

st-computer

atari-computing heute 08/2000



World Of Alternatives:
Ein Besuch auf der
Messe in Neuss

Software:
Draconis Pro 1.72
XAIRON 1.11

Hardware:
Die 68er-Generation
im Überblick

Aktuell:
Ali Goukassian
über den Milan II

Planen, lösen, konstruieren in GFA

Erster Teil
unseres
Workshops

falkemedia

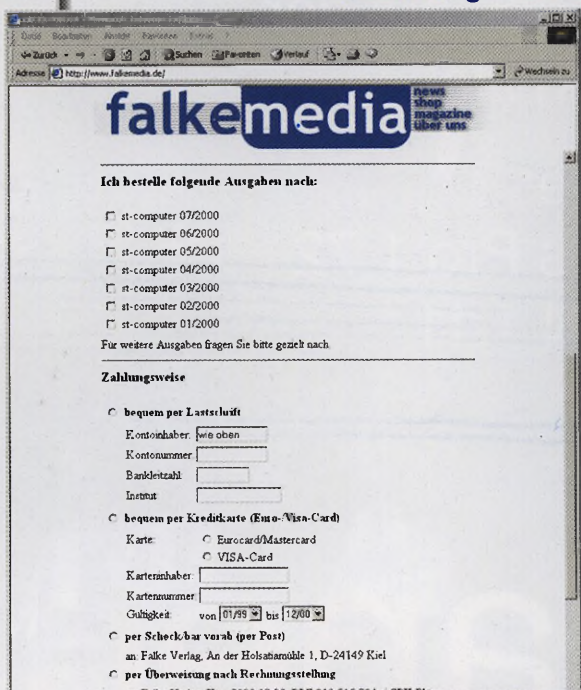
Aus Falke-Verlag wird: falke media

Ab sofort ist unsere Internet-Präsenz "**www.falkemedia.de**" für Sie online. Informieren Sie sich über unser reichhaltiges Medien-, Soft- und Hardwareangebot für diverse Betriebssysteme, lesen Sie die wichtigsten Neuigkeiten und bestellen Sie rund um die Uhr bequem aus unserem umfangreichen Sortiment.

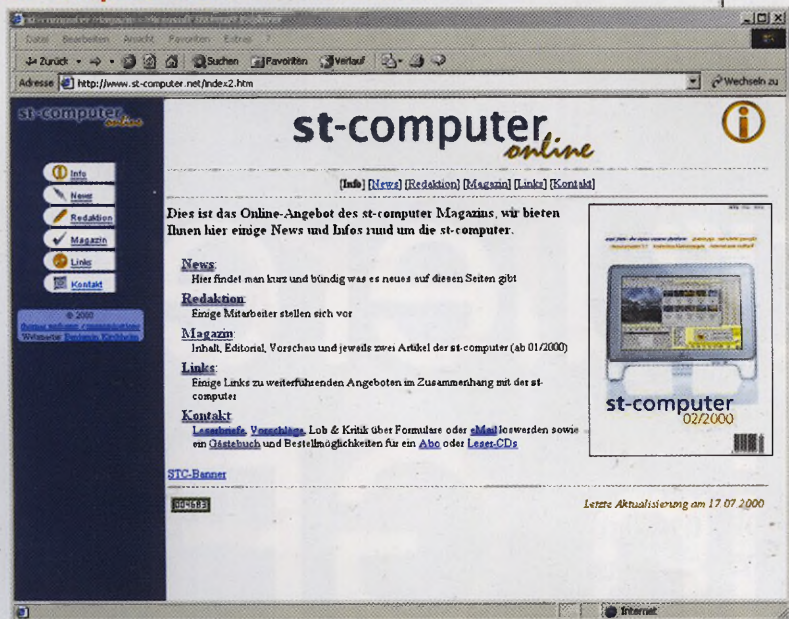


Das ist unsere Startseite.

Nachbestellungen einfach gemacht!



www.st-computer.net bleibt natürlich!



4 Areas für Produktbestellungen

a k t u e l l e s

- 04 Atari-News
Wissenswertes aus der aktuellen Atari-Welt
- 10 Open System
Der Blick über den Tellerrand
- 11 Immer Up-to-date
...in Sachen Atari-Software
- 12 Stateside-Report
Ein Blick über den großen Teich
- 13 Aktuelle Bücher
Vor der Praxis kommt die Theorie
- 14 Messe-Talk
Milan Computersystems im Gespräch
- 17 Messe 20000
Ein Streifzug über die World Of Alternatives

h a r d w a r e

- 26 Die 68er-Generation
Eine Vorstellung der 68k-Prozessorfamilie

d t p

- 30 Tipps & Tricks
...rund um Calamus SL
- 31 Calamus-Modul-Guide
Die Übersicht über die aktuellen Calamus-Module

p r a x i s

- 34 Sprechen Sie GEM?
Anwendungsprogrammierung mit GFA-Basic, Teil 1

s o f t w a r e

- 42 Draconis Pro 1.72
Stück für Stück zur Internet-Referenz?
- 48 XAIRON 1.11
Den Tag voll im Griff mit dem aktuellen Terminplaner
- 50 MP3 auf dem Atari
Die digitale Musikwelt auf dem Atari
- 53 st-computer Spezialdiskette
Randvoll mit einfach guter und aktueller Atari-Software
- 54 Windframe
Fenster, wechsel Dich! Ein neuer Look für MagiC

o n l i n e

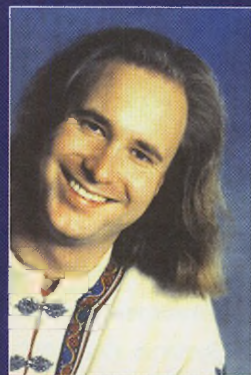
- 56 Surftipps
Interessante Links für Atari-Surfer
- 59 Internet mit dem Atari
Teil 7: #atari.de - Stimmtisch virtuell

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

- 62 Atari Pong
Die Rückkehr eines Klassikers
- 64 Atari-Scene
Partyreport: Silly Venture 2000

e d i t o r i a l

Sommerzeit ist Urlaubszeit - und auch ich nutzte unsere Sommerpause zum ersten Urlaub seit über einem Jahr. Ich hielt mich 3 Wochen in den Vereinigten Staaten auf und hatte die Gelegenheit, mich mit vielen hervorragenden Journalisten zu treffen und auszutauschen. So hatte ich die Freude, als Gast an einer Redaktionskonferenz der Online-Redakteure einer großen Tageszeitung in Boston teilzunehmen und einen kurzen Vortrag über den Computermarkt in Deutschland zu halten. Natürlich musste ich mich erst einmal vorstellen, und so erwähnte ich natürlich auch, dass ich monatlich für den Inhalt einer deutschen Atari-Zeitschrift verantwortlich bin. Die Reaktion in der Runde war bei allen Teilnehmern synchron: einige simulierten die Bewegungen beim Steuern eines Ballerspiels mit einem Joystick, andere lenkten einen erdachten Rennwagen mit einem ebenso imaginären Steuerrad über den nicht existenten Bildschirm. Keine Frage: Atari wird im Land der unbegrenzten Möglichkeiten nach wie vor mit Videospielen gleichgesetzt. Verstehen Sie die Reaktion der durchweg freundlichen Diskussionsteilnehmer, die an jenem Tag um mich herum versammelt waren, aber bitte nicht falsch - niemand wollte meine Aufgabe, den Namen oder das Image Ataris herunterspielen oder gar lächerlich machen. Das Gegenteil war der Fall: Spaß und Entertainment sind in Amerika nicht etwas, was verwerflich ist und was sich der „ernsthafte“ Computeranwender nur nebenbei gönnt. Spaß am Computer zu haben, wird vielmehr als Triebfeder und Ansporn hinter der Entwicklung moderner technischer Lösungen für Computerspiele und der modernen Benutzerführung am Rechner gesehen. Atari gilt hier als „Urvater“ dieser Entwicklung; die Entwicklung, die das Unternehmen in den knapp zehn Jahren seit 1985 gemacht hat, ist aber wenig bekannt. Atari wird immer noch gleichgesetzt mit dem überaus positiven Lebensgefühl, das die typisch amerikanische Firma in seinen frühen Jahren verkörperte. Und so wunderte es mich auch nicht, dass nach der „Pantomimen-Show“ schon bald der Name Nolan Bushnells fiel, Geschichten von durchgemachten Spielenächten erzählt wurden und so mancher Highscore stolz berichtet wurde. Ein Teilnehmer merkte dann aber bald an, dass Atari auch sehr gute Heimcomputer produziert hätte und später besonders in Europa als ernsthafter Konkurrent zu IBM und Apple auch im professionellen Markt auftrat. Als ich dann ergänzte, dass bald sogar in den USA eine neue Maschine in der Tradition Ataris verkauft werden würde, reagierten viele der Redakteure nicht etwa mit der befürchteten (und in Deutschland so üblichen) Skepsis, sondern überboten sich mit ihren Erwartungen. Zu meiner großen Überraschung ging es dabei nun aber nicht um technische Sensationen, sondern um den Spaß, den Komfort und letztendlich das Lebensgefühl, das ein heutiger „Atari“-Computer vermitteln müsste. Ich würde mir wünschen, dass auch hierzulande mehr Menschen begreifen würden, dass Spaß nicht in Konkurrenz zur Seriösität eines Unternehmens stehen muss, sondern sogar ein Mittel dazu sein kann.



Ihr Thomas Raukamp



STemulator GOLD

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

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

Besonderheiten:

Der Moderne Desktop "Thing!", der den Atari-Desktop komplett ersetzt und durch eine Reihe von zeitgemäßen Funktionen erweitert, High-Color-Modus, MultiTOS, das originale Atari-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

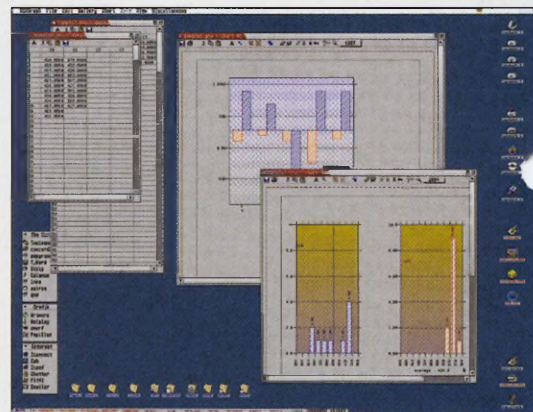
24149 Kiel

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

Aktuelles

Auf in die Charts mit GEM Graph

In Frankreich ist nach wie vor eine der aktivsten Atari-Entwicklerszenen beheimatet: Von Bernard Le Tirant stammt das brandneue Chartprogramm GEMGraph 2. Die Zielsetzung des Programms ist es, eine ebenso schnelle wie einfache Erstellung von Diagrammen bzw. Charts zu ermöglichen. Die Programmoberfläche ist sehr professionell gestaltet und liegt in einer englischen und einer französischen Lokalisierung vor. GEMGraph ist Postcardware - wenn Sie GEMGraph also nutzen, sollten Sie dem Autor eine Postkarte senden. Die wichtigsten Leistungsmerkmale im Überblick:



- Dateneingang erfolgt entweder über die Tastatur oder per ASCII-datei (Atari, PC, UNIX oder Macintosh)
- Automatisches Füllen der Spalten
- Berechnungen zwischen Spalten
- Erzeugung von XY-Charts, Histogrammen, Blöcken, Tortendiagrammen
- Einfache Veränderung einzelner Attribute wie Schriftarten, Größe etc.
- Superposing von bis zu 15 Kurven auf demselben Diagramm
- Automatische Verknüpfung zwischen Daten und Grafik

- Spline-Interpolation
- Möglichkeit, so viele Diagramme wie gewünscht auf einer Seite zu platzieren
- Unterstützung von NVDI
- Ausschneiden bzw. Ersetzen von Diagrammen und Daten mit Unterstützung des GEM-Clipboards zur Weiterverarbeitung in anderen Programmen

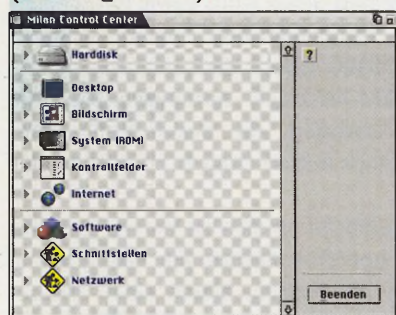
Das Programm wird sehr ambitioniert weiterentwickelt. Geplant ist z.B. eine HTML-Hilfe in englischer und französischer Sprache, Unterstützung von 3D-Charts, der Export eines Diagramms als JPEG-Grafik sowie die Unterstützung von Standards wie OLGA und BubbleGEM.

GEMGraph findet sich auf der Homepage des Autors sowie auf der aktuelle stc-Spezialdiskette. 

Gerard Le Tirant, 37 Av. Alsace lorraine, F-38000 Grenoble, letirant@club-internet.fr, http://perso.club-internet.fr/letirant/index_e.html

M_Control Den Milan im Griff

Der Milan II scheint für eine neue Flut aktueller Software- und Hardwareentwicklungen zu sorgen, von der teilweise auch die anderen Atari-Plattformen profitieren können. Neben zahlreichen Spieleentwicklungen sind auch einige neue Tools in Arbeit, die die Arbeit mit dem Atari deutlich vereinfachen. Für einiges Aufsehen auf der Messe World Of Alternatives sorgte das zunächst unscheinbare, doch unglaublich interessante Tool Milan Control (kurz: M_Control).



Das erste auffällige Merkmal dieses Programms ist - mal wieder ganz Atari-typisch - dessen äußerst geringer Umfang. Es ist gerade einmal 91 KB groß. Der Grund hierfür ist (neben der kompakten Programmierung durch Joachim Fornallaz), dass es sich bei M_Control um einen Programmstarter handelt, der also ähnliche Funktionen wie z.B. der Windows-Startbutton erfüllt, jedoch weitaus übersichtlicher und gleichzeitig optisch anspruchsvoller gestaltet ist. Alle enthaltenen Icons stellen lediglich vom Anwender definierbare Verzweigungen zu anderen Programmen dar.

Die Idee hinter M_Control ist in erster Linie, der Zielgrup-

+++In Kürze+++

+++ Nach längerer Zeit ist ein Update der Internet-Zugangssoftware STiNG erhältlich. Das neue Release enthält unter anderem das erste Update des Dialers, das vom STiNG-Evolution-Team vorgenommen wurde. Neu ist unter anderem, dass der Dialer ab sofort auch als Accessory angemeldet werden kann, was besonders unter kleinen Single-TOS-Systemen interessant ist. Zur Nutzung als Accessory reicht eine Umbenennung der Datei *DIALER.PRG* in *DIALER.ACC*. Die Pfade in der Datei *DIAL.INF* müssen angepasst werden, falls die Dateien *DIAL.INF*, *DIAL.SRC* und *DIAL.RSC* nicht im selben Verzeichnis wie *DIALER.ACC* liegen. Außerdem hat STiNG nun eine mit STiK vollkommen identische TPL-Struktur enthalten. Das Update findet sich unter der URL <http://sting.atari.org>. +++ Gerhard Stoll hat sich die sicher mühsame Arbeit gemacht, eine Datenbank mit Jahresinhalten der st-computer anzulegen. In der Version 1 sind die Übersichten der Ausgaben 02/86, 06/86, 05/87 - 12/88 enthalten. Die Datenbank liegt im Phoenix-Format vor, Phoenix wird also vorausgesetzt. Das Archiv ist als Freeware erhältlich. Es findet sich in der MAUS LU unter der Telefonnummer 06 21-48 42 051, heißt *ATARI.Z01.LZH* und ist 73 KByte groß. +++ Unter der URL <http://www.atariwelt.de> findet sich ein neuer Webservice für alle Atari-Fans. Der Betreiber hat diverse Besucherwünsche umgesetzt. Unter anderem findet sich ein Chatbereich, in dem jeden Samstag ab 20:00 Uhr ein Atari-Treffen angesagt ist. +++ Auch Anwender und Interessenten der beliebten Textverarbeitung Papyrus können sich ab sofort online treffen, zusammenraufen und verschwören: Unter der URL <http://www.commtalk.de/rom> findet sich ein Forum, das sich mit dem Office-Paket befasst. Es ist international gemischt, geschrieben wird in englischer und deutscher Sprache. Auch Ulli Rams von R.O.M Logicware schreibt gern im Forum mit und steht oft für Fragen, Probleme und Kritik bereit. +++ Mit Wbmp-2-ST(e) ist ein brandneuer Bilderviewer erschienen, der WBMP-Grafiken im Grafikmodus ST Low und ST Med. Zu finden ist das Programm unter der URL <http://www.inf.tu-dresden.de/~nf2/>. +++ invers Software, Entwickler und Vertreiber des DTP-



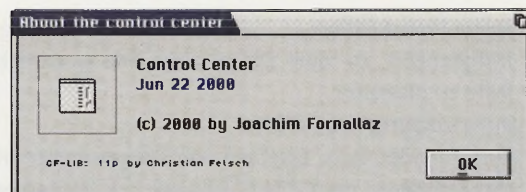
Die Atari-Links des Monats

http://uptodate.atari.org/	Die von Matthias Jaap geführte Up-to-date-Liste
http://stcarchiv.atari.org/	Ein umfangreiches Archiv vieler Atari-Zeitschriftentitel
http://www.atariwelt.de/	Ein neuer Webservice rund um den Atari
http://www.atarivision.com/	Ein neuer Webservice hauptsächlich zum Atari Jaguar
http://www.nurmix.com/	Ein Studio, das rund um den Falcon 030 aufgebaut ist

+++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze ++ Profis Calamus wendete sich vor kurzem mit folgendem offenen Brief an seine Anwender: «Wir sind dabei, einen Agfa-Belichtertreiber zu entwickeln, der direkte Calamus-Belichtungen von Apple-Rechnern aus möglich macht. Da wir nicht genau wissen (können), wieviele aktive Calamus-User es gibt, die (noch) mit Agfa-Belichtern und der sogenannten Agfa-Box arbeiten, möchten wir Sie heute über diesen Weg ansprechen. Wir wissen noch nicht genau, wie lange wir brauchen, um diesen Treiber fertigzustellen, doch wird er aufgrund der bisher zu erwartenden Stückzahlen nicht ganz billig sein. Falls Sie also an einem solchen Calamus-Agfa-Belichtertreiber interessiert sind, würden wir uns sehr über Ihre prompte Nachricht freuen. Schreiben Sie einfach eine kurze eMail mit der Beschreibung Ihres Agfa-Belichters an Ulf Dunkel (dunkel@calamus.net).» +++ Nach dem Erfolg des letztjährigen MagiC Game Contest (MGC 99) haben die beiden großen Atari-bezogenen Webseiten MagiC Online und Place2be beschlossen, auch in diesem Jahr einen neuen Wettbewerb auszurufen und zu leiten. Daher sind alle Atari-Anwender mit Internetzugang aufgerufen, Ideen, Vorschläge und Kritik zu äußern. Weitere Informationen finden deutschsprachige Atari-Fans unter der URL <http://www.place2be.de> und englischsprachige Surfer unter der URL <http://magicos.de> +++ Auch im Ausland erregt der



Milan II immer mehr Aufmerksamkeit: Die Pariser Firma Apak hält in französischen Newsgruppen Atari-Fans auf dem Laufenden und erwartet den neuen Atari-Nachfolger in einer lokalisierten Version noch vor Weihnachten 2000. Apak wird als offizieller Distributor in Frankreich agieren. Auch die englische Version des Milan II für England und Amerika wird noch vor Weihnachten erwartet. +++ Eine interessante Webseite für alle musikbegeisterten Atari-Freunde findet sich unter der URL <http://www.nurmix.com>. Es handelt sich um die Homepage eines Musikproduktionsunternehmens, das sein gesamtes Studio um den Atari Falcon 030 aufgebaut hat. Musiker, die Inspiration oder einen Gedankenaustausch suchen, sollten dieser Adresse einen Besuch abstatten. +++ AtariVision (<http://www.atarivision.com>) ist der Name einer neuen Webseite, die sich mit Spielen rund um die Atari-Konsolen und Atari-Computer beschäftigt. Das Hauptgewicht liegt bisher auf dem Jaguar. Besonders interessant sind die exklusiven Berichte über das VR-Headset, das Atari für seinen Jaguar entwickelt aber (wie so vieles) nie vertrieben hat. Für Fans der Raubkatze gilt also: reinschauen! +++ FunMedia, die Videobearbeitung für den Milan und den Falcon, hat eine neue Webpräsenz erhalten. Die neue URL lautet <http://www.funmedia.atari-computer.de>. +++ Jam ist ein brandneuer Multiformat-Musikplayer, der auf allen Atari-Computern vom ST bis zum Falcon läuft. Er kann durch Plugins erweitert werden und stellt so einen für den Atari neuen Ansatz dar. Das Programm hat eine elegante GEM-Oberfläche und läuft somit auch hervorragend in Multitasking-Umgebungen. Zu den bisher unterstützten Formaten zählen coso/tfm, tfmx, future composer, psid, Atari XL swap/pokey, david whittaker, tim follin, protracker, aon, ahx, sndh, tsd. Das Programm finden Sie ebenso wie eine Vielzahl von Plugins (auch für den DSP des Falcon) und einige Demopakete unter der URL <http://members.aol.com/CreamHq/jam.htm>. Einen Test finden Sie in einer der kommenden Ausgaben der st-computer. +++ Der vielleicht beste Webservice rund um das Betriebssystem MagiC, MagiC Online, findet sich nun unter der neuen offiziellen URL <http://magicos.de>. +++ Dan Ackerman hat wieder einmal eine neue fehlerbereinigte Version seines CAB.OVL veröffentlicht. Das stets aktuelle Release finden Sie unter der URL <http://www.netset.com/%7Ebaldrick/o.vl.html>. +++ Auch in diesem Jahr finden wieder die Elmschörner Computertage statt. Der Termin ist diesmal das Wochenende vom 04. bis 05. November. Die Veranstalter hoffen auf die Teilnahme großer Namen aus dem Atari-Bereich und weisen ausdrücklich darauf hin, dass die Standpreise



pe der Neueinsteiger in die Computerwelt und der Anwender, die einen höchstmöglichen Komfort wünschen, ein ebenso einfaches und transparentes System zu bieten. So müssen Systemeinstellungen z.B. nicht mehr über ACCs oder CPX-Module vorgenommen werden, sondern können aus demselben Tool gestartet werden, das zentral auch Anwenderprogramme verwaltet. Bedenkt man den Wildwuchs auf anderen Systemen (recht unüberschaubare Startbuttons, Leisten und Startmenüs), so könnte M_Control tatsächlich neue Standards in Sachen Benutzerfreundlichkeit setzen. Mal sehen, wann andere Systeme es kopieren...

Ein weiteres interessantes Merkmal von M_Control ist die Möglichkeit, das Programm in einem speziellen Kiosk-Modus laufen zu lassen, um z.B. Präsentationen bestimmter Programme zu ermöglichen. Es ist durchaus möglich, dass M_Control somit die Hauptschnittstelle in Kaufhäusern zu Interessenten darstellt um Links zu den Programmen anzubieten, die Milan zur Demonstration der Fähigkeiten des Rechners vorführen möchte.

Die Konfiguration des Tools wird bisher noch durch die Datei `mcontrol.cml` vorgenommen, eine Textdatei mit einer HTML-ähnlichen Syntax, die in jedem Texteditor editiert werden kann. Innerhalb der Datei kann man einfach die Pfade und deren Icons sowie optische Effekte wie z.B. Trennlinien fest. Geplant ist in der endgültigen Version jedoch die Konfiguration mittels eines GEM-Interface. Außerdem wird die Möglichkeit erwogen, die Bestandteile eines M_Control-Setups mittels Drag & Drop zu verändern.



Die Oberfläche an sich ist bereits jetzt auf einem hohen optischen Niveau. Alle Piktogramme erscheinen in 256 Farben, bieten einen Mouse-Over-Effekt und Kontextmenüs. Vorgesehen ist z.B. auch eine Unterstützung der Standard-Zeichensatzauswahl Dragfont. ♪

Milan Computersystems, An der Holsatiamühle 1, Albert-Einstein-Haus, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-20 99 034, Fax 27 368, info@milan-computer.de, <http://www.milan-computer.de>

PCI für den Falcon: Eclipse

Lange ist es still geworden um die Firma Titan Design und ihre diversen Hardware-Projekte für den Atari. Nun gibt es mehr als positive Lebenszeichen um das britische Unternehmen, das sich mittlerweile in Cortex Design umbenannt hat: Die Eclipse-Karte für den Atari Falcon ist fertig und wird mittlerweile in England bereits ausgeliefert.

Die Eclipse stellt einen PCI-Adapter für den Falcon dar, der komplett mit einer ATI-Rage-II-Grafikkarte ausgeliefert wird. Dadurch kommen Falcon-Besitzer praktisch zur Grafikleistung eines Milan II und beschleunigen die Grafikausgabe um den bis zu 28-fachen Wert der Original-Falcon-Grafik. Außerdem arbeitet der Rechner durch die Entlastung seines Bussystems schneller. Die ATI-Karte bietet Auflösungen von bis zu 1600x1280 Bildpunkten in einer Farbtiefe von 16 Bit und bis zu 1154x864 Pixeln in 32 Bit.

Der Einbau gestaltet sich dabei einfach: Durch die externe Montage ist kein Umbau des Rechners in ein Desktop- oder Towergehäuse notwendig. Lediglich eine Lötstelle muss gesetzt werden. Softwareseitig erlaubt das PCI-BIOS, theoretisch an der Entwicklung von PCI-Erweiterungen für den Milan teilzuhaben.

Sobald die Eclipse in Deutschland verfügbar ist, werden wir sie ausführlich in der st-computer testen. ♪



Cortex Design, 6 Witherford Way, Selly Oak, Birmingham B29 4AX, UK, Tel. +44 (0)121-693 6669, Fax +44 (0)121-414 1630, sales@titan-bss.co.uk, <http://www.titan-bss.co.uk/>

+++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze für Aussteller sehr interessant sind. Weitere Informationen finden Sie unter der URL http://tech-star.de/ECT_internet/index.htm. +++ Aniplayer, das universale Tools zum Abspielen von Film- und Soundformaten auf dem Atari, liegt in einer neuen Version vor. Verbessert wurde in erster Linie die Playlist sowie das Abspielen von MP2-Dateien auf Ataris ohne DMA. Das Programm findet sich wie immer unter der URL <http://aniplay.atari.org>. +++ Auf den Seiten <http://gokmase.atari.org> und <http://www.dieter-junius.de> gibt es massenhaft sehr gute Icons im RSC-Format, die vom PC oder vom Mac konvertiert wurden und unter modernen Desktops wie jinnee problemlos eingebunden werden können. +++ Gute und schlechte Nachrichten rund vom MPlayer, einen weiteren Multimedia-Player für den Atari, der in den letzten Monaten vom Aniplayer etwas in den Schatten gestellt wurde: Guillaume Tello, der Autor des MPlayer, verabschiedet sich von der Atari-Plattform. Alle seine Programme, darunter auch der MPlayer, wurden daher als Freeware deklariert und sind ab sofort unter der URL <http://perso.wanadoo.fr/gtello> kostenlos zu beziehen. Es liegen spezielle Versionen für 030-Maschinen und den STE vor. Interessant ist sicher auch der FORTH-Interpreter, der sich unter derselben Adresse findet. +++ Spiele- und ST-Freaks aufgepasst: Unter der URL <http://www.hackedup.com/atari/st2jamma.html> findet sich ein Hardwareprojekt, das es ermöglicht, ein komplettes Arcade-Spielhallensystem (inkl. Bildschirm und Lautsprechersystem) an einem Atari-Computer zu betreiben. Bastler finden alle notwendigen Informationen zum Herstellen der Schaltung und der Platine. +++ Tiny ArtOfNoise Player ist ein Tool für den Atari Falcon 030, um Musikstücke, die auf dem Amiga im ArtOfNoise- bzw. Chorus-Format erzeugt wurden, abzuspielen.



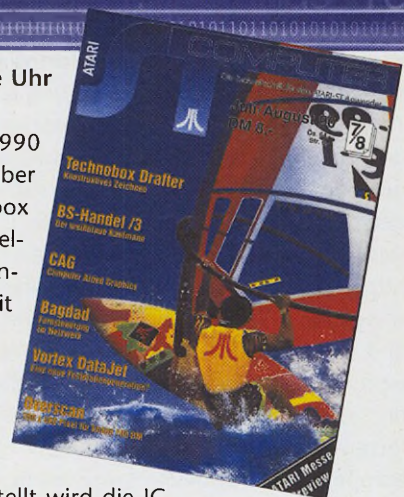
Vor 10 Jahren

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.

Ein richtiges Titelthema hatte die August-Ausgabe der st-computer des Jahres 1990 eigentlich nicht - vielleicht litt man hier noch etwas am Sommerloch, was die Zeitschrift aber nicht weniger vielfältig machte. Neu auf dem Markt war seinerzeit das CAD-Paket Technobox Drafter, das auf den ambitionierten Heimanwender und den semiprofessioneller Einsatz abzielte. Erstaunlich schon für damalige Verhältnisse der geringe Leistungshunger dieser Anwendung: Ein Atari 1040 ST mit 1 MB RAM und Diskettenlaufwerk war durchaus ausreichend. Mit DM 798.- war der Drafter außerdem für dieses Programmsegment äußerst preiswert.

Die Atari-Messe wurde Anfang der 90er Jahre noch in Düsseldorf abgehalten und konnte sich auf den Besuch der damals noch im Computermarkt aktiven Firma Atari freuen. Das amerikanische Unternehmen plante die Präsentation des TT/X (einer TT-Variante mit vorinstalliertem UNIX) sowie der Transputer Workstation.

Etwas „große“ Geschichte weht schließlich durch den Artikel „Lets Go East“: Vorgestellt wird die IG Atari, der erste offizielle Atari-Club in der damaligen DDR. Ataris Ziel war es, über diesen Dachverband den Vertrieb von Computern in die DDR abzuwickeln. Wie wir alle wissen, wurde dieser Plan zum Glück von der Geschichte überholt und Atari hatte es kurze Zeit später sehr viel einfacher, seine Rechner im Osten Deutschlands zu verkaufen. ♪



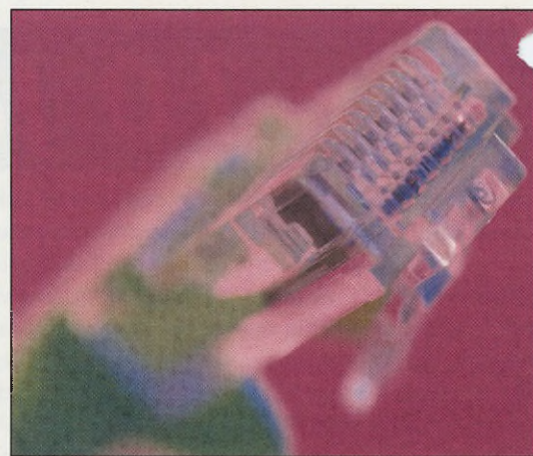
+++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze +++ in kürze ++
 Das Programm nutzt dabei den AON DSP-Player und braucht daher nur wenig CPU-Zeit. Es ist als TTP-File realisiert und liefert auch verschiedene Informationen über das Musikstück. Die Falcon-Version des Players unterstützt Dank der besseren Hardware 8 Kanäle gleichzeitig in CD-Qualität, während der originale Amiga-Player lediglich 28 KHz bei 8 Bit spielen kann. Das Programm läuft auch auf beschleunigten Falcons und findet sich unter der URL <http://www.dhs.nu/tap/>. +++ Die langerwartete Textverarbeitung Tempus Word hat nun eine eigene offizielle Webpräsenz. Unter der URL <http://www.tempus-word.de> finden sich aktuelle Informationen zum Text- und Autorensystem, das nun in Kürze erscheinen soll. Auch aktuelle Demoversionen für den Atari sowie mit Emulatoren vorbereitete Versionen für Mac und PC finden sich hier. Wer als einer der ersten in den Besitz der neuen Version kommen möchte, kann das Programm auch gleich bestellen. Der Nettopreis liegt bei DM 398.-. +++ MusicEdit liegt in der Version 5.7 vor. Das ebenso leistungsfähige wie preisgünstige Notationsprogramm für alle Ataris und Kompatible erlaubt die Eingabe der Musik über die Maus und die Computertastatur. Über einen Gestaltungsspielraum der Noten ist zu erreichen, dass Musikstücke wie live eingespielt wirken. Der Import und Export von MIDI-Files ist mit Laufanzeige bei der Wiedergabe oder im Hintergrund möglich. Die Notengrafik auf dem Bildschirm und dem Drucker ist variabel. Weitere Informationen, Preisinformationen und eine Demoversion des Programms finden sich auf der Homepage des Entwicklers unter der URL <http://profwalz.atari-computer.de/home.htm>. +++ Die Milan Computer

Milan 060
 GbR sucht momentan etwa 30 Programmierer mit C/C++ (bevorzugt auch Assembler)-Kenntnissen, die Spiele und Standardapplikationen aus dem Amiga-Sektor auf die Atari-Plattform portieren sollen. Milan Computersystems stellt den Kontakt zu den Unternehmen her und die Bezahlung erfolgt wahrscheinlich durch eine prozentuale Beteiligung an den verkauften Stückzahlen. Weiterhin sucht Milan Computer Entwickler, die ihre Eigenentwicklungen vermarkten lassen wollen. Nähere Informationen finden Sie unter der URL <http://www.milan-computer.de>. +++ BetaDOS von Ronald Andersson ist auf seiner Homepage ab sofort in der Version 3.09 verfügbar. Die wichtigsten Neuerungen sind eine volle Kompatibilität zu weiteren DOS-Treibern und die Möglichkeit, nach MiNT zu booten, wie dies vom neuen MiNT-Kernel gefordert wird. Das Programm findet sich unter der URL <http://www.ett.net/~dianor>. +++ RGF Software hat einige seiner Software-Titel aktualisiert. Dazu zählt unter anderem die neue Version 1.56 des Texteditors Luna, die u.a. einen Fließtextmodus beinhaltet, eine automatische Textformatierung und einen Projektmanager für den Luna-Textcompiler bietet. Der Luna-Textcompiler ermöglicht es, Texte aus verschiedenen Textbausteinen zusammenzusetzen. Diese Methode ist vor allem für größere Webseitenprojekte praktisch. Weiterhin auf den neuesten Stand gebracht wurden: CBO 7.90, Arthur 1.92 und die LicomLib 5.9.0. Luna findet sich unter der URL <http://www.myluna.de>, alle anderen Programmen unter <http://www.atari-computer.com/rgfaika>. +++ Erik Häll hat endlich Version 1.x seines eMail-Clients MyMail für STinG veröffentlicht. Die Liste der Bugfixes und Verbesserungen ist riesig, daher am besten runterladen und reinschnuppern: <http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html>. +++ Die Organisation Europe Shareware ist neuer offizieller Distributor der ASH-Softwarepalette in Frankreich. Auf der Homepage (<http://www.chez.com/europeshareware>) des Unternehmens findet man Beschreibungen und Snapshots der vertriebenen Programme. Europe Shareware ist übrigens auch französischer Distributor der FaST-Club-Software und vieler Sharewaretitel wie Luna, FunMedia, Thing, ST-CAD und Co.

Thomas Raukamp, Bengy Collins, Jan Daldrup

MagiC im Netzwerk: MagiXNet

MagiC ist ein modernes, flexibles und schnelles Betriebssystem, das sowohl auf originalen Ataris, dem Hades, dem Milan und in einer 68k-Emulation auch auf dem Mac und PC eine große Fanschar auf sich vereinigen kann. Besonders in Bezug auf die Wahl von MagiC 6.x als neues Standard-Betriebssystem für den heiß ersehnten Milan wurde aber immer wieder ein Kritikpunkt laut, der viele Anwender bisher zur Wahl von N.AES als Betriebssystem geführt haben mag: MagiC ist von sich aus nicht netzwerkfähig. Dieses Manko könnte nun endlich bald der Vergangenheit angehören. Bereits in den letzten Wochen und Monaten kursierten erste Gerüchte um eine Netzwerkunterstützung von MagiC. Nachdem ASH selbst in der vergangenen Ausgabe erst einmal keine netzwerkfähige Version seines Betriebssystems in Aussicht stellte, kamen interessante Neuigkeiten aus anderer Quelle: Vassilis Papathanassiou bestätigte seine Arbeit an MagiXNet, ein zu MiNTnet kompatibles Softwarepaket, das MagiC-Nutzern die Netzwerkwelt eröffnen soll.



Das Paket enthält Device-Treiber, verschiedene Tools, Testprogramme, Treiber für die serielle und die MIDI-Schnittstelle, Ethernet-Treiber sowie die Socket-Library für Entwickler. Bei dem Ethernet-Treibern handelt es sich um das Pocket Adapter Project des Autors, für das er bereits die Softwaretreiber sowohl an MiNTnet als auch an MagiXNet angepasst hat.

Die beste Meldung ist aber vielleicht, dass die Arbeiten an MagiXNet bereits sehr weit fortgeschritten zu sein scheinen. So arbeiten die MiNTnet-Versionen des eMail-Clients aMail und des FTP-Clients aFTP bereits hervorragend. Da die Kompatibilität zu MiNTnet bereits auf einem hohen Niveau ist, wird bereits an einem eigenen Dialer gearbeitet, der durch ein modernes GEM-Interface und ein komfortables Konfigurationstool glänzen soll. Laut Angaben des Autors soll MagiXNet sogar bereits schneller als das originale MiNTnet arbeiten.

Das gesamte Paket soll kostenlos als Freeware verteilt werden.

Auch aus dem Lager der MiNT-Anwender wurde dem MagiXNet-Projekt bereits große Sympathie und Zustimmung entgegengebracht. Besonders gelobt wurde die Kompatibilität zum originalen MiNTnet, wodurch eine weitere Teilung des Marktes verhindert wird. Auch am MiNTnet-Interface werden in Zukunft gravierende Veränderungen vorgenommen. Zum Beispiel soll das bisherige Device-Interface in ein echtes GEMDOS-Interface verwandelt werden. Wenn auch MagiXNet das neue Interface nutzt, könnte eine Kompatibilität auf Binary-Level erreicht werden, was in der Praxis bedeuten würde, dass Entwickler neuer Netzwerkanwendungen keine speziellen Versionen für MiNT bzw. MagiC entwickeln müssten. ♣

papval@otenet.gr, <http://users.otenet.gr/~papval/>

Daten im Griff: DISKUS 3.8

Seit kurzer Zeit ist bei Uwe Seimet DISKUS 3.8 erhältlich. DISKUS ist das universelle Tool für Fest- und Wechselplatten sowie Diskettenlaufwerke und dient zum Datentest, zur Datenrettung sowie einer sauberen Defragmentierung aller Laufwerke und enthält ebenfalls einen Disketten- und Festplatten-Monitor. Hier noch einmal die wichtigsten Leistungsdaten in der Übersicht:

- vollständig GEM-kompatible Oberfläche
- aktive Unterstützung aller Multitasking-Systeme
- Unterstützung DOS-kompatibler Partitionen bis zu 2 GByte
- schnelles Kopieren von Festplatten-Partitionen
- Testroutinen zum logischen und physikalischen Test von Daten
- viele Möglichkeiten zur Wiederherstellung verlorener Daten (z.B. Rekonstruktion von Rootsektor oder Wurzelverzeichnis)
- Ausgabe von Verzeichnisinhalten im Datenbank-Format
- schnelle Suchroutinen durch optimale Speicherausnutzung
- flexibles Editieren von FAT und Sektorinhalten
- direkte Kommunikation mit SCSI-Peripheriegeräten
- Disketten- und Festplatten-Optimizer
- Kodieren und Dekodieren von Daten
- umfangreiches Handbuch

Sektoren mit einer Größe von 2048 physikalischen Bytes (insbesondere bei CDs, MODs und DVDs) werden nun in jedem Fall vollständig angezeigt. Außerdem enthält das Programm nun eine Klartext-Anzeige der Fehlermeldungen bei der Kommunikation mit dem SCSI-Treiber. Alle plattformabhängigen Floppy-funktionen wurden entfernt. DISKUS läuft nun komplett im TT-RAM, was zur üblichen Steigerung der Geschwindigkeit sowie einer besseren Speicherausnutzung führt. Außerdem wurde die Anzeige der Fensterinhalte beschleunigt. ♣

us@ooc.de, http://home.nikocity.de/nogfradelt/diskus_german.html

Dungeons leben länger! D-GEM

Neues Futter für spielebegeisterte Atari-Fans! Erinnern Sie sich noch an das gute alte Dungeon Master auf dem Atari ST? Vermissen Sie diesen Klassiker auf Rechnern mit Grafikkarte, Clones und unter Emulatoren? Dann gibt es gute Nachrichten für Sie: Eine Version für heutige Ataris ist in der Entwicklung und wurde bereits in einer ersten (der Autor selbst nennt sie eine „embryonale“) Version veröffentlicht. D-GEM liegt in der Version 0.10 vor und beinhaltet bereits alle Wände, Gruben, Treppen und Leitern. Andere Features, wie eine Soundunterstützung, werden nachgereicht.



D-GEM benötigt eine Auflösung von 16 Farben (NVDI wird empfohlen). Das Spiel wird über die Tastatur oder ein GEM-Kontrollfeld gelenkt. Da D-GEM die Grafiken des Originalspiels verwendet, empfiehlt der Autor, dass man eine Originaldiskette von Dungeon Master (oder Chaos Strikes Back) besitzen sollte, um keine Copyright-Verstöße zu begehen.

Die aktuelle Version von D-GEM finden Sie im Internet. Ist der Clone komplett, testen wir ihn in der st-computer. ♣

ptonthat@club-internet.fr, <http://www.multimania.com/nef>

Liebe Leser, Entwickler und Vertriebspersonen: Wir freuen uns immer, wenn Sie uns mit aktuellen Meldungen aus der Atari-Welt versorgen. Kontaktieren Sie unserer Redaktion einfach unter der eMail-Adresse info@st-computer.net oder rufen Sie uns an unter der Telefonnummer 0 43 31-84 99 86. Die Faxnummer lautet 0 43 31-84 99 69. Vielen Dank.

Open System

PC-Flopops

Ein schickes Äußeres garantiert anscheinend noch lange keinen Markterfolg. Das mussten nun auch die PC-Hersteller Compaq und Dell erfahren, deren Modelle Presario 3500 bzw. WebPC sich als Flopps erwiesen, anstatt dem Apple iMac Konkurrenz zu machen. Beide Modelle wurden eingestellt.

Im Oktober letzten Jahres startete der WebPC: Für rund 1000 US-Dollar bekam man ein Design-Gehäuse, in dem ein 433-MHz-Celeron werkelt, unterstützt von 64 MByte RAM und einem i810-Mainboard mit integrierter Grafik. Schon vor 9 Monaten war dieses Angebot für 1000 Dollar kein Schnäppchen, selbst wenn man den im Preis enthaltenen 15-Zoll-Monitor und den HP-Drucker mit einrechnet. Dasselbe galt für den Compaq Presario 3500: Für 1999 US-Dollar erhielten seine Käufer zwar ein 15-Zoll-LC-Display, aber nur einen 500-MHz-Celeron.

Dell und Compaq kommentierten die Einstellung der beiden iMac-Nachahmer unterschiedlich: Compaq weist darauf hin, dass wohl der Kaufpreis wegen des LCD-Monitors zu hoch ausgefallen sei. Dell gibt an, der auch von Intel prämierte Ease-of-Use-PC sei von Anfang an als Experiment gedacht gewesen, das man als Erfolg bewerte: Man habe wertvolle Informationen über Ausstattungsmerkmale gesammelt, die PC-Käufer heute wünschten. Dazu gehöre beispielsweise die E-Support-Taste. Über diesen WebPC-Knopf erreicht man mittels des internen Modems direkt den Dell-Support, der dann Konfigurationsinformationen online aus dem Rechner lesen kann. Wer allerdings jetzt die eigens für den WebPC-Verkauf eingerichtete URL <http://www.webpc.com> aufsucht, erhält nur noch eine Fehlermeldung vom Dell-Server.

Interessant dürfte das Scheitern der PC-Multis für Big Blue sein: IBM plant eine eigene Modellreihe im Stil des iMac unter der Bezeichnung NetVista. Nach Meinung von Marktbeobachtern kommen die Design-PCs allerdings schlicht zu spät und können außerdem dem jetzt aktuellen, von immer schnelleren Prozessoren angekurbelten Trend zu mehr Systemleistung nicht folgen. Das zeige auch der jüngste Rückgang der Absatzzahlen beim iMac.

Erschwerend kommt hinzu, dass keiner der Nachahmer bisher die Qualität des iMac erreichen konnte, der in speziellen Versionen auch Multimedia- und Videofreunde umwirbt. Außerdem dürfte es schwer sein, einen in ein Designergehäuse verpackten Standard-PC als etwas besonderes zu verkaufen. ☹

Neue Macs - für MagiC wie geschaffen!

Auf der Macworld in New York stellte Apple im Juli einige neue Produkte vor, die wie immer auch für MagiC-Anwender äußerst interessant sind.

Spektakulärster Neuzugang in der Produktpalette ist ohne Zweifel der Power Mac G4 Cube. Er ist untergebracht in einem Würfelgehäuse, das mit einer Kantenlänge von je 20 cm nur etwa ein Viertel des Raums eines Power Mac G4 einnimmt. Der G4-Prozessor wird mit 450 MHz getaktet. Standardmäßig wird der Cube mit 64 MByte RAM, 20 GB Festplattenspeicher, einem DVD-ROM und einer ATI-Grafikkarte des Typs Rage 128 Pro ausgeliefert. Auf einen Lüfter wurde verzichtet, sodass der G4-Cube völlig geräuschlos arbeitet. Außerdem stellt er das erste Modell dar, das mit einer neuen optischen Maus ausgeliefert wird, dessen gesamte Oberfläche als Button fungiert. Der Preis für den neuen iCube gab Apple mit US \$ 1799.- an. Eine 500-MHz-Variante soll folgen und \$ 2299.-kosten.



Verändert wurde auch die G4-Produktpalette. Der Power Mac G4 mit 400 MHz beinhaltet jetzt 64 MB RAM und eine Festplatte mit 20 GB. Ab sofort und immer mit zwei Prozessoren kommen die Konfigurationen mit 450 und 500 MHz als Power Mac G4 Dual Processor. Beim Power Mac G4 450 Dual Processor gibt Apple 128 MB RAM und eine 30 Gigabyte Festplatte zum Preis von US \$ 2.499.- mit; dem neuen Spitzenmodell spendiert Apple das Preisschild US \$ 3.499.- und einen 40 Gigabyte grossen Massenspeicher sowie 256 MB Arbeitsspeicher.



Neue Farben wurden dem iMac spendiert. Das Einstiegsmodell mit einem 350-MHz-G3-Prozessor kommt zu einem Kampfprijs von nur \$ 799.- auf den Markt. Der iMac DV (400 MHz) kostet in Indigo und Ruby-Rot \$ 999.-. Der zusätzlich in Sage-Grün erhältliche iMac DV+ (450 MHz, DVD) wechselt für \$ 1299.- den Besitzer. ☹

Immer Up-to-date

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Sparte	WWW
FreeMiNT	1.15.9b	ja	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
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	1.38	ja	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.holger-herzog.de/run-software/
Ergo pro!	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.holger-herzog.de/run-software/
faceValue	3.0	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.holger-herzog.de/run-software/
GNU C/C++	2.95.2 Rel. 4	nein	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
Kaffe	0.9.1	nein	MiNT	Programmiersprache	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html
Licom	5.8H	ja	alle	Library	http://www.rgfsoft.com
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.ifrance.com/Landemarre/gem/gem.htm
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	2.11	ja	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/jf/aniplayer.shtml/
FunMedia	23.06.2000	ja	alle	Multimedia-Software	http://funmedia.atari-computer.de/
ViNTNet	1.04 r2	nein	MiNT	Netzwerk-Software	http://www.torstenlang.de
JML-Snapshot	5.22	nein	alle	Snapshot-Programm	http://www.the-mclouds.de/
Papillon	3.0	nein	alle	Grafik	http://www.application-systems.de
PhotoTip	2.11	ja	alle	Digitalkamera-Treiber	http://dursoft.atari-computer.de
Pixart	4.52	nein	alle	Grafik	http://www.pixart.de
Smurf	1.05	nein	alle	Grafik	http://www.therapy-seriouz.de/
ST-Cad	1.62	ja	alle	Grafik	http://home.t-online.de/home/MKruz/
Stella	2.62	nein	alle	Grafik	http://www.linguistik.uni-erlangen.de/~tommi/
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	1.56	ja	alle	Editor	http://www.myluna.de
qed	4.53	nein	alle	Editor	http://www.tu-harburg.de/~alumnifc/
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/
CAT	4.1	nein	alle	Kommunikation	http://www.nord-online.de/cat/
CoMa	5.2.3	ja	alle	Kommunikation	http://i.am/Softbaer/
STune	0.82	ja	alle	Spiel	http://www.atari-computer.de/thothy/
FalcAmp	1.01	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
MusicEdit	5.7	ja	alle	Notensatz	http://profwalz.atari-computer.de/
hEARCoach	0.97b	nein	alle	Hörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari
PlayMyCD	3.06	nein	alle	CD-Player	http://www.chez.atari.org/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	8.20	ja	alle	Office	http://www.rom-logicware.com
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snailshell.de
AtariRC	1.07	nein	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
AtariCQ	0.140	nein	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/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-web.de/users/mjaap/prg/
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-web.de/users/mjaap/prg/
Light of Adamas	1.71	nein	alle	Web-Browser	http://www.draconis-pro.de/
Marathon	1.7	nein	alle	eMail-Client	http://www.draconis-pro.de/
MiCo	2.0f	ja	MiNT	Internet	http://mico-mint.atari.org
Newsie	0.96	nein	alle	News-Reader	http://www.primenet.com/~rojewski/newsie.html
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://www.pwp.cz/atack/
aMail	1.26b	nein	alle	eMail-Client	http://www.pwp.cz/atack/
Fiffi	1.2	nein	alle	FTP-Client	http://www.camelot.de/~zulu/
I-Connect	1.8	nein	alle	Zugangssoftware	http://www.application-systems.de
iFusion	1.0	nein	MagiC	Internet-Tool	http://www.camelot.de/~zulu/
Chatter	1.03	nein	MagiC	IRC-Client	http://www.camelot.de/~zulu/
MyMail	1.02	ja	alle	eMail-Client	http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
Popgem	2.3	nein	alle	Internet	http://users.leading.net/~kellis/
Apache	1.3.3	nein	MiNT	Internet	http://www.freemint.de/
STinG	1.26	ja	alle	Zugangssoftware	http://sting.atari.org/
MiCo	1.69B	nein	MiNT	Internet	http://mico-mint.atari.org
BubbleGEM	07	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
KEYTAB	0.6	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de
WINX	2.3n	nein	alle	Systemerweiterung	http://members.aol.com/softmo/
Freedom	2.05	nein	alle	Systemerweiterung	http://chriskier.freelyellow.com/
HD-Driver	7.9	ja	alle	Treiber	http://home.nikocity.de/nogfradel/atari_german.html/
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	0.87	ja	MiNT	Utility	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/
GEM-Setup	1.72	ja	alle	Utility	http://www.omnis.ch/jf/gemsetup.shtml/
PSE	4.11	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/hemsen/tosapps.htm
Rational Sounds	2.0	nein	alle	Utility	http://www.talknet.de/~hornsk/
UDO	6	nein	alle	Utility	http://www.dirk-hagedorn.de/
MiNTSetter	3.7	nein	MiNT	Utility	http://users.leading.net/~kellis/
SysInfo	4.80	ja	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/a.pietsch/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Utility	http://www.snailshell.de
Multitrip	1.55	ja	Multitasking-OS	Utility	www.linguistik.uni-erlangen.de/~tommi/download.html
Ultimate Virus Killer 2000	8.1	nein	alle	Utility	http://uvk.atari.org
LHarc	3.20B3	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 ★★★★★

Bengy's Law

Atari bringt Geld. Wir alle wissen, dass kommerzielle Händler durch ihre Verkäufe von Atari-Hard- und Software im Geld schwimmen. Shareware-Autoren könnten eigentlich locker durch die Einnahmen aus den Registrierungsgebühren, die sie erhalten, in Rente gehen. Sogar die Autoren dieser Zeitschrift können Stunden über Stunden mit Nachforschungen und dem Artikelschreiben verbringen, weil sie so hohe Gehälter gezahlt bekommen. Bestimmt habe ich mein Anliegen jetzt deutlich genug gemacht: Atari macht uns heutzutage alle reich. Es wird gesagt, dass Sarkasmus die unterste Stufe des Humors darstellt - aber keine Angst, ich möchte gar nicht lustig sein. Ich will vielmehr versuchen, den gegenwärtigen Stand der Atari-Gemeinde zu analysieren und dabei auf Punkte wie Kritik, Feedback und die Unterstützung von Shareware-Autoren eingehen.

Kritik scheint ein wachsender Trend auf unserer Plattform sein. Leider müssen wir derzeit alle feststellen, dass sich Kritik, die nicht konstruktiv ist, destruktiv auswirkt. Wenn Sie nicht damit zufrieden sind, wie ein Artikel geschrieben ist, ein fehlerhaftes Programm Sie ärgert oder Ihnen eine Registriergebühr zu teuer ist, gibt es keinen Grund, diese Gefühle der gesamten Gemeinde mitzuteilen. Wenn Sie nämlich den Grund und die Auswirkungen Ihrer negativen Kommentare verglichen, so würden Sie vielleicht herausfinden, dass sich diese verhängnisvoller auf unsere Plattform auswirken, als dies einem schlechten Artikel jemals möglich gewesen wäre. Ich möchte hier nicht die amerikanische Weisheit «Bettler haben nicht viel Auswahl» auf die TOS-Plattform anwenden. Natürlich sollte wir Zugriff auf hochwertige Publikationen und Qualitätssoftware

zu fairen Preisen haben - aber wir sollten auch stets bedenken, unter welchen Einschränkungen derzeit auf unserem Markt gearbeitet werden muss. Wir brauchen mehr konstruktive Kritik in Form von Feedback.

Für viele Autoren, Entwickler und Webmaster ist Feedback weitaus wertvoller als irgendeine finanzielle Beteiligung. Eine kurze eMail-Notiz an jemanden, dessen Programm Sie nutzen, kostet nur einige Minuten und wird mit Freuden angenommen. Also warum tun dies nur sowenige Atarianer? Sind wir zu faul? Sind wir undankbar? Nein, ich denke, wir ignorieren einfach, was für eine große Wirkung eine nette eMail-Nachricht oder eine Postkarte wirklich haben. Unsere Gedanken sind: «Eine eMail von mir zählt eh nicht» oder «Es ist so ein tolles Programm/Artikel/Webseite, dass bestimmt bereits tonnenweise Glückwünsche eingetroffen sind.» Bengys erstes Gesetz der Atari-Unterstützung lautet daher: «Wenn Du ein schlechtes Programm veröffentlichst, bekommst Du kein Feedback (wer will schon ein schlechtes Programm unterstützen - obwohl es natürlich durch die Hilfe anderer zu einem wirklich guten werden könnte). Wenn Du ein wirklich gutes Programm veröffentlichst, bekommst Du wegen des „den hat sowieso schon jeder angeschrieben“-Syndrom wahrscheinlich auch so gut wie kein Feedback.

Shareware-Programme bieten die Möglichkeit, sie erst einmal auszuprobieren, um so alle Ängste auszuräumen, eine Fehlinvestition zu tätigen. Nicht selten übertrifft die Qualität dieser Programme die ihrer kommerziellen Gegenstücke - trotzdem wird der Autor finanziell missachtet. Ich nenne Ihnen ein Beispiel: Ein tolles Produkt wird zu einer fairen Registriergebühr veröffentlicht. Dieses Programm enthält jedoch nur sowenige Einschränkungen, dass sie nie-

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



manden wirklich stören - vielleicht einen „Nervrequester“, der 10 Sekunden den Rechner sperrt. Dies trifft z.B. auf den Aniplayer zu. Zur Zeit hat der Autor 200 Registrierungen erhalten. Wenn er mehrere Funktionen seines Programms einfach sperren würde, könnten sich sicher mehr Anwender entschließen, den ehrbaren Pfad zu beschreiten und sich registrieren zu lassen. Für wie klein man die Atari-Basis auch mittlerweile halten mag, muss man doch zugeben, dass 200 Registrierungen ein Witz sind und vielleicht nicht einmal 10% der wirklichen Benutzer des Aniplayers widerspiegeln. Die Generösität und das Vertrauen des Autors haben sich für ihn nicht gelohnt. Dabei kann das Shareware-Prinzip auf unserer Plattform durchaus funktionieren. Denken Sie nur einmal an das populäre Terminalprogramm CoNect: Als es noch als Shareware vertrieben wurde, hatte es 3500 Registrierungen.

Oftmals wird mit Bezug auf die gegenwärtige Atari-Userbasis von einer Familie geredet, einer eng zusammenstehenden Gemeinschaft, die extrem hilfsbereit und intelligent ist und über ein enormes Potential verfügt. Es hat uns Jahre gekostet, uns diese Reputation zu erarbeiten - werfen wir sie also nun nicht einfach weg! Ich bitte Sie alle: Lassen Sie Ihre Shareware registrieren! Sprechen Sie Komplimente aus, wenn diese angebracht sind! Üben Sie konstruktive Kritik! Denken Sie daran, dass unsere Stärke nicht darin liegt, eine hohe Anzahl an Anwendern zu haben. Unsere Stärke ist unserer Einheit. ♪

Aktuelle Bücher

Internet-Banking für alle



Finanzhäuser im Internet bieten traditionelle Bankprodukte wie Wertpapiere, Kontoführung, Cash Management, Kreditkarten und Spareinlagen zu äußerst günstigen Konditionen an. Mit diesem Buch erhält man aus Sicht eines Investors einen guten Ratgeber zur Nutzung virtueller Banken. Dazu gehören die Funktionsweise der Kapitalmärkte, die Beschreibung von Aktien und Options-scheinen sowie Informationen über Online-Banken, IPOs, Anlagestrategien, Steuern und Daytrading. Ein leicht zu verstehendes Buch für alle Einsteiger in das Internet-Banking. **A**

Internet-Banking für alle, Christian W. Schäfer, Markt & Technik Verlag, 2000, 218 Seiten, DM 39.95, ISBN 3-8272-5780-8

Ab heute gestalte ich meine Homepage

Wer träumt nicht von einer eigenen Homepage im Internet? Dieses Buch lädt den Leser zu einer Entdeckungsreise rund um die Gestaltung der eigenen Homepage ein. Ziel ist es, nach kurzer

Zeit Schritt für Schritt eine praktische Idee nach der anderen umzusetzen. Dazu gehört, wie man ein Fotoalbum zeigt, Hobbies vorstellt oder ein Gästebuch auf der Homepage einrichtet. Gezeigt wird auch, wie man eine Homepage veröffentlicht und dafür Werbung macht. Das Buch richtet sich an alle Leser ohne oder mit nur geringen Vorkenntnissen. **A**

Ab heute gestalte ich meine Homepage, Balance TextArt, Sybex Verlag, 2000, 280 Seiten, DM 39.95, ISBN 3-8155-7071-9

XML in der Praxis

XML spielt eine immer wichtigere Rolle für das World Wide Web der Zukunft, ist aber auch als universelles Datenaustauschformat für E-Business oder Publishing von Bedeutung. Mit diesem Buch erhält man eine fundierte und praxisorientierte Einführung in die verschiedenen Aspekte von XML. Neben der Beschreibung der XML-Syntax sowie der neuen Linking-Möglichkeiten wird der Leser auch mit der Formatierung bzw. Transformation von XSL(T) vertraut gemacht. Der stark erweiterte Praxisteil widmet sich schließlich unter anderem der server- und clientseitigen Verarbeitung von XML. **A**



XML in der Praxis, Henning Behme und Stefan Mintert, Addison-Wesley Verlag, 2000, 512 Seiten mit CD-ROM, DM 79.90, ISBN 3-8273-1636-7

WAP und WML

Das drahtlose Web ist die nächste Internet-Revolution. Viele Firmen arbeiten daran, ihre Inhalte im Web auch den Nutzern zur Verfügung zu stellen, die den drahtlosen Zugang suchen. Dazu müssen spezielle Web-Sites entwickelt

werden. Dies geschieht durch die neuen Sprachen WML, HDML und WAP. Das Buch beschreibt den neuen Markt, der sich aus dem drahtlosen Web ergibt und stellt die Erwartungen der Nutzer und die Möglichkeiten der neuen Techniken dar. Es richtet sich an Web-Entwickler und Entscheidungsträger. **A**

WAP und WML, Ray Rischpater, Galileo Press, 2000, 250 Seiten, DM 79.90, ISBN 3-934358-76-4

Webdesign und -publishing

Betrachtet man Web-Sites von Unternehmen oder Institutionen, folgt oftmals Ernüchterung bezüglich Textwüsten oder fehlerhaft programmierten Seiten. Der erfahrene Autor bereitet Webdesign und Webpublishing als typisches Projektmanagement für Kommunikationsmedien auf. Das Buch zeigt an Praxisbeispielen die notwendigen Projektphasen und Arbeitsschritte auf und ermöglicht so, sich in die notwendigen Arbeitsmethoden und -techniken einzuarbeiten. **A**

Webdesign und -publishing, Ralf Lankau, Carl Hanser Verlag, 2000, 310 Seiten, DM 89.-, ISBN 3-446-21353-8

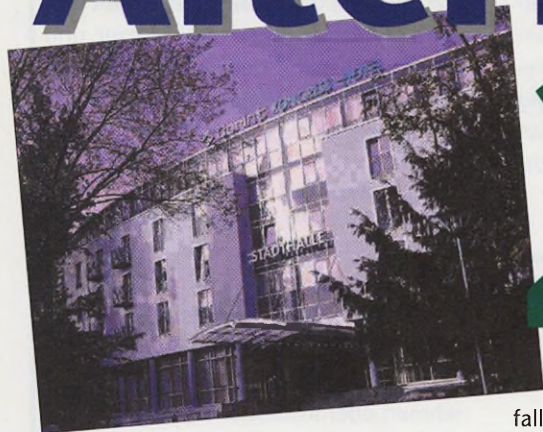
Linux - Das Buch 2000

Mit dieser überarbeiteten Auflage machen die Autoren die Leser mit den Grundzügen eines Linux-Systems vertraut. Der Schwerpunkt liegt diesmal auf der aktuellen Distribution SuSe 6.4, die als Evaluationsversion dem Buch beiliegt. Im anschließenden ausführlichen Nachschlageteil werden die Funktionen von Linux und seinen Werkzeugen detailliert erläutert. **A**

Linux - Das Buch 2000, Frank Gehrke, Günter Klappheck und Peter Glinsky, Sybex Verlag, 2000, 906 Seiten mit CD-ROM, DM 69.95, ISBN 3-8155-0175-X

Rainer Wolff

World Of Alternatives 2000



Nachdem die Herbstmesse in Hannover im vergangenen Jahr vor allem durch die Räumlichkeiten von vielen unter „nicht so glorreich“ abgehakt wurde, schickte sich die World of Alternatives an, das angekratzte Image der hier und da als Flohmarkt verschrieenen Atari-Messen wieder aufzupolieren.

Die Stadthalle in Neuss wurde diesmal mit Vertretern der Amiga-Plattform geteilt. Dementsprechend voll war es dann am 10. und 11. Juni auch - trotz (oder gerade aufgrund) des Pfingstweekendes.

Der Organisator. Nachdem man die Messe in Hannover in andere Hände gelegt hatte, war nun wieder einmal der Falke Verlag als Veranstalter in Neuss aufgetreten. Schon im Vorfeld der Messe wurde professionell gearbeitet: Damit es nicht wie hin und wieder in der Vergangenheit zu Überlastungen der eigenen terminlichen Möglichkeiten des Kieler Unternehmens kam, wurde eine Medienagentur mit der Planung und Organisation der Veranstaltung betraut. Innerhalb kürzester Zeit schaffte diese es, ein stattliches Aufgebot an Ausstellern zu organisieren, die die Neusser Stadthalle bis zum Rand füllten. Der Falke Verlag selbst zeichnete sich für das Marketing der Messe verantwortlich. Ali Goukassian und

sein Team lieferten hier in der ebenfalls knapp bemessenen Zeit eine hervorragende Arbeit ab: Eine Webseite informierte stets aktuell über die Veranstaltung, und über 30.000 Anwender aus dem Amiga- und Atari-Bereich wurden persönlich mit Informationen versorgt und eingeladen.

Die Aussteller. Wie immer erhebt die Auflistung der Aussteller keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Schnäppchenanbieter bleiben diesmal außen vor, da sie ja zu meist keine Entwicklungen anzubieten hatten, die über die Messtage hinaus noch von Interesse sein könnten. Es soll lediglich ein guter Überblick über die generellen Neuigkeiten, Trends usw. geliefert werden.

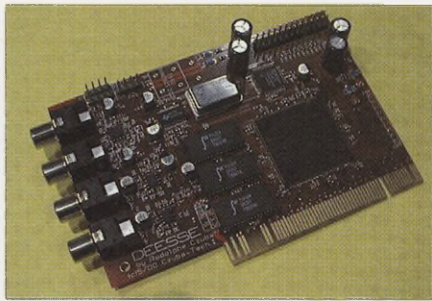
Axro/Milan Computersystems. Axro und Milan Computersystems hatten den größten Stand gepachtet, und es gab auch ein paar interessante Neuigkeiten zu vermelden. Das endgültige Milan-II-Motherboard war zwar noch nicht zu bestaunen (siehe dazu auch unser aktuelles Interview mit Ali Goukassian ab Seite 18 dieser Ausgabe), doch in der Woche nach der Messe ist schließlich ein endgültiger Prototyp fertiggestellt worden. Auf dessen Ba-

sis wird dann das Layout fertiggestellt und an Motorola übergeben, die dann 50 Entwicklermaschinen produzieren werden. Anhand dieser werden dann auch noch ein paar letzte Kinderkrankheiten ausgemerzt. Ende September bis Mitte Oktober sollte dann die breite Masse für DM 1500.- bis DM 1700.- einen Milan II im bundesweiten Vertriebsnetz erwerben können.

Die neuen eleganten Desktopgehäuse konnten ebenfalls bewundert werden. Auch die Designstudie eines iMac-ähnlichen Milan mit integriertem TFT-Display sorgte für einige Aufmerksamkeit. Letzterer soll etwa drei Monate nach der Markteinführung des Milan II für etwa DM 3000.- zu haben sein. Allerdings bietet dieses Modell keinerlei Erweiterungsmöglichkeiten auf PCI-Basis. USB,



Das Glanzstück der World Of Alternatives war ohne Zweifel der großzügige Stand von Milan Computersystems.



Die Dessée-Karte rüstet den Milan mit einer Falcon-kompatiblen DSP-Logik aus.

ein internes analoges Modem oder ein ISDN-Terminaladapter und eine integrierte Netzwerkkarte sollten jedoch schon für einigen Komfort sorgen.

Rudolphe Czuba (ex-Centek) konnte ebenfalls gesichtet werden. Er hatte die PCI-DSP-Karte Dessée dabei, die durch folgende Leistungsmerkmale überzeugen konnte:

- DSP 56310 mit 100 MHz
- Codecs von Texas Instruments
- Samplingraten von 22.05, 24, 32, 44.1, 48, 64, 88.2 und 96 kHz in 16, 20 oder 24 Bit
- 128-faches Oversampling
- je zwei Cinch-Buchsen für Stereo-In und Stereo-Out

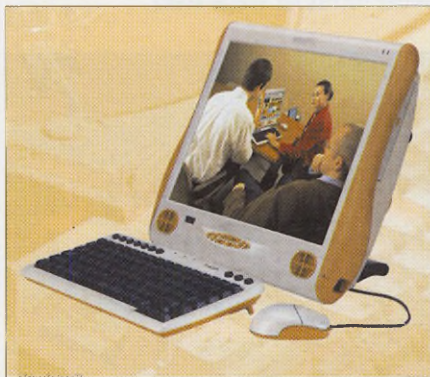
Der Preis soll sich zwischen DM 300.– und DM 500.– bewegen. Die Karte sollte direkt zur Markteinführung des Milan II verfügbar sein. Die Treibersoftware ist bereits in Entwicklung und soll eine optimale Kompatibilität zum DSP des Atari Falcon herstellen.

Die USB-Treiberentwicklung ist noch nicht wesentlich weiter fortgeschritten. Sobald die Entwicklergeräte verfügbar sind, werden die Low-Level-Routinen geschrieben und Treiber für Modem, Maus und Keyboard programmiert. In Richtung NVDI- bzw. USB-Support hat sich leider überhaupt nichts getan - einen USB-Drucker via NVDI anzusteuern wird erst einmal nicht möglich sein. Hewlett Packard hat sich jedoch bereit erklärt, den Entwicklern sämtliche Unterlagen und allen Support zu bieten, wenn sie Treiber für HP-Drucker anfertigen möchten. Es besteht auch schon Interesse seitens eines Entwicklers eines SCSI-Scannertreibers, diesen auch an den USB-Standard anzupassen.

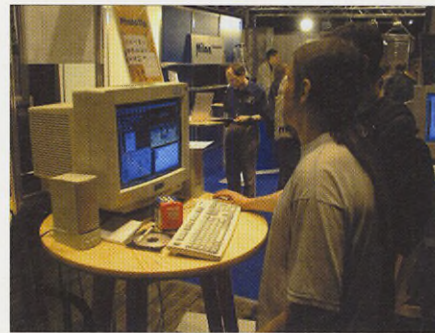
Die Entscheidung, dass MagiC als Standard-OS für den Milan II eingesetzt werden soll, hat sicherlich für Wirbel in den Reihen der MiNT-Anhänger gesorgt. Jedoch kann jetzt ein wenig Entwarnung gegeben werden: Wie das 2-MB-Flash-ROM bestückt wird, bleibt ganz dem Anwender überlassen. MiNT-User können problemlos auch einen MiNT-Kernel mit Zubehör „flashen“. Alternativ können - wenn der Platz reicht - auch beide Systeme ins ROM „gequetscht“ werden.

Thorsten Lang präsentierte am Stand von Milan seinen neuen Treiber für PCI-Netzwerkkarten auf MiNTNet-Basis. Die Treiber samt Karte konnten direkt vor Ort erworben werden. Gleichzeitig erhärtet sich das Gerücht, dass an einem Netzwerksupport für MagiC gearbeitet wird (siehe auch aktuelle Newsmeldungen). Und das erfreuliche an der Sache ist, dass MagiXNet wohl kompatibel zu MiNTNet sein wird, damit die bereits existierenden Treiber für Netzwerkkarten genutzt werden können.

Joachim Fornallaz war ebenfalls am Stand von Milan Computer vertreten und präsentierte sein neues Milan-Kontrollcenter M_Control, das durchweg überzeugen konnte. Endlich entfallen die verstreuten CPXe, ACCs, INF- und SYS-Dateien. Alle Einstellungen können logisch geordnet und einfach via M_Control vorgenommen werden. Auch der Auflösungs-Umschalter ResSwitcher von Thomas Götsch machte einen guten Eindruck, auch wenn die Beta noch etwas absturzförmig war. Joachim überarbeitet momentan übrigens noch das Aussehen des Draconis-Browsers Adamas und passt die vom AmigaOS 3.5 bekannten



Eine weitere Erscheinungsform des Milan II mit integriertem TFT-Bildschirm, die voraussichtlich ab Frühjahr 2001 erhältlich sein wird.



Rainer Manigel führte am Stand von woller systeme das Betriebssystem N.AES 2.0 vor.

GlowIcons an die Atari-Plattform an. Damit ist auch klar, dass Adamas Pro als Standard-Browser mit dem Milan II ausgeliefert wird. Als TCP/IP-Stack wird jedoch IConnect in Verbindung mit iFusion (für STinG- und Draconis-Kompatibilität) eingesetzt.

Auch in Bezug auf zukünftige Entwicklungen gab es interessante Neuigkeiten: Milan-Computersystems steht derzeit mit einem Unternehmen in Kontakt, das sich dafür interessiert, den Milan II als Basis für Web-Terminals zu verwenden, die als Geldeinwurf-Automaten bundesweit aufgestellt werden soll. Aus den USA stammt außerdem eine brandaktuelle Software, die das Erstellen und Einladen von Microsoft-Powerpoint-Präsentationen ermöglichen soll. Erste Vorab-Versionen funktionieren bereits gut. Die Firmen APAK aus Frankreich und Lighthouse aus Deutschland haben ein loses Übereinkommen getroffen, nachdem spezielle 19-Zoll-Rack-Gehäuse für den Milan erstellt werden sollen. Wir können gespannt auf die Umsetzung dieser Projekte sein.

woller systeme. Der Stand von woller systeme befand sich direkt neben dem von Milan Computersystems und gehörte auch diesmal wieder zu einem der Highlights der Messe. woller konnte wieder viel interessante Software präsentieren: N.AES 2.0, PhotoTip, die Messsoftware HertzWare, Rational Sounds 2 und ein Update des Milan-Soundblaster-Treibers. Letzterer bietet nun Unterstützung für wesentlich mehr Soundblaster-kompatible Karten wie z.B. die Crystal. Auch Karten des Typs AWE 32/64 werden jetzt unterstützt. Zusammen mit dem Treiber kommt mit Take1 eine neue HD Recorder



Die Mitarbeiter von ROM logicware hatten alle Hände voll zu tun, um die aktuelle Version ihres exzellenten Office-Paketes Papyrus vorzuführen.

ding-Software, die speziell für den Einsatz mit Soundblaster-Karten programmiert wurde.

Am interessantesten war sicherlich die Präsentation der Treiber für die Hauppauge-TV-Karten. Die Software sollte in 4 bis 8 Wochen fertig sein. Auf der Messe konnte schon einmal ein erster Eindruck vermittelt werden. Die Steuerungssoftware ermöglicht dabei den Zugriff auf sämtliche Features der Karte. Momentan wird das Fernsehbild noch in ein Fenster eingblendet, an einem Fullscreen-Mode wird aber bereits gearbeitet. Ergänzend wird auch noch die ScreenEye-Software angepasst, um das direkte Aufnehmen von Videosequenzen zu ermöglichen. Die Videoschnitt-Software FunMedia wird die TV-Karte ebenfalls direkt ansprechen können.

ROM logicware. ROM logicware war wieder fleißig damit beschäftigt, Updates ihres Office-Paketes Papyrus an die Besucher zu verkaufen. Pünktlich zur Messe konnte dabei Version 8.20 fertiggestellt werden, die inzwischen auch komplett in englischer Sprache verfügbar ist.

M.u.C.S. M.u.C.S. konnte diesmal ebenfalls eine ganze Reihe an Neuigkeiten präsentieren. Zum einen hatten die Macher des Fanzines Atari-Classic Unterschlupf bei M.u.C.S. gefunden und präsentierten eine druckfrische, neue Ausgabe ihres Atari-Fanzines sowie eine CD-Kompilation. In Zukunft wird die Atari Classic übrigens erweitert und unter dem Namen Triple A die Bereiche Atari, Amiga und Acorn abdecken.

Die Internet Suite Draconis wurde in der Version 1.71 vorgeführt. Der HTML-Parser ist inzwischen in vielerlei

Hinsicht besser als die Referenz CAB (siehe auch den Testbericht in dieser Ausgabe der st-computer). Außerdem konnten drei Neuheiten im Programm von M.u.C.S. vorgestellt werden: zum einen das vektororientierte Platinenlayoutprogramm PCC in der Version 2.04, die Speziallösung ScanFix für den Funkscanner AR-3000A und m2pro, ein Profiler für Megamax Modula 2. Ausführliche Tests erwarten Sie in den kommenden Ausgaben.

Patrick Eickhoff. Patrick Eickhoff war mit seinem Videoschnittsystem FunMedia am Stand von Milan Computersystems vertreten und beeindruckte mit seiner Präsentation auch viele der anwesenden Videoprofis aus dem Amiga-Markt. Der Funktionsumfang von FunMedia ist immens, und bereits auf einem Milan 040 konnte die schnelle Echtzeitbearbeitung Dank Assembler-optimierten Routinen überzeugen. Seit neuestem können nun auch JPEG-Bilder von FunMedia geladen werden, eine MPEG-Unterstützung ist in Arbeit. Eine Schnittstelle zur TV-Kartensoftware von woller ist ebenfalls vorgesehen und wird komplett integriert, sobald die Treiber schließlich verfügbar sind.

Weiterhin durfte ein erster Blick auf die 3D-Engine eines in der Entwicklung befindlichen Rollenspiels für den Milan geworfen werden. Die Leistungsdaten waren bereits beachtlich: So gibt es Lichtquellen, hochauflösende Texturen, 360-Grad-Drehungen in alle Richtungen uvm. Die 3D-Beschleunigerfunktionen der ATI-Grafikkarten des Milan II sollen voll ausgenutzt werden, damit einem flüssigen 3D-Spektakel auch auf einem 040er nichts im Wege steht.



Interesse auch aus dem Amiga-Video-Profilager: Patrick Eickhoff (rechts) und seine exzellente Software FunMedia.



Atari-Masterminds im Fachgespräch: Thomas Göttisch (links) programmiert Treiberpakete, Olaf Piesche portiert OpenGL auf den Milan.

epic marketing. Da es sich bei der WOA 2000 um eine kombinierte Amiga-/Atari-Messe handelte, war auch epic marketing angezogen. Zwar bestand das Angebot noch zu 99 Prozent aus Amiga-Titeln, jedoch konnten bereits die Milan-Versionen von Dafel: Bloodline und Simon the Sorcerer II (wir berichteten) vorbestellt werden. Zum aktuellen Stand der Entwicklung kann gesagt werden, dass sich Paul Burkey persönlich um die Umsetzung des Siedler-Clones Foundations Edge kümmern wird und Pagan Games die Konvertierung des Action-Rollenspiels Dafel: Bloodline und des Adventures Simon II in Angriff nimmt. Falcon-Versionen wird es wohl doch keine geben, da die Nachfrage zu gering war, um die Entwicklungskosten zu rechtfertigen. Auch der 3D-Plattformer Tales From Heaven wird leider nicht umgesetzt, da der Aufwand zu hoch wäre und die Verkaufszahlen bereits in Amiga-Kreisen sehr gering waren. Freuen darf man sich gegen Ende des Jahres hingegen auf Earth 2140, einen echten Leckerbissen: Earth 2140 ist ein Command&Conquerer-Clone, der vom PC umgesetzt werden soll. Die Milan-Versionen sollen jeweils ca. 4-6 Wochen nach den Amiga-Versionen erscheinen.

Therapy Seriouz Software. Therapy konnten nach langer Zeit wieder ein Update ihres Grafiktools Smurf vorstellen. Leider gab es ein Problem mit dem Diskettenlaufwerk, wodurch viele User auf eine Auslieferung der Version 1.06 via eMail vertröstet werden mussten. Größte Neuerung ist das Echtzeit-Dithering, wodurch auch endlich alle Blockfunktionen

in Echtzeit vorgenommen werden können. Ein ausgeschnittener Block kann übrigens durch Drag & Drop auf den Bildmanager direkt in ein neues Bild gleicher Größe eingefügt werden. Die Installation übernimmt nun auch GEMSetup, wobei es noch ein paar Probleme mit der Serialisierung gab. Der Buttondesigner Click war noch nicht ganz fertig, machte jedoch bereits einen hervorragenden Eindruck. Der JPEG-Exporter dürfte ebenfalls erst in ein paar Wochen fertig werden.

Therapy arbeitet zudem im Auftrag von Milan Computersystems an einer OpenGL-Portierung. Diese wird auf Basis des freien MesaGL programmiert und als Shared Library in das System integriert. In Zusammenarbeit mit Thomas Götsch, dem Entwickler der ATI-Grafikkartentreiber für den Milan, sollen weiterhin sämtliche 3D-Beschleunigerfunktionen unterstützt werden. Eine Version für alle anderen Ataris wird es auch geben.

CCD. CCD konnte als Unteraussteller am Stand von Milan Computersystems die neue Version 4 des Textverarbeitungs-klassikers Tempus Word vorstellen. Tempus ist nun voll WYSIWYG-fähig, bietet freie Zoom-Modi, Farbgrafiksupport (XIMG, GIF, TIFF), verschieden breite Spalten uvm. Eine Demoversion kann im Internet unter der URL <http://www.tempus-word.de> heruntergeladen werden.

rgf Software. rgf Software hat seine gesamte Sharewarepalette präsentiert und direkt Registrierungen durchgeführt. Luna wurde in der Version 1.56 gezeigt. Luna bietet nun einen Fließtextmodus inkl. Textformatier-Option sowie Zugriff auf einen Textcompiler inkl. Projektmanager. Der Textcompiler ermöglicht es, in Kombination mit dem Projektmanager auch komplexe Projekte (z.B. große Webseiten) komfortabel zu verwalten und verändern zu können. Weiterhin war fast die gesamte Softwarepalette von rgf Software in neuen Versionen erhältlich - auch wenn es sich meistens um kleine Bugfix-Releases handelte. Alle Programme inkl. Schlüssel können übrigens auf einer Compilation-CD erworben werden.

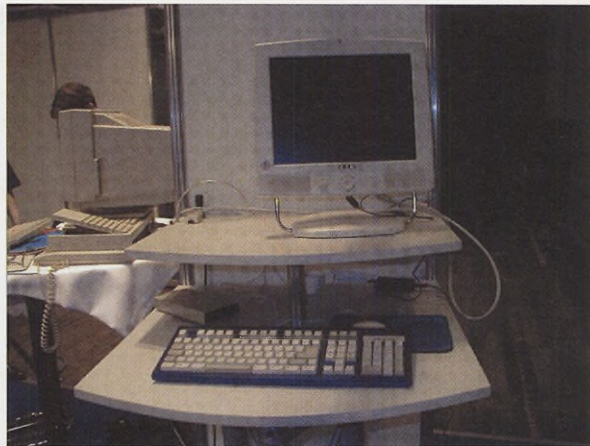
run! Software. run! Software konnten mit ihrer kompletten Suite an GFA-Entwicklungstools auftrumpfen: face VALUE und ergo!pro wurden jeweils in der aktuellen 3er-Version präsentiert. Die OT/OB-Lib für objektorientiertes Programmieren unter GFA-Basic konnte ebenfalls erworben werden.

Martin Elsaesser. Martin Elsaesser zeigte das Application Construction System ACSpro in der aktuellen Version 2.3.3. ACSpro ermöglicht es, Programme direkt via Modul um nicht vorhandene Funktionen zu erweitern. Bisher werden PureC und Pure Pascal unterstützt, ein Support von GNU C/C++ soll jedoch folgen.

Line Audio. Line Audio präsentierten an ihrem Stand einiges an Musikzubehör für Atari-Rechner, vor allem das JAM-IN/OUT- bzw. das PRO-Interface. NeoN Fans dürfte auch das NeoN-ExpandV1-Paket interessieren, das Texturen (inkl. Katalog), Fonts und Workshops enthält.

Ulrich Gössel. Ulrich Gössel präsentierte eine neue Version seiner Icon Sammlung Desktop 99. Desktop 99 umfasst 270 vollständig animierte Icons für alle TOS-Versionen ab 2.06, MagiC, Jinnee, N.AES, Thing usw. Das Update kommt mit 50 neuen Icons, zum großen Teil im 3D-Look, einem speziellen MagiC-Winframe, einfachere Installation uvm.

Amiga. Gut drei Viertel der Ausstellungsfläche wurde von Ausstellern aus dem Amiga-Markt belegt, die zahlreiche interessante Produkte aus dem Hard- und Softwarebereich vorführten. Am interessantesten waren jedoch ohne Zweifel die Vorträge des extra aus den USA angereisten CEO von Amiga Inc., Bill McEwen, die auch bei Atari-Fans für Interesse sorgten. Gleichzeitig stellte die World Of Alternatives den Verkaufsstart für das offizielle Entwicklerpaket für das neue Amiga-Betriebssystem dar, das im Winter erscheinen soll und vom Start weg auf 5 verschiedenen Prozessorientierten arbeiten



Alte und neue Flaggschiffe am Milan-Stand: links ein Atari TT, im Vordergrund ein Milan.

wird, darunter Intel und PowerPC. Ein eigener, auf dieses System optimierter Rechner wird für das Frühjahr 2001 erwartet.

Wenn Sie sich für Details über das Angebot und die Neuheiten, die für den Amiga vorgestellt wurden, interessieren, sollten Sie sich die aktuelle Ausgabe unserer Schwesterzeitschrift Amiga plus im Bahnhofsbuchhandel besorgen.

Fazit. Viele hatten schon gewitzelt, es könnte zu ernsthaften Ausschreitungen zwischen Amiga- und Atari-Jüngern kommen, doch alles in allem war es doch sehr friedlich. Viele blieben einfach in ihrem Revier, andere schnupperten auch mal in die Bereiche der anderen Plattform hinein. Das Flohmarkt-Image konnte vor allem in der Haupthalle weitestgehend abgelegt werden, da diesmal (auch durch das professionelle Auftreten der Amiga-Händler) vernünftige Messeaufbauten bereitstanden.

Für Neuigkeiten wurde vor allem wieder durch Milan Computersystems gesorgt. Alles in allem wird man sehr gespannt Richtung Oktober, in dem der neue Milan veröffentlicht werden soll, blicken dürfen.

Etwas enttäuschend war allein, dass diesmal einige bekannte Gesichter und Größen der Atari-Welt nicht den Weg nach Neuss gefunden hatten. So fehlten u.a. ASH, invers und Crazy Bits. Doch auch ohne diese Größen war die Messe durchweg ein Erfolg und machte Lust auf eine eventuelle Neuauflage im Herbst. ʘ

Jan Daldrup, Thomas Raukamp

i Messe-Talk mit Ali Goukassian: Milan Computersystems im Gespräch

Ali Goukassian war Organisator der World Of Alternatives und ist Geschäftsführer von Milan Computersystems. Auf der Messe in Neuss fand er Zeit für ein Interview mit Thomas Raukamp, um über den neuesten Stand der Entwicklungen rund um den Milan Rede und Antwort zu stehen.

st-computer: Ali, wie bist Du mit dem Verlauf der World Of Alternatives zufrieden?

Ali Goukassian: Ich bin *sehr* zufrieden - genauso wie auch die Firma Axro. Wir haben eine tolle Resonanz verspürt, auch wenn die eine oder andere wichtige Firma des Atari-Marktes dieses Mal leider fehlte. Für die kommende Messe haben diese wieder zugesagt. Die Frühjahrsveranstaltung war einigen doch zu spontan. Allerdings habe ich von einigen wenigen Ausstellern aus dem Atari-Markt gehört, dass diese mit den Umsätzen nicht ganz so zufrieden waren wie in den vergangenen Jahren. Das ist schade, doch ich denke, dass es uns auch primär darum gehen sollte, zu zeigen, dass wir für den Kunden da sind. Eine solche Messe sollte gewissermaßen auch als langfristige Werbung und Investition gesehen werden.

stc: Was waren für Dich die Höhepunkte der Messe?

Goukassian: Die zahlreichen User, die auf mich oder meine Kollegen zukamen und sich für das Engagement im Atari-Markt bedankten - einer sogar mit einer großen Flasche Sekt! Tolles Gefühl, zu wissen, dass die Menschen es honorieren, wenn man sich mit Leib und Seele um eine Sache bemüht. Danke nochmals von meiner Seite. Dies wäre nicht von jedem Markt zu erwarten.

Außerdem haben mir natürlich auch so einige andere Sachen toll gefallen. FunMedia z.B., das Videoschnitt-Programm von Patrick Eickhoff, ist phantastisch und hat etliche User, auch von Seiten des Amiga-Marktes, vom Hocker gerissen. Es wird sicher eine gute Stütze für den Milan. Insbesondere mit Hinblick auf die auf der Messe ebenfalls präsentier-

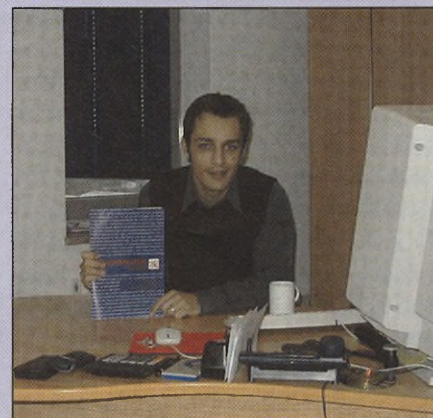
te Milan-TV-Karte. Gefallen hat mir auch der tolle Milan-Stand, der u.a. auch durch die finanzielle Kooperation der Firma Axro ermöglicht wurde und unsere ernstzunehmenden Ambitionen optisch unterstrich.

stc: Wie wurde der Milan II vom Publikum angenommen?

Goukassian: Durchweg gut. Leider ist das Gerät, das wir dabei hatten, am Samstag Abend bei einem Hardwareupdate vorübergehend „verstorben“ und konnte erst nach der Messe wieder „zum Leben erweckt werden“. Doch es ging uns neben der reinen Präsentation einer funktionierenden Hardware ja auch insbesondere darum, ein Konzept und eine Vision aufzuzeigen. Und das scheint uns gelungen zu sein. Es haben sich neue Ideen und Vertriebswege aufgetan, Kunden sind auf uns zugekommen, die über die Presse oder das Internet vom Milan erfahren hatten und uns mal spontan und sozusagen in Cognito auf der Messe aufgesucht haben, um zu schauen, in wie weit man mit uns zusammenarbeiten und den Milan II im großen Stil einsetzen könnte.

stc: Wie nahm denn das ehemals verfeindete Amiga-Lager den neuen „Atari“ auf?

Goukassian: Von der alten „Feindschaft“ war auf dieser Messe nicht mehr viel zu spüren. Auch eine Vielzahl von Amiga-Usern hat es auf den Milan-Stand verschlagen. Diese waren sichtlich erstaunt, zeitweise auch sprachlos. Immerhin kannten viele von ihnen bis zur Messe nur den guten alten Schwarzweiß-Desktop mit den pixeligen Laufwerk-Icons. Insofern haben wir auch dort bei vielen



Ali Goukassian ist Geschäftsführer von Milan Computersystems, Leiter des Falke Verlags und Organisator der World Of Alternatives 2000.

mitten ins Herz getroffen, weil wir uns gegen den Strom auflehnen und versuchen, allen Schwierigkeiten zum Trotz etwas Besseres zu schaffen. Klar hat der eine oder andere Amiga-User, der schon eine Power-PC-Karte in seinem 1200er stecken hat, nicht verstehen können, was man heute noch mit einem 060-Prozessor anfangen möchte, aber die Software-Fakten werden dann für sich gesprochen haben...

stc: Man hört ja sogar von Amiga-Händlern, die ins Atari-Lager wechseln...?

Goukassian: Ich denke, von einem Wechsel kann hier nicht wirklich die Rede sein. Auch die Amiga-Händler müssen sehen, wie es in der Zukunft weitergeht. Und da viele von ihnen sich sträuben, PC-Systeme zu unterstützen, haben wir eine Reihe von Interessenten, die gern auch den Milan II vertreiben und supporten würden. Das finden wir wiederum toll - und das nicht nur, weil zuverlässige und namhafte Größen darunter sind: Für uns ist es auch eine Bestätigung unserer Arbeit, denn auch Außenstehende schei-

«Wir produzierten im Juli noch die 50-100 Testboards bei Motorola [...]. Wenn alles klappt, werden diese Boards über den August bis in den September hinein getestet. Im Anschluss daran wird sofort mit der Produktion begonnen, sodass wir hoffen, Ende Oktober ausliefern zu können.»

nen einen Markt für den Milan zu sehen.

Darüber hinaus gibt es weitere Kooperationen z.B. von Seiten einiger Software-Firmen, die Software vom Amiga auf den Milan portieren wollen und werden. Die Messe hat uns auch hier geholfen, den direkten Kontakt aufzunehmen und Kooperationen anzubahnen.

stc: War es nicht gerade für Milan eine Enttäuschung, dass so wichtige Firmen wie ASH oder invers nicht mit eigenen Ständen vertreten waren?

Goukassian: Zugegebenermaßen war es für uns und User wirklich enttäuschend, denn immerhin decken diese beiden Firmen den großen Teil der aktiven und modernen Softwareentwicklung des Atari- und damit auch des Milan-Marktes ab. Invers hätte mit Calamus SL2000 sicherlich eine tolle und wichtige Neuerung vorzustellen gehabt.

Aber wie eingangs erwähnt: Ulf Dunkel von invers wurde just zu dieser Zeit Vater (meinen Glückwunsch auch von dieser Stelle aus) und bei ASH herrschte aufgrund der langfristige geplanten Pfingsturlaube Personalmangel. Beide Firmen haben für eine eventuelle Herbstmesse aber schon grünes Licht gegeben.

stc: Einige Leute äußerten sich enttäuscht darüber, dass das neue, kleinere Boarddesign des Milan II noch nicht präsentiert wurde. Was waren die Gründe dafür? Ist mit Verzögerungen zu rechnen?

Goukassian: Es ist im Computerbusiness leider immer wieder das gleiche: Geplante Termine können nur schwer eingehalten werden, da allen Vorbereitungen zum Trotz Widrigkeiten auftauchen, mit denen kein Mensch hat rechnen können - so auch bei uns. Ein von uns für den Einsatz im Milan geplanter Chip wurde trotz seiner Neuartigkeit plötzlich wieder aus dem Programm des Produzenten gestrichen und wochenlange Arbeiten mussten ad acta gelegt und von neuem in Angriff genommen werden. Wir hätten selbst sehr gern präsentiert, was wir geplant haben. Ich hoffe, dass wir die

Verzögerungen über die Sommermonate wieder kompensieren können, damit das Weihnachtsgeschäft nicht gefährdet ist.

stc: Wo wir gerade bei terminlichen Fragen sind: Wann wird der Milan II nun endgültig in den Kaufhäusern stehen? Gibt es schon einen exakten Zeitplan?

Goukassian: Den gibt es - na klar: Wir produzierten im Juli noch die 50-100 Testboards bei Motorola, mit Hilfe derer zum einen die Funktionstüchtigkeit der neuen Technologie getestet werden soll, zum anderen aber auch beim Hersteller geprüft wird, ob der Produktionsablauf reibungslos verläuft. Wir dürfen uns natürlich keinerlei Fehler erlauben, denn wenn eine Produktionsmenge von einigen tausend Exemplaren letzten Endes fehlerhaft sind, kann das zu enormen Verlusten führen. Wenn alles klappt, werden diese Boards über den August bis in den September hinein getestet. Im Anschluss daran wird sofort mit der Produktion begonnen, sodass wir hoffen, Ende Oktober ausliefern zu können.

stc: Wann werden die ersten Entwicklergeräte mit dem endgültigen Board ausgeliefert?

Goukassian: Hierbei ist die Definition „endgültig“ sehr schwierig. Wenn alles klappt, dann sind die schon vor kurzem ausgelieferten Geräte die endgültigen Boards; ansonsten müssen wir mit dem September rechnen.

stc: Auf der Messe war ja zum ersten Mal das neue Gehäuse in verschiedenen Farben zu sehen. Ist hier nun bereits eine endgültige Auswahl getroffen?

Goukassian: Die ist noch nicht getroffen. Hierbei lassen wir uns auch bis zum letzten Moment Zeit, um auch die Meinung der Vertriebspartner - insbesondere auch der Kaufhäuser und der größeren Ketten - abzuwarten. Diese verfügen immerhin über jahrelange Erfahrungen auch mit größeren Kundenzahlen. Das Gehäuse an sich wird aber das von uns präsentierte Tisch-Gehäuse sein, das man sowohl hochkant als auch flach liegend aufstellen kann. Es ist toll angekommen

und hat allenthalben gut gefallen.

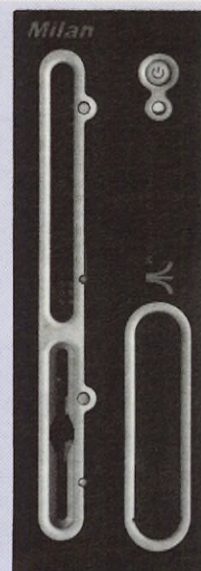
stc: Das Medieninteresse am Milan scheint zu wachsen. Was ist in dieser Hinsicht bisher gelaufen?

Goukassian: Nun, wir hatten den Auftritt beim WDR-Computerclub, der ja insgesamt knappe 7 Minuten lief. Im Radio (NDR 1) hatten wir ebenfalls einen dreiminütigen Bericht über den neuen Milan. Darüber hinaus haben auch c't, die Musikmagazine, das 3SAT-Computermagazin

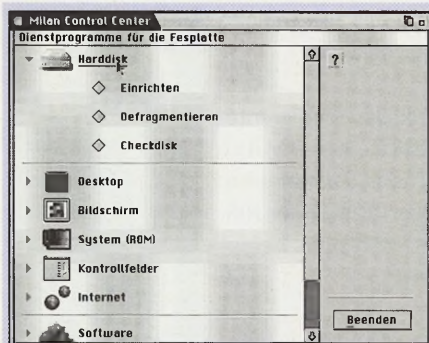
„Neues“ und einige andere Magazine Interesse an der Vorstellung des neuen Milan II angekündigt. Wir haben es der Entwicklung der Branche zu verdanken, dass das Hauptaugenmerk ein wenig von den reinen MHz-Frequenzen, die in der PC-Branche so wichtig sind, abgelenkt wird. Dank portabler Computer, Settop-Boxen usw. haben die Medien gelernt, dass es auf die Funktionalität und nicht auf die Geschwindigkeit des Hauptprozessors ankommt. Insofern verspüren wir viel Interesse.

stc: Ein nettes Detail der Messepräsentation war M_Control, das neue „Kontrollzentrum“ für den Milan. Was ist die Philosophie hinter dieser Software?

Goukassian: M_Control ist derzeit noch der Projektname eines Steuerzentrums, dessen Aufgabe ich mir gemeinsam mit meinem Kollegen Thomas Götsch ausgedacht habe. Wir haben uns eines Tages gefragt, wie wir es denn auch bis ins letzte Detail realisieren wollen, dass der Milan II als Computer-Einsteiger-Gerät wirklich tauglich ist. Das Betriebssystem insgesamt ist sicherlich sehr viel einfacher handzuhaben und weniger anfällig als z.B. Windows, doch ist uns



«Das Gehäuse an sich wird das von uns präsentierte Tisch-Gehäuse sein, das man sowohl hochkant als auch flach liegend aufstellen kann. Es ist toll angekommen.»



«Das Prinzip von M_Control ist eigentlich simpel: Die notwendigen Programme, ACCs und CPX-Module werden wie gehabt installiert, aber M_Control verwaltet diese übersichtlich. M_Control ist jederzeit über den Desktop oder die Menüleiste aufzurufen und zeigt übersichtlich alle diejenigen Dinge an, die eingestellt werden können.»

aufgefallen, dass einem Neuling nicht leicht zu vermitteln ist, was denn Accessories, CPX-Module und ähnliche Einstellungs-„Programme“ sind. Also haben wir uns gedacht, dass es eine „Zentrale“ zum Einstellen aller systemrelevanten Werte geben muss - egal, ob für Uhrzeit, Maus, Systemzeichensatz, Festplatte oder was auch immer man sich vorstellen kann.

Das Prinzip ist eigentlich simpel: Die notwendigen Programme, ACCs und CPX-Module werden wie gehabt installiert, aber M_Control verwaltet diese übersichtlich. M_Control ist jederzeit über den Desktop oder die Menüleiste aufzurufen und zeigt übersichtlich alle diejenigen Dinge an, die eingestellt werden können. Dabei wird mit über- und untergeordneten Menüs gearbeitet. Will der Anwender nun etwas an seiner Festplatte machen, klickt er das Symbol an und alle zur Verfügung stehenden Tools werden angezeigt. Diese können dann direkt aus der Liste heraus aufgerufen werden - ganz gleich, ob es Accessories, CPXe oder Programme sind.

Wir haben dann Joachim Fornallaz, der schon für das geniale GemSetup verantwortlich ist, 6 Wochen vor der Messe mit der Realisation beauftragt und schon auf der Messe eine Beta-Version zu sehen bekommen. Das war klasse!

stc: Ziemlich viel Aufsehen erregte das iMac-ähnliche Gehäuse, das im Konferenzraum stand. Ist dies eine weitere Erscheinungsform für den Milan II?

Goukassian: Das ist sicherlich nur eine mögliche Erscheinungsweise, die erstklassig bei den verschiedenen Gesprächspartnern angekommen ist. Sie beinhaltet Rechner und TFT-Display in einem flachen und transportablen Gehäuse. Meines Erachtens nach eine Augenweide, die ich gern ebenfalls auf dem Schreibtisch haben möchte. Das besondere daran ist, dass trotz der geringen Abmessungen mit Standard-Disketten- und Festplattenlaufwerken gearbeitet wird. Auch das Milan-II-Mainboard kann ohne Modifikationen eingesetzt werden. Es könnte Anfang 2001 erscheinen, ist aber eher für den kaufkräftigen Kunden geeignet, da die TFT-Technologie (Hitachi A-Grade mit hoher Qualität) und das Slimline-CD-ROM-Laufwerk ihren Preis fordern.

stc: Amiga stellte auf der Messe das offizielle Software Development Kit für seine nächste Generation vor, um Entwicklungen schon im Vorfeld zu beschleunigen. An sich ein guter Gedanke. Wird es auch für den Milan ein neues SDK geben?

Goukassian: Ahhhh, eiskalt erwischt! So genau wir auch wissen, dass ein richtiges und komplettes SDK der Grundstock guter Software ist, so schwer ist es, neben all den Arbeiten am Milan II ein wirklich umfangreiches SDK zusammenzustellen. Doch wir arbeiten daran, noch im Herbst etwas Gutes auf die Beine zu stellen. Wir haben auf der Messe Leute getroffen, die



das Atari-Compendium weiterentwickelt haben und in den kommenden Wochen an den Milan anpassen wollen, wir haben Kontakt zu Profis in C++ aufgenommen und hoffen, aus alledem bald ein gutes Paket zu Softwareentwickler schnüren zu können.

stc: Wie siehst Du nach dieser Messe die neuen Pläne von Amiga, den Consumer-Markt mit einer neuen Hardware und einem neuen Betriebssystem zu bedienen? Erwächst hier ein weiterer Konkurrent im Alternativen-Markt?

Goukassian: Schwer einzuschätzen. Ich denke mal, dass das nicht zwingend der Fall sein muss. Vielleicht sensibilisiert diese Tatsache einfach nur die Vertriebskanäle und die Medien dafür, dass es das natürlichste der Welt sein sollte, dass es neben den Windows- und Mac-Systemen noch weitere gute Computer gibt. Zumindest in den ersten Monaten werden die alt eingesessenen Anwender der jeweiligen Gruppierungen auf die jeweilige neue Hardware zurückgreifen, sodass die Konkurrenzsituation hier noch nicht gegeben ist. Wenn sich herausstellt, dass die inhaltlichen Zielsetzungen zudem unterschiedlich sind, wird es auch langfristig keine Probleme geben. Je nachdem, was für eine Hardware Amiga einsetzen möchte, könnte man sogar über langfristige Kooperationen nachdenken...

stc: Wann können wir den neuen Milan wieder auf einer Messe sehen? Sind Auftritte im Ausland geplant?

Ali Goukassian: Derzeit sind noch keine konkreten Auftritte in naher Zukunft geplant. Ich denke, wir sind auf jeden Fall bei der nächsten CeBit dabei, zuvor müssen wir aber all unsere Kräfte auf den Markteintritt konzentrieren. Die bislang gewonnen Kontakte müssen nun auch erst einmal sinnvoll genutzt werden, so dass wir die Messe als reine Kontaktbörse derzeit nicht zwingend benötigen.

st-computer: Ali, vielen Dank für dieses Update.

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 VGA-Monitor auch an Ihren Atari ST/Mega /STE anschließen. Der Monitor ist dann Ersatz für die immer schwerer zu beschaffenden Monochrom-Monitore von Atari. Mit diesem Adapter kommen Sie z.B. an einem 15" oder 17" Monitor auch in den Genuß eines wesentlich größeren Bildes. Geeignet für JEDEN VGA-Monitor mit 15 pol. Anschluß. Das Ton-Signal wird an einer separaten Chinch-Buchse herausgeführt (z.B. für den Anschluß an Aktivbox).

FalconVGA-Adapter 35.-

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



Weitere nützliche Kabel für Ihren Atari:

Scart-Kabel

24.90

Damit schließen Sie den Atari an Ihren Fernseher als Farbbildschirm.

RGB-Kabel

24.90

zum Anschluß des Atari an einen RGB Monitor

Monitorswitch

29.90

Umschalter zwischen Farb- und S/W-Bildschirm

Monitorverlängerung

19.-

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

Maus / Joystick Adapter

19.-

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

Maus / Joystick Umschalter

34.90

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

DMA-Kabel

9.-

Anschlußkabel für Atari-Harddisk an ST/MegaST

SCSI-Kabel

SCSI-1, 50 Pol. Centronics

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

50 Pol. Centronics - 25 Pol. Sub D

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

SCSI-2 Kabel

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

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

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

High Density - High Density

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

SCSI-Kabel intern

50 Pol. Flachbandkabel

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

SCSI-Wechselrahmen f. 1 HD

ohne Lüfter	29.90
mit Lüfter	39.90

SCSI-Gehäuse

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

SCSI Terminatoren

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

Versandkosten:

per Vorkasse (Scheck): DM 8.-

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

per Nachnahme: DM 12.-

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

Heikendorfer Weg 43, 24149 Kiel-Dietrichsdorf
Tel: (0431) 20 45 70, Fax: (0431) 20 45 71

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

Seidel
SOFTWARESERVICE

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

Whiteline alpha 49.-

Startausgabe der erfolgreichsten CD-Serie für Atari, u.a. mit 4 Vollversionen (Virenkiller, Poisor, Bildschirmschaber Before Dawn, Boxkile 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 Autorendistribution (V0.98), viele Spiel, Hypertextinformationen, Clip-Arts, die neuen DL-PD's und 800 weitere Fonts.

Whiteline Omega 49.-

Auch die Omega hat die traditionelle Fülle an Vollversionen zu bieten: den Texteditor Jane, 1st Guide, der Lernprogramm Vesal, die modulare Datenbank Procurator 2, den Grafikbehandler 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 betrefte Ihrer einfachen Handhabung für junge Benutzer geeignet sind. Spielen, Lernen und Spaß für die jungen Computer-Nutzer.



Milan Disk 1 29.90

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



Best of Atari inside 1 5.-

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



Best of Atari inside 2 20.-

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



Atari Gold 29.-

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



Purix Gold CD 39.-

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



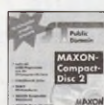
Neon - Overlay CD 59.-

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.



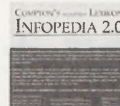
Maxon Games 29.-

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, Netzwerkspele, 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 PublicDomain in übersichtlich sortierten, themenorientierten Paketen auf einer CD. Einige Bereiche sind: Adressverwaltungen, Datenbanken, Demos, Geschäftsprogramme, Grafiksoftware, Midi-Programme, Musik-software, Tools und Utilities, Zeichenprogramme und vieles mehr.



Demo Session 5.-

Die günstige Möglichkeit, teure Software vorab zu testen. Diese CD beinhaltet über 500 MByte 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 Developement Kit 39.-

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



Atari Forever 2

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



Atari Forever 3

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.



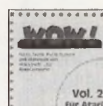
Atari Forever 4

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



Artworks CD prof.

Artworks inkl. Handbuch-Set

19.-
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 Tips und Hinweisen für professionelle Gestaltung.



Textverarbeitung

Papyrus Word 7.5199.-

Papyrus Office 7.5279.-

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

Achtung: Bei uns jetzt gratis inkl. Formula Pro Formelsatzsoftware

Script 5 Upgrade19.-

(von Script 4 oder älter)

Script 5 Neu-Paket49.-

komplette Vollversion Script inkl. Handbuch

Formula15.-

leistungsfähiger Formeleditor

Scarabus15.-

Fonteditor für Signum-Fonts

Font-Machine15.-

Fontkonverter für TrueType in Signum

alle 3 Zusammen: nur29.-

Purix Gold CD39.-

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

Emulatoren

Neue Version 1.6:

STEmulator pro69.-

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

STEmulator

Gold 1.6399.-

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

ST. pro Extra119.-

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

ST. Gold Extra149.-

Stemulator Gold inkl. NAES Multi OS und Thing Desktop

passend zum STEmulator:

Data Transfer Kit39.-

Aufpreis zu STEmulator30.-

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

Stemulator Gold

Pack129.-

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

SCSI-Controller

Link97135.-

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

Link 96 Mega STE179.-

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

Link97 intern179.-

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

Treiber-Software

HD-Driver 7.559.-

Egon CD-Driver49.-

Festplatten

Einbaulauferwerke SCSI

1 GByte269.-

2 GByte379.-

4 GByte499.-

SCSI-Geräte extern:

1 GByte369.-

2 GByte479.-

4 GByte599.-

Controller, Treiber: siehe oben

CD-ROM Geräte

Toshiba SCSI,

32-fach249.-

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

Anschlußkabel für:

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

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

Falcon SCSI-229.90

Atari TT14.90

Treiber Egon CD-Utilities49.-

Virenkiller

UVK 2000
Version 8
UVK
2000
Version 8

Ultimative Virus Killer 2000
der zuverlässigste Viren-Schutz
für alle Atari, Macintosh, Hades
und Wiles-Computer

UVK ist der

Ultimative
VirenKiller

für alle TOS-Systeme. Durch umfangreiche Bibliotheken kann UVK gewünschte Bootsektoren (z.B. auf Spiele-Disketten) von bösartigen Viren unterscheiden und sogar durch Viren zerstörte Bootsektoren wieder herstellen.

Mit einem systematischen & komfortablen Systemcheck können Sie Ihr ganzes Rechner-System prüfen und restaurieren lassen. Siehe auch Test ST-C 4/98.

Lieferung inkl. dt. Handbuch.
**Preis-
senkung**

UVK
2000 29.-

Mäuse & Tastaturen

Manhattan-
Maus 29.-



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



Champ
Mouse39.-

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

Mega STE/TT
Tastatur39.-

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

Tastatur 1040 19.-

Tastatur Falcon19.-

Tastaturprozessor19.-

(für 1040er oder Falcon-Tastatur passend)

Versandkosten:

per Vorkasse (Scheck): DM 8.-

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

per Nachnahme: DM 12.-

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

Heikendorfer Weg 43, 24149 Kiel-Dietrichsdorf
Tel: (0431) 20 45 70, Fax: (0431) 20 45 71

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

Seidel
SOFTWARESERVICE

Grafiktools

Apex Media V2.41

.....149.-

Speziell auf die Fähigkeiten des DSP abgestimmt stellt Apex Media ein universelles Grafik-Tool dar. Apex Media bietet Malwerkzeuge, Block- und Maskenoperationen etc. Apex Media beherrscht Projektionen der Grafik auf verschiedene Flächen. Filterfunktionen und Effekte sind auf Einzelbilder und auch auf ganze Filme, die sich mit Apex-Media bearbeiten lassen, anwendbar. Über das Text-Interface können Sie direkt Calamus-Fonts verwenden, die mit verschiedenen Effekten in der Grafik anwendbar sind. Spezialeffekte, Morphing, Bildverzerrungen und eine Schnittstelle für Digitizer ergänzen das Leistungsspektrum.

Apex Media + Neon 3D + Overlay Multimedia199.-

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

Modems & Software

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

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

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

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

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

Draconis 1.6: 69.-

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

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

Neu: Draconis Professional V 1.798.-

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, Farbausgleich, Verzerrungen u.a... Der 2. große Funktionsbereich ist der Grafikkonverter, mit dem Sie auch exotische Formate Ihrem Atari zugänglich machen.

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

Smurf + XAct Chart139.-

Disketten- & Laufwerke

Diskettenlaufwerke für alle Atari-Computer!

Disketten-Laufwerk, intern69.-

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

Disketten-Laufwerk, extern159.-

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

HD-Modul49.-

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 Startplus

DM 1599.-

Der Milan in einer interessanten Komplettausstattung:

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

Milan-Optionen:

Alternativen / Erweiterungen / Zusatzausstattungen

RAM 32 / 48 / 64 / 80 / 96 / 128 / 256 MByte a. Anf.
Festplatten: 6.4 / 8.4 / 10.5 GByte oder größer a. Anf.
Wechselspeicher: ZIP-Drive 100 MByte intern199.-
CD-ROM: 24- / 32- / 40-fach Laufwerke a. Anf.
CD-Writer: 2- / 4-fach CD-Writer / CD-ReWriter a. Anf.
SCSI-Controller: Ultra SCSI-Controller, PCI-Bus inkl. 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-Keyboar, Profi-Keyboar Cherry G80-3000
Monitore 15 / 17 / 19 / 21 Zoll a. Anf.

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

CD-Pack '99

69.-

Maxon CD-2

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

Maxon Games

über 700 Spiele, mit komfortabler Übersicht

Best of Atari inside 2

Die Hit's der Atari inside

Purix Gold CD

Hochwertige Vollversionen: Script 5, Formula pro und vieles mehr



Atari Forever

49.-

Atari Forever 1

+ Atari Forever 2

+ Atari Forever 3

+ Atari Forever 4

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



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

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, Convector 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, Formulua, Fractals 5, PixArt 3.34, Mortimer, papyrus 3, Rainbow Multimedia, Script 4, Substation (Doom Clone), Toxis 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, Multitimer 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 Grafix 3D für Falcon, Overlay Multimedia, Arabesque Home, Convector 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-Kontoi zum Verwalten der Bankgeschäfte und vieles mehr.

Leser-CD 4/99

Vollversion des Monats ist die Vektor-Zeichen-Software Kandy (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 Whipl, die Virtual-Light-Maschine für den Falcon usw.

Leser-CD 1/2000:

Idealist 3.95, Aniplayer 2.08 mit mp3-Abspieler, CD-Player und CD-Brenner, Expresso 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:

NEU!

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, Farbmulator 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.

Die 68er Generation

Wir schreiben das Jahr 1970. Die amerikanische Firma Intel Corp. baut den ersten programmierbaren Mikroprozessor, den legendären 4004. Aus 2300 Transistoren bestehend konnte ihm bei einer Taktfrequenz von 108 KHz die unglaubliche Anzahl von 60000 Rechenoperationen pro Sekunde abgerungen werden. Der Startschuss für eine unglaubliche Entwicklung war gefallen ...

Heute, 30 Jahre später, ist der Mikroprozessor aus der modernen Gesellschaft nicht mehr wegzudenken. Egal ob Mikrowelle, Wasch- oder Spülmaschine, Automobil oder Toaster - überall ist er anzutreffen. Und natürlich nicht zu vergessen ist der Computer, dessen immer komplexer werdende Anwendungen eine immer höhere Rechenleistung erfordern. Um diese bieten zu können war jedoch ein langer Weg notwendig. In diesem Artikel soll nun darauf eingegangen werden, wie man bei der 68k-Reihe versucht hat, die Performance zu verbessern. Mit dem oben erwähnten Prozessor hat die 68000er-Familie jedoch so gut wie nichts mehr gemein.

MC68000. Dieser Prozessor ist der Vater der 68er-Familie. Binnen zwei Jahren entwickelt, wurde er bereits 1979 veröffentlicht und konnte über die 80er (Atari ST, Amiga, Macintosh) bis in die 90er (SEGA Mega-Drive, Atari Jaguar) hinein erfolgreich vermarktet werden. Seine Bezeichnung stammt von der Anzahl der Transistoren, die in ihm werkeln (nämlich 68000), die 13000 Gatterfunktionen ausführen können. Dabei basiert dieser Prozessor auf Mikro-Code. Hier handelt es sich um ein ROM, das die Befehle intern in Steuerbefehle umwandelt. Dies geschieht folgendermaßen: Zunächst unterscheidet man zwischen Micro- und Nano-ROM. Das Micro-ROM enthält dabei lediglich Adressen, die auf einzelne Mikroinstruktionen im Nano-ROM verweisen. Wurde ein Befehl dekodiert, wird nun eine Startadresse im Micro-ROM gesetzt, das dann nacheinander die Befehle im Nano-ROM aufruft. Das Nano-ROM steuert schließlich 180 Steuerpunkte in der gesamten CPU an, und das bei jeder Mikro-Instruktion. Die Dauer für Dekodierung und Ausführung beträgt pro Befehl mindestens vier Taktzyklen. Um nicht erst mit der Dekodierung des nächsten Befehls beginnen zu können, wenn dieser aus dem langsamen externen RAM geladen wurde, verfügt der Prozessor über eine Prefetch-Technik (= vorher holen). Während also der eine Befehl noch dekodiert und bearbeitet wird,

lädt der 68000 bereits den nächsten in einen internen Zwischenspeicher mit einer Größe von 4 Bytes. Natürlich stehen mit Hilfe dieses Puffers auch eventuelle Operanden der Befehle schneller zur Verfügung. Mit dieser Architektur schafft der 68000 eine Rechenleistung von etwa 1 MIPS (Million Instructions Per Second) bei 8 MHz bzw. 2 MIPS bei 20 MHz. Im Vergleich zu den damaligen 8-Bit-Prozessoren sicherlich ein großer Schritt.

MC68020. Der seit 1984 vertriebene 68020-Prozessor wurde seinerzeit sicherlich zu Recht mit der Bezeichnung „Das Superding“ bedacht. Grund dafür waren zum einen die interne Cache und zum anderen die parallele Ausführung von Befehlen. Der große Vorteil liegt darin, dass bereits mit der Verarbeitung des nächsten Befehls begonnen werden kann, während der aktuelle noch abgearbeitet wird. Dies wird allerdings nur durch einen von der Verarbeitung abgekoppelten Bus-Controller erreicht. Sobald nämlich ein Befehl abgearbeitet worden ist und von diesem ein Ergebnis in den Speicher geschrieben werden muss, übernimmt der Bus-Controller diese Aufgabe und die Ausführungseinheit beginnt die Bearbeitung des nächsten Befehls. Die Folge ist ein sogenanntes Overlap. Die Bearbeitungszeit eines Befehls überlappt sich also mit der Bearbeitungszeit des Bus-Controllers. Im Idealfall beträgt somit die Ausführungszeit eines Befehls 0 Taktzyklen, da diese im „Schatten“ des Bus-Controllers verschwindet - verglichen mit dem 68000 eine wahre Geschwindigkeitsexplosion. Aber daneben sind auch der nun 6 Bytes große Prefetch-Buffer, der die Befehle

bereits dekodiert, während diese die drei Stufen des Prefetch-Buffers durchlaufen, und der 256 Bytes große Instruction-Cache für die Leistungssteigerung verantwortlich. Letzterer erlaubt das Holen von Befehlen in den Prefetch-Buffer nahezu ohne Zeitverzögerung. Hinzu kommt noch, dass der 020 nun über einen 32 Bit breiten externen Datenbus verfügt, im Gegensatz zu den 16 Bit beim 68000. Es sind also die gleiche Menge Befehle und Daten aus dem Speicher in den Prozessor zu laden und weniger langsame Buszugriffe vonnöten. Auch eine verbesserte Ausführungseinheit kommt im 68020 zum Einsatz. Diese hat deutlich geringere Ausführungszeiten als noch der 68000. Besonders der DIV- und MUL-Befehl haben eine große Beschleunigung erfahren (DIV von 158 auf evtl. 54 Taktzyklen). Alles in allem sind für diese Architektur 250.000 Transistoren nötig, die für eine Rechenleistung von 10 MIPS bei 33 MHz sorgen.

MC68030. Die Änderungen vom 020 zum 030 sind sicherlich nicht so einschneidend, wie die vom 68000 zum 68020. Im Wesentlichen gibt es drei Verbesserungen gegenüber dem Vorgängermodell: Zu dem 256 Byte großen Befehls-Cache gesellt sich nun ein 256 Byte großer Cache für Daten, der die Buszugriffe erneut deutlich verringert und somit für eine weitere Beschleunigung des Prozessors führt. Besonders effektiv sind die für heutige Verhältnisse äußerst kleinen Caches - hauptsächlich, wenn kleine Programmschleifen ausgeführt werden. Ansonsten fällt die Geschwindigkeitssteigerung eher gering aus. Um einem der größten Probleme der Prozessoren entgegenzutreten, beinhaltet der MC68030 auch ein verbessertes Bus-Interface. Dem berühmten Flaschenhals soll damit Paroli geboten werden. Das verbesserte Bus-Interface unterstützt nun den sogenannten Burst-Mode. Hierbei ist der Prozessor in der Lage, seine Caches in ganz wenigen Taktzyklen mit vier Longwords (16 Bytes) zu laden. Damit können erstmals FPM-DRAMs (Fast Page Mode) optimal genutzt werden, bei denen nicht unbedingt für jeden Speicherzugriff sowohl Zeile (RAS) und Spalte (CAS) der Speicherzelle nacheinander angelegt

werden müssen. Es genügt, wenn einmal beide Teile der Adresse und anschließend für die nächsten drei Zugriffe nur noch die Spaltenadresse angelegt wird. Der Speicherdurchsatz kann somit deutlich gesteigert werden, da der 030 nun in der Lage ist, ein Langwort in nur einem Taktzyklus zu laden, sofern der Speicher mitkommt.

Schließlich kommt in dieser Ausbaustufe zum ersten Mal eine PMMU (Paged Memory Management Unit) zum Einsatz. Diese ist in der Lage, logische Adressen in der CPU in physikalische Adressen für den Speicher umzusetzen. Dabei bedient sich die MMU dem Address Translation Cache (ATC). Dieser 22 Einträge umfassende Cache enthält die häufig genutzten Umrechnungen. Ist kein Eintrag für eine Umsetzung im Cache vorhanden, wird auf eine Tabelle im RAM zurückgegriffen. Die Umrechnung von Adressen erfolgt dabei parallel zu den Berechnungen der Execution Unit und parallel zu den Aktivitäten des Bus-Controllers. Im TT dient die MMU zur Emulation des ST-Adressraums. Aber auch für virtuellen Speicher kann die MMU eingesetzt werden.

Ansonsten bleibt alles beim Alten, abgesehen von einer erneut verbesserten Ausführungseinheit. Diese Änderungen im Design sorgen für eine Rechenleistung von 18 MIPS bei 50 MHz.

MC68040. Der 040 war lange Zeit der letzte Prozessor der Familie, konnte aber auch die benötigte Performance bieten. Folgende Änderungen sind vorgenommen worden: Die bei 020 und 030 noch dreistufige Pipeline ist mittlerweile auf sechs Stufen angewachsen. Hierbei besteht jedoch das Problem, dass man bei bedingten Verzweigungen immer Teile des Inhalts der Pipe verwerfen muss, sollte der falsche Weg der Verzweigung eingeschlagen worden sein. Der MC68040 umgeht dieses Problem einfach dadurch, dass er beide Möglichkeiten in seine Pipeline lädt. Hierzu verfügt er über je zwei „Instruction Fetch“ und „Decode“ Stufen. Die weitere Verkleinerung der Strukturen auf den Chips sorgt auch dafür, dass man höhere Taktfrequenzen realisieren kann. Im 040 wird schlichtweg der interne Teil mit der doppelten Fre-

Tech Talk: Pipelining

Bei alten Prozessoren war es üblich, dass immer nur ein Schritt ausgeführt werden konnte. Zuerst wurde der Befehl geladen, anschließend dekodiert, ausgeführt und das Ergebnis zurückgeschrieben, ohne dass während dieser Zeit schon etwas mit dem darauffolgenden Befehl geschieht. Beim Pipelining geht man nun daran und lässt den Prozessor diese Aktionen parallel, also gleichzeitig ausführen. Wenn der erste Befehl dekodiert wird, findet bereits das Laden oder Holen (Fetch) des nächsten Befehls statt. Während der Ausführung eines Befehls wird schließlich der nächste dekodiert und der übernächste geladen. Die Ausführungsgeschwindigkeit wird so drastisch gesteigert, da immer mehrere Aktionen gleichzeitig ausgeführt werden.

Die Länge der Pipes ist höchst unterschiedlich. Der 68000 z.B. bietet nur eine zweistufige Pipe (s.Text), während moderne Prozessoren über bis zu 16-stufige (Pentium III) Pipes verfügen. Dabei hat die Länge großen Einfluss auf die Geschwindigkeit: Sind diese zu kurz erreicht man ein zu geringes Maß an Parallelität und die einzelnen Stufen haben viel Arbeit zu leisten. Der Pipeline-Takt kann dann nicht allzu hoch sein. Sind diese zu lang kann zwar der Pipeline-Takt hoch sein, aber bei Programmverzweigungen hat man das Problem, dass mehr Stufen der Pipe erneut mit anderen Befehlen gefüllt werden muss, wenn vorher der falsche Weg eingeschlagen wurde. Das theoretische Optimum ist im Bereich von 8-9 Stufen anzusiedeln.

quenz des Bus-Controllers betrieben. Die Vergrößerung der Caches auf nun jeweils 4 KB scheint daher unabdingbar, da ansonsten die Wahrscheinlichkeit für einen Cache-Miss zu groß wäre. Die Folge wären zu viele langsame Bus-Zugriffe, die den Prozessor merklich ausbremsen würden. Die CPU wäre dann nicht in der Lage, genügend Daten an die Pipeline zu liefern und die wahre Geschwindigkeit zu entfalten. Mittlerweile gibt es für Daten und Befehle getrennte MMUs, denen ein je 64 Einträge umfassender ATC zur Seite steht. Die Zugriffe auf Tabellen zur Adressumrechnung im Speicher entfallen also größtenteils. Und natürlich wurde erneut die Ausführungseinheit verbessert (Ausführungszeit von DIV auf evtl. 8(ea Calculate) + 27(Execute) = 35 Taktzyklen). Insgesamt liegt das Zauberwort des MC68040 in der Verringerung der Buszugriffe, aber auch die weitere Parallelisierung der Aktionen spielt sicherlich eine gewichtige Rolle. Mit diesen Optimierungen kann der 040 eine Rechenleistung von 44 MIPS bei 40/80 MHz bieten, was in etwa der Rechenleistung von 486DX2-Rechnern entspricht, bei denen ebenfalls der interne Takt verdoppelt wurde.

Die 68k-Familie im Überblick

Bezeichnung:	MC68000	MC68020	MC68030	MC68040	MC68060
Einführung:	1979	1984	1987	1989	1994
Datenbus[Bit]:	16	32	32	32	32
Adressbus[Bit]:	24	32	32	32	32
I-Cache:	—	256	256	4096	8192
D-Cache:	—	—	256	4096	8192
Burst-Mode:	—	—	16 Byte R	16 Byte R/W	16 Byte R/W
FPU:	68881/2(Soft)	68881/2	68881/2	intern	intern
MMU:	nein	nein	ja	ja	ja
ATC:	—	—	22	2*64	2*64
Int-Pipelines:	1	1	1	1	2
Stufen:	2	3	3	6	10
Branch Cache:	—	—	—	—	256
Transisoren[Mio.]	0,068	0,25	0,3	1,2	2,5
f max [MHz]	20	33	50	40/80	75
Rechenleist.[MIPS]	2	10	18	44	110
Rechenleist.[MFLOPS]	—	0,25	0,5	3,5	12

MC68060... ist der letzte Vertreter der 68k-Reihe und mit großer Überlegenheit auch der Schnellste. Der 060 kann architektonisch als Pendant zum ersten PPC auf 68k-Basis gesehen werden und hat daher - verglichen mit dem 68040 - so manches zu bieten. Ein äußerst wichtiges Kriterium stellen wie immer die Caches dar. Mit nun jeweils 8 KB für Befehle und Daten kann der 68060 erneut einen enormen Geschwindigkeitszuwachs verbuchen. Allerdings kann man dieses Spielchen nicht beliebig weit treiben: Irgendwann lohnt sich die Vergrößerung der 1st-Level-Caches kaum noch, da die Wahrscheinlichkeit für einen Cache-Hit dadurch nur noch unmerklich gesteigert wird. Bei modernen Prozessoren haben sich zwischen 16-64 KB große Caches je für Daten und Befehle durchgesetzt.

Die zweite bedeutendste Änderung ist mit Sicherheit, dass die Integer-Unit nun über zwei Pipelines verfügt (Operand Execution Pipelines), die simultan Befehle abarbeiten können. Dazu hat man das Holen der Befehle (Fetch) von der übrigen Verarbeitung abgekoppelt. Die „Instruction Fetch Unit“ verfügt über eine vierstufige Pipeline, die die Befehle bereits teilweise dekodiert und der Integer-Unit noch gewisse Steuerbits bereitstellt. Der 96 Byte große „Instruction Buffer“ fungiert als FIFO-Buffer (First In - First Out) und lagert die abzuarbeitenden Befehle zwischen, bis die OEPs Zeit haben für deren Bearbeitung. Die Größe von 96 Byte sorgt dabei dafür, dass die Integer Unit immer möglichst viel zu tun hat und die kostbare Rechenzeit nicht durch Leerlauf vergeudet wird. Die IFU beinhaltet aber noch eine weitere

sehr wichtige Neuerung: Den Branch Cache. Dieser 256 Einträge umfassende Cache merkt sich, ob ein bedingter Sprung an einer bestimmten Adresse beim letzten Mal getätigt oder nicht getätigt wurde und enthält auch gleich das Ziel eines getätigten Sprungs. Ist kein Eintrag im Branch Cache vorhanden, so wird ohne zu verzweigen der nächste Befehl geladen. Der Sinn des Ganzen liegt darin, dass man versucht, nicht unnötig falsche Befehle in die Pipeline zu laden, die, wenn sich herausstellt, dass der Sprungbefehl doch an die andere Stelle springt, verworfen werden müssen. Das erneute langwierige Füllen der Pipes ist dann nämlich die Folge. Die Ausführungseinheiten des MC68060 sind nun soweit optimiert, dass der überwiegende Teil der Integer Befehle in einem Taktzyklus abgearbeitet werden kann. Wird festgestellt, dass ein Befehl für die FPU gedacht ist, so wird er nach der Berechnung der effektiven Adresse an diese weitergegeben. Ist die Bearbeitung eines Befehls abgeschlossen, so kommt das Ergebnis in einen vier Einträge umfassenden Puffer (Data Available), sofern es ein Ergebnis gibt, das in den externen Speicher oder in den internen Cache geschrieben werden muss. Erst wenn der Bus für die CPU frei ist, wird das Resultat in den Speicher zurückgeschrieben (Write Back). Der vier Einträge umfassende Puffer sorgt dabei für die Abtrennung von Ausführen und Rückschreiben des Resultats, wodurch die Ausführung nicht etwa durch einen von einem anderen Chip benutzten Bus unterbrochen werden müsste.

Es gibt aber noch eine grundlegen-

de Änderung im 060: Sämtliche Register und Speicher sind nun statischer Natur. Das heißt, dass man nicht wie bei allen anderen Vertretern der 68k-Familie den Inhalt der Register nach einer gewissen Zeit auffrischen muss, um diesen nicht zu verlieren. Als positiver Nebeneffekt erhält man die Möglichkeit, Teile des Prozessors einfach abzuschalten und auch nicht mehr mit einem Taktsignal zu versorgen, das bei den übrigen Vertretern der Familie immer die Refresh-Signale hervorbrachte. Der Prozessor macht sich dies selbst zunutze und schaltet gerade nicht benötigte Einheiten im Prozessor einfach ab. Man erhält aber auch per Software die Möglichkeit, den Prozessor in einen Tiefschlaf zu versetzen. Er hört dann auf, Befehle zu holen und auszuführen, indem die Execution Unit und die übrigen Teile des Prozessors zum Großteil abgeschaltet werden. Und anstatt den Prozessor weiterhin mit der normalen Taktfrequenz von z.B. 60 MHz zu betreiben, kann man diese nun auf 0 MHz herunterfahren, was zu einer weiteren Einsparung der Stromverbrauchs führt (im Idealfall nur 30 mW!).

Insgesamt weist der 060 bereits auf die Architektur moderner Prozessoren hin: Große Caches, mehrere Pipelines und ein Branch-Cache machen die Performance des 060 aus. Sicherlich eine gute Architektur, die durch weiteres Ausbauen zweifellos noch hätte verbessert werden können. Mit der Zeit allerdings - so ist zu vermuten - wäre das 68k-Design wohl dennoch am Ende gewesen. Man hätte schon einschneidende Veränderungen vornehmen müssen, um z.B. die für heutige Verhältnisse etwas bescheidenen acht Daten- und acht Adressregister zu erweitern.

Wir sind am Ende unseres Streifzuges durch die 68000-Familie angelangt. Zwar haben wir Exoten wie den 68008, 68010, 68012 oder gar den 68070 außer Acht gelassen (nein, bei letzterem handelt es sich nicht um eine Weiterentwicklung des 68060), aber dennoch sieht man deutlich, dass man nicht einfach von der Taktfrequenz auf die Geschwindigkeit eines Prozessors schließen kann. Es kommt eben auf die Architektur an! A

Matthias Alles

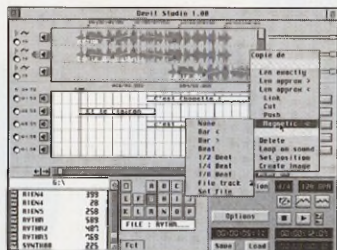
ATARI - Musik

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

Devil Studio

69,-

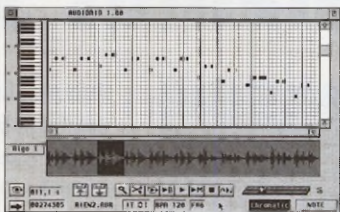
Mit Devil Studio stellt Softjee einen 8-Spur-Audio-Tracker (64 virtuelle Audio-Spuren) und einen 64-Spur-Midi-Sequencer in einem zur Verfügung. Die Bedienung wurde weitestgehend dem Vorbild nachgeahmt, wobei die gesamte Optik im modernen 3-D-Studio-Look gehalten wurde. Vielfältige Funktionen, wie sie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



Audio Mid

29,-

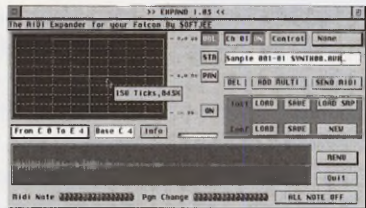
Die Errungenschaft moderner Computertechnologie, denn mit Hilfe von Audio-Mid sind Sie in der Lage, Audio-Files, vornehmlich Solo-Stücke, mit dem Falcon zu importieren und in Midi-Files zu wandeln.



Expand

69,-

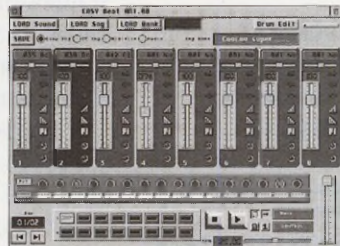
Mit Expand können Sie auf Ihrem Falcon einen Midi-Sampler und Expander emulieren. Expand ist in der Lage, Audio-Sounds zu laden und diese in Instrumente zu wandeln, die durch Midi-Geräte angesteuert werden können. Expand kann also sowohl durch ein Keyboard als auch einen Sequenzer angesprochen werden.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



Easy Beat

29,-

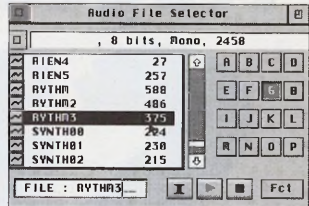
Der phantastische Drumcomputer für Ihren Falcon. Nicht nur die moderne Optik und die ausgezeichnete Bedienung sind ein Leckerbissen für Musik-Fans, auch der Funktions- und Sound-Lieferumfang sprechen für sich! Der virtuelle Drumcomputer erlaubt das Komponieren von Rhythmen aller Art, wobei die Sound-Grundlage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



A.F.S.

29,-

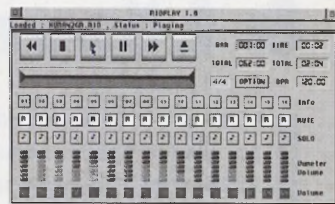
Ein kleines Accessory, das sowohl für die Softjee-Produkte als auch z.B. für Cubase bestens geeignet ist. Denn bei A.F.S. handelt es sich um einen File-selector speziell für Musik-Programme, der beim Auswählen einer Datei die exakten Daten anzeigt (Datei-Typ, bei Audio-Dateien die Frequenz usw.), und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



Midplay

29,-

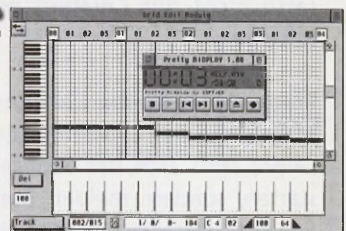
Midplay ist ein Midi-File-Player für den Falcon, der eine Soundkarte oder ein GM-Modul simuliert, so daß keine externe oder jegliche zusätzliche Hardware benötigt wird, um Standard-Midi-Files mit den richtigen Sounds abzuspielen. Das gelingt dadurch, daß eine komplette GM-Soundbank mit Klavieren, Bässen,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



Pretty Midplay

29,-

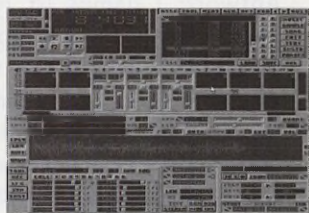
Ein Midi-File-Player, der Musikstücke auf einem externen Keyboard oder Expander ausgeben kann. Die einfache und dennoch vielseitige Bedienung zeichnet das Programm aus. Dabei können einzelne Files, eine selbständig zusammengestellte Playlist oder auch sämtliche Stücke aus einem bestimmten Ordner abgespielt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



D. Homestudio

99,-

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



Bestellungen (Achtung, neue Firmenanschrift):

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

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

Sparen Sie 83,- DM gegenüber dem Einzelkauf

Das Komplettpaket 299,-
mit allen acht Top-Musik-Programmen !!!

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

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: Ich betreibe Calamus SL unter MagiCMac auf einem Power Mac G4. Leider lässt sich das Programm nicht starten, sondern meldet, dass zuwenig Speicher installiert ist. Das kann allerdings nicht stimmen, da meinem Mac 320 MB RAM bereitstehen. Gibt es etwas, was ich bei MagiCMac bzgl. Calamus beachten muss?

Antwort: Calamus ist recht sensibel gegenüber kritischen Speichereinstellungen. Allerdings lässt sich das Programm meistens recht schnell lösen: Prüfen Sie, wieviel Speicher MagiCMac vom MacOS tatsächlich bekommt. Dazu starten Sie am besten MagiCMac und klicken Sie anschließend auf der MagiC-Seite irgendwo rechts neben die eigentlichen Menüeinträge. Ganz unten steht angegeben, wieviel Speicher in KB bereitsteht. Vielleicht nutzt MagiCMac einfach zuwenig Speicher.

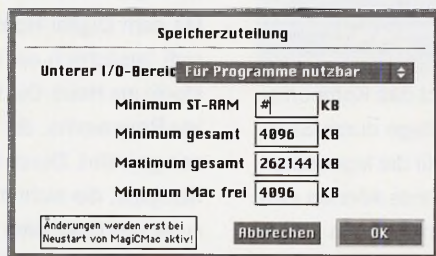
Nun wechseln Sie mit der Tastenkombination [Apfel] und [W] auf die MacOS-Seite und sehen im MagiCMac-



Menü unter *Speicherverwaltung* nach, welche Werte hier eingetragen sind. Es gibt 4 Speicherwerte, mit denen MagiCMacs Speichereinteilung konfiguriert wird. Hier finden Sie auch einen „spannenden“ Schalter: *Unterer I/O-Bereich für Programme nutzbar*. Schalten Sie diesen Schalter bitte ein.

Anschließend sollten Sie die Speicherwerte einstellen, um MagiCMac z.B. generell die Hälfte des zur Verfügung stehenden RAMs zur Verfügung zu stellen. Eine Beispielkonfiguration wäre:

- Minimum ST: 80000 KB
- Maximum ST: 160000 KB
- Maximum gesamt: 160000 KB
- Minimum MacOS: 8192 KB



Eine mögliche Speicherzuteilung für Anwender, die nur sehr selten MacOS nutzen und hauptsächlich unter MagiC arbeiten.

Zudem sollte der Schalter *Zeit an Mac Applikationen abgeben* eingeschaltet sein, damit man mit MacPrint auch wirklich über die Quickdraw-Funktion des MacOS auf Mac-Drucker ausdrucken kann.

Nun sollten Sie Calamus starten. Wenn Calamus nun immer noch meckert, liegt das wohl daran, dass in der Datei *CALAMUS.SET* zuviel oder zuwenig Speicher für das MagiCMac freigelassen wird. Sie sollten ggf. diese Datei umbenennen (z.B. in *CALAMUS.SE_*), damit Sie beim nächsten Programmstart von Calamus nicht eingeladen wird. Nun sollten Sie die Module von Hand nachladen und das Systemparameter-Modul (*SYSTEM.CXM*) aufrufen. Dort (unten rechts) sollten Sie im Dialog den Speicherwert für ST- und TT-RAM auf jeweils 2 MB einstellen. Der Vektorpuffer kann z.B. bei 128 KB liegen. Sichern Sie nach dem Schließen des Dialogs die Datei *CALAMUS.SET* neu, verlassen Sie das Programm und starten Sie es dann neu. Nun müsste alles laufen.

Optional kann man natürlich auch mit einem ASCII-Editor in der Konfigurationsdatei *CALAMUS.SET* „herumfummeln“ und die Zeilen *RAMforTOS* und *FastRAMforTOS* abändern. Einzusetzen sind Hexadezimalwerte mit führendem \$-Zeichen. A

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	1.01	25.06.2000	SL 2000*	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	15.02.	08.07.2000	SL 2000*	Bomben entwerfen und verschicken
Bridge	4.07	16.06.2000	SL 2000	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
CXMy	3.02	22.07.2000	SL 2000*	Zusammenstellung 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	4.02	09.06.2000	SL 2000	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	2.27	14.07.2000	SL 2000*	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	1.05	14.07.2000	SL 2000*	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	1.04	07.06.2000	SL 2000*	Universal-Druckertreiber unter MagiCMac
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	1.18	14.07.2000	SL 2000*	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
Uhr-Modul	1.02	22.07.2000	SL 2000*	Uhrzeit
VDI-Druckertreiber	4.02	07.06.2000	SL 2000*	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	1.02	22.07.2000	SL 2000*	Arrangierung von Fenstern per Tastatur

* = Modul/Treiber ist im Standardlieferungsumfang enthalten

Einkaufsführer



Hier finden Sie Ihren
Atari Fachhändler

10000

20000

DATASOUND

Computerelektronik & Tontechnik

ATARI-SERVICE-CENTER

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

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

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

woller systeme

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

<http://www.woller.com>

20000

WBW-Service

Willi B. Werk

Osterfeuerbergstr. 38
D-28219 Bremen

Tel. 0421/3968620
Fax 0421/3967221



ATARI Internationaler Versand!
GEBRAUCHT-FACHMARKT
PETER DENK

Ständig auf Lager: ca. 200 Atari Computer,
120 original Programme, ca. 50 Spiele, Fest-
platten, Monitore und fast jedes erdenkliche
Zubehör. Fordern Sie telefonisch oder per Fax
unsere informative Versandliste an.

Atari
Gebraucht-Fachmarkt Peter Denk
Sandkamp 19a • 22111 Hamburg
☎ 040-6 518878 • Fax -6590 1453

Seidel Atari-Computer
SOFTWARESERVICE Milan System-
partner

Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel

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

Email: Info@Seidel-Soft.de
Internet: www.seidel-soft.de

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

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.muocs.com>
Email: info@muocs.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 • Klettenbergsweg 5 • Tel. 0221 - 466774

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

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

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

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

Service wird bei uns GROSS geschrieben !

Düsselsoft

Hartung & Sigg GbR

Wir helfen Ihnen gerne weiter.

Egal ob...

ATARI, APPLE, UMAX oder PC

Viele Gebraucht-ATARIs auf Lager
Eigene Werkstatt

Wir nehmen Ihr Gebraucht-Gerät
bei Neukauf in Zahlung !

Wir sind erreichbar:

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

Telefon : 0211-74 50 30

Telefax : 0211-745084

Mobil : 0171-4707595

E-Mail : duesselsoft@compuserve.com

Fordern Sie unsere
aktuelle Preisliste
per E-Mail an!
Kostenlos
per E-Mail oder Fax

In Kürze:
mit Preisliste (1MB)
ATARI, Apple, Umax, PC,
sowie Reparatur und Service
für alle Rechner auf CD-ROM.
Nur 15 DM
inkl. Versand

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 • 50 939 Köln
Tel. (0221) 466774 • Fax 466775

Jetzt auch in Gelsenkirchen • Wilhelmstr. 29 • Tel. 0909 - 42 0 11

Computer and Music
Compusic

Der **ATARI®** Service!

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

ST-Stacy-Falcon

Reparaturen • Ein-Umbauten • Zubehör

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

AN • VERKAUF von Gebraucht - ATARI's!

60000

Leickmann® computer

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



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



Autorisierter Apple Systemfachhändler
mit Reparaturservice



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

60000

Sind Sie im Atari-Bereich tätig?

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

70000

Walliger

+Co. Personal
Computer

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

edicta G
m
b
H

Computer und mehr...

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

80000

SOFTHANSA

- Ihr Atari-Händler seit 1990 -

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



⇒ Wir sind umgezogen:

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

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 Zäumer EDV-Systeme, Deisenhofener Str. 78d 81539 München
Tel.: 089/893 702 82, Fax: 089/893 702 81, E-Mail: patrick@zaeumer.de
Öffnungszeiten im Kunstpark Ost: Sa. 11.00h bis 17.30h

Corner im Kunstpark Ost

90000

ATARI®
Computer und Zubehör
Exklusive in Hof

Technisches Kaufhaus
Thomas Prasse

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

SCHWEIZ

ATARI-Zubehör u. Umbauten

- PAK68/3, 32/50 MHz
- KAOS-TOS + KaosDesk
- CMOS-TOS
- Diverse Bauteile
- Diverse andere Erweiterungen
- Einbau-Harddisk / Wechselplatten
- E. Bolliger, CH-4133 Pratteln
Postfach 1134, Tel. 061-821 20 18
Fax. 061-821 23 97

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

ATARI® COMPUTER-SYSTEME

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

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

Wir sind für Sie da: Montag - Freitag nach Vereinbarung

Erfolgreich werben im ST-Computer-Einkaufsführer

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

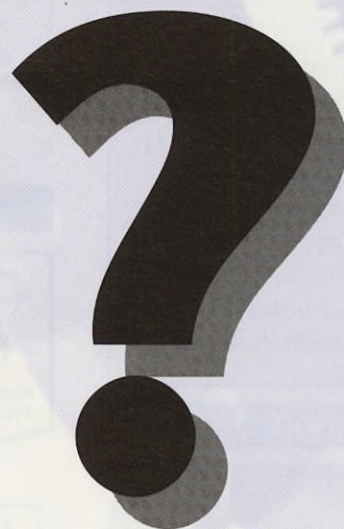
Wahlweise erhalten Sie auch Kombi-Preise für ein von Ihnen gewünschtes Kontingent an Verkaufsexemplaren der jeweils neuesten ST-Computer-Ausgabe.

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

..... Alle Listings finden Sie auch auf unserer aktuellen stc-Spezialdiskette

Sprechen Sie

GEM



Anwendungsprogrammierung mit GFA-Basic

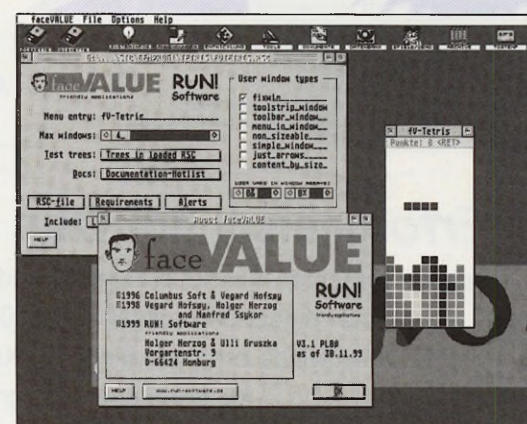
Wer in vergangene Zeiten zurückblickt, wird sich an die unzähligen kleinen PD-Programme erinnern, deren Entwicklung meist durch einen spontanen Einfall und ein augenblickliches „Das kann nicht schwer sein!“ ausgelöst wurde. Und in der Tat: Es war nicht schwer, denn GFA-Basic hatte sich als für jedermann leicht erlernbare Sprache erwiesen. Aus Sicht der Hobbyprogrammierer ist an diesem Punkt die Zeit leider nicht stehengeblieben. Die Anforderungen, meist zusammengefasst unter dem abstrakten Begriff „sauberes Programmieren“, stiegen steil an. Selbst kleine Anwendungen müssen sich an eine Vielzahl von Protokollen halten - sie müssen die noch immer wachsende Sprache des GEM sprechen. Zum Glück beherrscht ein Werkzeug für GFA-Programmierer diese Sprache perfekt: Wenn Sie GFA sprechen, dann ist faceVALUE [1] Ihr Dolmetscher zum Betriebssystem. Wie Sie Anwendungsprogrammierung wieder zu einem Vergnügen machen, werden Sie in diesem Grundlagenkurs erlernen.

Learning by doing. Da GFA-Basic-Programmierer Menschen der Praxis sind, werden wir jeden Kursteil mit einem Praxisbeispiel versüßen. Für den ersten Teil nehmen wir uns dazu die Realisierung eines Tetris-Spieles vor.

Ein Grund, weshalb das Erstellen von Anwendungen heute schwerer ist als früher, wurde einleitend bereits genannt: die Anforderungen sind gestiegen, und deren Umsetzung erfordert einiges an Spezialwissen. Der zweite Grund liegt aber darin, dass die meisten GEM-Systeme bereits seit langem die Rechenzeit preemptiv auf die Anwendungen verteilen. Dass dies in der Tat große Bedeutung für den Anwendungsprogrammierer hat, und wie man diese Situation meistern kann, wird nun erläutert.

Kooperativ versus preemptiv. In seinen Anfängen war GEM ein kooperatives Multitaskingbetriebssystem. Multitaskingsysteme erlauben das parallele Abwickeln mehrerer Aufgaben (Task = Aufgabe), auch wenn nur eine geringe Zahl von Abwicklern (üblicherweise genau ein Prozessor) zur Verfügung steht. Um dies zu ermöglichen, sorgen die Multitaskingbetriebssysteme dafür, dass hin und wieder aktuelle Aufgabenbearbeitungen unterbrochen werden, und andere anstehende Aufgaben zu den aktuellen ernannt werden. An dieser Stelle unterscheidet man zwischen *freiwilligen* und *unfreiwilligen* Unterbrechungen.

Freiwillige sind solche, die der Anwendungsprogrammierer explizit im Programm vorgesehen hat. Sie werden also ausgelöst, wenn bei der Programmausführung ein spezieller Befehl erreicht wird, der da lautet: „Stopp! An dieser Stelle können nun auch die anderen Programme an die Reihe kommen.“ In GFA-Basic lautet dieser Befehl ON MENU. Es bleiben zwei Arten von Unterbrechungen, die man als unfreiwillig bezeichnet. Der erste Fall sollte im Normalbetrieb nicht vorkommen, denn er liegt vor, wenn die Unterbrechung aufgrund eines Laufzeitfehlers zustande kam. Systeme, bei denen nur diese beiden genannten Unterbrechungsarten vorkommen, nennt man *kooperativ*, da mehrere Anwendungen nur dann nebenläufig aktiv sein können, wenn sie sich oft genug gegenseitig über den „Stopp“-Befehl die Kontrolle übergeben. Beim zweiten Fall der unfreiwilligen Unterbrechungen nimmt sich das Betriebssystem die Freiheit, zu von ihm selbst festgelegten Zeitpunkten die aktuelle Bearbeitung auf



35

Alle Listings finden Sie auch auf unserer aktuellen stc-Spezialdiskette

Fortsetzung von Seite 35

```

READ zeile$
FOR x&=0 TO 4
  IF MID$(zeile$,x&+1,1)=""
    LET tetris_faellt_&(x&,y&)=0
  ELSE
    LET tetris_faellt_&(x&,y&)=farbe&
  ENDIF
NEXT x&
NEXT y&

LET tetris_faellt_x_&=(tetris_w_&-5)\2
LET tetris_faellt_y_&=-5

@tetris_langsam
RETURN
FUNCTION tetris_faellt(x&,y&)
  LOCAL fx&,fy&
  LET fx&=x&-tetris_faellt_x_&
  LET fy&=y&-tetris_faellt_y_&
  IF fx&>=0 AND fx&<=4 AND fy&>=0 AND fy&<=4
    RETURN tetris_faellt_&(fx&,fy&)
  ELSE
    RETURN 0
  ENDIF
ENDFUNC
PROCEDURE tetris_links
  DEC tetris_faellt_x_&
  IF @tetris_kollision
    INC tetris_faellt_x_&
  ELSE
    RETURN
  ENDIF
ENDPROC
PROCEDURE tetris_rechts
  ' Analog zu tetris_links
  RETURN
PROCEDURE tetris_drehe
  ' Hier den fallenden Stein drehen
  RETURN
PROCEDURE tetris_falle
  INC tetris_faellt_y_&
  IF @tetris_kollision
    DEC tetris_faellt_y_&
    @tetris_stein_hinsetzen
    IF tetris_laeuft_!
      @tetris_volle_zeilen_loeschen
      @tetris_neuer_stein
    ENDIF
  ELSE
    @tetriswin_redraw(tetris_faellt_x_&,tetris_faellt_y_&,6,5)
  ENDIF
  RETURN
PROCEDURE tetris_kollision
  LOCAL x&,y&
  LOCAL feld_x&,feld_y&
  LOCAL kollision!
  CLR kollision!
  FOR y&=0 TO 4
    FOR x&=0 TO 4
      IF tetris_faellt_&(x&,y&)
        LET feld_x&=tetris_faellt_x_&+x&
        LET feld_y&=tetris_faellt_y_&+y&
        IF feld_x&<0 OR feld_x&>=tetris_w_& OR feld_y&>=tetris_h_&
          LET kollision!=TRUE
        ELSE
          IF feld_y&>=0
            IF tetris_&(feld_x&,feld_y&)
              LET kollision!=TRUE
            ENDIF
          ENDIF
        ENDIF
      ENDIF
    NEXT x&
  NEXT y&
  RETURN kollision!
ENDFUNC
PROCEDURE tetris_stein_hinsetzen
  LOCAL x&,y&

```

Fortsetzung Seite 37

wie vor das gleiche. Der Unterschied besteht nur darin, dass man als Programmierer den Ablauf nicht gleich im Quelltexteditor, sondern zunächst auf dem Papier beschreibt. Dann vergibt man allen Stellen in diesem Ablauf eine Nummer - üblicherweise handelt es sich um eine ganz winzige Anzahl von Nummern. Eine einzige Variable, die diese Nummer aufnimmt, reicht dann aus, um festzuhalten, an welchem Ort in der Ablaufbeschreibung (in welchem Steuerzustand) sich das Programm aktuell befindet. Anhand dieser Variablen finden dann die Fallunterscheidungen statt, also z.B. ob die Return-Taste nun das Starten des Tetrisspiels (im Zustand „warten auf Spielbeginn“) oder das Fallen des Steines (im Zustand „Spiel läuft“) bewirkt.

Das Tetrisspiel hat also gerade mal zwei Steuerzustände, mit Einführung eines Pausenzustandes oder einer Bonusrunde wären es drei oder vier - für alle Probleme gilt aber, dass mehr als sieben Zustände schon eine Seltenheit sind. Der

GFA-Listing 2

```

PROCEDURE tetriswin_init
  '++SYM
  LET tetriswin_stein_w_&=15
  LET tetriswin_stein_h_&=15
  '++SYM

  LET tetriswin_index_&=-1
  RETURN
PROCEDURE tetriswin_open
  LOCAL ww&,wh&,x&,y&,w&,h&
  LOCAL handle&

  LET ww&=tetris_w_&*tetriswin_stein_w_&
  LET wh&=tetris_h_&*tetriswin_stein_h_&
  LET x&=100
  LET y&=100
  @win_calc_wh(fixwin%,-1,-1,ww&,wh&,w&,h&)

  LET handle&=@win_open(" fv-Tetris "," <RETURN> =
Start",fixwin%,-1,ww&,wh&,0,0,-1,x&,y&,w&,h&,-1)
  IF handle&=0
    ' Fenster konnte nicht geöffnet werden
    LET exit_program!=TRUE
  ELSE
    LET tetriswin_index_&=@win_get_index(handle&)
  ENDIF
  RETURN
PROCEDURE tetriswin_content(off_x%,off_y%,cx&,cy&,cw&,ch&)
  LOCAL x&,y&,w&,h&
  LOCAL feld_x1&,feld_y1&,feld_x2&,feld_y2&

  @win_get_workarea(tetriswin_index_&,x&,y&,w&,h&)

  LET feld_x1&=MAX(0,MIN(tetris_w_&,(cx&-x&)\tetriswin_stein_w_&))
  LET feld_y1&=MAX(0,MIN(tetris_h_&,(cy&-y&)\tetriswin_stein_h_&))
  LET feld_x2&=MAX(-1,MIN(tetris_w_&-1,(cx&+cw&-x&)\tetriswin_stein_w_&))
  LET feld_y2&=MAX(-1,MIN(tetris_h_&-1,(cy&+ch&-y&)\tetriswin_stein_h_&))

  IF feld_x1&<=feld_x2& AND feld_y1&<=feld_y2&
    @tetris_draw(feld_x1&,feld_y1&,feld_x2&,

```

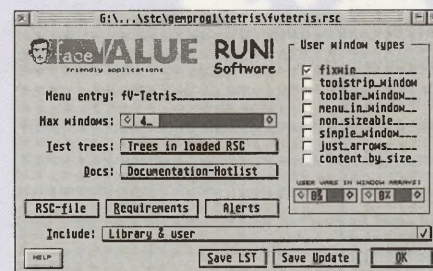


Abbildung 3: Die Einstellungen im Hauptdialog

Grund liegt übrigens darin, dass man all diese Zustände und deren Abfolge dem Benutzer auch explizit erklären muss. Eine Anwendung mit hunderten von Steuerzuständen könnte kein Mensch begreifen und bedienen.

Nebenläufigkeit. Wie man gesehen hat, leidet unter der Hauptschleifenarchitektur die Anschaulichkeit des Quelltextes. Die Zusammenhänge des Ablaufs erkennt man manchmal nur anhand der Skizze auf dem Papier. Der Gewinn liegt jedoch darin, dass durch diese Architektur auch Systeme mit Nebenläufigkeiten

```

feld_x1&+1,feld_y2&-feld_y1&+1,0,0,tetriswin_stein_w_&,tetriswin_stein_h_&))
  ENDIF
  RETURN
PROCEDURE tetriswin_keyb(ks&,key&)
  LOCAL scan&
  LET scan&=BYTE(SHR(key&,8))
  IF tetris_laeuft_!
    SELECT scan&
    CASE 1 !Escape
      @tetris_stop
    CASE 75 !links
      @tetris_links
    CASE 77 !rechts
      @tetris_rechts
    CASE 80 !runter
      @tetris_schnell
    CASE 57,72 !space,hoch
      @tetris_drehe
    ENDSELECT
  ELSE
    SELECT scan&
    CASE 28,114 !Return, Enter
      @tetris_new
      @tetris_start
    ENDSELECT
  ENDIF
  RETURN
PROCEDURE tetriswin_redraw(col&,line&,cols&,lines&)
  LOCAL x&,y&,w&,h&
  IF tetriswin_index_&=>0
    @win_get_workarea(tetriswin_index_&,x&,y&,w&,h&)

    @win_send_redraw(tetriswin_index_&,x&+col&*tetriswin_stein_w_&,y&+line&*tetriswin_stein_h_&,cols&*tetriswin_stein_w_&,lines&*tetriswin_stein_h_&)
  ENDIF
  RETURN
PROCEDURE tetriswin_info(info$)
  IF tetriswin_index_&=>0
    @win_set_info(tetriswin_index_&,info$)
  ENDIF
  RETURN

```

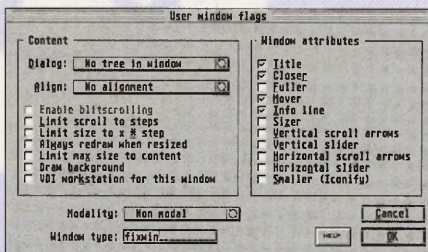


Abbildung 4: Einstellungen für den Fensterstertyp „fixwin“

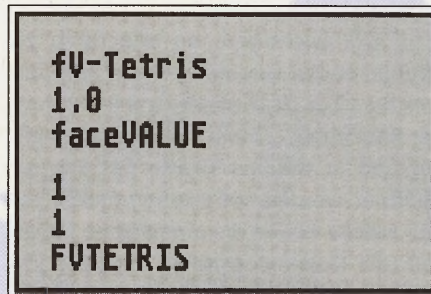
realisiert werden können. Bereits für das kleine Tetrispiel muss man von dieser Möglichkeit Gebrauch machen: Während das fallende Steinchen zum einen durch Tasteneingaben bewegt werden kann, veranlasst nebenläufig dazu auch eine Automatik eine Bewegung des Steinchens, nämlich das stetige Herabfallen.

Durch die Hauptschleifenarchitektur ist die Lösung einfach: An der Stelle „auf Ereignis warten“ wird dazu auf das Tastaturereignis und zugleich auf ein Weckereignis gewartet, welches ausgelöst wird, wenn die Zeit, die der Stein während eines Schrittes in der Luft steht, abläuft. Tritt eines der beiden Ereignisse ein, dann wird im Schritt „kurz operieren“ die dazu passende Operation ausgeführt. Daraus ergibt sich das für GEM- und damit auch für faceVALUE-Programme typische Aussehen: Der Block „kurz operieren“ besteht aus einem mitunter riesigen Fallunterscheider, durch den abhängig von Steuerzustand und eingetretenem Ereignis die aktuell passende Operation ausgewählt wird. Anschließend, während der Abarbeitung derer, werden dann der nächste Steuerzustand und die zu erwartenden Ereignisse für den nächsten Schritt ermittelt. Wir werden später sehen, wie faceVALUE diesen Fallunterscheider im generierten Listing anlegt.

Phase 1: die RSC-Datei. Nach diesen Vorüberlegungen beginnen wir nun mit der Entwicklung des Tetris-Spiels. Das Geschehen wird sich in einem einzigen Fenster abspielen, welches, wie im Titelbild dargestellt, über einen Schließknopf, den Fenstertitel (der ja gleichzeitig dem Verschieben des Fensters dient) und eine Infozeile verfügen soll. Die freie Fensterfläche bildet schließlich das Spielfeld. Eine Menüzeile oder ein Dialogfenster benötigen wir nicht. Nach diesen Vorga-

ben richtet sich nun die erste Phase der Programmentwicklung eines faceVALUE-Programms: Das Erstellen der RSC-Datei.

Für ein Programm ohne Dialogfenster genügt es, die faceVALUE beiliegende RSC-Datei MINIMUM.RSC in den RSC-Editor einzuladen und dort den System-Dialog und das Hauptmenü wie in der Dokumentation beschrieben anzupassen. Wir haben den System-Dialog unserer Datei FVTETRIS.RSC wie folgt gestaltet:



Anwender von faceVALUE 3.1 sollten den Menübaum löschen - ab dieser Version kann faceVALUE auch Programme ohne Menüzeile erstellen. Damit sind die Arbeiten an der RSC-Datei bereits abgeschlossen.

Phase 2: die LST-Datei. Das Ergebnis des zweiten Schrittes wird eine LST-Datei sein, die vom GFA-Basic-Interpreter gelesen werden kann. Genau diese Aufgabe erledigt das faceVALUE-Hauptprogramm. Dort wird die RSC-Datei FVTETRIS.RSC eingeladen, woraufhin der Hauptdialog (Abbildung 3) geöffnet wird. Die Einstellungen, die hier getätigt werden, beeinflussen ergänzend zu dem Inhalt der RSC-Datei das erzeugte Listing. Je mehr Optionen hier angewählt werden, desto leistungsfähiger wird die in die LST-Datei eingebundene Bibliothek. Mit jeder Optionsanwahl vergrößern sich natürlich auch das Listing und der Speicherverbrauch des laufenden Programmes.

Für das Tetris-Spiel genügt das Anwählen zweier Optionen: Aus den Bibliotheken „Library & user“ wird die Komponente „AES TimerEvent“ benötigt. Hierbei handelt es sich um einen sauberen Ersatz der EVERY/AFTER-Befehle. Dies ist die Weckfunktion, mit der das automatische Herunterfallen des Steines erreicht werden soll. Die zweite Option bindet alle für das Fenster nötigen Quelltextteile ein. Dazu muss ein passender

Fortsetzung von Seite 36

```
LOCAL feld_x&,feld_y&
LOCAL game_over!
FOR y&=0 TO 4
  FOR x&=0 TO 4
    IF tetris_faellt_&(x&,y&)
      LET feld_x&=tetris_faellt_x_&+x&
      LET feld_y&=tetris_faellt_y_&+y&
      IF feld_y&<0
        LET game_over!=TRUE
      ELSE
        LET
          tetris_&(feld_x&,feld_y&)=tetris_faellt_&(x&,y&)
      ENDIF
    ENDIF
  NEXT x&
NEXT y&
IF game_over!
  @tetris_stop
ENDIF
RETURN
PROCEDURE tetris_volle_zeilen_loeschen
' Hier die vollen Zeilen löschen und die Punkte
erhöhen
RETURN
PROCEDURE
tetris_draw(col&,line&,cols&,lines&,off_x&,off_y&,w&
,h&)
  LOCAL ko_x&,ko_y&
  LOCAL x&,y&
  LOCAL stein&
  '
  ~GRAF_MOUSE(256,0) ! Mauszeiger abschalten

  COLOR 0
  BOUNDARY 1
  '
  LET ko_y&=off_y&+line&*h&
  FOR y&=line& TO line&+lines&-1
    LET ko_x&=off_x&+col&*w&
    FOR x&=col& TO col&+cols&-1
      LET stein&=tetris_&(x&,y&)
      IF stein&=0
        LET stein&=@tetris_faellt(x&,y&)
      ENDIF
      IF stein&
        BOX ko_x&,ko_y&,ko_x&+w&-1,ko_y&+h&-1
        IF WORK_OUT(13)=2 ! mono
          DEFFILL 1,2,stein&
        ELSE
          DEFFILL stein&,2,8
        ENDIF
        PBOX ko_x&+1,ko_y&+1,ko_x&+w&-
2,ko_y&+h&-2
      ELSE
        DEFFILL 0,2,8
        PBOX ko_x&,ko_y&,ko_x&+w&-1,ko_y&+h&-1
      ENDIF
      ADD ko_x&,w&
    NEXT x&
    ADD ko_y&,h&
  NEXT y&
  '
  ~GRAF_MOUSE(257,0) ! Mauszeiger anschalten
RETURN
PROCEDURE tetris_info
IF tetris_laeuft_!
  @tetriswin_info(" Punkte:
"+STR$(tetris_punkte_%)")
ELSE
  @tetriswin_info(" Punkte:
"+STR$(tetris_punkte_%)+" <RET>")
ENDIF
RETURN
```

Fensterstertyp definiert werden. Wir haben den Fensterstertyp „fixwin“ getauft, da es sich um ein Fenster fixer Größe handelt. Die anzuwählenden Fensterelemente für diesen Typ (vgl. Abbildung 4) entsprechen den Überlegungen aus Phase 1: *Title, Closer, Mover und Info Line.*

..... Alle Listings finden Sie auch auf unserer aktuellen stc-Spezialdiskette

Kursübersicht

Teil 1. Grundlagen, Fenster fester Größe, Tastatureingaben, Echtzeitprogrammierung

Teil 2. Strukturierte Informationsspeicher mit Hilfe der OT/OB-Lib, größenveränderbare Fenster mit scrollbarem Inhalt

Teil 3. Mauseingaben, Selektion, nachscrollende Fenster

Teil 4. Menüs, Dialogfenster, Werkzeugleisten

Teil 5. Modulares Programmieren: Die Wrinkles

Im nächsten Kursteil wird auf die anderen Einstellungen dieses Dialoges näher eingegangen. Über die Funktion „Save LST“ kann nun die LST-Datei erzeugt werden.

Phase 3: die Programmierarbeit. Die erzeugte LST-Datei wird in den GFA-Editor über den Menüpunkt „Merge“ eingeladen. Es handelt sich bei dem Listing bereits um ein ausführbares GEM-Programm mit der angesprochenen Hauptschleifenarchitektur. Wenn Sie in Phase 2 allerdings auf die Menüzeile verzichtet haben, dann sollten sie mit der Ausführung noch warten: ohne Menüpunkt „Programm verlassen“ wird die Hauptschleife zur Endlosschleife.

Unsere Arbeit wird sich dreiteilen in die Erstellung des Teils, der die Informationsverarbeitung vornimmt (der Tetris-Kern: Listing 1), in den Teil, der sich um die Benutzerschnittstelle, also um das Tetris-Fenster kümmert (Listing 2), und schließlich in die Anbindung dieser beiden Komponenten an die faceVALUE-Engine (Listing 3). Wie die Routinen des Tetris-Kerns funktionieren, kann unter Zuhilfenahme der Dokumentationen in den Tabellen 1 und 2 nachvollzogen werden. Es ist zu erkennen, wie die Steuervariable `tetris_laeuft_!` jeweils gesetzt und gelöscht und gleichzeitig die Stein-Fallautomatik an- und abgeschaltet wird. Im folgenden wird darauf eingegangen, wie das Tetris-Fenster realisiert und mit der Engine verbunden wird. Dabei wird das Fenster an den Tetris-Kern angeknüpft.

Fenster öffne dich! Das Öffnen eines Fensters geschieht über die Bibliotheks-

funktion `win_open()`. Nach dem Öffnen kann das Fenster über den *Fensterindex* eindeutig identifiziert werden. Etwas ungeschickt ist der Umstand, dass `win_open()` das sog. /Fensterhandle/ zurückliefert. Diese Kennung wird nur intern von der Engine benötigt, wenn das Fenster gegenüber dem GEM identifiziert werden muss. Wie im Listing 2 in der Prozedur `tetriswin_open` dargestellt, sollte man sich aus dem Handle sofort den Index errechnen lassen.

Die wichtigen, an `win_open` zu übergebenden Parameter sagen aus, von welchem Typ das Fenster ist (hier kommt der Bezeichner „fixwin“ wieder ins Spiel), wo und in welcher Größe das Fenster geöffnet werden soll (Außenmaße), sowie welche Größe die Innenfläche haben soll (die Dokumentgröße). Da beim Tetris-Fenster keine Scrollbalken vorgesehen sind, werden vor dem Öffnen die Außenmaße über `win_calc_wh()` [3] so errechnet, dass das Fenster die Innenfläche passgenau aufnehmen kann. Die Größe der Innenfläche ergibt sich ihrerseits aus den Spielfeld- und den Spielsteingrößen. Vom Moment des Öffnens an überwacht die faceVALUE-Engine alle für das Fenster relevanten Ereignisse und reagiert - soweit möglich - automatisch darauf. Wenn es jedoch darum geht, dass der Fensterinhalt neu gezeichnet werden muss, dass ein Tastendruck ausgewertet werden soll, oder wenn der Benutzer das Fenster schließen möchte, dann leitet die Engine das Ereignis in die entsprechende *Userroutine* um. Die Userroutinen befinden sich in der Mitte des generierten Listings und bilden damit nicht nur optisch die Schnittstelle zwischen Generier-

tem und Programmierem.

Listing 3 zeigt, wie dort auf die gemeldeten Ereignisse reagiert wird. Zunächst wird passend zum vom Ereignis betroffenen Fenster, und dann (im Listing 2 bei `tetriswin_keyb` zu sehen) nach dem Steuerzustand unterschieden. Auch das Weckereignis für die Fallautomatik wird von der Engine über eine Userroutine (`user_aes_timer`) gemeldet, wo als Reaktion das Fallen des Steines veranlasst wird.

Eingabe: die Tastaturauswertung. Die Auswertung von Tastendrücken ist allgemein sehr leicht durchzuführen. Die Engine übermittelt an `user_keyb()` den ASCII- und den SCAN-Code der gedrückten Taste, sowie den Zustand der Tastatumschaltasten. Entsprechend werden diese Ereignisse durch `tetriswin_keyb` in Steinbewegungen bzw. Steuerbefehle (Spiel starten oder stoppen) umgesetzt.

Ausgabe: der Fensterinhalt. Die Ausgabe in GEM-Fenster ist ebenfalls einfach zu realisieren, denn sie erfolgt über die normalen GFA-Grafikbefehle, wie etwa `CIRCLE`, `BOX`, `LINE` oder `TEXT`. Allerdings haben GEM-Fenster einen flüchtigen Inhalt. Das Betriebssystem merkt sich nicht, was einmal in ein Fenster hineingezeichnet wurde. Jede Anwendung muss jederzeit in der Lage sein, den Fensterinhalt durch erneutes Zeichnen wieder herstellen zu können. Dadurch wird viel Grafikspeicher gespart, dieser Umstand bringt den Programmierer aber in die Verlegenheit, den Fensterinhalt komplett in Operationsvariablen ablegen zu müssen. In

Tabelle 1: Speichervariablen des Tetrisspiels

Steuervariablen

`tetris_laeuft_!` FALSE = warten auf Spielbeginn, TRUE = Spiel läuft

Operationsvariablen

Tetris-Kern

`tetris_&(x,y)`

Spielfeldmatrix; je Feldelement gilt:
0 = leeres Feld, 1-7 = Farbe des Feldes
Matrix, die den fallenden Stein beschreibt:
0 = leeres Feld, 1-7 = Farbe des Feldes

`tetris_faellt_&(x,y)`

`tetris_faellt_x_&`

`tetris_faellt_y_&`

`tetris_punkte_%`

Tetris-Fenster

`tetriswin_index_&`

aktuelle Position des fallenden Steines
Punktezahl, die der Spieler aktuell erreicht hat

Fensterindex des Tetrisfensters (-1 = geschlossen)

..... Alle Listings finden Sie auch auf unserer aktuellen stc-Spezialdiskette

den Teilen zwei und drei dieses Kurses werden wir noch ausführlicher darauf eingehen.

Wichtig zu wissen ist für den Anfang, dass ständig ein *Redraw*-Ereignis eintreten kann, bei dem ein Ausschnitt des Fensterinhaltes neu gezeichnet werden muss. Die Engine meldet ein solches Ereignis durch Aufruf der Prozedur *user_win_content*. Im Beispiel wird dort durch Aufruf die Routine *tetriswin_content* darauf reagiert. Das, was diese Routine dann etwas komplizierter macht, ist eine dort vorgenommene Optimierung: Die Prozedur ermittelt aus dem zu zeichnenden Rechteck die betroffene Fläche des Spielfeldes (*feld_xy/12&*) und lässt vom Tetris-Kern tatsächlich nur diese Fläche zeichnen. Für heute sollten Sie über diese Berechnung hinwegsehen und sich nur damit befassen, wie der Fensterinhalt in *tetris_draw* tatsächlich auf den Bildschirm gebracht wird.

Die *faceVALUE*-Engine hat bereits eine Koordinatenverschiebung vorgenommen, sodass der Koordinatenursprung nicht in der linken, oberen Bildschirmecke, sondern in der linken, oberen Fensterecke liegt. Zudem wurde das sog. *Clipping* aktiviert, wodurch die Aus-

gaben automatisch auf das Fenster beschränkt werden. Es lässt sich daher mit den normalen GFA-Grafikbefehlen so zeichnen, als habe man den normalen Bildschirm - allerdings in Größe des Fensters - vor sich.

Am leichtesten erlernt man dieses Verhalten „by doing“. Wer den Quelltext aus der Routine *tetriswin_content* einmal entfernt und durch einfache Grafikbefehle (wie *CIRCLE 50,50,50*) ersetzt, wird bald begreifen, wie einfach die Ausgabe in GEM-Fenster tatsächlich ist. Ein Tipp: Man sollte dort stets zuerst mit einer *PBOX* das komplette „Blatt“ weiß malen und sich dann künstlerisch darauf austoben - wie einst auf dem Bildschirm.

Frisch gestrichen! Zwischen dem Tetris-Kern und dem Tetris-Fenster gilt es abschließend noch eine wichtige Verbindung anzusprechen: Im Fenster wird nämlich das dargestellt, was in den Operations- und Steuervariablen des Kerns festgehalten wird. Diese Informationen liegt also zweimal vor: einmal in den Variablen und einmal im Fenster. Man spricht in solchen Fällen von *Redundanz*. Da beide Informationsspeicher aber stets synchron sein müssen, muss der Tetris-Kern nach Änderungen an seinen Variab-

GFA-Listing 3

```
PROCEDURE user_rsc_var_init
@tetris_init
@tetriswin_init
RETURN
PROCEDURE user_on_open
@tetriswin_open
RETURN
PROCEDURE
user_window_content(index&,userhandle&,off_x%,off_y%,cx&,cy&,cw&,ch&)
IF index&=tetriswin_index_&
@tetriswin_content(off_x%,off_y%,cx&,cy&,cw&,ch&)

ENDIF
RETURN
PROCEDURE
user_keyb(handle&,userhandle&,index&,ks&,key&)
IF index&=tetriswin_index_&
@tetriswin_keyb(ks&,key&)
ENDIF
RETURN
FUNCTION user_win_close_ok(index&,userhandle&)
$F%
IF index&=tetriswin_index_&
@tetris_stop
LET exit_program!=TRUE
ENDIF
RETURN TRUE
ENDFUNC
PROCEDURE user_aes_timer
@tetris_falle
RETURN
```

len immer veranlassen, dass diese Änderungen auch in das Fenster übertragen werden. Deshalb werden nach solchen Änderungen vom Kern aus (Listing 1) jeweils *tetriswin_redraw* bzw. *tetriswin_info* angesprungen (Listing 2), wo die Aktualisierungen vorgenommen werden.

Ausblick. Nachdem der erste Teil Grundlegendes behandelt hat, wird im kommenden Monat die Thematik der Fens-terausgabe weiter vertieft. Gleichzeitig werden wir die *OT/OB-Lib* zu Hilfe nehmen, um strukturierte Informationsspeicher anzulegen. Das Ergebnis soll ein kleines „DTP-Fenster“ sein: Ein Fenster, in dem verschiedene Grafikobjekte angezeigt werden. 

- [1] RUN! Software - friendly applications -, Vorgartenstraße 9, D-66424 Homburg, info@run-software.de, <http://www.run-software.de>
 [2] Operations- vs. Steuerzustand, Siegfried Wendt 1998, [http://www-agwendt.eit.uni-kl.de/ WWW-AG-Wendt/Mosaiksteine/OP-ST-Zustand_Auswahl.html](http://www-agwendt.eit.uni-kl.de/WWW-AG-Wendt/Mosaiksteine/OP-ST-Zustand_Auswahl.html)
 [3] Verfügbar ab *faceVALUE* 3.1 oder per Download unter <http://www.run-software.de>

Tabelle 2: Unterprogramme des Tetris-Kerns

<i>tetris_init</i>	Operationsvariablen anlegen
<i>tetris_new</i>	Operationsvariablen für ein neues Spiel einrichten
<i>tetris_start</i>	Spiel starten
<i>fallender Stein</i>	
<i>tetris_neuer_stein</i>	neuen Stein ausdenken und Fallautomatik starten
<i>tetris_faellt(x,y)</i>	ermitteln, ob sich der fallende Stein derzeit über das Feld (x,y) des Spielfeldes ausdehnt
<i>Fallautomatik</i>	
<i>tetris_langsam</i>	Fallautomatik mit Geschwindigkeit „langsam“ starten
<i>tetris_schnell</i>	Fallautomatik mit Geschwindigkeit „schnell“ starten
<i>tetris_stop</i>	Fallautomatik stoppen
<i>Steinbewegung</i>	
<i>tetris_links,</i>	
<i>tetris_rechts,</i>	
<i>tetris_drehe</i>	den Stein, wenn möglich, entsprechend bewegen
<i>tetris_falle</i>	den Stein nach unten bewegen; falls unmöglich Stein absetzen
<i>tetris_kollision</i>	ermitteln, ob der Stein an aktueller Position Platz hat
<i>tetris_stein_hinsetzen</i>	Stein in das Spielfeld übernehmen, volle Zeilen löschen, Punkte erhöhen, ermitteln, ob das Spielfeld überläuft und ggf. einen neuen Stein ins Spiel bringen oder das Spiel beenden
	<i>tetris_draw</i> ein Rechteck des Spielfeldes an Bildschirmposition (<i>off_x</i> , <i>off_y</i>) zeichnen; die Steingröße wird in (<i>w</i> , <i>h</i>) übergeben

Holger Herzog

Kleinanzeigen

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

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

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

Mehrfachschaltungen sind nur bei gewerblichen Kleinanzeigen möglich.

Biete Hardware

Atari Falcon 030, 12 MB RAM, Magnum-Card, Coprocessor, 120 MB interne HD, Screenblaster III extern, Soundpool Analog 4 inkl. Kabel für DSP-Anschluss, Verlängerung für ROM-Port, Maus, Joystick, Adapter zum Anschluss an SM 124, TV, VGA, SM 124, MagiC 5.2 installiert, sowie diverse Shareware, VHB DM 750.-, eMail: rossiroe@aol.com, Offenburg

Atari Falcon 030, FPU, 14 MB RAM, IDE-HD, ca. 70 MB, Screenblaster II extern, Big Tower, externe Tastatur, VGA-Adapter, 2-fach-SCSI-CD-ROM, Spiele, evtl. MagiC 6.x, VHB DM 650.-, 2.5-Zoll-HD für Falcon, Preis VHS, ST-Spiele und Anwendungen, eMail: peanutbutter@gmx.de

Atari Falcon 030, 32 MHz, Skunk-Beschleuniger, 14 MB RAM, Tower, 8.4 GB HD, abgesetzte TT-Tastatur, herausgeführte Cinch-Buchsen, Monitor SC 1224, MagiC 6.1, NVDI 5.03a, EASE, NeoN GraphX, CD Transmission Falcon, Egon CD-Utilities,

BlowUp, jede Software original mit Handbuch, VHB DM 1200.-, Tel. 0 72 54-74 01 43, Waghäusel

C-Lab Falcon, originales Metall-Desktopgehäuse, 530 MB HD-SCSI, Floppy, PC-Tastatur, VGA- und Atari-Adapter, Maus, Steinberg Cubase Audio 16, mit allen Handbüchern, Dongel, MIDI-Clock-Generator, etc., Preis DM 800.-, Abholung im Raum

Bremen, eMail: dberx@firemail.de

Atari Mega ST1, Tastatur, Maus, Monitor SM 124, 40 MB HD, Opti-Controller, Netzteil im externen Gehäuse, 3 Bücher, gegen Gebot, auch im Tausch gegen PC-Komponenten, eMail: marsellus@gmx.net, Bocholt

Atari 1040 ST, Maus, VHB DM 50.- plus Porto, eMail: kjebert@gmx.de, Ellwangen

Atari 1040 ST, 1 MB RAM, DM 20.-, Atari 1040 STE, 4 MB RAM, DM 150.-, Monitor SM 146, DM 30.-, SM 124, DM 20.-, Amiga 1200, Turbokarte, 4 MB, 80 MB HD, Commodore-Monitor, DM 200.-, Tel. 0179-39 02 778

Atari 1040 STF, Monitor SM 124, VHB DM 120.-, Atari Mega ST4, 16 MHz, HD Protar 40 MB, Monitor SM

124, VHB DM 230.-, Farbmonitor, DM 50.-, div. Disketten, Maus, zzgl. Versandkosten, Tel. 030-496 82 45, Berlin

Atari 1040 STFM, Originalzustand, Monitor SM 124, zusammen DM 90.- plus Versandkosten, 0 68 41-55 61, Homburg

Atari 1040 STF, TOS 1.04, 1 MB RAM, original und unverbastelt, DM 50.-, NEC 3D, Multisync-Monitor für alle Ataris, Scart-Kabel, DM 30.-, eMail: Hektoman@T-Online.de, München

Atari 520 STM+, 1 MB RAM, Monitor, Diskettenlaufwerk, Literatur, Software, DM 100.-, Tel. 069-15 05 76 44, Frankfurt

Atari Jaguar, CD-ROM, Battlemorph, Cybermorph, Alien versus Predator, DM

Gebrauchtgeräteinformation: Atari Portfolio



Atari wusste schon immer die Computerwelt zu überraschen - aber damit hatte nun doch keiner gerechnet: Mit dem Portfolio veröffentlichte das amerikanische Unternehmen aus Sunnyvale im Oktober 1989 einen waschechten Handheld-Computer, der als Super-Organizer angepriesen wurde.

Und diese Beschreibung war nicht einmal übertrieben: Das federleichte Gerät, das kaum größer war als ein Taschenrechner, wurde mit 6 äußerst flexiblen Programmen ausgeliefert, die optimal auf Geschäftsleute angepasst waren, die viel unterwegs waren. Gerade in den Vereinigten Staaten entwickelte sich der Portfolio daher zu einem Überraschungserfolg, der selbst Atari etwas überraschte: Besonders Yuppies schmückten sich mit diesem schicken Stück Technik im Kleinformat.

Im Innern des Kleinrechners werkelt eine 80C88-CPU von Intel, welche 128 KB RAM bereit stehen. Als Betriebssystem wird MS-DOS 2.11 verwendet, das zusammen mit den mitgelieferten Programmen in einem 256 KB großen ROM-Bereich Platz findet. Eingefleischte Atari-Fans bedauerten natürlich sehr, dass Atari nicht auf das hauseigene TOS zurückgegriffen hatte. Das LC-Display kann 8 Zeilen in 40 Spalten darstellen. Die Gummitastatur verfügt über 63 Tasten. Die Soundausgabe erfolgt über einen eingebauten Lautsprecher. Ein eingebautes Memory-Card-Drive ermöglicht das Speichern von Daten sowie den Datenaustausch mit einem Atari oder PC. Über eine Schnittstelle kann alternativ auch ein paralleles oder seriell Interface zum Datenaustausch angeschlossen werden. Optional erhältlich war auch ein Netzteil. tr

130.-, Tel. 0172-44 02 651

ST-Platine, 4 MB RAM, TOS 2.06, DM 10.- plus Porto, Tel. 0 36 43-50 26 72, Weimar

Soundpool SP/DiF, DM 250.-, Soundpool Analog 8, DM 300.-, Soundpool Adat-Interface, DM 380.-, alle drei zusammen DM 850.-, Steinberg Midex+, DM 300.-, Setinberg 3-fach MIDI-Out, DM 40.-, Matrix ScreenEye Video-Digitizer, DM 100.-, i 16-MB-Karte, DM 90.-, SCSI-Kabel 50 cm, DM 20.-, Coprozessor 68882/20, DM 30.-, eMail: u_go@gmx.net

LineAudio FAD 8/2 Audio-Interface für Falcon, DM 400.-, Soundpool S/P dif-Interface, DM 250.-, C-Lab Combiner Rom-Port-Erweiterung, DM 80.-, Emagic Unitor2 MIDI-Interface, 2 In/2 Out und MTC/SMPTE, DM 350.-, ScreenBlaster V 1.3, extern, DM 100.-, Tel. 00 31-20-61 19 207, Amsterdam, Holland

MidiCOM-Romport-Interface, Paar, 5 Meter Kabel, verbindet 2 Ataris über den Romport, MidiCOM erforderlich, DM 120.-, eMail: doitarchive@doitarchive.de

Matrix TC 1208, True-Colour-Grafikkarte für Atari TT und Mega STE, mit MatDigi-Option, super Zustand, mit neuesten Treibern, nicht ganz billig, DM 500.-, Tel. 05 41-70 94 98, Osnabrück

SCSI-Festplatte, IBM, 4.3 GB, intern, 50 pol., DM 170.-, SCSI-HD, Seagate, intern, 48 MB, DM 15.-, Wechselplattenlaufwerk + CD-ROM-Laufwerk, ext. Gehäuse, 12 Medien à 44 MB, zus. DM 250.-, Tastatur-Ablage, Tischmontage, ext.

Mausablage, DM 35.-, 8 MB RAM-Karte für Atari TT, steckbar, DM 90.-, TT-Tastatur, neuwertig, DM 15.-, Speed-Maus, für Atari & Amiga, DM 20.-, ADIMENS, Datenbank, unreg., Handbuch, DM 90.-, That's Write 3, DM 65.-, MagiC 3, DM 15.-, Bibel-Programm für ST, DM 15.-, 1&1 Fax- und Voicemodem, 14.4, DM 10.-, Tel. 07 11-57 81 495, Felbach

Handscanner, 256 Graustufen, DM 40.-, Tel. 0172-44 02 651, Bremen

Suche Hardware

Atari Mega ST, mindestens 2 MB RAM, div. Zubehör, eMail: dual_rob@web.de, Münchenberg

Atari Mega ST, günstig, Tel. 06 11-58 02 418, Wiesbaden

Maus für Atari STE, Tel. 0170-54 24 286, Hamburg

Adapter PS/2-Maus auf Hades 060, Tel. 0 71 59-90 40 86, Magstadt

Null-Modem-Kabel Atari-PC (25-polig female <=> 9-polig male), gerne auch leihweise, eMail: HarrockNRoll@cs.com, München

Günstige Grafikkarte für Atari TT, Tel. 0 71 51-68 786, Weinstadt

Centurbo II für Atari Falcon 030, Tel. 030-44 22 137, Berlin

Biete Software

Nova-Scannertreiber für Mustek, DM 20.-, Tel. 05 11-

85 18 06, Hannover

Omikron Basic 3.5, Compiler inkl. Profibuch, Basic-Literatur, Interface-Editor, Latice C 3.0, DM 50.-, Calamus SL 94 + Fontkatalog, DM 40.-, Papillon 2.5, DM 30.-, Chagall LTD, DM 20.-, Texel 2.0, DM 40.-, CAB 2.6 + Homepage Penguin, DM 40.-, Tel. 05 11-85 18 06, Hannover

Suche Software

Neueste Version des OverScan-Protar-Grafikkarten-Treibers (mindestens 3.0zm), da meine Version nicht mit MagiC läuft, Tel. 08 41-97 51 97, eMail: Ruediger.Knoepfel@t-online.de, Ingolstadt

Sounddiver für Atari, eMail: sascha@bespin.de, Braunschweig

Maler ST oder MalerBUB, eMail: 320079248362-0001@t-online.de, Hosenfeld

Verschiedenes

Suche TOS-Magazin 03/92 mit Diskette, eMail: thorsten.huber@gmx.net

Suche das alte Handbuch von Pure Pascal 1, nicht das A5-Handbuch (58 Seiten) von ASH, eMail: rogge.claus@aon.at

st-computer-Hefte abzugeben, Oktober 93 bis April 94, März 97 bis September 99, DM 30.-, Tel. 0 36 43-50 26 72

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.

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 Lastschriftenzug (bitte Bankverbindung angeben)

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



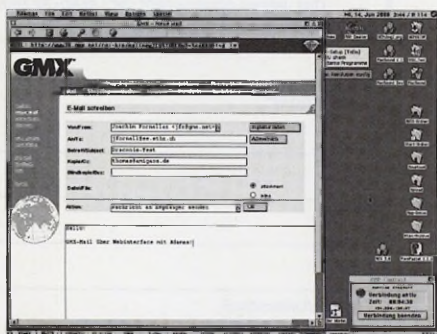
Stück für Stück

Draconis Pro 1.7.2

zur Internet-Referenz?

Neben STinG und I-Connect hat sich in den letzten Monaten das Internet-Paket Draconis einen guten Namen erarbeiten können. Joachim Fornallaz testete die aktuelle Version.

Die Oberfläche von Adams ist nun weitgehend konfigurierbar.



Die neue Version des Internet-Komplettpakets Draconis ist schon seit April dieses Jahres erhältlich, wir haben aber auf die fehlerbereinigte Version 1.7.2 gewartet, um einen repräsentativen Testbericht zu veröffentlichen.

Installation. Wie gewohnt wird die Installation der Software von einem haus-eigenen Installer erledigt. Nachdem man die Sprache angegeben (Englisch oder Deutsch), seinen Namen und die Serien-nummer eingetippt hat, kann man die Art der Installation wählen. Eine große Erleichterung ist, dass der am Anfang gewählte Pfad als Vorlage für die Installationspfade aller folgender Komponenten dient. Will man z.B. statt in C:\Draconis\ die Software in D:\Internet\Draconis\ installieren, so muss der Pfad nicht mehr für jedes einzelne Draconis-Programm neu eingegeben werden. Wünschenswert wäre aber, dass man die Pfade über die Datei-Auswahl oder besser mit Drag & Drop übergeben könnte.

Hat man alle Einstellungen vorgenommen, so kann die eigentliche Installation beginnen. Die Netztreiber und andere Erweiterungen werden auf Wunsch automatisch in den AUTO-Ord-

ner kopiert. Installiert man die neue Version über eine ältere, so werden die bestehenden Einstellungen (Provider, eMail-Daten, usw.) erfreulicherweise beibehalten.

Allgemeines. Ähnlich wie mit IConnect werden die diversen Internet-Einstellungen zentral vorgenommen, die verschiedenen Clients greifen dann auf diese Informationen zu. Im Wurzelverzeichnis des Startlaufwerks liegt die Datei *Draconis.inf*, in der alle Pfade zu den verschiedenen Komponenten von Draconis gesichert sind. Dies ist nötig, damit z.B. Adams bei mailto:-Links direkt den Mailer Marathon starten kann und damit die verschiedenen Programme die intern verwendeten Icons finden. Schöner wäre, wenn diese Datei auch im \$HOME-Verzeichnis plaziert werden könnte, oder dass die Programme nach dem Vorbild vom ASH EMailer optional auch über jinnex gestartet werden könnten.

Einwahl. Nachdem alle Provider-Daten korrekt eingegeben sind, darf es losgehen: entweder über das Draconis-Accessories (für Single-TOS-Benutzer) oder über das Programm Draconis.prg. Bei wenigen Providern scheint es bei der Verbin-

dungsüberprüfung noch Probleme zu geben (man bringt dann keine PPP-Verbindung zustande), doch das passiert nur in sehr seltenen Fällen. Dieses Problem dürfte aber bald der Vergangenheit angehören. Ist die Verbindung zustande gekommen, so erscheint unter Multitasking-Systemen am unteren Bildschirmrand ein Mini-Fenster mit der Verbindungszeit.

Alternativ zum eigenen Socket-Stack können Draconis-Programme auch über MiNTNet oder bald auch über IConnect ins Internet gelangen. Für MiNT gibt es das frei erhältliche Draconis-to-MiNT-Gateway, unter IConnect wird sich die nächste Version von iFusion um die „Konvertierung“ kümmern. Erste Tests mit iFusion verliefen ziemlich zufriedenstellend.

The Light of Adamas. Das wohl wichtigste Programm der Draconis-Reihe ist ohne Zweifel der Web-Browser Adamas. Nach dem wahrscheinlich allerletzten Update von CAB ist Adamas momentan der einzige Browser für den Atari, der aktiv weiterentwickelt wird (wenn wir mal vom WenSuite absehen). Umso wichtiger ist es jetzt also, dass Adamas im Vergleich zu CAB keine großen Nachteile mehr aufweist.

HTML-Rendering. Seit der Version 1.6 hat sich hier vieles geändert. Die Formatierung von Tabellen sowie die Positionierung von Bildern wurde entscheidend verbessert. Das bedeutet, dass die meisten Webseiten, die mit Adamas 1.6 seltsam ausschauten, nun korrekt dargestellt werden. Zudem werden Tabellen schneller als mit CAB formatiert. Die Zeiten, in denen Adamas den Systemfont verwendete, falls eine bestimmte Schriftart nicht gefunden wurde, sind nun vorbei: Es werden nun immer die vom Benutzer eingestellten Zeichensätze verwendet, außer die im HTML-Dokument definierten Zeichensätze sind tatsächlich im System installiert. Auch wurde der Einstellungsdialog für Zeichensätze stark überarbeitet: Wie in CAB kann man nun für Überschriften einen separaten Font einstellen, die einzelnen Schriftgrößen können nun einzeln angegeben werden und für die eigentliche Auswahl wird nun

optional der WDialog-/MagiC-Dialog verwendet. Es wurden zahlreiche Fehler behoben, sodass es inzwischen nicht mehr vorkommt, dass einzelne Bilder nicht angezeigt werden oder Text über den Zellenrand von Tabellen herausragt.

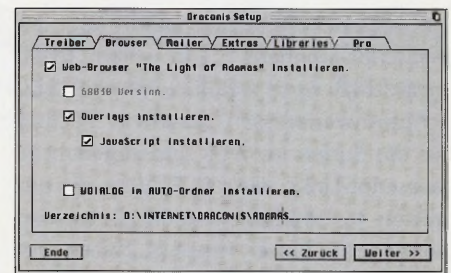
Bedienung. Auch in diesem Punkt wurde Adamas gründlich überarbeitet. Neben der Unterstützung der PageUp-, PageDown-, Home- und End-Tasten für diverse Emulatoren, Hades- und Milan-Rechner hat der Programmator auch Echtzeitscrolling eingebaut. Über das Kontext-Popupmenü lassen sich nun Seiten direkt in die Hotlist aufnehmen und neuladen, es können Bilder neu geladen und Hintergrundbilder abgespeichert werden.

Apropos Popup: Die Farbauswahl für die diversen Zeichensatzfarben wird nun neu von einem Popup gehandhabt, das nun maximal 256 Farben zur Auswahl bereitstellt. Etwas schade ist aber, dass beim Klick auf ftp-Links das passende Programm nicht automatisch aufgerufen wird. Doch dieses Manko soll im nächsten größeren Update endlich beseitigt sein.

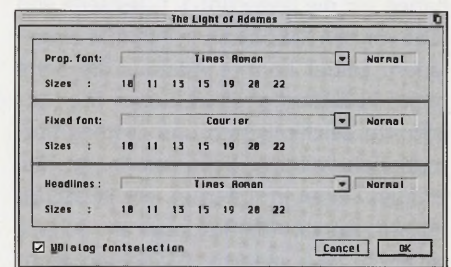
Oberfläche. Eine der wichtigsten Neuerungen ist die Unterstützung von diversen Erscheinungsbildern für die Icon-Leiste. Neben den mitgelieferten Sets lassen sich auf der Support-Homepage über 20 verschiedene Skins herunterladen. Mit dem mitgelieferten Tool *Dicon.prg* kann sogar jeder Anwender neue Oberflächen für Adamas oder Marathon Mail erstellen. Die Dialoge nutzen aber immer noch selbstgestrickte Objekte, die subjektiv betrachtet nicht sehr modern wirken.

Beim Laden von Bildern oder HTML-Dokumenten zeigt jetzt ein Fortschrittsbalken den Status des Seitenaufbaus an, die Prozentangabe hat ausgedient. Praktisch wäre, wenn an der selben Stelle URLs dargestellt würden, an der sich der Mauszeiger über ein Link befindet. Adamas zeigt die Adressen von Links nur über BubbleGEM oder ein eigenes Sprechblasen-System an.

Javascript (JS). Eine oft gestellte und wichtige Frage ist, wie gut und zuverlässig Javascript in Adamas implementiert



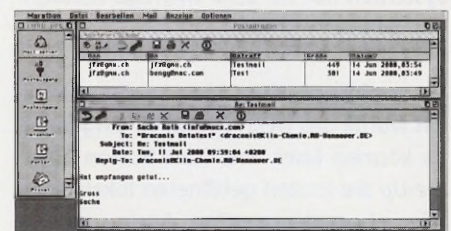
Draconis wird mit einem eigenen Installations-Tool installiert.



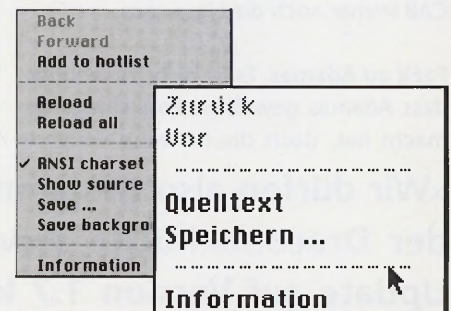
Adamas verwendet nun auch, wenn ein Font nicht gefunden wird, einen voreingestellten Zeichensatz.



Adamas ist der zur Zeit einzige Web-Browser für den Atari, der Javascript unterstützt.



Auch der Leistungsumfang von des eMail-Clients Marathon wurde vergrößert.



Das Aussehen der Popup-Menüs ist nun dem heutigen Atari-Standard angepasst.



ist. Allgemein lässt sich sagen, dass der Javascript-Standard 1.1 in weiten Teilen unterstützt wird, was für einfache Javascript-Anwendungen ausreicht. Wichtig für das Surfen im Web sind sogenannte Javascript-Links, wie z.B. Fenster, die nur mittels JS-Funktionen geöffnet werden können. In dieser Hinsicht treten mit Adamas keine Probleme auf. Auch die beliebten Rollover-Effekte und andere kleineren Programme laufen. Als Test haben wir die Javascript-1.1-Testseite von iCab für den Macintosh in Adamas eingeladen. Leider konnte Adamas die Seite nicht vollständig abarbeiten. Die Abschnitte Zeichenketten und Systeminformationen wurden nicht verarbeitet. Bei einigen Seiten im Internet, die Javascript nutzen, stürzte Adamas sogar ab. Schade ist auch, dass externe JS-Dateien nicht geladen werden, doch dieses Vorgehen wird - wie wir erfahren konnten - in der nächsten Version funktionieren. Treten Fehler in einem Javascript-Programm auf, so können auf Wunsch Fehlermeldungen angezeigt werden, leider als modale, d.h. systemblockierende, Dialoge. Hat Adamas mehrere Fehler im JS-Code entdeckt, so erscheinen mehrere Fehlermeldungen hintereinander. Hier wäre eine elegantere Lösung wie einen Fehler-Report im Fenster von Vorteil. Allgemein sollten modale Dialoge im Zeitalter von Multitasking-Systemen nur für sehr wichtige Meldungen benutzt werden.

Systemintegration. Neu in dieser Version wurde das DHST-Protokoll eingebaut. So können über den Start-Button *Start-Me-Up* die letzten geöffneten lokalen Dateien abgerufen werden. Ansonsten fehlen aber immer noch wichtige Technologien wie OLGA, OLGA-ID4, GEM-Script oder Drag & Drop. In dieser Hinsicht hat CAB immer noch die Nase vorn.

Fazit zu Adamas. Es ist nicht zu leugnen, dass Adamas gewaltige Fortschritte gemacht hat, doch die teilweise veraltete

Programmoberfläche und Bedienung trüben ein wenig das Bild. Zudem ist das JavaScript-Modul noch nicht zufriedenstellend implementiert.

Marathon Mail. Auch der eMail-Client hat zahlreiche Neuerungen erfahren. Zwar gab es keine größeren Änderungen, dafür aber zahlreiche kleinere und sehr nützliche Verbesserungen. Diverse Neuerungen, die bei Adamas eingebaut wurden, sind auch in Marathon wiederzufinden, wie zum Beispiel die Unterstützung von PageUp- und PageDown-Tasten, die Möglichkeit verschiedene Icon-Sets zu benutzen oder den Gebrauch von BubbleGEM für die Sprechblasenhilfe.

Die Texteditierfunktionen wurden gründlich überarbeitet, sodass die von anderen Texteditoren gewohnten Tastaturkürzel und Mausektionen, wie z.B. Wortselektion per Doppelklick oder wortweises Springen mit dem Control-Pfeil, nun auch in Marathon funktionieren.

Bis und mit Version 1.6 trat bei Marathon ein Millennium-Bug auf: Als Maildatum wurde statt dem Jahr 2000 das Jahr 2010 geschrieben. Zwar verursachte dieses Problem keine Abstürze, doch bei Empfängern von Mails, die mit Marathon verschickt wurden, waren die Nachrichten ggf. falsch sortiert, was schon ziemlich mühsam war. Der Fehler, der übrigens in der Pure-C-Standard-Library seinen Ursprung hat, wurde behoben bzw. umgangen.

Die Mailadressen können neu bequem aus dem Adressbuch per Drag & Drop in das Mail-Fenster oder in den Forward-Dialog eingefügt werden, zudem können Mails nun endlich an ganze Gruppen von Empfängern verschickt werden.

Fazit zu Marathon. Bei Marathon handelt es sich um ein sehr gut funktionsfähiges Mailprogramm, dass interessante Funktionen wie z.B. Empfangs- und Lese-Bestätigungen unterstützt, doch wer die-

ses Programm oft benutzt, wird diverse Funktionen von anderen eMail-Applikationen - wie dem ASH Mailer - vermissen. Filter-Funktionen, um z.B. Mails automatisch einordnen oder löschen zu können, fehlen in Marathon gänzlich. Zudem konnten wir auch keine Such- oder Aufräum-Funktion ausfindig machen.

FTP und Co. Außer dem FTP-Client, der jetzt endlich lange Dateinamen unterstützt, haben die anderen Tools keine großen Neuerungen erfahren. Dafür haben wir im bin-Ordner ein neues Programm namens *Draconis Info* entdeckt. Dieses sehr nützliche Tool zeigt die (momentane) eigene IP- sowie die DNS-Adressen an. Ebenfalls interessant ist die Anzeige der Log-Datei, in der alle Einwahlzeiten und die Länge der einzelnen Internet-Sitzungen protokolliert sind.

Allgemeines Fazit. Das Draconis-Paket hinterlässt einen gemischten Eindruck: Einerseits überzeugen die Qualität der HTML-Anzeige von Adamas, die Anzahl der Programme und Tools, die im Paket begriffen sind, die Lauffähigkeit auf „kleinen“ STs, das gute Handbuch sowie die einfache Konfiguration von Internetverbindungen; andererseits stört die ein wenig altmodische Oberfläche und Bedienung aller Programme den modernen Atari-User, der an Programme wie Texel, ASH Mailer oder Papyrus gewöhnt ist. Auch fehlen ein ST-Guide-Hypertext oder besser eine Hilfe im HTML-Format, eine konsequente BubbleGEM-Unterstützung und die (optionale) Nutzung von neueren Systemfunktionen von MagiC bzw. N.AES. Wie wir aber erfahren konnten sind in dieser Hinsicht diverse Verbesserungen geplant, wie z.B. die Nutzung der erweiterten MagiC-/N.AES-2-Objekte und die Unterstützung des OLGA-Protokolls. Wir dürfen also gespannt sein, was in Zukunft aus der Draconis-Küche serviert wird, doch auch das Update auf Version 1.7 können wir allen Benutzer von Draconis nur empfehlen. ⚡

M.u.C.S. Hannover, Gustav-Adolf-Str. 11, D-30167 Hannover, <http://www.atari-soft.de>, <http://www.draconis-pro.de>

Joachim Fornallaz

«Wir dürfen also gespannt sein, was in Zukunft aus der Draconis-Küche serviert wird, doch auch das Update auf Version 1.7 können wir allen Benutzer von Draconis nur empfehlen.»

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-Bedienung 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,-

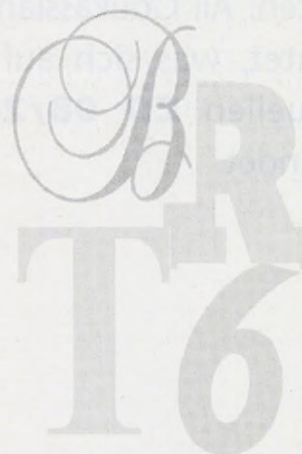
100 Speedo-Fonts

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,-

..... Bestellcoupon auf Seite 41

st-computer Leser-CD

08/2000

Wieder einmal können wir eine neue **Leser-CD** anbieten. Ali Goukassian berichtet, was sich auf der aktuellen **CD 08/2000** befindet.

Eine himmlische – so könnte man fast sagen – Leser-CD beschreiben wir Ihnen mit der aktuellen Sommer-Edition. Zum einen natürlich aufgrund der tollen und neuen Programme, die wir Ihnen liefern können, zum anderen aber auch sprichwörtlich gesehen: Das Top-Programm des Monats ist **Universum**, die elektronische Sternenkarte.

Universum - Vollversion. **Universum** wurde in Holland entwickelt und ist eine sehr umfangreiche Sternenkarten-Software, deren Besonderheit nicht nur darin besteht, eine topaktuelle Neuentwicklung zu sein, sondern auch auf die offiziellen, frei verfügbaren Sternendaten – wie sie auch für PC- und Mac-Programme zur Verfügung stehen – zurückzugreifen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir über den faszinierenden Umfang dieses knapp 60 Mbyte großen Softwarepaketes berichten – doch wer sich für dieses Thema interessiert, sollte schon jetzt zugreifen.

CyPress - Vollversion. Bekannterweise wurde das wirklich gute Textverarbeitungsprogramm **CyPress** nun freigegeben und ist auf unserer aktuellen Leser-CD als uneingeschränkte Vollversion erhältlich.

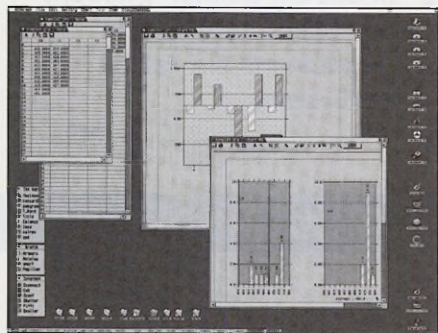
GEMGraph - Vollversion. **GEMGraph** benötigt NVDI ab der Version 5. Bernard Le Tirant, ein französischer Lehrer für Physik und Chemie hat dieses Programm entwickelt, um eine schnelle und ein-

fache Software zu erhalten, die einfach zu bedienen ist und Charts auch grafisch darstellen kann. Alle Daten können per Tastatur oder über eine Datei in das Programm eingegeben werden. Es erfolgt dabei eine automatische Füllung der vorgesehenen Spalten und Reihen. Jederzeit sind Berechnungen und auch Korrekturen zwischen den einzelnen Rechenspalten möglich. Alle so erzeugten Ergebnisse können in farbigen XY-Diagrammen, Histogrammen sowie in Balken- und Kreisgrafiken und auch in Grafiken mit Polarkoordinaten dargestellt werden. Alle Charts können jederzeit modifiziert und auch mit einem anderen Zeichensatz versehen werden. Alle Diagramme und Charts können über das GEM-Clipboard weiterverwendet werden. **GEMGraph** beherrscht alle notwendigen mathematischen Funktionen und versteht unterschiedliche Datenformate. Ergebnisse bzw. Grafiken können über NVDI leicht ausgedruckt werden.

Tempus Word 4 - Demo. Für alle diejenigen, die sich fragen, was sich denn in den vielen Jahren der Wartezeit ergeben hat: Hier ist die aktuelle, deutsche Demo-Version von **Tempus-Word 4**.

Calamus SL 2000 - Demo. Eine weitere Demo-Version, die es in sich hat: **Calamus SL 2000**, das Profi-DTP-Programm liegt endlich seit August 2000 in einer neuen Version vor. Wer es vor dem Kauf testen möchte, liegt mit der Leser-CD genau richtig.

GEMGraph ist eines der Highlights auf unserer aktuellen Leser-CD.



FunMedia – Demo. Natürlich gibt es auf dieser CD auch eine Demo-Version des sehr umfangreichen Multimedia-, Grafik- und Videoschnitt-Tools FunMedia, das wir in der kommenden Ausgabe auch testen werden. Und endlich können Sie sich auf Demo-Videos anschauen - die CD bietet ja ausreichend Platz dafür.

Adresse 3.09. Von Dimitri Junker stammt die Version 3.09 von Adresse, einer Adressenverwaltung mit phonetischer Suche, integriertem Wähler und Zuordnung nach Gebieten.

Xairon. Passend zu unserem Test finden Sie eine Demo-Version zum Terminverwaltungsprogramm.

PhotoTip 2.11. Das einst als reines Treiberprogramm für digitale Kameras gedachte PhotoTip 2.11 ist mittlerweile zum multifunktionalen Tool für Grafik-Bearbeitung und -Archivierung geworden. Aber sehen Sie selbst...

Aniplayer 2.11. Natürlich gibt es auch auf dieser Leser-CD wieder eine brandaktuelle und verbesserte Version des Multimedia-Players für den Atari. Die Playlist wurde verbessert und MP2-Files sind auf Ataris ohne DMA-Transfer nahezu gleich schnell wie MP3-Dateien auf einem Falcon mit DMA.

Mplayer. Mplayer, der zweite Multimedia-Player aus Frankreich, ist nun Freeware und liegt der aktuellen Leser-CD mit den Soucen in Versionen für den Falcon und den STE bei.

Mini-Opgen GL. Der offene 3D-Standard der PC-Welt wird hier in einer kleinen Version auch Atari-Usern zugänglich gemacht - für langfristige Projekte vielleicht ein guter Start.

ST-Viewer... ist ein kleiner, multifunktionaler Betrachter für alle möglichen Formate (Text und Grafik) und damit auch ein guter und moderner Ersatz für das alte Guck. Wird es für die zur Verfügung stehenden Formate angemeldet, können die unterstützten Formate direkt auf dem Bildschirm angezeigt werden, sobald die entsprechende Datei angeklickt wird.

Logbuch. Logbuch merkt sich gestartete Programme und verwaltet ihre Namen in einer Liste. Diese Programme können in einem Pop-up-Menü ausgewählt und dadurch erneut gestartet werden.

Haji. Haji von Uwe und Jürgen Holtkamp erweitert ältere Versionen des Desktops jinnee (< 2.0) um ein Kontext-Pop-up-Menü. Zahlreiche Aktionen lassen sich mit einem Mausklick auslösen.

CoMa 5.2.3. Ein kleines Update des Kommunikationsmanagers ist seit Juli 2000 verfügbar - entweder als Shareware-Version oder als Update Ihrer registrierten Version einzusetzen.

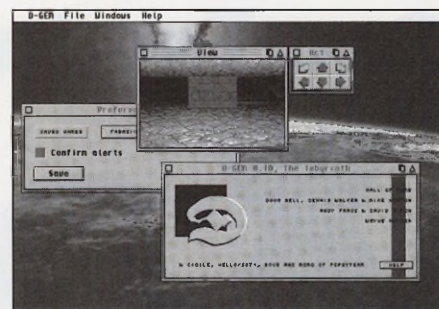
ShutUp. ShutUp ist ein speziell für N.AES und Thing entwickelter Shutdown-Manager mit allen Schikanen. Seine Hauptaufgabe ist es, alle aktiv laufenden Programme und das Betriebssystem so zu beenden, dass beim Ausschalten des Rechners kein Datenverlust entsteht. Um aber den Komfort zu erhöhen, ist er außerdem in der Lage, sich alle gerade laufenden Programme zu merken und sie bei einem späteren Hochfahren des Rechners automatisch zu starten. Damit findet man seine Arbeitsumgebung genauso vor, wie man sie verlassen hat.

Emulatoren. Winston 3 ist die neueste Version des Atari-Emulators für PC-Systeme. Dieser Emulator eignet sich besonders gut für die Emulation von Spielen. Weiterhin gibt es eine neue Version des ebenbürtigen Emulators TOSBOX sowie eine brandaktuelle Demo-Version des STEmulator 1.67.

D-GEM. Von Pierre Tonthat gibt es die erste öffentliche Version seines neuen Dungeon Master Clones D-GEM. Die Version 0.10 von D-GEM zeigt schon Wände und Treppen, die Tonausgabe folgt in einer der nächsten Versionen.

Darüber hinaus enthält die aktuelle Leser-CD die freigegebene Vollversion des Weltraumklassikers Elite sowie eine Reihe netter Spielchen zum Zeitvertreib.

Mididraw... ist ein Programm aus dem Jahre 1988, das nun freigegeben wurde. Es ist mehr unter dem Motto „moderne



Kunst“ zu sehen, denn es verbindet Grafik- und Soundprogramme, indem es gezeichnete Grafiken nach bestimmten Regeln und Mustern in Töne umsetzt.

JAM. JAM ist ein Multiformat-Musikplayer, der auf einer Plugin-Struktur basiert. Das Programm ist so ausgelegt, dass es auf allen Atari-Computern vom Mega ST und STE über den Falcon bis hin zum TT läuft. Außerdem bietet es eine moderne GEM-Oberfläche. Dem Paket der aktuellen Leser-CD liegen nicht nur die derzeit verfügbaren Plugins, sondern auch ein Paket an Demosongs bei.

Außerdem. Natürlich sind wieder eine Reihe von interessanten Programmen auf dieser CD enthalten, deren Beschreibung den Rahmen dieses Artikel bei weitem sprengen würde. Wichtige Kandidaten dafür sind z.B. die topaktuelle Demo-Version von Papyrus 8, dem Office-Paket für Atari-Anwender, ST-CAD 1.61, ein umfangreiches CAD-Programm, das nach wie vor weiterentwickelt und verbessert wird, MyCD-Player, ein schöner CD-Player für alle Atari-Rechner und last, but not least eine handvoll von Internet- und Online-Programmen.

Bestellen. Wie immer können Sie die aktuelle Leser-CD genau so wie die vergangenen CDs direkt oder im Abonnement beim Verlag bestellen. Der Einzelpreis für die CDs beträgt DM 20,- inkl. der Versandkosten (Nachnahme zzgl. DM 5,-). Im Abonnement kosten 4 CDs nur DM 60,- DM (Jahres-Abo).

Senden Sie Ihre Bestellung mit beiliegendem Scheck, bar oder per Lastschrifteinzug an Falke Verlag, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-27 365, 27 368, eMail: bestellung@falke-verlag.de.

Ali Goukassian

Den Tag im Griff

Xaiiron

- der aktuelle Terminplaner

Besonders in den letzten Monaten hören wir wieder mehr von Programmen, die es schon einige Jahre auf dem Atari gibt und die nun endlich weiterentwickelt werden. Zu diesen Programmen zählt auch der Terminplaner XAIIRON, der vor kurzem in der Version 1.11 veröffentlicht wurde.

Über XAIIRON. XAIIRON konnte sich in den letzten Jahren einen hohen Wert in der Beliebtheitskala der täglich einzusetzenden Programme auf dem Atari erarbeiten. Parallel wurde eine Version für Windows-PCs entwickelt. Das Programm ist im Internet erhältlich. Die aktuelle Version fand sich auch auf der stc-Spezialdiskette der Ausgabe 06-07/2000.

XAIIRON wird als Shareware vertrieben. Die nicht registrierte Version darf für 4 Wochen praktisch ohne Einschränkung getestet werden. Sagt Ihnen das Programm zu, so wird eine Gebühr in Höhe von DM 25.- fällig. Die Terminverwaltung sollte auf jedem Atari-Computer ab 1 MB RAM und allen Kompatiblen ihren Dienst verrichten. Das Hauptprogramm ist lediglich 356 KB groß. Wir testeten XAIIRON auf einem Apple Macintosh G4 unter MagiCMac 6.10 und NVDI 5.03.

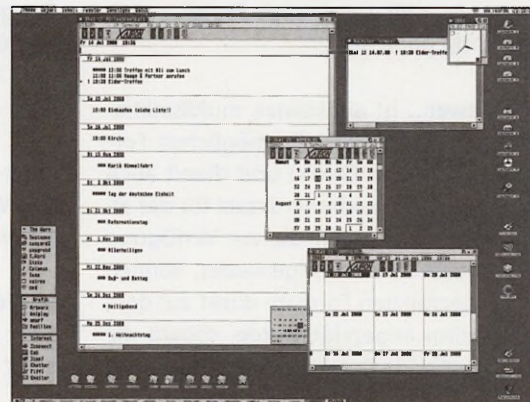
Das Standardarchiv enthält XAIIRON als Accessory, was das Programm natürlich jederzeit erreichbar macht und auch auf Singletasking-Rechnern einen Aufruf neben anderen Applikationen ermöglicht. Ein einfaches Umbenennen in XAIIRON.APP verwandelt den Planer jedoch in ein startbares Programm, was sich unter Multitasking-Umgebungen anbietet. Natürlich lässt es sich so auch als Autostart-Applikation unter MagiC und N.AES anmelden.

Installation. Entsprechend einfach ist die Installation des Programms: Das Archiv kann auf der Partition Ihrer Wahl entpackt werden. Benennen Sie das Accessory in eine Applikation um, können Sie diese sofort danach starten. Wenn Sie XAIIRON als ACC weiterverwenden möchten, sollten Sie darauf achten, dass Sie neben dem eigentlichen ACC auch die dazugehörige Ressource-Datei mit auf das Wurzelverzeichnis Ihrer Bootpartition kopieren. Ergänzende Hinweise zur Installation beinhaltet übrigens die sehr gelungene Online-Dokumentation, in die Sie auf jeden Fall den einen oder anderen Blick werfen sollten.

Grundsätzliches. XAIIRON listet Termineinträge grundsätzlich auf drei verfügbare Arten auf: im Kalendermodus, im Tagebuchmodus oder in der Monatsübersicht. Nach dem ersten Programmstart steht der Tagebuchmodus bereit, der den eigentlichen Eingabemodus darstellt. Hier werden also sämtliche Ergänzungen und Veränderungen an den eigenen Terminen vorgenommen. Diese werden wie in einem Tagebuch säuberlich untereinander verwaltet, wo-

bei die das aktuelle Datum enthält, an dem ein Eintrag gemacht werden soll. Genau darunter befindet sich die Eingabezeile. Haben Sie einen Eintrag mit Return abgeschlossen, wird er in das Termintagebuch übernommen. Zwischen den verschiedenen Monaten und deren Tagen schalten Sie mittels eines kleinen Kalenders um, der sich in der rechten unteren Ecke des GEM-Fensters befindet und der vollständig mit der Maus bedienbar ist. Der aktuelle Tag wird im Arbeitsfenster stets farblich hervorgehoben, damit die anstehenden Termine sofort ins Auge fallen. Auch Sonn- und Feiertage werden farblich hervorgehoben. Das Ändern von Terminen ist ebenso einfach wie die Eingabe von Daten: Mit der Maus setzt der Anwender den Listenzeiger. Ein nachfolgendes Betätigen der Return-Taste kopiert den Termineintrag in die Eingabezeile, wo er editiert werden kann.

Der Kalendermodus. Der Kalendermodus ermöglicht Ihnen einen schnellen Überblick über die Menge der Termine, die noch vor Ihnen liegen. Dazu bedient sich XAIIRON einer kleinen „Füllstandsanzeige“, die neben dem Datum eingetragen wird. Je höher der Balken wächst, umso mehr Termine warten an diesem (verdrießlichen) Tag auf Sie. Zwischen den Tagen springen Sie mit den Cursortasten umher. Natürlich können Sie die



Einträge auch mit der Maus anwählen, wobei ein Rechtsklick die zum Tag passende Terminübersicht im Tagebuchmodus öffnet.

Monatsübersicht. Wer in erster Linie die Termine im laufenden Monat im Blick behalten will, dem steht die Monatsübersicht zur Verfügung, in der wie in einem Monatskalender eine Kurzübersicht der für die verschiedenen Wochentage eingetragenen Termine angezeigt wird. Per Mausklick auf ein Datum wird wiederum in den entsprechenden Tag des Tagebuchmodus gewechselt. Klickt man hingegen gezielt auf einen Eintrag, so wird dieser gleich zwecks Editierung in die Eingabezeile übernommen.

Aus der Monatsübersicht heraus kann die Monatstabelle auch ausgedruckt werden. Dafür kann der Anwender zwischen einem reinen ASCII-Druck unter dem Druck über ein installiertes GDOS wählen. Außerdem kann die Liste in den Formaten ASCII und 1st Word Plus zur Weiterverarbeitung in anderen Programmen exportiert werden.

Pop! Zwischen den einzelnen Arbeitsmodi können Sie mittels der Funktionstasten wechseln. Alternativ bietet sich auch die Anwahl des gewünschten Modus mittels

der Iconleiste, die allen drei Modi gemein ist. Angezeigt werden außerdem die Kalenderfensternummer (zwischen bis zu vier unabhängigen Terminkalendern kann hier problemlos gewechselt werden) und der Pfad des geladenen Kalenders.

Klickt der Anwender mit der rechten Maustaste (oder eben Alt und Klick unter MagiCMac) in einen Terminkalender klickt, öffnet sich ein Popup-Menü, das weitere Funktionen bereithält. So können auf diese Weise bestimmte Termine automatisch wiederholt (z.B. wöchentliche Trainingseinheiten etc.), ein Eintrag kann mit einem Alarm oder mit einer bestimmten Priorität versehen werden. Praktisch ist auch die Funktion zum Sperren bestimmter Tage, wenn diese z.B. schon randvoll gefüllt sind und ein „Termin-Super-GAU“ vermieden werden soll. Mindestens ebenso wichtig ist natürlich, dass die Konfigurationsdialoge über dieses Popup-Menü erreichbar sind. Etwas schade ist einzig, dass die Funktionen nicht alternativ auch über Menüeinträge erreichbar sind, wie es für GEM-Applikationen eigentlich normal ist - aber hier wurde wohl der Verwendung als ACC Tribut gezollt. Zu überlegen ist trotzdem, ob die Menüs nicht zumindest innerhalb des Arbeitsfensters existieren sollten, wie dies z.B. bei Luna der Fall ist.

Ferien- und Feiertage... sind immer noch meine liebsten. Der aktuellen XAIRON-Distribution liegt ein Ferien- und Feiertagsverzeichnis für das Jahr 2000 bei. Das Verzeichnis für das jeweils nächste Jahr findet sich auf der Homepage der Entwickler (siehe unten).

Nettes am Rande. Wer länger als eine Stunde mit XAIRON arbeitet, wird durch eine kurz erscheinende Alertbox aus seinen Gedanken gerissen, die mitteilt, dass man nun reif für eine Pause oder ein paar gymnastische Übungen ist. Es sind eben auch diese kleinen Details, die ein Programm freundlich erscheinen lassen.

Nicht unerwähnt bleiben sollte auch, dass XAIRON-Tagebücher auch in die Terminverwaltung des Atari Portfolio eingelesen werden können. Allerdings sollten Sie bedenken, dass der Portfolio doch sehr begrenzte Mittel bereitstellt und bei großen Termindateien oft überfordert ist und eventuell Fehlermeldungen produziert. Wer sich mit der Terminverwaltung des Portfolio auskennt, wird übrigens auch mit XAIRON schnell zurecht kommen. Der grundsätzliche Aufbau ist sehr ähnlich.

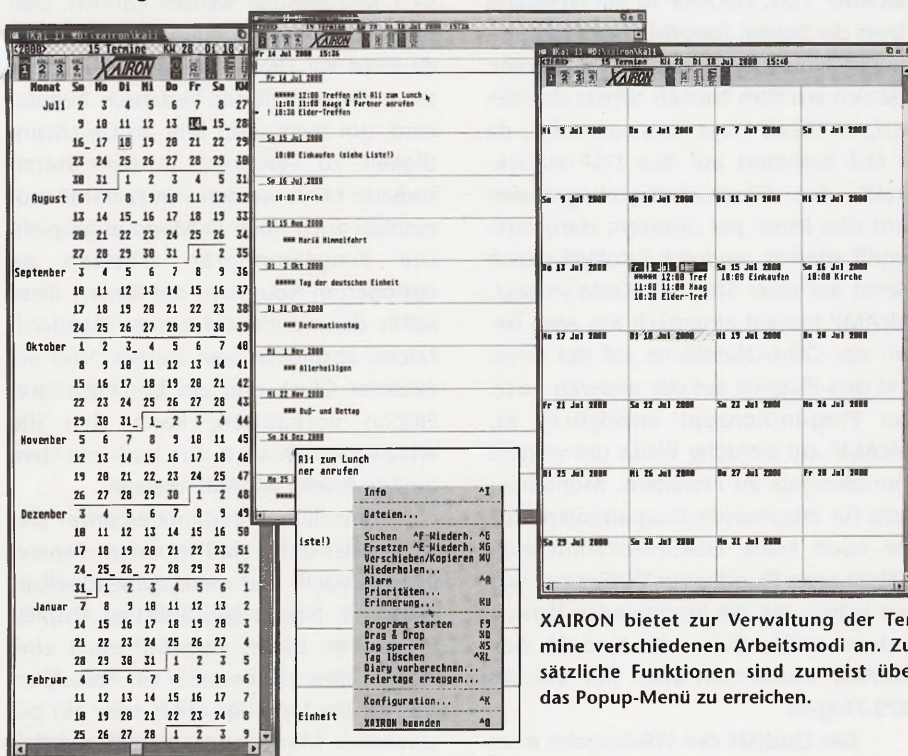
Fazit. XAIRON ist ein Tool, mit dem man sich gern täglich beschäftigt und das ein schnelles und unkompliziertes Arbeiten ermöglicht - genauso sollte eine Terminverwaltung eben sein. Bedenkt man die günstige Shareware-Gebühr sei dieses Programm jedem Atari-Anwender, der täglich mit seinem Rechner arbeitet, wärmstens ans Herz gelegt.

Durch die parallele Entwicklung für die Windows-Plattform scheint zumindest die rudimentäre Programmpflege noch einige Zeit gesichert zu sein. Etwas schade ist, dass die für Windows erhältliche datenkompatible Adressdatenbank „Addy“ nicht für Atari-Systeme umgesetzt wurde. Dies tut aber der Leistungsfähigkeit von XAIRON aber keinen Abbruch. A

Christian Hellmanzik, Horner Rampe 7, D-22111 Hamburg, info@xairon.de, <http://www.xairon.de>

Thomas Raukamp

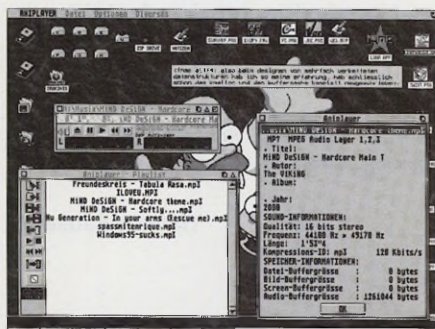
XAIRON bietet zur Verwaltung der Termine verschiedenen Arbeitsmodi an. Zusätzliche Funktionen sind zumeist über das Popup-Menü zu erreichen.



MP3 auf dem Atari

Das MP3-Format erfreut Musikfreunde und lässt die Musikindustrie zittern. Auch auf dem Atari kann man Musikstücke in CD-Qualität aus dem Rechner genießen. Jan Daldrop hat sich die verschiedenen Player angeschaut und geht auch auf die Erzeugung von MP3-Dateien ein.

Einer für alle: Aniplayer beherrscht neben MP3 noch eine Vielzahl anderer Sound- und Videoformate und läuft auf den verschiedensten Atari-Plattformen.



Lange musste der Atari-User mal wieder warten, doch seit Dezember letzten Jahres gibt es mit Aniplayer und FalcAMP gleich zwei MP3-Player für die Atari-Plattform. Um jedoch in den vollen Genuss des Formates zu gelangen, sollte mindestens ein Falcon oder Hades/Milan mit 060-Prozessor bereitstehen. Wer sowieso sein Geld in eine Startrack-Soundkarte investieren wollte, der kann Dank Falcon-kompatiblen DSP auch auf TT, Hades/Milan 040 und Co. MP3s in Echtzeit abspielen.

FalcAMP 1.01. FalcAMP ist ein Freeware-Player der beiden französischen Programmierer Denis Huguet und David Carrere. Wie sich aus dem Namen bereits ableiten lässt, ist dieser Player „Falcon-only“, da er fast komplett auf den DSP zurückgreift. Aus Geschwindigkeitsgründen wird dies leider per direktem Hardwarezugriff erledigt, wodurch FalcAMP seinen Dienst auf einer Startrack-Karte versagt. FalcAMP besteht eigentlich aus zwei Teilen: der GEM-Oberfläche auf der einen und den Plug-Ins auf der anderen Seite. Das Plug-In-Konzept ermöglicht es, FalcAMP auf einfache Weise um weitere Soundformate zu erweitern. Momentan steht für interessierte Programmierer leider noch keine Dokumentation zum Aufbau eines Plug-Ins zur Verfügung, was sich jedoch mit der kommenden Version ändern sollte. Daher beschränkt sich FalcAMP momentan auch nur auf das MP3-Plug-In.

Die Qualität der Wiedergabe einer

MP3-Datei hängt dabei relativ stark von der zur Verfügung stehenden Hardware ab. Trotz optimiertem 030 und DSP-Assembler-Code kann es auf Standard-Falcons leicht zu Knacksern und kurzen Aussetzern kommen - gerade bei hohen Bitraten. Zur Not lässt sich die Wiedergabe jedoch auf Mono umstellen, wodurch auch solche Dateien problemlos abgespielt werden sollten. FalcAMP erkennt an den Falcon angeschlossene externe Clocks, wodurch die Wiedergabefrequenz nicht erst in die beim Falcon spezifischen 49 KHz gewandelt werden muss, sondern direkt die CD-typischen 44.1 KHz genutzt werden können. Dies steigert auch noch einmal die Qualität, da sonst zur Umrechnung der Frequenz ein verlustbehaftetes Verfahren benutzt wird, um nicht allzu sehr an Geschwindigkeit zu verlieren. In Joint-Stereo kodierte MP3s werden von FalcAMP momentan auch noch in Mono abgespielt. Die Programmierer arbeiten an optimierten Routinen, mit denen diese MP3s dann auch auf einem Standard-Falcon abspielbar sein sollten. Sind ein externer Clock und ein beschleunigter Falcon vorhanden, kann sich die Wiedergabe-Qualität durchaus mit dem großen Bruder WinAMP messen.

Sämtliche Bedienelemente der GEM-Oberfläche sind in einem Fenster untergebracht und weitestgehend selbsterklärend. Neben den üblichen Abspielfunktionen bietet FalcAMP auch eine Playlist, über die bequem ein Ablaufplan z.B. für die Lieblings-MP3s oder ein bestimmtes Musikgenre erstellt werden

i Techtalk

Bitrate

Die Bitrate ist die Menge Daten, die pro Sekunde übertragen werden muss, um die Audiodatei in einem Stück abspielen zu können. Sie wird bei MP3s üblicherweise in kbps (Kilobit pro Sekunde) angegeben, wobei bspw. 128 - 160 kbps bei einem MP3- bzw. 192 kbps bei einem MP2-File in den meisten Fällen für CD ähnliche Qualität ausreichen.

ID3-Tag

Über das ID3-Tag können der MP3-Datei einige Zusatzinformationen mit auf den Weg gegeben werden. So lassen sich z.B. Songtitel, Interpret, Album, Jahr u.ä. in der Datei unterbringen.

Joint-Stereo

Joint-Stereo ist ein Verfahren zur Reduktion der Datenmenge einer Audiodatei, bei dem der rechte und linke Soundkanal so geschickt übereinandergelegt wird, dass praktisch kein Unterschied zu echtem Stereo mehr hörbar ist.

MP3

MP3 ist die Abkürzung für MPEG 2.5 Audio Layer III. Es handelt sich um ein Audioformat, das bei sehr hohen Kompressionsraten (1:10) einen sehr geringen Qualitätsverlust ermöglicht. Es wurde von der Fraunhofer-Gesellschaft (FHG) entwickelt und hat sich innerhalb kurzer Zeit zum quasi Standard zur Übertragung von Audiodateien in hoher Qualität im Internet gemausert. MP2 ist der Vorgänger von MP3 und bietet bei etwas höheren Bitraten ebenfalls CD ähnliche Qualität.

blendet. Weitere Informationen zur aktuellen Datei inklusive der ID3-Tags können dem Info-Dialog entnommen werden. Die Playlist lässt inzwischen auch keine Wünsche mehr offen: Wahlweise können einzelne Dateien oder ganze Ordner in die Liste aufgenommen werden, Einträge können editiert oder in ihrer Reihenfolge geändert werden, ein Zufallsmodus ist ebenfalls verfügbar. Die abgespeicherten Playlisten können übrigens problemlos zwischen FalcAMP, Aniplayer und auch WinAMP ausgetauscht werden.

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

MP2 Audio. Im ganzen Trubel um das MP3-Format ist ein wenig untergegangen, dass auch schon der Vorgänger MP2 bei Bitraten ab 160-192 kbps Musik in CD-Qualität ausgeben kann. Dieses Format ist im Internet allerdings mehr zur Ausnahme als zur Regel geworden. Trotz alledem gibt es Dank der norwegischen Democrew NoCrew bzw. dessen

Mitgliedern Frederik Noring und Tomas Berndtsson schon seit ein paar Jahren einen komfortablen Player für MP2-Dateien - Falcon vorausgesetzt. MP2 Audio ist eine saubere GEM-Anwendung und bringt alle einem CD-Player typischen Funktionen in einem kleinen Fenster unter. Externe Clocks werden auch von MP2-Audio automatisch erkannt, und der große Vorteil gegenüber den MP3-Pendants ist, dass das Programm praktisch keine CPU-Leistung verschlingt, wodurch ungestört weitergearbeitet werden kann, während im Hintergrund eine MP2-Datei abgespielt wird.

<http://mp2.nocrew.org/>

Input. Nachdem die erste Hürde genommen wurde, kann man nun daran gehen, den passenden Input für die Player zu besorgen. Das Internet zwingt sich da geradezu als Quelle auf. Wie gezielt das gewünschte Liedgut besorgt werden kann, soll in diesem Artikel jedoch nicht weiter beschrieben werden, da in Ausgabe 11/1999 der st-computer bereits ein ausführlicher Praxisbericht zu diesem Thema veröffentlicht wurde. Inzwischen gibt es auf dem Atari aber auch die Möglichkeit, selbst Hand anzuzeigen, um die Lieblings-CD als MP3 auf (Fest-)Platte zu bannen.

Lame. Lame ist ein Open-Source-MP3-Encoder. Der Name Lame stand ursprünglich für Lame ain't an Mp3-Encoder, da es sich nur um einen Patch für die offiziellen Beispielsourcen handelte. Damit entkam Lame auch dem Schicksal vieler Freeware-Encoder, die diesen Beispielsource in sich trugen und gegen die die Fraunhofer Gesellschaft deshalb mit rechtlichen Schritten vorging. Inzwischen hat sich Lame jedoch zu einem kompletten MP3-Encoder gemausert, der verhältnismäßig schnell ist und MP3s in einer hohen Qualität abliefert. Neben einem aktuellen MiNT-Port gibt es jetzt eine Portierung von Denis Huguet (FalcAMP), die auch unter TOS und MagiC ihren Dienst verrichtet. Dazu wird mindestens ein 020-Prozessor mit FPU benötigt, wobei man selbst unter einem 060er nicht allzu schnell mit einem Ergebnis rechnen sollte. Der Bedienkomfort hält sich auch in Grenzen, da es sich um einen rein

textbasierten Encoder handelt. Wer nur ein Standard-MP3 mit 128 kbps in Joint-Stereo haben möchte, kann einfach das zu konvertierende Soundfile (WAV-Format) an Lame übergeben, ansonsten gilt es mit Parametern zu hantieren, um das gewünschte Finetuning zu erreichen. Mit dem Parameter -h können sämtliche verfügbaren Kommandos abgerufen werden. Eine ausführlichere Anleitung findet sich auf der offiziellen Lame-Homepage unter den URLs <http://deunstg.free.fr/sct1/> (Lame-Atari-Version) bzw. <http://www.sulaco.org/mp3/> (Lame-Homepage).

ISO MPEG. Wer sich für den MP2 Audioplayer selbst Material erstellen möchte, der kann auf die ISO-MPEG-Portierung für den Atari zurückgreifen. Bei ISO MPEG handelt es sich um die offiziellen MP1-/2-Kodierer und -Dekodierer. Auch hier existiert wie bei Lame nur eine Kommandozeilen-Version ohne grafische Shell. Die Erstellung eines MP1- oder MP2-Files ist trotzdem relativ simpel. So müssen nur die zu verwendende Bitrate sowie die Quell- (WAV-Format) und die Zieldatei angegeben werden - und es kann losgehen. Es sollte jedoch einiges an Zeit mitgebracht werden, denn die Kodierung eines Standardmusikstückes benötigt auf einem unbeschleunigten Falcon mit FPU bereits runde 24 Stunden (!). Dem Archiv liegt eine Version für 68000- sowie eine optimierte Version für 030-Prozessoren mit FPU bei.

<http://www.dhs.nu/files/misc/isompeg.zip>

Fazit. Die Atari-Plattform verfügt inzwischen über das gesamte Handwerkszeug für den Umgang mit MP3-Dateien - auch wenn der Komfort an manchen Stellen noch zu wünschen übrig lässt bzw. die Hardware-Anforderungen für Atari-Verhältnisse sehr hoch sind. Doch selbst auf kleinen Ataris kann man die Software noch sinnvoll einsetzen, indem man z.B. die MP3-Dateien von Aniplayer in ein unkomprimiertes Format konvertieren lässt oder - für den umgekehrten Fall - seinen alten ST ein Gnadenbrot damit verdienen lässt, Tag und Nacht MP3s zu kodieren. 

Jan Daldrup

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.

AtarICQ. ICQ (= I seek you) ist ein mittlerweile recht beliebter Dienst des Internets, der das Chatten sowie das Versenden von Nachrichten und Dateien mit Bekannten und Freunden, die gleichzeitig online sind, erlaubt. Mit AtarICQ steht nun endlich auch ein komfortabler Client für den Atari bereit, der den Internetzugang per STiK bzw. STinG voraussetzt. Das Programm befindet sich in einem frühen Zustand, wir liefern Ihnen in den kommenden Monaten die jeweils wichtigen Updates.

GEMGraph 2. Aus Frankreich kommt ein Programm zur komfortablen Erstellung von Charts und Diagrammen. Da X-Act Chart besonders optisch etwas in die Jahre gekommen ist, erhalten Sie mit GEM Graph eine komfortable und optisch sehr ansprechende Arbeitsumgebung für die Arbeit mit Ihren Statistiken im Büro und zuhause. Das Programm liegt in englischer und französischer Sprache vor. Wenn Sie regelmäßig damit arbeiten, sollten Sie dem Autor eine Post-

karte Ihrer Heimatstadt gönnen - wahrlich nicht zuviel verlangt, oder?

MoTel. MoTel unterstützt die USR-Sportster- und Rockwell-Modems als Freisprechtelefon, sofern diese die entsprechenden Voicebefehle beherrschen. Sie wählen also mit dem Atari (Maus, Tastatur oder Kommandozeile) und nutzen Ihr Voicemodem als Freisprechanlage. Eine kleine Verwaltung für Rufnummern ist im Programm integriert.

Windframe. Hier ist der neue Look unter MagiC. Windframe ersetzt (auf Wunsch) nicht nur die Bedienungselemente der GEM-Fenster, sondern ändert auch das Äußere der Fenster und Dialogboxen unter MagiC 5.x oder 6.x. Das Aussehen können Sie mittels eines Accessory an den eigenen Geschmack anpassen.

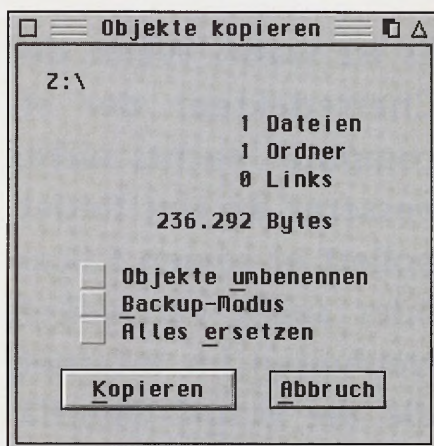
Milan-Hintergründe. Alle, die auf den neuen Milan II warten, können sich die



Wartezeit auf den neuen „Atari“ schon jetzt optisch versüßen und gleichzeitig Farbe bekennen: Wir liefern einen Hintergrund für Bildschirmauflösungen in der Größe 1024x768 im Manga-Comicstil, der sicher auch Ihren Kollegen und Freunden den Mund offenstehen lässt. A

Thomas Raukamp

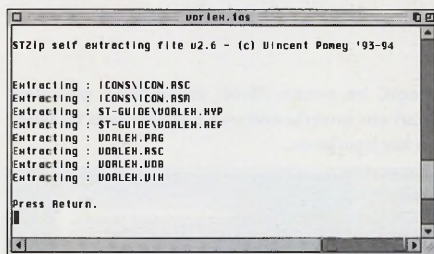
Entpacken



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

Fenster, wechsel Dich!

Windframe

Neuer Look - MagiC only!

Es ist wahr: Wenn der Chefredakteur der st-computer nachts nichts besseres zu tun findet, poliert er seinen Falcon oder sucht verzweifelt Neuheiten im Internet, die die MagiC-Oberfläche auf seinem G4-Mac noch ansehnlicher machen. Im Windframe-Paket fand er dann auch neue Erfüllung...

Wiederholt sich die st-computer jetzt etwa schon? Hatten wir das Thema Fensterrahmen nicht erst vor kurzem lang und breit durchgekauft? Schon richtig, es sollte Ihnen aus der Ausgabe 05/2000 noch grundsätzlich klar sein, wie Sie Fensterrahmen unter MagiC und N.AES verändern können. Zumindest im Falle von MagiC, dem neuen Standard-Betriebssystem des Atari-Nachfolgers Milan, gibt es jedoch einen nicht unwichtigen Nachtrag...

Fronkreusch, Fronkreusch... Frankreich ist in den letzten Jahren eine ergiebige Quelle für Hard- und Software für die Atari-Plattform geworden - man denke nur an Applikationen wie WenSuite oder die Beschleunigerkarte Centurbo. Eric Reboux gehört mit Sicherheit zu den emsigsten Newcomern der französischen Atari-Software-Front. Auf seiner Homepage (siehe unten) finden sich zahlreiche Freeware-Tools (unter anderem für den Falcon) und auch geplante Projekte, die die Arbeit und das Erscheinungsbild der Atari-Plattform nachhaltig verändern könnten: Direct ist z.B. ein neuer modularer Desktop, der so innovative Konzepte wie ein dynamisches Speichermanagement bietet und schon in Kürze erhältlich sein soll. XGEM ist dagegen eine neue GEM-Bibliothek, die zahlreiche neue Features für die Oberflächenentwicklung bietet. Beide Pakete werden wir in einer der kommenden Ausgaben entweder in einem Preview oder einem kompletten Testbericht vorstellen.

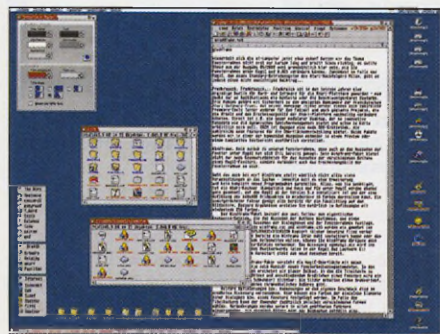
Windframe. Doch zurück zu unseren Fensterrahmen, denn auch an das Aussehen der Fenster unter MagiC hat

sich Eric bereits gewagt. Sein Windframe-Paket bietet nicht nur neue Ressourcendateien für das Aussehen der verschiedenen Buttons eines MagiC-Fensters, sondern verändert auch das Erscheinungsbild der Fensterrahmen an sich.

Geht das auch bei mir? Windframe stellt wahrlich nicht allzu viele Voraussetzungen an das System - immerhin soll es eine Erweiterung und kein komplett neues Programmpaket darstellen. Alles, was Sie benötigen, ist ein Atari-Rechner (Kompatible und Macs und PCs unter MagiC werden ebenso gern gesehen), auf dem MagiC ab der Version 5.x installiert ist und der eine Auflösung von 640x400 Bildpunkten in mindestens 16 Farben darstellen kann. Ein unaufgerüsteter Falcon genügt also bereits für ein Facelifting auf dem Bildschirm. Bessere Ergebnisse erzielen Sie natürlich in Auflösungen mit mindestens 256 Farben.

Das Windframe-Paket besteht aus zwei Teilen: den eigentlichen Ressourcendateien, die das Aussehen der Buttons bestimmen, und einem Accessory, das das Aussehen der Dialogboxen und der Fensterrahmen festlegt. Die Ressourcendateien *winframe.rsc* und *winframe.slb* werden wie gewohnt ins Verzeichnis *C:/GEMSYS/MAGIC/XTENSION* kopiert (bisher benutzte Files vorher sichern!). Wenn Sie bereits ein Winframe Ihrer Wahl installiert haben oder den originalen MagiC-Look beibehalten wollen, können Sie Windframe übrigens auch mit diesen Ressourcendateien verwenden. Das Accessory *xgemstyl.acc* wird ins Wurzelverzeichnis des Bootlaufwerks (also in der Regel das Laufwerk C:) kopiert. Nach einem Warmstart steht das neue Aussehen bereit.

MagiC im neuen Kleid: Windframe gibt dem Atari ein unverkennbares Äußeres und ist leicht zu konfigurieren.



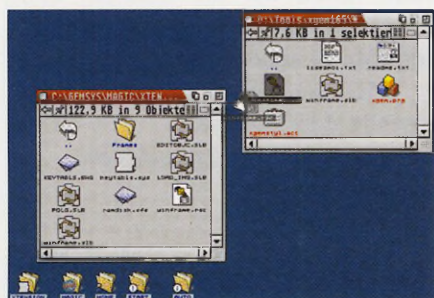
Software

Kosmetik. Das Windframe-Paket versieht die MagiC-Oberfläche mit neuen Fenster-rahmen und (je nach Wunsch) neuen Fensterbedienungselementen. In den oberen Fensterbalken erscheint ein blauer Balken, in dem die Titeltex-te zu finden sind. Beim Öffnen und anschließendem Großziehen eines Fensters wird ein weiteres optisches Schmankerl sichtbar: Die Slider erhalten einen Grauverlauf, der ihnen ein elegantes chromeähnliches Äußeres gibt.

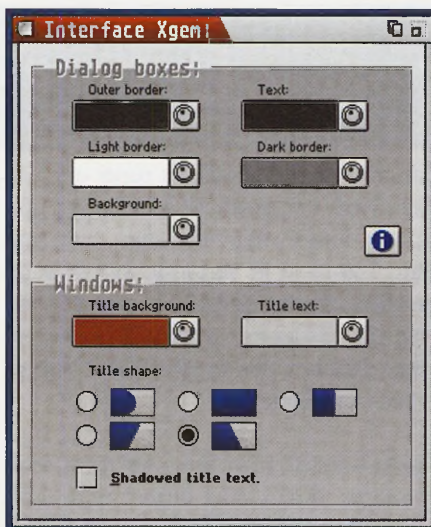
Weitere Optimierungen bzw. Anpassungen an den eigenen Geschmack sind im erwähnten Accessory vorzunehmen. Hier können die Farben der einzelnen Elemente einer Dialogbox bzw. eines Fensters festgelegt werden. Im Falle des Titlbalkens kann der Anwender zusätzlich zwischen verschiedenen Formen wählen. Veränderungen werden sofort in allen geöffneten Fenstern wiedergegeben, ein erneutes Öffnen oder gar Neubooten entfällt also.

Shareware. Windframe liegt in englischer und französischer Sprache vor (eine deutsche Übersetzung lässt sicher nicht lange auf sich warten). Eine Demoversion findet sich auf der Homepage des Entwicklers. Diese ist uneingeschränkt nutzbar, allerdings werden die Fensterelemente nach einer kurzen Testzeit in Schwarzweiß dargestellt. Eine Registrierung, die dieses Manko natürlich behebt, kostet DM 15.- - wirklich nicht zuviel verlangt.

Fazit. Sicher ist Windframe nur der erste Schritt in die richtige Richtung - immerhin liegt für den Atari ansonsten noch kein transparentes System für die Veränderung der Oberfläche oder gar für den Einsatz von Themes vor. Windframe bie-



Die Ressource-Dateien werden wie gewohnt durch neue ersetzt. - oder beibehalten.



In diesem Accessory wird das Aussehen der Fenster und Dialogboxen bestimmt.

tet hier den ersten gelungenen Ansatz und ist sicher noch erweiterbar (uns lag die Version 0.65 vor). Schön wäre z.B. ein modularer Aufbau, sodass auch andere Designer eigene Entwürfe und Vorstellungen z.B. für die Titelleiste einbringen können. Vielleicht hätten wir dadurch ja bald ein ähnlich flexibles System wie z.B. Kaleidoscope auf dem Macintosh.

Bis dahin verleiht Windframe MagiC-Systemen schon jetzt ein ansehnliches und vor allem eigenständiges Äußeres. Milan Computersystems sollte überlegen, ob man den französischen Autor nicht finanziell unterstützt, damit dieser sein Programmpaket möglichst schnell noch komfortabler macht, damit dem neuen Rechnersystem schnell ein eigenes „Gesicht“ bereitsteht, das nicht mehr mit anderen Systemen verwechselt werden kann - ein nicht gar so unwichtiger Punkt, denn viele Atari-fremde Mesesebesucher merkten in Neuss negativ an, dass das Betriebssystem des Milan II dem MacOS zu sehr ähneln würde. Bedenkt man, wie streitfreudig sich Apple in der Vergangenheit erwiesen hat, ist ein unverkennbares Äußeres mit vielen Vorteilen verbunden.

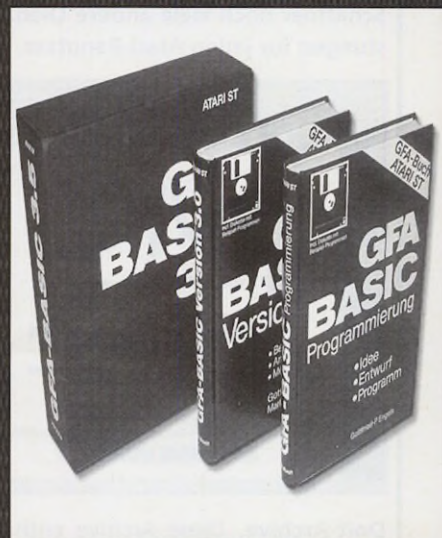
Windframe findet sich in der Demoversion auf der aktuellen Spezialdiskette. 

Eric Reboux Software, 99, Avenue de la Mitre, F-83000 Toulon, France, ers@free.fr, <http://ers.free.fr>

Thomas Raukamp

Edition '99

GFA BASIC 3.6



Developement 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-Developement-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-Sourcen
- ST-Guide Begleit-Hypertexte
- diverse Compiler-Shells
- Resource-Contructions-Sets
- Icon-Editor
- Demo-Version von GFA-Basic für Windows

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

Preise:

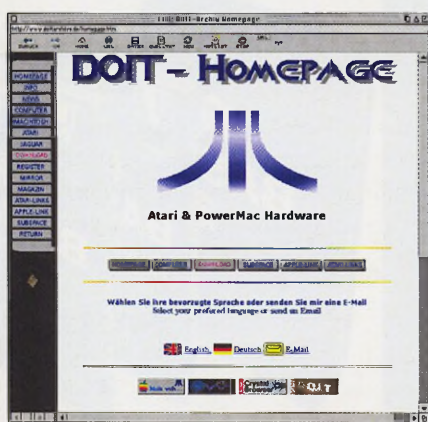
GFA-CD:	59,-	Versand:	
GFA-Disks	59,-	Falke Verlag	
2 versch. GFA-Bücher		Moorböcken 17	
inkl. Versandkosten	20,-	24149 Kiel	
Vorkasse:	7,-	Tel. (04 31) 27 365	
Nachnahme:	12,-	Fax (04 31) 27 368	

Surftipps

Doit-Archive

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

Dieses Webangebot ist eine wahre Schatzinsel. Neben den eigentlichen Archiven enthält die Homepage von Robert Schaffner noch viele andere Dienstleistungen für jeden Atari-Benutzer.



Doit-Archive. Diese Archive enthalten diverse Tipps & Tricks rund um Atari-Hardware und sind im HTML-Format gehalten. Unter den sieben (!) Archiven findet man z.B. Informationen über den Falcon, den ST und TT, den Jaguar, den Lynx oder auch über Festplatten. Die Doit-Archive sind seit 1995 entstanden und werden kontinuierlich weitergepflegt. Um auf dem laufenden zu bleiben, findet man auf der Homepage eine News-Seite, auf der alle Änderungen und Neuerungen der Archive festgehalten sind. Im Archiv über den Falcon 030 findet man z.B. Bauanleitungen für Umbauten und Reparaturen, alle Schnittstellen-, Kabel-, und Pinbelegungen und sonstige hilfreiche Daten sowie farbige Schaltbilder. Die Archive sind passwortgeschützt und können mit einem beim Autor frei erhältlichen Schlüssel entpackt werden.

Web-Links. Der zweite Schwerpunkt des Webangebots bilden die unschlagbaren Link-Sammlungen. Neben einer z.B. für MagiCMac-User sehr nützlichen Mac-Linkseite findet man eine immense

Sammlung von Weblinks rund um die Atari-Welt. In ganzen 22 Abschnitten unterteilt findet man fast alles, was mit dem Fuji-Logo in Verbindung gebracht werden kann: Software, Hardware, Händler, Magazine, usw. Zu den meisten Links stehen in den meisten Fällen einige erklärende Worte.

Fazit. Die Seiten wirken zwar nicht sehr modern, doch man findet sich sehr schnell zurecht. Wir empfehlen allen, die dieses Webangebot nicht kennen oder schon lange nicht mehr besucht haben, einen Blick darauf zu werfen. Vielleicht finden Sie in den Archiven eine Lösung für ein ungelöstes Hard- oder Softwareproblem. ⚡

Joachim Fornallaz

Back In Time

<http://www.backintime.net/>

Eine wahre Fundgrube für Classic-Atari-Fans ist das Webangebot „Back In Time“: Neben fast unzähligen Links und Informationen zu allen produzierten Spielkonsolen und Computersystemen von Atari überzeugt die Webseite vor allem durch topaktuelle Interviews und Reportagen, die in dieser Form im gesamten Internet einmalig sein dürften.

Web-Radio. Klarer Höhepunkt dürfte hier das Interview mit Nolan Bushnell sein (das Sie übrigens auch auf der aktuellen stc-Leser-CD finden), das wohl für



jeden echten Atari-Fan ein Leckerbissen ist. Nolan erzählt dem Moderator Mike Stulir nicht nur viele Details aus den legendären ersten Jahren von Atari, sondern plaudert auch aus dem Nähkästchen über zwei seiner Angestellten aus jenen Tagen: Steve Jobs und Steve Wozniak, die später Apple gründen sollten. Aber auch die anderen Sendungen des „Back In Time Radio“, des wohl ersten und einzigen Atari-„Radiosenders“ bieten interessante Informationen. Einziger Wermutstropfen: Die Sendungen setzen den Real-Audio-G2-Player voraus, sind also auf dem Atari nicht abspielbar. Sie benötigen also einen PC oder Mac.

Reviews. Back In Time beschränkt sich jedoch nicht auf klassische Spiele, sondern bietet auch ein reichhaltiges Archiv von Testberichten zu heutigen Atari-Spielen von Hasbro. Auch viele Screenshots finden sich hier.

Fazit. Back In Time ist praktisch ein Muss für jeden echten Atarianer. Wir warten jedenfalls schon sehnsüchtig auf neue Radiosendungen rund um Atari. ⚡

Thomas Raukamp

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.

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. ⚡

Thomas Raukamp

Internet mit dem Atari

Teil 7: #atari.de - Stammtisch virtuell

Interaktiv, kommunikativ, vernetzt und virtuell - das sind Schlagwörter, mit denen sich der Kurs jeder noch so kleinen Internetaktie in schwindelerregende Höhen treiben lässt. Es sind jedoch - grob gesagt - auch die Charakteristiken des IRC-Channels #atari.de - und so bleibt zu hoffen, dass auch die Teilnehmerzahlen dieses Kanals mit diesem Artikel in ähnliche Höhe getrieben werden...

IRC, Channels, #atari.de? Für diejenigen, denen Begriffe wie IRC, Channel und #atari.de nichts sagen, noch einmal eine kurze Zusammenfassung: IRC steht für Internet Relay Chat und ist wie Web, eMail und Co. ein Service des Internets. Via IRC kann man sich in sogenannten Channels treffen und munter drauflos chatten. Ein Channel wird vorzugsweise mit einer voranstehenden Raute adressiert, also bspw. #atari.de.

Für die Atari Plattform gibt es inzwischen mehrere Clients für diesen Service. Wer mit IConnect oder Draconis ins Netz geht, kann z.B. auf Chatter von Jürgen Koneczny zurückgreifen. Chatter ist Shareware und wurde in Ausgabe 12/1999 bereits ausführlich vorgestellt. Für STiK bzw. STinG gibt es AtarIRC von Lonny L. Pursell. AtarIRC ist Freeware.

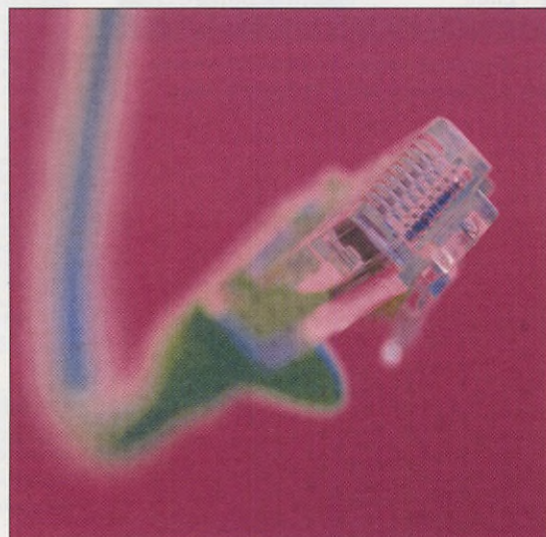
Ist das nötige Handwerkszeug beisammen, muss jetzt nur noch der passende Server ausgewählt (siehe Serverliste) und ein Channel wie #atari.de „gejoined“ werden - und los geht der Spaß. Ähnlich wie in Newsgroups sind auch im Chat das „Du“ sowie die Netiquette angesagt.

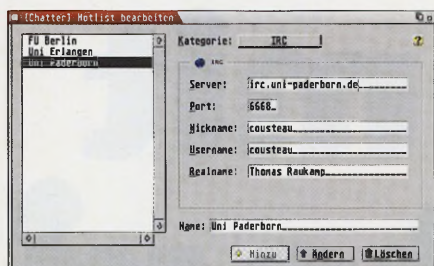
Die Geschichte, die Themen, die Prominenz. Es ist schon erstaunlich, was sich alles aus einer kleinen Idee heraus entwickeln kann. So wurde im letzten Jahr mit der Veröffentlichung des IRC-Clients Chatter in einer Atari-Gruppe des MausNet der Vorschlag gemacht, dass sich doch einfach einmal alle im IRC zu treffen. Gesagt getan - und seitdem erfreut sich der Atari-Channel #atari.de jeden Mittwoch ab 21 Uhr über ein mehr oder minder festes Stammpublikum. In lockerer Runde wird dann gechattet, was das Zeug hält und was der Channel an Themen hergibt. Das reicht vom Austausch von Tipps und Tricks rund um Hard- und Software über die Zukunft der Plattform im Allgemeinen bis hin zu „Extrem-Online-Benchmarking“.

Auch Atari-Prominenz ist inzwischen reichlich anzutreffen. Neben bekannten Programmierern und Demoscenern gehören z.B. auch ein paar Autoren aus der st-computer-Redaktion zum Stammpublikum. Mit ziemlicher Sicherheit ist dort Benjamin Kirchheim (bxx) anzutreffen - und auch Thomas Raukamp (cousteau) gibt sich ab und an die Ehre. Ich (milhouse) bin natürlich auch öfters mal dabei.

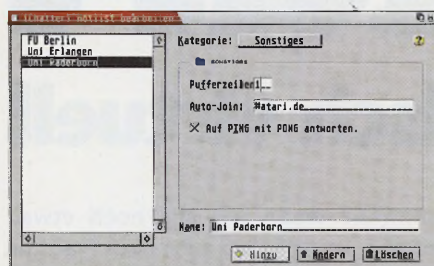
Lust bekommen? Wenn wir alle noch etwas zusammenrücken, ist sicherlich auch noch Platz für ein paar Neulinge. Und wer nun ausgerechnet Mittwochs keine Zeit hat, der kann auch gerne einmal zu einem anderen Zeitpunkt vorbeischaun.

Noch Fragen? Während auch Atari-Anwender zunehmend die Internetdienste des World Wide Web nutzen oder eMails schreiben, ist der Internet Relay Chat immer noch für viele eine unbekannte Welt. Aus diesem Grunde wollen wir Sie nach der kurzen Vorstellung des IRC-Kanals #atari.de in diesem Teil unseres Internet-Workshops in die Konfiguration eines IRC-Clients einführen. Da wir uns in den letzten Teilen unseres Workshops bereits ausführlich mit verschiedenen STinG-Clients beschäftigt haben, ist heute einmal IConnect an der Reihe: Wir werfen einen Blick auf Chatter. Allerdings finden sich die meisten der beschriebenen Punkte auch bei dem STinG-Gegenstück AtarIRC, sodass Sie vieles auch für dieses Programm nutzen können.

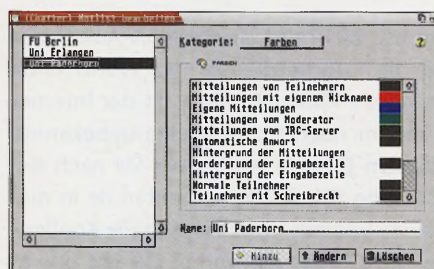




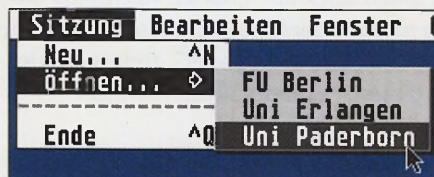
In der Kategorie IRC tragen Sie die Serverdaten und Ihren Namen ein.



In der Kategorie Sonstiges können Sie festlegen, welcher Channel automatisch betreten wird.



In der Kategorie Farben können Sie verschiedenen Mitteilungen verschiedene Farben zuweisen, um die Übersicht im Chat zu wahren.



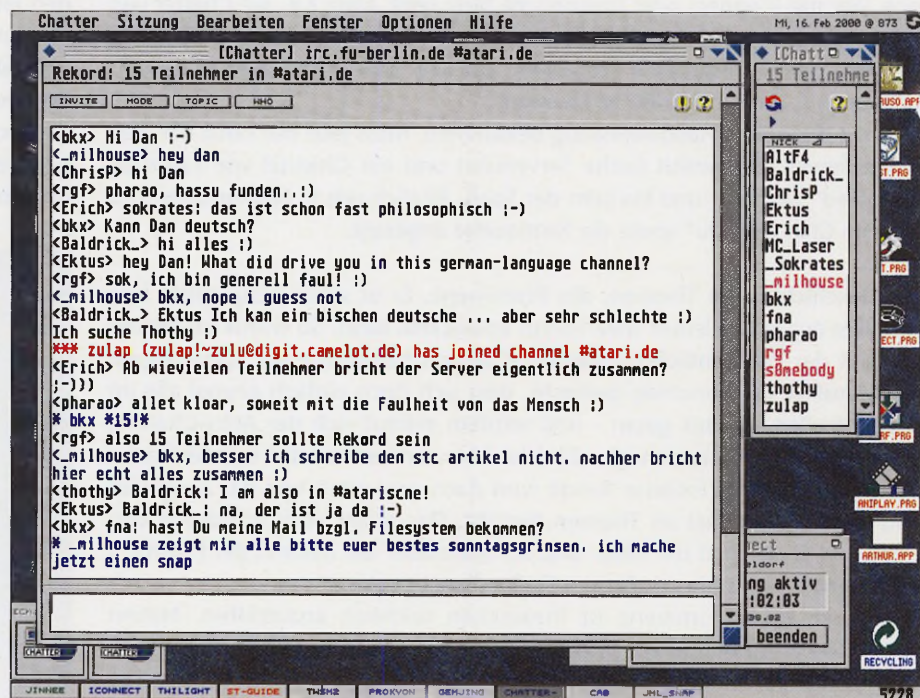
Am schnellsten wählen Sie einen Server über das Aufklappmenü unter Sitzung/öffnen aus.

Erste Schritte. Beim ersten Programmstart öffnet Chatter kein eigenes Fenster und trägt sich nur in die Menüleiste Ihres MagiC-System (Chatter setzt bisher MagiC und NVDI bindend voraus, was auf AtariIRC nicht zutrifft) ein. Wichtigster Menüpunkt für unseren ersten Start in den Internet Relay Chat ist dabei der Menüpunkt *Bearbeiten/Hotlist*. Wählen wir diesen Punkt an, öffnet sich ein recht übersichtlich gestaltetes Fenster, in das Sie verschiedene IRC-Server und einige Optionen eintragen können. Natürlich könnten Sie auch den Server Ihrer Wahl direkt über den Menüpunkt *Sitzung/Neu öffnen*, da die Liste ja aber auch für spätere Besuche weitergenutzt werden soll, empfiehlt sich eine direkte Bearbeitung der Hotlist.

Wenn Sie Chatter zum ersten Mal benutzen, ist leider noch kein Server eingetragen - vielleicht könnte man den Neueinstieg in Zukunft etwas vereinfachen, indem man zumindest die wichtigsten Adressen für den Atari-Chat voreinstellt. Aber bisher ist Eigenarbeit angesagt - zum Glück ist diese nicht allzu schwer. Zuerst einmal muss die für das Programm wichtigste Information eingetragen werden: die Adresse des gewünschten Servers. Entnehmen Sie am

besten einer der Adressen aus unserer kleinen Liste und tragen Sie diese in die Dialogbox ein. Das Aufklappmenü *Kategorie* sollte dabei auf *IRC* stehen. Nun tragen Sie in der Zeile darunter den Port ein, auf dem Sie den Server betreten möchten. Normal ist die Einstellung 6668. Danach ist etwas Kreativität gefragt: Nickname und Username (also Spitz- und Anwendername) sollen eingetragen werden. Diese können durchaus identisch sein. Es gibt bei der Auswahl eigentlich keine Einschränkungen, allerdings sollten Sie vielleicht darauf achten, dass der Name nicht allzu lang und kompliziert ist, da er ja von vielen anderen Teilnehmern z.B. für Ihre Ansprache genutzt werden soll. Nun fehlt eigentlich nur noch die Eintragung Ihres wirklichen Namens. In einigen Diskussionsgruppen hat sich die Unart breit gemacht, dass dieser verschwiegen wird. Anonymität hin oder her: Auch im Internet weiß man schon sehr gern, mit wem man es zu tun hat - und das trifft gerade auf einen vielleicht persönlichen Chat zu. Tragen Sie Ihren Namen also auf jeden Fall ein, denn wir haben ja alle nichts zu verbergen.

Der letzte Schritt in dieser Kategorie ist nun die Eintragung des eigentli-



Immer etwas los am Mittwochabend: Im IRC-Channel #atari.de treffen sich Atari-Anwender aus ganz Deutschland. Hier ist man auch mit Fragen und Problemen herzlich willkommen.

chen Servernamens. Hier können Sie die für Sie am einfachsten zu merkende Formulierung eintragen, es kommt hier nicht auf die Syntax an, da dieser Name ja nicht an den Server übermittelt wird. Nachdem der Name eingetragen ist, gibt Chatter auch den Button *Hinzu* frei, damit der eingetragene Server nun in die Hotlist eingetragen wird.

Vereinfachungen. Theoretisch haben Sie nun alle Informationen eingetragen, die für eine erste Kontaktaufnahme mit einem IRC-Server nötig sind. Um auf Nummer Sicher zu gehen, sollten Sie schon jetzt einmal Ihre Daten über den Menüpunkt *Optionen/Sichern* speichern.

Allerdings können wir an dieser Stelle nun noch einige Voreinstellungen tätigen, die uns das Chatten noch etwas einfacher machen. Zuerst einmal ist hier der Punkt *Sonstiges* im Aufklappmenü *Kategorie* zu nennen. Beachten Sie hier die Zeile *Auto-Join*. Hier können einer oder mehrere Kanäle eingetragen werden, die Chatter nach der erfolgreichen Einwahl in einen IRC-Server automatisch (also ohne, dass Sie irgendeinen kryptischen Befehl eingeben müssten), betreten soll. In unserem Falle wäre der Eintrag *#atari.de* empfehlenswert, damit Sie sofort in den deutschsprachigen Atari-Chat gelangen. Möchten Sie noch weitere Kanäle automatisch nutzen, müssen diese mit Kommas untereinander getrennt werden. Achten Sie außerdem darauf, dass der Punkt *Auf PING mit PONG antworten* angekreuzt ist, damit der Server auch dann, wenn Sie längere Zeit keinen Kommentar innerhalb eines Kanals geschrieben haben, die Verbindung nicht kappt.

Bunt gemischt. IRC-Kanäle sind oftmals sehr gut besucht - so ja auch der Kanal *#atari.de*. In anderen Kanälen finde sich sogar dutzende oder hunderte Teilnehmer, die alle quer durcheinanderquasseln. Hinzu kommen noch einige Servermitteilungen. Als Neueinsteiger - und auch als alter Hase - verliert man da schnell den Überblick.

Um zumindest etwas Ordnung in das Wirrwarr zu bringen und z.B. Mitteilungen an die eigene Person nicht zu verpassen, bietet Chatter die Möglichkeit,

i IRC-Serverauswahl

Server	Ports
irc.fu-berlin.de	6665, 6666, 6668, 6669
irc.rus.uni-stuttgart.de	6665, 6666, 6668, 6669
irc.funet.fi	6666, 6668

verschiedenen Mitteilungen verschiedene Farben zuzuweisen. Schauen Sie sich die Möglichkeiten der Kategorie *Farben* am besten selbst einmal an und entscheiden Sie dann nach Priorität. Eine Farbe ist durch einen einfachen Klick auf das Farbfeld veränderbar. Verfallen Sie aber nun nicht dem gegenteiligen Extrem, jeder möglichen Meldung eine eigene Farbe zu geben - Sie sitzen dann sehr schnell vor einem Regenbogen aus Meldungen, was wiederum sehr verwirren kann. Beschränken Sie sich also am besten auf die wichtigsten Dinge: die Mitteilungen, die ihren Nickname enthalten (so geht Ihnen keine Schelte mehr verloren), die eigenen Meldungen (so können Sie immer sehen wann Sie was gesagt haben) und die Mitteilungen vom Moderator und Server. Sehen Sie die Liste sehr sorgfältig durch, ob Sie über weitere Dinge informiert werden möchten.

Das war's... für's erste. Sie sollten nun alle Einstellungen getätigt haben, um komfortabel am ersten Chat teilnehmen zu können. Alles, was Sie nun noch tun müssen, ist sich ins Internet einzuwählen (kann über den Menüpunkt *Optionen/IConnect* automatisiert werden) und unter *Sitzung/öffnen* einen Server auszuwählen. Chatter nimmt nun Kontakt zum Server auf, übermittelt diesem Ihre Daten (kann je nach Serverauslastung ein bis zwei Minuten dauern - also nicht ungeduldig werden), öffnet den oder die von Ihnen festgelegten Channels und wirft Sie ins pralle Leben - viel Spaß!

In einer der kommenden Ausgaben gehen wir noch auf einige wichtige IRC-Befehle und Benimmregeln (Netiquette) ein. A

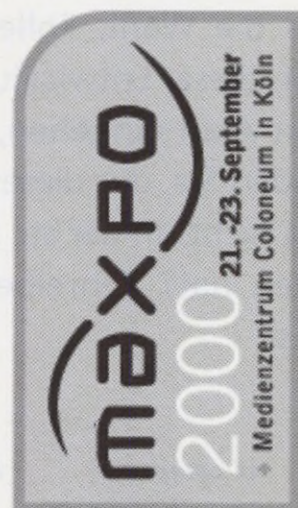
Linkauswahl:

Chatter: <http://home.camelot.de/zulu/home.html>
AtariIRC: <http://www.bright.net/~atari/html/atarirc.htm>

Jan Daldrup, Thomas Raukamp

live erleben: mac life

das neue User-Magazin für mac-user!



WIR SIND DABEI!

Neues von Atari Interactive

Pong

Die Rückkehr des Klassikers

Ein Spiel für den PC und Playstation in der st-computer? Waren die Redakteure um Thomas Raukamp wieder betrunken oder verlassen sie die wahren Pfade aus Sunnyvale? Nichts dergleichen - wir möchten Sie vielmehr um Ihre Meinung bitten. Seit einiger Zeit werden unter der Flagge von Atari wieder Klassiker veröffentlicht, die das Unternehmen erst groß gemacht haben. Und nun haben Sie die Wahl: Sollen wir auf diese Entwicklungen von Atari eingehen, oder finden Sie, das dieses Thema nichts in der stc zu suchen hat? Schreiben Sie uns!

Pong - mit diesem Videospiel begann alles. Pong war das erste erfolgreiche Arcadenspiel und hat Atari erst ins Leben gerufen. Erinnern Sie sich bitte daran, wie simpel dieses Spiel aufgebaut war - es hatte noch nicht einmal einen ROM-Code. Im Wesentlichen bestand der Pong-Automat aus einer Reihe von Schaltungen, einem Schwarz-/Weiß-Fernseher und den Controllern. Kann Pong auch als modernes Spiel bestehen?

Kleines Vorwort. Dieser Artikel ist in erster Linie ein „Versuchsballon“: Wie Sie sicher wissen, hat der amerikanische Spieleproduzent Hasbro vor einiger Zeit alle Rechte an Atari und dessen Produkten aufgekauft. In der Folgezeit erarbeitete Hasbro ein Konzept, das den Namen Atari wieder an die vorderste Front der Spielehersteller bringen soll. Teil dieses Konzepts ist es, Klassiker wie z.B. Centipede, Missile Command oder eben den Ur-Vater aller Videospiele, Pong, in technisch neuem Gewand wieder aufleben zu lassen. Wie man aus marktwirtschaftlichen Gründen vielleicht verstehen kann, wurden diese Spiele nicht für den ST, TT oder Falcon, sondern für den PC und (teilweise) für die Playstation entwickelt. Trotzdem handelt es sich um neue Produkte, die unter dem Namen Atari vertrieben und beworben werden. Da sehr viele Atari-Anwender ihre Computer aus Mangel an Spieleneuerscheinungen in erster Linie im Homeoffice als echte

Arbeitstiere einsetzen und für moderne Spiele z.B. auf die Playstation zurückgreifen bzw. durch das Betreiben von Magic PC oder den STEmulator auch über einen PC verfügen, ist die Frage durchaus berechtigt, ob sich Atari-Fans auch für die Neuerscheinungen von Atari unter der Hasbro-Flagge interessieren. Wenn dem so ist, könnten wir in der st-computer von Zeit zu Zeit über Neuentwicklungen aus dem Hause Atari berichten - wird dies nicht gewünscht, so teilen Sie uns bitte Ihre Meinung ebenfalls mit. Wir handeln nach der Mehrheit der Meinungen und freuen uns schon auf Ihre eMails und Briefe zu diesem etwas brisanten Thema.

Voraussetzungen und Installation. Die neue Version von Pong wurde von Atari Interactive im Oktober letzten Jahres für den PC veröffentlicht. Entwickelt wurde der Nachfolger des Klassikers von der Softwareschmiede Supersonic Software Ltd. Vorausgesetzt wird eine Maschine mit einem Pentium, der mit mindestens 166 MHz getaktet wird, mit 16 MB RAM



bestückt ist und 40 MB auf der Festplatte frei hat. Außerdem sollte selbstverständlich ein CD-ROM-Laufwerk vorhanden sein. Wichtig ist außerdem, dass der 3D-Standard DirectX ab der Version 6.1 installiert ist.

Die Installation geht recht problemlos vor sich: Das System prüft den vorhandenen Festplattenplatz und die installierte Version von DirectX. Nach dem ersten Programmstart, müssen die 3D-Optionen eingegeben werden. Wenn sie eine 3D-Grafikkarte im PC haben, sollten Sie diese aus der Liste der verfügbaren Erweiterungen auswählen.

Mittlerweile sollte Pong auch in einer Version für die Sony Playstation angeboten werden.

Auf ins Spiel. Wenn die Installationsprozedur überstanden ist, werden Sie gebeten, Ihren Namen einzugeben, damit dieser nachher für Speicherfunktionen des Spielstands weiter genutzt werden kann. Nun wird ein Bildschirm angezeigt, der die Auswahl des Spielfeldes ermöglicht - womit wir bei der eigentlichen Neuerung im Vergleich zum klassischen Pong angelangt sind: Die neue Version bietet insgesamt 7 verschiedene Spielumgebungen. Haben Sie sich für eine Umgebung entschieden, haben Sie die Auswahl zwischen den verschiedensten Pong-Spielen. Allerdings müssen die verschiedenen Spiele in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden - wenn Sie Pong also zum ersten Mal starten, ist es Ihnen nur möglich, Spiel Nr. 1 zu spielen - Penguin Pong. Wenn Sie in diesem Spiel erfolgreich waren, ist es Ihnen möglich, sich zu Soccer Pong weiterzuarbeiten. In dieser Reihenfolge geht es weiter, bis Zone 1 durchgespielt ist. Dann steht Ihnen Zone 2 zum Durcharbeiten bevor.

Nachdem Sie ein Pong-Spiel ausgewählt haben, verwandelt sich der Bildschirm in eine Animation, die das drehende Atari-Fuji-Logo auf einem reflektierenden Hintergrund zeigt. Jeder, der sich an das „Fuji-Swan“-Demo auf den alten 8-Bit-Rechnern oder das „Bouncing Fuji“-Demo auf dem ST erinnert, wird sich also gleich zuhause fühlen. Das Logo ist gleichzeitig eine Fortschrittsanzeige, die verrät, wieviele Pong-

Runden Sie schon überstanden haben.

Netzwerk. Pong unterstützt Multiplayer-Modi und kann innerhalb eines lokalen Netzwerks gegen andere Spieler gespielt werden, wobei die Standards IPX und TCP/IP unterstützt werden. Auch über die serielle Schnittstelle können die Rechner zusammengeschlossen werden.

Umgebungen. Pong bietet sovielen verschiedenen Spielumgebungen, dass es unmöglich ist, auf alle einzugehen. Hier sind daher die wichtigsten:

Rock'n Roll Pong

Hier handelt es sich im Grunde um die moderne Adaption des Klassikers von Nolan Bushnell. Es bietet das gleiche Gameplay, weiß aber durch moderne Grafiken und Sounds zu glänzen. Erinnern Sie sich noch an die originale, knappe Anleitung «Avoid missing ball for high score»?

Ballon Circus Pong

Hier handelt es sich um eine Einzelspieler-Variante von Pong. Das Spielfeld ist rund, der Ball muss innerhalb des Spielfeldes gehalten und alle enthaltenen Ballons müssen mit dem Ball zerstört werden. Dieses Spiel kann sehr schnell und intensiv werden - ein echter Süchtigmacher.

Pongball Wizard

Hierbei handelt es sich um eine weitere sehr interessante Variante, die sicher viele Freunde finden wird. Dieses Spiel lässt sich bedienen wie ein Flipperautomat. Anstatt von Flippern schlagen Sie den Ball mit einem Schläger. Jedesmal, wenn Sie ein Objekt mit dem Ball erwischen, wird dieses kleiner. Wenn alle Objekte eliminiert sind, ist das Spiel gewonnen - was viel schwerer ist, als es hier klingt.

Fishing Derby

Zwar ist hier die Idee von Pong doch etwas entfremdet, doch Kinder sollten ihren Spaß an dieser Variante haben: Der Ball muss mit dem Schläger ins Wasser geschossen werden. Wenn ein Fisch anbeißt, muss dieser aus dem Wasser gezogen werden - interessante Idee.





Puck Pong

Eishockey-Fans werden diese Variante lieben: Die Spielfläche ist an ein Eishockey-Feld angelehnt, in der Mitte des Feldes befindet sich ein übergroßer Puck. Eine Anzahl kleiner Bälle ist im Feld verteilt. Das Ziel ist nun, Pong-Bälle aus dem Hockey-Puck zu schlagen. Wenn der Puck getroffen ist, bewegt er sich etwas. Wenn es Ihnen gelingt, ihn über die Toraus-Linie des Gegners zu schießen, gilt das Spiel als gewonnen. Auch dieses Spiel ist sehr schnell.



Penguin Pong

In dieser Einzelspieler-Variante laufen zwei Pinguine auf einer Eisfläche Schlittschuh. Der Pong-Ball ist ein großer Schneeball. Jedesmal, wenn Ihr Schneeball einen der Pinguine trifft, erscheint ein weiterer Schneeball auf der Spielfläche. Es ist mir einmal gelungen, 5 Schneebälle zu „jonglieren“, was jedoch extrem schwer ist, denn je länger ein Schneeball auf dem Spielfeld ist, umso schneller wird er. Sie müssen also nicht nur verschiedene Spielbälle kontrollieren, sondern diese auch noch in ihrer Geschwindigkeit beherrschen.



Soccer Stars

Hier muss der Spieler zwei statt nur einem Schläger beherrschen.

Beach Party Pong

In dieser Pong-Variante kann der Schläger den Ball auffangen und in einer anderen Richtung wieder abschießen - sehr schwierig zu handhaben.



Persönliches Fazit. Atari Interactive geht mit Pong einen interessanten Weg und spricht zwei verschiedene Zielgruppen an: den Fan von klassischen Spielideen und Kinder. Der Klassik-Fan wird das moderne Facelifting von Pong ebenso anerkennen wie das Bemühen von Atari, nicht allzu viel am originalen Konzept zu verändern. Kinder werden von den vielen bunten Farben angezogen werden und profitieren davon, dass das Konzept nach wie vor leicht zu verstehen ist.

Gewöhnen muss sich der Pong-Fan allerdings erst an die

Steuerung: Genutzt werden kann die Tastatur, die Maus oder ein Joystick/-pad. Die Maus eignet sich dabei besonders gut bei eckigen Spielfeldern, bei runden Arenen eignet sich das Keyboard besser. Trotzdem vermisst man nach kurzer Zeit die typischen Pong-Paddles der Original-Konsole. Ein wirkliches Paddle wäre das „Sahnehäubchen“ zu diesem Remake gewesen.

Die musikalische Untermalung ist hervorragend. Jede Pong-Variante verfügt über ein Musikstück, das zu der Stimmung des Spieles passt. Auch die Sounds sind sehr gut gelungen: Während einer Partie Soccer Pong wird der Spieler zum Beispiel mit einer tosenden Menge belohnt. Andere Geräusche scheinen wieder eher für Kinderohren geschaffen sein.

Wirkliche Fehler sind während unseres Tests nicht aufgetreten. Atari Interactive weist jedoch auf einige Probleme mit einigen 3DFX-Voodoo- und S3-Virge-Karten hin. Sollten Probleme auf Ihrem System auftreten, sollten Sie das 3D-Rendering auf den Software-Modus umschalten.

Pong ist sicher nicht die Art von Spiel, das Sie für Stunden an den Bildschirm fesseln wird - das ist aber auch der alten Version nicht gelungen. Wenn Sie klassische Videospiele mögen oder hier und da zur Entspannung gern ein kleines Spielchen wagen, sollte sich Pong für Sie lohnen. A

Michael Steuer



mac life

**darauf haben
Sie gewartet!**



ab november im handel

sichern Sie sich noch heute Ihre kostenfreie Leseprobe
www.mac-life.de

Atari Scene



Partyreport: Silly Venture 2000

Rafal Kawecki, unser „Mann vor Ort“ in der Atari-Bastion Polen, hat für uns die Silly Venture 2000 in Danzig besucht. Die polnische Stadt war in diesem Jahr der Gastgeber für einer der größten Atari-Szene-Partys in Europa. Wie immer standen Spaß und Gemeinschaft im Vordergrund.



Waren Sie in diesem Jahr auf der Silly Venture in Polen? Nein? Dann möchte ich allen, die diesen Event verpasst haben, meine Eindrücke vermitteln - vielleicht animieren Sie diese ja, uns im kommenden Jahr einen Besuch abzustatten. Ich habe tatsächlich eine Woche gebraucht, um all die Erlebnisse zu verarbeiten - und so kommen Sie tatsächlich als erste in den Genuss eines Berichts.

Was ist die Silly Venture? Jedes Jahr treffen sich über die Osterfeiertage Atarianer aus ganz Europa. Jedes Jahr trägt die Ver-

anstaltung einen anderen Namen - im letzten Jahr wurde sie von ihren Veranstaltern z.B. „Error in Line genannt“. Und jedes Jahr wählen sie einen neuen Ort in einem anderen Land aus - letztes Jahr war Dresden in Deutschland an der Reihe. Dieses Jahr hatte Danzig in Polen die Ehre, Atari-Fans aus allen Ländern Europa aufzunehmen. Der Termin um Ostern herum eignet sich gerade deshalb ganz besonders, da viele Teilnehmer diese Tage nutzen kommen, um aus dem Alltags-trott herauszukommen und eventuell weite Reisen anzutreten. Natürlich sind auch die zahlreichen Sommerpartys immer wieder sehr lustig, jedoch bieten di-





3 bis 4 Tage Osterurlaub immer wieder Gelegenheit, sich mit anderen Teilnehmern ausführlich zu unterhalten, Arbeiten zu beenden usw.

Der letzte Tag. Obwohl die zahlreichen Teilnehmer die Möglichkeit des Treffens mit internationalen Gästen sehr genießen, ist natürlich der letzte Tag immer ein Höhepunkt der Veranstaltung, da an diesem die Competitions (Wettbewerbe) stattfinden. Es gab wieder einmal viele Kategorien, so z.B. Falcon Demo, 4-Kanal-Musik, 4k-Intro, Crazy Compo und viele mehr. Auch auf Sommerpartys finden sich diese Wettbewerbe, allerdings ist auf der Silly Venture die Qualität der Produktionen aufgrund der deutlich besseren Konkurrenz weitaus höher. Die Competition in diesem Jahr dauerte so auch über 4 Stunden.

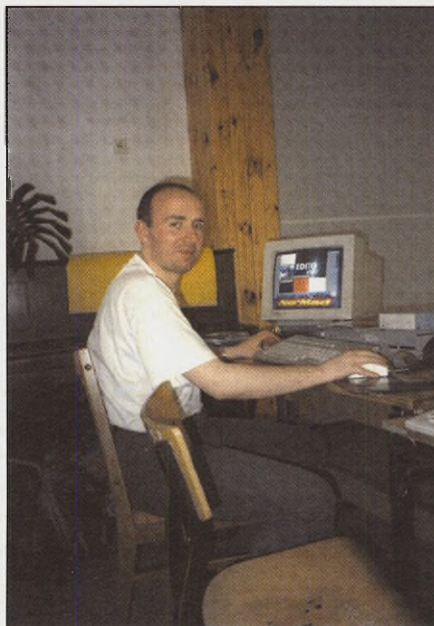
Organisation. Gleich vorneweg: Sicher hätten viele Dinge auf der Party besser laufen können, allerdings müssen wir bedenken, dass der Hauptveranstalter Grey ein solches Spektakel zum ersten Mal organisiert hat. Schon im Vorfeld konnten Interessenten auf der offiziellen Webseite (<http://sv2000.atari.org>) alle notwendigen Informationen (Partyplace, Zeit, Preise etc.) finden. Da ich selbst der Webmaster dieses Angebots bin, hoffe ich natürlich, dass Sie mit dem Service zufrieden waren - ich verrate später an dieser Stelle auch noch, was nun weiter auf der Homepage geschehen soll.

Leute. Das wichtigste an einer Atari-Party sind mit Sicherheit die teilnehmenden Menschen. Etwa 50 Prozent der Teilnehmer kamen in diesem Jahr aus Polen, was natürlich voraussehbar war. Aber auch

aus Schweden, Frankreich, Slowakien, Holland, England, Norwegen und Deutschland fanden Besucher ihren Weg nach Danzig. Allerdings muss ich anmerken, dass aus Deutschland nur eine einzige Person zur Party kam, was leider etwas schade ist - aber vielleicht klappt es ja im nächsten Jahr besser.

Partyplace. Die Silly Venture 2000 nutzte die Räumlichkeiten einer Grundschule in Danzig. In dem großen Saal war genügend Platz für alle Teilnehmer, die teilweise natürlich auch ihre Rechner mitgebracht hatten. Aber auch Unterrichtssäle standen bereit, in denen die Besucher auf Matratzen übernachten konnten - Duschen und WCs wurden gestellt. Wer diesen „Schulausflugs-Stil“ nicht besonders schätzte, konnte natürlich auch in einem Hotel übernachten. Auch von dieser Seite her war also alles super vorbereitet. Zusätzlich hatte Grey für den Event extra einen Bigscreen und einen professionellen Projektor geliehen, den die Engländer auch gleich mit Beschlag benutzten, um Videos (z.B. South Park) zu zeigen. Die wichtigste Aufgabe für den Screen war es natürlich, während der Party alle Arbeiten des Wettbewerbs zu zeigen.

Aber auch rund um die Party war



alles bestens organisiert: Grey hatte extra einen Bus gemietet, der „partymüde“ Gäste zu einer Stadtbesichtigung nach Danzig oder an die Küste fuhr - großes Lob also nochmals an die Organisatoren.

Competition. Einige taten gar nichts, andere tranken nur Bier, einige haben sich nur unterhalten - aber andere haben hervorragende Arbeiten im Wettbewerb abgeliefert. Das Ziel war für alle deutlich: Es sollten die besten Arbeiten in den verschiedenen Kategorien bewertet werden. Nach dem olympischen Motto könnte man hier mit Fug und Recht behaupten: Dabeisein ist alles. Wichtig war nicht der Sieg oder der Preis.

Alle wichtigen Arbeiten und Demos finden Sie übrigens auf der oben genannten Internetseite. Gönnen Sie sich also die hervorragenden Demonstrationen, was auf dem Atari alles möglich ist.

Kleine Enttäuschung. Etwas schade war sicherlich, dass Milan Computersystems nicht anwesend war, wie man es eventuell geplant hatte. Sicher hätten viele Besucher gern den neuen Milan II in Aktion gesehen. Insgesamt nahmen aber über 100 Leute an der Party teil. Zwar kamen einige Besucher nur für einen Tag, um zu sehen, ob es etwas zu kaufen oder verkaufen gab, doch insgesamt kann man die Veranstaltung sicher als Erfolg werten.

Fazit. Ich selbst wohne nicht in Danzig, sondern habe dort nur einige Freunde. Viele von ihnen besuchten die Party nur, weil sie so etwas noch nie mitgemacht hatten, jedoch werde ich ihr Urteil nie vergessen: „Diese Leute müssen ihren Computer lieben“, sagten sie, „er ist nicht nur ihr Hobby, sondern ihr ganzes Leben“. Ich habe lange über dieses Fazit nachgedacht, und ich glaube, es stimmt. Nur ein richtiger Atari-Fan verzichtet über Ostern auf Freunde und Familie, um andere Atari-Fans zu treffen.

Ich möchte von dieser Stelle aus alle Teilnehmer der Silly Venture 2000 grüßen und hoffe, dass wir uns schon im nächsten Jahr wiedertreffen. ʘ

Rafal Kawecki



v o r s c h a u

0 9 / 2 0 0 0

i n t e r v i e w s

Langsam wird es Herbst, und so haben wir auch wieder einiges von unseren Softwareentwicklern zu erwarten. So stehen neue Versionen der Bildbearbeitung Smurf sowie des DTP-Profis Calamus SL ins Haus. Wir haben uns mit ihren Machern unterhalten: Das Dreamteam von Seriouz Software, Olaf Piesche und Christian Eyrich schwatzen mit uns über den neuesten Grafikschlumpf und Ulf Dunkel berichtet über die Entwicklung am Calamus. Sofern es neues zum Milan-II-Debüt gibt, das nun immer näher rückt, erwartet sie wieder ein aktuelles Gespräch zum Milan.

w o r k s h o p s

Ja, es ist leider wahr: Wir haben uns mit der Veröffentlichung des ersten Teils des GFA-Workshops wirklich viel Zeit gelassen, um ihn näher an den Start des Milan II zu rücken - schließlich soll ja von Anfang an der Entwicklergeist wiedererweckt werden. Holger Herzog belegt nun ab der kommenden Ausgabe die Praxis-Seiten vollständig mit Beschlag: Zu seinem zweiten Teil des GFA-Tutorials gesellt sich der erste Teil seines MiNT-Workshops. Freuen wir uns also auf ebenso interessante wie fundierte Einführungen in heutiges Atari-Knowledge.

s o f t w a r e

Wie oben erwähnt, gibt es eine neue Version der Bildbearbeitung Smurf von Olaf Piesche und Christian Eyrich. Wir erzählen Ihnen, was an der Version 1.06 neu ist. Wenn alles klappt, werden wir auch die 2000er-Version von Calamus SL ausführlich für Sie testen. Aber auch der Berliner „Wunderprogrammierer“ Richard Gordon Faika hat eine neue Version seines Texteditors Luna in Aussicht gestellt.

h a r d w a r e

NUON ist das neue Produkt der ehemaligen Atari-Entwickler Richard Miller und Bill Rehbock. Wir schauten uns an, ob die beiden Amerikaner ihren Traum einer interaktiven Multimediatechnologie, den sie seit dem Atari Jaguar träumen, Wirklichkeit haben werden lassen.

p o r t r a i t



Holger Herzog leitet uns ab dieser Ausgabe durch die Geheimnisse der GFA-Programmierung. Er ist mit 24 Jahren Student der Informationstechnik und verbringt den einen Teil seiner Freizeit mit seiner Musikgruppe ANYWAY. Den anderen Teil widmet er zusammen mit Ulli Gruszka RUN! Software..

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

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

Redaktion:

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

Verlag (Achtung, neue Adresse!):

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

Verlagsleitung:

Ali Goukassian

Abo Betreuung:

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

Anzeigenleitung:

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

Anzeigenpreisliste:

nach Preisliste Nr. 12, gültig ab 01.07.1998

Layout: thomas raukamp communications, Osterrönfeld

Druck: Frottscher Druck GmbH

Titelgestaltung: thomas raukamp communications

Lektorat: thomas raukamp communications

Bezugsmöglichkeiten:

Atari-Fachhandel oder direkt beim Verlag

Erscheinungsweise: 11 x im Jahr, Doppelausgabe Juni/Juli

Einzelpreis: DM 9.80

Jahresabonnement: DM 98.-

Jahresabonnement mit 5P-Diskette: DM 148.-

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

Monatsdiskette: zzgl. DM 50.-/Jahr

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

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

Manuskripteinsendung:

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

Urheberrecht:

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

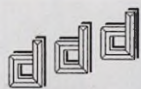
Veröffentlichungen:

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

Haftungsausschluss:

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

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



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

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

Spielebeschreibungen ohne Gewähr

Ersatzteile

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



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

Portfolio

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

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

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



Das Ding, das man hat!

Komplette Zubehörliste anfordern!

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

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

Preisliste und Testbericht gleich kostenlos anfordern!

Schnäppchen

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

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

Tip des Monats

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

TIP 1:

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

TIP 2:

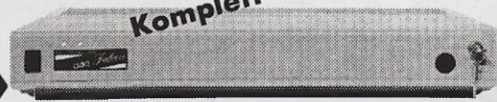
Sparen Sie fast 30%: Jetzt gibt's die 16MB-Fast-RAM-Karte für den TT (original ATARI!), voll bestückt für nur **DM 111,-** (bisher 155,-). Ist das was?

Angebot freibleibend - solange Vorrat reicht!

Gehäuse + Tastatur

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

Komplett-Set: nur 199,-



Portfolio - Set Atari

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

Portfolio - Set PC

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

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

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

Besuchszeiten: Bitte vereinbaren Sie zunächst einen Termin mit uns!

Es gelten unsere Geschäftsbedingungen



ATARI GEBRAUCHT-FACHMARKT PETER DENK

Jetzt neuer OnlineShop

Noch bequemer suchen, stöbern, kaufen.
Direkt von zu Hause, 24 Stunden lang.

www.ATARI-Fachmarkt.de

Verkauf

Beratung

Service

Reparatur

Software

Spiele

Hardware

ATARI

Gebraucht-Fachmarkt

Peter Denk

Sandkamp 19a

D-22111 Hamburg

☎ 040-6518878

Fax -65901453

Mobil 0172-4133877

www.ATARI-Fachmarkt.de

info@ATARI-Fachmarkt.de

☎ 040-6518878 • Telefax 040-65901453

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

Außerhalb der Öffnungszeiten erreichen Sie uns quasi jederzeit über 0172-4133877.

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

Di.-Fr.
14-18.30
Uhr

**300 ATARIs
500 Programme
1.000 Spiele**

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

www.ATARI-Fachmarkt.de

GRATIS-INFO

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

Vorname

Name

Straße

PLZ/Ort

Telefon

Bitte ausschneiden und auf Postkarte zusenden!