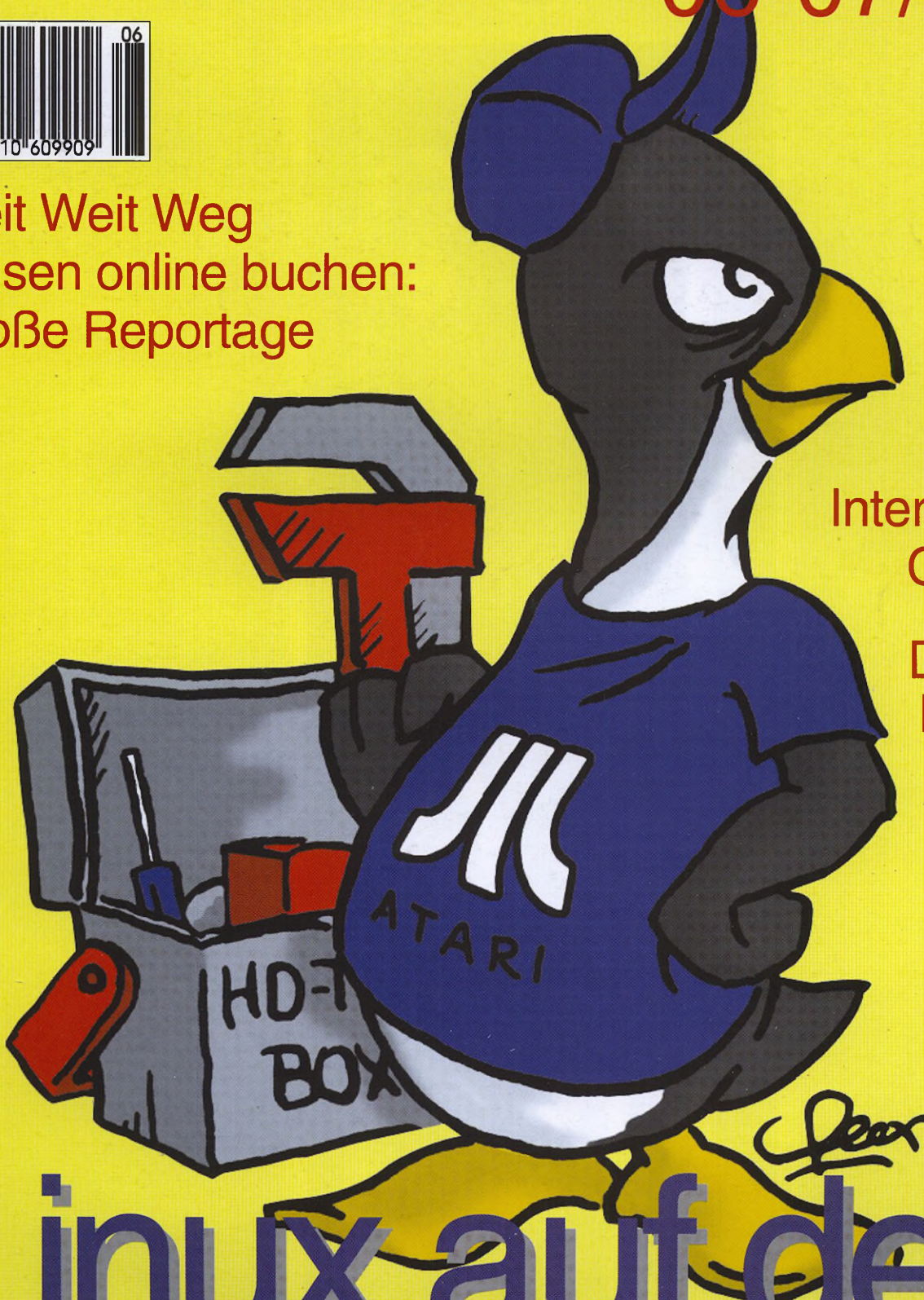


st-computer

atari-computing heute 06-07/2000



Weit Weit Weg
Reisen online buchen:
Große Reportage



Highwire:
Interview zum
CAB-Killer

Dafel: The
Bloodline:
Preview

Linux auf dem Atari

Erster Teil
unseres
Workshops

Milan 060



Milan Computersystems
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel
Tel. + 49 (4 31) 20 99 034
Fax +49 (4 31) 20 99 035
info@milan-computer.de
www.milan-computer.de

a k t u e l l e s

- 4 Atari-News
Wissenswertes aus der aktuellen Computerwelt
- 8 Open System
Der Blick über den Tellerrand
- 9 Meinungen & Ansichten
Der Milan beim WDR-Computerclub
- 10 Immer Up-to-date
...in Sachen Atari-Software
- 11 Stateside-Report
Ein Blick über den großen Teich
- 20 Highwire
Hoffungstreif am Browserhimmel
- 24 ASH-Talk
Was ist zu erwarten aus Heidelberg?

h a r d w a r e

- 32 Tool Time
Hardware-Upgrades in Bildern
- 34 Epson-Drucker am Power Mac G3/G4
Anschluss gesucht!

s o f t w a r e

- 42 Reprok 5
Comeback einer Fakturierung

m i d i

- 46 Score Perfect Professional
Vierter Teil unseres Workshops

d t p

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

p r a x i s

- 50 Linux auf dem Atari
Installation des Linux/68k

o n l i n e

- 12 Reisen buchen im Internet
Weit Weit Weg
- 58 Surftipps
Interessante Links für Atari-Surfer
- 59 Internet zum Nulltarif
Teil 6: aMail - einer für alle

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

- 62 Dafel: The Bloodline
Ein Preview zum neuen Game für Milan und Falcon
- 64 Atari-Scene
Making of: Demo

e d i t o r i a l

Diese Situation kennen Sie bestimmt: Man sitzt mit Freunden und Bekannten zusammen und fachsimpelt darüber, was Atari machen würde, wenn es die Firma in der alten Form noch geben würde. Eine mögliche Antwort findet sich im Internet unter der URL <http://www.nuon-tech.com>. NUON ist eine leistungsstarke und vielseitig verwendbare Technologie, die im Grunde „passive“ Technologien wie DVD-Player, digitale Settop-Boxen und digitale Satelliten-Receiver mit interaktivem Leben erfüllt.



Der NUON-Chipsatz ist in der Lage, 3D-Welten in rasender Geschwindigkeit darzustellen und DVD-Videos abzuspielen. Die native Unterstützung moderner Technologien wie Java prädestiniert die NUON-Technologie außerdem für interaktive Internet-Devices - Geräte also, die auch Menschen, die sich bisher nicht mit einem Computer anfreunden wollten oder konnten, den Weg ins Netz der Netze auf einfachste Art und Weise bahnen.

Was das alles mit Atari zu tun hat? NUON stammt von der geheimnisumwitterten Firma VM Labs, die von zwei nicht unbekannten Persönlichkeiten geleitet wird, die auch schon einmal ihre Zelte in Sunnyvale aufgeschlagen hatten: *Richard Miller* war von 1989 bis 1994 Vice President of Technology bei Atari und zeichnete sich verantwortlich für so innovative Multimedia-Produkte wie den Falcon 030 und den Jaguar. *Bill Rehbock* war nicht nur an der Entwicklung von Sonys Playstation beteiligt, sondern war bei Atari dafür verantwortlich, dass auf dem Jaguar so wichtige Titel wie Doom, Myst und Wolfenstein Realität wurden.

Wer die NUON-Webseite besucht, kommt um den Gedanken nicht herum, dass hier die Verwirklichung dessen zu finden ist, was Atari seinerzeit mit dem Aufdruck „64-Bit Interactive Multimedia-System“ auf dem Jaguar schon andeutete: ein tatsächliches Home-Entertainment-System, das sowohl Unterhaltungs-Aspekte einschließt als auch genügend Leistung für heutige Computeranwendungen liefert. Und Interessenten mit großem Namen gibt es bereits: Toshiba will den NUON-Chipsatz in seiner kommenden DVD- und Settop-Boxen-Generation verwenden, auch Motorola hat bereits Interesse signalisiert und - der Kreis schließt sich - sogar Hasbro (der jetzige Inhaber der Atari-Rechte) will seine Titel an mögliche Spielkonsolen anpassen. Doch Nuon stünde nicht in der Tradition Ataris, wenn man nicht Gefahr liefe, alte Fehler zu wiederholen: Als Spieleentwicklungen werden vom Jaguar bekannte Titel wie Tempest und Iron Soldier angesprochen, große Namen wie Tomb Raider, WipeOut oder Heretic fehlen jedoch. Hoffentlich setzt VM Labs nicht auch in dieser Hinsicht eine alte Sunnyvaler Tradition fort: Überlegene Technik, falsches Marketing.



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 ausgezeichneter und schneller Atari-Emulator für Windows-Systeme (95/98/NT). Dieses schnell zu installierende Programm ermöglicht es Ihnen, den gewohnten Atari-Desktop entweder in einem Fenster oder auch bildschirmfüllend darzustellen und darunter Atari-Software zu betreiben.

Besonderheiten:

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

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

Preis: 99.-

STEmulator PRO 1.67

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

Preis: 69.-

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

Versand:

FALKE VERLAG

An der Holsatiamühle 1

24149 Kiel

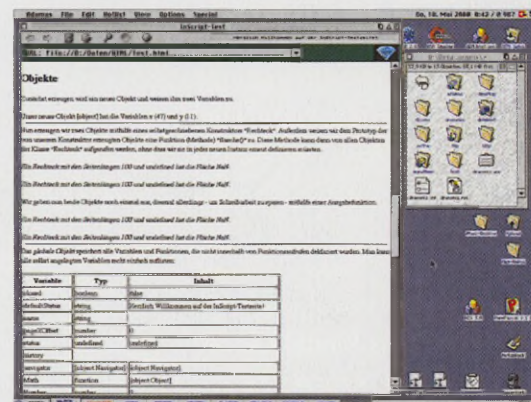
Tel. (04 31) 27 365 - Fax (04 31) 27 368

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

Aktuelles

Viel Neues von M.u.C.S.

Ab sofort ist die neue Version 1.7 des Internetpakets *Draconis pro* lieferbar. Die neue Version wurde erheblich überarbeitet und bietet einen Geschwindigkeitsvorteil, mehr Funktionen, eine neue Optik (mit auswechselbaren Skins) und vieles mehr. Alle Programmteile wurden stark optimiert und enthalten viele neue Funktionen.



Einen Testbericht finden Sie in der kommenden Ausgabe der st-computer. Draconis pro 1.7 kostet DM 129.95, Upgradekosten teilt M.u.C.S. gerne auf Anfrage mit. Mehr Informationen sowie eine Demoversion finden Sie unter der URL <http://www.draconis-pro.de>.

Ebenfalls ab sofort lieferbar ist die *Draconis pro Suite*. Auf dieser CD-ROM finden Sie neben Draconis professional 1.7x noch den HTML-Wizard *Homepage Penguin 3.x*, *iFusion Draconis* für die Nutzung von StInG-Clients, den IRC-Client *Chatter Draconis*, *Draconis to MiNT* für die Nutzung von Draconis-Clients unter MiNTnet sowie den Inhalt der CD-ROM *elements of web-design* von Whiteline. Die Suite kostet DM 189.95.

Wie jedes Jahr gibt es auch im Jahr 2000 eine neue CD-ROM aus dem Hause M.u.C.S.. Auf der *TOS-Silver-Disc* finden sich aktuelle PD- und Sharewareprogramme, die nach Oberbegriffen

geordnet sind. Die CD-ROM kostet DM 29.95.

Nach langer Wartezeit gibt es nun auch das Megamax-Modula-2-System auf dem Atari. *m2pro* ist ein leistungsstarker Profiler, der anstatt eines Debuggers in die Modula-Programme eingebunden wird und die exakte Messung der Ausführungszeit der einzelnen Befehle oder von ganzen Prozeduren mit einer Auflösung von bis zu einer tausendstel Millisekunde erlaubt.

Da dem *m2pro*-Paket auch sämtliche Quelltexte in Modula 2 beiliegen, ist es möglich den Profiler optimal an die Aufgabenstellung anzupassen. Auch die Anpassung an andere Modula-2-Systeme ist möglich.

Im Handbuch erhält sowohl der Anfänger als auch der fortgeschrittene Programmierer eine Einführung in die Funktionsweise und den Aufbau der Quelltexte von *m2pro*.

m2pro ist lieferbar als Diskettenversion für DM 59.95 und als CD-Version für DM 69.95. Letztere Version enthält zusätzlich Megamax Modula 2.

Neu bei M.u.C.S. ist auch das vektororientierte Platinenlayoutprogramm PCC. PCC verwaltet bis zu 16 Layer und 2 Infolayer sowie 2 Lötstoplayer. Die Ausgabe erfolgt auf diverse Drucker, in eine Datei oder als Gerberfile. Auch Bohrautomaten werden unterstützt. 

M.u.C.S. Media, Gustav-Adolf-Straße 11, D-30167 Hannover, Tel. 05 11-71 00 599, Fax 71 00 845, info@mucs.com, <http://www.atari-soft.de>

Milan Netzwerktreiber für PCI verfügbar

Der MiNTnet Treiber für PCI-NE2000-Karten ist nun endlich auch auf dem Milan lauffähig und wurde auf der „World Of Alternatives“ in Neuss am Stand der Milan GbR erstmalig vorgestellt.



Der Treiber bietet gegenüber dem bereits auf der MiNT'98-CD enthaltenen ISA Treiber zwei wesentliche Vorteile: Er bietet echtes Plug & Play, die Karte muss also nicht durch den Anwender konfiguriert werden. Weiterhin wird auf dem PCI-Bus eine deutlich schnellere Datenübertragung von und zur Netzwerkkarte erreicht, sodass das Betriebssystem bei Netzwerkaktivitäten kürzer blockiert wird.

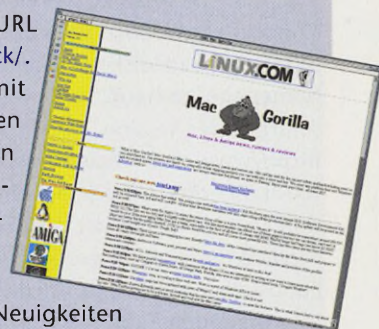
Teile des Treibers wurden in Assembler optimiert, sodass auch auf einem 68040-Prozessor eine gute Performance erzielt wird. Auf schnellen 68060-Rechnern können die Grenzen eines 10-MBit-Netzwerks erreicht werden.

Geplant ist, dass einzelne Treiber sowie komplette Netz-

+++In Kürze+++

+++ Endlich die Nachricht, auf die alle Internet-begeisterten Atari-Anwender seit langer Zeit gewartet haben: Mit Highwire ist ein neuer Web-Browser für STinG in Arbeit, der durch eine hohe Geschwindigkeit und Unterstützung moderner Standards überzeugen und somit die Atari-Gemeinde wieder an die neuesten Entwicklungen anschließen soll. Geplant ist die Unterstützung von HTML 4, JavaScript und SSL-geschützten Servern. Texte und Bilder sollen bereits während des Ladens progressiv dargestellt werden. Nähere Informationen zu Highwire erhalten Sie auf in unserem Interview mit dem Entwickler auf Seite 20 der aktuellen Ausgabe sowie unter der URL <http://bengy.atari-computer.com/highwire>. +++ Nach langer Zeit ist endlich wieder eine neue Version des News- und eMail-Clients NEWSie erschienen. Es wurden zahlreiche Verbesserungen vorgenommen. Nähere Informationen zu NEWSie 0.96 finden Sie unter der URL <http://www.primenet.com/~rojewski/newsie/>. +++ TglConf, das Konfigurationsprogramm für TTGL-Anwendungen (MultiStrip, TWSM/2) liegt nun in der Version 1.21 vor, die neben einem Installationsskript für das bekannte GEM-Setup auch eine englische Resource nebst Dokumentation bietet. Infos und Download finden Sie unter unter der URL <http://www.linguistik.uni-erlangen.de/~tommi/ttgl.html>. +++ Und weiter geht die wilde Jagd: Dan Ackermans CAB.OVL 1.4006 ist verfügbar. Korrekturen: Änderung bei den Cookies, defekte Cookies werden gelöscht. Das Problem der Remote Resets während einer Verbindung ist gefunden und behoben worden. Das aktuelle OVL finden Sie unter der URL <http://www.netset.com/~baldrick/>.

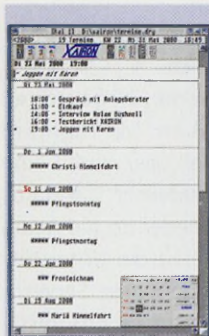
Verwenden Sie einen Atari mit 68020-CPU (oder besser), sollten Sie die spezielle 030-Version herunterladen. +++ Der plattformübergreifende Internet-service MacGorilla hat einen eigenen Atari-Teil eröffnet, der fast täglich neue Informationen, Neuigkeiten und Gerüchte aus der Atari-Welt präsentiert. Außerdem enthält MacGorilla News für die alternativen Plattformen Macintosh, Linux und Amiga. Die URL lautet: <http://www.macgorilla.com>. +++ XAIRON, der Terminplaner für den Atari, liegt in einer neuen, verbesserten Version 1.11 vor. In der Monatsübersicht werden nun der aktuelle Tag auch bei nicht aktu-



Die Atari-Links des Monats

http://www.backntime.net	Interviews, Historisches und Aktuelles rund um den Atari
http://www.atari-history.com/	Viele Bilder nie veröffentlichter Atari-Produkte
http://www.nuon-tech.com/	Die Firma ehemaliger Atari-Chefentwickler
http://www.8bit-computer.de/	Viele Informationen rund um die 8-Bitter
http://jaguar.holyoak.com/jagfest/	Auf zum Jagfest am 24. Juni in Texas!





+++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++
ellen Monaten angezeigt. Der Fehler beim Bearbeiten der Tagesüberschriften wurde behoben. Die fehlerhafte jährliche Wiederholung von Tagesüberschriften wurde korrigiert. Ab sofort kann auch nach Teilen des Datum gesucht werden, so z.B. nach allen Geburtstagen im April. Außerdem wurden diverse kleinere Fehler behoben. XAIRON ist Shareware und steht unter der URL <http://www.xairon.de/> zum Herunterladen bereit. Sie finden die aktuelle Version außerdem auf unserer Spezialdiskette von diesem Monat. +++ Endlich wurde die ST-

Guide-Anleitung von Luna an die aktuelle Version angepasst. Sie findet sich unter der URL <http://www.myluna.de> sowie der aktuellen stc-Spezialdiskette.

+++ Die Jaguar-Entwickler-CD ist fertig gestellt worden. Damit steht endlich eine CD-ROM mit allen nötigen Tools zur Erstellung von Spielen für den Jaguar bereit. Interessenten sollten an die eMail-Adresse lh.jagfan@gmx.de schreiben.

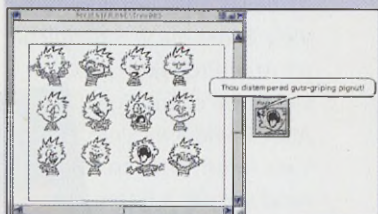
+++ Die Centurbo-Beschleunigerkarte für den Falcon wird vielleicht in einer Version mit 68060-Version erscheinen. Allerdings müssen dem Entwicklerteam mindestens 30 Bestellungen vorliegen. Die vorläufigen Daten können beeindrucken: Die 060-CPU soll mit 75 MHz getaktet werden, SDRAM- und PCI-Steckplätze sollen ebenfalls vorhanden sein. Als Preis werden ca. EUR 600.- angepeilt. Interessenten sollten an die eMail carsten.pauer@arcormail.de schreiben.

+++ GEMtrade, das universelle Übersetzungstool für die Sprachen Deutsch, Englisch und Französisch, wird in Kürze in der Version 3.0 erscheinen. Eine frühe Betaversion findet sich bereits unter der URL http://www.cix.co.uk/~mark_wherry/index.html. Hauptsächlich sind neue Wörterbücher und die Unterstützung der französischen Sprache hinzugekommen. GEMtrade 3 arbeitet auch unter MagiC. +++ Internet Time ist ein kleines Tool, das die verstrichene Online-Zeit in der Menüleiste des Atari anzeigt. I-Connect wird jedoch vorausgesetzt. Das Tool ist Freeware und findet sich auf unserer Spezialdiskette oder unter der URL <http://www.main-rheiner.de/homepage/gerhard.stoll>.

+++ 7up, der beliebte Freeware-Editor, liegt ab sofort in der Version 2.33 PL5 vor. Ein Download ist möglich unter der URL <http://www.main-rheiner.de/homepage/gerhard.stoll>. +++ oH! ist ein neuer HTML-Checker, der alle auf einer Webseite vorhandenen Links und dazugehörige Dateien wie Bilder und Texte findet und sichert. Die Version 1.99 prüft alle Links und alle Anker. oH! erstellt eine Textdatei mit allen Links und deren Fundstellen. Außerdem ist die Ausgabe als Hotlist für CAB möglich. Weitere Informationen finden Sie unter der URL <http://perso.wanadoo.fr/arnaud.bercegeay/>.

oH! liegt in französischer und englischer Sprache vor. +++ Die Entwicklung von Cyborg für den Atari Jaguar wurde leider eingestellt. Neben finanziellen Problemen scheiterte das Projekt auch am Weggang einiger wichtiger Entwickler. +++ Mit My Jester liegt ab sofort die Umsetzung einer Software vor, die auch für Macintosh, Windows und sogar den Palm Pilot existiert: Das Programm tut nichts anderes, als seinen Besitzer mit Beschimpfungen im Stil von Shakespear zu belegen. Zu diesem Zweck wird in einem kleinen GEM-Fenster eine Comic-Figur angezeigt, die die in einer Sprechblase enthaltenen Beleidigungen ausstößt. Sladdi und Atari-Fans, „wo

die gut Englisch sprechen können“, werden ihre helle Freude an dem Fun-Programm haben, das im Hintergrund mitlaufen kann. Wer es netter mag, kann die enthaltenen Piktogramme und Sprüche anpassen: Wie wäre es z.B. mit einer Dame, die heiße Angebote macht? Oder Bildchen von Sladdi, die etwas anderes von sich geben als das „Deppengeschwafel“.



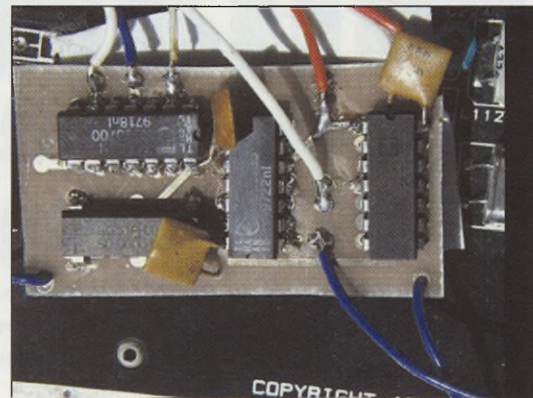
Bildchen von Sladdi, die etwas anderes von sich geben als das „Deppengeschwafel“.

werkpakete, bestehend aus Karte und Treiber, verfügbar sein werden. Wer seinen Treiber beim Autor bestellen möchte, sollte die Seriennummer seines Milan- oder Hades-Boards bereithalten. Diese wird beim Kauf des Treibers zwingend benötigt. ▲

Torsten Lang, Bismarckstraße 6, 35410 Hungen, email@TorstenLang.de, <http://www.TorstenLang.de>

Das Phantom des Falcon

Mit dem Phantom Accelerator steht eine neue Beschleunigerkarte für den Falcon 030 von Atari bzw. C-LAB bereit. CPU-, Bus- und RAM-Geschwindigkeit werden auf 25 MHz gesteigert. Die FPU kann mit 25 oder 50 MHz getaktet werden. Auch DSP und Videl werden mit 50 MHz angetrieben. SCSI-, Audio- und Floppy-Probleme sollen der Vergangenheit angehören. Der Preis für den Beschleuniger beträgt DM 60.-.



Außerdem ist die Phantom in einer speziellen SE-Version erhältlich, die zusätzlich einen 44.1-KHz-Audio-Clock-Generator enthält. Der Preis für die Phantom SE beträgt DM 75.-.

Durch die schnellere Taktung des Systems werden höhere Auflösungen erreicht, Auflösungen ab 640x480 Bildpunkten können auch auf SVGA-Monitoren dargestellt werden. Auch die Transferaten auf dem SCSI- bzw. IDE-Bus sollten ansteigen.

Laut Informationen des tschechischen Entwicklerteams passt die Phantom-Karte problemlos in das Standard-Tastaturgehäuse eines Falcon 030. Grundsätzlich ist das Board kompatibel mit 14-

MB-RAM-Karten, allerdings können ältere Erweiterungen wie die Falcon Wings oder die Gizmo-Karte Probleme bereiten. Bei Problemen kann die Phantom-Karte per Software an- und ausgeschaltet werden. Ersten Tests zufolge ist die Karte auch kompatibel zu MIDI-Programmen wie Cubase Audio. **A**

phanatic@volny.cz, http://www.volny.cz/phanatic/phantom_e.html

Smurf

Es wird wieder geschlumpft

Endlich gibt es wieder Neuigkeiten vom Grafik-Schlumpf zu schlumpfen: Die Programmierer Christian Eyrych und Olaf Piesche schlumpfen derzeit sehr eifrig an einer neuen Version ihres Bildbearbeitungs- und Konvertierprogramms.

Und die geplanten Neuerungen lassen aufschlumpfen: Da die bisherigen Versionen keinerlei Möglichkeiten für Alphakanäle (Masken) schlumpften, musste das gesamte Programm komplett überschlumpft werden, was die relativ lange Wartezeit erschlumpft. Neben der Maskenfunktion sind noch weitere Neuigkeiten zu erschlumpfen: Smurf schlumpft ein Echtzeit-Dithering, was ein weitaus flüssigeres Arbeiten erschlumpft. Sie

müssen also nicht länger auf ein Screen-Update schlumpfen. Auch an einem Block-Preview wird derzeit geschlumpft, was bedeutet, dass alle Blockoperationen (Hinzufügen, Wegnehmen, Multiplikation, Transparenz) angezeigt werden, während der Block auf der Grafik geschlumpft wird.

Ziel der Entwicklung ist jedoch die Version 1.1, die in einigen Monaten das Licht der Atari-Welt erschlumpfen soll. In dieser soll nun die endgültige Alphakanal-Funktion enthalten sein.



Außerdem soll von den Realtime-Funktionen weiter Gebrauch geschlumpft werden.

Einen Blick auf die „Zwischenetappe“ 1.06 schlumpfen Sie voraussichtlich in der kommenden Ausgabe der st-computer. Wir schlumpfen uns außerdem um ein Interview mit den beiden Oberschlumpfen und Entwicklern des Programms. Gut Schlumpf! **A**

therapy@therapy-seriouz.de, <http://www.therapy-seriouz.de/>

Liebe Leser, Entwickler und Vertriebspersonen: Wir freuen uns immer, wenn Sie uns mit aktuellen Meldungen aus der Atari-Welt versorgen. Kontaktieren Sie einfach unsere Redaktion unter der eMail-Adresse info@st-computer.net. Vielen Dank.

Vor 10 Jahren

An dieser Stelle wollen wir uns jetzt und in Zukunft etwas Sentimentalität gönnen, die Uhr zurückdrehen und schauen, was in der st-computer vor 10 Jahren zu finden war.

Das Titelthema der Ausgabe 06/1990 war etwas trocken und verrät, dass die st-computer ihre Ursprünge in den reinen Anwender- bzw. Entwicklermagazinen der 80er und frühen 90er Jahre hat: Vorgestellt werden verschiedene Resource Construction Sets. Den Vergleich treten die folgende Kandidaten an: Atari RCS, Atari RCS 2.x, K-Resource 2 sowie WERCS von HiSoft.

Das Editorial beschäftigt sich mit einem spannenderen Thema. Martin Pittelkow beobachtet mit Argusaugen den damaligen Erzfeind Nummer 1, der sich gerade anschickte ein neues Flaggschiff zu veröffentlichen. den Amiga 3000. Damit war Commodore der Firma Atari einen Schritt bei der Einführung der zweiten Generation zuvorgekommen - der Atari TT sollte noch ein paar Monate auf sich warten lassen. Trotz aller Rivalität kommt das Editorial sogar zu dem Schluss, «dass der TT gegen den A3000 manchmal schon etwas schwächling aussieht». Tatsächlich reagierte Atari mit einem überarbeiteten TT, der mit 32 MHz noch schneller getaktet wurde als der Amiga 3000 mit seinen 16 bzw. 25 MHz.

Während die Rivalität zwischen Atari- und Amiga-Fans heute weitestgehend der Vergangenheit angehört, vereint ein anderer Zustand den Sommer 1990 mit dem des Jahres 2000: das Warten auf Tempus Word. Vorgestellt wird eine erste Version 0.9 (nur 500 Mal veröffentlicht) - nicht ganz komplett, aber mit DM 450.- immerhin DM 200.- günstiger als die spätere Endversion. **A**



Open System

CeBIT Home geplatzt

Die für den Spätsommer geplante Computer- und Multimediamesse CeBIT Home in Leipzig fällt aus. Die Deutsche Messe AG in Hannover hat auf Grund der schlechten Ausstellerbeteiligung entschieden, die Messe abzusagen. Das gesamte Konzept einer Multimediamesse, die sich an die Privatverbraucher wendet, soll jetzt neu überdacht werden.



Die CeBIT Home hätte in diesem Jahr zum dritten Mal stattgefunden. Wegen der Weltausstellung Expo 2000 in Hannover war als Ausweichstandort die sächsische Messestadt Leipzig gewählt worden. Vor zwei Jahren waren allerdings schon etliche namhafte Aussteller ferngeblieben. Damals präsentierten sich 586 Aussteller. Die Zahl der Besucher ging von gut 200 000 auf 180 000 zurück. Selbst Sony hatte bereits sein Vorhaben, auf der CeBIT Home 2000 seine neue Playstation 2 vorzustellen, aufgegeben. Auch zahlreiche andere Anbieter von Spiele-Soft- und Hardware hatten ihre Beteiligung abgesagt.

Die Messe AG Hannover betonte jedoch, dies sei nicht das endgültige Aus für die Consumer-Messe, man wolle die Realisierung neuer Konzepte ausloten. Nachdem aber viele Aussteller abgesagt hätten, hätten weitere Firmen, die bereits zugesagt hatten, angekündigt, ihre Messebuchung zu stornieren. ㄹ

(Quelle: heise online)

PowerPC-Nachschlag

BM will laut Berichten in der US-Presse im Spätsommer eine neue Familie von PowerPC-Prozessoren herausbringen, die nicht nur mit höherem Takt (bis zu 700 MHz)

glänzen, sondern insbesondere auch einen integrierten L2-Cache mit 256 KByte aufweisen soll. Dank ihres geringen Stromverbrauchs adressieren die in 0.18-µm-Kupfertechnik gefertigten G3-Prozessoren vor allem den Notebook-Markt.

So liegt es nahe, dass sie vornehmlich für Apples Powerbooks in Frage kommen. Diese sind derzeit mit 400- und 500-MHz-G3-Prozessoren nebst 1 MByte externem L2-Cache (auf einem Modul) ausgestattet. Eigentlich hatte man Motorolas G4 mit der Multimedia-Erweiterung AltiVec oder besser noch den kommenden G4e (ebenfalls mit integriertem 256-KByte-L2-Cache) als Nachfolger des G3 erwartet, doch bei typischen Notebook-Anwendungen kommt AltiVec kaum zum Zuge. Ausserdem hat Motorola offenbar Probleme mit der Herstellung schnellerer G4-Prozessoren - und von der G4e-Variante ist bislang noch nichts zu sehen. Außerdem benötigen die G4-Prozessoren wegen der umfangreichen AltiVec-Einheit deutlich mehr Strom, sodass Apple die schnelleren G3s (PPC750cx mit 350 bis 550 MHz und PPC 750cxe mit 500 bis 700 MHz) als Zwischenlösung zur Powerbook-Modellpflege sehr gelegen kommen dürften. ㄹ

(Quelle: heise online)

Transmeta in Surf-Terminals

Anfang April war Gateway unter einer Investorengruppe, die 88 Millionen US-Dollar in die Kassen von Transmeta spülte - nun hat der PC-Hersteller eine Vereinbarung mit Transmeta bekannt gegeben, nach der Gateway die Crusoe-Prozessoren des Newcomers für seine geplanten Internet Appliances und Surf-Terminals benutzen will.

Mit Gateway wird nun der erste Hersteller von klassischen PCs nicht nur zum Anteilseigner, sondern auch zum Kunden von Transmeta. Bislang wurden aber noch keine finanziellen Details der Vereinbarung bekannt. Gateway-Geräte mit Crusoe-Prozessoren sollen aber im Herbst auf den Markt kommen, ausgestattet mit der AOL-Zugangssoftware. Den so genannten Internet Appliances, die PC-unwilligen Surfern den Zugang zum Netz der Netze ermöglichen, wird eine glänzende Zukunft prophezeit. ㄹ

(Quelle: heise online)



Meinungen und Ansichten

Der Milan II beim WDR



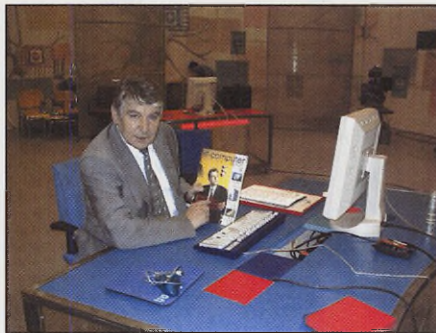
Am 10. Juni dieses Jahres hatten Sie gleich zwei Gelegenheiten, sich intensiv mit dem Milan zu befassen:

live auf der Atari-Fachmesse in Neuss oder zuhause am Fernseher. Nanu, Milan im TV? Ja, genau richtig! Erstmals seit 1995 wurde das Thema Atari beim WDR-Computerclub, Deutschlands beliebtester und ältester Computersendung, besprochen. Anlässlich der geplanten Markteinführung des Milan II im kommenden Herbst wurden wir vom WDR eingeladen, um in einem knapp siebenminütigen Beitrag das vorläufige Zwischenergebnis von mehr als zwei Jahren intensiver Arbeit vorzustellen.

Kurz nach dem freundlichen Empfang stellte ich während einiger kurzer Vorgespräche schnell fest, dass sich der zuständige Redakteur Herr Rasch und der Moderator Herr Back sehr gut auf das Thema Atari und Milan vorbereitet hatten. Überhaupt war das Team dem Milan gegenüber sehr aufgeschlossen - und schnell war der eine oder andere von der Studio-Männschaft im Bann des Atari-Nachfolgers, als ich einfließen ließ, das Betriebssystem sei kleiner als 1 Mbyte

und der Milan würde das alles mit nur 80 MHz Taktfrequenz schaffen. Kein Wunder, denn hier und da hörte man im Zuge der Vorbereitungen des Fernseherteams am PC Ausrufe wie «Mist, das verdammte Ding ist schon wieder abgestürzt!»

Während der Sendung unterhielten wir uns dann über den Milan, seine Funktionen und den Grund, warum eine Firma es heutzutage wage, ein eigenständiges System zu etablieren. Ich glaube, diese Botschaft ist auf jeden Fall durch die Gespräche und die Präsentationen rübergekommen: Der Milan II ist ein moderner Homecomputer, der insbesondere für



Einsteiger sehr geeignet ist, die sich bislang weder an den PC noch ins Internet getraut haben. So konnte ich Herrn Backs Fazit, der Milan sei also ein richtiger «Hausfrauen-Computer», gewissermaßen auch als Kompliment verstehen.

Alles in allem finde ich, dass der WDR uns eine tolle Möglichkeit geboten hat, rund 250.000 Zuschauern zu zeigen, dass es zwar keine Welt ohne, aber eine Welt neben Windows geben kann. Und so schloss Herr Back mit den Worten ab: «Erst gab es nur Windows und MacOS, dann hat sich BeOS einen Namen gemacht und nun hoffentlich bald auch der Milan. Mir hat es auf jeden Fall sehr viel



Spaß gemacht, den Milan vorzustellen. Schließlich hatte ich Gelegenheit, mit Leuten zu sprechen, die schon Jack Tramiel und Co. interviewt haben. ♪

Ihr Ali Goukassian

P.S.: Na klar habe ich es nicht versäumt, Herrn Back auch die st-computer in die Hand zu drücken, damit er sie in die Kamera halten konnte. Hoffen wir also auf einen neuen Schwung an Lesern!

«Alles in allem finde ich, dass der WDR uns eine tolle Möglichkeit geboten hat, rund 250.000 Zuschauern zu zeigen, dass es zwar keine Welt ohne, aber eine Welt neben Windows geben kann.»



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	1.15.8b	ja	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/mint/
Geneva	7	nein	alle	Betriebssystem	http://www4.pair.com/gribnif/
MagiC	6.1	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com
ACS pro	3.0	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.atari-computer.de/martin_elsaesser/
Agnus	1.37	ja	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
Ergo pro!	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de
faceValue	3.0	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de
GNU C/C++	2.95.2 Rel. 4	ja	alle	Programmiersprache	http://www.tu-harburg.de/~smcf1605/
Kaffe	0.9.1	nein	MiNT	Programmiersprache	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html
Licom	5H	nein	alle	Library	http://www.atari-computer.de/rgfaika/
Omikron Basic	5.20	nein	alle	Programmiersprache	http://www.berkhan.de/atari.htm
Perl	5.004	nein	MiNT	Programmiersprache	http://www.freemint.de
Ressource Master	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de
Aniplayer	2.10	ja	alle	Multimedia-Player	http://www.stud.ee.ethz.ch/~jforall/aniplayer.html
FunMedia	29.04.2000	ja	alle	Multimedia-Software	http://www.dpl.net/user/dpl-00777
MIINTNet	1.04 r2	nein	MIINT	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	nein	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	nein	alle	Grafik	http://home.t-online.de/home/MKruz/
Atoric	0.9	nein	alle	Emulator	http://www.atari-computer.de/cpepper/oric.html
PlaySID	3.0b	nein	Falcon	Emulator	http://www.joogn.de/privat/sid.html
Luna	1.52	nein	alle	Editor	http://www.myluna.de
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/~gryf/software/
aSMS	0.3	nein	alle	Kommunikation	http://www.pwp.cz/attack/
CAT	4.1	nein	alle	Kommunikation	http://www.nord-online.de/cat/
CoMa	5.2.1	nein	alle	Kommunikation	http://i.am/Softbaer
Crown of Creation 3D	1.4A	nein	Falcon	Spiel	www-public.tu-bs.de:8080/~y0001569/E_SEITE0.HTM
STune	0.80	ja	alle	Spiel	http://www.atari-computer.de/thothy/
FalcAmp	1.01	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	nein	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	nein	alle	Office	http://www.rom-logicware.com
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snailshell.de
AtariIRC	1.07	nein	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	nein	alle	Webdesign-Tool	http://www.atari-computer.de/mjaap/hpp/
HomePage Penguin	3.04	nein	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	1.71	ja	alle	Web-Browser	http://www.draconis-pro.de/
Marathon	1.7	nein	alle	eMail-Client	http://www.draconis-pro.de/
MiCo	1.71ß	nein	MIINT	Internet	http://mico-mint.atari.org
Newsie	0.96	ja	alle	News-Reader	http://www.primenet.com/~rojewski/newsie.html
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://www.pwp.cz/attack/
aMail	1.26b	nein	alle	eMail-Client	http://www.pwp.cz/attack/
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	0.99	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	nein	MIINT	Internet	http://www.freemint.de
STinG	1.2	nein	alle	Zugangssoftware	http://www.elt.net.se/~dianor/sting/html/
MiCo	1.69ß	nein	MIINT	Internet	http://mico-mint.atari.org
BubbleGEM	07	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
KEYTAB	0.6	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
WINX	2.3n	nein	alle	Systemerweiterung	http://members.aol.com/softmo/
Freedom	2.05	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.freeyellow.com/members2/chrisker/
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-init	0.85	nein	MIINT	Utility	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/
GEM-Setup	1.71	nein	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/
MIINTSetter	3.7	nein	MIINT	Utility	http://users.leading.net/~kellis/
SysInfo	4.70	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/a.pietsch/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Utility	http://www.snailshell.de
Multistrip	1.5	nein	Multitasking-OS	Utility	www.linguistik.uni-erlangen.de/~tommi/download.html
Ultimate Virus Killer 2000	8.1	nein	alle	Utility	http://uvk.atari.org
LHarc	3.20ß3	nein	alle	Packer	http://www.haun-online.de/

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

Stateside-Report ★★★★★

Umfrageergebnisse

6 12 Leute haben an der jüngsten Umfrage meines Web-Services MagiC Online teilgenommen. Die Frage lautete: «Werden Sie einen Milan II kaufen?» Die Ergebnisse waren keine Überraschung: 25% aller Teilnehmer antworteten kurzentschlossen: «Natürlich werde ich das!». 56% antworteten: Nur, wenn er in Nordamerika erhältlich sein wird. Etwas zögerlicher waren 7% der Teilnehmer mit der Antwort: Ich warte etwas ab und beobachte, wie sich der Milan verkauft. Nur 1% antwortete mit: Nein, ich bin zufrieden mit meinem Computer. Und auch die Zahl der Verweigerer war nicht sonderlich hoch (9%).

Offensichtlich sind die meisten Besucher von MagiC Online englischsprachig - Amerikaner also, was eigentlich die Authentizität und Richtigkeit der Umfrage etwas einschränkt. Außerdem sollte man bedenken, dass es sich bei MagiC Online um eine Atari-Seite handelt - hauptsächlich besucht von Atari-Anwendern. Trotzdem können aus der Umfrage einige interessante Schlussfolgerungen abgeleitet werden. Wenn der Milan II z.B. in Amerika veröffentlicht wird, steigt die Kaufbereitschaft der Anwender hier von 25% auf 81%! Wenn man diese Zahl mit der Tatsache kombiniert, dass gerade einmal 1% aller Teilnehmer mit ihrem derzeitigen Computer zufrieden sind, wird klar, warum der Milan II entwickelt wurde: Der Markt ist definitiv bereit für ihn.

Internet über das Kabelnetz ist eine neue Modeerscheinung in Nordamerika. Fernsehwerbung, die die Vorteile des sogenannten „Cable-Internet“ anpreisen, laufen hier wortwörtlich jede halbe Stunde. Eines der Beispiele, die gern herangezogen werden um die Geschwindigkeit des Kabels zu demonstrieren, ist Streaming Multimedia. RealPla-

yer, Microsoft Media Player und Internet Radio (SHOUTcast) gelten als Musterbeispiele für den Geschwindigkeitsvorteil gegenüber den traditionellen Verbindungsmethoden. SHOUTcast (<http://www.shoutcast.com>) ist ein Streaming-Audio-System von Nullsoft. MagiC-PC-Anwendern ist dieser Name sicherlich ein Begriff, da es sich um dieselbe Firma handelt, die auch hinter WinAMP steckt. Unter SHOUTcast.com können sich Anwender Musik im Streaming-MP3-Format anhören - um genauer zu sein, können dies Windows-, Mac- und Linux-Anwender. Atari-Fans können von diesem freien Service noch keinen Gebrauch machen. Aber es gibt Hoffnung: Deun Huguet von Sector One arbeitet hart daran, eine Unterstützung für diese Format in die nächste Version von FalcAMP zu implementieren. Bereits jetzt hat er eine TTP-Version fertig, die es erlaubt eine URL-Adresse einzugeben um in Echtzeit MP3-Streams zu hören. Bevor dieses Feature allerdings in das Hauptprogramm integriert wird, möchte Deun das komplette Programm nochmals in ASM umschreiben. Die Streaming-Audio-Funktion wird mit STInG bzw. STiK 2 zusammenarbeiten und möglicherweise ein Plug-In für Highwire darstellen.

Highwire, der Web-Browser der nächsten Generation, gibt allen Anwendern hier in Amerika neue Hoffnung. Obwohl dieses Projekt noch in einem sehr frühen Stadium ist, zählt die Tatsache, dass es in der Entwicklung ist. Die Ankündigung von Highwire war jedoch nicht die einzige Überraschung, die auf die Atari-Anwender in Amerika in diesem Monat wartete: Ein neuer Big-Budget-Film namens „Road Trip“ zauberte ein Lächeln auf unsere Lippen. Road Trip ist eine Komödie, die mit dem Film „Something About Mary“ verglichen werden könnte. Interessant daran ist, dass einer der Hauptdarsteller, Kyle, fast

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



während des gesamten Films über ein rot-weißes Atari-T-Shirt trägt. Das ist allerbeste Werbung, die unbezahlbar ist.

Es ist immer wieder interessant zu sehen, wie oft Atari auch in allgemeinen Foren und der Presse erwähnt wird. Filme wie Terminator II, Bladerunner und nun Road Trip lassen alle Interesse an Atari-Anwendern vermuten - genauso wie eine neue Webseite: Macgorilla.com. Bei Macgorilla handelt es sich um eine hochfrequentierte Nachrichten- und Gerüchte-Seite rund um Mac, Amiga und Linux. Nun wurde ein Atari-Teilbereich eröffnet. Die Atari-Seiten werden betreut von Daniel L. Dreibelbis, dem Vize-Präsidenten der Toronto-Atari-Federation.

Für uns englischsprachige Atari-Anwender ist es wichtig, so viele Webseiten wie möglich zu haben, da wir immer noch kein eigenes Printmagazin wie die st-computer haben. Atari Today, ein neues englisches Atari-Magazin, wurde bereits vor Monaten angekündigt. Leider wird das Veröffentlichungsdatum immer weiter nach hinten verlegt. Auch der FaST Club hatte angekündigt, den Markt wieder mit der Zeitschrift Atari-Applications (ehemals ST-Applications) zu betreten - aber wieder einmal gab es seit der ersten Ankündigung nichts als Stillstand. Wie wie können wir erwarten, dass der Milan II hier drüben veröffentlicht wird, wenn wir es nicht einmal hinkommen, ein Magazin zu erschaffen? ʘ

Bengy Collins

WeltWeitWeg Reisen online buchen

Nicht nur im Internet kann vorzüglich gereist werden, auch durch das Internet kann das richtige Reiseziel gefunden werden. Und je näher der wohlverdiente Urlaub rückt, umso interessanter wird das Web für alle diejenigen, die noch nicht gebucht haben: Der Markt für Kurzentschlossene und Last-Minute-Jäger ist gerade im Netz riesig.

Trends. Aber merkwürdigerweise scheint besonders in Deutschland der Wille, für Beratung und die tatsächliche Buchung exklusiv das Internet zu nutzen, immer noch sehr klein zu sein. Nach einer Studie des Tourismus-Marktforschungsunternehmens *IPK International* wurden von 36 Millionen Reisebuchungen gerade einmal 1.8 Millionen über das Netz getätigt, was einem verschwindend geringen Anteil von gerade einmal 5 Prozent entspricht. Das Internet wird häufig jedoch als Informations- und Vergleichsquelle genutzt, was bedeutet, dass ein Großteil der Internetnutzer sich zwar gern online Angebote einholt, die eigentliche Buchung jedoch vor Ort in einem herkömmlichen Reisebüro vornimmt.

Was sind die Gründe für diese geringe Nutzung? Obwohl das Internet mittlerweile in Deutschland zwischen 15 bis 20 Millionen regelmäßige Nutzer zählen kann und die Akzeptanz als eigenständiges und gleichberechtigtes Medium auch in der breiten Öffentlichkeit wächst, scheint die Verunsicherung darüber, ob Geschäfte im Netz als ebenso sicher angesehen werden können als die an einem Ladentisch immer noch erschreckend hoch zu sein und kann daher als „Zucker im Tank“ des Online-Booms angesehen werden. Laut Studie interessieren sich 60 Prozent aller Internetnutzer für das Thema „Tourismus im Web“, scheuen jedoch die Buchung.

Vorteile. Bei allen Bedenken bietet sich das Internet besonders für den Tourismus als Plattform geradezu an. 24 Stunden an 365 Tagen im Jahr kann sich der Kunde kostenfrei (von den Online-Gebühren einmal abgesehen) informieren und wie in keinem anderen Medium Angebote miteinander vergleichen. Hat er sich für ein Reiseziel entschieden, kann er zumeist in einem virtuellen Spaziergang durch den Ort und die Umgebung ein Bild über die zusätzlichen

Angebote machen, Mietwagen bestellen und z.B. Karten für eine Theatervorstellung im voraus reservieren. Hinzu kommt, dass das Internet bei nahezu allen Angeboten aktueller ist als jedes Reisebüro: Einige Anbieter haben sich darauf spezialisiert, die stets günstigsten Angebote bereitzuhalten, die unter anderem durch den geringeren Personalaufwand einer Internet-Firma erst ermöglicht werden. Und nahezu jede Last-Minute-Reise taucht erst einmal im Netz auf, bevor sie ihren Weg in ein Reisebüro gefunden hat.

In Anbetracht dieser Tatsachen besteht nach Meinung des Instituts *IPK International* Grund zum Optimismus in der Tourismus-Branche: Für das Jahr 2001 rechnen die Marktforscher bereits mit immerhin 7 Millionen Buchungen im Internet, was zum einen durch die weiter steigende Akzeptanz, zum anderen durch verbesserte Sicherheitsgarantien und natürlich durch die steigende Zahl der Internetnutzer begründet ist. Zu rechnen ist dadurch auch mit einem Anstieg von Reiseanbietern und damit weiter fallenden Preisen für Buchungen im Internet. Besonders Spezialreiseanbieter mit guten Verbindungen und günstigen Preisen haben hier erhebliche Chancen.

Multis schnuppern Morgenluft. Natürlich beobachten aber auch Reisemultis das Geschäft im Netz und haben längst reagiert. Der größte Urlaubsanbieter in Deutschland *TUI* hat mittlerweile unter der URL <http://www.tui.de> sein komplettes Angebot online verfügbar gemacht und lockt Sur-

fer mit exklusiven Online-Angeboten wie z.B. speziellen Last-Minute- und Sparreisen. Als besonderer Service steht das TUI Service Center direkt per Einwahl aus dem Internet bereit - allerdings setzt dies einen Zugang mit einem Windows-PC voraus. Atari-Anwender müssen sich über die ganz normale Telefonnummer entscheiden.

Ein weiterer Multi macht sich zusehends im Reise-Online-Business breit: *Expedia*, eine Tochterfirma des Giganten Microsoft. Die deutsche Homepage des Unternehmens (<http://www.expedia.de>) bietet vom Flug-Assistenten und Last-Minute-Angeboten über die weltweite Reservierung von Hotels und Ferienwohnungen bis hin zu einem Magazin-Teil inklusive Reiseführer, Reisewetter und Währungsrechner alles, was das Herz des Reisenden begehrt.

Online-Buchung in der Praxis. Aber es muss nicht immer das Komplettangebot sein, wenn es um die Buchung einer Reise geht. Häufig ist das Angebot kleinerer, spezialisierter Angebote übersichtlicher und besser auf die eigenen Bedürfnisse optimiert. Als Beispiel wollen wir hier einen günstigen Urlaubsflug nach Boston, USA, bei dem Hamburger Unternehmen *Flug.de* buchen (<http://flug.de>). Wie der Name schon errahnen lässt, hat sich *Flug.de* auf die Vermittlung günstiger Flugangebote spezialisiert, wobei keine Bindung an eine bestimmte Fluggesellschaft besteht. Die Webseite ist besonders übersichtlich und transparent aufgebaut. Zwar wird das Angebot optisch attraktiv vermittelt, trotzdem sind die zu ladenden Seiten erfreulich gering in ihrem Datenumfang. Zwar können für einige Funktionen Java-Applets genutzt werden, vorausgesetzt werden diese jedoch nicht, weshalb der Service auch auf dem Atari mit den hier verbei-



i Nachgefragt: Flug.de im Gespräch

Flug.de ist eines der am schnellsten wachsenden Reiseunternehmen im Internet. Thomas Raukamp unterhielt sich mit dem Geschäftsführer Hildebrand Müller.

st-computer: Seit wann ist das Angebot Flug.de im Internet zu finden?

Hildebrand Müller: Flug.de ist seit 1997 online und gehört somit zu den Pionieren des eCommerce.

stc: Wie hat sich das Online-Geschäft in dieser Zeit entwickelt?

Müller: Da sich Flug.de stets an den zeitlichen Gegebenheiten und Voraussetzungen (in Bezug auf Zahlungs- und Abwicklungsarten, Internet- und Browser-technologie etc.) orientiert hat, hat sich das Geschäft in den letzten 3 Jahren sehr positiv entwickelt. Neben großen jährlichen Umsatzsteigerungen haben wir es mit Flug.de zu einer bekannten Internetmarke gebracht. Dies werten wir als eigentlichen Erfolg, da mittelfristig die Stärke der Marke entscheidenden Einfluss auf das Surf- und somit Kaufverhalten haben wird.

stc: Wo sehen Sie die grundsätzlichen Vorteile Ihres Online-Dienstes gegenüber einem örtlichen Reisebüro?

Müller: Neben der Preis und Anbietertransparenz - im Reisebüro können Sie nicht sehen, was der Mitarbeiter auf seinem Monitor angezeigt bekommt und wissen somit nicht genau, ob Sie das beste Angebot bekommen haben. Sie können online 24 Stunden am Tag nach Flügen recherchieren und diese auch buchen. Außerdem handelt es sich bei einem Flugticket um ein recht einfaches und somit wenig erklärungsbedürftiges Produkt, für das ein Gang ins nächste Reisebüro meist nicht lohnt.

stc: Wieviele Buchungen erhalten Sie im Durchschnitt täglich, wieviele im letzten Jahr, wieviele haben Sie bisher insgesamt erhalten?

Müller: Hierzu möchten wir keine Aus-



sage machen. Was wir kommunizieren können, ist, dass Flug.de zu den „großen Drei“ der Branche gehört.

stc: Besteht nicht die Gefahr, dass sich Kunden bei Ihnen kostenlos die günstigsten Anbieter heraussuchen, um dann vor Ort im Reisebüro zu buchen?

Müller: Grundsätzlich sehen wir diese Handlungsmöglichkeit nicht als Gefahr - ganz im Gegenteil: Ein Kunde der so handelt, wird sich mittelfristig (wenn er seine Ängste gegenüber dem Medium abgelegt hat) schon aus Gründen der Bequemlichkeit fragen, warum er noch den unnötigen Gang ins Reisebüro macht. Auch Entwicklungen wie ETIX (Electronic Ticketing) werden den Trend zum Onlinebuchen noch verstärken.

stc: Wie wird das Internet die Tourismusbranche in Zukunft verändern?

Müller: Mittelfristig werden neben den Kurzfristangeboten (z.B. Lastminute) sicher auch weitere beratungsarme Reiseprodukte (wie z.B. Pauschalreisen) ins Internet drängen - eine Entwicklung, die auch von den großen Tourismuskonzernen getragen und vorsichtig forciert wird. Sie machen heute einen Löwenteil Ihres Geschäfts offline (über Reisebüros etc.), versuchen aber schon seit Jahren, die Vertriebskosten zu senken um Ihre Margen zu erhöhen. Da drängt sich der Internetvertrieb geradezu auf.

Ein Blick nach Amerika deutet an, wohin es gehen wird: Einfache Reiseprodukte werden via Internet vertrieben, beratungsintensives via Reisebüro. Diese Entwicklung wird für viele Reisebüros sicher schmerzhaft sein - nur neue Geschäftsmodelle und eine frühe Spezialisierung sichern ihr Überleben.



Bild 1: Die Startgrafik von Flug.de: Klicken Sie die Grafik an - und los geht's!



Bild 2: Hier werden die Daten für den gewünschten Flug festgelegt.

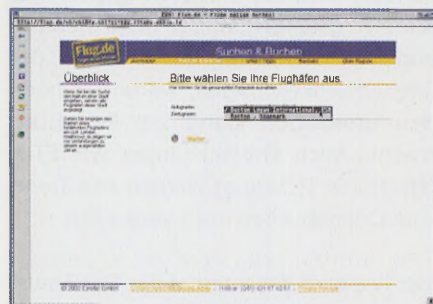


Bild 3: Boston in Dänemark? Wir schätzen, dass in den USA doch mehr los ist...

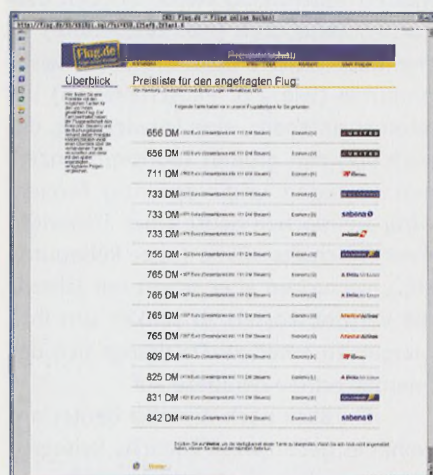


Bild 4: Renommiertere Unternehmen bieten Ihnen ihren Service an - wie hätten Sie's denn gern?

stc: Was sind Ihre Zukunftspläne für Ihr Angebot?

Hildebrand Müller: Neben der zielgruppengerechten Trennung unseres Services in Business- und Consumer-Bereiche werden wir unsere Kernkompetenzen

stetig ausbauen. Mittelfristig heißt es dann: «Den Flug, den Sie bei uns nicht finden, gibt es nicht!»

st-computer: Vielen Dank für das Interview.

Thomas Raukamp

teten Standard-Browsern zu nutzen ist.

Flug.de zeigt außerdem, auf welche Punkte Sie bei einem seriösen Reiseunternehmen im Internet achten sollten: Im Menüpunkt *Über Flug.de* findet sich eine deutsche Postanschrift des Unternehmens inklusive Telefon- und Faxnummer sowie extra aufgeführter eMail-Adresse. Wichtig ist außerdem, dass die allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGBs) auf Wunsch eingesehen werden können. Seriöse Anbieter im Internet sollten außerdem einen Reisesicherungsschein aushändigen, die den Kunden vor einer Pleite des Anbieters schützt. Um herauszufinden, ob ein Unternehmen versichert ist, sollten Sie die kostenlose Versicherten-Datenbank des Tourismus-Fachmagazins *FWW* nutzen. Unter der URL <http://www.fww.de/rvr/indexrvr.html> kann hier gezielt herausgefunden werden, ob ein Unternehmen versichert ist. Flug.de ist zwar nicht unter seinem eigentlichen Namen eingetragen, allerdings das hinter der Firma stehende Unternehmen *Aeroworld* mit Sitz in Hannover. Flug.de hat also die Nagelprobe überstanden und kann mit größtmöglicher Sicherheit als seriöser Anbieter weiterempfohlen werden.

Nachdem nun die im Internet verfügbaren Erkundigungen eingeholt worden sind, kann der Internet-Anwender endlich guten Gewissens zur Tat schreiten: Nach dem Klick auf die Startgrafik (Bild 1) gelangt der Anwender direkt auf eine Seite zum Suchen von Flugverbindungen (Bild 2). Die Möglichkeit der Anmeldung soll erst einmal unbeachtet bleiben, da wir zunächst nur anonym Angebote einholen möchten.

Im oberen Aufklappenmenü wählen Sie zunächst Ihren Abflughafen aus. Das Menü enthält alle wichtigen Abflughäfen innerhalb Deutschlands. In der Textzeile darunter muss der Zielflughafen eingegeben werden. Beachten Sie auch die kleine Auswahlbox neben der Zeile für

den Zielflughafen, die festlegt, ob Sie einen Rückflug oder einen einfachen Flug wünschen. Ist das Reiseziel festgelegt, müssen nun die Daten für Hin- und Rückflug eingegeben werden. Wenn Sie mit CAB das Internet bereisen, sollten Sie diese Daten per Hand eingeben, da das nebenstehende Kalender-Icon eine JavaScript-Funktion voraussetzt, die in CAB bekanntlich nicht gegeben ist. Außerdem ist die Eingabe per Hand um einiges schneller als die etwas verspielte und (je nach Verbindung) recht zähe Eingabe über den Kalender. Nun muss noch die gewünschte ungefähre Uhrzeit für Hin- und Rückflug bestimmt werden. Diese sollten Sie ebenfalls aus dem Popup-Menü auswählen. Sind Ihnen diese Zeiten relativ egal, so sollten Sie das Menü auf *beliebig* stehen lassen. Die einzige jetzt noch ausstehende Eingabe ist die über die Anzahl der Reisenden: Für unseren Test belassen wir diese auf der Standardeinstellung *ein Erwachsener*, - *Economy*-. Nun sind alle Eingaben getätigt und die Suche nach einem Angebot kann beginnen.

Die nun angezeigte Seite (Bild 3) hat den Sinn, die Suche weiter einzuschränken. Unter dem Eintrag „Boston“ sind nämlich mehrere Ziele eingetragen: die Flughäfen *Boston Logan International* in den USA und *Boston* in Dänemark (hätte jemand gewusst, dass es in Dänemark ein Boston gibt?). Da Dänemark zwar nett ist, aber wir in diesem Jahr einen etwas größeren Tripp planen, können wir die Einstellung *Boston Logan* belassen und den *Weiter*-Button anwählen.

Nun sind wir bereits beim Ergebnis angekommen (Bild 4): Flug.de listet uns, geordnet nach dem Preis, die Angebote der verfügbaren Anbieter auf. Günstigstes Flugunternehmen ist (Stand 17-05-2000) die Gesellschaft „United Airlines“, ein durchaus renommierteres Unternehmen, was dem häufig geäußerten Vorur-

Fortsetzung Seite 17

i Nachgefragt: Die rechtliche Situation von Reisebuchungen im Internet

Buchungen im Internet sind nach wie vor mit dem Vorurteil mangelnder Sicherheit beim Zahlungsverkehr und der Datensicherheit behaftet. Thomas Raukamp unterhielt sich mit Thomas Börner, Rechtsanwalt in Neuss und Experte für Reise- und Internetrecht.

st-computer: Herr Börner, laut einer Umfrage interessieren sich zwar 60% aller deutschen Internetnutzer für das Thema Tourismus im Internet, scheuen sich aber gleichzeitig davor, konkret zu buchen, da ihnen das Netz als zu unsicher vorkommt. Ist dieses Vorurteil berechtigt?

Thomas Börner: Panikmache gilt nicht! Für das Internet gilt im Prinzip nichts anderes als für herkömmliche Kommunikationsmedien wie Telefon oder Fax. Was Seriosität und Gefahren angeht, so bestehen im Internet prinzipiell dieselben Gefahren wie im normalen Leben auch. Wer auf die Kleinanzeige eines dubiosen Veranstalters in einer Zeitung hereinfällt, unterliegt keinem geringeren Risiko. Freilich ist es für unerfahrene Nutzer schwieriger den Überblick zu behalten und die Spreu vom Weizen zu trennen. Wer in ein Reisebüro seines Vertrauens geht, mag sich natürlich aufgrund des persönlichen Eindrucks sicherer fühlen - sein Ansprechpartner sitzt vor ihm. Wenn man allerdings einige Grundregeln beachtet, dann ist die Buchung über das Internet nicht risikoreicher als andere Buchungen auch.

Man sollte dabei nicht vergessen, dass die Buchung über das Internet auch große Vorteile bieten kann. Vor allem Preisvergleiche sind weitaus einfacher möglich. Es kann vorkommen, dass man über das Internet ein günstiges Angebot ergattern kann, welches das Reisebüro nicht gefunden hätte.

Problem Kreditkartenbezahlung: Auch hier birgt das Internet keine größeren Gefahren als die Zahlung an der Tankstelle oder beim Restaurant an der Ecke: Es ist vermutlich im alltäglichen Leben sogar viel wahrscheinlicher, dass ein Unbefugter meine Kreditkartennummer herausbekommt, als dass ich einen

Hackerangriff befürchten muss. Das Risiko ist dennoch gering: Der Kartenaussteller (also in der Regel die Bank) trägt nämlich die Beweislast für das Vorliegen einer Zahlungsweisung des Karteninhabers. Benutzt ein Betrüger eine fremde Kartennummer, so fehlt diese Weisung. Die Buchung muss durch die Bank rückgängig gemacht werden.

stc: Auf welche Merkmale sollte ein Online-Kunde achten, wenn er einen seriösen Reiseanbieter im Internet sucht?

Börner: Hier gibt es kein Patentrezept, und man läuft schnell Gefahr einigen kleinen, aber dennoch seriösen Anbietern Unrecht zu tun. Dennoch: Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste! Der Anbieter sollte zumindest einige Grundregeln bei seinem Internetauftritt einhalten. So ist zunächst einmal wichtig, dass der Anbieter ausreichend deutlich seine Adresse und Telefonnummer auf der Webseite angibt. Das ermöglicht dem Kunden bei Zweifeln die Möglichkeit der Rückfrage. Ein Firmensitz in Deutschland wäre natürlich nicht schlecht. Indiz kann hier zwar die .de-Domain sein; das ist jedoch weder zwingend ein positives (auch ein unseriöser Anbieter kann sich eine solche zulegen) noch ein negatives Qualitätsmerkmal (die Lufthansa tritt z.B. unter lufthansa.com auf). Zwar kann auch bei an Deutsche gerichteten Angeboten ausländischer Anbieter im Einzelfall deutsches Recht gelten - was nutzt es mir jedoch, wenn ich einen Anbieter zwar nach deutschem Recht vor einem deutschen Gericht verklagen kann, der Anbieter aber auf den Bahamas sitzt und sich schlicht nicht darum schert.

Auch Firmen in der EU kann grundsätzlich getraut werden. In der EU gilt ein weitgehend einheitliches Verbraucherschutzrecht für Reisebuchungen. Grundsätzlich ist es natürlich für den unerfahrenen Benutzer besser, renommierte Anbieter zu bevorzugen. Wer z.B. bei Lufthansa, der Bahn oder einem anderen großen Tourismusunternehmen bucht, kann sich in der Regel vor Überraschungen sicher fühlen. Im Zweifel bietet sich zumindest an, zur Kontrolle bei dem Anbieter auch einmal anzurufen.

Gegebenenfalls kann man - z.B. bei kleineren Veranstaltern - auch Referenzen erfragen und diese Kunden dann zusätzlich kontaktieren. Ein seriöser Anbieter wird sich dagegen jedenfalls nicht sperren.

Stichwort Allgemeine Reisebedingungen/ Geschäftsbedingungen (ARB oder AGB): Der Anbieter sollte deutlich in seinem Angebot auf diese hinweisen und sie zur Einsicht ins Netz gestellt haben. Leider erfüllen dies selbst ansonsten seriöse Anbieter nicht immer zufriedenstellend. Ein unzureichender Hinweis auf die AGB hat allerdings für den Kunden normalerweise keinen Nachteil, da dann allgemeines Recht anwendbar ist und der Kunde darüber in der Regel ausreichend geschützt ist. Dennoch zeigt der deutliche Hinweis auf die AGB, dass der Anbieter an alles gedacht hat - und das ist grundsätzlich positiv zu bewerten.

Ferner spricht es natürlich für die Professionalität des Anbieters, wenn er den Zahlungsverkehr über einen sicheren Server abwickelt. Hinweis darauf ist meist das verriegelte Schlosssymbol im Browser und ggf. eine vorherige Warnmeldung.

stc: Gelten für eine Buchung im Internet dieselben gesetzlichen Regelungen wie in jedem normalen Reisebüro?

Börner: Grundsätzlich ja. Reiserechtlich - also aus Sicht des Verbraucherschutzrechts des Bürgerlichen Gesetzbuchs - gelten für Buchungen im Internet keine anderen Vorschriften wie für herkömmliche Buchungen auch. Ist der Reisevertrag einmal zustande gekommen, gibt es keine Besonderheiten. Probleme mag es allenfalls bei der Beweisführung geben: Bislang gibt es noch keine zufriedenstellenden rechtlichen Regelungen über den



Thomas Börner ist Rechtsanwalt in Neuss und Experte für Reise- und Internetrecht. Weitere interessante Informationen zu diesem Thema finden sich auf seiner Homepage unter der URL <http://www.reisemangel.de>.

Nachweis des Zugangs einer Willenserklärung über das Internet. Das ist natürlich bei einer persönlichen Buchung im Reisebüro oder am Buchungsschalter des Reiseunternehmens anders. Um Schwierigkeiten zu vermeiden, sollte zumindest bei besonderen Schnäppchen oder bei unbekannten Anbietern ein Zeuge bei der Buchung und dem Zugang der Buchungsbestätigung per eMail oder auf der Bestätigungsseite hinzugezogen werden. Ausdrucke der entsprechenden Seiten reichen bei Gericht leider als Beweismittel für den zustande gekommenen Vertrag nicht aus. Wie jeder weiß, ist es absolut einfach möglich, die dem Ausdruck zugrunde liegende Datei selbst zu modifizieren.

stc: Was besagt das neue Fernabsatzgesetz?

Börner: Bislang wird allenthalben als negativ angesehen, dass mit dem Abschlüssen der Buchung und deren Annahme durch den Anbieter der Vertrag verbindlich zustande gekommen ist und ein Widerruf - zumindest solange keine

leichtfertigeren Abschlusses eines Geschäftes in der gemütlichen Atmosphäre des eigenen Zuhauses. Ähnlich wie bei den Haustürgeschäften, bei denen der ungebetene Vertreter den Kunden in den eigenen vier Wänden zu einem Geschäftsabschluss veranlasst, soll auch nach dem Fernabsatzgesetz demnächst ein voraussetzungsloses Widerrufsrecht eingeräumt werden. Das heißt, dass der Kunde, wenn er vom Anbieter auf das Widerrufsrecht hingewiesen wurde, den Vertrag widerrufen und von ihm Abstand nehmen kann. Weist der Anbieter nicht auf das Widerrufsrecht hin, so ist diese Frist sogar noch länger. Schön ist natürlich, wenn ein Anbieter auch heute schon vor Erlass des Fernabsatzgesetzes ein solches Widerrufsrecht freiwillig einräumt. Mit dem Inkrafttreten des Fernabsatzgesetzes ist Mitte dieses Jahres zu rechnen.

Wichtig aber ist: Das Fernabsatzgesetz berechtigt nicht zum Widerruf jeglicher Buchung. Dienstleistungen bei zeitlich fixen Unterbringungs- und Beförderungsleistungen (i.e. also z.B. reinen Flugbuchungen) werden davon ebenso

ersteigert hatte, dass es sich bei der vermeintlich günstigen Reise um das Lockangebot eines Time-Sharing-Anbieters handelte. Hier ist also - mal abgesehen von Ticketversteigerungen auf den eigenen Homepages der großen Reiseveranstalter - zumindest Vorsicht geboten.

stc: Ab wann gilt eine Reise als gebucht; wie sieht es mit dem Rücktrittsrecht aus?

Börner: Reisevorschläge auf Internetseiten sind in der Regel keine verbindlichen Angebote im Rechtssinn, sondern lediglich Aufforderungen ein Angebot abzugeben (juristisch: invitatio ad offerendum) - ähnlich einem Katalog. Das verbindliche Angebot auf den Vertragsabschluss - also die Willenserklärung einen Vertrag schließen zu wollen - wird in der Regel durch Interessenten abgegeben (Absenden der Buchungsdaten). Eine Annahme erfolgt in der Regel durch die Buchungsbestätigung oder schlüssig durch Zusendung der Unterlagen. In der Regel ist mit Absendung der Buchungsdaten und Bestätigung durch den Anbieter also der Vertrag verbindlich zustande gekommen. Ein begründungsloses Rücktrittsrecht besteht derzeit noch nicht. Allenfalls bei irreführenden, betrügerischen, falsch kalkulierten oder irrtümlich abgeschickten Angeboten kann im Einzelfall eine Anfechtung nach allgemeinem Zivilrecht möglich sein. Problematisch kann es allerdings sein z.B. nachzuweisen, dass man den Buchungsbutton wirklich nur versehentlich angeklickt hat. Das allgemeine reiserechtliche Rücktrittsrecht unter den Bedingungen des Veranstalters - also die Möglichkeit der kostenpflichtigen Stornierung - aber auch deren mögliche Übernahme durch eine Reiserücktrittskostenversicherung ist natürlich bei Internetbuchungen nicht anders als bei herkömmlichen Buchungen.

stc: Sind auch Online-Anbieter verpflichtet, einen Reisesicherungsschein auszuhandigen?

Börner: Selbstverständlich. Wie gesagt: Durch die Buchung im Internet kommt ein ganz normaler Vertrag zustande. Reisesicherungsscheine sind gesetzlich

«Ich buche selbst gerne über das Internet. Es ist schnell, unkompliziert und grundsätzlich nicht unsicherer als herkömmliche Buchungen auch. Für Internetanfänger freilich wird sich auf den ersten Blick ein unüberschaubarer Wust an Angeboten auf-tun, der zur Verunsicherung führt. Als Einstieg würde ich daher empfehlen, erst einmal im Internet nach Angeboten zu suchen und gegebenenfalls mit den hier erlangten Informationen ins Reisebüro zu gehen. Mit zunehmender Erfahrung und zunehmendem Überblick sollte man dann aber auch vor der Buchung über das Internet nicht mehr zurückschrecken.»

rechtserheblichen Irrtümer vorlagen - nicht möglich ist. Das ist freilich im Reisebüro mit Abschluss der Buchung nicht anders. Dennoch sieht der Gesetzgeber in der besonderen Situation der Internetbuchung die Gefahr des etwas

wenig erfasst wie bei Online-Versteigerungen ersteigerte Reisen. Zum Thema Versteigerung noch ein Tipp: Hier scheinen sich tatsächlich einige schwarze Schafe zu tummeln. Jüngst erfuhr ich von einer Mandantin, die eine „Reise“

allerdings (das gilt aber auch bei Buchungen im Reisebüro) nur bei Pauschalreiseverträgen - also Verträgen über die Gesamtheit verschiedener Reiseleistungen (z.B. Transport und Unterkunft) - vorgesehen. Bei reinen Transportverträgen oder der reinen Hotelbuchung ist das Reiserecht des BGB generell nicht anwendbar.

Als etwas problematisch wird die Zusendung des Sicherungsscheines angesehen. Die Darstellung auf dem Bildschirm reicht jedenfalls nicht. Sie sollten ihn zumindest mit den Reiseunterlagen zugeschickt bekommen. Einige Veranstalter faxen ihn unmittelbar im Anschluss an die Buchung zu. Das ist zwar auch nicht unbedingt in letzter Konsequenz

teil widerspricht, dass günstige Tarife (besonders im Internet) in erster Linie von unbekannten, exotischen Unternehmen angeboten werden. Außerdem ist hervorzuheben, dass Flug.de unmissverständlich den Gesamtpreis inklusive den anfallenden Steuern aufführt - weniger seriöse Anbieter versuchen oft durch ein Verschweigen der Steuern ein Angebot günstiger aussehen zu lassen, als es am Ende ist und sich somit zweifelhafte Vorteile zu verschaffen. Die angebotenen Preise reichen von DM 656.- (United) bis hin zu DM 824.- (Sabena).

Wenn Ihnen diese Informationen bereits reichen, können Sie die Seite ausdrucken oder speichern und so mit anderen Angeboten vergleichen. Wollen Sie die Verfügbarkeit der Flüge prüfen oder gar buchen, müssen Sie sich nun registrieren lassen. In Bild 5 sehen Sie die Website, in der Sie Ihre eMail-Adresse und ein Passwort eingeben müssen. Sind Sie bei Flug.de bereits als Kunde eingetragen, können Sie natürlich Ihre bereits bestehenden Benutzerdaten angeben.

Haben Sie sich personalisiert (und damit wirkliches Interesse an einer Flugbuchung gezeigt), sucht Flug.de nun nach den wirklich verfügbaren Flügen. Dies kann eine kleine Weile dauern. Die angekündigten 90 Sekunden wurden aber in mehreren Test nie erreicht, zumeist erhielten wir in ca. 20 bis 30 Sekunden ein Ergebnis. Diese wird in Bild 6 angezeigt. Glücklicherweise bestätigt uns also der Online-Dienst, dass der von uns ge-

beweiskräftig, es ermöglicht dem Kunden aber zumindest sich bei der den Sicherungsschein ausstellenden Versicherungsgesellschaft über die Deckung des Veranstalters zu erkundigen.

stc: Können Sie persönlich Internet-Anwendern das Buchen von Reisen im Netz empfehlen, oder würden Sie aus rechtlicher Sicht eher konventionelle Buchungen im Reisebüro vor Ort empfehlen?

Thomas Börner: Ich buche selbst gerne über das Internet. Es ist schnell, unkompliziert und grundsätzlich nicht unsicherer als herkömmliche Buchungen auch. Es hat den Vorteil auch bei ausländischen Anbietern buchen zu können. So sind

wünschte, sehr günstige Flug noch nicht ausgebucht ist. Da es sich um keinen Nonstop-Flug handelt, interessieren wir uns natürlich dafür, auf welchen Flugplätzen der Welt wir denn herumirren müssen, bevor wir Boston erreichen. Damit man sich hier Gewissheit verschaffen kann, muss der Button *Details* angeklickt werden, der eine ausführlichere Beschreibung der Flugroute sucht (Bild 7).

Mit dem Schritt, die Flugdaten und -bedingungen detailliert anzeigen zu lassen, haben wir bereits den ersten Schritt der endgültigen Buchung getan. Haben wir uns nun nach der Durchsicht aller Informationen für einen Flug entschieden, müssen wir nun unseren Zahlungs- bzw. Abwicklungswunsch angeben (Bild 8). Da bisher leider kein Web-Browser auf dem Atari die Kommunikations mit sicherheitsgeschützten Servern nach dem SSL-Protokoll unterstützt, sollten Sie bei der Zahlweise die Option der Überweisung wählen. Sie müssen dann innerhalb von 24 Stunden nach Ihrer Buchung die Service-Hotline unter der Nummer 040-43 16 74 567 anrufen, um Ihre Buchung mündlich zu bestätigen. Dann bekommen Sie eine Rechnung per eMail zugeschickt, dessen Betrag Sie sicher auf den normalen Wegen überweisen können. Wichtig ist auch die Entscheidung, ob Ihnen die Tickets per Post zugestellt oder am Flughafen hinterlegt werden sollen - letzteres ist eigentlich nur empfehlenswert, wenn der Reisende vor dem Abflug nicht mehr nach Hause kommt. Noch etwas haben wir ausprobiert: Da wir in

Flüge in England teilweise günstiger als in Deutschland - also Angebote wahrzunehmen, die man im Reisebüro gar nicht bekommen könnte. Für Internetanfänger freilich wird sich auf den ersten Blick ein unüberschaubarer Wust an Angeboten auftun, der zur Verunsicherung führt. Als Einstieg würde ich daher empfehlen, erst einmal im Internet nach Angeboten zu suchen und gegebenenfalls mit den hier erlangten Informationen ins Reisebüro zu gehen. Mit zunehmender Erfahrung und zunehmendem Überblick sollte man dann aber auch vor der Buchung über das Internet nicht mehr zurückschrecken.

st-computer: Vielen Dank für die reichhaltigen Informationen.



Bild 5: Einchecken vom Atari aus: Melden Sie sich an oder geben Sie Ihre vorhandenen Daten ein, um die Verfügbarkeit der Flüge zu prüfen.

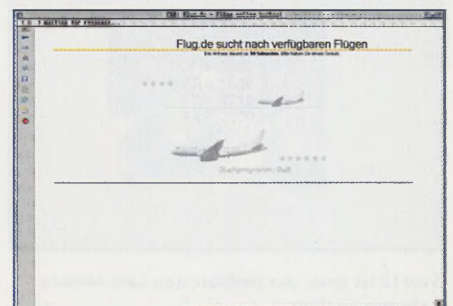


Bild 6: Warten, warten, warten? Bei Flug.de hält sich die Zeit bis zum Ergebnis in Grenzen.

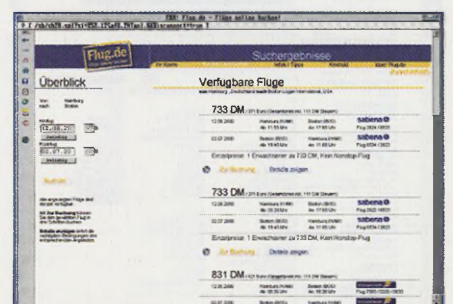


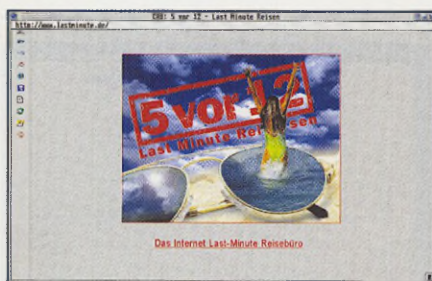
Bild 7: Leider war nur noch Flüge ab DM 733.- verfügbar.



Bild 8: Aufgrund fehlender SSL-Unterstützung sollten Atari-Anwender immer den Weg der Bezahlung per Überweisung wählen.



Bild 9: Kontrollieren Sie alle Daten nochmals genau, bevor Sie die Reise verbindlich buchen!



Svor12 ist einer der beliebtesten Last-Minute-Anbieter im Web.



Reiseplanung.de ist genau der richtige Startpunkt für alle Infos rund um den Urlaub.

der Nähe von Hamburg arbeiten, haben wir Flug.de darum gebeten, dass wir die Tickets aus Zeitgründen vor Ort in deren Geschäftsräumen abholen können. Dies war ohne weiteres möglich - auch nicht unbedingt üblich bei Online-Anbietern, die nur zu oft aus Briefkastenfirmen bestehen.

Bild 9 zeigt nun den endgültigen Buchungsschritt. Ihre Daten werden

nochmals übersichtlich aufgeführt und steht zum Absenden bereit. Wählen wir jetzt den Button *Verbindlich buchen*, ist das Geschäft rechtsgültig (siehe auch unser Interview zur rechtlichen Situation von Online-Buchungen). Haben Sie es sich doch noch anders überlegt oder wollten Sie den Service von Flug.de erst einmal auf Herz und Nieren testen, ist nun der Punkt gekommen, wo der Spaß

Nachgefragt: TUI im Gespräch

Deutschlands größter Reisekonzern TUI hat bereits sein komplettes Pauschalreisangebot ins Internet gestellt. Thomas Raukamp unterhielt sich mit dem Pressesprecher von Mario Köpers, Pressesprecher von TUI, über Erfahrungen und Ziele mit dem Online-Geschäft.

st-computer: Wie wichtig ist das Online-Geschäft für ein Unternehmen wie TUI?

Mario Köpers: Das Online-Geschäft steckt wie bei anderen großen Unternehmen auch bei TUI noch in den Kinderschuhen. Zur Zeit generieren wir 1 Prozent unseres Umsatzes über Online-Buchungen. Wir können uns aber vorstellen, dass sich in den nächsten drei Jahren die Zahl der Online-Buchungen mehr als verzehnfacht.

stc: Wie wird Ihr Online-Service von den Kunden genutzt?

Köpers: Wir sind sehr zufrieden mit der Resonanz auf unser Angebot. Aktuell liegen wir mit rund 10 Millionen Page-Impressions an der Spitze deutscher Reiseveranstalter. Die Kunden nutzen unser Angebot unter www.tui.de nicht nur zur Buchung von Reisen, sondern auch um sich zu informieren oder sich im Forum auszutauschen.

stc: Wo sehen Sie die Vorteile einer Online-Buchung?

Köpers: Das Internetangebot ist jederzeit verfügbar, Online-Shopper können also zu jeder Tages- und Nachtzeit buchen. Ein weiterer Vorteil: Reiseangebote können online wesentlich ausführlicher dargestellt und erläutert werden als im Katalog, sodass das Informationsangebot

im Netz wesentlich größer ist.

stc: Wie wird das Internet die Tourismusbranche verändern?

Köpers: Dass das Internet die Reisebranche verändert, zeichnet sich schon heute ab: Es ist inzwischen jeder große Reiseveranstalter im Netz vertreten - ganz zum Leidwesen der Reisebüros, die natürlich befürchten, dass hier ein neuer Vertriebsweg entsteht, der ihnen einen großen Teil des Reisegeschäfts abziehen wird. In puncto Bausteingeschäft (Flüge, Mietwagen etc.) ist diese Angst sicher berechtigt, mit Blick auf den Verkauf von Pauschalreisen, dem Hauptumsatzträger der Reisebüros, besteht jedoch wenig Grund zur Sorge. Die klassische Pauschalreise ist die Domäne des Reisebüros, sie wird auch in zehn Jahren noch schwerpunktmäßig über den stationären Vertrieb verkauft werden. Langfristig gehen wir davon aus, daß maximal 20 Prozent unseres gesamten touristischen Umsatzes online erzielt werden.

st-computer: Wie wird TUI sein Online-Angebot in Zukunft erweitern?

Mario Köpers: Wir arbeiten derzeit an einer Datenbank für Mietwagen und Hotels, die im August ins Netz gestellt werden soll. Diese Datenbank wird ähnlich umfassend sein wie unsere Flugbuchungsmaschine, mit der Angebote nahezu aller Airlines abgefragt werden können. Daneben wird das bestehende Angebot durch die Integration unserer Tochtergesellschaften ständig erweitert.

Thomas Raukamp



aufhört: In letzterem Fall sollten Sie den Button *Buchung abbrechen* wählen und nicht einfach den Browser schließen, um Missverständnissen vorzubeugen.

Wenn Sie den Überweisungsweg für die Bezahlung gewählt haben, sollten Sie jetzt Ihren Flug telefonisch bestätigen. Diese Verfahrensweise hat den zusätzlichen Vorteil, dass Sie mit den ServicemitarbeiterInnen über zusätzliche Leistungen wie z.B. ein vegetarisches Essen an Bord sprechen können. Nun gilt es eigentlich nur noch, sich zurückzulehnen, auf das Ticket zu warten und sich auf die Reise zu freuen - der Schritt der Flugbuchung war doch schon sehr spannend so ganz ohne Rennerei, oder?

Reisen unter dem Hammer. Das Internet verändert zunehmend die Art und Weise, wie Produkte und Dienstleistungen ihre Käufer finden - besonders deutlich wird dies im Tourismus. Haben Reiseunternehmen Restangebote, werden diese immer häufiger bei Online-Auktionshäusern versteigert. Immer öfter finden diese Auktionen auch auf den Webseiten der Anbieter selbst statt: So verlost die Lufthansa unter ihrer URL <http://www.lufthansa.de> jeden ersten Donnerstag im Monat übrig gebliebene Flugtik-

kets, bei LTU findet dieses Spektakel (<http://www.ltu.de>) sogar jeden Montag statt. Aber auch die bekannter Online-Auktioniäre wie eBay und Ricardo bieten die verschiedensten Angebote - ein Blick lohnt sich jedem Fall.

Fazit. Reisen im Internet zu buchen macht mit zunehmenden Angeboten und damit Vergleichsmöglichkeiten immer mehr Sinn. Wer sich gründlich über den Anbieter informiert und möglichst viele Sicherheitsvorkehrungen befolgt, kann vom Netz eigentlich nur profitieren. Reine Atari-Anwender sollten sich nicht scheuen, den Anbieter anzurufen und um eine Überweisungsmöglichkeit zu bitten (wenn ihm diese nicht sowieso schon auf der Webseite angeboten wird), da von der Übertragung von Kreditkartennummern ohne eine SSL-Verschlüsselung grundsätzlich abzuraten ist. MagiCMac oder MagiC-PC-Anwender sollten jedenfalls für die konkrete Buchung über den eigenen Schatten springen, wenn Sie per Karte zahlen möchten, und einen Browser wie dem Microsoft Explorer oder Netscape nutzen - dann ist das „Wirtssystem“ auch mal zu etwas zu gebrauchen.

Das Angebot der Reiseanbieter ist schon heute überwältigend groß. Stür-

Webadressen zum Thema Reise

Last-Minute-Anbieter:

www.lastminute.de
www.5vorflug.de
www.ltur.de
www.ebookers.com
www.start.de

Reiseportale:

www.expedia.de
www.reiseplanung.de
www.tui.de
www.reiseservice.de
www.traxxx.de

Reise-Versteigerungen:

www.ltu.de
www.lufthansa.de
www.ebay.de
www.ricardo.de
www.yahoo.de
www.airport-travelnet.de

Spezial-Reiseveranstalter:

www.der.de
www.dertour.de
www.rainbow.de
www.firstonline.de

zen Sie sich also in die Auswahl - ein paar interessante Adressen haben wir für Sie in der Infobox 1 zusammengetragen. 

Thomas Raukamp

Anzeige

Der große Messebericht von der Atari-Messe Neuss '2000:



"... zu lesen in der ST-Computer 8/2000"

Im Gespräch mit Robert Goldsmith

Highwire

Die Browser-Hoffnung aus England als CAB-Killer?

Trotz der aktuellen Entwicklungen Adamas und Wen.Suite ist CAB nach wie vor der beliebteste Web-Browser auf dem Atari. Allerdings gerät diese Referenz im Vergleich mit Browsern wie Netscape und Explorer immer mehr ins Hintertreffen. Atari-Anwender wünschen sich daher einen **modernen, schnellen und eleganten Browser** für das Surfen im Web. Die Antwort könnte nun aus England kommen: Robert Goldsmith entwickelt Highwire. **Benny Collins** unterhielt sich mit ihm.

Licht am Horizont: Nachdem die meisten Atari-Anwender uns auf unseren Aufruf hin schrieben, dass sie sich in erster Linie einer Web-Browser für ihre Plattform wünschen, der die Eleganz von CAB mit der heutigen Browser-Technologie vereinigen würde, kann nun gehofft werden. Aus England soll nun ein Programm namens Highwire kommen, dass die wohl endgültige Entscheidung von Alexander Clauss, CAB nicht mehr für den Atari weiterzuentwickeln verschmerzen lassen könnte. Wenn wirklich alle die Leistungsmerkmale implementiert werden, die der Autor angekündigt hat, könnte das Atari-Computing schon bald wieder an der Spitze des Web-Surfens mithalten: Highwire soll schnell sein, JavaScript unterstützen, STinG und STiK voraussetzen und als Freeware erhältlich sein. In der Infobox 1 sehen Sie schon einmal einen Überblick über die Leistungsfähigkeit von Highwire im Vergleich zu CAB 2.8.

Benny Collins, freier Autor der st-computer und Betreiber des Online-Angebots MagiC Online unterhielt sich mit Robert Goldsmith, Entwickler von Highwire.

st-computer: Wie lange ist Highwire schon in der Entwicklung?

Robert Goldsmith: Im Grunde begann das Ganze als kleine Idee für meine Examensarbeit um FSNs (Finite State Net-

works) zu realisieren. Ich hatte aber schnell erkannt, dass dieses Programm auch für Skripte in HTML genutzt werden konnte. Das Projekt ist seit dem letzten Sommer unter sehr langsamer Entwicklung, da ich bisher nur in den Ferien Zeit hatte, es voranzutreiben.

stc: Wie kam Highwire zu seinem Namen?

Goldsmith: Durch große Schwierigkeiten, wenn ich ehrlich bin. Mir fiel einfach nichts ein. Ich wollte aussagen, dass das Programm besser als alles andere ist und nicht übertroffen werden kann. Highwire (zu Deutsch: Hochspannungsleitung) klang daher für meine Ohren gut. Der Name steht aber noch nicht zu 100 Prozent fest und andere Vorschläge sind immer willkommen. Zur Zeit kann man sagen, dass es sich um das „Projekt Highwire“ handelt.

stc: Wie kam es dazu, dass Du Dir so etwas umfangreiches wie einen neuen Browser vorgenommen hast?

Goldsmith: Ich möchte nichts gegen ASH sagen - aber seit ich CAB zum ersten Mal benutzt habe, wollte ich etwas besseres erschaffen. In den darauffolgenden Jahren habe ich mit zahlreichen Ideen herumgespielt, fand aber keinen befriedigenden Weg. Während des zweiten Jahres meines Exams bekam ich allerdings alle Antworten.

stc: Unter welchen Betriebssystemen wird Highwire laufen?

Goldsmith: Nun, zur Zeit läuft es unter jedem Betriebssystem, das multitasking-fähig ist. Ich sehe wenig Anreiz darin, es unter Single-TOS laufen zu lassen, da die meisten der Geschwindigkeitsvorteile vom parallelen Arbeiten der Funktionen profitieren. Das ist eben nicht möglich unter einem Singletasking-Betriebssystem.

Highwire läuft bei mir bisher erfolgreich unter MagiC und MiNT.

stc: Wird der Browser JavaScript unterstützen?

Goldsmith: Obwohl die erste Version kein JavaScript enthält, sollte dies eine einfache Ergänzung werden, da Highwire zum Teil um das Microsoft Document Open Model (DOM) herum aufgebaut ist. JavaScript ist etwas, was ich einbauen will.

stc: Wie sieht es mit einer SSL-Unterstützung für sicherheitsgeschützte Server aus?

Goldsmith: SSL stellt mehr ein http-1.1-Protokoll dar, als dass es etwas mit dem eigentlichen Browser zu tun hätte - aber ich hoffe trotzdem, es zu implementieren. Das große Problem mit SSL ist, dass es eine Menge Rechenzeit gebrauchen könnte...

stc: Cascading Style Sheets? HTML 4?

Goldsmith: Wieder muss ich sagen, dass diese Features nicht im ersten Release enthalten sein werden, Highwire sie aber vorsieht und ich sie so schnell wie möglich implementiere.

stc: Cookies?

Goldsmith: Auch eher eine Sache von http 1.1 - aber ich will es unterstützen.

stc: Wird Highwire mit I-Connect, Adamas, STiNG oder MiNTnet zusammenarbeiten - oder hast Du Dich noch nicht entschieden?

Goldsmith: Ich verwende als Protokoll STiK bzw. STiNG, das auch mit GlueSTiK für MiNTnet zusammenarbeitet. Das Protokoll wird frei erhältlich sein, so dass jeder es für andere Sockets umsetzen kann.

stc: Wie weit ist die Entwicklung von Highwire auf einer Skala von 1 bis 10?

Goldsmith: Das ist eine schwere Frage. Von der Struktur her würde ich eine 7 geben, der allgemeine Status liegt aber eher bei 5, GUI und APIs jedoch bei 0.

stc: Gibt es schon ein vorsichtiges Veröffentlichungsdatum? Vielleicht das Jahr 2001?

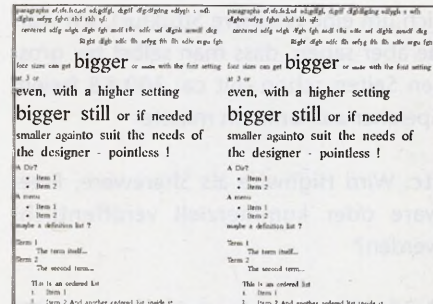
Goldsmith: Nun, mein nächstes Studienjahr starte im Oktober, so dass ich nun einige Monate Zeit habe, um zu sehen, wie weit ich komme. Ich ziehe es vor, Leute nicht dadurch zu enttäuschen, indem ich Deadlines aufstelle und diese dann nicht einhalte - ich ziehe es vor zu arbeiten, bis ich eben fertig bin.

stc: Wie kommt es, dass wir bisher nichts von Highwire erfahren haben? Hast Du das Projekt geheim gehalten?

Goldsmith: Eine sehr frühe Version wurde bereits im November auf einer Atari-Show in England gezeigt, also haben schon eine Menge Leute gesehen, dass Highwire nicht Vaporware ist, sondern ein wirklich reales Projekt. Wie auch immer: Da ich keine Deadlines aufstellen möchte oder die Erwartungen der Leute zu hoch schrauben möchte, habe ich nicht viel über das Projekt geredet. Ich verspreche aber, dass es wirklich existiert, real und in der Entwicklung ist und langsam, aber sicher zum Ziel kommen wird.

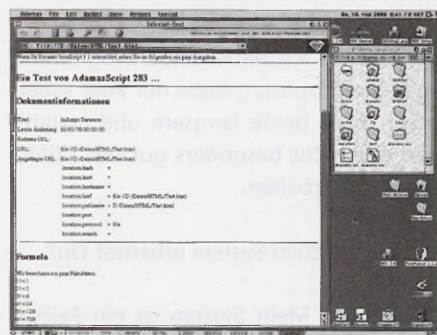
stc: Was sind die Systemvoraussetzungen für Highwire?

Goldsmith: Nun, es ist die alte Regel: Je schneller und größer, je besser. Eine 20 KB große HTML-Seite braucht in der Regel 60-80 KB RAM. Die Rendering-Threads sind zur Zeit ca. 30 KB groß - wenn Sie also zwei Frames haben, werden weiter 90 KB notwendig (es handelt



Die Formatierung von HTML-Text inklusive Vektorfont-Unterstützung funktioniert bereits hervorragend.

Die großen Konkurrenten von Highwire heißen Adamas und CAB - kann sie das neue Produkt schlagen?



sich um eine rekursive Struktur). Ich würde aber sagen, dass man selbst bei grossen Seiten schon mit ca. 300 KB freiem Speicher auskommen müsste.

stc: Wird Highwire als Shareware, Freeware oder kommerziell veröffentlicht werden?

Goldsmith: Das erste Release, das HTML 3.2 unterstützt und alle Module, die ich und hoffentlich eine Menge anderer Leute schreiben werden, sind Freeware. Einige Module werden vielleicht als Shareware angeboten, ich versuche aber, dies zu unterbinden. Kein Teil des Pakets wird jemals kommerziell angeboten werden und die Protokolle und APIs werden ebenfalls frei veröffentlicht werden, um die Entwicklung anzuregen. Wir haben auch schon angedacht das Ganze als Open Source zu veröffentlichen, ich möchte aber doch gerne erst einmal die erste Version veröffentlichen - einfach aus dem etwas egoistischen Grund, weil ich es selbst machen will.

stc: Was hältst Du von CAB?

Goldsmith: Hm - ich habe begonnen, Highwire zu entwickeln, nachdem ich es benutzt habe.

stc: Und was hältst Du von Draconis und Wen.Suite?

Goldsmith: Ich habe beide Programme noch nicht benutzt, habe mir aber sagen lassen, dass beide langsam und instabil sind und nicht besonders gut mit STiNG zusammenarbeiten.

stc: Mit welchem System arbeitest Du?

Goldsmith: Mein System ist ein Falcon 030 mit 14 MB RAM und einer Nemesis 25/50. Ich habe eine 1.2 GB große Festplatte, ein CD-ROM und ein Zip-Laufwerk. Ich nutze MagiC 6, NVDI 5, THING! 1.27e und programmiere in Devpac und Lattice (obwohl ich GCC vorziehe, wenn dies möglich ist).

stc: Ist Highwire komplett in ASM programmiert?

Leistungsvergleich: CAB gegen Highwire

Feature	CAB 2.8	Projekt Highwire
Status	kommerziell	Freeware
OS	Single- und Multitasking-OS	Multitasking-OS
Socket	STiNG, I-Con., MiNTnet	STiNG, GlueSTiK
JavaScript	nein	in Planung
Cookies	ja	in Planung
SSL	nur mit MiNTnet	in Planung
HTML 4	nein	in Planung
PNG-Unterstützung	ja	ja
Echtzeit-Resizing	nein	ja
progressive Darstellung	nein	ja

Goldsmith: So mutig bin ich auch wieder nicht. Der Hauptteil ist in C geschrieben, die JPEG-, GIF- und PNG-Decoder jedoch in ASM.

stc: Welche anderen Programme hast Du entwickelt?

Goldsmith: Nicht so viele um ehrlich zu sein. Mit den meisten Dingen, die ich programmiere, spiele ich nur herum. Die neueren Sachen sind außerdem aufgrund meiner Kurse an der Universität für UNIX-Maschinen und PCs entstanden.

stc: Hast Du Alexander Clauss als Hilfe kontaktiert?

Goldsmith: Nein, dies ein vollständig unabhängiges Projekt. Ich habe die Spezifikationen von HTML 3.2 und 4.0 und chatte regelmäßig mit anderen Atari-Leuten. Ich bin mir zwar nicht ganz sicher, meine aber, dass die Art und Weise, wie CAB arbeitet, so komplett anders ist als bei Highwire, dass ich bezweifle, dass mir Alexander viel Hilfe geben könnte.

stc: Atari-Anwender mussten bereits eine ganze Weile auf einen wirklich modernen und schnellen Web-Browser warten. Wird diese Wartezeit beendet sein, wenn Highwire erscheint?

Goldsmith: Das ist das Ziel. Zur Zeit kann Highwire eine Seite bereits in einem Drittel der Zeit darstellen, die CAB benötigt. Die Seiten können dargestellt werden, während sie heruntergeladen werden, außerdem kann mehr als eine Datei zur Zeit heruntergeladen werden. Das heißt, dass die Zeit um ein Bild herunterzuladen, zu konvertieren und darzustellen,

vorbei ist. Außerdem - und auch das ist ein großer Fortschritt - werden die Seiten einmal formatiert und dann nie wieder. Das heißt, dass ein Verändern der Fenstergröße keine Neuformatierung nach sich zieht. Im November wurde das 26 KB große Testdokument auf einem Hades in Echtzeit verändert.

stc: Wie ist der Entwicklungsstand?

Robert Goldsmith: Der Formatierungs-Code wurde in ein OVL verwandelt. Der Code der Hauptanwendung wurde auf ein Minimum heruntergeschraubt und macht nun von den OVLs Gebrauch. Die Grafikdarstellung ist bereits fertig und GIF-Bilder werden dargestellt. JPEG und PNG folgen in Kürze. Bilder werden dabei entpackt und dargestellt, während sie heruntergeladen werden und Frames und Bilder werden zur gleichen Zeit gezeichnet. Das Online-Modul habe ich dagegen noch nicht begonnen. Der Quelltext zum Laden von Dokumenten von der Festplatte ist jedoch fertig. Einige Teile des HTML-Parsers möchte ich überarbeiten. Tabellen werden auch in Kürze Realität sein.

Auch zur Oberfläche habe ich mir bisher nur einige Gedanken gemacht. Ich werde diese vielleicht als HTML-Datei und nicht als RSC realisieren, damit der Anwender also seine eigene Oberfläche realisieren kann.

Ich habe noch ein paar andere Ideen, die ich jedoch noch nicht erwähnen möchte. ♪

Nevlyn@the-asylum.zetnet.co.uk, <http://www.the-asylum.zetnet.co.uk/>

Bengy Coliins, Thomas Raukamp

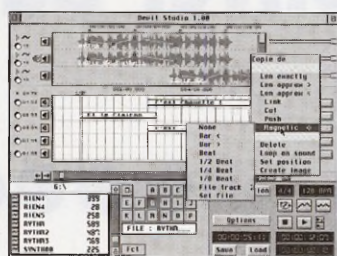
ATARI - Musik

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

Devil Studio

69,-

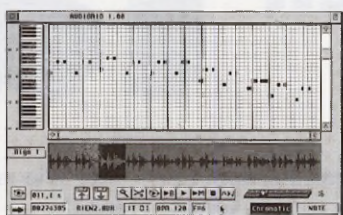
Mit Devil Studio stellt Softjee einen 8-Spur-Audio-Tracker (64 virtuelle Audio-Spuren) und einen 64-Spur-Midi-Sequencer in einem zur Verfügung. Die Bedienung wurde weitestgehend dem Vorbild nachgeahmt, wobei die gesamte Optik im modernen 3-D-Studio-Look gehalten wurde. Vielfältige Funktionen, wie sie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



Audio Mid

29,-

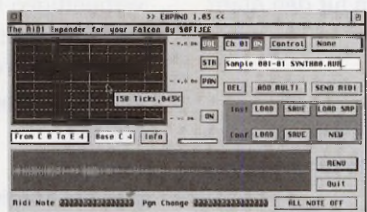
Eine Errungenschaft moderner Computertechnologie, denn mit Hilfe von Audio-Mid sind Sie in der Lage, Audio-Files, vornehmlich Solo-Stücke, mit dem Falcon zu importieren und in Midi-Files zu wandeln.



Expand

69,-

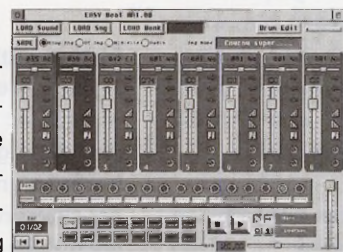
Mit Expand können Sie auf Ihrem Falcon einen Midi-Sampler und Expander emulieren. Expand ist in der Lage, Audio-Sounds zu laden und diese in Instrumente zu wandeln, die durch Midi-Geräte angesteuert werden können. Expand kann also sowohl durch ein Keyboard als auch einen Sequenzer angesprochen werden.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

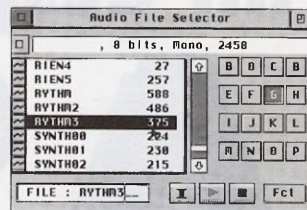
Der phantastische Drumcomputer für Ihren Falcon. Nicht nur die moderne Optik und die ausgezeichnete Bedienung sind ein Leckerbissen für Musik-Fans, auch der Funktions- und Sound-Lieferumfang sprechen für sich! Der virtuelle Drumcomputer erlaubt das Komponieren von Rhythmen aller Art, wobei die Sound-Grundlage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

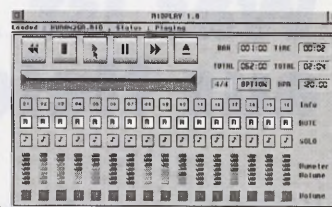
Ein kleines Accessory, das sowohl für die Softjee-Produkte als auch z.B. für Cubase bestens geeignet ist. Denn bei A.F.S. handelt es sich um einen File-selector speziell für Musik-Programme, der beim Auswählen einer Datei die exakten Daten anzeigt (Datei-Typ, bei Audio-Dateien die Frequenz usw.), und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



Midplay

29,-

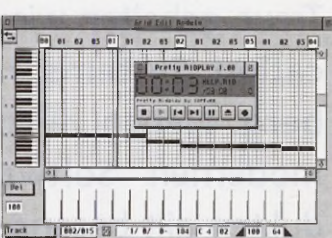
Midplay ist ein Midi-File-Player für den Falcon, der eine Soundkarte oder ein GM-Modul simuliert, so daß keine externe oder jegliche zusätzliche Hardware benötigt wird, um Standard-Midi-Files mit den richtigen Sounds abzuspielen. Das gelingt dadurch, daß eine komplette GM-Soundbank mit Klavieren, Bässen,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



Pretty Midplay

29,-

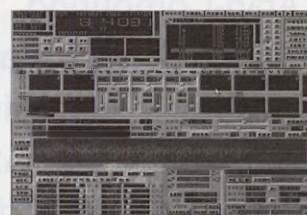
Ein Midi-File-Player, der Musikstücke auf einem externen Keyboard oder Expander ausgeben kann. Die einfache und dennoch vielseitige Bedienung zeichnet das Programm aus. Dabei können einzelne Files, eine selbständig zusammengestellte Playlist oder auch sämtliche Stücke aus einem bestimmten Ordner abgespielt 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 Holsatiemühle 1
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 365
Fax (04 31) 27 368

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

Sparsen Sie 83,- DM gegenüber dem Einzelkauf

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

299,-

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

Im Gespräch mit Oliver Buchmann

ASH



Was ist zu erwarten aus Heidelberg?

Talk

Kaum ein anderes Softwarehaus hat in den letzten Jahren der Atari-Plattform so zuverlässig die Treue gehalten wie **Application Systems Heidelberg**. Neben zahlreichen modernen Softwareprodukten gilt besonders das Multitasking-Betriebssystem **MagiC** als Aushängeschild für heutiges Atari-Computing.

Thomas Raukamp unterhielt sich mit **Oliver Buchmann** von ASH über Pläne und Ziele der Softwareentwicklung.

st-computer: Herr Buchmann, Application Systems Heidelberg ist mit Sicherheit eines der traditionsreichsten Unternehmen auf dem Atari-Markt. Wie lange entwickelt ASH nun schon für den Atari?

Buchmann: Seit 1985.

stc: Was waren aus Ihrer Sicht die wichtigsten Produkte von ASH für den Atari-Markt?

Buchmann: Im Grunde genommen waren für uns alle Produkte wichtig. Zu den herausragenden gehören Megamax C/Laser C, weil es unser erstes Produkt war, sowie Signum und STAD, weil sie die erfolgreichsten Produkte waren. MagiC hat später erst eine Rolle gespielt und hat sich inzwischen deswegen zum wichtigsten Produkt gemausert, weil die Atari-Plattform nur durch MagiC und seine Portierung auf den Mac und den PC überhaupt so lange überlebt hat.

stc: Lassen Sie die letzten 15 Jahre im Atari-Markt Revue passieren: In welche Phasen würden Sie den Atari-Markt einteilen?

Buchmann: Zuerst einmal waren da die wilden Anfangsjahre von 1985 bis 1987, in denen alles möglich war. Der echte Höhepunkt war zwischen 1988 und 1991, darauf folgte die Ära der Fehlscheidungen, die dann bis 1995 zum Untergang von Atari geführt haben.

stc: Wie wichtig war MagiC für den Atari?

Buchmann: Echtes Multitasking in einer vernünftigen Geschwindigkeit und Stabilität, die deutlich besser war als die von Ataris MultiTOS, haben sicher deutlich dazu beigetragen den Atari attraktiver zu machen.

stc: Als MagiC für den Macintosh bzw. für den PC bereitstand, äußerten viele Anwender die Befürchtung, dass damit mittelfristig der Atari-Userschaft der Umstieg auf die großen Plattformen nahegelegt wird. Wie beurteilen Sie dieses Argument im Rückblick? Haben diese Zweifler Recht behalten?

Buchmann: Verkehrte Welt würde ich sagen, denn das Erscheinen von MagiC Mac oder MagiC PC hat niemanden dazu gezwungen, auf einen dieser Rechner umzusteigen. Dafür war eher das Unvermögen von Atari, mit den richtigen Produkten und der richtigen Strategie zu überleben, verantwortlich. Ohne MagiC auf anderen Plattformen hätten die Atari-Anwendungen keine Zukunft mehr gehabt.

stc: Welche Version für MagiC hat sich bisher am besten verkauft?

Buchmann: MagiC Atari, weil es diese Version natürlich am längsten gibt.

Emulatoren-CD

NEU!

Ebenfalls brandneue in unserem Programm ist die Sammlung einer Vielzahl von Freeware-Atari-Emulatoren in der jeweils neuesten Version. Das Besondere: Als rechtmäßige Lizenz-Besitzer des Atari-TOS können wir Ihnen diese CD samt aller erforderlichen TOS-Betriebssysteme anbieten. Darüber hinaus gibt es einige VCS und XL-Emulatoren für Nostalgie-Fans und einen dicken Batzen an Software.29,-

Internet-CD

Begleitend zur großen Artikel-Serie in der Fachzeitschrift "ST-Computer" haben wir eine Internet-CD zusammengestellt, die alle notwendigen Tools (Web-Browser, eMail-Tool, FTP-Software usw.) enthält, um mit dem Atari-Computer ins Internet zu kommen. Sämtliche Tools liegen in einer Freeware oder PD-Version vor.10,-

Complete Spezial-Disk-CD

Seit 1995 veröffentlicht die ST-Computer (bis 1996 Atari-Inside) die Serie der Spezial-Disketten, die stets ausgesuchte Programme und Vollversionen enthalten. Enthalten sind z.B. E-Copy, Convexor aber auch MP3-Player und mehr. All diese CDs befinden sich nun auf der frisch aktualisierten Complete Spezial-Disk CD, die nach Disketten-Ausgaben sortiert zusammengestellt wurde.29,-

Complete PD-CD

Neben der Spezial-Disketten-Serie hat der Falke-Verlag auch die letzte, gut gepflegte PD-Software-Serie mit über 300 Disketten seit 1996 zusammengestellt. Ein Zwischenresümee ist mit der Complete PD-CD gezogen worden, die nahezu 1000 aktueller Atari-Programme enthält. Das Suchen einzelner Programme wird dadurch ermöglicht, daß eine Textdatei die Inhalte aller enthaltenen Disketten enthält.39,-

Calamaximus CD

Die letzten Exemplare dieser beliebten CD für Calamus-Fans sind noch verfügbar. Darauf sind 2700 Calamus-Fonts, meist mit Umlauten, sowie 2700 Clipart-Grafiken. Bei dieser Auswahl findet man fast immer den passenden für den jeweiligen Bedarf. Diese CD ist bei uns im Hause regelmäßig im Einsatz und unentbehrlich für Calamus-Anwender.39,-

Atari-GOLD

Eine tolle CD-ROM, die 20 echte Vollversionen enthält. Darunter E-Backup 1.54, Formlua, Fractals 5, Pix Art 3.34, Mortimer, papyrus 3, Rainbow Multimedia, Script 4, Substation (Doom Clone), Taxis 5.5 und mehr.20,-

Atari-Platin

Der hochwertige Nachfolger der GOLD-CD mit weiteren 20 Vollversionen: ZOOM (Icon-Construction-Programm), Arabesque 2 Home, MidiCom, Overlay II, Running SP-Edition (3D-Game für Falcon9), TeleOffice Fax-Programm, Script 5, Raystart 3.1 (Raytracing-Programm), Adress 2.12, Multiterm pro BTX-Programm und vieles mehr.39,-

Whiteline Kappa

Die letzte aktuelle CD aus der Serie der Whiteline-CDs mit folgenden Programmen: StarCall pro, Disk Index, Egale, Smurf silver Edition, Music Edit light (Notensatz), Kairos (Terminplaner), Face Value 2.0, Resource Master 2 ... Darüber hinaus noch 500 feine, brandneue Calamus-Fonts, das komplette NetBSD 1.32, GNU C++ 2.81, 3200 neue Cliparts und vieles mehr20,-

Whiteline "The Essence"

Eine Best-Of-CD von delta labs media, denn darauf sind 40 (!) Vollversionen aller bislang erschienenen delta labs-CD-Produkte. Darüber hinaus sind noch etliche Anwendungen, 200 Spiele (sortiert), 200 Hypertexte, alle ATOS-Ausgaben bis Ende 1999 und vieles mehr enthalten. Eine Schnäppchen zum Taschengeld-Preis.39,-

Multimedia-Compilation

Die geniale CD für alle Multimedia-Freunde enthält 5 sensationelle Vollversionen: NeoN Grafik 3D für Falcon, Overlay Multimedia, Arabesque Home, Convexor II und Karma sowie eine Demo-Version von FunMedia, dem Video-Schnitt-Tool in der neuesten Version vom Frühjahr 2000. Damit können Sie Ihre Video-Filme phantastisch bearbeiten, mit etlichen Effekten versehen und Text-Effekte ein- und ausblenden.79,-

ST-Computer Leser-CDs ...

.....je 15,- DM

Die ST-Computer Leser-CD erscheint vierteljährlich begleitend zur Fachzeitschrift ST-Computer und enthält regelmäßig tolle Programme zum Preis von jeweils nur 15,- DM. Es lohnt sich, einen Blick darauf zu werfen!

Leser-CD 10/98

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

Leser-CD 1/99

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

Leser-CD 4/99

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

Leser-CD 7-8/99

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

Leser-CD 10/99:

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

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, der Software zum Ansteuern von Digitalkameras usw.

Besonderes:



Infopedia 2.0

Das interaktive Multimedia-Lexikon auf CD-ROM mit über 5000 Bilddaten, 500 Animationen und endlichen Sounds (wie Nationalhymnen usw.). Lauffähig auf allen Atari-Computern.49,-

Hardware

SyJet 1.5,

NEU!

das moderne Wechselmedien-Laufwerk von SyQuest mit 1.5 GigaByte-Cardrives. Ausgestattet mit externem SCSI-Anschluß, SCSI 2-Kabel und einem Medium, direkt anschlußfähig (solange der Vorrat reicht!)279,-

SyJet 1.5 Medien

.....149,-

EZ-Drive 135 extern

Das externe SCSI-Wechselplattenlaufwerk mit 135 Mbyte Speicher. Ausgestattet mit externem SCSI-Anschluß, SCSI-Kabel und einem Medium, direkt anschlußfähig.99,-

EZ-Drive 135 intern

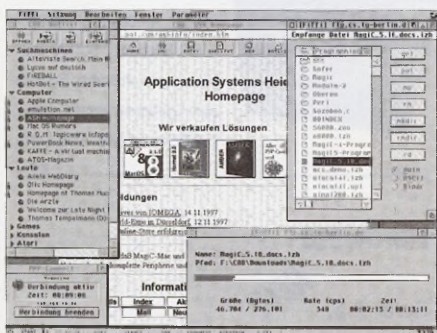
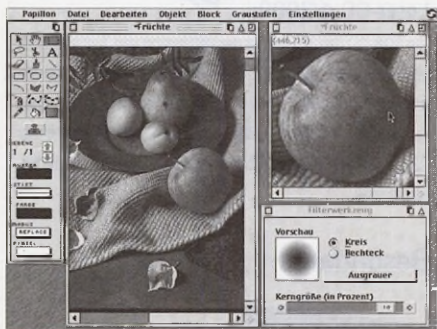
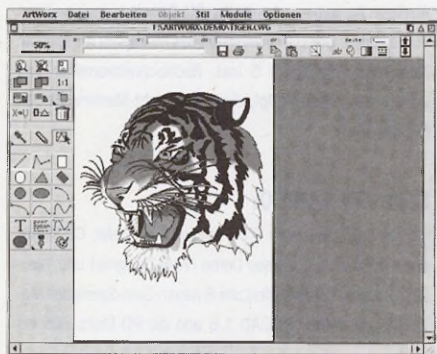
Internes 3.5"-Wechselplattenlaufwerk mit 135 Mbyte Speicher. Direkt zum Einbau geeignet und als SCSI- oder IDE-Version verfügbar (bitte bei der Bestellung angeben).69,-

EZ 135-Medien

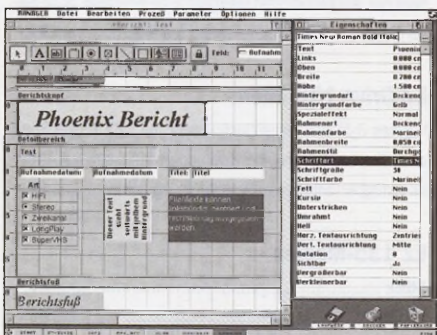
Stück25,-
3 Stück60,-

Bestellservice:

Falke Verlag • An der Holsatiamühle 1 • 24149 Kiel • Tel. +49 (0431) 27 365 • Fax 27 368 • eMail: bestellung@falke-verlag.de
Versandkosten: Vorkasse (Scheck, Lastschrift, bar) 7,- DM, Nachnahme 12,- DM, Ausland (nur EC-Scheck) 15,- DM.



ASH hat die Atari-Plattform über die Jahre mit einer Reihe hochleistungsfähiger Applikationen versorgt.



Buchmann: Es kommt immer darauf an, was man will: Wenn man einfach nur eine Maschine haben will, die so funktioniert, wie die, die man bisher hat, aber eben schneller ist, dann ist der Milan die richtige Wahl. Wenn man weitere Funktionen wünscht und Leistungen voraussetzt, die der Milan nicht bietet, dann sind der Mac oder der PC mit MagiC die richtige Wahl.

stc: Je leistungsfähiger heutige Hardware wird, umso weniger wichtig sind meiner Ansicht nach Fragen der Taktgeschwindigkeit usw. Der Fokus scheint sich wieder mehr in Richtung Betriebssicherheit und Komfort zu verschieben. Was werden Ihrer Ansicht nach die Punkte sein, die einen zukünftigen Kunden zum Kauf eines Computers animieren werden?

Buchmann: Die meisten Leute schauen nur auf die Taktgeschwindigkeit. Das erklärt auch, warum Apple mal wieder Schwierigkeiten hat den Leuten zu erklären, dass ein High-End-Mac schneller ist als ein High-End-PC. Für die Leute ist es einfacher aus dem MHz-Wert abzuleiten, welcher Computer schneller ist. Die Analogie, dass 300 PS in einem Kleinwagen etwas anderes bewirken als in einem Lkw, leuchtet den Leuten auf Computer bezogen nicht ein, da Computer zu abstrakt sind.

stc: Will sich ASH auf den Vertrieb bzw. die Entwicklung von MagiC für die bestehenden Plattformen beschränken oder soll das Angebot ausgebaut werden? Denken Sie zum Beispiel über ein MagiC Linux nach?

Buchmann: Wir prüfen derzeit die Möglichkeit MagiC unter Linux zum Laufen zu bringen. Es gibt hier diverse technische Probleme, die hauptsächlich mit der Kompatibilität der verwendeten Entwicklungswerkzeuge untereinander zu tun haben - und natürlich mit dem Teil, der bei MagiC PC die Kommunikation mit dem Betriebssystem übernimmt.

stc: Wann dürfen MagiC-Anwender mit einer neuen Version ihres Betriebssystems rechnen?

Buchmann: Momentan gibt es keine konkreten Pläne für den MagiC-Kern, wohl aber für MagiC auf den verschiedenen Plattformen. Außer dem erwähnten Linux-Port von MagiC PC müssen wir nach Wegen suchen, MagiCMac an MacOS X anzupassen. Unter MacOS X wird der im Betriebssystem eingebaute 68k-Emulator nicht mehr zu unserer Verfügung stehen, so dass wir einen eigenen Emulator einbinden müssen. Hier kommen drei Emulatoren in Frage: SpeedDoubler von Connectix, MacMAME und natürlich die Apple-eigenen Quellen für den internen 68k-Emulator. Wir haben hier großes Interesse an einer Lösung, und zu allen drei Urheberrechtsinhabern haben wir auch schon Kontakt aufgenommen.

stc: Können Sie uns schon etwas über die geplanten Features eventuell neuer MagiC-Versionen verraten?

Buchmann: Bei den genannten Projekten steht Funktionsfähigkeit im Vordergrund.

stc: Das Hauptmanko an MagiC scheint zur Zeit die fehlende Netzwerk-Unterstützung zu sein. Ist hier Abhilfe geplant?

Buchmann: Unter MagiCMac und MagiC PC ist zumindest, was den Dateizugriff betrifft, eine eingeschränkte Netzwerkfähigkeit vorhanden. Wir arbeiten derzeit nicht direkt an der Umstellung des Dateisystems, da Andreas Kromke - der dafür zuständig wäre - mit der Anpassung von MagiCMac an MacOS X beschäftigt ist.

stc: Hersteller großer Betriebssysteme scheinen in den letzten Jahren eigentlich immer mehr dazu zu neigen, ihren Systemen Teile hinzuzufügen, die streng genommen eigentlich eher eigene Programme als Bestandteile eines Betriebssystems darstellen. MagiC geht da einen anderen Weg und bietet z.B. im Lieferumfang keinen Internet-Stack und kein aufwendiges Suchprogramm à la Sherlock. Wird diese Philosophie weitergeführt oder denken Sie, dass auch MagiC mittelfristig um solche Teile nicht herumkommen wird?

«Wir prüfen derzeit die Möglichkeit MagiC unter Linux zum Laufen zu bringen. Es gibt hier diverse technische Probleme, die hauptsächlich mit der Kompatibilität der verwendeten Entwicklungswerkzeuge untereinander zu tun haben - und natürlich mit dem Teil, der bei MagiC PC die Kommunikation mit dem Betriebssystem übernimmt.»

Buchmann: Die Zusatzprogramme, die es zu diesen Zwecken für MagiC gibt, integrieren sich ziemlich unauffällig in das System. Insofern sehen wir keinen Grund, dies zu ändern.

stc: Wie sehen Sie die gegenwärtige Situation der Entwickler für die Atari-Plattform? Viele wichtige Leute wie z.B. Alexander Clauss scheinen gänzlich zum Mac gewechselt zu haben - sind weitere Abgänge zu befürchten?

Buchmann: Naja, die meisten müssen etwas machen, von dem sie leben können. Das ist allein durch Atari-Projekte schon lange nicht mehr möglich, da die Plattform tendenziell nicht wächst. Wir sind für jede Weiterentwicklung dankbar, können aber in letzter Konsequenz die Entwickler nur zu wirtschaftlich sinnvollen Projekten bringen.

stc: Was könnte Ihrer Ansicht nach den Markt für zukünftige Entwicklungen wieder interessanter machen? Könnte der Milan II hier die Wende bringen?

Buchmann: Wenn der Milan II sich in exorbitanten Stückzahlen verkaufen sollte, werden die Entwickler sicher auch wieder mehr Interesse zeigen. Wie gesagt: Es ist eine wirtschaftliche Entscheidung. Die meisten Entwickler, die etwas für den Atari gemacht haben - und das beschränkt sich jetzt nicht nur auf die, die für uns etwas entwickelt haben - sind wirklich fähige Programmierer. Das wiederum bedeutet, dass sie genügend alternative Angebote haben.

stc: Wie sieht es mit den Programmen aus, die Sie im Vertrieb haben? Vor ca. zwei bis drei Jahren schien ASH nochmals durchstarten zu wollen und versorgte den Atari mit zum Teil erstklassiger Internet-Software. Sind mittelfristig noch

Neuerscheinungen für MagiC von ASH zu erwarten?

Buchmann: Auch hier sind die wirtschaftlichen Überlegungen entscheidend.

stc: Gerüchte machen die Runde, dass ASH einen Web-Browser plant, der dem heutigen Stand entspricht. Ist an diesen Gerüchten etwas dran?

Buchmann: Uns ist davon nichts bekannt - außer, dass wir einen Browser haben.

stc: Wie wichtig nehmen Sie in diesem Zusammenhang Ihre Rolle als Software- und Betriebssystem-Lieferant für den Milan II? Auf der einen Seite will natürlich jeder erst einmal abwarten, ob der Milan denn wirklich so ein Erfolg wird, wie man es sich erhofft - auf der anderen Seite ist sein Erfolg zum großen Teil auch von der derzeitigen Softwaresituation abhängig. Und hier ist heutzutage ein moderner Web-Browser ganz wichtig...

Buchmann: Wir werden selbst keine Entwicklungsprojekte in größerem Stil vorfinanzieren. In welcher Art und Weise wir bestehende Lösungen beisteuern können, haben wir schon letztes Jahr mit der Distribution geklärt.

stc: Wie sieht die Situation bei Papillon aus? Vor einiger Zeit übernahm ein neuer Entwickler dessen Weiterentwicklung, leider gab es seitdem nicht allzu viel Neues von diesem Grafik-Klassiker. Ist hier eine neue Version zu erwarten?

Buchmann: Momentan nicht.

stc: Hersteller anderer alternativer Betriebssysteme schauen sich zur Zeit auf Märkten um, die im Wandel sind oder den Wandel vorantreiben: Be entwickelt ein System für Digital Devices, QNX

macht sich breit im Settop-Boxen-Markt, Amiga will neue Standards bei den sogenannten Information Appliances setzen. Auch ASH steht mit MagiC ein System bereit, das alle Anforderungen erfüllt, die an ein OS für zukünftige Medien gestellt werden: Es ist schnell, schlank und sicher. Hinzu kommt, dass sehr viele Applikationen bereits bestehen. Hat ASH schon einmal darüber nachgedacht, mit MagiC mehr zu machen, als es „nur“ als ein modernes TOS zu vermarkten? Bietet die Zukunft hier nicht andere, viel größere Möglichkeiten und Märkte?

Buchmann: Die Überlegung ist nicht ganz falsch. Wir haben solche Möglichkeiten bereits vor drei Jahren geprüft und mit mehreren Herstellern Verhandlungen aufgenommen. Wir haben jedoch keinen Partner gefunden, der ähnliche Vorstellungen hatte wie wir.

stc: Wie sehen Sie die Zukunft des Atari-Marktes?

Buchmann: Es bleibt abzuwarten wie sich die Markteinführung des Milan II gestaltet. Der Mac und der PC werden der Atari-Plattform kein Wachstum beschaffen.

stc: Zum Schluss noch ein paar persönliche Fragen: Wie ist Ihre persönliche Atari-Story, wie sind Sie zum Atari gekommen?

Buchmann: Angefangen hat es bei mir mit einem 800 XL, danach kam ein 1040 ST und so weiter. Momentan arbeite ich auf einem Powerbook G3 und einem iMac DV - einen Atari schalte ich nur noch zu Testzwecken ein.

stc: Was machen Sie, wenn Sie gerade einmal nicht an Computer denken?

Buchmann: Sport treiben und zwischenmenschliche Kontakte pflegen. A

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

Thomas Raukamp



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 Atari ST/Mega STE anschließen. Der Monitor ist dann Ersatz für die immer schwerer zu beschaffenden Monochrom-Monitore von Atari. Mit diesem Adapter kommen Sie z.B. an einem 15" oder 17" Monitor auch in den Genuss eines wesentlich größeren Bildes.

Geeignet für JEDEN VGA-Monitor mit 15 pol. Anschluß. Das Ton-Signal wird an einer separaten Chinch-Buchse herausgeführt (z.B. für den Anschluß an Aktivbox).

FalconVGA-Adapter 35.-

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



Weitere nützliche Kabel für Ihren Atari:

Scart-Kabel 24.90

Damit schließen Sie den Atari an Ihren Fernseher als Farbbildschirm.

RGB-Kabel 24.90

zum Anschluß des Atari an einen RGB Monitor

Monitorswitch 29.90

Umschalter zwischen Farb- und S/W-Bildschirm

Monitorverlängerung 19.-

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

Maus / Joystick Adapter 19.-

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

Maus / Joystick Umschalter 34.90

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

DMA-Kabel 9.-

Anschlußkabel für Atari-Harddisk an ST/MegaST

SCSI-Kabel

SCSI-1, 50 Pol. Centronics

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

50 Pol. Centronics - 25 Pol. Sub D

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

SCSI-2 Kabel

High Density 50 pol. - Centronics 50 Pol.

Stecker - Stecker, 0.6m	18.90
Stecker - Stecker, 1m	19.90
Stecker - Stecker, 2m	24.90

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

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

High Density - High Density

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

SCSI-Kabel intern

50 Pol. Flachbandkabel

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

SCSI-Wechselrahmen f. 1 HD

ohne Lüfter	29.90
mit Lüfter	39.90

SCSI-Gehäuse

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

SCSI Terminatoren

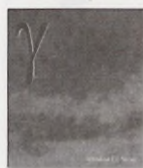
25pol. Sub D Stecker, passiv	8.90
25pol. Sub D Stecker, aktiv	14.90
25pol. Dual St. /Buchse, pass.	11.90
50 pol. Centr. Stecker, passiv	7.90
50 pol. Centr. Stecker, aktiv	15.90
50 pol. Centr. St. + Buchse, pass.	9.90
50 pol. Centr. St. + Buchst, akt.	19.90
50 pol. hD (SCSI-2), Stecker, pass.	18.50
50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

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



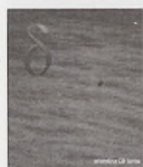
Whiteline alpha 49.-

Startausgabe der erfolgreichsten CD-Serie für Atari, u.a. mit 4 Vollversionen (Virenkiller Poison, Bildschirmshooter 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 Grafikbetrachter Gemview, die Buchhaltungs-Software Ultimo und Kundendirektor +, eine gute Fakturierung mit Lagerverwaltung und Infopost-Funktion. Dazu die aktualisierte DL-Serie, über 3500 Grafiken, ein Mega POV-Ray-tracer-Paket, 50 neue Spiele für St und Falcon und vieles mehr.



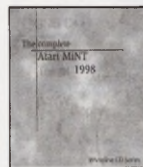
Whiteline Psi 49.-

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



Whiteline Kappa 69.-

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



Wh. Complete Mint 49.-

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



Whiteline Linux 2.0 69.-

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

Die Whiteline Serie aus



A Kid CD 34.90

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



Milan Disk 1 29.90

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



Best of Atari inside 1 5.-

Die erste Hit Compilation der Atari inside (jetzt ST-Computer / Atari inside). Neben der Vollversion des 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 (eheim. Verlag der ST-Somputer), darunter ca. 50 lohnenswerte Vollversionen. Dazu gibt es den Vektorgrafikkonverter Convector 2, Special Editions des Homepage-Pinguins und des Stimulator pro.



Atari Gold 29.-

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



Purix Gold CD 39.-

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



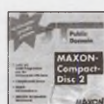
Neon - Overlay CD 59.-

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



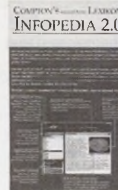
Maxon Games 29.-

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



Maxon CD 2 49.-

Die Maxon CD beinhaltet die ca. 900 Disketten der ST-Computer PD-Serie, insgesamt also über 2500 Programme aus den Bereichen: Spiele, Utilities, Anwenderprogramme, Programmiersprachen, Naturwissenschaft, Tools, Accessories, 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-leitzeilen Archives, Vollversion Laser Design pro, 600 Signum-Fonts, exklusive Grafiken und Fonts für Calamus, Beispieldokumente für Calamus, Grafik-Rahmen und Ornamente, themenorientierte Software und über 250 Mbyte GIF-Bilder, MOD-Files, FLI-Files etc.



Mission 2 25.-

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



Mission 3 39.-

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



Mission Falcon 34.90

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



SDK Development Kit 39.-

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



SDK Upgrade 39.-

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

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 Vorkasse (Scheck): DM 8.-

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

per Nachnahme: DM 12.-

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

Heikendorfer Weg 43, 24149 Kiel-Dietrichsdorf

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

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

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

Seidel
SOFTWARESERVICE



Atari Forever 1 5.-
Allen Titeln der Atari Forever Serie gemeinsam sind die hochwertigen Ausstattungen 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, Fotografie und Scribble Art.



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



Atari Forever 3 25.-
Teil 3 dieser Serie ist besonders für Calamus-Anwender interessant: eine umfangreiche Sammlung an vorbereiteten Calamus-Dokumenten für alle Gelegenheiten nimmt einem viel Arbeit ab. Sowohl die neuen SL-Versionen als auch das bewährte Calamus 1.09N werden berücksichtigt. Dazu gibt es ca. 300 wirklich hervorragende Fonts (CFN-Format) und jede Menge Software.



Atari Forever 4 35.-
Ganz aktuell die Ausgabe 4. Neben der obligatorischen Vielfalt an Software und PD diesmal dabei: neue Calamus-Dokumente, Alte Postkarten, die Grafik-Sammlung Foto Art, 3000 Vektorgrafiken im CVG-Format (inkl. Katalog als Calamus-Dokument zum einfachen Ausdrucken), eine Sammlung von Grafikrahmen im GEM-Vektorformat, Historis (historische Bilder und Grafiken in verschiedenen Formaten) und vieles mehr. Für Calamus Anwender gibt es noch einmal ca. 700 Vektorfonts sowie 250 True Type Fonts für NVDI oder Speedo GDOS. Für Musiker interessant: Midi-Files und verschiedene Sounddateien im HSN-Format.



Bingo 15.-
Unser immer wieder bewährter Klassiker: Viele hundert Programme aus dem vielfältigen Angebot an Public Domain und Shareware für Atari-Computer aus verschiedenen Bereichen ausgewählt. Erstklassige Programme für Musik, Midi, Grafik und Textverarbeitung, Datenverwaltung Business, Spaß und Spannung und viele nützliche Utilities sind auf der CD enthalten - übersichtlich nach Themen sortiert.



WOW! 15.-
Neben hunderten von interessanten Shareware- und PD-Programmen aus beinahe allen Bereichen bietet diese CD-ROM einige spezielle Highlights: ca. 500 ausgesuchte True-Type-Fonts, über 30 MByte Fonts für Signum und Script und 8000 Clip-Art Grafiken.



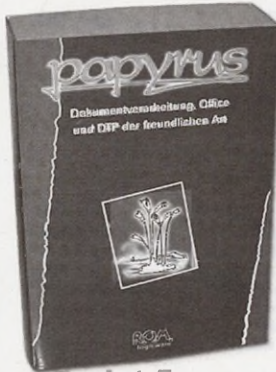
XPlore 25.-
Auf dieser CD finden Sie eine aktuelle Sammlung der PD- und Shareware-Szene. Eine Vielfalt an Anwender-Programmen, Spielen, Utilities DTP-Zubehör, Treiber und vieles mehr. Ein spezielles Schwerpunktthema ist der Bereich DFÜ Software und Internet. Dazu gibt es verschiedene Vollversionen (u.a.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



Gambler 25.-
Spiele ganz speziell für den Atari Falcon und TT. Die CD enthält über 400 Spiele, die speziell aufgrund ihrer Lauffähigkeit auf dem Falcon 030 (TT) ausgewählt worden sind. Alle Arten von Spielen sind ausgiebig bedacht. Damit haben Sie für Monate Spiele-Spaß sicher.



Artworks CD prof. 19.-
Artworks inkl. Handbuch-Set 49.-
Artworks professional sind von einer professionellen Werbeagentur erstellte Layout-Vorlagen für Calamus. Man kann die Vorlagen als Ideenquelle für eigene Layouts verwenden oder die Layouts einfach für eigene Zwecke abändern. Die optional erhältlichen Handbücher beinhalten nicht nur eine komplette Übersicht, sondern sind auch ein Compendium mit vielen Tipps und Hinweisen für professionelle Gestaltung.



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

Textverarbeitung

Papyrus Word 7.5199.-
Papyrus Office 7.5 279.-

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-Machine 15.-
Fontkonverter für TrueType in Signum
alle 3 Zusammen: nur 29.-

Purix Gold CD39.-
komplette Vollversionen von Script 5, Formula pro, Scarabus etc.

Emulatoren

Neue Version 1.6:
STEmulator pro69.-
Atari-Emulator für Windows95. Die Hardware-Ressourcen Ihres PC können vollständig genutzt werden. Sehr flexibel und sehr kompatibel.

STEmulator Gold 1.6399.-
Die neue Profi-Version mit TT-RAM (bis 256 MByte) und High-Color Grafik.

ST. pro Extra119.-
STEmulator pro inkl. Multitasking Betriebssystem NAES + Thing 3D-Desktop.

ST. Gold Extra149.-
Stemulator Gold inkl. NAES Multi OS und Thing Desktop
passend zum STEmulator:
Data Transfer Kit 39.-
Aufpreis zu STEmulator 30.-
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-fach 249.-
32-fach Laufwerk, komplett montiert im externen Gehäuse, inkl. durchgeführtem SCSI-Anschluß und Audio-Buchsen
Anschlußkabel für:
ST/Mega/STE... (=Link97)135.-
SCSI 50pol. (an bestehende HD) ..14.90
Falcon SCSI-229.90
Atari TT14.90
Treiber Egon CD-Utilities49.-

Virenkiller

UVK 2000
Version 3
UVK
2000
Version 8

Ultimative Virus Killer 2000
der zuverlässige Viren-Schutz
für alle Atari, Modems, Netzes
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 Falcon 19.-
Tastaturprozessor 19.-
(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 Kompatibles... inkl. PPP, Browser und Email-Programm.

Neu: Draconis Professional V 1.799.-

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

X-Act Chart Publishing99.-

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

Pixart 4.4149.-

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

Photo Line149.-

State of Art in der Bildbearbeitung für Atari-Systeme.

SMURF69.-

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

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

Smurf + XAct Chart 139.-



Disketten-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. Komplette für externen Anschluß im Gehäuse.

HD-Modul49.-

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

Disketten MF 2DD, 10 Stück-Karton7,90

Disketten MF 2DD, 50 St. Bulkware39.-

Disketten MF 2HD, 50 St. Bulkware29.-

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

Milan

Jetzt besonders günstiger Start-Milan!

Milan Start plus

DM 1599.-

Der Milan in einer interessanten Komplettausstattung:

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

Milan-Optionen:

Alternativen / Erweiterungen / Zusatzausstattungen

RAM 32 / 48 / 64 / 80 / 96 / 128 / 256 MBytea.Anf.
Festplatten: 6.4 / 8.4 / 10.5 GByte oder größera.Anf.
Wechselspeicher: ZIP-Drive 100 MByte intern199.-
CD-ROM: 24- / 32- / 40-fach Laufwerkea.Anf.
CD-Writer: 2- / 4-fach CD-Writer / CD-ReWritera.Anf.
SCSI-Controller: Ultra SCSI-Controller, PCI-Bus inkl. Treiber199.-
Soundkarte: Milan Blaster inkl. Software149.-
Midi-Karte inkl. Treiber79.-
ROM-Port Karte: 3-fach ROM-Port169.-
Netzwerkkarte: ISA-Karte, 10 MBit, Inkl. Netzwerk OS / Mint199.-
Gehäuse Aufpreise: Midi-Tower: inklusive ohne Aufpreis. / Big Tower: +50.- / Desktop: +20.- in Standard-Design, Milan Design Gehäuse: Aufpreis DM .70.-
Tastatur-Alternativen: Ergo-Keyboard, Profi-Keyboard Cherry G80-3000
Monitore 15 / 17 / 19 / 21 Zolla. Anf.

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

CD-Pack '99

69.-

Maxon CD-2

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

Maxon Games

über 700 Spiele, mit komfortabler Übersicht

Best of Atari inside 2

Die Hit's der Atari inside

Purix Gold CD

Hochwertige Vollversionen: Script 5, Formula pro und vieles mehr



Atari Forever

49.-

Atari Forever 1

+ Atari Forever 2

+ Atari Forever 3

+ Atari Forever 4



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

Versandkosten:

per Vorkasse (Scheck): DM 8.-

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

per Nachnahme: DM 12.-

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

Heikendorfer Weg 43, 24149 Kiel-Dietrichsdorf

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

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

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

Seidel

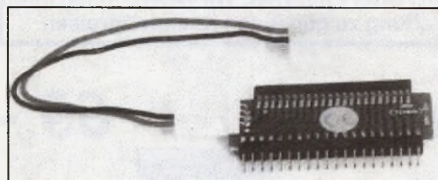
SOFTWARE SERVICE

Hardware-Basteleien leicht gemacht

ToolTime

Lötfreie IDE-Adapter für den Falcon

Der Atari Falcon F030 besitzt eine Verlängerung des CPU-Busses, der durch das Hinzufügen der IDE-Steuersignale kurzerhand „IDE-Interface“ genannt wird. Dieser interne IDE-Anschluss beginnt für die Außenwelt an der 44-poligen Stiftleiste P6. Hier wird in der Regel ein sehr kurzes IDE-Flachbandkabel 1:1 verschaltet und in einem 2-mm-Raster aufgesteckt, damit eine handelsübliche 2.5-Zoll-(E)IDE-Festplatte direkt betrieben werden kann. Möchten Sie 3.5-Zoll-Festplatten betreiben, sollten Sie auf fertige Kabeladapter zurückgreifen.



Das gleiche gilt, wenn Sie zwei IDE-Geräte an den Falcon anschließen möchten. Es gibt hierzu eine Reihe voll steckbarer IDE-Adapter, die auch direkt auf die Stiftleiste P6 im Falcon030 aufgesteckt werden können. An einigen dieser Adapter können direkt eine einzige 2.5-Zoll- und eine 3.5-Zoll- oder jeweils zwei 3.5-Zoll-IDE-Festplatten mit den passenden Flachbandkabel angeschlossen werden. Einige dieser Adapter beinhalten auch den Stromanschluss für Festplatten in der 3.5-Zoll-Bauform.

Festplatten anschließen. Zwei IDE-Festplatten werden mit einem 1:1-Flachbandkabel an den Rechner angeschlossen. Verwenden Sie gemischte Festplatten - also z.B. eine 2.5-Zoll-Festplatte und eine 3.5-Zoll-Festplatte - benötigen Sie auch immer einen Kabeladapter und die

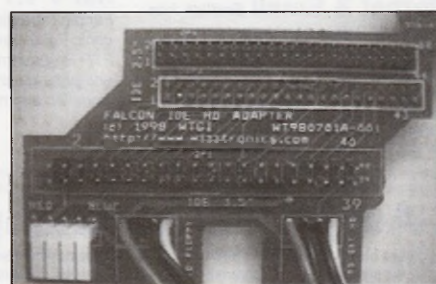
passenden Flachbandkabel. Für 2.5-Zoll-Festplatten besitzen alle Adapter auch einen Stromanschluss.

Die physikalische Reihenfolge beider Laufwerke hat in der Regel keinerlei Einfluss auf deren Funktion bzw. die logische Reihenfolge. Grundsätzlich ist beim IDE-Standard ein Laufwerk als *Master* und das zweite Laufwerk als *Slave* per Jumper zu konfigurieren. Entsprechende Jumper finden Sie an jeder IDE-Festplatte. Die Beschreibung dazu finden Sie im Handbuch eben dieser Festplatten.

Der Master trägt häufig die geläufige Bezeichnung *MS* oder *CD*. Über einen weiteren Jumper *SP* wird der Platte mitgeteilt, dass noch ein zweites Laufwerk am Bus vorhanden ist. *CS* bedeutet **Cable-Select**: Ist dieser Jumper an beiden Platten vorhanden, kann man auch beide Platten mittels *CS* auf eine automatische Selektion einstellen. Die Platten handeln dann selbständig die Reihenfolge aus. Beide Platten müssen dabei aber zwingend auf *CS* per Jumper konfiguriert werden und beide Festplatten müssen diesen Modus beherrschen.

Bei allen IDE-Adaptoren sollten sie aber nicht vergessen, dass die IDE-Kabel-länge beim Atari Falcon - und ganz speziell bei beschleunigten Falcons - ausschlaggebend für die Funktion des Computers sein kann.

Alternativen. Die US-Firma Wizztronics bietet dem IDE-Benutzer auf dem Falcon ebenfalls einen voll steckbaren IDE-Adapter an, der direkt auf die Hauptplatine des Falcon030 aufgesteckt wird. An diesem Adapter können direkt eine oder zwei 2.5-Zoll bzw. eine oder jeweils zwei 3.5-Zoll-IDE-Festplatten mit einem je-



Der IDE-Adapter von Wizztronics bietet Anschlussmöglichkeiten für 2 2,5"-Platten oder jeweils 2 3,5"-Festplatten.

weils passenden Flachbandkabel angeschlossen werden. Die Anschlüsse der Adapter sind in der Regel weiblich mit 44 Pins und einem Rastermaß von 2.0 mm nach männlich mit 40 Pins und einem Rastermaß von 2.54 mm. Der Wizztronics-Adapter beinhaltet den Stromanschluss für Geräte beider Bauformen. A

Bezugsquellen lötfreier IDE-Adapter:

Wizztronics, 31 Hewes Street, Port Jefferson Station, New York, 11776-4003, USA, <http://www.wizztronics.com>

Conrad Electronic Hirschau, Klaus-Conrad-Straße 1, D-92240 Hirschau, Bestellnummer 97 41 45, <http://www.conrad.de>

Völkner-Elektronik, Marienberger Str. 10, D-38095 Braunschweig, Bestellnummer 065-666-821, <http://www.voelkner-electronic.de>

Robert Schaffner

Schnäppchen beim FALKE Verlag

Jetzt zugreifen, denn hier gibts ausgesuchte Sommerschnäppchen.
Wir machen unser Lager fit für die Saison Herbst/Winter 2000.



CD-Bundle für DTP-Fans:

Dieses bewährte CD-Set besteht aus der Calamaximus-CD mit 2700 Fonts und 2700 Clipart-Grafiken + etlichen Tools rund um Calamus sowie der Artworks professional CD-ROM. Diese wurde von Profis für werdende Profis zusammengestellt und enthält ca. 140 Lizenz-Fonts und 200 professionelle Dokumente (Briepapier, Visitenkarten usw.), die zum Lernen gedacht sind und zu eigenen Zwecken genutzt werden dürfen.

Schnäppchenpreis29,-
CD-ROMs inkl. Font- und Grafikübersicht Calamaximus49,-

Fonty, der CFN-Designer

Das Font-Design-Programm aus England hat auch hierzulande viele Freunde gewonnen. Die typische Calamus-Bedienführung macht das Arbeiten mit Fonty für Calamus-Anwender zum Kinderspiel. Vorhandene Fonts können modifiziert oder durch Umlaute erweitert werden.

Oder Sie designen gleich ganz neue Calamus-Schriftsätze.

Kunststück29,-

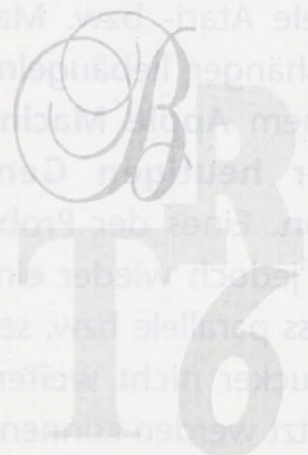
100 Speedo-Fonts

Viel gibt es zu diesem Paket nicht zu sagen...

Na klar haben wir die besten Fonts für Sie zusammengestellt, so daß Sie sowohl in Bezug auf die Auswahl als auch auf die Qualität begeistert sein werden. Die Schriften befinden sich auf mehreren DD-Disketten.

Superpreis10,-

100 Speedo-Fonts



Infopedia II - Multimedia-Lexikon CD-ROM

Das Wissen unserer Zeit - geballt auf einer CD-ROM. Wir haben das preisgekrönte PC-Produkt mit einer zusätzlichen Atari-Software (auf Disk) ausgestattet, damit Sie vollen Zugriff auf das Nachschlagewerk mit zig Tausenden Stichwörtern, 5000 Farbbildern, über 500 Sounds (Nationalhymnen, Meisterwerke) und Animationen (z.B. Kennedy's "Ik bin ein Berliner") haben. Das Programm läuft auf allen Atari-Systemen, für die Multimedia-Anwendungen wird mindestens ein Falcon empfohlen. Besser: TT oder Milan-System.

Wissen ist Macht-Preisknaller49,-

Auf Wunsch erhalten Sie zu jeder Bestellung die CD-ROM "Best of Atari-Inside 1" kostenfrei dazu!

Bezugsquelle:

FALKE Verlag
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel

Tel. +49 (431) 27 365
Fax +49 (431) 27 368
bestellung@falke-verlag.de

Versandkosten:

Vorkasse (Bar, Scheck, Lastschr.)	7,-
Nachnahme (Zahlung bei Empfang)	12,-
Ausland (nur EC-Scheck)	15,-

Drucken unter MagiCMac

Epson Drucker am Apple Macintosh

Viele Atari- bzw. MagiC-Anhänger liebäugeln mit einem Apple Macintosh der heutigen Generation. Eines der Probleme ist jedoch wieder einmal, dass parallele bzw. serielle Drucker nicht weiter genutzt werden können. Zumindest für Epson-Drucker gibt es Abhilfe.

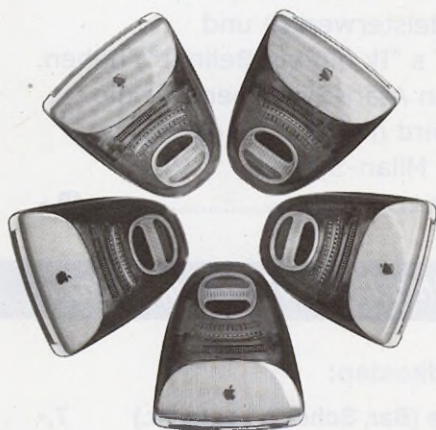
Mit den aktuellen G3- bzw. G4-Maschinen von Apple steht auch MagiC-Anwendern eine Auswahl an Hochleistungsrechnern bereit, die professionellen Applikationen wie z.B. Calamus, Papyrus oder auch leistungshungrigen Mal- und Bildbearbeitungsprogrammen wie Papillion, Smurf oder Photoline ordentlich Dampf machen. Um die erstellte Arbeit aber auf Papier zu bringen, haben die Götter einige Steine in den Weg gelegt.

Seit Atari-Computing auch auf Macintosh-Plattformen stattfindet, stehen überzeugte MagiC- bzw. Atari-Anwender vor dem immer gleichen Problem: Der Mac bietet keine parallele Schnittstelle - und damit sind genau die meisten Drucker, die vorher oder gleichzeitig am Atari genutzt wurden oder werden, nicht ohne weiteres anschließbar. Für ältere 68k- und Power Macs wurden von einigen findigen Entwicklern Lösungen wie McStout angeboten, die jedoch bereits auf den Power-Macintosh-Rechnern der zweiten und dritten Generation aus Ermangelung eines PDS-Slots nicht mehr eingesetzt werden konnten. MagiCMac-Anwender konnte dies allerdings nicht schocken: Entweder wurde direkt über die serielle Schnittstelle des Mac auf serielle Drucker ausgegeben oder mittels NVDI über die Druckroutinen des Mac gedruckt.

Die aktuellen G3- bzw. G4-Maschi-

nen, zu denen auch der iMac zählt, werfen jedoch ein weiteres Problem auf: Sie verzichten sogar auf die sonst standardmäßige serielle Schnittstelle und setzen zum Anschluss von Peripheriegeräten gänzlich auf den USB-Port. An sich bietet diese Schnittstelle sehr viele Vorteile: Die Geräte werden zumeist automatisch erkannt und es sind eine Vielzahl von Einheiten an den USB-Bus anschließbar, wobei der Anschluss sogar bei laufendem Rechner geschehen kann, ohne dass Abstürze oder gar Schäden an der Hardware zu befürchten sind. Der Nachteil der ausschließlichen Nutzung des USB-Standards sind ebenso offensichtlich: Bisherige serielle Geräte können aufs Altenteil geschoben werden oder müssen mittels spezieller Adapterkabel verbunden werden, die konventionelle serielle Geräte mit dem USB-Bus verbinden. Was bei Modems noch einigermaßen klappen mag, bereitet bei Druckern in der Praxis zumeist Probleme: Längst nicht jeder serielle Drucker macht die „Transplantation“ willig mit und setzt spezielle Treiberpakete auf MacOS-Seite voraus. Unsere Nachforschungen ergaben, dass die meisten Lösungen mit so verbreiteten Druckermodellen wie z.B. dem LaserJet nicht zusammenarbeiten und Mac-Händler daher von davon abraten, in USB-Seriell-Adapter zu investieren.

Epson. Die Firma Epson hat in den letzten Jahren den für Layouter und Grafiker



so wichtigen Mac-Markt schon lange beobachtet und seine Tintenstrahler der Stylus-Reihe ebenso mit seriellen Schnittstellen im Mac-Format wie auch parallelen Ports ausgerüstet. Da diese nun auch nicht mehr nutzbar sind, wurde eine Lösung gefunden, die einen Großteil der in den letzten Jahren erschienenen Epson-Tintenstrahldrucker auch an den aktuellen Macs einsetzbar macht. Von dieser Lösung profitieren natürlich auch in großem Maße Atari-Fans, die die Stylus-Geräte auch deshalb schätzen, weil sie durch ihre zwei Schnittstellen gleichzeitig am Mac und an einem „Classic“-Atari nutzbar waren, ohne dass ein Umstöpseln notwendig nötig wurde.

Realisierung. Epson liefert nun nicht - wie man vielleicht annehmen könnte - ein Adapter-Paket aus, das die USB-Schnittstelle des iMac oder Power Mac G3/G4 mit der seriellen Schnittstelle des Stylus-Druckers verbindet, sondern verbindet (etwas Mac-untypisch) den USB-Port mit der gleichzeitig vorhandenen parallelen Schnittstelle des Druckermodells. Welche Modelle dadurch nutzbar werden, verrät unsere Infobox 1. Der Hintergrund dieser Wahl ist sicher der, dass dieses Adapterkabel auch für Windows-PCs verkauft wird, die teilweise ebenfalls auf serielle und parallele Schnittstellen verzichten. Im PC-Markt sind parallele Drucker jedoch immer noch der Standard.

Lieferumfang. In dem gelieferten Karton findet sich neben dem Adapterkabel (ca. 1,5 Meter lang) eine Treiber-CD für das MacOS. Die Dokumentation liegt im PDF-Format vor und sollte unter MacOS studiert werden.

Installation. Die Hardware ist natürlich äußerst einfach zu installieren: Das Adapterkabel wird einfach zwischen einen

freien USB-Port (am Mac oder an einem USB-Hub) und die parallele Schnittstelle des Epson-Druckers - in unserem Fall ein Epson Stylus Photo 700 - gesteckt. Dabei ist laut Handbuch für eine reibungslose Installation die Einschaltreihenfolge vor der Installation zu beachten: Nach der Installation der Hardware wird zuerst der Mac hochgefahren, dann das Hub und erst dann der Drucker gestartet. Beachtet man dieser Reihenfolge nicht, riskiert man, dass der Drucker bei der Installation nicht erkannt wird. Nun wird von der beiliegenden CD-ROM der für den eigenen Drucker passende Treiber installiert, woraufhin ein Neustart des Mac erfolgen muss. Nach erneutem Hochfahren steht der Epson-Drucker nun wie gewohnt im Auswahlmenü bereit. Als Schnittstelle



wird völlig korrekt der USB-Port angezeigt. Wollen Sie Ihren Drucker im Hintergrundmodus nutzen, sollten Sie bereits jetzt die entsprechende Option auswählen.

Weiter geht es auf der Atari-Seite: Starten Sie also MagiCMac und wählen Sie im Drucker-Kontrollfeld unter Verwendung von NVDI den QuickDraw-GDOS-Treiber aus. Damit stellen Sie sicher, dass der eben installierte transparente Mac-Druckertreiber von der Atari-Seite aus genutzt werden kann. Bei Auswahl des entsprechenden Eintrags öffnet sich auf der Atari-Seite ein Dialogfenster vom MacOS, das weitere Einstellungen zulässt. Damit sind zumindest bei Verwendung von NVDI alle nötigen Einstellungen getätigt. Wechseln Sie trotzdem durch Drücken der Kombination [Befehlstaste] [W] auf die MacOS-Seite und achten Sie im Voreinstellungsdialog *Drucken* darauf, dass das Pop-up-Menü unter *PRT:* auf *Datei* steht.

Nun steht einem ersten Test nichts

Unterstützte Epson-Drucker

Stylus Color 440, Stylus Color 460, Stylus Color 600, Stylus Color 640, Stylus Color 660, Stylus Color 800, Stylus Color 850, Stylus Color 1520, Stylus Color 3000, Stylus Photo 700, Stylus Photo EX

mehr im Wege: Starten Sie das Programm Ihrer Wahl und legen Sie (wenn nötig) den GDOS-Druck fest. Wenn ein Programm - wie z.B. Papillion - optimal mit NVDI 5 zusammenarbeitet, können Sie in der schon bekannten Druckerauswahlbox nochmals den QuickDraw-Treiber auswählen und Optimierungen vornehmen. Nun kann wie gewohnt aus dem Programm heraus gedruckt werden, wobei mit den von uns getätigten Einstellungen der Druck zunächst in eine Datei erfolgt, die das MacOS - wenn gewünscht - im Hintergrund abarbeitet.

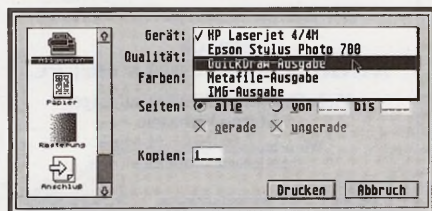
Wir haben verschiedene Programme unter MagiCMac in Kombination mit dem Epson-Adapterkit getestet und keine Probleme feststellen können. Die Kombination kann also bedingungslos weiterempfohlen werden.

Fazit. Das Epson-USB-Parallel-Adapterkabel für den iMac und die G3- bzw. G4-Profimaschinen von Apple machen auch für Atari-Anwender Drucker wieder nutzbar, die der Besitzer für die Nutzung unter MagiC vielleicht bereits abgeschrieben hatte. Der Preis von rund DM 100.- ist zwar recht happig, rechnet man jedoch den Nutzwert bzw. das Geld, das man für einen neuen USB-Drucker gespart hat, ein, so ist der Adapter seinen Preis durchaus wert. Die Nutzbarkeit der Epson-Drucker ist ein weiterer Beweis für die saubere Integration von MagiC in das Macintosh-System. A

Preis: ca. DM 100.-
Bestellnummer: SWEDF 0307

Bezug über den Mac-Fachhandel, z.B. Cancom Direct GmbH, Schönenberger Straße 2, D-89343 Schepach, Tel. 0 82 25-995 050, Fax 995 055, info@cancom.de, <http://www.cancom.de>

Thomas Raukamp



Unter NVDI 5.x sollten Sie die QuickDraw-Ausgabe anwählen.

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 Nahe 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



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

Seidel
SOFTWARESERVICE

Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel

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

Email:
Info@Seidel-Soft.de

Internet:
www.seidel-soft.de

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

Atari-Computer
Milan System-
partner

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.muics.com>
Email: Info@muics.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 • Klettenberggrün 5 • Tel. 0221 - 4 66 77 4

NEU.....NEU.....NEU.....NEU.....NEU
Besuchen Sie uns in unserem Ladenlokal
DREAM SYSTEMS
Inh. M. Klauß
Bergiusstr. 10
D-47119 Duisburg
Tel. + Fax: 0180/5-250-150
Lynx + Jaguar + ATARI und vieles mehr.
Fordern Sie unseren Gratis-Katalog an !!!

Service wird bei uns GROSS geschrieben !

Düsselsoft

Hartung & Sigg GbR

Wir helfen Ihnen gerne weiter.

Egal ob...

ATARI, APPLE, UMAX oder PC

Viele Gebraucht-ATARIs auf Lager
Eigene Werkstatt

Wir nehmen Ihr Gebraucht-Gerät
bei Neukauf in Zahlung !

Wir sind erreichbar:

Mo - Fr von 10-13 und 15-18 Uhr
Am Staatsforst 88
40599 Düsseldorf

Telefon : 0211-74 50 30

Telefax : 0211-745084

Mobil : 0171-4707595

E-Mail : duesselsoft@compuserve.com

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

40000

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

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

Ordern Sie unseren **kostenlosen** Produktkatalog

WB Systemtechnik GmbH

Bahnhofstraße 289
44579 Castrop-Rauxel

Tel. 0 23 05 - 96 20 30

Fax 0 23 05 - 96 20 31

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

e-mail: u.biletzke@cityweb.de

50000

**TEAM
Computer GmbH**

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

**ATARI® Competence
Center : ACC**

Klettenberggürtel 5 • 50939 Köln
Tel. (0221) 466774 • Fax 466775
Jetzt auch in Geisenkirchen • Wilhelmstr. 29 • Tel. 0209 - 42 0 11

Computer and Music Markus Dinter
Drieschstraße 31
50374 Erftstadt-Kierdorf
Der **ATARI** - Service! Tel. 02235-86763 Fax: 86858

ST-Stacy-Falcon

Reparaturen * Ein+Umbauen * Zubehör

- FALCON Harddisk-Recording Systeme mit Cubase
- AUDIO 16 und MIDI-Equipment vorrätig.
- Fest / Wechselp. / CD-Rom auch in 1 HE Rack's.
- Geschäftsräume mit eigener Werkstatt.
- direkt am Autobahnkreuz A 1 / A 61.

AN + VERKAUF von Gebraucht - ATARI's!

60000

Leickmann® computer

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



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



Autorisierter Apple Systemfachhändler
mit Reparaturservice



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

60000

Sind Sie im Atari-Bereich tätig?

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

70000

**Walliser
+ Co.** Personal
Computer

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

edicta G m b H

Computer und mehr....

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

80000

SOFTHANSA - Ihr Atari-Händler seit 1990 -

- *Laden- und Versandgeschäft*
- *Neu- und Gebrauchtgeräte*
- *Zubehör * Ersatzteile *
- *Reparaturen * 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, Delsenhofener Str. 79d 81539 München
Tel.: 089/693 702 82, Fax: 089/693 702 81, E-Mail: patrick@zaeuner.de
Öffnungszeiten im Kunspark Ost: Sa. 11.00h bis 17.30h

Corner im Kunspark 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 / Wechselpplatten
- E. Bolliger, CH-4133 Pratteln**
Postfach 1134, Tel. 061-821 20 18
Fax. 061-821 23 97

**ATARI® COMPUTER-
SYSTEME**

- Reparaturservice / Umbauten •
- An- und Verkauf • Zubehör • Orig.
- Ersatzteillager für Atari und Star •

ADS Electronic Dorfstrasse 45 5436 Würenlos
Dillinger 056/424 10 50 Fax 056/424 26 64

Wir sind für Sie da: Montag - Freitag nach Vereinbarung

Erfolgreich werben im ST-Computer-Einkaufsführer

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

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

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

Kleinanzeigen

Kleinanzeigen mit bis zu 5 Zeilen sind in der ST-Computer kostenlos. Hierbei sollten Sie bitte beachten, dass Ihr Text nicht 30 Zeichen pro Zeile überschreitet. Jede weitere Zeile kostet nur DM 1.- und kann mit Briefmarken oder in bar beglichen werden.

Aus rechtlichen Gründen können wir Ihre Kleinanzeige nur dann veröffentlichen, wenn uns Ihre komplette Anschrift vorliegt.

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

Mehrfachschaftungen sind nur bei gewerblichen Kleinanzeigen möglich.

Biete Hardware

Milan 040, 32 MB RAM, 540 MB HD, 44-fach-CD-ROM, MIDI-Karte, im originalen Milan-Tower, DM 950.- bei Abholung, sonst plus Transportkosten, Tel. 0 23 03-6 03 60, nach 20 Uhr, Unna

Atari Falcon 030, Standardgehäuse, 60 MB HD, 4 MB RAM, Preis VHB DM 430.-, Tel. 0 98 31-507-351, Fürth

Atari Falcon 030, ddd-Tower, 12 MB RAM (Magnum Fast-RAM-Karte), 2 Festplatten à 100 MB, BlowUp, 32 MHz, 4-fach-CD-ROM, gef. FD-Controller, DM 350.- plus Versand, eMail: js712688@inf.tu-dresden.de, Dresden

Atari TT, Big Tower, 36 MB RAM (4 MB ST-RAM, 32 MB TT-RAM, noch wewiter aufrüstbar), ca. 500 MB Festplatte, Nova-Grafikkarte, 4-fach-SCSI-CD-ROM, DM 650.-, Tel. 0 68 41-55 61, Homburg

Atari TT, ddd-Tower, AT-Cherry-Tastatur, 22 MB RAM,

540 MB HD, ZIP-Drive 100, Funkuhr, MagiC, VHB DM 750.-, Tel. 0 50 21-1 73 93, Nienburg

Atari Mega STE, 4 MB RAM, 48 MB HD, SM 146, Maus, Tastatur, EMagic Notator XL, SoundDiver 2.05, NSL 3 (4 MIDI-Outs und Notator-Kopierschutz), Unitor 2 (SMTP-Synchronizer, 2x MIDI-In/Out), dazu andere Software, nur komplett, VHB DM 900.-, eMail: robert.

vetter@ewetel.net

Atari Mega ST 1, SM 124, Tastatur, keine Maus, DM 120.-, Mega ST 1, Farbmonitor SC 1224, Tastatur, keine Maus, DM 150.-, 520 ST+, SM 124, ext. Floppy & Netzkabel, keine Maus, DM 100.-, Preise VHB, Tel. 0 21 51-72 04 71, Krefeld

Atari Mega ST 4, HD Eickmann EX 40, Epson LG 850, Monitor, Tastatur, Maus, viel Software und Literatur, komplett DM 430.-, Tel. 07 51-55 33 43, Weingarten

Atari 1040 STE, 4 MB, UK-Tastatur, 130 MB HD, Naksha Maus, Cumana externes Drive, Monitor Phillips CM 8833-II, jede Menge Software, komplett DM 500.-, eMail: Grahamalba@hotmail.com, Dortmund

Atari 1040 STE, 4 MB RAM,

Staubschutzhülle, Zubehör, Software, Handscanner, uvm., Preis VHS, Tel. 01 74-46 02 602, Sohland/Spree

Atari-Anlage mit 2 Monitoren und 19-Zoll-Monitor, mit Grafikkarte, Tel. 0 82 33-9 29 06, eMail: petpru@aol.com

Atari-Laser SLM 804, Toner (originalverpackt), DM 25.-, Trommel (ca. 1700 Ausdrücke), DM 25.-, eMail: wolfgang.otto@t-online.de

Atari SC 1224, DM 80.-, NVDI 3, DM 30.-, Papyrus Gold 5.5, DM 70.-, STEmu-lator Pro 1.63, DM 40.-, Tel. 0 36 29-80 12 63, Singen

Apple Macintosh IIx, 20 MB RAM, 698 MB HD, SCSI, RasterOps, Monitor 20 Zoll, div. Software, Preis VHS, diverse ST-Hardware, z.B. 4 MB RAM, Festplatten, 1040

Gebrauchtgeräteinformation: Atari Jaguar



Anfang der 90er Jahre war Richard Miller Vice President of Engineering bei Atari. Unter seiner technischen Führung erlebte Atari die vielleicht innovativste, aber gleichzeitig am wenigsten lukrative Phase der Firmengeschichte. Richard Miller zeichnete sich verantwortlich für den Falcon 030 und die Transputer Workstation. Freunde von Miller, die mit ihm zusammen bei Sinclair gearbeitet haben, gründeten eine Firma namens Flair, die die Videospielkonsole der nächsten Generation entwickeln wollte. Durch Miller fanden Atari und Flair zueinander - das Jaguar-Projekt war geboren. Die Zeit verging und bis zum Jahre 1993 geisterten nur Gerüchte um die neue Wunderkonsole aus Sunnyvale durch die Branche. Im Sommer 1993 kündigte Atari die erste 64-Bit-Konsole an, die von niemand geringerem als IBM hergestellt werden sollte. Innerhalb weniger Wochen stiegen Ataris Aktien von 0.50 \$ auf 12 \$ pro Stück. Im November desselben Jahres konnte Atari allen Gerüchten zum Trotz pünktlich zum Weihnachtsgeschäft ausliefern. Zum Start standen vier Spiele bereit. Der Jaguar wurde zum Preis von 399 US-Dollar in New York und Kalifornien eingeführt. Obwohl der Jaguar Anfangs reißenden Absatz fand, überlebte er die folgende Softwareebbe des Jahres 1994 nicht. Auch das 1995 veröffentlichte CD-ROM-Laufwerk brachte nicht mehr den erhofften Aufschwung.

Technische Daten:

CPU MC68000, 16 MHz, Grafikprozessor (RISC), 25 MHz, DSP, 25 MHz, Blitter Chip, Object Processor, 2 MB RAM, True Colour, 16-Bit-Stereo, AV-Ausgang, DSP-Ausgang, HF, 2x Controller

STE, 4 MB, SM 124, günstig abzugeben, Tel. 06 11-60 71 85

PCI-Grafikkarte für Hades, ATI Rage Pro, DM 200.-, Hypercache 030 für Atari TT, Preis VHS, Netzteil Atari TT, DM 60.-, Elsa 33.6-Voice-Modem, diverse Chips für ST und TT, ADC/DAC-Karte für TT, Funkuhr für PC, hochauflösender Atari-Monitor, diverse CDs, Tel. 0 71 59-90 40 86

Protar Tapestreamer, 1a-Zustand, inkl. 2 Tapes, VHB DM 150.-, Tel. 0 17 33-11 43 40, Bad Homburg

aixTT, Fast-RAM-Karte für Atari TT mit 32 oder 64 MB RAM, Preis DM 200.- (32 MB), DM 300.- (64 MB), 2.5-Zoll-HD, Toshiba, für Falcon, 120 MB, DM 70.-, diverse geprüfte Chips für Falcon und ST, bitte Typen anfragen, Tel. 0 80 34-99 08 78, ab 18:00, Flintsbach

TT-RAM, Magnum RAM STE, 8 MB, für Mega STE, mit Installationsdiskette, DM 150.- plus Versand, Batterie für Echtzeit-Uhr für Mega STE, DM 35.-, Tel. 02 377-76 82, Wickede

Tastaturadapter, PC-Tastatur an Atari, externe HD 48 MB von ddd, Monitorumschalter, SM 124, 1040 STE, externe Floppy für ST, Preise VHS, Tel. 0 35 21-71 10 92, Ockrilla

Protar proMST Grafikkarte, Imagine 256 Grafikkarte, Viking Grafikkarte, VoFa 4000 MegaBus, Overscan TT, c,t ALIA-SCSI-Adapter, DMA-Kabel für ST-Book für SCSI-Hostadapter, Medua-Motherboard mit 68040/64 MHz, NEC Multisync GS, mit Kabel für PC und Atari ST/STE, Ajax, MC68020RC33,

Zubehör und ICs für viele Ataris, eMail: arneschuer mann@crosswinds.net

Iomega SCSI-Zip-Drive, 100 MB, mit Anschlusskabel an Falcon 030, Preis VHS, Tel. 05 11-69 70 85, Hannover

Suche Hardware

Atari Falcon, Standard, ohne Erweiterung, Festplatte etc., muss nur gut und stabil laufen, eMail: digger@sirius-cybernetix.de, Kulmbach

Atari Falcon 030, komplettes Gerät oder Hauptplatine, Tel. 07 21-968 68 78, Karlsruhe

Grafikkarte MatGraph TC 1208, 2 MB V-RAM, oder TC 1208 E, Tel. 0 77 39-97 055, Hilzingen

Atari TT oder Atari Falcon, Selbstabholung im Raum Augsburg/München, eMail: atari-gesuch@inseco.de, Augsburg

Atari TTM 194/195, gut erhalten und funktionsfähig, Tel./Fax 0 34 45-77 16 97, Mo-Fr 14-17 Uhr, Naumburg

Atari Megafile 44 und externe HD-Floppy 1.44 MB, eMail: MirkoBothe@T-Online.de

MIDI-Out für Atari Falcon, bitte kein Bastler-Kram, muss mit Cubase Audio laufen und die MIDI-Ausgänge müssen frei adressierbar sein, Tel. 0 61 59-15 30, Messel

Beschleunigerkarte für Atari Falcon, Afterburner, Centurbo oder ähnliches, auch kompletten, beschleunigten Atari Falcon, alles anbieten, Tel. 0 92 51-68 60

Mega-STE-Tastatur, TT-Tastatur, alternativ Adapter PC an STE/TT, interne Festplatte für Mega STE (ab 20 MB), interne Festplatte für TT, Maus, Atari-Farbmonitor (möglichst mit Sockel), eMail: knaus@informatik.uni-freiburg.de

Externe Festplatte für Atari 1040 ST, Raum Nordheide/Hamburg, Tel. 0 41 84-89 26 47, Hanstedt

Tower für Mega ST, eMail: andreas.burghardt@gmx.de

ddd-Tower für Atari TT, günstig, evtl. auch neuerer TT im Tower, Tel. 02 377-76 82, Wickede

Biete Software

Papyrus 4.25, die freundliche Textverarbeitung für den Atari, original mit Handbuch, 324 Seiten, VHB DM 125.-, Tel. 0 71 21-63 04 03, eMail: renege@t-online.de

Maxon Twist II, Papyrus 2.2x, original, Tel. 0 52 23-7 80 37

Audio Master Limited Edition, DM 600.-, Wave-Master, DM 100.-, Zero-X V. 2.0, DM 150.-, Cubase Audio Falcon, DM 400.-, AudioMid, EasyBeat, je DM 35.-, ExtenDOS & CDWriter Plus, DM 100.-, CAB 2.7, DM 40.-, HD Driver 7.7, DM 40.-, Papyrus 7.5, DM 100.-, Calamus SL 95, DM 40.-, AniPlayer 2.09, DM 10.-, Tel. 00 31-20-61 19 207, Holland

MiNT 98, Betriebssystem auf CD-ROM, mit Bedienungsanleitung, VHB DM 100.-, Tel. 0 23 03-6 03 60, nach 20 Uhr, Unna

Score Perfect Professional, Atari-Notensatzprogramm, V. 3.2, Preis VHS, Tel. 05 11-69 70 85, Hannover

ASH-Software: MagiC 6, NVDI, jinnee, Signum! 4, Papillion, ArtWorx, Texel, Phoenix u.a., Preis VHS, Tel. 05 11-69 70 85, Hannover

Suche Software

Band-In-A-Box, bin für jede Hilfe dankbar, eMail: k.penenr@fhtw-berlin.de

Rayman, für Atari Jaguar, Tel. 02 31-55 80 987

NVDI, gebraucht, billig, möglichst neue Version, eMail: thom@68k-worldonline.de

Treiber für Soundkarten: ESS Maestro2/PCI, Trident-4-WAVE-DX/PCI, Soundblaster128/PCI, für Milan I, Tel. 05 11-23 36 04, Hannover

Verschiedenes

MP3-Musik, kostenlos zum Download, <http://home.t-online.de/home/JoE-SAD>

Unmenge an Hard- und Software für Atari, Liste anfordern unter Tel. 0 28 64-54 11, eMail: K-H.Beckmann@t-online.de, Reken

Game 20ne, wir führen Spiele für Atari XL/XE, Jaguar, Lynx, ST, Katalog kostenlos unter Tel. 01 77-84 32 773

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.



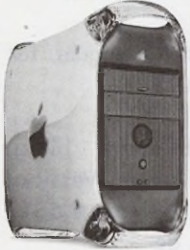
Leserbriefe an die Redaktion

Atari-Talk

Mit Reaktion von Thomas Raukamp

Bestätigung

Die Ausführungen in Ihrem Artikel „MagiCMac in Höchstgeschwindigkeit



auf einem PowerMac G4“ in der **st-computer** 05/2000 kann ich nur bestätigen. Obwohl ich auf einem viel langsameren Power Macintosh 5500/225 unter Mac

OS D1-8.0 mit MagiCMac 6.1.4, NVDI 5.03 und Jinnee 2.01 arbeite, habe ich bei meinen Atari-Anwendungen (z.B. Papyrus WORD 8.12A, Draconis Internet Connection Package, usw.) keinerlei Geschwindigkeitsprobleme.

Sie schreiben u.a., dass MagiCMac so sauber in das MacOS integriert ist, dass von einer Emulation fast nichts mehr zu merken ist, zumal MagiCMac so installiert werden kann, dass das Programm direkt beim Systemstart hochfährt. Hierzu habe ich eine kleine Frage: Meinen Sie damit, daß man ein MagiCMac-Alias in den Ordner *Startobjekte* legen kann oder denken Sie dabei an eine noch elegantere Lösung, die einen schnelleren Hochlauf bewirken würde?

Außerdem:

- Wann wird nach Ihren Informationen Tempus Word 4 verfügbar sein?
- Wann wird der Milan II tatsächlich zu kaufen sein?

Dieter Kirchhoff

Wie zu erwarten löste auch unser Artikel über die Nutzung von MagiC auf dem G4-Mac unterschiedliche Reaktionen aus. Die große Mehrzahl der Leser scheint jedoch die Einbeziehung

heutiger Apple-Hardware in unsere Berichterstattung zu begrüßen, sofern die Artikel einen Bezug zu heutigem Atari-Computing zu haben, das in Höchstgeschwindigkeit nun einmal auch auf dem PC und in erster Linie auf dem Mac stattfindet.

Zu Ihren Fragen: Tatsächlich meinten wir mit unserem Hinweis, ein Alias im Systemordner des MacOS einzurichten. Eine elegantere Lösung ist uns nicht bekannt.

Wann Tempus 4 nun genau verfügbar sein wird, war bisher nicht genau zu erfahren. Da wir jedoch schon einige Zeit auf diese Fortsetzung des Klassikers warten, möchten wir unsere Hand nicht für exakte Veröffentlichungstermine ins Feuer legen.

Bezüglich des Erscheinungstermins des Milan II verweisen wir auf das Interview mit Ali Goukassian in der **st-computer** 04/2000. Auf die Frage nach dem konkreten Verkaufsstart antwortete er: «Wir alle wissen, dass das Weihnachtsgeschäft lebenswichtig für uns und den Atari-Markt ist. Und dieses beginnt in der Regel Ende August - danach orientiert sich unser Zeitplan».

Formales

Dass der Erfolg einer Zeitschrift auch von ihrem Wiedererkennungswert abhängt, scheint Ihr eingesehen zu haben: Der Name hat oben auf der ersten Seite zu stehen und muss immer gleich zu sein! In der Ausgabe 05/2000 ist es ok, die vorherigen Titelseiten waren Mist.

Innen drin: Bitte das Rubrik-Band am Kopf der Seiten in der Höhe halbieren. Rechnerisch hättet ihr genau drei Seiten für Inhalte oder Werbung gewon-

nen.

Schön, dass Ihr euch auf die Seite der neuen Rechtschreibregeln geschlagen habt. Aber die beinhaltet mehr als nur manchmal das ß durch ss zu ersetzen. Grundsätzlich falsch ist: so dass (alt: so daß). Richtig ist: sodass. Im Editorial: etwas ähnliches. Richtig: etwas Ähnliches. Irgendwo steht: das beste (nicht als Adjektiv gebraucht, daher richtig:) das Beste.

Werner Jung, Stahnsdorf

Frische Angelegenheit

Layout großartig! Wirklich frische Angelegenheit, die neue stc. Ich hoffe, dass die Workshops GFA und Pascal noch fertiggestellt werden...

Claus Rogge

Vielen Dank für die Blumen. Zum Thema GFA haben wir noch einen Workshop in Sachen GEM-Programmierung in der Hinterhand, zum Thema Pascal liegen uns derzeit keine neuen Artikel vor.

Glückwunsch

Glückwunsch - die **st-computer** ist für meinen Geschmack ansprechender geworden. Im Heft könnte der obere Rand thematisch und farblich noch differenzierter sein, evtl. mit Icons versehen. Die Artikel sind meiner Meinung nach objektiver geworden - nicht nur blinde Lobgesänge auf Milan und Verteufelung der Firma ASH.

Wolfgang Kohnke

Informativ

Wie auch die letzte Ausgabe ist die **st-computer** 03/2000 sehr informativ.

Wenn's so weitergeht, dann ist diese **st-computer** wirklich die beste seit Beginn! Wie auch bei der letzten Ausgabe konnte ich mich mit dem Titelblatt jedoch nicht anfreunden.

Olaf Born

Wendepunkt

Eigentlich wollte ich mein Abo demnächst kündigen, da ich mit der Atari-Computer-Szene eigentlich nichts mehr am Hut habe. Mein 1040 ST wird nur noch benutzt, um ab und zu Xenon 2, Speedball oder Monkey Island zu spielen. Mein Abo hatte ich mir nur wegen dem Jaguar zugelegt. Darüber ist aber bald so gut wie nichts mehr berichtet worden - und wenn, dann nicht sehr überzeugend. Aber die Ausgabe 03/2000 ist da ein Wendepunkt: Ich habe noch nie einen solchen Testbericht zu einem Jaguar-Spiel gelesen, wie Ihren Bericht über Protector - und das gleich auf zwei Seiten mit einem sehr schönen Äußerem. Ich fand auch die Kritik in Sachen Musik sehr gut - das ist aber auch die einzige Enttäuschung an dem Spiel, das mit seinem traditionellen 2D-Stil im Vergleich zu den heutigen 3D-Spielen wieder richtig erfrischend ist. Danke dafür, dass Ihr den Jaguar (und hoffentlich auch den Lynx) nicht vergessen habt. Ich hoffe, dass Ihr euch auch in Zukunft um diese Randgruppe eurer Leserschaft kümmert.

Marcus Götz

Lieber Marcus, wir planen auch in Zukunft weitere Berichte über den Jaguar. Zwar wird es immer schwerer, an neue Spiele aus den USA heranzukommen (sofern diese überhaupt erscheinen), wir tun jedoch unser Bestes. Nach der Sommerpause werden wir in unregelmäßigen Abständen Cheatcodes rund um Ataris Raubkatze veröffentlichen. Auch dem Lynx werden wir eine eigene Serie gönnen. In diesem Zusammenhang würde uns interessieren, was Du und andere Atari-Spiele-Fans davon haltet, dass wir auch PC- und Playstation-Spiele von Atari Interactive in Zukunft beachten...

Neue stc

So, nun will ich endlich auch meinen

Senf zur neuen stc abgeben: Nachdem ich von der Ausgabe 02/2000 doch etwas enttäuscht war, hielt ich gestern die Ausgabe 03/2000 in den Händen. Erster Eindruck: Schon wieder so ein eigenartiges Titelbild. Dann habe ich mir die Ausgabe näher angeschaut und muss sagen, sie ist super gelungen. Endlich wieder einmal aktuelle Berichte wie der Artikel über Tempus Word 4, Luna und die ganzen Betriebssysteme. Auch der Stateside-Report von Bengy Collins ist super - den solltet Ihr unbedingt beibehalten; auch die Interviews mit den Atari-Programmierern. Was mir sonst noch gefällt, ist die Rubrik *Open System* - aber bitte nicht zuviel davon. Ansonsten kann ich nur sagen: Klasse - wie in alten Zeiten, als die stc noch aus dem Heim Verlag kam. Macht weiter so!



Eines muss ich noch loswerden: Auf Seite 18, Abschnitt 1, schreibt Ihr, dass auf einem Afterburner-Falcon ein Patch für den korrekten Betrieb von MagiC benötigt wird. Das ist aber nicht so! An MagiC muss nichts gepatcht werden, man muss nur die richtigen AB-Treiber installieren (Toolkit 4.09) und diese auch richtig konfigurieren, dann läuft alles wunderbar. Ich habe MagiC 6.1 auf meinem Falcon AB nämlich schon lange im Einsatz - und es ist verdammt schnell auf einem Afterburner. Kein Vergleich zu der lahmen Kiste, die Atari einmal verkauft hat.

Bernd Maedicke

Sie erreichen die Redaktion unter der Adresse st-computer, c/o thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28, D-24783 Osterrönfeld oder per eMail unter info@st-computer.net. Bei Leserbriefen bitte immer Namen und Ort angeben. Die Redaktion behält sich vor, Zuschriften gekürzt wiederzugeben.

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 Whip!, die Virtual-Light-Mashine 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 --

Wirtschaften mit dem Atari

Reprok 5

...und noch ein Revival

Die Reinkarnation bekannter Atari-Software nimmt kein Ende. Nachdem über zwei Jahre lang die Firma Softbär mit First Million als einzige ein **Fakturierungssystem** für den Atari pflegte und somit die Fahne für diese Softwaregattung hochhielt, gibt es nun wieder insgesamt drei Programme. Die beiden Neulinge sind in Wahrheit bewährte Programme, deren Weiterentwicklung irgendwann in den 90ern eingestellt und Ende des vergangenen Jahres wieder aufgenommen wurde.

In dieser Ausgabe berichten wir über das Programm Reprok international, das dem Falke Verlag bereits über Jahre hinweg gute Dienste geleistet hat.

Als wir Anfang 1999 – kurz nachdem das „Jahr-2000-Gerede“ begann – feststellen mussten, dass Reprok (Version 4.x) keine Jahreszahl-Eingabe oberhalb der 1999 akzeptierte, kamen wir mächtig ins Schwitzen. Immerhin wurde Reprok seit 1995 von uns eingesetzt und enthielt sämtliche Kundendaten- und Rechnungsdaten. Also machten wir uns auf die Suche nach der Softwareschmiede Stage Microsystems, die irgendwann in den Neunzigern nicht mehr erreichbar war – erfolglos. Selbst die Suche nach den Programmierern scheiterte. Doch diese tauchten plötzlich wie ein Phönix aus der Asche wieder auf. Immerhin hatten hunderte von Firmen dieses Programm über Jahre hinweg im Einsatz, und um diesen treuen Kunden gerecht zu werden, wurde nicht nur eine Jahr-2000-fähige, sondern auch eine insgesamt überarbeitete Version programmiert.

Im Vorweg. Reprok ist alles andere als ein GEM-konformes oder gar modern gestaltetes Programm. Vielmehr ist es als eine dieser Branchenlösungen zu verstehen, die im betrieblichen Einsatz nicht durchblicken lassen soll, auf welchem Computer sie läuft, sondern einfach für jedermann zu bedienen sein soll. Und so ist auch nicht weiter verwunderlich, dass die Installation recht unkomfor-

tabel über eine „Ja-Nein“-Eingabe erfolgt. Egal – nach rund 2 Minuten ist das Programm wahlweise mit Übungsdaten und Anbindung an die Buchhaltungssysteme von T.i.M.-Software bzw. Novoplan startbereit.

Programmstruktur. Reprok dient der Erfassung von Rechnungsein- und Ausgängen in kleineren und mittleren Betrieben. Es heißt, selbst Opel habe Reprok über Jahre hinweg im Einsatz gehabt und damit die Waren- und Rechnungsverwaltung betrieben. Verwaltet werden Adressen, Produkte und Produktgruppen sowie Anreden und Zusatztexte.

Bei der Adressverwaltung kann der Anwender eine Start-Kundennummer eingeben, die fortan automatisch hochgesetzt wird, wenn ein neuer Kunde angelegt wird. Alle relevanten Adressdaten inklusive der Bankverbindung sind auf einen Blick zu sehen, sodass Änderungen oder Abfragen sehr schnell vorgenommen werden können. Produkte und Produktgruppen werden voneinander unterschieden, um mehr Ordnung und Überblick zu ermöglichen.

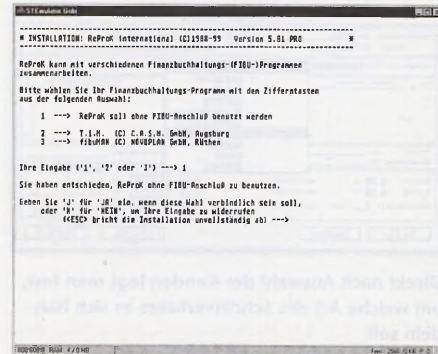


Eine Produktgruppe beim Falke Verlag ist z.B. das Abonnement. Dieser Produktgruppe untergeordnet sind wiederum die verschiedenen Artikel, wie z.B. das Standard-Jahresabo, das Jahres-Abo mit Spezial-Diskette usw. Zentraler Dreh- und Angelpunkt der täglichen Arbeit ist der Punkt *Vorgang* mit den Unterpunkten *Ausgang, Eingang, Bestellung* usw. Wählt man *Ausgang*, öffnet sich eine Eingabemaske, die komfortabel über die Tastatur bedient werden kann. Zunächst wird die Kundennummer eingegeben. Ist diese nicht bekannt, springt man mit [TAB] in die darauffolgende Zeile *Kürzel*. Ein Kürzel wird bei der Adresseingabe festgelegt und dient dem schnellen Finden eines Datensatzes. Und wenn es mehrere Kunden mit dem selben Kürzel gibt (z.B. Meier), dann wird eine Liste dieser Kunden angezeigt, damit man anschließend den Richtigen wählen kann. Anschließend wird festgelegt, um welche Art des Vorganges es sich handeln soll. Zur Auswahl stehen u.a. Rechnung, Lieferschein, Gutschrift, Brief und einige mehr. Spring man mit [TAB] in die darauffolgende Eingabezeile, wählt man das Produkt durch Eingabe der Artikelnummer. Da wir uns diese nicht alle merken können, springen wir per zweifachen Drücken von [TAB] gleich in das Eingabefeld für das Produktkürzel, das ähnlich wie bei der Adresse direkt bei der Eingabe angegeben werden kann. Wir haben in unserem Fall bei allen Abonnements das Kürzel *ABO* gewählt. Wird dieses Kürzel eingegeben, erscheint eine kurze Liste aller möglichen Abonnement-Angebote, die mit den Cursortasten schnell durchlaufen werden können. Stimmt der gesuchte Artikel, kann nach Eingabe der Menge das Produkt in die Rechnung eingefügt werden. Auf diese Weise kann man einen Artikel nach dem anderen in eine Rechnung einfügen. Und ist dies geschehen, schließt man mit einem von maximal fünf verschiedenen, frei definierbaren Zusatztexten, für die es auch eigene Abkürzungen geben kann, die

Rechnung ab. Diese Texte enthalten dann Aussagen wie „zahlbar innerhalb von 30 Tagen“. Ist die Rechnung nun komplett erstellt, kann man sie nun zur Probe ausdrucken oder abschließen, was bedeutet, dass sie ausgedruckt und archiviert wird.

Analysieren. Eine erstellte Rechnung erzeugt automatisch einen offenen Posten, der noch zu begleichen ist. Findet eine Zahlung statt – z.B. durch mitgelieferten Scheck – ruft man dieselbe Rechnung einfach nochmals auf und gibt den gezahlten Betrag sowie das Bezahldatum ein. So kann man jederzeit die Übersicht wahren bzw. offene Rechnungen anmahnen lassen. Interessant ist hierbei die Journal-Funktion, die alle offenen Rechnungen eines bestimmten Kunden oder innerhalb eines angegebenen Zeitraumes auflistet. Selektierte Rechnungen werden anschließend automatisch angemahnt. Wurde bereits einmal angemahnt, wird beim kommenden Mal die nächst höhere Mahnstufe eingesetzt

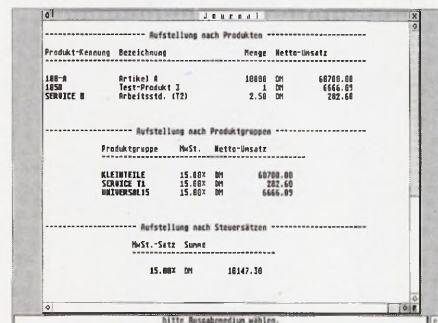
Übersicht bewahren. Mit Reprok kann man insgesamt sehr gut die Übersicht über seine Finanzen bewahren, denn die Journal-Funktion bietet vielfältige Möglichkeiten zur Auswertung der Umsätze. Journale können nicht nur für einzelne Produkte oder Produktgruppen, sondern auch für bestimmte Kunden und Zeiträume ausgegeben werden. Interessant wird es aber dann, wenn man diese Möglichkeiten geschickt miteinander kombiniert. Besser als bei vielen anderen Programmen – auch im Vergleich zu teureren PC-Varianten – erhält man so einen guten Überblick über die aktuellen Finanzen. Noch mehr Übersicht erhält man durch die Ausgabe aller enthaltenen Standardwerte. So kann man sich eine Liste der Produktgruppen oder auch Produkte ausgeben lassen. Letztere kann sogar als Preisliste dienen, zumal sämtliche Ausgaben nicht nur gedruckt, sondern auch als ASCII-Datei gespeichert werden können.



Netzhemden, Lederschlipse, merkwürdige Oberflächen - Reprok kommt aus den 80ern. Die Installation ist unkomfortabel, aber funktioniert.



Alle wichtigen Kundendaten sind auf einen Blick zu erfassen. Per Knopfdruck erhält man sogar Auskunft über den getätigten Umsatz des Kunden und kann festlegen, wieviele Rechnungskopien der Kunde benötigt.



Das Journal kann sowohl gedruckt als auch als ASCII-Datei für die Weiterverarbeitung z.B. in einer Textverarbeitung gespeichert werden.

«Für uns war es eine große Freude, als wir hörten, dass Reprok 5 wieder zum Leben erweckt wurde, denn sowohl Geschwindigkeit und Funktionsumfang als auch die Bedienung sind erstklassig.»

Direkt nach Auswahl der Kunden legt man fest, um welche Art des Schriftverkehrs es sich handeln soll.

Die einzelnen Posten werden vollautomatisch inklusive Errechnung der jeweiligen Mehrwertsteuer in die Rechnung integriert und Zusatztexte informieren z.B. über die Zahlungsbedingungen.

Rundschreiben. Direktmailings sind mit Reprok auch kein Problem – insbesondere dann, wenn es kundenspezifische Schreiben sein sollen, denn unter das Stichwort „Analyse“ fällt auch die gezielte Adressausgabe. Hier kann man bestimmen, welche Kundendaten ausgegeben werden sollen – und ebenso wie bei der Erfassung offener Posten oder Journale, bietet Reprok hier die Möglichkeit, z.B. alle diejenigen Kunden auszugeben, die im Jahr 1999 z.B. einen STemulator GOLD beim Falke Verlag erworben haben. Diese Adressenliste kann dann teilweise oder komplett übernommen und mit einem Brief angeschrieben werden.

Briefpapier sparen. Unter dem Menüpunkt *Installation* verbirgt sich die Möglichkeit, wesentliche Textinhalte für diverse Formulare usw. selbständig zu definieren. Angefangen vom Briefkopf über das gesamte Rechnungsformular bis hin zu den Mahn- und Zusatztexten kann jeder Anwender selbständig das Aussehen und den Inhalt bestimmen. Allerdings muss man hier vor zu viel Enthusiasmus der Kreativen unter Ihnen warnen: Die Gestaltung eines neuen Rechnungsformulars erfordert ein wenig Gespür und Sinn für Programmierung soviel viel Lust, sich mit dem Handbuch zu befassen. Denn Formulare für Rechnungen, Lieferscheine usw. werden über eine eigene kleine Programmiersprache mit Ausgabe-kommandos definiert. Allerdings geht es dadurch natürlich dann auch so weit, dass man einen eigenen Briefkopf mit allem Drum und Dran gestalten kann, sodass theoretisch auf weißes Papier gedruckt werden kann.

Vorteilhaftes. Reprok ist ein sagenhaft schnelles Programm mit einer außergewöhnlich guten und schnellen Datenbank. Eine extrem hohe Datensicherheit wird dadurch gewährleistet, dass jede Eingabe direkt auf der Festplatte gespeichert wird. Darüber hinaus legt Reprok auch Backup-Daten an, sodass man im Falle von Datenstruktur-Fehlern auf der Festplatte eine ebenfalls mitgelieferte Reparatur-Software ansetzen kann, um die Fehler zu beheben. Ebenso hervorragend ist die Bedienung des

Programmes. Nahezu jede Funktion lässt sich über Tastatur-Kürzel abrufen, die wiederum so logisch gelegt sind, dass man eine Rechnung innerhalb weniger Sekunden eingeben und ausdrucken kann. Und natürlich wurde im Zuge der neuen Version 5 auch der Euro voll berücksichtigt.

Nachteile... hat Reprok aber auch. Schließlich ist das Programm wie Eingangs erwähnt kaum GEM-konform geschrieben. Sehr schade ist, dass auch keine GEMDOS-Druckertreiber unterstützt werden. Zwar ist die Liste der beiliegenden Treiber recht lang, doch wird man unweigerlich irgendwann an seine Grenzen stoßen, falls man nicht sein Leben lang mit einem HP-kompatiblen Drucker arbeiten möchte. Bedauerlich ist auch, dass keine Buchhaltung integriert wurde, denn die Datenschnittstelle zu den Programmen von Novoplan und T.i.m. Software bringt nichts mehr, da diese Finanzbuchhaltungsprogramme dieser Hersteller nicht mehr gepflegt werden. Diejenigen, die häufig den Lastschriftzug verwenden, werden enttäuscht sein, dass Reprok keine Funktion zum Schreiben von DTA-Disketten bietet. Hier heißt es, auf Zusatzprogramme wie das Shareware-Produkt T-Konto zurückzugreifen.

Fazit. Für uns war es eine große Freude, als wir hörten, dass Reprok 5 wieder zum Leben erweckt wurde, denn sowohl Geschwindigkeit und Funktionsumfang als auch die Bedienung sind erstklassig. In den hervorgehobenen Punkten kann Reprok damit dem einen oder anderen PC-Programm wirklich locker Paroli bieten. Wer also plant, sein Unternehmen mit einem Atari zu führen, der liegt durchaus richtig, wenn er sich für Reprok entscheidet.

Der Preis für die neue Version war zum Redaktionsschluss noch nicht bekannt. A

Stage Microsystems, Reprok, Lohmühler Berg 30, D-42553 Velbert-Neuiges, Tel. 0 20 54-92 29 051, Fax 0 20 54-92 29 052, info@reprok.de, <http://www.reprok.de>

Ralf Schneider



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.

7up. 7up ist ein komplett in GEM eingebundener Texteditor für Atari ST, STE, TT, Falcon und natürlich alle Kompatiblen. Das Programm kann mit oder ohne einem eigenen Desktop gestartet und mit der Maus oder Tastaturkürzeln bedient werden. Es bedient sich keiner keiner exotischen, gewöhnungsbedürftigen Features, sodass jeder Anwender sofort damit klar kommen sollte.

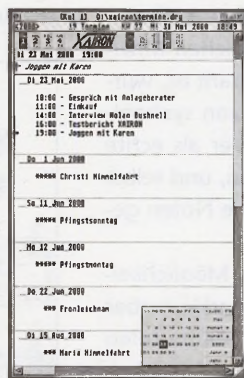
Eine Stärke von 7up ist seine hohe Geschwindigkeit und die Möglichkeit der Spaltenverarbeitung. Damit können z.B. Zahlentabellen bequem editiert und berechnet werden. Darüber hinaus verfügt 7up über leistungsfähige Funktionen wie programmierbare Funktionstasten, nachladbare GDOS-Fonts, eine Text-Previewfunktion und komfortable Druckmöglichkeiten. Mit 7up können bis zu 7 Texte mit bis zu 512 Zeichen gleichzeitig bearbeitet werden.

Auf der Diskette befindet sich die vor kurzem veröffentlichte Version, die nun endlich Jahr-2000-fähig ist.

iTime. iTime ist ein kleines, aber nützliches Tool, das die schon verstrichene Online-Zeit in der Menüleiste des Atari anzeigt und somit hilft, die Surf-Tripps nicht ausarten zu lassen. iTime setzt I-Connect als Zugangssoftware voraus.

Lunahyp. Gute Nachricht für alle Luna-Fans: Endlich wurde die ST-Guide-Online-Hilfe an die aktuelle Version 1.52a angepasst. Anwender ohne Internet-Zugang finden die Datei auf unserer Spezialdiskette.

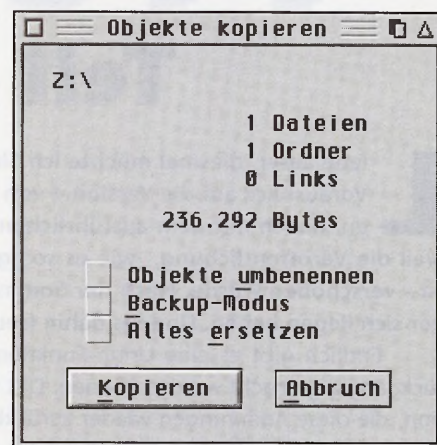
MyJester. Freiwillig vom Computer beschimpfen lassen? Mit MyJester werden sie diese Entgleisungen gerne hinnehmen: Das Programm stellt wechselnde Comicfrauen in einem GEM-Fenster dar, ein Klick auf das Fenster öffnet bei installiertem BubbleGEM eine Sprechblase, die eine Schmähung im besten Shakespeare-Stil enthält.



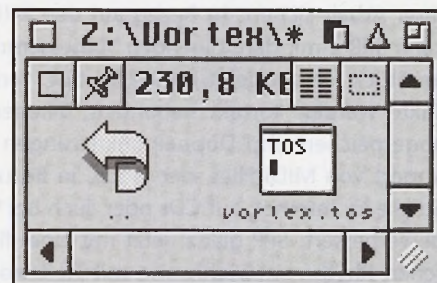
Xairon. Endlich gibt es auch wieder eine neue Version des wohl leistungsfähigsten Termin- und Datenmanagers für den Atari. Xairon kann Ihre Termine in einem Kalender- bzw. Tagebuchmodus sowie in einer Monatsübersicht verwalten. Das Programm bietet eine moderne GEM-Oberfläche und ist auch für Anfänger spielend leicht zu bedienen. Es ist als Applikation oder Accessory startbar. Als kleines Extra-Goodie ist es kompatibel zum Terminkalender im Atari Portfolio. ▲

Thomas Raukamp

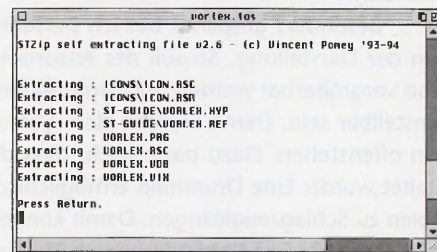
Entpacken



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



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



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

Sie können die Spezialdiskette gegen Einsendung von **DM 10.–** (inkl. Porto) bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur **DM 50.–** pro Jahr beziehen. Die Bezahlung in bar oder per Scheck richten Sie bitte an: **Falke Verlag, An der Holsatmühle 1, D-24149 Kiel, Fax 04 31-27 368.**

MIDI-Workshop

Score Perfect Professional

Teil 4: Ein kleines Preview

Liebe Leser, diesmal möchte ich Sie schon einmal mit einem kleinen Vorausblick auf die Version 4 von Score Perfect Professional erfreuen, da ich mit dem ausführlichen Test noch nicht aufwarten kann, weil die Veröffentlichung, -wie es so „gute Sitte“ bei Atari-Programmen ist - verschoben wurde. Nach der Sommerpause sollten Sie aber den Test vor sich liegen haben. Und bis dahin freuen Sie sich bitte auf dieses:

Endlich gibt es eine Undo-Funktion, mit der die letzten Änderungen rückgängig gemacht werden können. Das Gegenstück dazu ist die Redo-Funktion, die diese Änderungen wieder zurückholt. Genauso selbstverständlich für moderne Programme - und nicht zuletzt manchmal die letzte Rettung nach einem Systemcrash (wenn's denn sowas auf dem Atari gibt) - ist die Auto-Speicherfunktion, die in regelmäßigen Abständen die Zwischenergebnisse Ihrer Arbeit sichert. In Bezug auf den MIDI-Export (siehe auch letzte Folge) kann SPP 4 mit den folgenden Verbesserungen aufwarten: Tempoänderungen im Stück werden jetzt berücksichtigt, versteckte Pausen und unvollständige Takte werden korrekt behandelt, Wiederholungen werden wahlweise mit abgespeichert und Doppelpunktierungen korrekt dargestellt. Aber auch der Import von MIDI-Files, der ja z.B. in Bezug auf die vielen erhältlichen MIDI-Stücke im Internet, auf CDs oder auch bei Versandhäusern interessant ist, wurde verbessert: SPP glänzt jetzt mit einer flexibleren Darstellung von synkopischen Rhythmen (wahlweise mit Haltebogen übergebunden oder als echte Synkopen), kann Liedtexte importieren und automatisch zuordnen, und selbst Akkordsymbole - wenn vorhanden - werden erkannt und über die Noten geschrieben.

Besonders gespannt bin ich persönlich aber auf die neuen Möglichkeiten der Darstellung. So soll der Ausdruck der Noten stufenlos verkleinerbar und vergrößerbar werden und Notensysteme sollten jetzt in 10 Größenstufen einstellbar sein. Damit würden dem User völlig neue Gestaltungsmöglichkeiten offenstehen. Dazu passt auch, dass die Schlagzeugnotation variabel gestaltet wurde: Eine Drummap ermöglicht die freie Zuordnung von Notensymbolen zu Schlagzeugklängen. Damit können jetzt Schlagzeugnoten mit korrektem Klang dargestellt werden. Auch Bigband-Notation (z. B. mit Mehrtaktpausen in moderner Darstellung (breiter Strich mit Zahl darüber)) soll jetzt möglich sein. Was mit den „vielen kleineren Verbesserungen und Korrekturen, z.B. bei Tremolo, Haltebögen, Lyrics, Transposition Alt-Sax, Akkordtransposition, Vorzeichen bei Stepeingabe“, genauer gemeint ist, war noch nicht zu erfahren - ich brenne aber schon darauf, es für Sie herauszufinden. Als Vorgeschmack soll es aber auch bis hierher reichen, und ich möchte gerne Schluss machen und Ihnen einen angenehmen Sommer wünschen. Sollten Sie tatsächlich Ihre

Zeit (auch) musizierend am Computer verbringen, so habe ich hier, wie angekündigt, noch zwei kleine Tipps für Sie:

Tipp Nr.1: Zeichensätze. Wer hat sich noch nicht darüber geärgert, dass Score Perfect Professional NVDI nicht unterstützt und somit keinen Zugriff auf die schönen Vektorzeichensätze bietet. Nicht von der Hand zu weisen ist natürlich auch, dass die SPP beiliegenden Fonts ebenfalls sehr gelungen sind (auch im Ausdruck) und normalerweise völlig ausreichen sollten. Wenn Ihnen diese nun aber partout zu langweilig sind oder wenn Sie Ihr Notat in einer Textverarbeitung mit gleichbleibendem Schriftsatz weiter verwenden möchten, kann sich immerhin aus den „altherwürdigen“ Signum!

Fonts eigene SPP-Fonts „stricken“. Das Vorgehen ist hierbei recht einfach: Starten Sie einfach das Programm *MakeSPP.PRG* und laden Sie in jedes „Fach“ der Eingabeseite den entsprechenden Signum!-Font - also z.B. die Zeichensätze für Laserdrucker mit der Dateiendung .130 in das Fach *Laserdrucker, 300 DPI*. Selbst aus nur einen dieser Zeichensätze kann das Programm schon einen kompletten SPP-Font generieren.

Signum-Zeichensätze erhält man im Internet, in Mailboxen oder auch auf der CD *Purix Gold*, die zudem noch einige interessante Zeichensatzeditoren und die Textverarbeitung Script 5 bietet. Dies alles ist zur grafischen Ergänzung von SPP durchaus empfehlenswert.

Theoretisch ist es sogar möglich, mit einem Fonteditor einen optionalen „Vortragszeichensatz“ zu erstellen, um diesen z.B. in diesem Workshop als Zeichensatz für Akkordsymbole zu nutzen. Bisher kommt man aber leider nicht an die Buchstaben heran, wenn man vor dem Start von SPP einfach einen anderen

Zeichensatz in *VORTRAG.SPF* umbenennet. Sollte hieran Interesse bestehen, könnte ich die Erstellung eines solchen Zeichensatzes näher beschreiben.

Tipp Nr.2: Rund ums Drucken. Der Moment des Ausdrucks ist sozusagen der kritische Moment in der Arbeit mit SPP. Jetzt ist meist doch ein gewisses Maß Geduld gefragt. Interessant ist in dem Zusammenhang, dass die Druckgeschwindigkeit hier sehr stark von der Gesamtperformance des verwendeten Rechners abhängt, da SPP im Moment des Ausdrucks doch noch eine ganze Menge zu rechnen hat - anders als etwa Textverarbeitungen. So ist der Ausdruck mit einem Centurbo-Falcon etwa fünf Mal so schnell wie der mit einem Mega STE. Allerdings - und auch das ist interessant - brauchen die schnellen Ataris sich nicht einmal hinter modernen PCs zu verstecken: Ein Centurbo-Falcon braucht zusammen mit einem HP-Deskjet gerade einmal eine Minute zum Druck einer durchschnittlichen Notenseite; der Milan

040 sollte in etwa die selbe Zeit benötigen. Ein AMD Athlon 500 braucht immerhin auch noch etwa 45 Sekunden...

Ein weiteres Problem sind die wenigen überhaupt von SPP unterstützten Drucker. Hier kann aber uneingeschränkt der Export als IMG-File empfohlen werden, da hier weder in 300 noch in 600 dpi Qualitätsverluste auftreten. Mit NVDI 5 (über ShowMe etwa) kann dann der Ausdruck auf so ziemlich allen gängigen Druckern erfolgen.

Diese Variante lohnt sich teilweise sogar, wenn man Besitzer eines von SPP unterstützten Druckers ist. Denn immerhin kann man im Hintergrund drucken (sofern man MagiC als Betriebssystem hat), und bei vielen Kopien (ca. ab 4-5) ist ShowMe sogar schneller (es braucht anfangs viel Zeit, um das Printfile zu erstellen). Genug Speicher sollte man hierfür allerdings haben - 4 MB sind eher schon knapp - denn sonst spoolt NVDI unerträglich langsam. 

Henrik Klüver

Anzeige

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-Konto zum Verwalten der Bankgeschäfte und vieles mehr.

Leser-CD 4/99

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

Leser-CD 7-8/99

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

Leser-CD 10/99:

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

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 ...

Achtung:

Da dies die aktuelle Doppelausgabe 6-7/2000 ist, erhalten Sie die Leser-CD für das kommende Quartal mit der Ausgabe 8/2000, die Mitte August erscheint.

Hiermit bestelle ich:

Folgende Leser-CDs zum Einzelpreis von 20,- DM

- ☐ Das Jahres-Abonnement der Leser-CD zum Vorzugspreis von 60,- DM, Beginn: _____
- ☐ Ich zahle per beiliegendem Scheck
- ☐ Ich zahle per Lastschriften-Einzug. Bitte ziehen Sie von folgender Bankverbindung ein: _____

Absender: _____

Datum/Unterschrift _____

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

NEU - TOP CD!

Fragen, Antworten

SL-FAQ

& Lösungen zu Calamus SL

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: Kann Calamus SL99 Dateien aus WinWord lesen?

Antwort: Für Calamus SL99 liegt kein Importtreiber für das Word-Format vor. Bisher reichte die Zeit der Entwickler für einen Importtreiber nicht aus. Als nächster Textimport-Filter wird jedoch ein WinWord-Treiber realisiert. ♣

Frage: Ich nutze Calamus SL98. Welche Calamus-Fonts haben das Euro-Zeichen?

Antwort: Calamus SL98 bietet leider keine Chance, das Euro-Zeichen in fertigen Profi-CFNs zu nutzen. Es gibt derzeit für Sie drei Wege, dennoch zum Ziel zu kommen:

- Sie legen in einem gewünschten Font ein Versal-C und ein Gleichheitszeichen übereinander.
- Sie beschaffen sich entsprechende Type-1-Fonts im PC-Format und wandeln diese mit dem erhältlichen Type-1-nach-CFN-Konverter.
- Sie nutzen Calamus SL99 oder Calamus SL2000, mit dem Sie Type-1-



Schriften direkt laden können. Viele Type-1-Schriften der einschlägigen Fonthersteller werden mittlerweile mit Euro-Zeichen geliefert.

- Nach dem Erscheinen des SL99 wurde von Michael Kammerlander ein neues Font-Modul namens FonTools fertiggestellt, mit dem Sie auch in vorhandenen CFN-Schriften oder Type-1-Schriften, die kein eigenes Euro-Zeichen enthalten, neue Euro-Zeichen generieren oder aus einer Liste wählen und einfügen können. ♣

Frage: Wo stecken eigentlich die Calamus-Entwickler? Kann man sie auch direkt erreichen oder persönlich sprechen?

Antwort: Da MGI in Kanada sitzt und die dorthin gezogene dänische Entwicklercrew seit 1999 nicht mehr am Windows-Calamus arbeitet, sind sicher die deutschen Calamus-SL-Entwickler gemeint. Sie sind quer durch Deutschland verteilt und natürlich direkt erreichbar. Auf entsprechenden Messen, bei denen der invers Software Vertrieb oder adequate systems GmbH ausstellen, sind fast immer auch Calamus-Entwickler anwesend und stehen für Ihre Fragen zur Verfügung. Unser täglicher Treffpunkt ist die

Diskussionsgruppe *ATARI.DTP* im *MausNet*, einem kleinen, aber feinen Netzwerk, das schon lange vor dem Internet in Deutschland populär war. Die Rufnummern der verschiedenen (nicht-kommerziellen) Maus-Mailboxen finden Sie z.B. auf der Homepage von Milan Computer (<http://www.milan-computer.de>). Auch vom Internet aus können Sie bei den meisten Providern in diese ins UseNet exportierte Gruppe hineinlauschen und mitschreiben. Der Name lautet dort: *maus.computer.atari.dtp*. ♣

Frage: Gibt es Schulungen und Kurse rund um Calamus?

Antwort: invers oder MGI selbst bietet momentan keine konkreten Schulungen oder Trainings zu Calamus an. Durch das CUP-Netz (Calamus-User-Points) sowie das Calamus Händlernetz (nähere Informationen und Adressen unter <http://www.calamus.net>) können Sie vor Ort direkt Hilfe und nach Vereinbarung auch Schulungen erhalten.

Die oben erwähnte Calamus-Diskussionsgruppe im MAUSNet hält 2-3 mal pro Jahr überregionale Treffen ab, zu denen auch Sie sich jederzeit in der Diskussionsgruppe anmelden können, um Hilfestellung zu erhalten und Fragen vor Ort zu klären. ♣

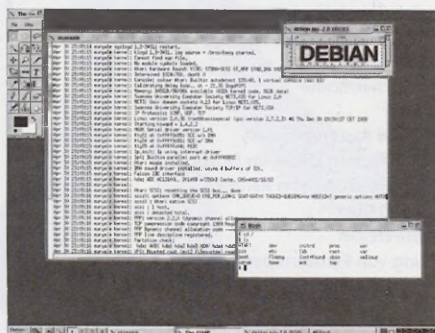
Wir danken dem invers Softwarevertrieb und speziell Ulf Dunkel für die freundliche Bereitstellung der FAQ-Liste. Sie finden mehr Tipps & Tricks zu Calamus SL unter der URL <http://www.calamus.net>.

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	4.05	18.05.2000	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	Serienbrieferzeugung
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	Zwischenspeichermodul
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

Linux auf dem Atari



oder das Betriebssystem nicht in Mitleidenschaft.

- Virtueller Speicher: Festplattenspeicher wird Applikationen also als RAM vorgegaukelt
- Komplette Netzwerkunterstützung
- Textuelle und grafische Benutzeroberfläche (X11)

Da diese Features nicht zum Nulltarif zu erhalten sind, stellt Linux höhere Ansprüche an die verwendete Hardware als das TOS. So benötigt man zum Betrieb von Linux einen Atari mit einer MMU (Memory Management Unit). Dies trifft auf die folgenden Maschinen zu:

- Atari TT mit 68881-FPU
- Atari Falcon mit 68882-FPU oder Afterburner (68040-CPU)
- Atari ST/STE/MST/MSTE mit Prozessorerweiterung (z.B. PAK) mit mind. einer 68020-CPU und entsprechender PMMU, besser jedoch eine 68030-/68881-/2-Kombination

Wer einen Atari besitzt, der diese Voraussetzungen erfüllt und über eine genügend große freie Festplattenkapazität (mindestens 1 GB) verfügt, kann sich in das Abenteuer stürzen. Im Übrigen gilt hier (wie auch in der Intel-Welt): Je schneller der Rechner und je mehr RAM, umso besser.

Eine Frage der Ehre - die Distributionen. Ein Punkt, über den mittlerweile genauso heftig und leidenschaftlich gestritten wird, wie damals über die Frage, ob ein Atari oder ein Amiga der bessere Computer sei, ist die richtige Distribution für Linux. Hier gilt es einige Verwirrungen zu beseitigen: Bei Linux als solches handelt es sich zunächst einmal ausschließlich um den Betriebssystemkern und einige Programme, die zum Betrieb des Rechners notwendig sind. Diese sind frei kopierbar. Das, was im Buchhandel oder bei den Versandhändlern als Linux angeboten wird, geht aber darüber hinaus. So haben einige Firmen oder Organisationen sogenannte Distributionen zusammengestellt, die zusätzliche Programme beinhalten, z.B. einfache Installationstools oder kommerzielle Applikationen (beschleunigte X-Server,

Office-Applikationen usw.), die dem Copyright des jeweiligen Eigners unterliegen und nicht frei verfügbar sind. Dadurch unterscheidet sich jede Linux-Distribution von der anderen und bietet viel Gesprächsstoff für die beliebten Rechnerkriege.

Einige der wichtigsten und bekanntesten Distributionen sind:

- S.u.S.E. (in Deutschland sehr weit vertreten)
- Red Hat (weite Verbreitung in den USA)
- Corel
- Mandrake
- Debian

Beim Atari hat man es einfacher, da lediglich die Debian-Distribution verfügbar ist, während alle anderen Distributionen ausschließlich für Intel bzw. (im Falle der Red-Hat-Distribution) für den Amiga verfügbar sind. Darüber hinaus gibt es auch noch Distributionen für Rechner mit PowerPC-Architektur (z.B. Apple-Macintosh-Computern) oder DEC-Alpha, die sich auf dem Atari aber genauso wenig einsetzen lassen wie die Intel-Distributionen. Für Verwirrung hat auf dem Atari auch noch der Umstand gesorgt, dass die sogenannte ALD (Atari Linux Distribution) existiert hat, die von Delta Labs herausgegeben wurde und auf der Debian-Distribution basierte, jedoch noch ein zusätzliches GEM-Installationspaket enthielt. Leider war diese Version nur sehr begrenzt tauglich, um auf Ataris eingesetzt zu werden, sodass sich leider bei den Anwendern der Irrglaube verbreitet hat, Linux sei auf dem Atari gar nicht vernünftig zu installieren.

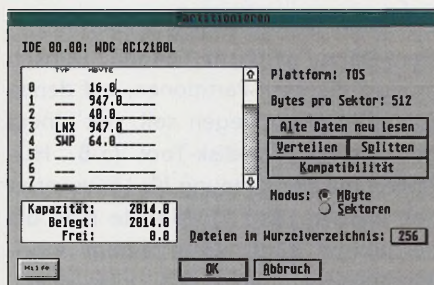
An dieser Stelle wird nun die Installation am Beispiel der im Internet frei erhältlichen Debian-Distribution erläutert. Diese zeichnet sich von den oben genannten Zusammenstellungen dadurch aus, dass die gesamte mitgelieferte Software der GNU-Lizenz unterliegt und somit frei kopierbar ist.

Vorbereitungen. Zunächst einmal muss für genügend Platz auf der Festplatte gesorgt werden. Hierzu sollte als

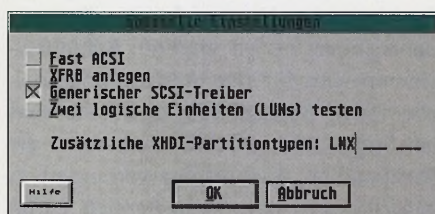
erstes ein Backup aller Atari-Betriebssystem-Daten gemacht werden. Danach müssen die Atari-Partitionen, auf denen zukünftig Linux liegen soll, mit einem geeigneten Harddisk-Tool (z.B. HD-Driver) mit der Kennung für Linux versehen werden (Bild 1). Möchte man die Partitionen auch unter einem Atari-Betriebssystem nutzen (z.B. unter MiNT), so muss man dies dem Atari-Festplatten-treiber ebenfalls mitteilen. Beim HD-Driver stellt man dies beispielsweise unter dem Menüpunkt *Einstellungen->Spezielles...* ein. Ab Version 7.8 ist dies übrigens nicht mehr erforderlich (Bild 2). Wichtig ist dabei, die Partition für den virtuellen Speicher unter Linux nicht zu vergessen, denn anders als bei anderen Betriebssystemen wird für den Auslagerungsspeicher (Swap-Bereich) eine eigene Partition benötigt. Dies erhöht einerseits die Performance, andererseits verhindert es jedoch auch, den Swap-Bereich gegebenenfalls vergrößern oder verkleinern zu können. Als übliche Größe hat sich hier ein Wert doppelt so groß wie der reale Hauptspeicher bewährt. Wenn Ihr Atari aber über mehr als 64 MB RAM verfügt, sollten Sie jedoch bedenken, dass eine einzelne Swap-Partition nicht mehr als 128 MB umfassen darf. Es sind jedoch mehrere Swap-Bereiche möglich,

so dass auch Atarianer mit sehr viel Speicher zusätzlich genügend virtuellen Speicher einrichten können. Nun sollte man sich die Partitionen merken, die man für Linux und den Swap-Bereich re-

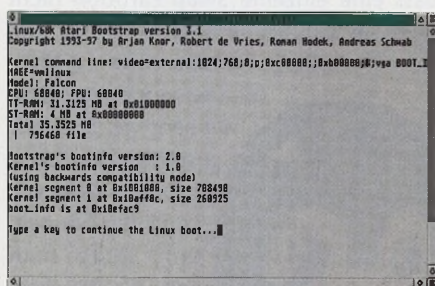




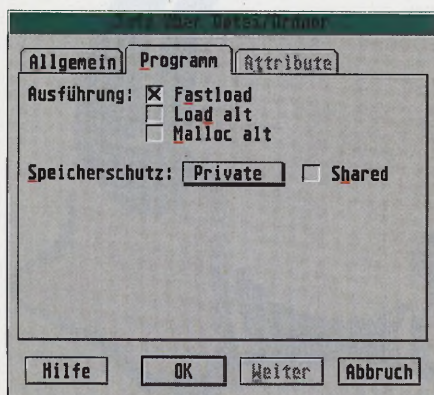
Zunächst einmal muss für genügend Platz auf der Festplatte gesorgt werden. Hierzu sollte als erstes ein Backup aller Atari-Betriebssystem-Daten gemacht werden. Danach müssen die Atari-Partitionen, auf denen zukünftig Linux liegen soll, mit einem geeigneten Harddisk-Tool (z.B. HD-Driver) mit der Kennung für Linux versehen werden.



Möchte man die Partitionen auch unter einem Atari-Betriebssystem nutzen (z.B. unter MiNT), so muss man dies dem Atari-Festplattentreiber ebenfalls mitteilen. Beim HD-Driver stellt man dies beispielsweise unter dem Menüpunkt *Einstellungen->Spezielles...* ein. Ab Version 7.8 ist dies übrigens nicht mehr erforderlich.



Die Parameter für BOOTSTRAP.PRГ und den Kernel in der Datei BOOTARGS. Wer einen Atari sein Eigen nennt, der gar nicht oder nur geringfügig modifiziert ist, kann direkt mit der Installation beginnen, indem er das Programm BOOTSTRAP.PRГ doppelt anklickt.



serviert hat, denn im späteren Verlauf der Installation benötigt man diese Informationen wieder.

Die Installation. Es gibt verschiedene Stände einer Linux-Distribution. *Stable* bezeichnet dabei eine Version, die getestet und vielfach im Einsatz ist und sich also vor allem für Anwender eignet, die ein möglichst unkompliziertes System wünschen. Als *Frozen* wird eine Version bezeichnet, die bald in den Zustand *Stable* übergehen wird und an der keine weiteren größeren Entwicklungen, sondern lediglich Bugfixing stattfinden. *Unstable* sind hingegen Entwicklerversionen, an denen noch sehr stark gearbeitet wird. Diese Versionen sind besonders für Linux-Kernel-Entwickler gedacht sowie für Personen, die ein besonderes Feature einer neuen Version brauchen. Linux-Einsteigern ist von *Unstable*-Versionen abzuraten. In diesem Artikel wird es um die „*Stable*“-Version gehen, da möglichst wenig Probleme durch instabile Kernel vermieden werden sollen. Die verschiedenen Stände werden bei Debian mit unterschiedlichen Namen belegt. Die zum Zeitpunkt der Veröffentlichung gültigen Versionen sind dabei:

- *Stable:* Slink
- *Frozen:* Potato
- *Unstable:* Woody

Wer sich über die eigentümlichen Namen wundert, sollte wissen, dass es sich dabei um Charaktere des Films „Toy Story“, der bei den Pixar Studios entwickelt wurde, handelt.

Die für die erste Installation benötigte Software findet sich unter folgenden Serveradressen:

- ftp.debian.org im Verzeichnis
- pub/debian/dists/stable/main/disk-m68k/current/atari/Atariinstall.lzh bzw.
- pub/debian/dists/stable/main/disk-m68k/current/common/base2_1.tgz

Das gepackte Archiv *Atariinstall.lzh* sollte nun auf eine Atari-Partition in ein geeignetes Verzeichnis kopiert und dort entpackt werden. In das so entstandene Verzeichnis *DEBIAN* muss nun ebenfalls das Archiv *base2_1.tgz* kopiert werden.

Mittels Doppelklick auf das File *BOOTSTRAP.PRГ* kann dann die eigentliche Installation gestartet werden.

Möchte man dem Programm bzw. dem Kernel bestimmte Parameter übergeben, die im folgenden Abschnitt erläutert werden, so empfiehlt es sich, das File in *BOOTSTRAP.TTP* umzubenennen und die Parameter dann an der Konsole zu übergeben - oder besser noch die Datei *BOOTARGS* zu editieren.

Die Parameter für BOOTSTRAP.PRГ.

Wer einen Atari sein Eigen nennt, der gar nicht oder nur geringfügig modifiziert ist, kann direkt mit der Installation beginnen, indem er das Programm *BOOTSTRAP.PRГ* doppelt anklickt. Haben Sie eine Grafikkarte oder möchten Sie vielleicht Debug-Ausgaben gleich zu Beginn des Installationsprogrammes sehen, können Sie die Datei *BOOTARGS* modifizieren, denn diese wird von *BOOTSTRAP.PRГ* ausgewertet.

Die Parameter

```
-s -k linux -r root.bin root=/dev/ram
video=keep load_ramdisk=1
```

sollten aber ausschließlich erweitert und bis auf *video=* auf keinen Fall eigenmächtig verändert werden. Hinzu können eine Vielzahl von Optionen angegeben werden, die immer wieder zu Verwirrung führen und darüber hinaus zum Starten des fertig installierten Systems vom GEM-Desktop aus benötigt werden. Daher wird nun detailliert auf die einzelnen Wahlschalter und Parameter eingegangen:

Wahlschalter für BOOTSTRAP.PRГ.

-?

zeigt einen Hilfebildschirm an

-d

Debugging einschalten. Damit werden beim Start von Ataboot einige zusätzliche Informationen noch unter GEM ausgegeben. Darüber hinaus wartet das Programm auf einen zusätzlichen Tastendruck.

-k <Kernel-Name>

Lädt ein Kernel-Image mit dem entspre-

chenden Namen statt des voreingestellten *vmlinux*. Diese Option ist für Leute interessant, die mehrere verschiedene Kernel besitzen.

-r <Ramdisk-Name>

Damit kann man dem Kernel eine entsprechende RAM-Disk mit übergeben (normalerweise wird keine benutzt). Soll der Kernel von der RAM-Disk booten, muss zusätzlich *root=/dev/ram* übergeben werden.

-s („ins ST-RAM“)

Lädt den Kernel ins ST-RAM statt (wie voreingestellt) ins Fast-RAM. Auf dem Afterburner kann man dies bei Problemen ausprobieren, aber normalerweise nicht benutzen, da sonst Performance-Einbußen hingenommen werden müssen.

-t („ignoriere TT-RAM“)

Mit dieser Option kann man das gesamte Fast-RAM abstellen. Sie scheint aber nur zu Testzwecken sinnvoll zu sein, da Linux ja sehr speicherhungrig ist.

-S <Größe> („erzwingt ST-RAM-Größe“)

Gibt die Größe des ST-RAMs in <Größe> an. <Größe> kann dezimal, mit einer vorangestellten 0 oktal oder mit vorangestelltem 0x hexadezimal angegeben werden. Ein angehängtes k oder m gibt die Zahl in KBytes oder MBytes an. Der Sinn dieses Parameters ist es, die Größe des verfügbaren ST-RAMs künstlich zu reduzieren, denn jeder Zugriff auf ST- statt TT-RAM verlangsamt das System. Voraussetzung ist natürlich, dass man möglichst viel TT-RAM besitzt (mindestens 16, besser 32 MB oder mehr RAM). Natürlich darf hierbei nicht vergessen werden, dass ein Mindestmaß an ST-RAM für den DMA-Puffer (Video, Diskettenzugriffe, Sound usw.) benötigt wird. Daher werden bei einem Wert unter 256 KB ST-RAM trotzdem 256 KB zur Verfügung gestellt. Gibt man mehr ST-RAM an, als man besitzt, stürzt der Kernel ab.

-T <Größe> („erzwingt TT-RAM-Größe“)

Wie die Option -S beim ST-RAM, jedoch fürs TT-RAM.

-m <Adresse>:<Größe> („Speicherblock“)

Teilt der Kernel mit, dass sich zusätzlicher Speicher im System befindet, der weder ST- noch TT-RAM ist (könnte man für Falcon-Speichererweiterungen benutzen, die nicht direkt unterstützt werden - die BlowUp-FX-Card, die Magnum-Karte und der Afterburner werden unterstützt). Ist der hier angegebene Speicher allerdings nicht vorhanden, stürzt das System ab. <Adresse> gibt dabei die physikalische Startadresse des Speicherblocks an. Die Notation ist dabei (oktal, hexadezimal, dezimal) wie bei den beiden vorherigen Parametern. Gleiches gilt für <Größe>

Parameter für den Kernel.

root=/dev/<device> oder:
root=<hex_number>

Dieser Parameter teilt dem Kernel mit, welches Device er als Root-Filesystem „mounten“ soll, d.h. auf welchem Gerät (z.B. Festplatte) sich das Root-Verzeichnis befindet. Das Gerät muss ein Block-Device mit einem gültigen Filesystem sein. Es gibt eine ganze Reihe von Devices [1], hier nur einige wichtige als Beispiel:

- /dev/ram: -> 0x0100 (initiale RAM-Disk)
- /dev/hda: -> 0x0300 (erste IDE-Festplatte)
- /dev/hdb: -> 0x0340 (zweite IDE-Festplatte)
- /dev/sda: -> 0x0800 (erste SCSI-Festplatte)
- /dev/sdb: -> 0x0810 (zweite SCSI-Festplatte)
- usw.
- /dev/fd : -> 0x0200 (Floppy-Disk)
- /dev/ada: -> 0x1c00 (erstes ACSI-Device)

Hinweis zum ACSI-Device: Dieses wird nur gefunden, falls der Kernel auch mit ACSI-Unterstützung kompiliert wurde. Dies ist nicht immer der Fall, daher empfiehlt sich für die Erstinstallation ein IDE- oder SCSI-Device.

ro oder: rw

Diese beiden Optionen teilen dem Kernel



mit, ob er das Root-Filesystem Nur-Lesend oder Lesend-Schreibend öffnen soll. Default ist Nur-Lesend, mit Ausnahme der RAM-Disks, die Lesend-Schreibend geöffnet werden.

debug

Dies erhöht den Kernel-Log-Level auf 10 (Voreinstellung: 7), es werden also noch mehr Debug-Informationen beim Start von Linux ausgegeben. Dies ist nicht zu Verwechseln mit dem Wahlschalter -d für das BOOTSTRA.PRG, denn dieses gibt dann noch Debug-Information unter dem Atari-Betriebssystem aus.

debug=<device>

Diese Option veranlasst den Kernel Meldungen auf einem ausgewählten Debug-Gerät (device) auszugeben. Das kann dazu genutzt werden, die Fehlerausgaben auch auf einem anderen Gerät zu empfangen. Welche Geräte verfügbar sind, hängt vom verwendeten Computer ab. Auf dem Atari sind dies:

- „ser1“: der serielle Anschluß am ST-MFP („Modem1“); Parameter: 9600 bps, 8N1
- „ser2“: der serielle Anschluß am SCC Kanal B („Modem2“); Parameter: 9600 bps, 8N1

- „ser“ : Der standardisierte serielle Anschluß, d.h. „ser2“ bei einem Falcon, „ser1“ bei jeder anderen Maschine
- „par“ : der parallele Anschluß (Drucker). Falls kein Drucker angeschlossen ist, gibt es nach ein paar Sekunden einen Timeout, damit der Kernel nicht hängenbleibt.

ramdisk=<Größe>

Diese Option weist den Kernel an, eine RAM-Disk in der angegebenen Größe in KBytes einzurichten. Die einzige Anwendung ist für Root-Filesysteme, die sich auf Disketten befinden, die in den Speicher geladen werden sollen. Dazu müssen Sie einfach die entsprechende Größe als RAM-Disk einrichten und das Root-Device auf das Disklaufwerk setzen.

hd=<Zylinder>,<Köpfe>,<Sektoren>

Diese Option setzt die Geometrie einer IDE-Festplatte. Man kann diese Option zweimal angeben: Einmal für die erste und ein weiteres Mal für die zweite Festplatte. Da der Kernel diese Daten aber selber herausfindet, ist diese Option nur dann nötig, falls die Festplatte nicht erkannt wird. Auf dem Atari scheint sie daher unnötig zu sein.

max_scsi_luns=<n>

Setzt die Anzahl logischer Einheiten (LUN: von 1 bis 8) der SCSI-Geräte, die am SCSI-Bus gescannt werden sollen.

st=<Puffer_Größe>,<Schreib_Blöcke>,<Max_Puffer>]]

Setzt verschieden Parameter des SCSI-Band-Treibers. Diese Option ist für diejenigen interessant, die einen SCSI-Streamer besitzen: <Puffer-Größe> ist die Anzahl 512-Byte-Puffer, die für Band-Operationen für jedes Gerät reserviert werden sollen. <Schreib_Blöcke> setzt die Anzahl der Blöcke, die gefüllt sein müssen um eine tatsächliche Schreiboperation auf dem Band durchzuführen. Der Maximalwert ist dabei die gesamte Anzahl der Puffer. <Max_Puffer> begrenzt die Gesamtmenge verfügbarer Puffer für alle Bandgeräte.

dmasound=[<Puffer>,<Puffer_Größe>,<Catch_Radius>]]

Es ist empfehlenswert die Vorgabewerte zunächst unverändert zu lassen. Nur, wer bei der Soundausgabe Probleme erhält, sollte an diesen Parametern etwas ändern. Dabei ist anzumerken, dass generell die Unterstützung von Sound den Kernel verlangsamt und daher bei einem Kernel ohne Soundunterstützung dieser Parameter vernachlässigt werden kann. Ansonsten kontrolliert diese Option die Konfiguration des m68k-DMA-Soundtreibers: <Puffer> ist die Anzahl von Puffern, die man benutzen möchte (mindestens 4, Vorgabe: 4), <Puffer_Größe> gibt die Größe jedes Puffers in Kilobyte an (Mindestens 4, Vorgabe: 32) und <Catch_Radius> gibt an, wieviel Prozent eines Fehlers beim Setzen der Frequenz toleriert wird (Maximal: 10, Vorgabe: 0). Beim Falcon würde dies z.B. bedeuten, dass ein AU-File mit 8000-Hz-Frequenz mit der Rechner-Hardware-Frequenz von 8195 Hz abgespielt würde und die Sounddatei daher nicht konvertiert werden muss, um abgespielt zu werden. Eine Verfremdung des Sounds muss dabei allerdings prinzipbedingt in Kauf genommen werden.

video=<Unteroptionen,...>

<Unteroptionen> werden mit Kommas getrennt angegeben und nachfolgend erläutert:

Video Mode

Diese Unteroption kann einem der in *atari/atafb.c* im *Linux/68k-Source-Tree* vordefinierten Modus entsprechen. Diese entspricht

- stlow: 320x200x4
- stmid, default5: 640x200x2
- sthigh, default4: 640x400x1
- ttlow: 320x480x8, nur TT
- ttmid, default1: 640x480x4, nur TT
- tthigh, default2: 1280x960x1, nur TT
- vga2: 640x480x1, nur Falcon
- vga4: 640x480x2, nur Falcon
- vga16, default: 640x480x4, nur Falcon
- vga256: 640x480x8, nur Falcon
- falh2: 896x608x1, nur Falcon
- falh16: 896x608x4, nur Falcon

Sollte *external*: (s.u.) aktiviert sein, darf diese Option nicht angegeben werden.

inverse

Invertiert die Anzeige sowohl auf der Textkonsole als auch unter X11.

font:<Fontname>

Gibt den Schriftsatz an, der im Textmodus benutzt wird (entweder VGA8x8 oder VGA8x16). VGA8x8 ist der Vorgabewert, falls das Display einer Vertikalauflösung weniger als 400 Pixel beträgt, sonst VGA8x16.

hwscroll-<n>

Diese Option beschleunigt das Scrolling bei Maschinen, die feines Hardwarescrolling erlauben (STE, MSTe, TT und Falcon). Bei STs oder Rechnern mit Grafikkarten funktioniert dieser Schalter nicht. Der Vorgabewert entspricht der Anzahl der sichtbaren Textzeilen. Wird <n> auf 0 gesetzt, wird das Hardware-Scrolling deaktiviert.

internal:<xres>;<yres>;<xres_max>;<yres_max>;<offset>]

Diese Option gibt die Möglichkeiten von bestimmter interner Videohardware - wie beispielsweise Overscan - an. <xres> und <yres> entsprechen dabei den physikalischen Dimensionen des Bildschirms.

eclock:

Hier kann der externe Pixeltakt am Falcon-VIDEL-Shifter angegeben werden. Diese Option funktioniert bisher ausschließlich mit dem ScreenWonder.

monitorcap:<vmin>;<vmax>;<hmin>;<hmax>

Beschreibt die Hardware-Fähigkeiten eines Multiscan-Monitors. Achtung: Nicht bei einem Festfrequenzmonitor verwenden! Allerdings wird dieser Eintrag sowieso nur beim Falcon ausgewertet. <vmin> und <vmax> beschreiben dabei Minimum und Maximum der Vertikalfrequenzen in Hertz, die der Monitor verträgt. <hmin> und <hmax> gelten entsprechend in kHz für die Horizontalfrequenz. Die Voreinstellung beträgt: 58;62;31;32 (VGA kompatibel).

keep:

Wieder eine „Falcon-only“-Option, die dafür sorgt, dass die beim Booten vorge-

fundenen Video-Einstellungen vom Framebuffer-Device beibehalten werden. Dies ist für die Fälle nötig, in denen die externe Videohardware des Falcon nicht von Linux erkannt wird. Allerdings lässt sich dann die Videohardware unter Linux auch nicht mehr verstellen. Ein Beispiel für den Einsatz der „keep“-Option ist der ScreenBlaster.

atamouse=<x-threshold>,<y-threshold>]

Diese Option legt das Verhalten der Maus fest. Höhere Werte bedeuten, dass die Mausbewegung seltener zum Kernel gemeldet wird und verursachen ein mehr oder minder stark ausgeprägtes „Ruckeln“ beim Bewegen der Maus, jedoch werden damit Überläufe des Tastaturprozessors verhindert („Dauerklicken der Tastatur“). Wer damit also Probleme hat, sollte mit diesem Eintrag einfach experimentieren. Die Voreinstellung lautet 2.

ataflop=<Laufwerkstyp>,<trackpuffern> [<steprateA>,<steprateB>]]]

Der Laufwerkstyp ist entweder 0, 1 oder 2 - je nachdem, ob es sich um ein DD-, HD- oder sogar ein ED-Laufwerk handelt. Durch die hier getätigten Einstellungen wird festgelegt, wieviel Puffer reserviert wird und welche Formate geprüft werden. Die Voreinstellung ist 1 (HD). Es kann nur ein Typ angegeben werden. Sind mehrere verschiedene Laufwerkstypen im Rechner eingebaut, muss hier der höchste Typ angegeben werden. Der zweite Parameter ist nur für Besitzer einer Medusa interessant. Hier wird festgelegt, ob die Tracks gepuffert werden (Medusa 0 = nein, alle anderen 1 = ja). Mit den beiden letzten Parametern wird die Steprate für Laufwerk A und B festgelegt.

atascsi=<can_queue>,<cmd_per_lun> [<scat-gat>,<host-id>,<tagged>]]]

Hiermit werden einige Parameter des Atari-SCSI-Treibers gesetzt. Abgesehen vom ersten Parameter sind alle Einträge optional und werden mit der Voreinstellung ausgewertet, sofern sie mit einem negativen Wert belegt sind.

<can_queue>:

Maximale Anzahl der SCSI-Kommandos, die in die Warteschlange eingereiht wer-

Basis- und I/O-Adressen verschiedener Grafikkarte

Grafikkarte	Basisadresse	I/O-Adresse
Gengtec ET4000	0xc00000	0xd00000
Imagine	0xc00000	
Mega4000	0xfec00000	0xfeff0000
MedusaET4000	0x7f000000	0x7f300000
Nova Falcon	0xc00000	0xb00000
Nova VMEplus	0xfec00000	0xfedc0000
Supernova	0xfea00000	0xfe900000

den (1 = aus): Voreinstellung: 16 (TT) bzw. 8 (F030)

<cmd_per_lun>:

Maximale Anzahl der SCSI-Kommandos, die zum Treiber pro logischer Einheit (LUN) abgesetzt werden können. Voreinstellung: 8 (TT) bzw. 1 (F030 - höhere Nummern verursachen Fehler auf dem Falcon)

<scat-gat>:

Auf dem Falcon sollte 0 eingetragen werden, falls der Eintrag benutzt wird, da „scatter-gather“ mit ST-DMA nicht funktioniert. Auf dem TT macht diese Option aber sehr viel Sinn, da hiermit die Anzahl der Anfragen an ein SCSI-Gerät pro SCSI-Kommando festgelegt wird (Voreinstellung: 255 (TT)) und das Ausschalten dieser Möglichkeit auf dem TT erhebliche Performanceeinbußen mit sich bringt.

<host-id>:

Die SCSI-ID des Rechners (normalerweise 7, dies ist auch die Voreinstellung)

<tagged>:

Sollte abgeschaltet werden, da nicht alle SCSI-Geräte diesen Modus unterstützen

sw_acia, sw_snd6, sw_snd7

Hiermit wird festgelegt, wie externe Videohardware - wie z.B. eine OverScan-Erweiterung - angeschaltet wird:

- sw_acia: Setzt RTS des Tastatur-ACIA auf „High“
- sw_snd6: Setzt Bit 6 des PSG Port A
- sw_snd7: Setzt Bit 7 des PSG Port A

Voraussetzung dafür, dass diese Option ausgewertet wird, ist natürlich das Verwenden der „internal:“ Video-Option.

external:<xres>;<yres>;<Tiefe>;<org>;<s

crmem>;<scrlen>;<vgabase>;<colw>;<coltype>]]]

Dies ist wahrscheinlich der komplizierteste Parameter. Er gibt an, dass im Atari externe Hardware (eine Grafikkarte) eingebaut ist und wie sie unter Linux/m68k benutzt werden soll. Der Kernel ist nämlich nicht in der Lage, mehr über die Hardware zu wissen, als hier angegeben wird! Der Kernel kann darüber hinaus weder einen Videomodus setzen noch ändern, da er intern nichts über irgendeine Grafikkarte weiß. Dies bedeutet leider auch, dass Besitzer von Grafikkarten die Grafikauflösung vor dem Booten von Linux festlegen müssen und bis zum erneuten Booten keine Änderung der gewählten Auflösung vornehmen können.

Die ersten 3 Parameter der Unteroption sollten offensichtlich sein: <xres>, <yres> und <Tiefe> geben die Dimension der Auflösung und die Anzahl der Planes (Tiefe) an. Tiefe ist der Logarithmus zur Basis 2 der möglichen Farben (anders ausgedrückt: Die Anzahl der Farben ist 2^{Tiefe} - bei 256 Farben also 8).

Darüber hinaus muss dem Kernel mitgeteilt werden, wie der Videospeicher organisiert ist. Dafür dient ein Buchstabe: <org>:

- 'n': „normale Planes“, d.h. eine Plane nach der anderen.
- 'i': „interleaved Planes“, d.h. 16 Bit der ersten Plane, 16 Bit der zweiten usw. Dieser Modus wird nur von den eingebauten Atari-Modus benutzt, es gibt wahrscheinlich keine Grafikkarte, die davon Gebrauch macht.
- 'p': „packed Pixel“, wird meistens bei 8-Bit-Modus (256 Farben) der Grafikkarte benutzt.
- 't': „True Color“ (mehr oder weniger wie packed Pixel), wird aber normier-

weise bei einer <Tiefe> von 24 gesetzt

Bei den monochromen Modus (d.h. <Tiefe> ist auf 1 gesetzt) hat der <org>-Buchstabe eine andere Bedeutung:

- 'n': normale Farben, d.h. 0 = weiß, 1 = schwarz
- 'i': invertierte Farben, d.h. 0 = schwarz, 1 = weiß

Die nächste wichtige Information bezüglich der Videohardware ist die Basisadresse des Videospeichers. Diese wird im <scrmem>-Parameter als hexadezimale Ziffer mit einem 0x-Präfix angegeben. Dieser Parameter ist von Grafikkarte zu Grafikkarte unterschiedlich und muss - sofern er nicht im Handbuch angegeben ist - vom Hersteller erfragt werden. Da diese Informationen leider nicht mehr immer so einfach zu erhalten sind, finden Sie in Infobox 2 eine Übersicht bekannter Adressen [2].

Der nächste Parameter, <scrlen>, sagt dem Kernel, wieviel Videospeicher zur Verfügung steht. Falls der Wert fehlt, wird die Größe aus der X- und Y-Auflösung, sowie der Farbtiefe errechnet. Momentan ist es nicht sinnvoll, hier einen Wert anzugeben, man lässt also diesen Wert aus, indem man zwei Semikolons hintereinander schreibt.

<vgabase> ist optional anzugeben. Falls der Anwender diesen Parameter nicht setzt, kann der Kernel die Farbre-gister der Videohardware nicht eigenständig lesen oder schreiben, daher müssen geeignete Farben gesetzt werden, bevor Linux gestartet wird. Da diese Prozedur doch etwas umständlich anmutet, ist anzuraten, diesen Parameter mit sinnvollen Werten zu versehen.

<colw> ist nur dann sinnvoll, falls <vgabase> angegeben ist. Diese Option teilt dem Kernel mit, wie weit ein Farbre-gister ist, d.h. wieviele Bits pro Farbe (Rot/Grün/Blau) benutzt werden. Die Voreinstellung ist 6, ein anderer üblicher Wert ist 8.

<coltype> wird zusammen mit <vgabase> benutzt. Es teilt dem Kernel mit, welches Farbre-gistermodell die Grafikkarte benutzt. Momentan werden „vga“ (Voreinstellung) und „mv300“ (SANG MV300) unterstützt.

Wer also beispielsweise bei einem Falcon mit einer 2-MB-NOVA-Karte bereits beim Start bzw. der Installation ein Bild auf der Grafikkarte und nicht auf der eingebauten Atari-Auflösung sehen möchte, sollte also z.B. folgende Parameter in die Datei BOOTARGS aufnehmen:

```
-d -s -k linux -r root.bin root=/dev/ram
video=external:1024;768;8;p;0xc00000;;0x
b00000;8;vga load_ramdisk=1
```

Sorgenkind Afterburner. Der Afterburner als schnellste Prozessorerweiterung für die originale Falcon-Hardware würde sich eigentlich besonders für den Einsatz von Linux eignen. Leider ist beim Design der Prozessorkarte aber nicht sauber gearbeitet worden, so dass die Standardkernel leider dort nicht funktionieren. Ärgerlicherweise ist so aber der Eindruck entstanden, Linux könne auf einem Afterburner überhaupt nicht zur Arbeit zu bewegen sein. Das beim Autor seit geraumer Zeit laufende System beweist jedoch, dass diese Aussage falsch ist, wenn man einige Punkte berücksichtigt:

- Viele Afterburner wurden mit einer 25-MHz-CPU bestückt, die mit 32 MHz übertaktet wird. Obwohl diese unter Atari-Betriebssystemen klaglos ihren Dienst versieht, funktioniert sie unter Linux nur begrenzt: Mit permanenten Abstürzen muss gerechnet werden. Wer eine solche CPU besitzt und Linux einsetzen möchte, muss diese gegen eine 32-MHz-Variante ersetzen. Glücklicherweise sind alle 25-MHz-CPU's gesockelt, so dass sie einfach ersetzt werden können. Ungesockelte CPU's sind echte 32-MHz-Varianten, hier muss also nichts ausgetauscht werden.
- Wird Fast-RAM eingesetzt, was angesichts des Leistungshungers anzuraten ist, dann müssen entweder beide oder der innere der beiden Slots bestückt sein. Ist nur der äußere Slot bestückt, erkennt das Bootprogramm das zwar einwandfrei, der Rechner stürzt jedoch noch während der Initialisierungsphase von Linux mit einer ganzen Reihe von Bomben ab.
- Die beim Afterburner mitgelieferten Treiber sollten dringend gegen die Trei-

ber von Douglas Little ausgetauscht werden

- Das Programm BOOTSTRA.PRG ist standardmäßig auf Fast-RAM eingestellt. Führt dies auf dem TT nicht zu Problemen, muss es beim Afterburner abgestellt werden.
- Der im Archiv Atariinstall.lzh enthaltene Kernel LINUX ist auf dem Afterburner nicht lauffähig. Hierzu benötigt man einen speziell angepassten Kernel, den es in zwei Versionen gibt:
 - als reinen IDE-Kernel; wer also SCSI-Geräte am Falcon betreibt, kann diese nicht unter Linux nutzen (<http://cas3.zlin.vutbr.cz/~stehlik/www/k2033b.zip>)
 - als IDE- und SCSI-Kernel, der beim Verlag bezogen werden kann. Dieser Kernel muss in LINUX umbenannt werden und an die Stelle des alten Kernels kopiert werden, dann bootet das Installationskript auch auf dem Afterburner.

Wer diese Regeln beherzigt, wird auch auf dem Afterburner mit einem stabilen und verhältnismäßig schnellen Linuxsystem belohnt.

Aussichten. Ab hier kann der geneigte Atarianer bereits beginnen, das Gesamtsystem Linux zu installieren. In der nächsten Folge dieser Reihe wird darauf aber noch gesondert eingegangen - insbesondere das Einrichten der grafischen Oberfläche X11 und die Paketauswahl der zu installierenden Programme ist leider doch mit ein paar kleinen Fallstricken verbunden. ♀

Literatur:

- [1] Linux Anwender Handbuch - ISBN 3-929764-04-0
- [2] Linux/68k Atari Inside Ausgabe 6 - Okt./Nov. (1995) S. 18ff

Frank Szymanski



STemulator 1.67 GOLD (CD-ROM)



Der STemulator ist eine grandiose Software zum Betreiben von Atari-Software auf jedem herkömmlichen Windows-PC ab 133 MHz. Unseren Entwicklern ist es in jahrelanger Arbeit gelungen, eine perfekte Softwareemulation des

Atari ST oder TT zu realisieren, die binnen weniger Sekunden kinderleicht zu installieren ist. Dabei können Sie Ihre Atari-Programme entweder in einem Windows-Fenster oder sogar bildschirmfüllend ablaufen lassen. Schon unter einem Pentium mit 166 MHz erreichen Sie volle TT-Geschwindigkeit.

Dank der uns vorliegenden Betriebssystem-Rechte am ATARI-TOS konnten wir den STemulator mit einem originalen TOS 2.06 versehen. Folgende Funktionen zeichnen den STemulator aus:

- Übersichtliche Konfiguration: Dank der anwenderfreundlichen Oberfläche können sämtliche Einstellungen schnell vorgenommen werden. Dabei ist es möglich, Einstellungen für einzelne Programme abzulegen, so daß diese in einem für sie gedachten Umfeld starten.

- Unterstützung aller Windows-Drucker: Eine kleine Sensation ist, daß Sie mit allen Programmen, die einen GDOS-Drucker unterstützen, jeden installierten Windows-Druckertreiber verwenden können, ohne daß Sie den entsprechenden Treiber auf Atari-Seite benötigen. Damit können Sie unter TOS nun auch auf Farblaser, modernste Tintenstrahldrucker usw. ausgeben.

- Unterstützung aller Windows-Fonts: Das doppelte Installieren von Fonts (für Atari und Windows) hat ein Ende, denn der STemulator gibt sämtliche installierten Windows-Fonts an das Atari-Betriebssystem weiter.

- Tolle Oberfläche und MultiTOS inklusive: Wir haben den super modernen Desktop Thing! in der neuesten Version lizenziert. Arbeiten Sie damit wie unter Windows oder MacOS, z.B. mit Unterstützung der rechten Maustaste, die ein kontextsensitives Menü aufruft.

- Viele Auflösungseinstellungen: Auch hier reizt der STemulator seine Stärken voll aus. Sämtliche Atari-Standard-Auflösungen werden ebenso unterstützt, wie frei einzustellende Werte, die maximal die eingestellte Windows-Auflösung betragen können. Darüber hinaus sind Farbtiefen bis High-Colour möglich.

- 2 GigaByte RAM-Speicher und mehr: Natürlich wird ST-RAM bis 14 Mbyte unterstützt, doch der Knüller ist, daß Sie zusätzlich TT-Ram theoretisch bis 2 Gbyte verwenden können. Verfügt der PC nicht über so viel RAM, wie Sie benötigen, wird automatisch die virtuelle Speicherverwaltung eingesetzt.

- Tolle Extras: Das Arbeiten wird zum vollen Vergnügen, wenn Sie die Kommunikation zwischen PC- und Atari-Programmen so einstellen, daß bei Verwendung des Clipboards (Windows-Ablage) automatisch die Umlaute angepaßt werden. Und damit diese Inter-Kommunikation auch wirklich klappt, stellen Sie auch einfach lange Dateinamen ein, die im Atari-Modus unter Thing! voll unterstützt werden. Und auch Töne können dem virtuellen Atari entlocken werden, denn die volle DMA-Soundausgabe sichert das Abspielen von Samples.

- Anschlüsse aller Art: ... werden klar unterstützt. Parallel-Port, serieller Port und vieles mehr.

Damit wird der STemulator zum unentbehrlichen Werkzeug für

jedermann, der Atari-Software auch auf dem PC nutzen möchte.99,-

STemulator 1.67 pro (Diskette)

Hierbei handelt es sich um den kleinen Bruder des STemulator GOLD. Einschränkungen: Kein TT-RAM, Farbtiefe nur bis 256 Farben, kein Desktop Thing! und kein Multitasking im Paket.69,-

STemulator Add-On N.AES 1.2:

Sie können beide Varianten des STemulator auch mit der komfortablen und modernen Multitasking-Erweiterung N.AES betreiben. Damit ist der Betrieb mehrerer Atari-Programme gleichzeitig möglich, etwas so, wie Sie es vom PC gewohnt sind. Nur als Zusatz erhältlich.50,-

Updates:

Sollten Sie kein registrierter STemulator-Kunde bei uns sein, senden Sie uns bitte eine Kopie Ihres Kaufbeleges oder die Original-Diskette/CD.

STemulator PRO 1.x -> STemulator GOLD 1.67 49,-

STemulator PRO <1.4 auf 1.67 39,-

STemulator GOLD <1.4 auf 1.67 39,-

GFA-Basic

Die tolle Basic-Sprache für Atari-Computer ist bei uns wieder erhältlich. Wir haben Ihnen eine umfassende CD mit der letzten Version 3.6TT sowie eine Reihe von Werkzeugen zusammengestellt. Darunter auch eine Light-Version der visuellen Entwicklungsumgebung Face-Value aber auch das Programm à la Carte, eine Software, die etliche Fehler per Patch korrigiert und zudem den Betrieb unter Grafikkarten erlaubt.59,-

GFA-Basic-Bücher

Literatur gefällig? Dann bieten wir Ihnen gleich zwei informative Bücher rund um GFA-Basic an. Das Paket kostet wenig und bringt viel.20,-

Neon Grafix 3D



Das geniale Raytracing-Programm, mit dem sich professionelle Bilder und Filmsequenzen auf dem Falcon erstellen lassen, bieten wir Ihnen zu einem neuen Sonderpreis an. Geliefert wird das Programm auf Wunsch

auf CD-ROM oder Disketten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welchen Datenträger Sie wünschen. 39,-

Arabesque Home

Die Home-Version dieses genialen Vektor-Zeichenprogrammes ist lediglich um die Postscript-Export-Funktion eingeschränkt. Ein günstiges Upgrade auf die Profi-Version (50,- DM) ist möglich. 49,-

Convector

Ein kleines aber feines Programm, mit dem Sie sw-Grafiken schnell und hochwertig in Vektorgrafiken wandeln und diese exportieren können.19,-

Die Pergamon-Collection CD

NEU!

Pergamon-Software hat in den vergangenen Jahren exzellente Atari-Programme herausgebracht, die nach wie vor gepflegt werden. Als Zwischenziel gibt es nun eine Art "Best Of ..."-CD ihrer tollsten Programme in der jeweils neuesten Version.

Schecks 2.61: Schecks ist das Homebankingprogramm auf Atari und beinhaltet alle notwendigen Funktionen um Konten, Wertpapierdepots und Aktienkurse übersichtlich zu verwalten. In Schecks ist ein BTX - Decoder bereits implementiert, der Kontoumsätze abholen und Überweisungen verschicken kann. Alle Konten können grafisch ausgewertet werden und verschiedene Statistiken zeigen Ihnen jederzeit den Stand Ihres Vermögens.



Die zusätzlichen Druckoptionen machen den Ausdruck von Schecksammelrechern, Nachnahmekarten und Überweisungsvordrucken einfach.

Arkus 3.1: ARKUS ist der Fontmanager für NVDI 4.11

Mit Arkus erhalten Sie Übersicht über alle Ihre Zeichensätze, ob installiert oder nicht installiert. Der Zeichensatzkatalog zeigt Ihnen alle Ihre Zeichensätze an, auch wenn sich der Zeichensatz nicht auf Ihrem System befindet. Arkus weiß wo sich der Zeichensatz befindet und erspart Ihnen langes Suchen. Arkus 3 kann Zeichensätze zur Laufzeit installieren und deinstallieren. Defekte TrueType Zeichensätze können repariert werden, FontIDs können geändert oder erstellt werden. Einzelne Zeichen können in TrueType Zeichensätzen in der Zuordnungstabelle verschoben werden, damit z.B. das "ß" auch an der richtigen Stelle sitzt.

Pegasus 4: Mit Pegasus verwalten Sie Ihre Adressen schnell und übersichtlich. Die einfach zu bedienende Oberfläche gestattet ein Arbeiten ohne umständliche Konfigurierung.

Pegasus kann mit wenigen Handgriffen den individuellen Bedürfnissen angepasst werden. Schnelle Suchfunktionen lassen Sie bei großen Datenmengen nicht im Stich.

Pegasus arbeitet optimal mit anderen Programmen wie Papyrus, UniCorn oder Schecks zusammen und ist auf diesen Weg leicht erweiterbar.

Unicorn 2.53: UniCorn ist als Zusatzmodul zu Pegasus 3 oder auch als eigenständige Anwendung zu betreiben.

In UniCorn schreiben Sie schnell eine Mitteilung an Ihre Kunden und können diese direkt als FAX versenden oder via GDOS sauber ausdrucken. UniCorn protokolliert jeden Kontakt, so daß Sie jederzeit wissen, mit wem Sie kommuniziert haben.

.....99,-

(Sie sparen über 200,- DM!)

CD-ROMs

MagiC-Tools

NEU!

... ist eine brandneue CD für alle Besitzer des modernen Multi-tasking-Betriebssystems "MagiC". Auf dieser CD befinden sich etliche kleinere und größere Programme, die das tägliche Arbeiten und insbesondere die Bedienung und Einstellung von MagiC viel einfacher machen. Abgerundet wird das Softwareangebot durch eine Reihe von Themes, einer kleinen Sammlung an Zusätzen wie Winframes usw. Preis: 29,- DM.

Surftipps

Public Atari

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



Unter den über 500 Subdomains von atari.org ist es heutzutage nicht einfach sich zurechtzufinden. Und die Anzahl wächst unaufhörlich weiter - ein klarer Beweis dafür, dass das Internet für den Atari eine nicht mehr wegzudenkende Rolle spielt. Unter den Neulingen von atari.org befindet sich das Webangebot Public Atari. Auf dieser Seite findet man diverse Dienstleistungen rund um Atari-Software.

Auf der Startseite findet man neben der Navigationsspalte nützliche Informationen wie Site-Updates, News und eine aktuelle Umfrage.

Im ersten Bereich *Programme* findet man übersichtlich geordnet diverse öffentliche d.h. freie Programme zum Herunterladen. Dabei findet man Spiele, Grafikprogramme und andere Tools, die meistens nicht mehr entwickelt werden und deshalb nun gratis verteilt werden, falls es sich um kommerzielle Produkte handelte. Es finden sich aber auch etliche Freeware-Programme, die anderswo nicht so einfach erhältlich sind. Neben einer kurzen Beschreibung zu den Programmen ist meistens auch ein Screenshot vorhanden.

Im Bereich *Emulatoren* hat der Autor von Public Atari alle wichtigen ST-Emulatoren zusammengetragen. Auch hier findet man zu jedem Produkt eine Beschreibung und weiterführende Links.

In der Sparte *Classic* wartet ein ganz besonders Angebot auf Spiele-Fans: Hier werden alte Atari-Spiele-Klassiker wie Xenon, Populous oder North & South vorgestellt. Zu jedem Spiel gibt es einen Screenshot, eine Bewertung und einen kurzen Text.

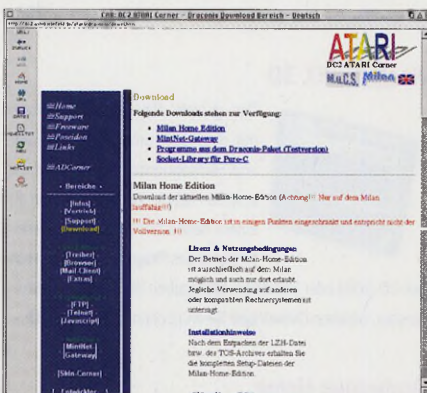
Sehr interessant ist der Bereich *Umfrage*: Hier findet man ein aktuelles Umfrageformular und die Resultate älterer Umfragen. Man sieht zum Beispiel, dass die Mehrheit der Besucher von Classic Atari ihre ST- oder TT-Hardware für die Musik nutzen.

Die Website wird mit einem Gästebuch und einem Forum abgerundet. Sie hinterlässt einen strukturierten und aufgeräumten Eindruck. ♣

Draconis Support-Seiten

<http://dc2.uni-bielefeld.de/atari/draconis/>

Kaum ein anderes Atari-Programm hat einen so umfangreichen Websupport wie die Draconis Internet-Suite. Man findet auf den Webseiten wirklich alle erdenklichen Informationen über alle



Bestandteile von Draconis.

Auf den ersten Seiten gibt es allgemeine Informationen über das ganze Paket, eine Download-Sektion und Angaben über den Vertrieb. Zu allen Internet-Clients existiert eine detaillierte Beschreibung, wo alle Eigenschaften der betreffenden Applikation aufgezählt

werden. Vorbildlich ist die Download-Sektion gestaltet. Man kann entweder vollständige Pakete von Draconis-Testversionen herunterladen oder auch einzelne Komponenten. Hinzu kommen diverse Freeware-Tools wie das Draconis-to-MiNT-Gateway.

Einige Seiten richten sich speziell an Programmierer. Einerseits findet man eine Dokumentation des Draconis-API, die Schnittstelle, über die alle Programme der Draconis-Pakets Daten zwischen dem heimischen Rechner und dem Internet austauschen. Passend dazu können die Socket-Libraries für PureC heruntergeladen werden, falls man selber Internet-Applikationen auf Draconis-Basis entwickeln will. Andererseits finden HTML- und JavaScript-Entwickler alle Informationen über die vom Browser Adams unterstützten Befehle und Tags.

Die jüngste Seite des Webangebots ist der sogenannte *Skin-Corner*. Hier können Benutzer von Draconis 1.7 alternative Erscheinungsbilder für Adams oder Marathon herunterladen. ♣

Joachim Fornallaz

st-computer-Diskussionsliste

<http://www.egroups.com/group/st-computer>

Haben Sie einen Internet-Zugang? Möchten Sie gern mit anderen Atari-Anwendern über Hard- und Software diskutieren? Dann laden wir Sie herzlich ein, unsere kostenlose st-computer-Diskussionsliste zu abonnieren.

Der Zugang ist ganz einfach: Schicken Sie eine Mail an die folgende eMail-Adresse:

st-computer-subscribe@egroups.com
mit dem Betreff
subscribe

Sie erhalten dann eine persönliche Einladung zur Teilnahme, die Sie nur noch bestätigen müssen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß! ♣

Thomas Raukamp

Internet zum Nulltarif

Teil 6: Einer für alle - aMail

In der vergangenen Ausgabe haben wir Ihnen bereits den frei verfügbaren eMail-Client aMail vorgestellt und dessen grundlegenden Konfigurationen erläutert. Heute wollen wir uns noch etwas weiter mit diesem Programm beschäftigen, dass Sie unter anderem auf unserer Spezialdiskette vom letzten Monat finden.

Finetuning. Im vergangenen Teil unseres Workshops haben wir aMail so konfiguriert, dass nun ein Nachrichtenaustausch mit Ihrem Provider schon klappen müsste. Im Großen und Ganzen haben wir uns dabei darauf beschränkt, die persönlichen Daten und Serveradressen einzugeben, damit Sie eMails versenden und empfangen können. Nachdem wir also die Grundfunktionen zum Laufen gebracht haben sollten, wollen wir aMail heute noch etwas weiter optimieren, um eine noch angenehmere Arbeitsumgebung zu erhalten.

Wenn Sie aMail nun bereits einige Zeit nutzen, ist Ihnen sicher schon aufgefallen, dass sich im Menüpunkt *Optionen* noch einige weitere Punkte zur Konfiguration des Programms finden. Es handelt sich dabei um die Menüpunkte *Diverses* und *Anzeige*.

Diverses. Wählen Sie den Menüpunkt *Diverses* an, öffnet sich ein Konfigurationsfenster (Bild 1), das Einstellungen für den Programmstart und das Erscheinungsbild einer Nachricht zulässt.

Im oberen linken Teil des Fensters können Sie festlegen, welches Postfach automatisch geöffnet werden soll, wenn Sie aMail starten. Sie können die entsprechende Postbox komfortabel in einem Ausklappmenü auswählen. Standardmäßig ist die *InBox* - also das Postfach, in der die eingehenden Nachrichten angezeigt werden - ausgewählt. Zumindest unter MagiC scheint hier ein Programmfehler vorzuliegen, da das Kästchen des Ausklappmenüs zunächst keinen Eintrag enthält. Wenn Sie zusätzliche, eigene Postfächer angelegt haben (damit beschäftigen wir uns weiter unten), sollten diese nun mit aufgeführt werden und für eine Auswahl bereitstehen.

Rechts daneben kann die Standard-Versandart bestimmt werden: Entweder können selbst erstellte Nachrichten sofort versendet oder in der OutBox zwischengespeichert werden, um später verschickt zu werden. Schreiben und beantworten Sie Ihre Mails in erster Linie online, macht die Auswahl *sofort versenden* durchaus Sinn. Lassen Sie sich jedoch etwas mehr Zeit und bearbeiten daher Ihre Mails offline, so sollten Sie den Punkt *später versenden* auswählen.

Unter der Versandart wird die Kodierung des eigentlichen Nachrichtentextes bestimmt. Anwählbar sind bisher die zwei Optionen *Quoted printable* sowie *8bit*. War bei Erscheinen des ASH EMailer dessen unveränderbare

Nutzung des Quoted-Printable-Standards noch mit Problemen verbunden, sollten heute eigentlich alle gängigen eMail-Clients plattformübergreifend mit dessen Dekodierung keine Probleme mehr haben. Nehmen Sie an Diskussionsgruppen im Internet teil und bekommen von den anderen Teilnehmern Beschwerden aufgrund falscher Wortzwischenräume, sollten Sie die Einstellung 8bit probieren. Ansonsten können Sie die Standardeinstellung ohne Bedenken beibehalten.

Rechts unten lässt sich der Zeichenvorrat einstellen - eine recht wichtige Einstellung für deutsche Anwender, die ihre Nachrichten mit Umlauten schreiben. Um die richtigen Einstellungen zu finden, sollten Sie etwas mit den Auswahlmöglichkeiten *iso-8859-2* bzw. *iso-8859-1* herumprobieren. Schreiben Sie sich am besten selbst eine eMail, die eine Anzahl Umlaute enthält und prüfen Sie (wenn es geht auch mit anderen eMail-Clients), wie diese Umlaute ankommen.

Als letzte Einstellung ist der Zitatpräfix zu



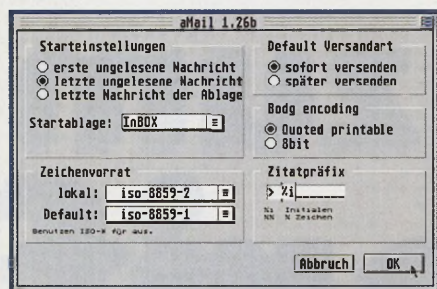


Bild 1: Das Startverhalten und die Zeichenkodierung werden in diesem Dialogfenster festgelegt.

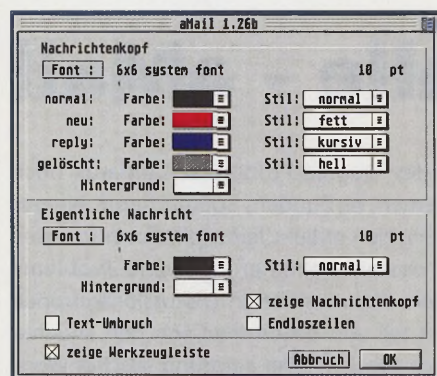


Bild 2: Dem Nachrichtenkopf und der eigentlichen Nachricht können verschiedene Farben zugewiesen werden.

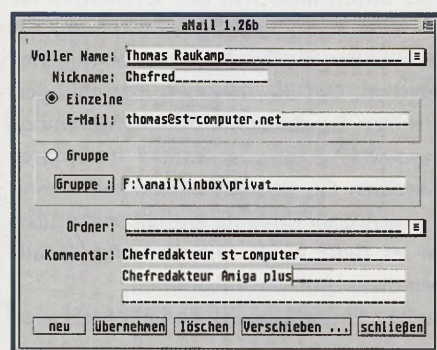


Bild 3: Im Adressbuch können auch ganze Gruppen als Empfänger einer Rundmail festgelegt werden.

bestimmen. Verändern Sie nichts, wird jeder Zitatzeile eine „>-Zeichen vorangestellt, was sich als Standard etabliert hat. Allerdings können Sie auch eine Zitatkette mit bis zu 10 Zeichen bestimmen und einige Formatierungszeichen definieren. Zur Zeit unterscheidet aMail mit dem Platzhalter %i nur die Initialen eines Namens. Wenn Sie also auf eine Nachricht mit dem Eintrag *from: Jan Frederik Daldrup* antworten und Ihre Zitatzeichenkette %i > lautet, werden alle Zeilen mit einem *JFD >* beginnen.

Farben. Manchmal ist es besonders bei sehr vielen Nachrichten mit sehr vielen Zitaten etwas schwer, den Überblick innerhalb einer Mail und in den Postfächern zu behalten. Um diese Situation etwas zu entschärfen, bietet aMail den Menüpunkt *Optionen/Anzeige*. Hier kann den Nachrichten je nach ihrem Status eine eigene Farbe sowie ein bestimmter Schriftstil zugeordnet werden. Vorgesehen ist wohl auch die Auswahl eigener Schriftsätze, allerdings funktionierte bei unserer Version weder unter MagiC noch unter N.AES die Fontauswahl, obwohl entsprechende Auswahlboxen im System vorhanden waren. Da aber die Zuordnung verschiedener Schriftsätze zu den verschiedenen Anzeigen nicht gerade zur Übersichtlichkeit der Übersicht beiträgt, lässt sich dieses Manko wohl verschmerzen.

Die Auswahl ist sehr einfach: In dem Dialogfenster (Bild 2) werden die verschiedenen Stilen, in denen sich eine Nachricht befinden kann auf einer Linie mit einer Farb- und einer Stilauswahl angezeigt. Die Auswahl erfolgt wie von aMail gewohnt mit einem Aufklappmenü. Ausserdem kann dem Hintergrund eine Farbe zugeordnet werden. Sie sollten in erster Linie darauf achten, dass neu hinzugekommene Nachrichten klar erkennbar sind - vielleicht durch eine rote Farbe. Außerdem sollten Sie auf den ersten Blick erkennen können, ob Sie eine Nachricht bereits beantwortet haben.

Kurz unter den Einstellungen für den Nachrichtenkopf können der eigentlichen Nachricht Farbe und Stil zugeordnet werden. Dieser ist unabhängig von den oben getätigten Einstellungen.

Zusätzlich können Sie festlegen, ob der Nachrichtenkopf angezeigt und ob der Text mit Umbruch oder mit Endloszeilen dargestellt werden soll. Knapp darunter befindet sich noch ein Button, der die Anzeige der Piktogrammleiste abschaltet.

Adressen. Nachdem wir nun aMail komplett konfiguriert haben, wollen wir kurz auf das Adressbuch eingehen, dass Sie unter dem Menüeintrag *Datei/Adressbuch* finden. Sie können hier entweder einzelne eMail-Adressen eintragen, die später beim Versenden ausgewählt werden können oder komplette Gruppen bestimmen. (Bild 3)

Für die einzelnen Einträge wird der volle Name (der nachher auch in der Auswahl erscheint), ein Nickname (also ein Spitzname) sowie die eMail-Adresse angegeben. Weiter unten kann auch noch ein Kommentar (also z.B. eine Erinnerung, woher man die Person kennt) eingetragen werden.

Interessant ist auch die Möglichkeit, Mails an eine Gruppe abzuschicken, wodurch z.B. einfache Mailinglisten ermöglicht werden. Dazu müssen Sie allerdings einen Texteditor bemühen und eine Datei erstellen, in der pro Zeile eine Adresse eingetragen ist. Wählen Sie nun diese Liste aus, wird eine Nachricht an alle Mitglieder der Liste geschickt. Die erste Adresse wird dabei als Primäradresse betrachtet und erscheint im Feld *to:* des Nachrichtenkopfes.

Postfächer. Standardmäßig verwaltet aMail fünf Postfächer, die als *Ablagen* bezeichnet werden. Wer allerdings etwas intensiver mit dem Programm arbeitet, wird sich sehr schnell eigene Ablagen wünschen, in der er Nachrichten je nach Thema und Betreff verwalten kann. aMail ermöglicht die Verwaltung von immerhin bis zu 30 verschiedenen, unabhängigen Ablagen. 5 Ablagen werden wie erwähnt bereits genutzt, es stehen also 25 weitere Ablagen für die eigene Nutzung bereit.

Um eigene Postfächer einzurichten, muss bis auf weiteres wieder einmal der Texteditor ran. Laden Sie die Konfigurationsdatei von aMail, die sich im Home-Verzeichnis Ihres Atari befinden sollte. Unter MagiC lautet der Pfad also *C:\GEMSYS\HOME\amail.cfg*. Am Ende der

Beispielkonfiguration für eine Ablage

```
CustomBoxName = st-computer
CustomBoxPath = g:\home\root\amail\stc
DefaultTo = stc_autoren@egroups.com
RuleSet = To: stc_autoren
RuleSet = Reply-To: stc_autoren@egroups.com
CustomBoxName = Work-outbox
CustomBoxPath = g:\home\root\amail\work_out
CustomBoxType = 1
DefaultFrom = somebody@work.com
```

Konfigurationsdatei können Sie nun eigene Mailboxen eintragen. Eine Beispielkonfiguration finden Sie in der Infobox 1.

Folgende Schlüsselwörter können verwendet werden:

• CustomBoxName

Dieser Eintrag bezeichnet den Namen der Ablage, der auch auch im PopUp-Menü des Hauptfensters angezeigt wird.

• CustomBoxPath

Dieser Eintrag legt den Pfad und den Dateinamen der Ablage fest.

• DefaultTo

Falls diese Ablage geöffnet ist und eine neue Nachricht erzeugt wird, wird die diesem Schlüsselwort folgende Zeichenkette automatisch als Empfängeradresse verwendet.

• DefaultFrom

Falls diese Ablage geöffnet ist und eine neue Nachricht erzeugt wird, wird die nachfolgende Zeichenkette automatisch als Absenderadresse verwendet.

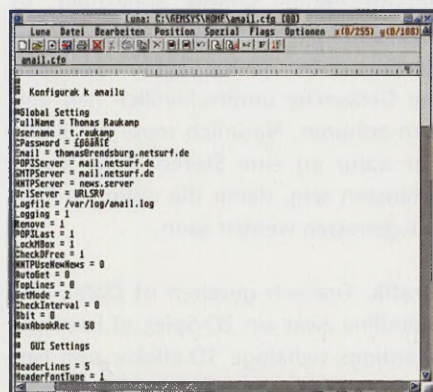
• RuleSet

Nach dem Gleichheitszeichen kann eine Regel zum Einsortieren einer Nachricht festgelegt werden. Die Regel wird im Nachrichtenkopf gesucht. Entsprechend der Regel wird die Nachricht in die definierte Ablage einsortiert. Definieren wir z.B. die Regel *To: Ali*, gelangt diese Nachricht in die Ablage, wenn irgendwo im Nachrichtenkopf eine Zeile mit *To: beginn* und irgendwo sonst die Zeichenkette *Ali* gefunden wird. Definieren wir als Regel *st-computer.net*, gelangen alle Nachrichten in die Ablage, wenn sie diese Zeichenkette im Nachrichtenkopf enthalten. Auf diese Art und Weise lässt sich zum Beispiel auch ein Filter definieren, der das augenblickliche Löschen einer eingegangenen Nachricht zur Folge hat. Der Eintrag *CustomBoxPath* muss dann */dev/null* lauten.

Viel Spaß... beim Mailen. Nun sollten Sie sich so gut mit aMail auskennen, dass Sie es sicher bedienen und nach Ihren eigenen Wünschen konfigurieren können. Weitere Antworten und einige Tipps und Tricks bietet die Kurzanleitung, die Sie im Verzeichnis *am126bde* von aMail finden.

Wenn Sie Ideen, Fragen oder Anregungen haben, scheuen Sie sich nicht, die Redaktion zu kontaktieren. Interessant für uns ist auch, mit welchen Internet-Programmen auf dem Atari Sie Probleme haben und welche Sie sich näher erklärt wünschen. Nach unser Sommerpause setzen wir diesen Workshop dann gern mit Ihren Vorschlägen fort. 

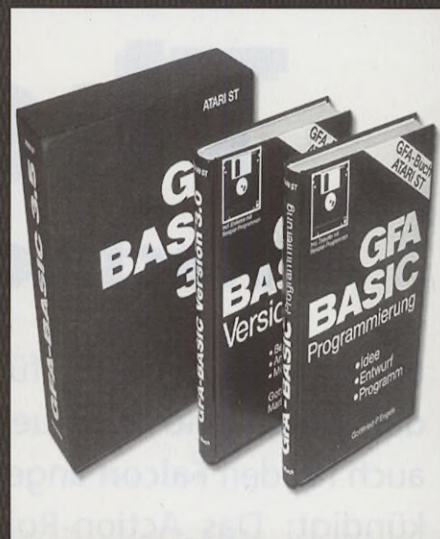
Thomas Raukamp



Für das Hinzufügen von eigenen Ablagen muss ein Texteditor genutzt werden.

Edition '99

GFA BASIC 3.6



Development Kit

Atari ST, Falcon, TT, Milan und Hades

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

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

- GFA-Basic 3.6 - uneingeschränkte Vollversion
- GFA-Compiler 3.6 - uneingeschränkte Vollversion
- A la Carte 1.41 Vollversion - ermöglicht Lauffähigkeiten auf Grafikkarten (Falcon, TT, Milan ...)
- Licom - fehlerbereinigte, schnellere, erweiterte und 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,-	Versand:	
GFA-Disks:	59,-	Falke Verlag	
2 versch. GFA-Bücher		Moorbloeken 17	
inkl. Versandkosten	20,-	24149 Kie	
Vorkasse:	7,-	Tel. (04 31) 27 365	
Nachnahme:	12,-	Fax (04 31) 27 368	

Ein Preview zum Actionspiel

Dafel:

The Bloodline

Nachschub an der Spiele-Front

Ein weiteres Spiel ist für den **Milan** und eventuell auch für den **Falcon** angekündigt: Das Action-Rollenspiel **Dafel: The Bloodline**. Wir nutzten unser Verbindungen und können einen ersten Blick gewähren.



Der **Milan II** verschafft dem Atari-Markt eine schon nicht mehr für möglich gehaltene Spieleflut. Nachdem Epic Marketing in den letzten Monaten bereits Portierungen des Rollenspiels „Simon II“ (siehe stc 04/2000) und des Siedler-Clones „Foundation“ (siehe stc 05/2000) angekündigt hat, soll nun auch das Action-Rollenspiel „Dafel: The Bloodline“ umgesetzt werden. Die Version für den Amiga ist bereits fertiggestellt, weshalb wir einen ersten Blick riskieren können.

Voraussetzungen. Voraussetzung für **Dafel: The Bloodline** ist ein **Milan** (040 oder 060) mit mindestens 16 MB RAM. Das Spiel wird auf CD-ROM ausgeliefert und verlangt zusätzlich 40 MB Speicherplatz auf der Festplatte des Raubvogels. Wenn einige 3D-Effekte abgeschaltet werden, läuft das Spiel auch schon auf Rechnern mit nur 8 MB Speicher - aber den vollen Genuss gibt es erst ab 16 MB.

Von der Rechen- und Grafikleistung her sollte **Dafel** auch auf einem **Falcon 030** für unterhaltsame Stunden sorgen. Epic Marketing hat daher angekündigt, dass das Spiel auf Ataris Wundervogel umgesetzt wird, wenn mindestens 100 Vorbestellungen für die Falcon-Version eingehen. Falcon-Besitzer, die auf ihrer Maschine also ein weiteres gutes Spiel

spielen möchten, sollten also am besten noch heute bei Epic Marketing bestellen.

Technische Innovation. Besonders stolz ist man beim Entwicklerteam von Pagan Games auf die Eigenentwicklung „Full Sensual Gaming Sound System“. Diese Soundinnovation gibt dem **Milan** (bzw. **Falcon**) ein Surround-Sound-System, mit dem der Spieler in der Lage sein wird auszumachen, von wo ein Geräusch kommt. Wenn er sich z.B. in einem dichten Wald befindet, in dem er nichts sehen kann, ist es durch das FSG möglich abzuschätzen, woher ein Geräusch kommt. Wenn es nun noch regnet und donnert, wird von der CD-ROM das entsprechende Sample abgespielt, so dass die Blitze und Schauer scheinbar um die Ohren des Spielers fegen, wobei sich die Geräusche unterschiedlich nah und fern anhören. Natürlich muss der Rechner dafür an eine Stereoanlage angeschlossen sein, damit die optimale Akustik genossen werden kann.

Grafik. Grafisch gesehen ist **Dafel: The Bloodline** zwar ein 2D-Spiel, es kommen allerdings vielfältige 3D-Effekte zum Einsatz. So fallen Schnee und Regen in Echtzeit, die Charaktere hinterlassen Fußspuren im Schnee und werfen transparente Schatten. Trägt der Spieler eine Fackel mit sich, wird nur seine unmittelbare



Umgebung erleuchtet. Diese Effekte werden ermöglicht durch den Einsatz einer Chunky-to-Planar-Engine (c2p), die eigentlich bisher nur in 3D-Spielen zum Einsatz kam. Bei den Blitting-Routinen sollen die Grafiken übrigens auf dem Falcon auch in einem eventuell vorhandenen Fast-RAM gehalten werden können. Je mehr Fast-RAM also zur Verfügung steht, desto schneller und flüssiger läuft das Spiel.

Gameplay. Nach soviel technischen Infos noch ein paar Worte zum Spiel selbst: Das Ziel hinter Dafel: The Bloodline war es, ein klassisches RPG-Spiel zu kreieren, das an Klassiker wie Zelda oder Chaos Engine angelehnt ist. Ähnlich wie bei diesen Vorbildern wird bei Dafel eine „Top-Down-Perspektive“ eingesetzt, bei der modernes Design, Gameplay und Coding dominiert. Alle Charaktere in Dafel sind in 3D modelliert, damit sie realistischer aussehen. Allein der Hauptcharakter besteht aus 1000 Animationsbildern.

Bei Dafel werden zwei verschiedene Spielgenres mit einander verbunden: Adventure und Action. Die besten Elemente aus dem Adventure-Games (Gegend erkunden, Objekte benutzen, mit anderen Charakteren sprechen) wurden mit schneller Action verknüpft. Im Gegensatz zu vielen anderen Action-

Rollenspielen wird der Plot jedoch nicht-linear ablaufen, die Rätsel können also in beliebiger Reihenfolge gelöst werden. Der Plot ist ein wichtiger Bestandteil von Dafel, da der Spieler in Dafels Welt und Sorgen mit einbezogen werden soll. Während des gesamten Games wird der Spieler immer wieder mit Schlüsselszenen des Plots konfrontiert, die ihm helfen, das Spiel zu lösen.

Dafel lässt Sie in den Alltag eines echten Helden eintauschen: Sie müssen sich etwas zu essen beschaffen, haben Sie kein Geld, müssen Sie sich zunächst etwas verdienen. Die Kämpfe mit Menschen, Tieren und anderen Wesen werden in Echtzeit ausgetragen, wobei verschiedene Angriffs- und Verteidigungsbewegungen bereit stehen. Hier kommt das RPG-Element also voll zum Tragen: Je mehr Kampferfahrung Sie im Laufe der Zeit gesammelt haben, desto mehr Chancen bestehen für folgende Fights.

Erstes Fazit. Dafel: The Bloodline könnte die Atari-Welt um einen weiteren interessanten und vielseitigen Titel ergänzen. Die aufwendige Grafik und das ausgeklügelte Soundsystem könnten einen echten Meilenstein auf dem Milan und hoffentlich auch auf dem Falcon darstellen.

Das Spiel soll Anfang des Herbstes bei Epic Marketing erhältlich sein und wird voraussichtlich DM 89.- kosten. **A**

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

Thomas Raukamp

Ein weiteres Spiel für den Milan?

Kaum zu glauben, aber wahr: Mit Eternity trägt sich ein weiteres Softwarehaus, das bisher in erster Linie im Amiga-Markt aktiv war, mit dem Gedanken, eine neues Spielprojekt auf dem Milan zu realisieren: *Tales Of Tamar* ist ein Strategie- bzw. Rollenspiel, das sich anschickt, ein völlig neues Genre zu erschließen: das PBEM-Spiel. Bei *Tales Of Tamar* schicken die Spieler ihre Spielzüge in Form von eMails über das Internet an den Eternity-Server oder aber über die Eternity-

Mailbox an den Hauptrechner.

Auch der Milan bietet hervorragende Voraussetzungen, um an der schönen neuen Spielwelt Anteil zu haben. Damit *Tales Of Tamar* allerdings umgesetzt werden kann, sucht Eternity noch Programmierer mit C-Kenntnissen, die den Milan in- und auswendig kennen. Interessierte Entwickler wenden sich bitte an die folgende Adresse:

Eternity, Rosmarstraße 37, D-50226 Frechen, Tel. 0 22 34-27 23 00, Fax: 27 14 72, eternity@pride.de, <http://eternity.amiga-software.com>



Atari Scene



Making of: Demo

Damals wie heute gilt der Atari Falcon unter Kennern als einer der Vorreiter der Multimedia-Generation. Lange vor der Konkurrenz legten die Entwickler des Falcon sehr viel Mühe und Geld in ein fortschrittliches System-Konzept, das den Weg in eine Multimedia-Welt der heutigen Zeit zeigte. Da nicht alle Spiele auf dem Atari die multimedialen Fähigkeiten des Rechners bis zur oberen Grenze ausreizten, bildeten Demoproduktionen in den Augen der Betrachter das Highlight der digitalen Kombination von Bild, Ton und Animation. Technische Innovationen waren geradezu ein Muss für jede neue Demo.

So wanderte man ständig von einem bahnbrechenden Effekt zum nächsten und kam nur schwerlich wieder aus dem Staunen heraus. Wehmütig wagen die Szene-Mitglieder aus alten Tagen einen nostalgischen Rückblick in die gute alte Zeit der ersten Demos - nicht wenige sind schließlich erst durch die Demoszene zum Atari gekommen und damit auch in das Multimedia-Zeitalter eingestiegen.

Organizer. Nicht allein der Umfang, sondern damit verbunden auch der zeitliche Aufwand für die Herstellung dieser immer komplexer werdenden, non-interaktiven Programme ist seit Geburt der Demoszene um ein Vielfaches gestiegen. Die Zeiten haben sich geändert, und damit auch die Organisation: Wurde in den frühen Jahren der Szene die Kommunikation unter den Entwicklern einer Demo noch per Briefpost oder Telefon betrieben, hielt auch hier das Internet früh Einzug. Erst durch die Etablierung von WWW, eMail oder IRC ist es möglich, die Mitglieder „seiner“ Szenegruppe, die über den gesamten Globus verteilt sein können, anzutreffen. Diese IRC-Treffpunkte oder eMail-Listen, von dem Organizer einer Gruppe in die Wege geleitet, dienen immer öfter der Besprechung von Ideen und der Klärung von Problemen bei der technischen und künstlerischen Entwicklung der Demo. Soweit man sich nicht auf Parties treffen kann, ist diese Technik zumindest ein Ersatz für einen „echten“ Tischnachbarn ...

Die automatisch auftretenden Probleme bei der Produktion verdanken wir letztlich dem - glücklicherweise auch beim Atari weiterhin vorhandenen - Fortschritt in der Computertechnologie, die den Entwicklern neue Horizonte eröffnen und neue Herausforderungen ermöglichen. Um den Anforderungen des heutigen Demo-Standards zu genügen, bedarf es eines programmiertechnischen Wissens, das weit über die Fähigkeiten eines gewöhnlichen Anwen-

ders hinausgeht. Aber auch im Bereich Musik und Grafik ist die Messlatte mittlerweile derart hoch, dass Wochenend-Szenemitglieder - leider - oft auf die „Ersatzbank“ verwiesen werden. Auch in der Demoszene spielt der Aspekt der Professionalität und damit auch der Organisation mittlerweile eine nicht zu vernachlässigende Rolle. Da es aber kaum möglich ist, für jede Demo auch eine Art „Making Of“ zu produzieren, bleibt für Außenstehende die durchaus spannende Entwicklungsphase oft ein Geheimnis.

Coder. Die Tätigkeit eines Organizers ist jedoch häufig nicht nur auf die Pflege des Kontakts zwischen den Mitgliedern seiner Szenegruppe, auf die Aufnahme neuer Mitglieder oder auf die Verbreitung von sogenannten Group-News beschränkt. Nicht selten sind Organizer gleichzeitig auch Coder, d. h. Programmierer, einer Demo und damit verantwortlich für die Realisierung eines Projekts.

Im Gegensatz zu vielen Entwicklern von Anwender-Programmen, die meist in C++ oder einer anderen höheren Sprache programmiert werden, schwören nahezu alle Demo-Coder auf die altbewährte Maschinensprache Assembler. Wer nur die objekt-orientierte Programmierweise von C++ oder einer ähnlichen Sprache oder nur die Formattersprachen wie HTML oder ST-Guide kennt, wird sich in Assembler-Sources und in deren auf den ersten Blick unverständlichen Codes schnell verloren fühlen - in der Tat ist Assembler, das speziell an die Architektur eines bestimmten Prozessor-Typs angepasst ist, schwer zu erlernen. Um so verständlicher wird so die relativ geringe Zahl von Demo-



Codern. Ihre Aufgabe ist nicht „nur“ der Entwurf von Effekten wie Plasma, Dots oder Vectors, sondern auch die Einbindung von Bild- und Musikmaterial.

Grafiker. Eine Demo hebt sich also meist nicht allein durch gute Programmierung von der Masse ab. Mindestens gleichwertig sind auch die musikalische Untermalung und die grafische Gestaltung.

Die Grafik hat in einem Demo gleich mehrere Funktionen. Gutes Design kommt nun einmal nicht ohne gute Grafik aus. Was dem Betrachter meistens nicht auffällt, ist die Verwendung der Grafik in einem Demo als eine Art „Augenbinde“, die dem Auditorium einige programmiertechnisch bedingte Rechenoperationen im Hintergrund verbergen soll: Da alle vielbeachteten Demos hauptsächlich in Echtzeit ablaufen, kommt es schon einmal vor, dass eine kleine Pause während des Demos eingelegt werden muss, damit im Hintergrund der nächste Effekt berechnet werden kann. Und was kann diese kleine Pause wohl besser überdecken als ein schönes Bild, das kurz eingeblendet wird? Auch im Bereich der Grafik wurde durch die Szene ein neuer Kult ins Leben gerufen: das Pixeln. Eine 24-MBit-Raytrace-Grafik kam zumindest in Zeiten der ersten Demos aufgrund der niedrigen Rechenleistung gar nicht in Frage, zumal die Datenkapazität einer solchen Grafik dem Demo jeglichen Platz für Musik und Code entwendet hätte. So wurden Grafiken damals noch Punkt für Punkt (Pixels) mit dem bekannten Lupeneffekt in Malprogrammen wie FPaint „eingezeichnet“. Zunächst erfreuten sich Bilder mit nur 16 und 32 Farben immer größerer Beliebtheit, die durch verschiedene zeichnerische und teils geniale Tricks den Eindruck eines digitalisierten Bildes mit 256 Farben vortäuschen. Wie sich Bilder darstellen, die mittlerweile mit 256 Farben gepixelt werden und Monate der Herstellung benötigen, kann in diversen Demoproduktionen bewundert werden, zu denen die bekanntesten Pixler der Szene ihre Werke beisteuern.

Musiker. Zu Unrecht am Ende jeder Credits-Nennung stehen die Musiker. Neben ansprechendem Code und Design ist ein



Demo ebenso abhängig von einer guten Musikbegleitung, die gleichermaßen dem Gesamtbild angepasst werden muss. So zählt der Sound zu einem besonderen Aufgabenbereich bei der Entwicklung eines Demos. Vielfach werden die visuellen Effekte auch durch Geräusche unterstützt. So bedarf auch die Erstellung dieser Musikstücke einer besonderen Technik, die ihren Ursprung in der Szene findet.

Die Soundtunes, elektronische Musikstücke, die auch in Spielen Verwendung finden, werden nicht - wie zu vermuten wäre - über die MIDI-Schnittstelle des Atari - also z.B. per Keyboard - eingespielt. Hier bedient sich der *Musician* notgedrungen einer mühsameren Methode: die sogenannten „Modules“ werden auf einem Tracker erstellt, einem Musikprogramm, das nur eine begrenzte Anzahl von Tonspuren erlaubt. Bis vor einigen Jahren war diese Technik zwingend erforderlich, damit die vorhandene Medienkapazität nicht gesprengt wurde - schließlich erschienen die meisten Demos auf lediglich einer Diskette. Um diese niedrige Datenkapazität erreichen zu können, werden auch heute noch 8-Bit-Instrumente (Samples) verwendet, die jedoch viel an Qualität einbüßen. Daher ist es die Aufgabe des Musikers aus diesen meist qualitativ

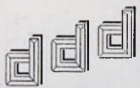
schlechten Samples ein Musikstück zu formen, dass technisch und künstlerisch hochwertig ist und die Atmosphäre des Demos mit einer geeigneten Sounduntermalung unterstreicht. Die einzelnen Töne und deren individuelle Formen wie Lautstärke, Vibration oder Modulation werden dabei auf diesen Trackern, die einem Editor ähneln, quasi programmiert, da jeder Ton einzeln über die Computertastatur eingegeben wird.

Trader. Ganz am Ende der Kette stehen der *Trader* und der *SysOp*. Sie treten erst aktiv in Erscheinung, wenn das Demo-Projekt abgeschlossen ist, indem sie das fertige Demo per Hand, Post, Mailbox oder Internet gleich einer Vertriebsmaschine an andere Trader bzw. Swapper weitergeben und so den Namen der Gruppe publik machen.

Es ist leicht ersichtlich, dass eine Gruppe nur Erfolg hat, wenn ihre Mitglieder organisiert sind und die notwendige Absprache untereinander stattfindet. Sicherlich gibt es auch Multitalente, Ein-Mann-Armeen, die für ein Demo alleine den Code, die Grafiken und den Sound produzieren - aber deren Vorstellung haben wir uns für eine der nächsten Ausgabe auf... 

Nico Barbat, Denis Moschitto,
Evrin Sen





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

Milan

Der Renner: LYNX II für nur 59,-

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



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

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

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

Spielbeschreibungen ohne Gewähr

Ersatzteile

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



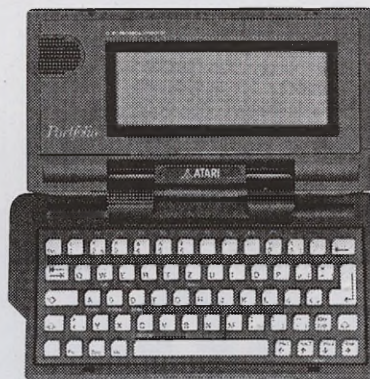
Für Ihren Portfolio: Steckbare Speichererweiterung incl. 2. Laufwerk (B). Damit erhalten Sie zusätzliche 256 KB RAM-Speicher; es können maximal 2 Speichererweiterungen an den Portfolio angesteckt werden, ergibt also 384KB bzw. 640KB Hauptspeicher!

Portfolio

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

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

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



Das Ding, das man hat!

Komplette Zubehörliste anfordern!

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

Milan

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

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

Preisliste und Testbericht gleich kostenlos anfordern!

Schnäppchen

Monitor SM 124	129,-
Ajax, HD-Floppycontr.	38,-
TOS 2.06 (direkt für STE)	48,-
TOS-Card mit AT-Bus Interface	
= IDE-Festplatten am Atari, für	
alle ST, ohne TOS	166,-
Maus für Atari	49,-
Speichererweiterungen:	
4MB für TT	77,-
16MB für TT	163,-
4MB für Stacy	222,-
Festplatten für Atari:	
1 GB, SCSI, nackt	299,-
2 GB, SCSI, nackt	399,-
Trommel für SLM 605	166,-
Laserdrucker, 12 S/min.(AS)	699,-
SLM 804 und SLM 605 zum	
Ausschlachten	20,-
PC-Tastatur direkt am Atari:	
Interface solo	79,-
dto. mit PC-Tastatur	111,-
CD-ROM 32-fach SCSI	211,-
dto. im ext. Gehäuse	333,-
Calamus 1.09	59,-
Book One	20,-
K-Spread 4 Tab.kalkulation	99,-

Tip des Monats

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

TIP 1:

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

TIP 2:

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

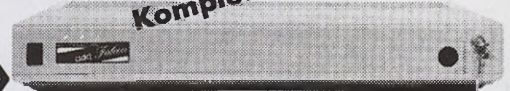
Angebot freibleibend - solange Vorrat reicht!

Gehäuse + Tastatur

Machen Sie 'was aus Ihrem IO40er oder Ihrem Falcon:

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

Komplett-Set: nur 199,-



Portfolio - Set Atari

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

Portfolio - Set PC

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



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

Besuchszeiten: Bitte vereinbaren Sie zunächst einen Termin mit uns!

Es gelten unsere Geschäftsbedingungen.



Rufen Sie doch mal an

Milan-Computersystems



Milan 060

easy-computing neu definiert