-Telnet (Draconis) möglicherweise genügen. Sobald man sich aber häufiger auf entfernten Rechnern einloggen möchte und auch auf eine fast vollständige VT100-Emulation angewiesen ist, so ist Teli die einzige und beste Wahl unter MagiC. Die Shareware-Gebühr von DM 30.- ist das Programm durchaus wert.

Jürgen Koneczny, August-Gabler-Weg 2a,
D-89340 Leipheim, Tel. 0 82 21-75 23,
Juergen.Koneczny@gmx.de, <http://www.zulu.camelot.de/>

Joachim Fornallaz

Leser-CDs zum Nachbestellen:

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 Whipl, die Virtual-Light-Machine für den Falcon uvm.

Leser-CD 1/2000:

Idealist 3.95, Aniplayer 2.08 mit mp3-Abspieler, CD-Player und CD-Brenner, Espresso Demo (Web-Designer) und Wensuite 3 Demo (Web-Surfer), alle 8 neuen Gem-Spiele des MagiC-Game-Contest, ST-CAD 1.6 und die PD-Disks 306 bis 323.

Leser-CD 4/2000:

Die TOP-CD des Jahres mit der Vollversion von Twilight (Bildschirmschoner, ehm. 99,- DM), Outside (virt. Speicherverwaltung, ehm. 69,- DM), PacThem (Super Pacman), Luna 1.52, CD-LAB (Brenn-Soft), GemSetup 1.7, Farbemulator 124, Phototip 2.0 ...

Hiermit bestelle ich:

Folgende Leser-CDs zum Einzelpreis von 20,- DM

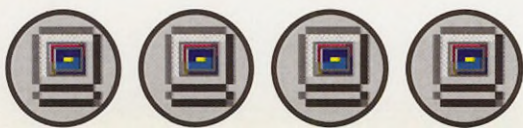
☐ Das Jahres-Abonnement der Leser-CD zum Vorzugspreis von 60,- DM, Beginn: _____

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 --



Wer sucht, der findet

Vorlex

...die Namensdatenbank

Thomas Raukamp erwartet zwar **keinen Nachwuchs**, hat sich mit einer Namensdatenbank aber **prächtig amüsiert**.

Es gibt Programme, die bei weitem nicht so wichtig wie eine gute Textverarbeitung oder eine Tabellenkalkulation sind, aber trotzdem innerhalb ihres Anwendungsbereichs recht informative Ergebnisse erzielen. Dazu gehört z.B. die Namensdatenbank **Vorlex**, die seit einiger Zeit für den Atari vorliegt.

Was soll ich damit? Nun, diese Frage ist gar nicht so einfach zu beantworten. In erster Linie eignet sich das Programm natürlich, um bei der Geburt oder Taufe eines Kindes die Auswahl eines Namens zu erleichtern. Außerdem kann es recht hilfreich beim Finden einiger netter Worte auf einer Glückwunschkarte zum Namens- oder Geburtstag genutzt werden. Allerdings muss ich zugeben, dass diese Feierlichkeiten bei mir nicht unbedingt der Anlass zum Ausprobieren von Vorlex waren. Ich wollte einfach nur mehr über den eigenen Namen und die Namen von Freunden und Verwandten erfahren.

Was wird benötigt? Vorlex verfügt zwar über eine mächtige Datenbank mit immerhin über 1600 Namenseinträgen, ist aber ein kleines, flinkes Programm, das wirklich auf nahezu jedem Computer von Atari sowie allen möglichen kompatiblen Rechnern und Emulationen seinen Dienst tun sollte. Einzige Voraussetzung ist die Darstellung einer Auflösung ab 640x400 Bildpunkten (ST-High), wobei die Oberfläche erst dann richtig zur Geltung kommt, wenn dabei noch minde-

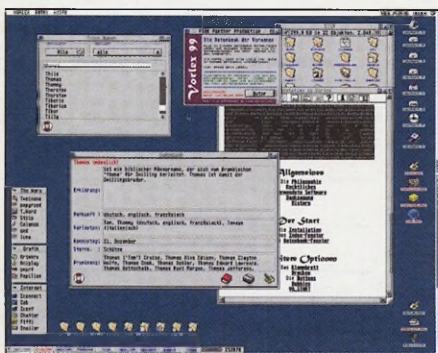
stens 16 Farben dargestellt werden können. Vorlex wurde getestet auf einem Atari Falcon mit TOS, einem Hades 040 mit N.AES 2.0 und einem G4-Mac mit MagiCMac 6.1 und lief auf allen diesen Systemen schnell und problemlos.

Installation. Zur Installation des Programms muss das Archiv einfach nur in ein gemeinsames Archiv entpackt werden. Das Archiv besteht im Wesentlichen aus den Dateien *Vorlex.prg* (das eigentliche Hauptprogramm), *Vorlex.vix* (die Indexdatei zur Bibliothek) und *Vorlex.vdb* (die Namensbibliothek). Wichtig ist, dass der Index und die Bibliothek im selben Verzeichnis wie das Hauptprogramm untergebracht sind.

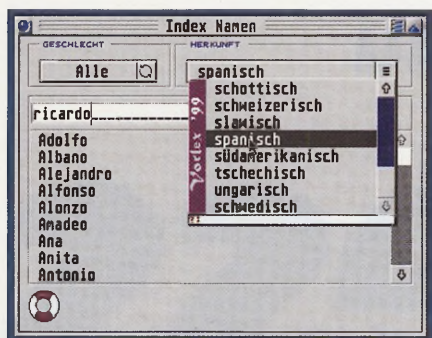
Namenssuche. Nach dem Programmstart wird ein übersichtliches GEM-Fenster der Namensindex dargestellt. Über zwei Popup-Menüs kann der Anwender nun entscheiden, ob die Namen abhängig vom Geschlecht und/oder der Herkunft dargestellt werden. Bei der Herkunft sind immerhin 26 Optionen abrufbar (u.a. alpenländisch, schottisch, südamerikanisch...). Nun können die Namen entweder mit Hilfe eines Scrollbalkens durchgesehen oder mit der Suchfunktion gezielt angesprungen werden. Auf schnellen Rechnern wird das Ergebnis schon bei der Eingabe des Namens angezeigt.

Ist ein Name gefunden, so können per Doppelklick auf den Eintrag die dazu gespeicherten Informationen abgerufen werden. Diese werden in einem eigenen und wiederum übersichtlichen Fenster

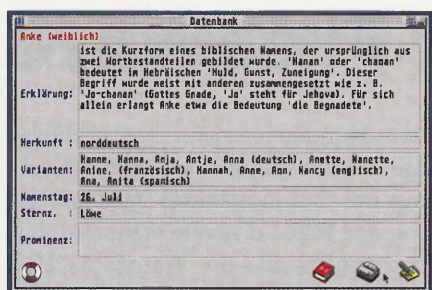
Vorlex ist eine komplette Datenbank zur Namenssuche und -information für alle Ataris.



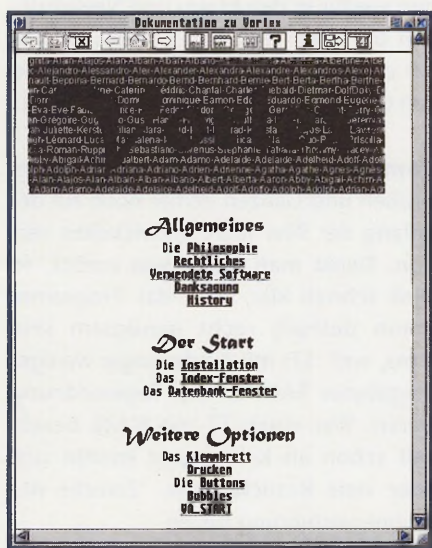
Software



Der Namensindex lässt sich nach Geschlecht sowie Herkunft ordnen.



Die Datenbank hält vielfältige und interessante Informationen zu den Namen bereit.



Hilfe gefällig? Eine Online-Hilfe im ST-Guide-Format wird mitgeliefert.

dargestellt. Wichtigster Punkt ist sicher die Erklärung zu dem Namen. Gleich darunter wird die Herkunft aufgezeigt, gefolgt von einigen Varianten. Sofern die Informationen dazu erhältlich sind, werden außerdem der Namenstag und das Sternzeichen angegeben. Als kleiner „Gimmick“ informiert das Programm sogar über einige prominente Namens-träger.

Sehr hilfreich sind auch die Piktogramme, die am unteren Rand des

Datenbank-Fensters angezeigt werden: Mit diesen wechselt man wieder ins Suchfenster, druckt die Informationen aus oder überträgt sie für eine Weiterverarbeitung in einem anderen Programm ins Klemmbrett.

Ansonsten. Vorlex wird mit einer Hilfedatei im ST-Guide-Format ausgeliefert. Zusätzlich kann die aktuelle Version mit einer Sprechblasenhilfe glänzen, sofern BubbleGEM auf Ihrem System installiert ist.

Wie erwähnt arbeitet die Datenbank erfreulich schnell, selbst auf einem reinen Diskettensystem kommt es zu keinen größeren Wartezeiten. Einziger Nachteil ist, dass das Indexfenster nicht in seiner Größe veränderbar ist, waseine Darstellung von mehr Namen besonders auf Großbildschirmen ermöglichen würde.

Fazit. Vorlex ist Freeware, weshalb sich jeder Anwender das Programm einmal anschauen sollte. Es macht einfach grossen Spaß, all die Informationen über die verschiedenen Namen abzurufen und sich somit fortzubilden - auch, wenn gerade keine Taufe und kein Kind ins Haus steht.

Bezug. Vorlex finden Sie auf der Homepage des Entwicklers Gunnar Gröbel. In Kürze wird sich hier auch das Programm „Babyjahr“ finden, das mit Vorlex zusammenarbeiten wird. Wenn Sie keinen Internetzugang besitzen, können Sie bei Interesse auch die Spezialdiskette 03/2000 beim Falke Verlag nachbestellen, auf der Vorlex enthalten ist. A

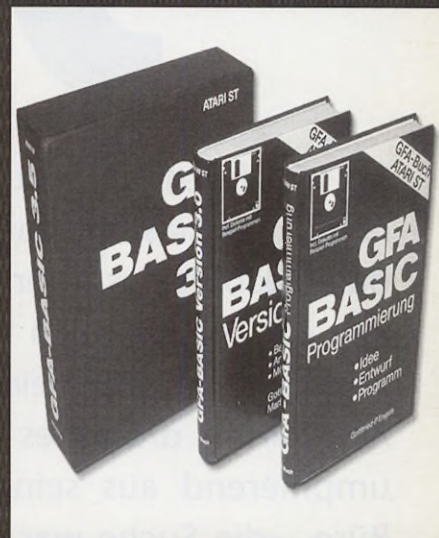
Pink Panther Produktion, Gunnar Gröbel, Freisinger Landstraße 157, D-80939 München, gunnar_groebel@t-online.de, <http://www.ppp-software.de>

Thomas Raukamp

Unseren Bestellservice erreichen Sie unter der folgenden Telefonnummer: 04 31-27 365.

Edition '99

GFA BASIC 3.6



Development Kit

Atari ST, Falcon, TT, Milan und Hades

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

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

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

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

Preise:

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

Textverarbeitung für lau

CyPress

ist Freeware

02.15 Uhr, die Nacht ist lang: Thomas Raukamp durchstöbert das Internet auf der Suche nach frischer Soft-Ware für seinen Atari. «Ha», dröhnt es triumphierend aus seinem Büro, «die Suche war erfolgreich! Wieder was ümmesünst!» Gut ausgeschlafen und wieder frisch rasiert will er Sie natürlich an seinem Fang teilhaben lassen...

CyPress läuft auch unter modernen Multitasking-Umgebungen wie MagiC.



Neben dem Linux-System dürfte der Atari durchaus zur Zeit die Plattform sein, für die die meisten Programme als Freeware deklariert werden. Darunter sind durchaus große Namen wie z.B. *Twilight* oder *Outside* zu finden - seit kurzer Zeit ist die Freeware-Welle nun auch in den so wichtigen Bereich der Textverarbeitungen geschwappt und hat CyPress mitgerissen. Diese Entwicklung hat natürlich eine positive und eine negative Seite: Auf der einen Seite können sich natürlich alle Atari-Anwender diebisch darüber freuen, dass Software, die vorher zum Teil nicht wenig Geld gekostet hat, nun umsonst erhältlich ist, auf der anderen Seite bedeutet dies natürlich auch, dass die jeweiligen Applikationen nicht mehr weiterentwickelt werden und auch kein Support gewährleistet ist. Aber gerade im Textverarbeitungsbereich gibt es ja noch einige Programme, die weiterentwickelt und unterstützt werden, so dass wir uns frohen Mutes daranmachen können, Ihnen CyPress noch einmal vorzustellen, da der letzte Test ja schon einige Jahre zurückliegt.

History. CyPress wurde im Jahre 1992 von dem Flensburger Unternehmen Shift auf den Markt gebracht und hatte als rein kommerzielles Produkt leider nur ein kurzes Leben: Bereits im Jahre 1994 verabschiedete sich Shift aus dem Atari-Markt und ließ seine Anwender zurück.

1995 übernahmen dann zwei unabhängige Programmierer die Weiterentwicklung der leistungsfähigen Textverarbeitung und boten diese als Shareware zum Preis von DM 50.- an. Nachdem einige Verbesserungen vorgenommen wurden, wurde es wieder stiller um CyPress. Vor einigen Wochen tauchte der Name aber nun wieder in den Maus- und Newsgruppen der Atari-Welt auf: CyPress ist nun frei erhältlich und steht zum Download von der Homepage der Entwickler bereit.

Kompatibilität. CyPress basiert im Großen und Ganzen immer noch auf der Anfang der 90er Jahre entwickelten Version. Denkt man nun etwas zurück, so wird schnell klar, dass das Programm schon deshalb recht genügsam sein muss, weil STs mit 4 oder sogar weniger Megabytes RAM an der Tagesordnung waren. Wer einen TT mit 8 MB besaß, galt schon als Krösos und konnte sich über viele Besuche zum Zwecke der Rechnervorführung freuen.

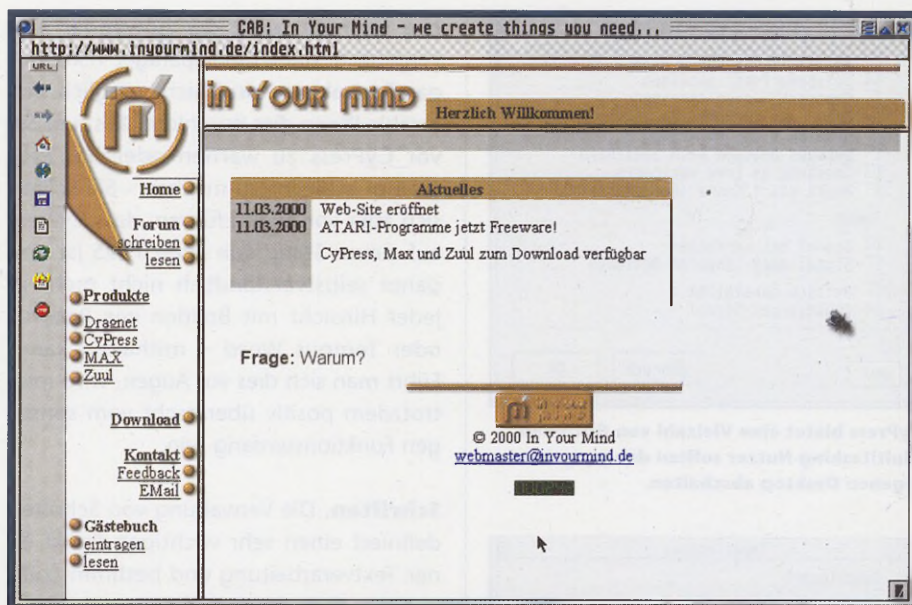
CyPress läuft daher auf jedem Atari ST mit 1 MB RAM und TOS 1.4, zeigt sich aber größeren Systemen durchaus aufgeschlossen: In unserem Test lief es auf einem Falcon 030 ebenso „rund“ wie auf einem Power Mac G4 mit 320 MB RAM sowie MagiC Mac und einem Mega ST mit dem exotischen SST-Stealth-Beschleuniger von Dave Small.

Bezug. CyPress steht wie erwähnt auf der Homepage der Entwickler In Your Mind zum Herunterladen bereit. Zwar sind das Programm, die Druckertreiber und die Dokumentation auch separat

erhältlich, empfehlenswert ist jedoch ein Download des Gesamtarchivs, das knapp 900 KB umfasst. Hat man dieses heruntergeladen, muss das ZIP-Archiv in einem vorher angelegten Ordner entpackt werden. Mit STZIP gab es hier übrigens beim ersten Entpacken einige Warnhinweise, bei einem neuerlichen Versuch (entpackt wurde hier in die RAM-Disk) traten diese aber nicht mehr auf. Nach dem Entpacken liegen drei selbstextrahierende TOS-Dateien im angelegten Verzeichnis, die mit einem Doppelklick entpackt werden und automatisch die richtige Verzeichnisstruktur erzeugen.

Bis vor einigen Jahren konnte CyPress alternativ auch mit einem gedruckten Handbuch bezogen werden. Dem Freeware-Paket liegt dagegen eine Online-Hilfe im ST-Guide-Format bei. Dieses ist eine direkte Kopie der gedruckten Version und ist vorbildhaft umfangreich gehalten. Sogar die Grundfunktionen des Atari, Tipps & Tricks und Hinweise für eine attraktive Textgestaltung werden geboten. An einigen Stellen merkt man zwar, dass der Text von der gedruckten Version 1:1 übernommen wurde - aber das ist zu verschmerzen. Schön wäre es, wenn die Autoren oder vielleicht ein Anwender die Online-Hilfe auf den neuesten Stand der freien Distribution bringen würde: Das erwähnte Installationsprogramm sucht man z.B. vergeblich, was im ersten Moment durchaus verwirren kann.

Der erste Start. Beim ersten Start ist zu merken, dass das Programm schon einige Jahre auf dem Buckel hat und teilweise etwas veraltete Konzepte nutzt: Ähnlich wie ältere Versionen des Quasi-Standards Papyrus öffnet es einen eigenen Desktop mit eigenem Hintergrund, auf dem sich z.B. Symbole für Drucker, Klemmbrett und Papierkorb befinden und die Belegungen der Funktionstasten dargestellt werden. War ein eigener Desktop unter TOS-Systemen durchaus gängig und auch praktisch, so ist diese Arbeitsweise unter modernen Multitasking-Betriebssystemen wie N.AES oder auch MagiC einfach hinderlich. Glücklicherweise lässt sich der CyPress-Desktop in den Voreinstellungen abschalten, so dass nach einem neuerlichen Start der

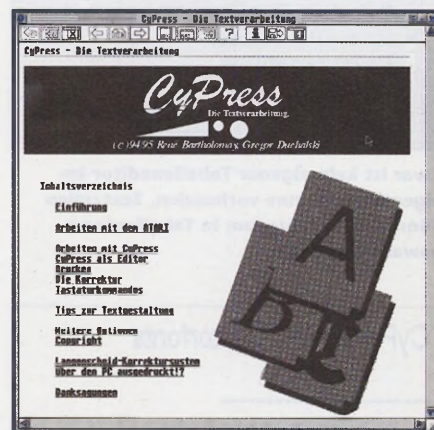


Textverarbeitung der gewohnte Desktop nicht ausgeblendet wird.

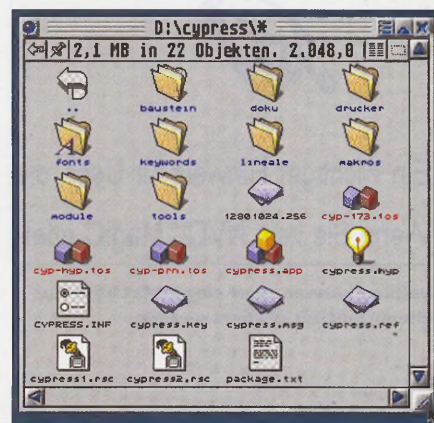
Der Freeware-Distribution liegen leider keinerlei Beispieldokumente bei, die die Leitungsfähigkeit des Programms demonstrieren könnten. Wer mit heutigen Textverarbeitungen wie Papyrus oder auch Tempus Word 4 arbeitet, wird sich etwas umgewöhnen müssen. Während sich die beiden genannten Textbolden eher als Synthesen aus Text- und DTP-Programmen beschreiben lassen, ähnelt CyPress nach dem Anlegen eines neuen Textes eher einem klassischen Texteditor, der strikt zeilenorientiert arbeitet. Buttonleisten mit den wichtigsten Funktionen im oberen Drittel eines Dokumentfensters, wie man sie von Papyrus oder auch Microsoft Word kennt, sucht der Anwender vergebens. Stattdessen werden ein einfaches Lineal und einige Informationen zum bearbeiteten Text angezeigt. Wer also nicht den programmeigenen Desktop verwenden will, ist auf den Abruf der Funktionen aus der Menüleiste angewiesen.

Wer etwas in diesen Menüs herumblättert, dem wird schnell klar, dass er es hier in erster Linie mit einer klassischen Textverarbeitung zu tun hat und weniger mit einer Kombination aus Text- und Layoutprogramm: Zwar können Bilder eingesetzt werden, diese können jedoch nicht frei auf der Seite bewegt oder umflossen werden. Außerdem werden ausschließlich die Formate PAC, PiC, ABM und IMG unterstützt - heute gebräuchlich-

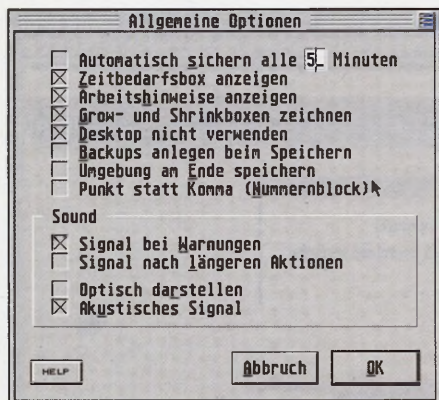
CyPress findet sich auf der Homepage der Entwickler - auch die anderen dort erhältlichen Atari-Programme sind Freeware und durchaus einen Blick wert.



Das komplette Handbuch liegt in Online-Form vor und ist äußerst umfangreich.



Entpacken Sie die heruntergeladenen TOS-Archive in einem gemeinsamen Verzeichnis.



CyPress bietet eine Vielzahl von Optionen. Multitasking-Nutzer sollten den programm-eigenen Desktop abschalten.



Zwar ist kein eigener Tabelleneditor im eigentlichen Sinne vorhanden, Textzeilen können aber trotzdem in Tabellenform gewandelt werden.

CyPress und Vektorfonts



Ein wichtiger Hinweis für User, die
Wenn Sie kein NVDI, MagiC oder

Grafiken können zwar eingesetzt aber nur zeilenorientiert platziert werden.

che Formate sucht der Anwender also vergeblich. Auch mehrspaltiger Text oder gar Textrahmen sind nicht möglich. Ich erzähle Ihnen dies nun nicht alles, um Sie vor CyPress zu warnen oder das Programm schlecht zu machen - Sie sollten sich aber vor Augen führen, dass CyPress auf einem Stand von Ende 1995 ist und daher selbstverständlich nicht mehr in jeder Hinsicht mit Boliden wie Papyrus oder Tempus Word 4 mithalten kann. Führt man sich dies vor Augen, wird man trotzdem positiv überrascht vom sonstigen Funktionsumfang sein.

Schriften. Die Verwaltung von Schriften definiert einen sehr wichtigen Punkt einer Textverarbeitung und bestimmt zum großen Teil deren Leistungsfähigkeit. CyPress kann standardmäßig mit Signum-Fonts umgehen. Wenn ein GDOS wie NVDI installiert ist, werden jedoch auch Vektorzeichensätze unterstützt. Für die Auswahl steht ein eigenes Dialogfenster mit Vorschaufunktion bereit. Auf einem schnellen Rechner ist auch die Verarbeitungsgeschwindigkeit erfreulich hoch.

Tabellen. CyPress verfügt über Funktionen zum Tabellensatz, die allerdings recht gewöhnungsbedürftig sind: Der in der Tabelle darzustellende Text wird in CyPress eingegeben und markiert. Nun wird die Funktion „Tabellensatz“ aufgerufen und eine entsprechende Tabellenart ausgewählt. CyPress formatiert nun den erwähnten Text in Tabellenform und fügt auf Wunsch waagerechte und senkrechte Trennungsstriche ein. Zusätzlich kann nun noch festgelegt werden, wie der Text in den Zellen ausgerichtet werden soll. Wer sich noch etwas weiter in die Voreinstellungen einarbeitet, kann das Aussehen der Tabelle noch weiter beeinflussen.

Formulare. CyPress hilft auch bei der Erstellung von Formularen - Dokumenten also, bei denen nur an einer bestimmten Stelle Eingaben zugelassen werden. Dies ist für den Heimanwender hilfreich z.B. bei der Erstellung von Überweisungsträgern oder den Papieren für Steuererklärungen.

Makros. Makros bei CyPress sind nicht nur reine Textmakros, sondern sie bieten die Möglichkeit, längere Bewegungsabläufe zu automatisieren. Hierbei wird das Makro einfach durch einmaliges Ausführen der gewünschten Funktionsfolge aufgezeichnet, damit es anschließend für eine weitere Verwendung zur Verfügung steht. Außerdem lassen sich so erzeugte Makros natürlich im Nachhinein noch verändern.

Formelsatz. CyPress verfügt über Möglichkeiten der Formeleingabe. Formeln werden innerhalb von sogenannten Formelbereichen eingegeben, die streng genommen ähnlich arbeiten wie Textrahmen: In einem frei positionierbaren Rahmen wird also Text eingegeben. Die verschiedenen Rahmen lassen sich außerdem in Gruppen zusammenfassen. Auf diese Weise lassen sich also auch Überschriften, Bildunterschriften etc. frei positionieren.

Und sonst? Auch sonst kann CyPress seine Anwender durch einige Funktionen durchaus überzeugen. So ist Rechnen im Text ebenso möglich wie das Anlegen von Serienbriefen. Die Auswahl der Druckertreiber ist zwar nicht mehr auf dem neuesten Stand, für kompatible Standardmodelle reicht es aber immer noch. Leider ist kein Ausdruck über GDOS möglich. Obwohl das Programm schon einige Jahre auf dem Buckel hat, wirkt es recht modern und alle Dialoge sind in eigenen GEM-Fenstern untergebracht.

Persönliches Fazit. CyPress ist die richtige Wahl für den Anwender, der nur hin und wieder einmal einen Brief verfasst und daher nicht den Funktionsumfang, wie ihn z.B. Papyrus bietet, benötigt. Besonders im gestalterischen Bereich haben die heutigen Lösungen dem Programm natürlich einiges voraus. Trotzdem weiß CyPress nach wie vor durch einige Funktionen zu überzeugen. Da es frei erhältlich ist, braucht niemand zu scheuen, es als „Zweit-Textverarbeitung“ zu installieren. A

support@inyourmind.de, <http://www.inyourmind.de>,
CyPress findet sich außerdem auf der kommenden
stc-Leser-CD

Thomas Raukamp

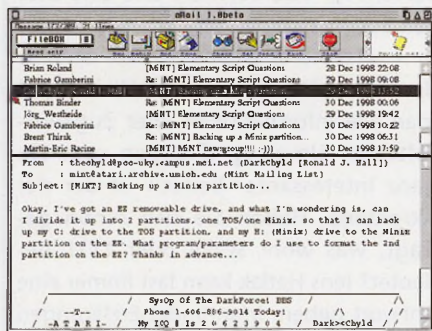
st-computer

Spezialdiskette

Auch die „neue“ st-computer setzt die Tradition der Spezialdiskette fort. Die Begleitdiskette zum Heft beinhaltet jeden Monat neue und interessante Programme, die 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.

aMail. Passend zum fünften Teil unseres Internet-Workshops erhalten Sie einen eMail-Client, der mit den Sockets I-Con-



nect und STinG ebenso zusammenarbeitet wie mit Draconis und MiNTnet: aMail liegt in der aktuellen Version 1.26b vor, die über eine moderne und komfortable Benutzeroberfläche, vielfältige Konfigurationsmöglichkeiten und die Unterstützung von Newsgruppen verfügt.

aMail ist übrigens Freeware und ist daher uneingeschränkt nutzbar.

Fahrenheit. Von Matthias Jaap stammt einmal mehr ein kleines, aber feines Tool

für Ihren Atari: Fahrenheit zeigt Temperaturwerte wahlweise in Celsius oder in Fahrenheit an. Eine Kurzanleitung im ST-Guide-Format liegt bei, außerdem verfügt das Programm über eine Sprechblasenhilfe. Gerade in der Urlaubszeit ist dieses kleine Freeware-Tool hilfreich.

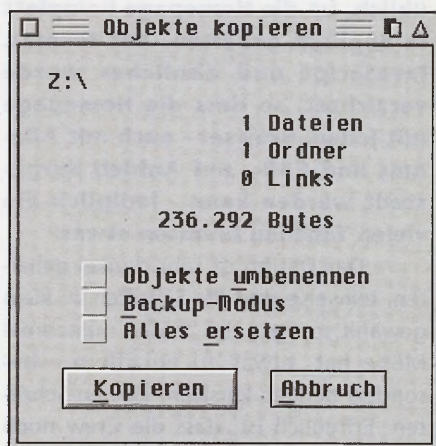
FalcAMP. Falcon-Besitzer aufgepasst: Endlich ist FalcAMP, der MP3-Player für Ataris Wundervogel fertig geworden - inklusive GEM-Interface. Das Programm arbeitet auch auf Standard-Falcons, macht aber noch mehr Spaß, wenn ein Beschleuniger wie die Centurbo II ihren Dienst im Herz des Falken tut. Unterstützt werden alle gebräuchlichen MPEG-Audio-Formate.

Noch erfreulicher ist, dass dieses prestigeträchtige Stück Software Freeware ist und somit keinerlei Einschränkungen unterliegt. Nutzen Sie also Ihren Falcon als Internet-Jukebox!

hEARCoach. Aus Schweden kommt eine Software, die Ihnen dabei hilft, Ihr musikalisches Gehör in Bezug auf Intervalle und Akkorde zu verbessern. Der hEARCoach liegt in der brandneuen Version 0.97b vor, die sehr viele Verbesserungen enthält und über eine komfortablere GEM-Oberfläche verfügt.

Two-in-One. Two-in-One ist eine Archiver-Shell mit zwei Funktionen: Wird dem Programm keine Kommandozeile übergeben, so erscheint eine GEM-Shell, in der Archive komfortabel bearbeitet werden können. Bei Übergabe einer Kommandozeile wird dagegen der Manager aktiviert, d.h. die übergebenen Dateien werden ihrem Typ entsprechend bearbeitet und automatisch ge- oder entpackt. Die Ausgaben der Archiver werden in ein GEM-Fenster umgelenkt. Unterstützt werden die Archivierer LHARC, STZIP, ZOO, ARC und UNARJ.

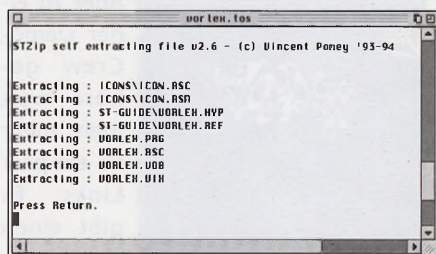
Entpacken



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

Surftipps

tSCc

<http://www.stud.uni-karlsruhe.de/~uno4>

Bei dieser URL handelt sich um die Homepage der deutschen Scene-Crew tSCc, die seit 1990 auf dem Atari aktiv ist. Wie für die Scene üblich, ist die Homepage komplett in Englisch gehalten. Auf Frames, JavaScript und ähnliches wurde verzichtet, so dass die Homepage mit jedem Browser - auch mit Adamas und CAB - auf Anhieb dargestellt werden kann - lediglich die vielen Tabellen bremsen etwas.

Das Design ist sehr dunkel gehalten, teilweise sind die Schriften zu klein gewählt, so dass der Surfer manchmal Mühe hat, etwas zu entziffern - besonders bei den kursiven, kleinen Schriften. Erfreulich ist, dass die Crew noch aktiv ist. So findet man z.B. MC Laser und auch Moondog häufig in den deutschen IRC-Kanälen, z.B. in #ataride oder #atari.de.

Sehr hervorzuheben sind die Links: eine große und aktuelle Sammlung, in der der Surfer den einen oder anderen Schatz finden kann. Leider ist das Design der Links etwas missraten: Es sieht genauso wie das Inhaltsverzeichnis aus (siehe Screenshot), wodurch es etwas schwer ist, die Liste zu lesen oder etwas bestimmtes zu finden. Trotzdem ist sie sehr wertvoll.



Aber zu einer Demo-Crew gehört weit mehr als ein paar Links: Es gibt einen kleinen Bereich, der sich mit anderen Sachen als mit dem Thema Atari beschäftigt (beyond atari). Unter creativity verbergen sich unter anderem siriArt (Gedichte(!), Bilder, Musik), Code-Tipps und auch ein Gästebuch.

Hinter *out of our mind* verbergen sich:

- ein paar News,
- die Module-Area (auch über siriArt in der Rubrik Musik erreichbar),
- eine waitSite (viele Files, z.B. das Spiel *Dynabusters+*), eine komplette Liste aller veröffentlichten Programme und Demos (softOgraphy) - wobei es wundert, dass nur einige der Programme in der waitSite zum Download bereitstehen,
- eine History, in der unter anderem die Geschichte von tSCc zu finden ist,
- sowie natürlich die üblichen Greetings.

Insgesamt eine Homepgae, deren Besuch sich wirklich lohnt!

Das neueste Projekt von tSCc: eine (oder mehrere) CDs, voll mit Atari-Musik. Jeder, der etwas beizutragen hat (z.B. MODs oder Spielemusiken, Demosongs etc.) sollte sich an folgende Adresse wenden:

MC Laser/The Sirius Cybernetics Corp.,
Stefan Benz, Ruelzheimstr. 30a, D-76756
Bellheim, mc_laser@atari.org ♪

Benjamin Kirchheim

Jens Hatlak

http://ffm.junetz.de/privat/j_hatlak/

Die Homepage von Jens Hatlak ist für viele regelmässige Surfer sicherlich eine bekannte Adresse, denn sie bietet nützliche Informationen für viele Bereiche der Atari- oder allgemeinen Computer-Welt.

Jens Hatlak hat auf seiner Homepage ein ganz besonderes Angebot: Ein Update-Bereich mit allen aktuellen Programmversionen, eine umfangreiche Link-Sammlung, ein Akronymen-Lexikon und die Supportseite der deutschen Version von Joe, einem bekannten HTML-Editor für alle TOS-Systeme. Die Update-Seiten sind in mehrere Bereiche unter-

teilt, damit der Besucher schneller zu der gesuchten Information gelangt. Zu jedem aufgeführten Programm findet man die URL der zugehörigen Homepage sowie die eMail-Adresse des Autors bzw. des Vertriebs. Auf der Hauptseite der Update-Sektion findet sich ein Überblick der aktuellen Programm-Updates sowie ein Formular, damit neue Programme aufgenommen werden können.



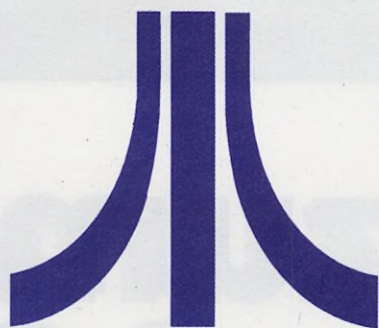
Eine umfangreiche Link-Sammlung hat Jens Hatlak auch aufgestellt. Unterteilt in *Programmautoren*, *Firmen* und *Sonstige* findet man alle relevanten Links rund um den Atari. Auch hier kann man mittels Formular neue Links anmelden. Eine Seite mit den wichtigsten FTP-Servern für TOS-Software und eine Liste von Suchmaschinen gibt es auch.

Das vierte Thema der Site ist ganz dem MausNet gewidmet: Hier findet man alle Informationen über Zugangssoftware, Umgang, Gruppen usw. Ein ganz interessanter Bereich ist der der Akronyme. Haben Sie sich schon gefragt, was wohl SCNR oder TTYL bedeutet? Jens Hatlak kann fast immer eine Antwort geben. Man findet Erklärungen von Akronymen aller Art, von Atari-spezifischen Abkürzungen bis zu Dateiformaten.

Zuletzt möchten wir auf den Archiv-Bereich eingehen. Dort findet man unter Anderem die deutsche Homepage des genialen HTML-Editors Joe.

Fazit: Eine sehr gelungene Homepage, die zudem aus fehlerfreiem HTML-4-Code besteht! ♪

Joachim Fornallaz



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
☎ 040-6 51 88 78
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](http://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!

Internet zum Nulltarif

Teil 5: Einer für alle - aMail

Manchmal läuft nicht alles so, wie man es sich eigentlich vorstellt: Eigentlich war an dieser Stelle die Fortsetzung des STinG-Workshops vorgesehen, doch leider teilte uns der zuständige Autor kurzfristig mit, dass er seine Serie aufgrund anderer Verpflichtungen nicht mehr fortsetzen könne. Wir mussten daher zu einer recht schnellen Lösung gelangen, damit wir diese Rubrik im gewohnten Umfang weiterführen können. Nach ausgiebiger Beratung sind wir zu der Überzeugung gelangt, dass es das beste ist, den Themenbereich zu erweitern und uns nicht mehr nur auf STinG, sondern auf das allgemeine Thema „Internet mit dem Atari“ zu konzentrieren. Wir denken, dass dies im Sinne aller Leser ist, da das Thema STinG ja in den letzten Teilen dieses Workshops schon ausführlich behandelt wurde.

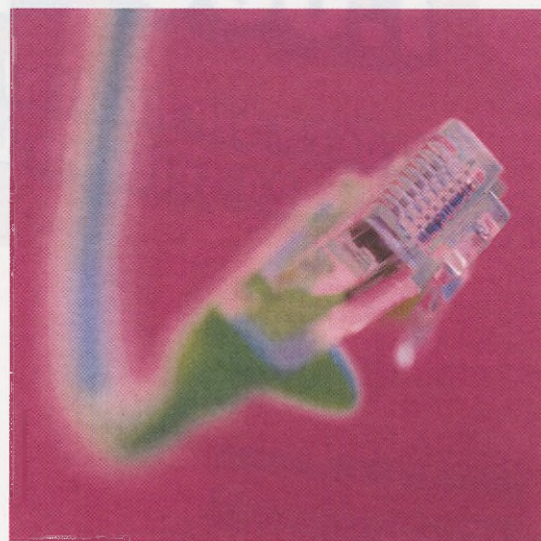
aMail. Trotzdem werden nun nicht etwa alle STinG-Anwender oder -Interessierte kurzerhand vergessen. In dieser Folge unseres Internet-Workshops stellen wir Ihnen nämlich ein Programm vor, das sowohl unter STinG als auch unter IConnect, Draconis und sogar MiNTnet seinen Dienst tut: Es handelt sich dabei um den eMail-Client aMail.

Theorie. Internet-Clients gibt es ja besonders für STinG eine ganze Reihe, wobei viele dieser Programme mittels des Tools Fusion auch unter IConnect und Draconis genutzt werden können. „Native“ eMail-Programme für Draconis und IConnect sind aber rar: Unter IConnect war meines Wissens nach bisher nur der ASH EMailer nutzbar - wobei dieses Programm ohne Zweifel den größten Leistungsumfang und die beste Bedienung aller für den Atari erhältlichen eMail-Programme bietet. aMail geht nun andere Wege: Es ist nicht für einen bestimmten Socket programmiert, sondern arbeitet unabhängig von der Zugangssoftware. Für die Kommunikation mit dem Socket sorgt erst eine Overlay-Datei, von der die passende Variante einfach ausgewählt und ins Verzeichnis von aMail kopiert werden muss. In der Theorie erinnert diese Vorgehensweise als an den Web-Browser CAB, der ja auch erst durch die OVL-Dateien mit der eigentlichen Internet-Software kommuniziert. Der Vorteil ist eine hohe Kompatibilität und Unabhängigkeit von der Zugangssoftware. Die Wahl des Sockets bleibt also dem Anwender überlassen.

Aber nicht nur in der Frage des Sockets ist aMail tolerant: Im Gegensatz zum EMailer, der bis vor kurzem MagiC bindend voraussetzte, konnten wir aMail auch erfolgreich unter N.AES 2.0 nutzen.

Bezug. aMail findet sich auf der Homepage der Entwickler (<http://www.pwp.cz/atack/products/amail.html>) und ist in verschiedene Teile aufgeteilt: Am wichtigsten ist hier natürlich das Hauptverzeichnis, das das eigentliche Programm und die OVL-Datei für MiNTnet enthält. Wenn Sie den Client nicht unter MiNTnet nutzen möchten (und das wollen wohl die wenigsten), müssen Sie nun das passende Overlay für Ihren Socket herunterladen. Außerdem steht eine deutsche Ressource-Datei und eine knappe, aber recht nützliche deutsche Kurzanleitung bereit (leider noch keine ausführliche Online-Dokumentation im ST-Guide- oder HTML-Format). Diese sollten Sie natürlich auch gleich mit herunterladen - einem geschenkten Gaul schaut man nun einmal nicht ins Maul, oder?

Alternativ finden Sie alle passenden Dateien auch auf unserer aktuellen Spezialdiskette - schauen Sie also mal hinein, Sie sparen ein paar Online-Kosten!



Installation. Die Installation ist relativ einfach durchzuführen, trotzdem wünscht man sich im Falle von aMail die Unterstützung des hervorragenden GEMSetup herbei, dem Standard-Installationstool für alle TOS-Systeme. Gerade, da mehrere Sockets und auch Sprachen unterstützt werden, böte sich dessen Nutzung geradezu an, um fehlerhafte Installationen zu vermeiden. Vielleicht findet sich ja ein findiger Anwender, der Lust hat, eine Konfigurationsdatei für GEMSetup anzufertigen.

Bis es soweit ist, müssen wir noch einige Handarbeit übernehmen - doch keine Angst, es ist alles nicht so schlimm, wie es erscheint. Das einfachste ist dabei das Entpacken der heruntergeladenen Files: Das Hauptarchiv entpackt sich in ein Verzeichnis namens *aMail*. Auch die anderen Pakete sollten Sie in eigenen Verzeichnissen entpacken, damit der Ordner etwas leichter überschaubar bleibt. Nach dem Entpacken sollten Sie also eine Ordnerstruktur haben, wie Sie in Bild 1 dargestellt ist.

Nun kommt der nächste wichtige Schritt: Wie erwähnt enthält das Hauptarchiv die OVL-Datei für eine Nutzung von aMail unter MiNTnet. Wenn dies die für Sie passende Datei ist, können Sie fast schon loslegen - arbeiten Sie mit einer anderen Internet-Software, so müssen Sie nun das passende Overlay installieren. Wenn Sie so vorgegangen sind, wie oben vorgeschlagen, sollte sich dieses in einem eigenen Ordner befinden - im Falle einer Nutzung von IConnect sollte dieser Ordner *asic126b* heißen. Wenn Sie diesen öffnen, sollte Ihnen die Vorgehens-

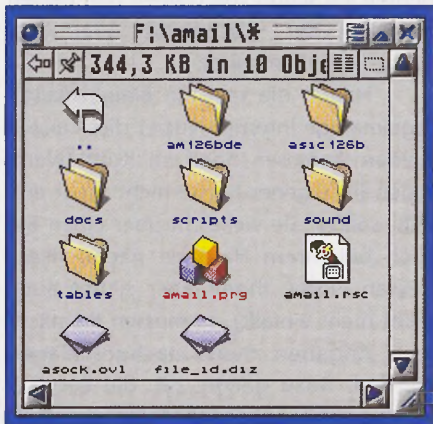
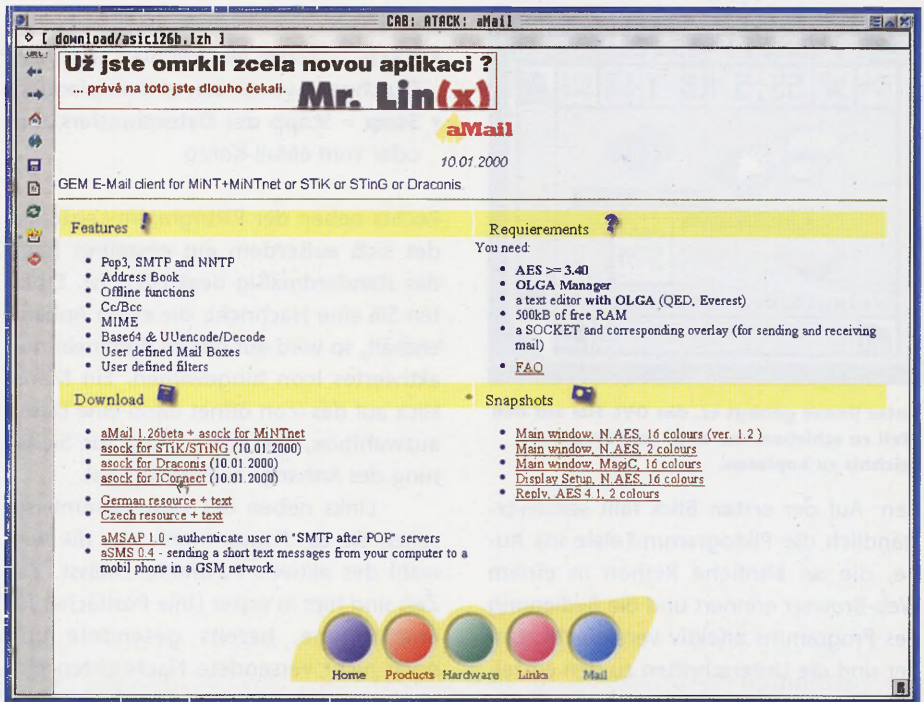


Bild 1: So sollte Ihr aMail-Verzeichnis nach der Grundinstallation aussehen.



aMail findet sich auf der Homepage des Entwicklerteams Attack, von dem übrigens auch der sehr schöne FTP-Client aFTP für STInG stammt. Schauen Sie sich auf der Homepage um, es finden sich noch einige interessante Goodies. Für unseren Workshop sollten Sie das Hauptarchiv, das passende OVL-Paket sowie die deutsche Lokalisierung herunterladen.

weise fast schon klar sein: Die enthaltene Datei *asock.ovl* muss ins Hauptverzeichnis kopiert werden, um von aMail erkannt zu werden. Dieses geschieht einfach per Drag & Drop und Bestätigen des erscheinenden Kopier-Requesters.

Ein Tipp am Rande: Wenn Sie ungerne Originaldateien „zerschießen“ oder hin und wieder den Socket wechseln möchten (viele Atari-Internet-Surfer nutzen z.B. abwechselnd IConnect und STInG), so legen Sie sich ein zusätzliches Verzeichnis an, in das Sie Sicherheitskopien aller für Sie wichtigen OVLs kopieren. Aus diesem Ordner heraus kann dann je nach Belieben die benötigte Overlay-Datei in das Hauptverzeichnis von aMail kopiert werden. Das Verzeichnis könnte z.B. den Namen OVLs tragen.

Nun steht aMail für die Nutzung unter Ihrer Zugangssoftware bereit. Da wir nun ja aber auch ein deutsches Resource-File heruntergeladen haben, wollen wir dies auch installieren, damit wir aMail in deutscher Sprache nutzen können. Die Vorgehensweise ist im Grunde dieselbe wie bei dem passenden OVL-File: Die deutsche Lokalisierung steht in einem eigenen Verzeichnis bereit, das wahrscheinlich *am126bde* heißt. Enthal-

ten ist ein Ressource-File und die bereits erwähnte kurze Anleitung. Möchten Sie die originale RSC-Datei aus Sicherheitsgründen aufbewahren, legen Sie ein eigenes Verzeichnis für RSCs an und kopieren Sie die Datei *amail.rsc* aus dem Hauptverzeichnis in diesen Ordner. Öffnen Sie nun den Ordner mit der deutschen Lokalisierung und benennen Sie Datei *amail_de.rsc* in *amail.rsc* um. Diese kopieren Sie einfach ins Hauptverzeichnis, damit aMail sie beim Programmstart einliest - fertig.

Ready to go. Sie haben die für Sie passende Overlay-Datei installiert und auch die deutsche Lokalisierung „scharf“ gemacht? Dann steht nun einem ersten Programmstart nichts mehr im Wege: Ein Doppelklick auf das Programmicon startet aMail, das zuerst die standardmäßig eingestellten Postfächer prüft und im sich nun öffnenden Arbeitsfenster folgerichtig in der linken oberen Ecke meldet, dass keine neuen Nachrichten vorliegen (bisher haben wir ja noch nicht nach neuen Nachrichten „gefischt“).

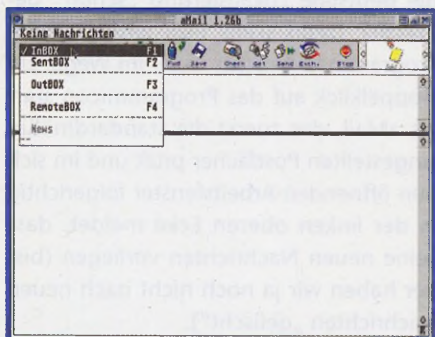
Die Oberfläche. Nun ist es an der Zeit, sich etwas mit der Oberfläche anzufreun-



Unter **jinnee** genügt es, das **OVL-File** auf den Pfeil zu schieben, um es in das Hauptverzeichnis zu kopieren.

den: Auf der ersten Blick fällt selbstverständlich die Piktogramm-Leiste ins Auge, die an ähnliche Reihen in einem Web-Browser erinnert und die Bedienung des Programms effektiv vereinfacht. Leider sind die Unterschriften zu den einzelnen Piktogrammen noch nicht ins Deutsche übersetzt worden (diesem Teil unseres Workshops liegt übrigens die Version 1.26b vom 10. Januar 2000 zugrunde, die von den Autoren noch ausdrücklich als Testversion bezeichnet wird). Daher wollen wir hier eine kurze Aufstellung der enthaltenen Icons geben (von links nach rechts):

- **New** = Neue Nachricht verfassen
- **Reply** = Auf die ausgewählte Nachricht antworten
- **Fwd** = Ausgewählte Nachricht weiterleiten
- **Save** = Ausgewählte Nachricht sichern
- **Check** = Derzeitiges eMail-Konto auf neue Nachrichten prüfen
- **Get** = Neu eingetroffene Nachrichten abholen
- **Send** = Neu verfasste Nachrichten ver-



So sieht das „jungfräuliche“ Arbeitsfenster von aMail aus: Über das Popup-Menü wählen Sie die Postfächer aus.

schicken

- **Exch.** = Neue Nachrichten in einem Durchgang versenden und empfangen
- **Stop** = Stopp des Datentransfers zum oder vom eMail-Konto

Rechts neben der Piktogramm-Leiste findet sich außerdem ein einzelnes Icon, das standardmäßig deaktiviert ist. Erhalten Sie eine Nachricht, die einen Anhang enthält, so wird auf diesen durch ein nun aktiviertes Icon hingewiesen. Ein Mausklick auf das Icon öffnet dann eine Dateiauswahlbox, die einen Pfad zur Sicherung des Anhangs auswählen lässt.

Links neben der Piktogrammleiste sehen Sie ein Popup-Menü, das die Auswahl des aktiven Postfachs zulässt. Zur Zeit sind hier in erster Linie Postfächer für empfangene, bereits gesendete und noch nicht versendete Nachrichten eingetragen - wie wir eigene Postfächer festlegen, schauen wir uns im kommenden Teil dieses Workshops genauer an. Kleiner Vorgeschmack: aMail kann bis zu 30 Postfächer verwalten - gar kein übler Wert, der in der Praxis ausreichen sollte.

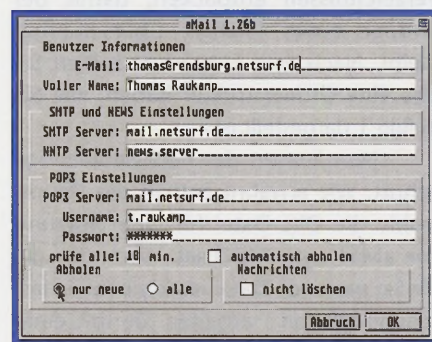
Den größten Teil des Arbeitsfensters nimmt aber die Nachrichtenverwaltung ein, die in zwei Teile aufgeteilt und durch einen einfachen schwarzen Trennstrich (nun ja, Eleganz ist etwas anderes) getrennt ist. Der obere Teil des Fensters stellt Absenderinformationen und den Betreff einer Nachricht dar. Im unteren Teil wird die eigentliche Mail angezeigt. Den schwarzen „Trauerbalken“ können Sie übrigens mit der Maus verschieben, so dass Sie selbst bestimmen können, wieviel Platz welcher Bereich einnehmen soll.

Bisher ist das Reden von Nachrichten natürlich reines „Trockenschwimmen“, da wir ja bisher noch keine einzige Zeile abgeholt haben - vor den Austausch hat der Herr nämlich noch etwas Konfigurationsarbeit gesetzt:

Grundlegende Konfiguration. Wir wollen jetzt nicht auf alle Einzelheiten der optimalen Konfiguration eingehen, sondern erst einmal „nur“ sicherstellen, dass Sie überhaupt eine Verbindung zu Ihrem Mailserver aufbauen können, um Nachrichten zu empfangen und die Welt mit eigenen Ergüssen zu belästigen. Das für

uns primär wichtige Dialogfenster verbirgt sich unter dem Menüpunkt *Optionen/Globales...* (puuuuh, also keine ASCII-Dateien konfigurieren - das kommt erst im nächsten Teil). In dieses müssen nun Ihre Benutzerdaten eingetragen werden, die Sie bei der Anmeldung von Ihrem Internet-Dienstleister mitgeteilt bekommen haben - ja, genau das merkwürdige Schreiben mit den vielen unverständlichen Dingen darauf, das Sie gleich als erstes weggeschmissen haben (viel Spaß beim Nachbestellen).

Gehen wir nun die verschiedenen Einträge einfach der Reihe nach durch: Gleich in die erste Zeile tragen Sie Ihre vollständige eMail-Adresse inklusive Domain-Namen (also der Teil hinter dem Klammeraffen) ein. Damit Ihre Nachrichten bei einem Empfänger nun auch Ihren richtigen Namen enthalten, tragen Sie



Im Konfigurationsfenster tragen Sie Ihre persönlichen Nutzerdaten ein.

diesen in der zweiten Zeile ein - Sie sollten dieses Feld wirklich ausfüllen, nichts ist schlimmer, als anonyme Mails zu empfangen (hinzu kommt, dass Sie gar nicht glauben werden, wieviele Nachrichten ich schon von Damen und Herren namens „User“, „Username“ oder „User Name“ erhalten habe).

Haben die meisten einigermaßen regelmäßige Internet-Nutzer diese ersten beiden Angaben noch im Kopf (wenn Ihnen Ihr eigener Name nicht mehr einfällt, sollten Sie vielleicht über einen Besuch bei Ihrem Hausarzt nachdenken, dessen Name Ihnen aber sicher auch nicht mehr einfällt), so müssen die nächsten Angaben meist nachgeschlagen werden. Dazu gehört z.B. die korrekte Adresse für den SMTP-Server Ihres Providers. SMTP ist das Standard-Protokoll für die Übertragung von eMails im

Internet. Genau darunter befindet sich die Möglichkeit, den NNTP-Server festzulegen, damit auch öffentliche Mails mit Newsgroups ausgetauscht werden können. In diese Workshop beschränken wir uns jedoch vorerst auf die Nutzung von aMail als reiner eMail-Cleint, weshalb Sie erst einmal dieses Feld unbeachtet lassen können. Wichtig hingegen ist die Angabe des POP3-Servers, der zusätzlich mit einem Usernamen und einem Passwort geschützt ist. Auch diese Angaben werden Ihnen von Ihrem Internet-Dienstleister mitgeteilt.

Nun haben Sie alle wichtigen Einstellungen für einen Nachrichtenaustausch vorgenommen und müssen sich nur noch entscheiden, ob und wie Sie die in dem Dialogfenster vorhandenen Zusatzoptionen aktivieren möchten. Sind Sie z.B. regelmäßig oder gar ständig online, ist es ganz praktisch, aMail zu instruieren, regelmäßig das Postfach auf neu eingegangene Nachrichten zu prüfen. Ein Abstand von 10 Minuten macht hier durchaus Sinn.

Schließen Sie nun das Einstellungsfenster über OK und vergessen Sie nicht, die Konfiguration über den Menüpunkt *Optionen/Sichern* abzuspeichern.

Pfade. Noch können wir nicht loslegen, auch, wenn es schon unter den Fingernägeln brennt. Damit wir kein Chaos veranstalten, sollten wir uns einmal die Pfadangaben unter dem Menüpunkt *Optionen/ Pfade* ansehen. Die hier eingetragenen Pfade für die Postfächer (Ablagen) weisen alle auf die Bootpartition, was mir nicht recht zusagen mag. Ich habe also innerhalb des aMail-Verzeichnisses neue Ordner für die angezeigten Postfächer angelegt und den Pfad dorthin mit der Dateiauswahlbox festgelegt. Darunter finden Sie weitere anwenderspezifische Pfadangaben: Unter dem Punkt *Editor* müssen Sie aMail mitteilen, welchen Texteditor Sie zum Schreiben von Nachrichten nutzen

Schauen Sie sich die Pfadeinstellungen genau an, um Sie an die eigenen Wünsche anzupassen. Auf jeden Fall sollten Sie einen Texteditor zum Schreiben Ihrer Nachrichten festlegen - wir empfehlen qed oder Luna.

möchten, da aMail keinen eigenen Editor bereitstellt. Auch für das darunterliegende temporäre Verzeichnis habe ich einen neuen Ordner im aMail-Verzeichnis angelegt - ich empfinde diese Verfahrensweise einfach als übersichtlicher und scheue mich etwas davor, „Windows-like“ Verzeichnisse über das System zu verstreuen. Noch ein Pfad ist sehr wichtig: der des Adressbuchs. Dieser wird standardmäßig ins System-Verzeichnis GEMSYS geschrieben. Meiner Ansicht nach ist das Adressbuch um einiges besser im aMail-Verzeichnis aufgehoben - aber das kann jeder halten, wie er mag.

Das war's. Nun haben wir aber alle zunächst wichtigen Einstellungen vorgenommen und können an das Verschicken und Empfangen von Nachrichten gehen: Starten Sie Ihre Verbindungssoftware und warten Sie, bis sich Ihr System ins Internet eingewählt hat. Ist dies der Fall, können Sie nun innerhalb von aMail die ge-

wünschte Funktion über das Menü oder die Piktogrammeleiste auswählen. Am praktischsten ist zumeist die Exchange-Funktion. Nun sollte Sie ein kleines Statusfenster über den Verlauf der Austauschaktion informieren. Empfangene Nachrichten stehen Ihnen danach in der *InBOX* zum Lesen zur Verfügung. Nun können Sie diese direkt beantworten oder offline bearbeiten.

Soweit... so gut. Wie erwähnt, widmen wir uns im kommenden Teil dieses Workshops der Optimierung von aMail und richten einige benutzerspezifische Postfächer ein.

Wenn Sie Ideen, Fragen und Anregungen haben, scheuen Sie sich nicht, die Redaktion zu kontaktieren. Interessant für uns ist speziell, mit welchem Internet-Programmen für den Atari Sie Probleme haben und welche Sie sich näher erklärt wünschen. 

Thomas Raukamp

Besuchen Sie uns online unter der URL
<http://www.st-computer.net>

Ein Preview zum Siedler-Clone:

Foundation

Schaffe, schaffe, Häusle baue...

Zwar müssen Atari-Fans noch etwas weiter auf den Milan II warten, allerdings sind schon die ersten Spiele-Portierungen angekündigt: Unter anderem plant Epic Marketing die Portierung von Foundation vom Amiga auf den Milan II. Wir können Ihnen schon heute ein Preview auf das Besiedlungsabenteuer von Paul Burkey bieten.

Die Aufgaben eines jeden (digitalen) Wuselwesens ist die Vermehrung. Dazu ist aber eine Lebensgrundlage notwendig: Nahrung und ein Dach über dem Kopf. Und genau dies soll der Spieler richten, doch schon dort setzt das erste Problem ein: auch andere benötigen Platz zum Leben und so ist die Auseinandersetzung kaum zu vermeiden.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines virtuellen Herrschers, der seine Mannen zum Sieg über die feindlichen Völker führen soll. Der Weg dorthin erweist sich selbstverfreilich als steinig: Die tapfersten Kämpfer des Volkes allein werden dem Gegner wenig imponieren. Eine funktionierende Wirtschaft muss her - und damit einher geht ein wachsender Staat, der sich den Angriffen des Gegners widersetzen und zum triumphalen Gegenangriff auflaufen kann. Das klingt nach einer Menge Arbeit: Ressourcen müssen gefunden, abgebaut, möglichst erneuert und weiterverarbeitet werden.

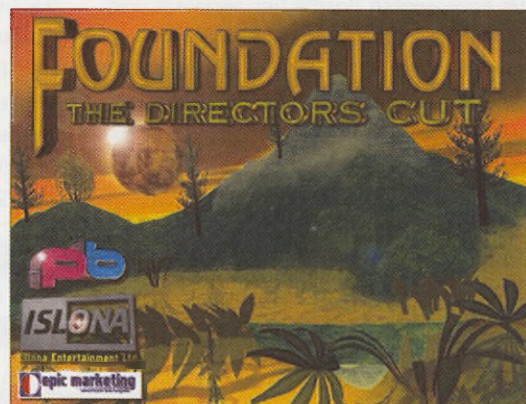
Das Spiel. Nach dem romantischen Intro und dem Umweg über das Menü gelangt der Spieler zu dem gerenderten Startbild einer der 40 Missionen. Jede Mission beginnt mit der Erkundung der Insel, deren Naturgestaltung - Winter, Sommer, Dunkelheit, Lava - vielfältig sein kann. Die ersten Gebäude sind das Hauptquartier, die Holzfällerhütte und das Haus des Steinbrechers sowie eine Bauernhütte, in denen sich die holden Jungfrauen um den Nachwuchs kümmern. Das Pumpenhaus versorgt die Arbeiter mit Wasser, während die Bauernhöfe, Bäckereien und Fischereien für die Produktion von Lebensmitteln aller Art verantwortlich sind. In den Minen werden Gold, Stein, Kohle und Erz gewonnen, die beispielsweise in den Stahlschmelzen weiterverarbeitet werden. Brauereien und Tavernen sorgen für gute Stimmung und erhöhte Moral im Kampf, sind aber auch ein radikaler Freund der Leber-Zirrhose. Krankenhäuser bringen bei Bedarf Alkoholleichen wieder auf Vordermann. Zur Erhöhung der Moral tragen auch die Kirchen bei. Im Krematorium werden dann die Toten in Magie verwandelt, die zum Bau von Häusern oder zur Erschaffung von Steinen und Bäumen verwendet wird. Im Gegensatz zu Siedler und Konsorten werden die Gebäude also nur indirekt durch Rohstoffe errichtet. Leider entfallen damit auch die netten Animationen beim Häuserbau - nach einem kurzen „zipppp“ und ein wenig blauem Glitzern steht das Gebäude auch schon. Die Laboratorien wiederum dienen als Entwicklungszentren für neue Waffen oder Gebäude. In den Barracken hausen die Soldaten und warten auf den ersten Feldzug.

Die Gebäudeanzahl in Foundation ist fast überwältigend, so dass Paul

Burkey bereits über eine Verringerung zur besseren Übersichtlichkeit nachgedacht hat. Allein über 20 Rohstoffe und Handelswaren warten nur darauf, sinnvoll eingesetzt zu werden. Und wenn die Lagerhäuser zu platzen drohen, kann mit bekannten und unbekannten Partnern Handel betrieben werden. Sämtliche Handelsaktionen werden übrigens, wie auch andere nützliche Informationen wie Todesfälle und -ursachen, nicht jedoch direkte Vergleiche mit den Gegnern, im Statistikenmenü angezeigt.

Einfacher als Handeln ist nur Stehlen: Im Krieg hat der Spieler als oberster Heerführer die totale Kontrolle über alle Soldaten und kann mit seiner Armee die gegnerischen Ritter bekämpfen, bestehlen, im Gefängnis einsperren und fremde Häuser anzünden oder einfach übernehmen, um das Heimatgebiet zu erweitern. Feindliche Gebiete können mit einem Heißluftballon ausgekundschaftet werden - doch wehe, die Soldaten kommen den gegnerischen Geschütztürmen zu nahe. Wer selbst angegriffen wird, muss nicht um seine Waren bangen - sie bleiben auch bei der erfolgreichen Abwehr des Ansturms erhalten. Und im aller schlimmsten Notfall können Gebäude sogar evakuiert werden!

Nur, wer den täglichen Bedarf der Arbeiter und Ritter decken kann, wird auch im Kampf mit den Gegnern bestehen können. Wichtig ist auch noch,



dass jeder Charakter im Laufe seines Lebens Erfahrung sammelt und dadurch effektiver arbeiten kann - wenn er nicht schon vorher durch überhöhten Alkoholkonsum oder übermäßige Strapazen dahingerafft wurde. So können kleine Ritter zum fast unsterblichen Schwarzen Ritter aufsteigen, der beim Gegner Angst und Schrecken verbreitet. Überhaupt scheinen die kleinen Wuselmännchen einen hohen IQ zu besitzen - wer braucht schon alberne Wege zwischen den Häusern wie bei „Die Siedler“?

Anfänglich wirkt Foundation extrem verwirrend aufgrund der hohen Anzahl der Gebäude, Waren und Personen. Mit Hilfe der exzellenten Anleitung im HTML-Format und den Stichwörtern im Spiel findet man jedoch selbst bei der komplexen Ressourcen-Verwaltung schnell ins Spiel, doch auch eine Online-Hilfe wäre nicht verkehrt. In jedem Fall ist eine Einarbeitung in das Handbuch und natürlich in das Spiel unabdingbar, wie es sich eben für eine komplexe Wirtschafts-Kriegs-Simulation gehört.

Die Technik. Das Rendering-System mit aus der Demoszene hervorgegangenen Effekten wie Gouraud Shading, Texture Blending und Lichteffekten zeigt, wie leistungsfähig Foundation ist. Durch die Shading-Routinen wirken Übergänge von andersfarbigen Landschaften und hin zur unbekannten Schwärze beeindruckend echt. Gebäude und Figuren ziehen eindrucksvolle Schat-

ten, und auch die Berge und Täler wirken nicht etwa isometrisch, sondern durch die weicheren Übergänge realistisch.

Die grandiose Musik, die entweder intern oder direkt von der CD (als Audio-tracks) abgespielt wird, hat der aus der Amiga-Demoszene bekannte Musiker Simon „Melomaniac“ Ravn beigebracht. Die unzähligen Soundeffekte ertönen wie bei den meisten anderen Spielen dieser Art im Distance Volume Mode - d.h. je näher man zu der Klangquelle kommt, desto lauter ertönt der Klang, z.B. der Schlag des Holzfällers.

Eigene Soundsamples können ohne weiteres eingefügt werden.

Und für das alles ist ein Milan 040 mit 8 MB RAM fällig. Unnötig zu erwähnen, dass Foundation DC im Multitasking-Modus läuft und sogar auf dem Desktop spielbar ist.

Erstes Fazit. Vergeblich hofft man jedoch bisher auf einen Zweispielermodus per Splitscreen oder gar auf einen Mehrspielermodus per TCP/IP über lokale oder globale Netzwerke.

Diese wie auch andere neue Möglichkeiten, darunter völlig überarbeitete Handels- und Kriegssituationen und neue Gebäude (Mauern, etc.), Teams und Figuren, erwarten den Spieler in Paul Burkeys fertiger Version: Foundation's Edge wird aller Voraussicht nach bereits im Sommer des neuen Jahrtausends erscheinen!

Selbst meine Freundin mochte das Spiel - wer wird dann schon noch „Die Siedler“ vermissen? 人

Preis: DM 49.-

Foundation im Internet:
<http://www.sneech.freemove.co.uk>

Epic Marketing, Hirschauer Straße 9, D-72070
Tübingen, Tel 0 70 71-40 04 92, Fax 40 04 93,
eMail:epic@swol.de, <http://www.epic-marketing.de>

Nico Barbat

Und für das alles ist ein Milan 040 mit 8 MB RAM fällig. Unnötig zu erwähnen, dass Foundation DC im Multitasking-Modus läuft und sogar auf dem Desktop spielbar ist...



Atari Scene



Linux und die Demoscene

Nicht nur auf dem Atari gibt es eine starke Szene. In Anbetracht der Tatsache, dass Linux auch auf dem Atari immer mehr Interessenten findet, haben wir einen Blick über den Tellerrand gewagt.

Mit Blick auf die starke Scene auf Atari, Wintel-PCs, C64 und Amiga machen sich mehrere Linux-Scener auf, das Feld von hinten aufzurollen, um eine weitere Plattform für Demos und Co. zu etablieren. Nico „Dire“ Barbat sprach mit zwei führenden Scene-Mitgliedern, Furball und Big Bear/Level-D & FakeThat.

st-computer: Hallo zusammen, würdet Ihr Euch unseren Lesern bitte selbst kurz vorstellen?

Big Bear: Mein Name ist Matthias Scheidegger. Ich bin 25 Jahre alt und studiere seit rund vier Jahren Informatik an der Uni Bern. Nebenbei arbeite ich derzeit dort auch an einem Netzwerk-Projekt. In meiner Freizeit spiele ich Geige und Keyboards - genau wie am Computer bin ich nicht auf einen bestimm-

ten Stil fixiert. In der Scene bin ich als Big Bear bekannt (manch einer nennt mich auch einfach Teddy ;)) und bin Mitglied der Linux-Gruppe Fake That und der Musik-Gruppe Level-D.

Furball: Ich heiße Philipp „Furball“ Kaeser, studiere Physik und beschäftige mich in meiner Freizeit mit - Computern! Seit Big Bear und ich 1996 Linux kennen und lieben lernten, programmieren wir Demos und organisieren Parties, um Linux auch in der Demoscene bekannter zu machen.

stc: Als Coder habt Ihr die beste Perspektive über die technischen Möglichkeiten eines Systems: Welche Vor- und Nachteile weist Linux für die Demoscene auf?

Big Bear: Tatsächlich gibt es demospezifische Nachteile. Als Abkömmling von Un*x hat Linux viele Sicherheitsmerkmale, so dass es recht schwer ist, bis zur Hardware „vorzustoßen“, um zum Beispiel entscheidende Grafik-Routinen zu erzeugen, so dass hardwarenahe Programmierung wie auf dem Atari kaum möglich ist. Damit sind wir jedoch auch schon bei den Vorteilen angelangt, denn glücklicherweise gibt es Libraries, die die „Schmutzarbeit“ für den Coder übernehmen, beispielsweise *Prometheus TrueColor*, die *GGI-Libraries* oder die *3D-Libraries*, um nur einige zu nennen. Alles erinnert ein wenig an stcctX unter Windows, mit einem Unterschied: Du kannst die Sources der Libraries in den Händen halten und an Deine Wünsche anpassen! Zudem sind alle Tools, die Du benötigst, umsonst und legal!

stc: Gibt es Effekte, die speziell auf Linux zugeschnitten wurden?



Furball: Die Effekte der Linux- und DOS-/Windows-Demoscene ähneln sich bisher vermutlich wie ein Ei dem anderen. Das liegt natürlich an der Hardware, die von beiden Betriebssystemen vornehmlich verwendet wird: die x86-Reihe. Allerdings werden in absehbarer Zeit vielleicht einmal Effekte auf Sparc-Maschinen unter Linux zu sehen sein.

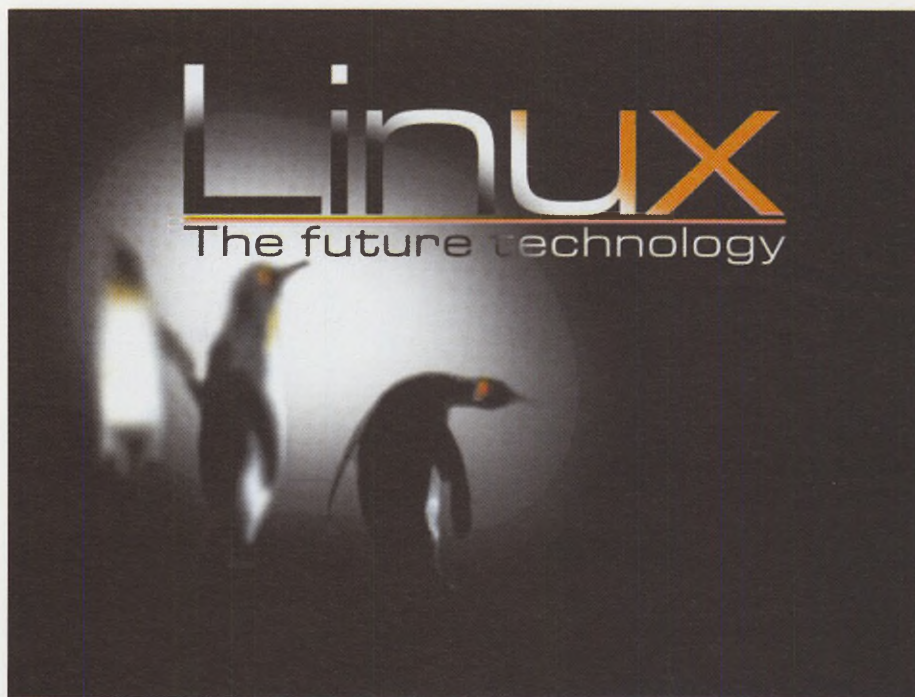
stc: Darauf darf man bestimmt gespannt sein. Welche Gruppen und Linux-Scener könnten denn Eurer Meinung nach für solche Effekt-Feuerwerke verantwortlich sein?

Furball: Bis jetzt ist die Linux-orientierte Demoscene noch ziemlich klein, es gibt nur sehr wenige echte Linux-Scener, da die meisten sich hauptsächlich der PC-/Windows-Szene zurechnen und somit gibt es auch nur kleine Demo-Gruppen und wenige echte Scene-Demos. Das liegt teilweise auch daran, dass viele Linux-Programmierer zu sehr mit der Programmierung von Tools beschäftigt sind, um das System noch netter und besser zu machen.

Big Bear: Zu den bekanntesten Demo-gruppen zählen Lame Over, die mehrere gute Demos herausgebracht haben, sowie Skal (Hard Rox) und Bomb (State of Mind).

Furball: Das beste Demo unter Linux wurde vom PC entführt: The Black Lotus portierte die Jizz, Stash and Astral Blur Trilogy von DOS nach Windows und Jarno Paananen von den Sahara Surfers hackte einen Loader für Linux.

stc: ...alles alte Bekannte aus der Demoscene. Welche Prozessoren und Linux-



Distributionen würdet Ihr vorschlagen, um Demos anzuschauen?

Big Bear: Fast jedes Demo benutzt Inline ASM, also ist ein AMD-Prozessor (oder Intel, wenn es denn sein soll) ein Muss. Wenn das Demo in reinem C geschrieben ist, muss man natürlich auch nicht auf die CPU achten. Anfängern würde ich die RedHat- oder SuSE-Distributionen empfehlen, weil sie das weit verbreitete RPM-Package-Format benutzen. Zum Beispiel ist RPM das einzig erhältliche Package-Format der 3dfx-Glide-Library für Linux. Ich persönlich ziehe die Debian-Distribution vor - sie ist geradezu perfekt für jeden, der die „blutigen Details“ selbst konfigurieren möchte.

stc: Habt Ihr einige Links für das Internet parat? Welche Websites sind wichtig, wo trifft sich die Linux-Szene im IRC?

Furball: In praktisch jedem IRC-Netz stößt man auf einen überfüllten #linux-Channel - dies ist ein guter Ausgangspunkt für jeden Linux-Scener oder -Interessierten. Die beste Seite im World Wide Web ist wahrscheinlich Linux-Scene.org ([http:// linux.scene.org](http://linux.scene.org)).

stc: Und um die Linux-Scener nicht nur online, sondern auch „live“ zu sehen - welche Party ist dann empfehlenswert?

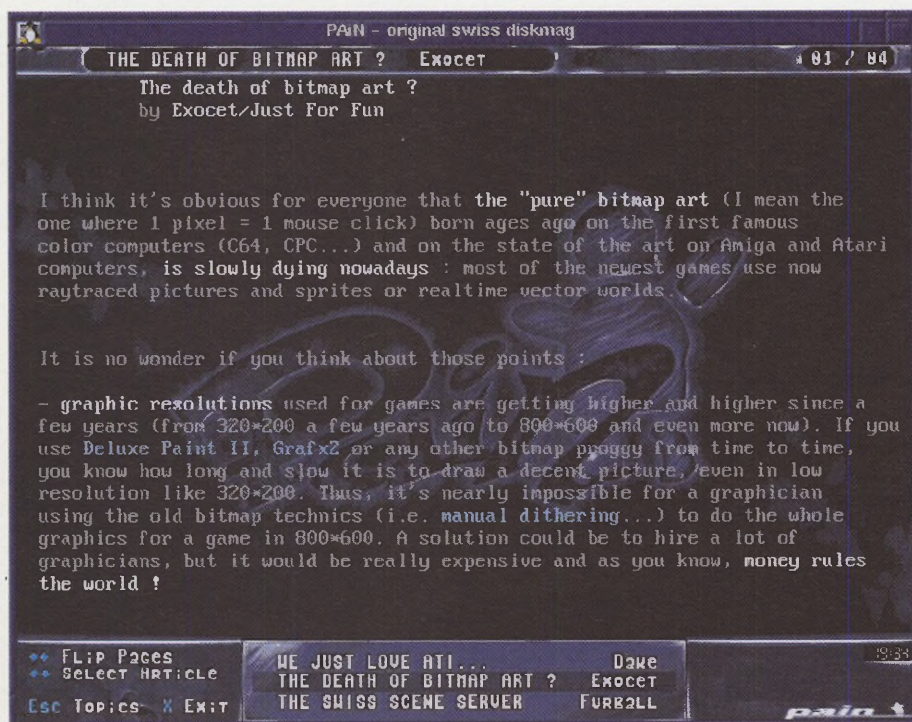
Big Bear: Die meisten Linux-Leute habe ich auf der Mekka-Symposium in Norddeutschland gesehen, auf französischen und belgischen Parties hingegen trifft man eher selten auf Linux-Freaks.

Über Parties im Norden kann ich nichts erzählen, da ich seit langer Zeit keine mehr besucht habe. Vielleicht ändert sich das ja, wenn ich einmal Furball im fernen Schweden besuche.

stc: Um die Demoscene trotz einer solchen Ferne zusammenzuhalten, sind unter anderem auch Magazine nötig. Wie sieht die Situation in dieser Hinsicht für die Linux-Scener aus?

Furball: PAiN erscheint mehr oder weniger regelmäßig. Nach einigen Umstellungen wird der neue Code im Moment noch optimiert, danach sollte eine neue Ausgabe erscheinen.

«Tatsächlich gibt es demospezifische Nachteile. Als Abkömmling von Un*x hat Linux viele Sicherheitsmerkmale, so dass es recht schwer ist, bis zur Hardware „vorzustößen“, um zum Beispiel entscheidende Grafik-Routinen zu erzeugen, so dass hardwarenahe Programmierung wie auf dem Atari kaum möglich ist.»



«Wenn die Spieleindustrie anfängt, Linux als mögliche Plattform für Spiele anzusehen, wird auch die Demoscene zunehmend größer werden. Das war schließlich bei allen Mainstream-Plattformen so - C64, Amiga, Atari und PC.»

Insgesamt gesehen mangelt es den ohnehin wenigen Magazinen objektiv gesehen an ansprechenden Artikeln und einem guten Code. Oft ist der Code schnell zusammengehackt worden und nicht als Open Source verfügbar. Das Modell von Linux stand hier zumindest nicht Pate, könnte aber in vielerlei Hinsicht helfen.

Big Bear: Es gibt einen Linux-Loader für das deutsche PC-Diskmag Hugi, allerdings haben wir bisher nur ein Beta-Binary und keine Sources gesehen - vielleicht ist der Loader nur ein schlechter Hack.

Anders sieht es bei den Online-Magazinen aus, von denen einige qualitativ überzeugen können.

stc: Wie schätzt Ihr die Situation ein, wenn große Firmen ihre Software-Produkte für Linux umsetzen? Wie groß ist derzeit die illegale Scene auf Linux?

Big Bear: Die Warez-Scene auf Linux ist extrem klein, da ja fast jedes Linux-Programm kopiert werden darf. Das könnte sich in der Tat ändern, wenn Firmen wie Corel oder Inprise Linux-Software verkaufen.

Wenn man die PC-Leute hinzunimmt, die Linux-Software für ihre Server

verwenden, würde ich von rund 20 Prozent illegale zu 80 Prozent legale Scene ausgehen.

Furball: In der Tat gibt es in diesem Moment (noch) keine ernstzunehmende Piraten-Scene auf Linux (außer, man zählt die unzähligen Coder hinzu, die an dem DeCSS Projekt zur Decryption von DVDs teilnehmen).

stc: Welche Chancen sehr Ihr für Linux, der übermächtigen PC-, Atari- und Amiga-Demoscene Paroli zu bieten?

Big Bear: Wenn die Spieleindustrie anfängt, Linux als mögliche Plattform für Spiele anzusehen, wird auch die Demoscene zunehmend größer werden. Das war schließlich bei allen Mainstream-Plattformen so - C64, Amiga, Atari und PC. Man muss nur einmal den PC als Beispiel nehmen: Bis zur Veröffentlichung der ersten Spiele gab es kaum ein gutes Demo für DOS/Windows...

Furball: Ich sehe das ähnlich. Es gibt einige PC-Scener, die Linux als zweite, alternative Plattform verwenden. So könnte die Zahl von Linux-Produktionen innerhalb kürzester Zeit explodieren.

Nebenbei angemerkt: für die Atarianer gibt es ja 68k-Linux und damit keinen Grund, die Köpfe hängen zu lassen!

st-computer: Ich danke Euch für das nette Gespräch - das letzte Wort habt Ihr...

Furball: Meine Anerkennung geht an Skal, Sleeping Dog und Jarne Paananen. Wenn mir jemand einen Kommentar senden möchte - meine eMail lautet furball@space.ch.

Big Bear: Ich grüße Nogsf/Level-D, ich bin erreichbar unter bigbear@evard.ch - und ja: Ich hätte gerne noch einen Kaffee. ;) ☺

Links zur Linux-Demoscene sind auf der Scenet Website (<http://www.scenet.de>) im Bereich Homepages/Linux aufgelistet. Im Bereich Interviews finden Sie dort auch Gespräche unter anderem mit Sleeping Dog, einem der führenden Linux-Democoder.

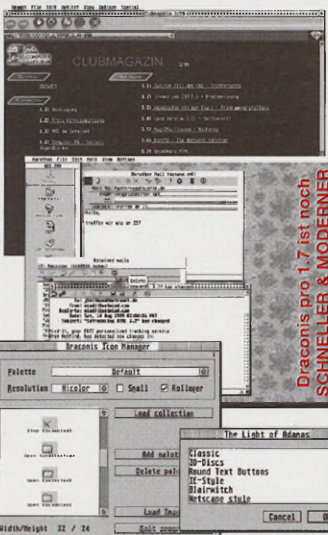
Nico „Dire“ Barbat



V 1.71

DRACONIS PROFESSIONAL

Das komplette Internet-Paket für alle TOS-kompatiblen Computer



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

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

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

Lieferung erfolgt auf HD-Disketten (Auf Wunsch auch DD-Disks) ! inkl. neuem Handbuch zur Version 1.7.

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



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**



Auf der neuen Silver-Disc finden Sie aktuelle PD & Shareware für TOS-Computer. Eine tolle Sammlung.

NEU

29.95 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!

Für alle TOS-Rechner geeignet!

29.95 DM

Aktuelle Infos bekommen Sie jederzeit gegen 1.10 DM in Briefmarken von uns!

M.u.C.S. Media - Software for the Future...

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.

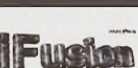
Wir suchen ständig gute Programme zum Vertrieb!



Diverses

iFusion (Draconis/MagiC) 19.95 DM
 Chatter (Draconis/MagiC) 29.95 DM
 EGON!-CD Utilities (Treiber) 48.95 DM
 Papyrus Word 8.x (Neu) 198.95 DM
 Papyrus Office 8.x (Neu) 289.95 DM
 STemulator Gold 98.95 DM
 Rational Sounds 2 78.95 DM
 Champ-Maus für ATARI 44.95 DM
 10er Pack MF2DD-Disks 7.95 DM
 10er Pack MF2HD-Disks 7.45 DM
 10er Pack CD-Rohlinge 650 MB .24.95 DM

Internet-Dienstleistungen
<http://www.mucs.com>



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

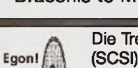
19.95 DM



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

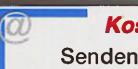
29.95 DM

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...

48.95 DM



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 0511 - 71 00 845 (Fax auf Abruf stellen!)

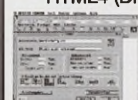
Draconis professional Suite 2000 CD

Der absolute Hammer! Auf dieser CD finden Sie Draconis pro 1.7x, HomePage Penguin 3.x, Chatter, iFusion, Draconis to MiNT und die komplette elements of web.design CD von Whiteline. Ein Muß!

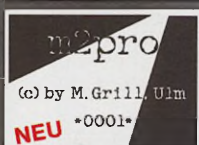
Draconis pro Suite 2000 CD 189.95 DM
 Upgrade von Draconis pro 1.7x 69.95 DM
 Upgrade von Draconis pro 1.6x 99.95 DM
 Upgrade von anderen Draconis V. ... 129.95 DM
 Crossgrade (Infos auf Anfrage) 129.95 DM

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!



DER Profiler für Megamax Modula 2 inkl. Handbuch für Anfänger und Fortgeschrittene. Die m2pro Quelltexte liegen ebenfalls bei.

m2pro Vollversion auf Diskette 59.95 DM
 m2pro auf CD inkl. Megamax Modula 2 69.95 DM



Eine Speziallösung zur Ansteuerung des Funkscanners AR-3000A. Nähere Infos auf Anfrage!

Vollversion inkl. gedrucktem Handbuch nur 79.95 DM



PCC 2.04 ist ein vektororientiertes Platinenlayoutprogramm der Extraklasse für ATARI und kompatible. PCC verwaltet bis zu 16 Layer + 2 Infolayer und 2 Lötstoplayer. Ausgabe auf div. Drucker, in Datei oder als Gerberfile, Unterstützung von Bohrautomaten und vieles mehr zeichnen PCC aus.

189.95 DM



NEU

Milan II



Die neue Power-Generation der TOS-kompatiblen Computer!

Designgehäuse, Floppy, 17GB Festplatte, 64 MB SDRAM, ATI-Rage pro 8MB Grafik*, 24-fach CD, 68060er CPU, 16bit Sound*, 56k Faxmodem*, Tastatur, Maus, Top-Basreflex-Boxen, MIDI-Schnittstellen, USB-Port, Seriell und Parallel-Port, ein erstklassiges Software-Paket u.v.m.

Der Preis für obiges System wird bei ca. 1699.- DM liegen.

Fordern Sie noch heute Ihre ausführlichen Informationen unverbindlich bei uns an! (* = OnBoard)



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

v o r s c h a u

0 6 / 0 7 - 2 0 0 0

a k t u e l l e s

Interviews sind interessant und schaffen Klarheit. Auf unser Gespräch mit Ali Goukassian von Milan haben wir eine überwältigende Resonanz erhalten und wir sind sicher, dass auch unser Interview mit Mirko Martens von Axro wieder einigen Informations hunger gestillt hat. Leider hat sich daurch unser Interview mit Application Systems etwas verschoben - wir reichen dieses nach.

w o r k s h o p s

Man sollte keine vorschnellen Versprechungen machen: In dieser Ausgabe haben wir unseren großen Workshop rund um die GEM-Programmierung unter GFA-Basic aus Platzgründen noch nicht starten können. Doch aufgeschoben ist nicht aufgehoben: Holger Herzog wird Sie ab der kommenden Ausgabe in die Geheimnisse der Entwicklung moderner Atari-Programme einführen.

Außerdem starten wir in der kommenden Ausgabe eine lockkere Artikelserie zum Thema „Linux auf dem Atari“.

s o f t w a r e

Leider war für diese Ausgabe noch nicht die brandneue Version von PixArt verfügbar, so dass wir auf ein Preview in der kommenden Ausgabe hoffen dürfen. PhotoLine ist zwar bereits seit einigen Jahren ein guter Name auf dem Atari-Markt, wurde aber merkwürdigerweise nie in der st-computer getestet - ein Umstand, der schnellstens geändert werden sollte. Außerdem erwartet Sie ein Test der neuen Version der Fakturierung Reprok.

o n l i n e

Nachdem unser ehemaliger STinG-Workshop auch für andere Themen rund um das Thema „Internet mit dem Atari“ geöffnet wurde, führen wir Sie in der kommenden Ausgabe in die Optimierung des freien eMail-Clients aMail ein.

p o r t r a i t



Thomas Raukamp tanzt gern auf zwei Hochzeiten: Er ist Chefredakteur der st-computer und des Schwestermagazins Amiga plus. Außerdem betreut er das Layout beider Zeitschriften. In seiner Freizeit (er hat kaum welche) macht er Musik, surft im Internet oder kümmert sich um seine Katzen.

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

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

Redaktion:

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

Verlag (Achtung, neue Adresse!):

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

Verlagsleitung:

Ali Goukassian

Abo-Betreuung:

Falke Verlag, Tel. 0 4 31 - 20 99 033, abo@st-computer.net

Anzeigenleitung:

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

Anzeigenpreisliste:

nach Preisliste Nr. 12, gültig ab 01.07.1998

Layout: thomas raukamp communications, Osterrönfeld

Druck: Frotzcher Druck GmbH

Titelgestaltung: thomas raukamp communications

Lektorat: thomas raukamp communications

Bezugsmöglichkeiten:

Atari-Fachhandel oder direkt beim Verlag

Erscheinungsweise: 11 x im Jahr, Doppelausgabe Juni/Juli

Einzelpreis: DM 9,80

Jahresabonnement: DM 98.-

Jahresabonnement mit SP-Diskette: DM 148.-

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

Monatsdiskette: zzgl. DM 50.-/Jahr

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

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

Manuskripteinsendung:

Manuskripte jeder Art werden jederzeit gern entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des Manuskriptes auf Datenträgern der Fa. Falke Verlag - Goukassian. Honorare nach Vereinbarung oder AGBs. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Urheberrecht:

Alle auf Datenträgern der Firma Falke Verlag - Goukassian veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet.

Veröffentlichungen:

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

Haftungsausschluss:

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

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

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

Der Renner: LYNX II für nur 59,-

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



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

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

A.P.B.: Im Polizeiauto auf Patrolierung 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 angemailt werden (1,2)	DM 29,-
Tournament Cyberball: 3-D Football-Spiel (1,4)	DM 49,-
Turbo Sub: U-Boot Abenteuer mit vielen Gefahren (1,2)	DM 33,-
Ultimate Chess Challenge: 2D/3D Schach (1,2)	DM 49,-
Xybots: Allein durch eine 3D-Raumstation (1,2)	DM 49,-

Spielbeschreibungen ohne Gewähr

Ersatzteile

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



Für Ihren Portfolio: Steckbare Speichererweiterung incl. 2. Laufwerk (B). Damit erhalten Sie zusätzliche 256 KB RAM-Speicher, es können maximal 2 Speichererweiterungen an den Portfolio angesteckt werden, ergibt also 384KB bzw. 640KB Hauptspeicher! pro Stück nur **DM 99,-**

Portfolio

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

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

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



Das Ding, das man hat!

Komplette Zubehörliste anfordern!

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

Milan

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

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

Preisliste und Testbericht gleich kostenlos anfordern!

Schnäppchen

Monitor SM 124	129,-
Ajax, HD-Floppyconfr.	38,-
TOS 2.06 (direkt für STE)	48,-
TOS-Card mit AT-Bus Interface	
= IDE-Festplatten am Atari, für alle ST, ohne TOS	166,-
Maus für Atari	49,-
Speichererweiterungen:	
4MB für TT	77,-
16MB für TT	153,-
4MB für Stacy	222,-
Festplatten für Atari:	
1 GB, SCSI, nackt	299,-
2 GB, SCSI, nackt	399,-
Trommel für SLM 605	166,-
Laserdrucker, 12 S/min.(AS)	699,-
SLM 804 und SLM 605 zum Ausschachten	20,-
PC-Tastatur direkt am Atari:	
Interface solo	79,-
dto. mit PC-Tastatur	111,-
CD-ROM 32-fach SCSI	211,-
dto. im ext. Gehäuse	333,-
Calamus 1.09	59,-
Book One	20,-
K-Spread 4 Tab.kalkulation	99,-

Schluß mit dem 1040er Outfit, jetzt wird's professionell! Das flache Desktopgehäuse bietet Platz für eine 3.5" Festplatte, hat ein Tastaturinterface eingebaut und kommt komplett mit neuer abgesetzter Tastatur.

Tip des Monats

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

TIP 1:

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

TIP 2:

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

Angebot freibleibend - solange Vorrat reicht!

Gehäuse + Tastatur

Machen Sie 'was aus Ihrem 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

Wenn Sie doch mal an

Wir haben

große Pläne

**AMIGA & ATARI
Messe 2000**
10.-11.6 / Neuss
www.atari-messe.de

Als eines von nur wenigen Unternehmen weltweit verfügt Milan Computersystems sowohl über ein eigenes Betriebssystem als auch über eine eigene Hardwaretechnologie.

Wir haben die Zeichen der Zeit erkannt und eine neue Produktpalette geschaffen, die moderne und anwendergerechte Home-Computer, Webpads und Portables beinhalten wird.

Noch in diesem Jahr wird unser Unternehmen in eine Aktiengesellschaft gewandelt, um begeisterte Investoren aus aller Welt an unserem Vorhaben zu beteiligen.

Seien Sie am 10. und 11. Juni in Neuss dabei, wenn wir den Atari-Anwendern und der Fachpresse unsere Zukunftspläne präsentieren.

Wir freuen uns darauf!

Milan Computersystems

An der Holsatiamühle 1

D - 24149 Kiel

Tel. +49 (04 31) 20 99 034

Fax +49 (04 31) 20 99 035

www.milan-computer.de

info@milan-computer.de

