

st-computer

atari-computing heute 10/2000



Smurf:

- Testbericht der aktuellen Version 1.06
- Großes Interview mit Therapy Seriouz Software

Interview:

- Ulf Dunkel über Calamus

Entertainment:

- NUON - Die Vollendung der Atari-Philosophie?
- Conquest of Elysium II
- Preview Stune
- Galaga: Destination Earth
- Scene-Talk

JAGUAR

Soccer Kid Joe

Workshops:

- Programmierung in GFA-BASIC

DER

Eine Übersicht der Möglichkeiten

ATARI IM OFFICE



falkemedia shop

Grafikserie Crayon

Ab sofort erhalten Sie bei uns die Grafik-CDs der Serie „Crayon“ zu sagenhaft günstigen Preisen. Dabei steht „Crayon“ für eine ausgesprochen hohe Qualität. Sämtliche Beiträge sind von qualifizierten Künstlern größtenteils exklusiv für diese Serie erstellt worden. Und im Gegensatz zu einer Reihe von „Billig-CDs“ bestehen die hier gelieferten Grafiken nicht nur durch hohe inhaltliche Qualität, sondern auch technisch durch eine so gute Scan-Auflösung, dass sie für Drucke bis zu einer Größe von DIN A4 geeignet sind.

Bestellen Sie schriftlich oder telefonisch direkt bei:
Falkemedia
An der Holsatiemühle 1
24149 Kiel
Germany
Tel. +49 (04 31) 27 365
Fax +49 (04 31) 27 368

Versandkosten:
Vorkasse (Scheck, bar, Lastschrift) 7,- DM
Nachnahme pauschal 12,- DM

Ab 150,- DM Bestellwert
berechnen wir keine
Versandkosten.

Auslandssendungen erfolgen
nun gegen bar/EC-Scheck.

3D-Grafiken und Objekte Teil 1



29,90 DM

„3D-Grafiken...“ bietet eine reichhaltige Palette an freigestellten 3D-Objekten und Grafiken. Der Schöpfer hat bei seiner Auswahl ausschließlich sinnvoll nutzbare Figuren aus Wissenschaft, Technik und Natur gewählt. Die Formate TIFF, BMP, JPG sowie das 3D-Format DXF sind enthalten. Ein Leckerbissen für 3D-Grafik-Fans.

3D-Grafiken und Objekte Teil 2



29,90 DM

3D-Grafiken 2... stammt ebenfalls aus der Feder Udo Jepsens und besticht durch eine hochwertige Fortsetzung des bewährten Konzeptes: Ausgereifte, detailreiche und wirklich rutzvoll einsetzbare 3D-Objekte werden dem Grafiker geliefert. Die Formate sind TIFF, JPG und das 3D-Format DXF.

Clip-Arts Sport und Freizeit



24,90 DM

Mit „Clip-Art Sport & Freizeit“ sind Sie bestens gerüstet, wenn es darum geht, Vereinszeitschriften, Sportmeldungen, Webpräsenzen oder Einladungen zu illustrieren. Rund 100 hochauflösende und witzige Cartoons zu jeder erdenklichen Sportart sind ein Muss für Layouter und Gestalter.

Clip-Art Arbeit und Handwerk



24,90 DM

Aus der Schmiede der „Sport & Freizeit“-Grafiker stammt auch die CD-ROM voll Grafiken rund um die Arbeit und das Handwerk. Sie bietet ebenfalls rund 200 witzige und hochauflösende Bilder die zur Illustration und Gestaltung in allen Bereichen der Arbeit und des Handwerks dienen.

Comics: Parties und Sommerfeste



29,90 DM

Das absolute Highlight unserer Grafikserie ist die Arbeit von Sven Sommerfeld. Gekonnt hat er über 200 Szenen, Situationen oder einzelne Figuren in Szene gesetzt und damit eine unentbehrliche Grafiksammlung geschaffen, die Ihnen gleich sucht. Einladungen oder ganze Comics sind ab sofort ein Kinderspiel!

Märchen & Fantasyfiguren



29,90 DM

In brillanten und farbenfrohen Zeichnungen setzt der Künstler die Helden vieler bekannter Märchen ins Szene. Im Vordergrund steht dabei der Mensch in seinen unterschiedlichsten Rollen. Somit ist die CD auch außerhalb des Genres „Märchen“ sehr gut einzusetzen.

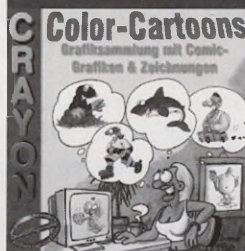
Speisen, Getränke und Feste



29,90 DM

Eine hochwertige Grafiksammlung zum Thema Speisen, Getränke und Feste. Alle Grafiken wurden sorgfältig von Hand gezeichnet und für professionelle Ansprüche aufgearbeitet. Die CD bietet eine ideale Grundlage zum Gestalten von Speise- und Cocktail-Karten sowie Einladungen aller Art.

Grafiken und Comics aller Art



29,90 DM

Auch diese handcolorierten Zeichnungen wurden exklusiv für die Crayon-Serie angefertigt. Der Künstler versteht es nicht nur, Witz und Humor in Szene zu setzen, sondern auch jeder Figur dieser Sammlung Charakter einzuhäuten. Sie werden sich selbst bei der Arbeit ein Schmunzeln nicht verkneifen können...

Sämtliche CDs sind standardmäßige PC-Pressungen. Die Grafikformate können in allen gängigen Grafikprogrammen verarbeitet werden. Für die CD-ROM „3D-Objekte 2“ wird ein ZIP-Entpacker benötigt, um an die DXF-Dateien zu gelangen.

aktuelles

- 04 Atari-News
Wissenswertes aus der aktuellen Atari-Welt
- 06 Vor 10 Jahren
Die st-computer im Jahre 1990
- 08 Stateside Report
Ein Blick über den großen Teich
- 09 Immer Up-to-date
...in Sachen Atari-Software
- 10 Der Atari im Officeinsatz
Eine Übersicht der Möglichkeiten
- 18 Interview
Therapy Serious Software im Gespräch

software

- 24 Smurf 1.06
Es wird weitergeschlumpft
- 27 st-computer Spezialdiskette
Randvoll mit einfach guter und aktueller Atari-Software
- 28 Jam
Just Another Music Player?
- 29 iFusion
Fusionswelle im Internet-Lager

praxis

- 30 Sprechen Sie GEM?
Anwendungsprogrammierung mit GFA-Basic, Teil 3

forum

- 34 Leserumfrage 2000
Hier können Sie mitbestimmen!

dt p

- 40 Tipps & Tricks
...rund um Calamus SL
- 41 Calamus-Modul-Guide
Die aktuellen Calamus-Module im Überblick
- 44 Interview
Ulf Dunkel im Gespräch

entertainment

- 48 NUON
Die Vollendung der Atari-Philosophie?
- 52 Conquest of Elysium II
Strategie auf dem Falcon
- 56 Stune
The Battle for Aratis
- 58 Soccer Kid Joe
Neues Futter für die Raubkatze
- 60 Galaga: Destination Earth
Neues von Atari Interactive
- 63 Atari-Scene
Im Gespräch mit Günther Freiherr von Gravenreuth

editorial

Ich habe einen Traum». Dieser Ausspruch von Dr. Martin Luther King beflügelte Generationen von schwarzen und weißen Amerikanern auf ihrem Weg zu mehr Gerechtigkeit, Freiheit und Gleichheit. Und einen Traum träumte und lebte auch das deutsche Volk, als es von der Knechtschaft der Armut in den Nachkriegsjahren freimachte und zu Frieden, Freiheit und Gerechtigkeit aufbrach - noch heute können wir unseren Eltern und Großeltern für diese unvergleichliche Leistung danken, von der wir und unsere Kinder heute profitieren und die wir uns von keinen kahlrasierten Spinnern entehren lassen werden.



Und an dem Tag, an dem ich diese Zeilen am Sie schreibe, ist es genau zehn Jahre her, dass sich unsere Mitbürger aus den östlichen Bundesländern von einer 40-jährigen Knechtschaft unter der Diktatur einer als Kommunismus getarnten Militärherrschaft freimachten - still und ohne Gewalt, als leuchtendes Beispiel für die ganze Welt.

Aber nicht nur auf völkerpolitischer Ebene gibt es Träume von Freiheit. Fundamental ist das Recht des Individuums auf Freiheit. Hier ist der gebildete Computer-Benutzer zunehmend eine wichtige Triebfeder. Er lässt sich nicht mehr vorschreiben, aus welcher Quelle er seine Informationen bezieht und aus welchem Blickwinkel er diese betrachtet - beide Aspekte bestimmt er selbst. Er lässt sich von keinen Mega-Konzernen vorschreiben, welches Betriebssystem er nutzt und wählt das Produkt, das die höchste Leistung und Stabilität bei dem gleichzeitig geringsten Preis bietet - und genau das ist der Grund für den Siegeszug des Linux-Systems. Und er definiert auch ein neues Verhältnis zum Nutzungsrecht an einer Sache - frei erhältliche Musikstücke und Service-Angebote wie Napster sind erst der Anfang einer noch weitreichender werdenden Bewusstseins-Revolution, die das Konsumenten-Verhalten ändert.

Auch Atari-Anwender haben einen Traum. Ihr Traum ist nicht aus dem Stoff, aus dem die Träume in den antikreativen Großraum-Büro-Knästen in Redmond gemacht sind. Sie streben nicht nach Weltherrschaft, sondern nach Pluralismus und nach dem Recht auf freie Entscheidung für das Produkt ihrer Wahl und damit letztendlich die Lebensweise, die ihnen am besten erscheint. Und sie fordern dieses Recht nicht nur für sich selbst, sondern ebenso für andere. Mit ihrer Vernunft und ihrem Sachverstand fordern sie althergebrachte Denkmuster und vorgefertigte Meinungen heraus. Sie stellen intelligente Fragen wie «Muss ein Betriebssystem mehrere CD-ROMs füllen?» oder «Kann ein Programm schlank im Umfang und großzügig in seinen Leistungen zugleich sein?». Und Atari-Anwender fragen nicht nur, sondern wissen in ihren elitären Reihen Visionäre, die ihnen motivierende Antworten auf ihre Fragen geben - Visionäre und gleichzeitig Praktiker wie Ulf Dunkel, Ulli Ramps, Richard Gordon Faika, Ali Goukassian und, und, und... Sie vereinen Eleganz und Simplität in ihrer Arbeit, und wir können stolz darauf sein, dass all diese außergewöhnlichen Entwickler und Köpfe für unsere - und *nur* für unsere - Plattform denken und gestalten.

Die deutsche Musikerin Anette Humpe hat einmal gesagt, dass die Menschen in Zukunft nur noch das kaufen werden, zu dem sie das meiste Vertrauen haben. Und eben dies ist die Revolution der individuellen Möglichkeiten, die uns das Internet bringt. Ich vertraue keinem machtbesessenen Unternehmen aus Redmond, keiner in ihrem Elitedenken selbst gefangenen Firma aus Cupertino. Ich vertraue Kreativität, Eleganz, Engagement und Vernunft. Und Sie?

Ihr Thomas Raukamp



STemulator GOLD

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

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

Besonderheiten:

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

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

Preis: 99.-

STemulator PRO 1.67

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

Preis: 69.-

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

Versand:

FALKE VERLAG

An der Holsatiamühle 1

24149 Kiel

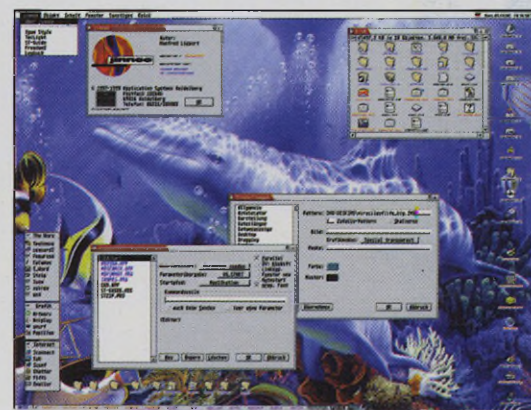
Tel. (04 31) 27 365 - Fax (04 31) 27 368

Aktuelles

Herbstzeit ist ASH-Update-Zeit! Juhuuuuuu!

Der Herbst ist traditionell die Zeit, in der Application Systems Heidelberg Updates für seine Atari-Programme veröffentlicht. Die Ernte fiel in diesem Jahr etwas geringer aus, jedoch gibt es einige interessante Neuerungen.

jinnee, der beliebte Desktop für Atari-Systeme liegt ab sofort in der Version 2.5 vor. Unterstützt werden nun Zugriffsrechte bei entsprechenden Dateisystemen. Das Kontextmenü wurde durch neue bzw. verbesserte Packer-Plugins erweitert. Programmübergreifend werden Mäuse mit Scroll-Rad unter MagiCMac unterstützt. Außerdem wurden neue GEMScript-Kommandos eingeführt, die Programme ferngesteuert an- bzw. abzumelden oder abfragen zu können. Ansonsten wurden unzählige Fehlerkorrekturen sowie kleine Ergänzungen vorgenommen. jinnee wird jetzt dreisprachig in Deutsch, Englisch und Französisch ausgeliefert.



Chatter, der IRC-Client für PPP-Connect, liegt jetzt in der Version 1.1 vor. Zeichen-Smileys werden jetzt - ähnlich wie beim ASH EMailer - mit Icons dargestellt. Die Eingabe von Smileys kann durch eine Tastenkombination erfolgen. Ab sofort wird auch das Client-to-Client-Protokoll unter-

stützt. Besonders für offizielle Diskussionsrunden ist die Protokollfunktion wichtig. Außerdem werden ab sofort DCC-Chats berücksichtigt.

Der RSC- und Icon-Editor Resource Master liegt in der Version 3.2 vor. String- und Alert-Editor wurden vereint und erweitert. Die externe Toolbox kann jetzt ganze Objekt-Strukturen enthalten. Wird ein Objekt aus der Toolbox gezogen, dann wird auf Wunsch auch gleich der entsprechende Objekteditor geöffnet. Die Overlay-Schnittstelle wurde erweitert, sodass bis zu vier Overlays gleichzeitig veraltet werden können. Auch sonst wurden einige Verbesserungen vorgenommen, die wir in einer der kommenden Ausgaben im Detail beleuchten werden.

Weiterhin bei ASH im Vertrieb ist der HDDriver 7.9 von Dr. Uwe Seimet. HDDRUTIL unterstützt die Einrichtung von Partitionen im FAT32-Format, die bei Partitionsgrößen über 2 GByte automatisch eingerichtet werden. Optimierte wurde auch die Installation bzw. Konfiguration, sodass der ID-Check auch SCSI-Geräte am Milan erkennt.

Mit Spannung erwartet werden darf auch eine überarbeitete Version von MagiC PC, die gegen Ende dieses Jahres verfügbar sein soll.

In der kommenden Ausgabe werden Sie bereits Testberichte zu jinnee 2.5 sowie Chatter 1.1 finden. ☺

Application Systems Heidelberg, Postfach 10 26 46, D-69016 Heidelberg, Tel. 0 62 21-30 00 02, Fax 30 03 89, www.application-systems.de

Milan II goes PowerPC?

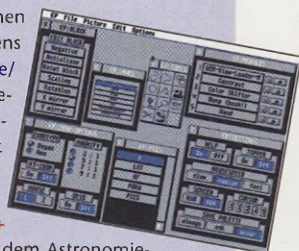
Wochen und Monate ist es um den Milan II recht ruhig gewesen. Letzter großer Auftritt und damit verbundene, offizielle Mitteilungen fanden auf der Atari-Messe im Juni in Neuss statt. Mittlerweile sind viele Atari-Anwender aber in Unruhe geraten, weil sie keine Bestätigungen für die bekannten Erscheinungstermine des Milan erhielten. Wir haben eine Fülle von Informationen von Ali Goukassian erhalten, die zunächst besorgniserregend sind, beim erneuten Hinsehen aber auch Interesse wecken.

Die Atari-Links des Monats

http://www.myatari.net	Hervorragendes (!!!) englischsprachiges Online-Mag
http://www.atariactive.co.uk	Neues britisches Atari-Online-Magazin
http://www.insaniteesonline.com/atari.htm	Atari-T-Shirts für alle Fans - bestellen und lächeln!
www.nice-entertainment.de/nice-grafx	Atari-T-Shirts: Anziehen und 4 Wochen nicht ausziehen!
http://www.uni-mainz.de/~heuno000/FMAX/	Infos zu PCI- und PPC-Karten für den Falcon 030

+++In Kürze+++

+++ Jens Syckor hat ein kleines Gagprogramm veröffentlicht, das endlich beliebte Windows-Fehlermeldungen auf den heimischen Atari-Desktop bringt. Spaßvögel sollten schnellstens diese URL ansteuern: <http://www.inf.tu-dresden.de/~nf2/> +++ ESCAPEPAINT ist ein Zeichen- und Bildbearbeitungsprogramm für den Falcon. Auf der Homepage der Codergruppe Escape stehen mit „SINDIST“ und „RANGES“ ab sofort zwei neue Module zur Verfügung, die unter der URL <http://www.inf.tu-dresden.de/~nf2/> zu finden sind. +++



Seit unserer letzten Erwähnung hat sich einiges an dem Astronomieprogramm Universum getan, das in der Version 0.6 vorliegt. Universum kann nun die Objekte aus den Messier-, NGC-, IC-, Jones-, Abell-, AGC- und Pal-Katalogen anzeigen bzw. lokalisieren. Das Sichtfeld kann mit den Cursor-Tasten bewegt werden. Außerdem hat die Universum-Homepage eine neue URL bekommen, die nun <http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/> lautet. In einer der kommenden Ausgaben werden wir das Programm testen. +++ Sector One hat eine neue Version des Falcon-MP3-Players FalcAMP veröffentlicht. Neben vielen kleineren Änderungen und Verbesserungen an der Oberfläche dürfte vor allem das neue Icecast- und Shoutcast-Plugin interessant sein. Icecast und Shoutcast sind zwei Verfahren, die es ermöglichen, MP3s als Stream über das Internet zu senden. So setzen viele Internet-Radiostationen auf diese Protokolle auf. Dieses Plug-In benötigt als Stack entweder STinG oder STIK 2. Musikinteressierte Falcon-Fans surfen also zu der URL <http://deunstg.free.fr/sct1/falcamp/>. +++ Anodyne Software hat kürzlich ein kostenloses Update des CD und CD-R Treiber-Paketes ExtendoS Gold auf Version 3.3 veröffentlicht. Audio-CD-Tracks werden dem System als WAV-Datei angezeigt und können ganz normal mit dem Desktop auch als solche kopiert werden. ExtendoS Gold (und somit die CD Writer Suite) erkennt SCSI-CD-ROMs und CD-Recorder auf jedem System mit installiertem SCSI DRV-Treiber (MagiC Mac, MagiC PC und Atari-kompatible via HDDRIVER). ATAPI-/ IDE-CD-ROMs und CD-Recorder können auf Systemen mit IDE-Interface und entsprechender SCSI DRV-Unterstützung benutzt werden. Außerdem wurde die Benutzeroberfläche des Audio-CD-Players verbessert. Das Update findet sich unter der URL <http://www.cyberus.ca/~anodyne/>. +++ Die CD Writer Suite v3.0 ist die CD-Brennersoftware aus gleichem Hause. Sie enthält drei Programme: CDWriter 2, CDbackup und CD InScript Or. Der CDWriter 2 erstellt Audio, CDs, die mit Standard-Audio-CD-Playern oder einem CD-ROM Drive abgespielt werden können. CDbackup erstellt Backups von Festplatten-Partitionen auf Daten-CDs. CD InScript erstellt Standard-ISO-CDs, die auf nahezu jedem Computersystem gelesen werden können. Auch hier lautet die URL <http://www.cyberus.ca/~anodyne/>. +++ Es gibt ein neues Online-Magazin für alle Atari-Fans. Unter der URL <http://www.myatari.net> findet sich ein grafisch und inhaltlich interessantes Angebot. +++ Ronald Andersson hat auf seiner Homepage einige Updates für STinG veröffentlicht. Neben neuen Versionen der TCP (1.40) und Masquerade (1.16) Module, dürfte vor allem das Drac Emu-Modul (1.05) interessant sein. Drac Emu emuliert die Draconis-API, wodurch es möglich wird, Draconis Clients unter STinG zu benutzen. Das Modul findet sich unter der URL <http://www.ettnet.se/~dlanor/>. +++ Das Play-By-Email-Fantasy-Strategiespiel Tales of Tamar (wir berichteten in der Ausgabe 09/2000) wird jetzt definitiv für die Atari-Plattform umgesetzt. Eine erste Alphaversion wurde gerade fertiggestellt und es werden Alphatester gesucht. Mehr zu Tales of Tamar und die Kontaktadresse für Alphatester gibt es auf der Homepage unter der URL <http://www.tamar.net/>. +++ Seit langem gibt es wieder einen aktuellen Port des Single-Player-Dungeon-Exploration-Games Nethack. Leider ist die GEM-Oberfläche des Ports etwas antiquiert. Wer sich nicht daran stört, besucht die URL <http://www.nethack.org/>. +++ Auf der Homepage der Crew Ripped-Off (<http://www.rippedoffdemocs.com>) hat sich einiges getan. Interessantestes neues Feature ist sicherlich die ST-Demo-Kompatibilitätsdatenbank. Hier kann sich jeder informieren, welches der rund 900 Demos der Ripped-Off-CDs auf welchem Emulator (Pacifist 0.48 oder Winston 0.4) läuft bzw. welche Anforderungen ein echter ST erfüllen muss. Ein Forum rund um den ST wurde ebenfalls kürzlich eingeführt - genau so wie der Award, der an andere ST Sites verliehen wird. +++ Es gibt eine neuen, inoffiziellen Port von Info-Zip für Atari. Er benötigt im Gegensatz zu den Vorgängern keinen Patch mehr und findet sich auf der aktuellen stc-Spezialdiskette und unter der URL <http://philippdonze.atari-computer.de>. +++ Der RSC-Viewer und das Tool MEMWatch sind in neuen Versionen erhältlich. Zu

Fortsetzung Seite 6

gerte für den Falcon. Es zeigt den Zustand des Nemesis-Beschleunigers in der rechten oberen Ecke der Menüleiste an. Fin ACC oder Extra-Programm wird also unnötig. Das Tool findet sich unter der URL <http://home.swipnet.se/newbeat/>. +++ Der Audio-CD-Player PlayMyCD liegt ab sofort in der fehlerbereinigten und nun besser dokumentierten Version 3.07 vor. Das Programm findet sich unter der URL <http://www.chez.com/lrd/>. +++ Der Termin für die Jaguar-Party E-JagFest (wir berichteten) steht nun fest. Freunde der Raubkatze treffen sich am 12. November in Meddo in Holland.

ist eine Library für das beliebte Omikron-BASIC. Die Library bietet Dialogverwaltung in Fenstern, Popup-Menüs, Unterstützung von verschiedenen Protokollen (Drag&Drop, Olga, GEM, ST-Guide, VA), Funktionen für Betriebssystem-Aufrufe, Cookies und Environment. Die erstellten Programme laufen ausschließlich im Interpreter. Bei einer kostenlosen Registrierung ändert sich dies. Nach dem Kompilieren erhält man dann ausführbare Programme. Informationen gibt es unter der URL <http://kalue.ixv.de>. +++ Die Getränke-Datenbank liegt in der Version 1.4 vor und beinhaltet jetzt 210 Rezepte. Arbeitet Gunnar Gröbel weiter, können wir uns bald jeden Tag im Jahr ein anderes Cocktail-Rezept genehmigen.

Vor 10 Jahre

Zusammen mit der Vertriebsfirma AXRO wurde die Situation erörtert. Die Gesprächspartner kamen zu dem Ergebnis, dass einer kleinen Computerfirma, die nicht in Mengen von hunderten tausenden Exemplaren herstellt und abverkauft, langfristig immer wieder dieses Problem blühen könnte.

Das neue OS. Zur Lösung des Problems wurde ein Vorhaben aus der Entwicklerschublade gezogen, das Uwe Schneider, Ali Goukassian, Michael Schwingen und Thomas Götsch bereits im November 1999 angedacht und konzeptionell festgehalten hatten. Es sollte eigentlich erst in einer der zukünftigen Stadien der Hardwareproduktion

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.

Dass der ST auch für ungewöhnliche Aufgaben verwendet wurde, zeigte diese Ausgabe: Verda war ein Programm zur Verarbeitung extrahierter Radardaten. Das System ST+Verda kostete nur mehrere tausend Mark, während das übliche System (Derd MCS0) mit 550 Millionen DM „etwas“ teurer war. Neben Flughäfen half der ST auch bei der natürlichen Familienplanung und dem Entspannen per Mindmachine (Megabrain Illuminator). mj 人



realisiert werden, um Zeit für den Milan II zu sparen. Die Rede ist von einem neuen Betriebssystem-Konzept, das ein Atari TOS bzw. MagiCMilan nahezu hardware-unabhängig machen soll.

Das neue Milan OS, welches sich technisch weit vom Atari TOS unterscheidet, weil viele Bereiche der Programmierung neu strukturiert wurden, ist einfach ausgedrückt wie folgt aufgebaut: Es besteht aus einer hardwareabhängigen und einer unabhängigen Schicht. Dieser Schritt der klaren Trennung musste vollzogen werden, um Atari-Programme auf einer neuen Milan-Hardware zum Laufen zu bringen. Während die unabhängige Schicht die Befehle z.B. für den Zugriff auf Sound, Grafik oder Festplatte entgegen nimmt oder auslöst, wird dieser Befehl interpretiert und der hardwareabhängigen Schicht, die den tatsächlichen Zugriff dann umsetzt, übergeben. Somit sollte gewährleistet werden, dass leichte Modifikationen in der Hardware mit wenig Aufwand angepasst werden können. MagiCMilan wiederum wurde so sehr gegenüber den Standard-Versionen verändert, dass es keinerlei eigenen Zugriffe mehr auf die Milan-Hardware macht, sondern seine Zugriffe auf Milan-Hardware über das Milan TOS realisiert. Dieser Schritt machte die MagiC-Milan-Entwicklung wiederum unabhängig von der Milan-Hardware.

Das neue Betriebssystem-Konzept sieht nun einen Schritt vor, der bereits in ähnlichen Zügen von Apple mit dem neuen MacOS X oder von Amiga Inc. für das neue Betriebssystem Elate eingeleitet wurde: Der hardwareabhängige Teile des Betriebssystems Milan-TOS wird derzeit gegen einen Linux-Kern ausgetauscht. Dieser Teil des Betriebssystems ist keinesfalls Atari-typisch, sondern dient ausschließlich der Interpretation der Hardwarezugriffe seitens des Betriebssystems bzw. der Software.

Linux, ein Unix-Derivat, ist bekanntlich frei und wird von hunderttausenden Programmierern weiterentwickelt und stetig mit neuen Treibern versehen. Und Linux ist heute so weit etabliert, dass Treiber für den Zugriff auf USB-Schnittstellen, Festplatten, Firewire-Schnittstellen, Netzwerkkarten usw. stets kurz nach Erscheinen der jeweiligen

Hardware bzw. Hardwarenorm verfügbar sind. Für die Milan-Entwickler hätte es in der Vergangenheit geheißen, Treiber z.B. überhaupt für das Ansprechen der Milan-USB-Ports entwickeln zu müssen. Sobald eine neue Hardwarenorm entschieden worden wäre, hätte das wieder einen individuellen Entwicklungskampf bedeutet - und das, obwohl weltweit Ähnliches in Mengen programmiert und frei zur Verfügung gestellt wird. Dank des neuen Konzeptes wird der Linux-Kern jedoch mit dem unabhängigen Teil des Milan-TOS verankert. Stellt das Milan TOS (bzw. die Software, die darauf läuft) eine Anforderung z.B. an eine Schnittstelle oder Festplatte, wird diese über einen genormten Interpreter an den Linux-Kern (der am Rande erwähnt auch nur ein paar KB groß ist) übergeben. Der Linux-Kern wiederum verfügt bereits über alle notwendigen Treiber, die weltweit frei erhältlich sind, um jegliche moderne Hardware an das TOS anzubinden.

Perspektiven. Die Perspektiven sehen einerseits gut, andererseits enttäuschend aus: Der Milan II wurde auf Eis gelegt. Monatelange Arbeiten, die tausende von DM verschluckt haben, sind ebenso versiegt, wie die Hoffnung vieler Atari-Anwender, einen schnellen Milan schon bald ihr Eigen nennen zu können.

Aber dies bedeutet mit Nichten das Ende des Projektes! Milan Computersystems wird allen denjenigen, die heute einen Milan möchten, weiterhin den Milan I mit 040er-Prozessor anbieten. Und auch die Upgrade-Karten auf den 060-Prozessor sind weiterhin und mittlerweile laufsicher zu haben. Dem Besitz eines Milan mit 060-Prozessor steht de facto derzeit also nichts im Wege.

Der Schritt, der nun getan wird, ist, in Richtung Milan III zu schauen. Und dafür stehen derzeit zwei Szenarien zur Auswahl, die allesamt darauf bauen, dass das Milan-TOS (und damit der Aufsatz MagiC Milan) schon bald nahezu hardwareunabhängig sein könnte:

a) Man entscheidet sich für eine Linux-Kern-Anpassung z.B. an AMD-Hardware (Athlon, Duron) und Standard-Board-Peripherie. Im Zuge dessen wird ein Board gewählt, das lediglich importiert

oder hierzulande erworben werden muss. Tauglich sind alle Boards, bei denen gewisse Bedingungen wie z.B. ein großes Flash-Eprom erfüllt sind. Dann kann darauf nach wie vor ein TOS-basierender Rechner entstehen, der direkt aus dem Chip startet. Die Rechenleistung würde bei dieser Lösung proportional zum eingesetzten Prozessor wachsen und schon bei einem 400-MHz-Chip die Performance eines 060-Prozessors übersteigen.

b) Man setzt ein (notfalls eigenes) PPC-G3-/G4-Board ein, das dem 68060-Prozessor noch näher ist, sodass hier ab 350 MHz bereits eine gute Verdopplung der Rechenleistung eines Milan II erreicht würde. Damit das TOS auch unter diesen Prozessoren läuft, wird ein 68k-Interpreter integriert, der anders als eine Windows- oder MacOS-basierende Emulation selbständig nativ läuft und eine hohe Rechenleistung ermöglicht.

Aber selbst für Variante b) wurde derzeit ein Lizenzpartner aufgetan, der gegen Anfang 2001 moderne PPC-Boards herstellen und als OEM-Produkt an Milan verkaufen würde. Und auch hier wäre gewährleistet, dass der Computer insgesamt rund DM 1500.- kosten würde. Die Verhandlungen laufen derzeit und sollten schon bald Ergebnisse aufweisen können.

Die Perspektiven, die eine aus der Not schon frühzeitig umgesetzt Realisation bieten würde, sind riesig: Das gesamte Betriebssystem wäre nach wie vor kleiner als 2 MB und könnte auf Prozessoren von AMD, Intel, PPC aber auch RISC, Alpha und Toshiba mit einem vergleichsweise geringem Anpassungs-Aufwand betrieben werden. Damit wäre das Milan TOS mit MagiCMilan eines der kleinsten, portablen Betriebssysteme, bei dem die Software (anders als z.B. bei Windows CE) nicht neu kompiliert werden muss, sondern auf allen Plattformen läuft. Erste Versionen dieser neuen Betriebssystem-Symbiose sind bereits im Oktober zu sehen gewesen.

In der kommenden Ausgabe werden wir Ihnen bereits die Funktionsweise und erste Eindrücke des neuen, modernen TOS mit Linux-Kern darstellen. A

Ralph Schneider

Stateside-Report ★★★★★

Right now!

Hübsche und billige Celeron-Computer, überteuerte Lehrbücher und frische, ungeschärfte Bleistifte treiben Kunden zu dieser Zeit des Jahres einmal mehr in die sowieso schon überfüllten Shopping-Center der Vereinigten Staaten: Die Schule fängt wieder an hier drüben - eine Zeit, die von nervösen Kindern, mit Werbezetteln verschmutzten Fußgängerwegen und besorgtem Verkaufspersonal geprägt wird. Es ist gleichzeitig die Zeit im Jahr, in denen Eltern Dinge kaufen zum müssen, die ihre Kinder nicht wirklich brauchen und von denen diese nur glauben, dass sie notwendig seien. Studenten sind stolz darauf, wenn ihre Jeans von dem berühmten roten Markenzeichen (Levi's) geschmückt wird und tragen überteuerte, durchschnittliche GAP-Sweatshirts und blaue T-Shirts mit weißen Atari-Fujis. Ja, es ist wahr: Seit dem Erfolg des Films „Road Trip“ ist es nahezu unmöglich, auf die Straße zu gehen, ohne einen Passanten zu treffen, der das Logo unserer Lieblingsfirma zur Schau trägt.

Ein T-Shirt-Shop in meiner Heimatstadt, der sich auf Kleidung spezialisiert hat, die gerade besonders „In“ ist, platzierte das erwähnte Atari-T-Shirt am auffälligsten Platz seines Schaufensters. Auf meiner Universität renne ich förmlich dauernd in Leute, die die verschiedensten Variationen des Shirts tragen. Während jedoch die Hauptperson im Film als immerwährender Verlierer charakterisiert werden kann, muss man über die wirklichen Studenten, die diese Shirts so stolz tragen, eigentlich genau das Gegenteil sagen. Dazu gehören Football-Cracks, absolute Klassen-Clowns und - das mag wohl noch mehr verwundern - Mädchen, die Jungs auf sich aufmerksam machen wollen. Wenn ich ehrlich bin, habe ich bisher erst ein einziges Mädel

mit diesem Shirt gesehen, und die Möglichkeit, dass es ihrem Freund gehört hat, ist recht wahrscheinlich - was jedoch nichts an der Thematik ändert, die ich hier erläutern möchte.

Atari ist wieder cool! Wirklich?

Offensichtlich schon - aber die Chance, dass auch nur zehn Prozent der T-Shirt-Träger im Höchstfall fünf Prozent der Atari-Geschichte kennen, ist verschwindend gering. Für die überwiegende Mehrheit ist ein Atari-Shirt einfach ein cooler Modeartikel, den man eben gerade trägt. Vor kurzem sah ich sogar jemanden, der ein Shirt mit einem süßen Linux-Pinguin trug - aber ich muss noch jemanden finden, der einen Apple- oder Wintel-Aufdruck trägt. Wer trägt schon freiwillig ein Shirt, das für Microsoft wirbt?

Atari ist wieder cool! Wirklich? Offensichtlich schon - aber die Chance, dass auch nur zehn Prozent der T-Shirt-Träger im Höchstfall fünf Prozent der Atari-Geschichte kennen, ist verschwindend gering.

Anfang dieses Monats veröffentlichte Microsoft sein lang erwartetes und mit Vorschusslorbeeren bedachtes neues Betriebssystem Windows ME (Millennium Edition). Oder war es im Monat davor? Macht das überhaupt etwas? Nein, denn nicht nur, dass die Veröffentlichung niemanden interessiert hat, auch hat niemand das Release gekauft. Ein Laden hier in meinem Ort versprach sogar, den ersten 100 Käufern der neuen Revision

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



(die von vielen als überteuertes Service-Pack angesehen wird) freie Werbeartikel mitzugeben; jedoch hat man nun Probleme, da man nicht weiß, wo man die nicht abgeholten Artikel jetzt lagern soll.

Aber Microsoft ist nicht das einzige Unternehmen, das in diesem Monat in der amerikanischen Presse heftig kritisiert wurde. Apple hat sich selbst in den Fuß geschossen, indem man Käufer als Beta-Tester missbrauchte, indem man ihnen eine frühe Version des MacOS-X auch noch verkaufte. Und natürlich darf in diesem Zusammenhang auch die Milan GmbH nicht fehlen, deren andauerndes Stillschweigen Geburtshilfe für neue, schadende und unbegründete Gerüchte gibt.

Aber auch im Schweigen geht das Leben weiter - und was einmal alt war wird wieder neu. Aber auch, wenn es schön ist, zu sehen, dass die Marke Atari so große Aufmerksamkeit erhält, Microsoft einen schleichenden Kollaps erleidet und Apple (einmal mehr) nicht immun dagegen ist, Fehler zu machen, wollen die amerikanischen Die-Hard-Atari-Fans einfach mehr. Ein Mitglied einer kanadischen Atari-Usergruppe schrieb mir kürzlich: «Ich habe jahrelang gespart, um einen neuen Atari zu kaufen. Nun habe ich Geld, aber es gibt keine Computer.» Es ist traurig, aber wahr und verständlich: Derselbe Anwender nahm sein Geld und kaufte einen dieser hübschen und billigen Celeron-Computer. ʘ

Bengy Collins

Immer Up-to-date

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACS pro	3.00	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.atari-computer.com/martin_elsaesser/
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://atack.maiva.cz/
Agnus	1.38	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
aMail	1.26b	nein	alle	eMail-Client	http://atack.maiva.cz/
Aniplayer	2.12a	nein	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/jf/aniplayer.shtml
Apache	1.3.3	nein	alle	Web-Server	http://www.freemint.de/
AtariCQ	0.144	ja	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariIRC	1.09	ja	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
Atoric	0.9	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.atari-computer.de/cpepper/oric.html
BASTARD	3.2	nein	alle	Dateiauswahlbox	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.13	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://www.atari-computer.de/hbecker/
BubbleGEM	07	nein	alle	Bildschirmschoner	http://www.snailshell.de
BUBBLES	2.0	nein	alle	Web-Browser	http://www.run-software.de/
CAB	2.8	nein	alle	DTP	http://www.application-systems.de/
Calamus	SL 2000	nein	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.calamus.net
CAT	4.17?	nein	alle	IRC-Client	http://www.oche.de/~junker/download/cat/
Chatter	1.1	ja	MagiC	Fax & Anrufbeantworter	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
CoMa	5.2.3	nein	alle	Kontrollfeld	http://i.am/Softbaer/
COPS	1.08	nein	alle	Währungsrechner	http://www.nvdi.de/
Currency Converter	1.0.6	nein	alle	Textverarbeitung	http://gem.win.co.nz/mario/software/cc.html
Cypress	1.73	nein	alle	eMail-Client	http://www.inyourmind.de/
Emailer	2.3f	nein	MagiC/N.AES	Internet-Tool	http://www.application-systems.de/
En Vogue	0.8	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.atari-web.de/users/mjaap/prg/
ergo!pro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	ja	alle	MP3-Player	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.06	ja	Falcon	FTP-Client	http://falcamp.atari.org/
Fiffi	1.2	nein	alle	Fakturierung	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
FirstMillion Euro	4.4.0	nein	alle	SID-Emulator	http://i.am/Softbaer/
PlaySID	3.01	nein	Falcon	Kontrollfeld	http://www.joogn.de/privat/sid.html
Freedom	2.05	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FreeMiNT	1.15.9b	nein	alle	Videoschnitt	http://lunmedia.atari-computer.de/
FunMedia	1.8.2000	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/
GEM-init	0.88	ja	alle	Installer	http://www.omnis.ch/jf/gemsetup.shtml
GEM-Setup	1.72	nein	alle	Betriebssystem	http://www.w4.pair.com/gribnif/
Geneva	7	nein	alle	Programmierersprache	http://www.freemint.de/
Gnu C/C++	2.95.2 Rel.4	nein	alle	Treiber	http://home.nikocity.de/nogfradel/atari_german.html
HD-Driver	7.9	nein	alle	Gehörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
hEARCoach	0.97b	nein	alle	HTML-Designer	http://www.atari-computer.de/mjaap/hpp/
HomePage Penguin	3.04	nein	alle	Internet	http://www.atari-web.de/users/mjaap/prg/
HTML-Help	2.0PL1	nein	alle	Internet-Stack-Konverter	http://www.camelot.de/~zulu/
iFusion	1.0	nein	MagiC	Desktop	http://www.mani.de/programs/
jinnée	2.5	ja	alle	Snapshot-Tool	http://home.the-mclouds.de/
JML-Snapshot	5.22	nein	alle	Programmierersprache	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html
Kaffe	0.9.1	nein	MiNT	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de/
KEYTAB	0.6	nein	Multitasking-OS	Packer	http://www.haun-online.de/
LHarc	3.20b3	nein	alle	Library	http://www.rgsoft.com/
Licom	5.8.H	nein	alle	Web-Browser	http://www.draconis-pro.de/
Light of Adamas	1.71	nein	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
Luna	1.61b	ja	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
MagiC	6.1	nein	alle	OpenGL	http://www.draconis-pro.de/
Marathon	1.71	nein	alle	Netzwerk-Konfiguration	http://www.ifrance.com/Landemarre/gem/gem.htm
Mesa GL	0.93	nein	alle	Netzwerk	http://mico-mint.atari.org/
MiCo	2.0b	nein	MiNT	Konfiguration	http://www.torstenlang.de/
MiNTNet	1.04 r2	nein	MiNT	Taskleiste	http://users.leading.net/~kellis/
MiNTSetter	3.7	nein	MiNT	Notensatz	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Entwicklungstool	http://profwalz.atari-computer.de/
MusicEdit	5.8	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
MyMail	1.11	ja	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
N.AES	2.0	nein	alle	News-Client	http://www.primeret.com/~rojewski/newsie.html
Newsie	0.961	nein	alle	News-Client	http://www.the-gap.demon.co.uk/atari/atari.htm
NEWSwatch	2.50	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Programmierersprache	http://www.berkhan.de/atari.htm
Omikron Basic	5.20	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.application-systems.de/
Papillon	3.0	nein	alle	Office-Paket	http://www.rom-logicware.com/
papyrus	8.23	nein	alle	Programmierersprache	http://www.freemint.de/
Perl	5.004	nein	MiNT	Grafikbearbeitung	http://dursoft.atari-computer.de/
PhotoTip	2.12	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.pixart.de/
Pixart	4.52	nein	alle	CD-Player	http://www.chesz.com/lrd/
PlayMyCD!	3.06	nein	alle	Internet-Tool	http://users.leading.net/~kellis/
Poppem	2.5	nein	alle	Internet-Zugang	http://www.application-systems.de/
PPP-Connect	1.8	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/hemsen/tosapps.htm
PSE	4.11	nein	alle	Texteditor	http://www.tu-harburg.de/~alumnifc/
qed	4.53	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.talknet.de/~horns/
Rational Sounds	2.0	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
Resource Master	3.2	ja	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-seriouz.de/
Smurf	1.06	nein	alle	CAD	http://home.t-online.de/home/MKruz/
ST-Cad	1.62	nein	alle	Startbutton	http://www.snailshell.de/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
Stella	2.62	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STinG	1.26	nein	alle	Spiel	http://www.atari-computer.de/thothy/
STune	0.82	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snailshell.de/
Texel	2.2	nein	alle	Desktop	http://homepages.tu-darmstadt.de/~gryf/software/
Thing	1.27	nein	alle	Utility	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html/
Tommis Workspace Manager	2.3	nein	Multitasking-OS	Utility	http://www.dirk-hagedorn.de/
UDO	6	nein	alle	Virenkiller	http://www.fortysecond.net/uvk/
Ultimate Virus Killer 2000	8.1	nein	alle	Astronomie	http://www.angelcities.com/members/universum/
Universum	0.56	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
WDialog	2.04	nein	alle	Virtual Light Machine	http://www.escape.atari.org/
Whipl!	0.31	nein	Falcon	Systemerweiterung	http://members.aol.com/softmo/
WINX	2.3n	nein	alle		

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! ☺

..... Der Atari im Office

Der

Atari im Office

Eine Übersicht der Möglichkeiten

Trotz aller Verspieltheit, grafischer Möglichkeiten und audiovisueller Effekte ist die Akzeptanz eines Rechnersystems immer noch eng mit seiner Leistung im Büroeinsatz verbunden. Gelten die technischen Kabinettstückchen eines Computers als Kür, ist die harte Arbeit im Büro immer noch die Pflichtübung. Nachdem Atari über Jahrzehnte quasi als Synonym für Computerspiele und Entertainment galt, schaffte es das amerikanische Unternehmen in den 80er und 90er Jahren seine Rechner auch in Büros und Studios zu etablieren. Kann ein Atari auch heute noch seinen Dienst als Office-Rechner verrichten? Wir gehen auf die bestehenden Lösungen ein und zeigen gezielte Einsatzmöglichkeiten auf.

Vorabüberlegungen. Während der Computer im Heim- und Entertainment-Bereich durch die steigenden grafischen und klanglichen Ansprüche besonders von Spielen vor immer neue Herausforderungen gestellt wird, schreitet die Evolution im klassischen Officeeinsatz langsamer voran. Die tägliche Büroarbeit ist nach wie vor geprägt vom Editieren (zum Teil umfangreicher) Texte, der Verwaltung von Daten und der Kalkulation. Fanden sich Lösungen für diese Bereiche bereits für frühe Computersysteme wie, so sind in der heutigen Zeit jedoch die Möglichkeiten der Kommunikation weitaus vielfältiger und komplexer geworden. Das Internet hat auch und gerade die Arbeit mit dem Rechner im Büro stark geprägt: Angebote werden komfortabel im Web eingeholt und bei der Kommunikation mit Geschäftspartnern löst der eMail-Verkehr den klassischen Postweg immer weiter ab. Aber auch der Empfang und Versand von Faxnachrichten ist aus der heutigen Büroarbeitswelt kaum mehr wegzudenken.

Die digitale Revolution hat aus dem Computer also ein Arbeitsgerät gemacht, das nicht nur der Erfassung, Berechnung, Bereitstellung und Kommunikation mit und von Daten dient, sondern diese integral zur Verfügung stellt, wobei sie sich untereinander oftmals bedingen. Ein im Office einsetzbarer Computer muss sowohl im Hardware- als auch im Softwarebereich Ansätze

und Lösungen bieten, die dieser Entwicklung Rechenschaft tragen.

Die Hardware. Der Atari war von Anfang an durch seine 16- bzw. 32-Bit-CPU und seine hohe Grafikauflösung in Verbindung mit einer grafischen Benutzeroberfläche für den klassischen Büroeinsatz prädestiniert. Trotzdem ist die Zeit natürlich nicht stehengeblieben und z.B. das schnelle Bearbeiten von umfangreichen Texten und besonders das Surfen im Web verlangen auch im



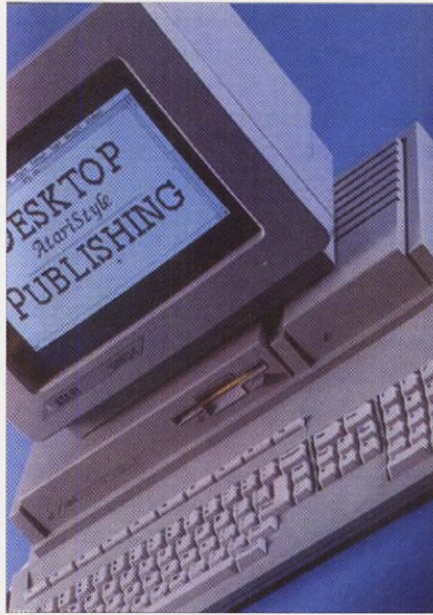
Der Mega ST ist immer noch eine passable Texterfassungsmaschine für das Homeoffice.

Office nach einiger Rechenleistung. Insofern ist es sinnvoll, sowohl klassische wie auch aktuelle Atari-Systeme nach ihrer Anwendbarkeit im Büro zu beleuchten.

Die ST-Serie. Kaum ein anderes Atari-System hat sich soweit verbreitet wie die Rechner der ST- und Mega-ST-Serie. Ihre Leistungsdaten sind weitestgehend identisch: Als Herz dient eine 68000-CPU, die mit 8 MHz getaktet wird. Der Speicher ist für Aufrüstungen bis 4 MB RAM vorgesehen, mit Erweiterungen wie der Magnum ST sind bis zu 12 MB möglich. SCSI-Festplatten werden über einen Hostadapter an dem ACSI-Port des ST angeschlossen. Als hochauflösender Monitor z.B. für die Textverarbeitung wird meist der bekannte SM 124 verwendet, der die höchste Auflösung von 640x400 Bildpunkten in einer schwarzweißen Auflösung darstellen kann. Der Mega ST bietet ein internen Systembus, an den Grafikkarten anschließbar sind, was das Arbeitsgefühl verbessert. STs und Mega STs sind auf dem Gebrauchtmärkte zu Spottpreisen erhältlich - Preise für ein Komplettsystem ab DM 50,- sind keine Seltenheit mehr. Achten Sie für den Einsatz im Büro besonders darauf, dass der RAM-Speicher auf mindestens 4 MB ausgebaut ist.

Durch die aus heutiger Sicht sehr geringe Rechenleistung ist natürlich auch der Einsatz des ST im Büro eingeschränkt. Nach wie vor möglich und auch zum Teil empfehlenswert ist der Einsatz für klassische Büroarbeiten wie z.B. die Erfassung und Bearbeitung einfacher Briefe. Dazu zählen z.B. Geschäftsbriefe, Faxnachrichten usw. Aber auch die Arbeit mit einer Tabellenkalkulation oder die Verwaltung von nicht allzu umfangreichen Datenbanken ist problemlos möglich.

Die grafischen Möglichkeiten sind durch die heute unzureichenden Farbaufösungen und den Schwarzweiß-Modus dagegen eingeschränkt. Auch die Rechenleistung reicht für eine vernünftige Nutzung des Internets nicht mehr aus. Besonders das Web erfordert durch zum Teil umfangreiche HTML-Dokumente und zum Teil recht umfangreiche Grafiken schon einiges an Leistung, die ein ST



Ataris Mega ST^E ist eine interessante Maschine z.B. für den Fax- und Anrufbeantworter-Dienst. einfach nicht mehr liefern kann.

Eine weitere interessante Einsatzmöglichkeit ist die „Zweckentfremdung“ des ST als Faxmaschine. Jeder ST ist mit einer seriellen Schnittstelle ausgerüstet, die immerhin Übertragungsgeschwindigkeiten bis 19.200 kbps ermöglicht, was für das Senden und Empfangen von Faxen durchaus ausreicht.

Nicht unerwähnt bleiben soll auch, dass auch ein ST (wie jeder Atari) über einen erhältlichen ROM-Port-Adapter (<http://www.asamnet.de/~hilgarte/>) in ein lokales Netzwerk einzubinden ist. Wenn Sie z.B. den ST als Faxserver nutzen, können Sie ein erhaltenes Fax über das Netzwerk zur Weiterbearbeitung oder Ausdruck an einen anderen Rechner übertragen.

Ein Problem der ST-Serie ist seit jeher die etwas schwammige Tastatur. Wenn Sie also eine einfache Texterfassungsmaschine suchen, so sollten Sie auf jeden Fall einen Mega ST wählen, der eine externe Cherry-Tastatur bietet, die ein recht überzeugendes Tippgefühl bietet.

Die ST^E-Serie. Was wir über die ST-Serie gesagt haben, lässt sich auf den ST^E übertragen. Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger (bessere Sound- und Farbgrafikmöglichkeiten) sind für den Büroeinsatz nicht wirklich entscheidend. Die Rechenleistung des 1040 ST^E ist nicht

höher als die des ST oder Mega ST.

Interessanter für das Homeoffice ist dagegen der Mega ST^E, der kurz nach dem TT eingeführt wurde und den Mega ST als Arbeitspferd ablösen sollte. Zwar ist der Speicherausbau ebenfalls auf 4 MB begrenzt (per Magnum ST^E auf 12 MB), jedoch wurde der 68000-CPU ein Takt von 16 MHz gegönnt. Durch den integrierten VME-Bus lassen sich Grafikkarten einsetzen, die hauptsächlich für den TT vorgesehen sind. Somit werden auf dem Mega ST^E hochauflösende Bildschirmmodi möglich, die die Arbeit auf der Oberfläche angenehmer machen. Auch Gehäuse und Tastatur sind mit den Komponenten des TT identisch. Im Gegensatz zum ST bietet der Mega ST^E einen internen SCSI-Anschluss, der jedoch nur den Anschluss einer einzigen Festplatte im 3.5-Zoll-Format ermöglicht, die auch nicht über 1 GB groß sein darf. Die Platte verschwindet übrigens im Rechnergehäuse, sodass keine externen Gehäuse wie bei den 1040ern und dem Mega ST erforderlich sind. Für externe Anschlüsse existiert weiterhin leider nur der ACSI-Port.

Die Rechenleistung des Mega ST^E ist wie erwähnt praktisch doppelt so schnell wie bei der ST-Serie, was aus heutiger Sicht natürlich trotzdem nicht mehr wirklich akzeptabel ist. In Verbindung mit einer Grafikkarte lassen sich klassische Büroarbeiten jedoch recht komfortabel ausführen.

Eine weitere Neuerung macht den Mega ST^E für die Kommunikation interessant: Der Rechner ist mit insgesamt 3 seriellen Schnittstellen ausgerüstet. Die zusätzlichen Ports vertragen Geschwindigkeiten bis 38.400 bzw. 115.200 kbps, was durchaus aktuelle Übertragungsgeschwindigkeiten im Internet ermöglicht. Die Rechenleistung reicht natürlich trotzdem nicht für die Darstellung heutiger Webseiten - wer jedoch nur hin und wieder das Web besucht und hauptsächlich für eMails das Internet nutzt, der ist mit einem Mega ST^E mit Grafikkarte bereits ausreichend bedient. Durch die schnellen Schnittstellen ist auch der Einsatz als komplette Kommunikationsmaschine inklusive Anrufbeantworterfunktion ohne weiteres möglich.

..... Der Atari im Office



Der TT. Besonders im Textverarbeitungs- und DTP-Bereich erreichte der Atari TT in den 90er Jahren eine beachtenswerte Verbreitung. Dies hatte vor allem zwei Gründe: die im Vergleich zum ST/STE hohe Rechenleistung und die zusätzlichen hohen Grafikauflösungen mit bis zu 1280x960 Bildpunkten in Schwarzweiß. Als CPU dient eine vollständige 32-Bit-CPU, der MC68030, der mit immerhin 32 MHz getaktet wird. Auch der RAM-Speicher ist auf bis zu 256 MB aufrüstbar, als Verbindung zu schnellen Datenspeichern dient eine interne und externe SCSI-Schnittstelle. Grafikkarten lassen sich über den VME-Port anschließen.

Der 68030-Prozessor bietet einen Rechenleistung, die in Verbindung mit schlanken Atari-Betriebssystemen und -Programmen auch heute noch zufriedenstellende Ergebnisse liefert. Auch in hochauflösenden Grafikmodi sind klassische Office-Anwendungen in angenehmer Geschwindigkeit zu bedienen. Textverarbeitungen gestatten durch den zusätzlichen Speicher und durch die hohe Arbeitsgeschwindigkeit auch die Bearbeitung umfangreicher Dokumente. Auch die Arbeit mit Datenbanken und Tabellenkalkulationen ist in angenehmen Geschwindigkeiten möglich.

In Sachen Kommunikation ist der TT in Verbindung mit einer Grafikkarte der vielleicht interessanteste Rechner aus dem Hause Atari. Wie beim Mega STE sind Geschwindigkeiten von bis zu 115.200 kbps möglich, der 68030-Prozessor ermöglicht zumindest zufriedenstellende Geschwindigkeiten beim Surfen. Allerdings führen natürlich umfangreiche JPEG-Grafiken auch einen TT schnell zu seinen Grenzen und der An-

wender muss bei der Berechnung des Bildes einige Geduld aufbringen.

Der TT ist nach wie vor eine interessante Plattform für den Einsatz im Büro und im Homeoffice.

Der Falcon. Atari spezialisierte seinen Wundervogel Falcon 030 bei seiner Präsentation klar auf seine Hauptgebiete Audio und Entertainment. Während das amerikanische Unternehmen seinem leider letzten Rechner eine Soundlogik verpasste, die sich noch heute mit Erweiterungen für PC und Mac locker messen kann und eine Quasi-Echtfarben-Grafik bot, die besonders Spielehersteller beglücken sollte, zielte man nicht unbedingt auf den Einsatz im Bürobetrieb ab. Hauptkritikpunkt für den täglichen Einsatz im Office ist sicherlich die Reanimation des schon beim ST kritisierten Desktopgehäuses mit der ähnlich schwammigen Billigtastatur. Auch von der reinen Rechenleistung her reicht er nicht an den für das Büro besser geeigneten Atari TT heran, da er mit seinen standardmäßigen 16 MHz lediglich die Hälfte von dessen Rechentakt erreicht. In Hinblick auf die moderne Büroarbeit wissen leider auch die ansonsten beeindruckenden Grafikmöglichkeiten nicht zu überzeugen. Ohne Erweiterung kommt der Falcon auf 640x480 Bildpunkte, wobei die Geschwindigkeit speziell unter 256 Farben aus heutiger Sicht unzureichend ist. Da bei klassischen Büroarbeiten jedoch 16 oder weniger Farben durchaus ausreichend sein können, ist dies in diesem Büro unter vernunftbedingten Aspekten



Der Falcon: Von Atari als Musik- und Entertainment-Maschine ausgelegt, fand er nicht seinen Weg in die Büros. Im Homeoffice ist er jedoch recht beliebt..



Ebnet der Milan II der schnellen und kompakten Atari-Software den Weg in die Büros? Dann muss er erst einmal verfügbar sein...

nicht unbedingt ein großes Problem. Die meisten Falcon-Rechner dürften heutzutage allerdings mit einer Grafikerweiterung ausgerüstet haben, die zumindest die erreichbaren Auflösungswerte nach oben schraubt. Ein Arbeiten in 800x600 Pixeln dürfte also keine Hürde mehr darstellen. Ein weiterer Vorteil ist, dass der RAM-Speicher des Falcon 030 standardmäßig auf immerhin 14 MB ausbaubar ist, was für nahezu alle Office-Anwendungen genug Raum bieten sollte. Ausserdem lassen sich über die interne IDE- und die externe SCSI-Schnittstelle z.B. moderne Festplatten und CD-ROMs betreiben. Ein kleines Manko ist dagegen der RGB-Monitoranschluss. Über einen im Atari-Fachhandel erhältlichen Adapter sind allerdings handelsüblichen SVGA-Monitore zu betreiben.

In Sachen Kommunikation ist positiv anzumerken, dass auch die serielle Schnittstelle des Falcon Geschwindigkeiten bis 115.200 kbps zulässt, was auch hohe Modemgeschwindigkeiten problemlos ermöglicht. Allerdings ist wie erwähnt die Darstellungsgeschwindigkeit des Falcon speziell unter 256 Farben beim Surfen im Web nicht immer akzeptabel. Durch seine Kompaktheit ist das Gerät als komfortables Kommunikations-terminal für Fax und Voicebetrieb allerdings absolut empfehlenswert.

Obwohl der Falcon eher weniger Platz in seinem Innern bietet, ist er von Zubehörentwicklern recht gut mit Erweiterungen ausgestattet worden. So lässt sich zum Beispiel die Arbeitsgeschwindigkeit durch die Centurbo-II-Karte (68030/50 MHz) verbessern. Der Afterburner ist eine Beschleunigerkarte mit 040-CPU.

Beide Modelle werden leider nicht mehr hergestellt und sind auch auf dem Gebrauchtmarkt zumeist sehr schnell vergriffen. Anlass zur Hoffnung bieten Pläne, eine Centurbo-060-Karte zu veröffentlichen.

Hades & Milan. Von den Atari-kompatiblen Computern haben sich besonders der Hades und der Milan durchsetzen können, wobei der Milan auch aktuell bezogen werden kann. Beide Rechner bieten eine schnelle 040- bzw. 060-CPU und bieten somit auch für moderne Büroarbeiten genügend Leistung. Da Grafikkarten aus dem PC-Bereich über den PCI-Bus eingesetzt werden, ist auch die Grafikleistung als gut zu bezeichnen. Der RAM-Speicher ist durch den Einsatz von EDO-RAMs auf mindestens 512 MB erweiterbar, der Hades bietet zum Anschluss von Massenspeichern SCSI- und IDE-Bus. Der Milan setzt standardmäßig auf IDE, eine SCSI-Karte ist jedoch erhältlich. Für beide Rechner sind auch Standard-Ethernet-Karten erhältlich, die eine Einbindung in ein Netzwerk zulassen.

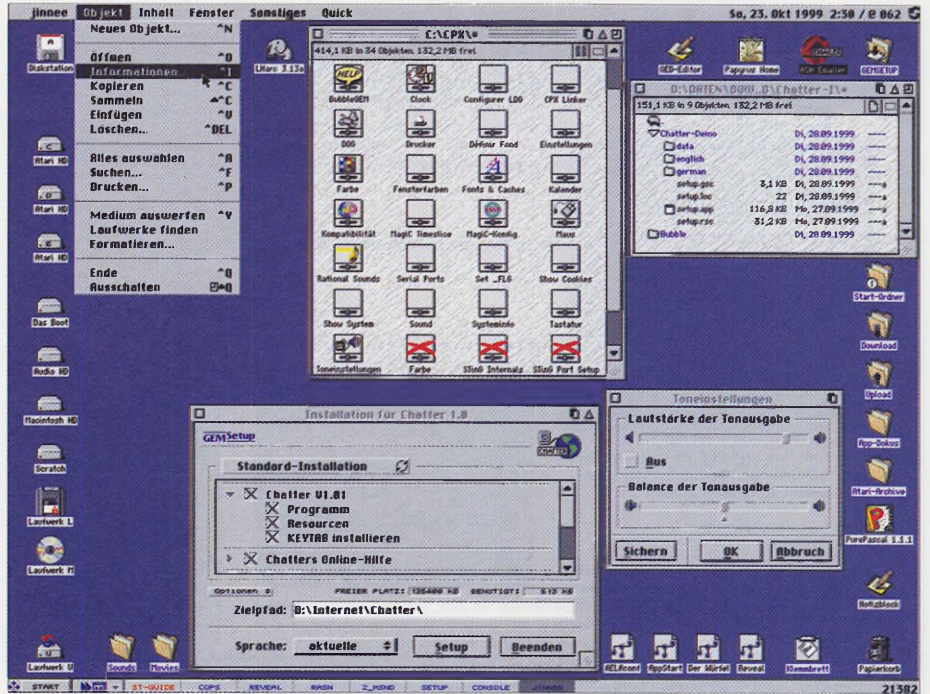
Auch in Hinblick auf die heutige Bürokommunikation sind sowohl Hades als auch Milan die sicherlich interessantesten „Ataris“. Durch die schnellen Prozessoren ist die Darstellung von Webseiten erfreulich flüssig.

Erfreulich ist auch, dass speziell der Milan bereits mit einem Softwarepaket ausgerüstet ist, das zumindest leichte Büroarbeiten zulässt. So ist z.B. die Textverarbeitung Papyrus in einer Light-Version vorhanden.

Milan 060

Wer eine echte Alternative zum PC für den Büroeinsatz sucht, ist mit Hades und besonders dem Milan bestens bedient.

Emulationen. Aber nicht nur Besitzer der klassischen Ataris können mit Atari-Software arbeiten. Moderne Emulationen machen die Software auch auf dem Macintosh und dem PC nutzbar, sodass somit wirkliche Alternativen zu den hier etablierten Office-Lösungen erwachsen. Da Atari-Software oftmals flexibler, schneller und komfortabler als Konkur-



Schnelligkeit, Flexibilität und Stabilität prägen dieses traumhafte Betriebssystem, dass auch auf moderner Mac- und PC-Hardware eine echte Alternative zum jeweiligen Stamm-OS darstellt.

renzprogramme auf Mac und PC sind, wird sie besonders von Umsteigern von reinen Atari-Systemen oftmals noch über Jahre weiter genutzt.

Für den PC sind mehrere (zum Teil kostenlose) Emulationen erhältlich. Der STEulator und MagiC PC stellen hierbei sicherlich die interessantesten Lösungen dar. Auf dem Macintosh sorgt MagiCMac in Zusammenhang mit heutiger G3- bzw. G4-Hardware für Höchstleistungen. Den Emulationen ist gemeinsam, dass sie auf heutiger Hardware um ein Vielfaches schneller sind als die klassischen Ataris. Außerdem bieten sie einen problemlosen Datenaustausch mit ihren Wirtssystemen und ergänzen somit oftmals hier erhältliche Lösungen.

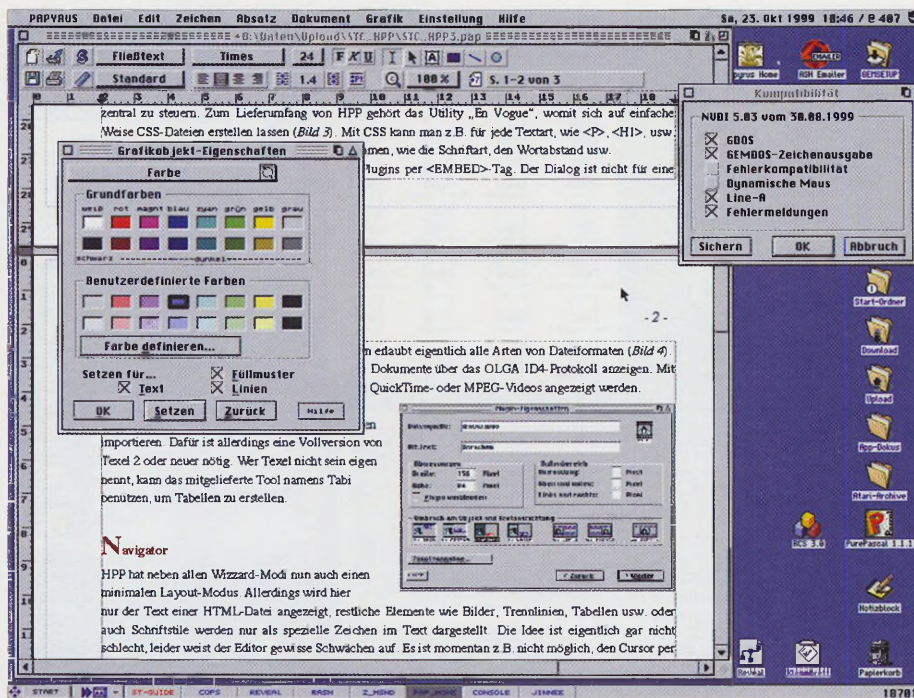
Betriebssysteme. Ist die Auswahl des Betriebssystems wichtig für die tägliche Arbeit im Büro bzw. mit Office-Software? Natürlich sollten die meisten Programme problemlos unter allen TOS-kompatiblen Betriebssystemen problemlos ihren Dienst versehen. Trotzdem hat die Wahl des OS einen nicht unwichtigen Effekt auf die täglichen Vorgänge bei der Arbeit. Dieses betrifft nicht nur die Kompatibilität, sondern das allgemeine Arbeitsgefühl und den vernünftigen Einsatz von Programmen.

Grundsätzlich ist beim Atari zwischen Single- und Multitasking-Betriebssystemen zu unterscheiden. Das klassische TOS (Singletasking) hat es unter Atari bis zur Version 4.x gebracht, rudimentäre Verbesserungen wurden in erster Linie von Atari-Clone-Herstellern vorgenommen, um Anpassungen an die spezielle Hardware (060-CPU etc.) vorzunehmen. Ansonsten ist das TOS praktisch auf dem Stand der frühen 90er Jahre geblieben, was zwar immer noch eine große Kompatibilität besonders zu alten



MagiMac verleiht schöner Apple-Hardware ein angemessenes Betriebssystem - wer wartet da noch auf MacOS X?

Der Atari im Office



papyrus OFFICE: Wer es kennt, wird nicht mehr mit anderen Paketen arbeiten wollen - egal, ob unter Magic, N.AES, Geneva, TOS, MultiTOS, OS/2 oder Windows.

Programmen gewährleistet, aber von vielen Anwendern als den heutigen Arbeitsanforderungen nicht mehr genügend empfunden wird. Trotzdem kann auch ein ST, ST^E, TT oder Falcon unter SingleTOS durchaus noch sinnvoll eingesetzt werden, zumal in diesem Falle fast der gesamte Arbeitsspeicher exklusiv den Applikationen bereitsteht, da sich das TOS im (schnellen) ROM-Bereich des Rechners befindet. So setzt z.B. der Einsatz eines „kleinen“ Atari als Faxmaschine vernunftgemäß kein Multitasking voraus. Die Vorteile einer Minimalkonfiguration unter TOS liegen sogar klar auf der Hand: Auch beim nachträglichen Einschalten der „Faxmaschine“ bei ankommenden Faxanrufen kann der Rechner sehr schnell hochfahren, um den Anruf anzunehmen und muss daher nicht permanent angeschaltet bleiben. Auch in anderen Bereich ist eine reine Singletasking-Maschine sicherlich nicht sinnvoll einsetzbar. Arbeitet z.B. ein TT als reine Textverarbeitungsmaschine und werden andere Arbeiten, wie z.B. das Surfen im Netz, sowieso an anderen Maschinen vorgenommen, so ist der Einsatz des Single-TOS ohne große Nachteile denkbar.

Sollen aber mehrere Programmen gleichzeitig im Speicher gehalten wer-

den, um z.B. untereinander Daten auszutauschen, wird die Installation eines Multitasking-Betriebssystems unumgänglich. Auf dem Atari haben sich vor allem die Produkte Magic und N.AES durchgesetzt, die sowohl in Sachen Funktionalität als auch im Komfort auf dem heutigen Stand sind und in vielen Punkten einem heutigen MacOS oder Windows einiges vormachen. Vom Leistungsumfang sind beide Betriebssysteme absolut miteinander vergleichbar, in Sachen Kompatibilität hat Magic besonders im Bereich der Internet-Applikationen noch immer die Nase vorn, da viele Programme direkt vom Magic-Distributor Application Systems Heidelberg kommen und dieses System bindend voraussetzen. Komplettlösungen wie papyrus OFFICE und auch andere Office-Applikationen laufen jedoch auf beiden Systemen problemlos und stabil.

Wie bereits erwähnt stellen Internet-Applikationen einen Sonderfall dar. Lange Zeit waren Programme, die die Zugangssoftware I-Connect nutzen, exklusiv Magic vorbehalten. Die Liste dieser Programme wird jedoch immer kleiner. Mittlerweile sollten sich alle für den Büroeinsatz relevanten Internet-Applikationen sowohl unter Magic als auch unter N.AES 2.0 einsetzen.

Office-Pakete. Zugegeben: Diesen Ausdruck in Mehrzahl zu setzen, ist etwas übertrieben. Streng genommen gibt es derzeit nur ein Office-Komplettpaket für den Atari: papyrus OFFICE.

papyrus konnte sich nach seiner Einführung Anfang der 90er Jahre schnell einen guten Namen in der damals mit Textverarbeitungen noch üppig bedachten Atari-Welt machen. Von Anfang an lag der Fokus des Programms auf leichter Bedienbarkeit und hoher Arbeitsgeschwindigkeit bei stets auf der Höhe der Zeit liegenden Features. Zur konstanten Weiterentwicklung hat sicherlich die Tatsache beigetragen, dass papyrus parallel auch für Windows und OS/2 angeboten wird. Und so lässt papyrus auch heute so gut wie keine Features vermissen, die man von „großen“ Textverarbeitungen auf anderen Plattformen kennt. Die anspruchsvolle WYSIWYG-Darstellung stößt das Tor zum Desktop Publishing weit auf. Für das heutige Online-Zeitalter gerüstet, bietet papyrus auch Exportmöglichkeiten des gesamten Textes als HTML-File. Noch wichtiger dürfte für die tägliche Arbeit jedoch die Importmöglichkeit von Texten im DOC-Format von Microsoft Word sein.

Zu einem Office-Paket gehört jedoch mehr als nur eine Textverarbeitung. Ergänzt wird papyrus durch die Datenbank papyrus BASE und seine integrierte Tabellenkalkulation.

Alles in allem stellt papyrus also ein rundum gelungenes Paket für alle diejenigen dar, die ein modernes und komfortables Komplettpaket suchen. Aber auch für Anwender, die „nur“ eine moderne Textverarbeitung suchen, ist papyrus nach wie vor erste Wahl. Beruhigend für Atari-Anwender ist insbesondere die Weiterentwicklungs-Garantie, die R.O.M. logicware auf sein Paket gibt.

Textverarbeitungen. Wichtigster Bestandteil bei der täglichen Arbeit im Büro ist nach wie vor eine leistungsfähige Textverarbeitung. Auf dem Atari war diese Programmsparte jahrelang eine der Paradedisziplinen. Zwar zehrt man noch heute teilweise von dem einstmaligen großen Angebot, jedoch ist die Anzahl der Programme, die derzeit aktiv weiterentwickelt werden, auf zwei gesunken.

Zuverlässig in jeder Hinsicht ist dabei die Entwicklung des oben beschriebenen papyrus WORD. Diese äußerst leistungsfähige Textverarbeitung liegt mittlerweile in der Version 8 vor und bietet die beschriebenen Leistungen inklusive Datenbank und Tabellenkalkulation für DM 299.-, ein 200-seitiges Handbuch liegt ebenfalls bei.

Während papyrus jahrelang das Feld praktisch für sich allein hatte, wird nun (hoffentlich) in Kürze ein alter Bekannter wieder auferstehen: Tempus Word wird in der Version 4 erscheinen. Ein Preview auf das neue Release finden Sie in der st-computer 03/2000. Das Programm wurde komplett überarbeitet und bietet nun vollständiges über zusätzliche Arbeitsmodi WYSIWYG und eine neue, stark überarbeitete Benutzeroberfläche. Auch die Arbeit mit Farbe innerhalb von Texten und Bildern ist nun endlich möglich. Soviel Leistung verlangt jedoch einiges an Rechenpower. Ein 68030-System sollte es schon sein, wenn man einigermaßen zufriedenstellend schnell arbeiten und formatieren möchte. Besser ist in jedem Fall ein 040- oder gar 060-Rechner, auch eine Emulation auf einem modernen Macintosh oder PC ist empfehlenswert.

In die Jahre gekommen ist dagegen das immer noch bei ASH erhältliche Signum!, das in der Version 4.4 vorliegt. Neben den bekannten Signum!-Fonts können alle von NVDI bereitgestellten GDOS-Zeichensätze verwendet werden. Besonders interessant ist das Programm immer noch für Anwender, die häufig in unterschiedlichen Sprachen schreiben. Es liegen handoptimierte Schriften für immerhin 60 Sprachen vor, was Signum! z.B. im theologischen Bereich zu einem echten Geheimtipp werden ließ. Der Formeditor ist besonders interessant für den wissenschaftlichen Bereich. Setzt man den Atari jedoch nicht in einem dieser Bereiche ein, so ist der typische Office-Anwender mit papyrus und hoffentlich bald Tempus besser versorgt, da diese Programme ganz einfach einen moderneren Leistungsumfang bieten.

Frei erhältlich ist dagegen das einstmals kommerzielle Programm CyPress. Zwar kann der Leistungsumfang nicht mit modernen Textverarbeitungen



Der Atari als Internet-Maschine: Für eine sinnvolle Nutzung ist mindestens eine 68030-CPU und eine Grafikkarte empfehlenswert. Besonders einfach ist die Einwahl mit I-Connect.

wie papyrus und Tempus Word verglichen werden, trotzdem sind alle grundlegende Funktionen vorhanden, um die tägliche Korrespondenz zu ermöglichen. Besonders genügsam ist das Programm in Bezug auf seine Systemvoraussetzungen: CyPress sollte auf jedem Atari mit TOS 1.4 und 1 MB RAM.

Tabellenkalkulation. Wie erwähnt ist eine Tabellenkalkulation im Office-Paket papyrus integriert. Als eigenständige und moderne Tabellenkalkulation ist Texel erhältlich. Texel bietet eine attraktive Oberfläche und ist komplett in GEM integriert. Die Blattgröße ist nur vom Hauptspeicher und Betriebssystem abhängig. Das Programm bietet bis zu 16384x702 (A-ZZ) Zellen pro Blatt. Vektorfonts beschern (in Verbindung mit NVDI) beliebige Textschnitte und -größen, beliebige Farben und beliebige Drehwinkel. Texel bietet über 100 Funktionen aus den Bereichen Statistik, Logik, (Finanz-) Mathematik sowie Datums- und Zeitberechnung. Funktionen können beliebig viele Parameter erhalten. Es gibt einen Funktionsmanager zum Zusammenklicken der Formel. Das Blatt wird voll rekursiv berechnet. Zellvariablen sorgen für Komfort. Für den Datenaustausch innerhalb des Büros stehen die Formate

DIF, CSV, ASCII, LaTeX und DBASE III bereit.

Datenbanken. Ebenfalls von Application Systems kommt der Klassiker Phoenix. Die aktuelle Version ist das Release 5. Das Programm besteht aus zwei Teilen: dem Manager, mit dem die Daten bearbeitet werden und dem Designer, mit dem die Struktur der Datenbank festgelegt wird. Verwaltet werden können alle Arten von Daten. Phoenix ist nach dem Modell einer relationalen Datenbank organisiert. Das bedeutet, dass eine Datenbank aus Tabellen besteht, die Tabellen ihrerseits aus Feldern. Über komplexe Regeln lässt sich im Datenbank-Designer meist einfach per Mausklick festlegen, in welchen Beziehungen die Daten zueinander stehen. Ein Import von Daten in den Formaten dBase III-, IV- und FoxPro2.x ist problemlos möglich. Es setzt 2 MB RAM voraus und kostet DM 99.-.

Seit Jahren bewährt ist auch die Datenbank Maxidat (<http://www.heinrich-computer.de>), die derzeit in der aktuellen Version 5.3 vorliegt. Zu den nach wie vor beeindruckenden Leistungsdaten zählen Datenübernahmemöglichkeiten aus Programmen wie 1st Adress, 1st_Base, Superbase und Datamat. Auch ein Import von dBase-III- und Portfolio-

Der Atari im Office

Daten wird geboten. Ein Texteditor ist ebenfalls integriert. Die aktuelle Version kostet DM 69, eine ältere Version 4.33, die sich z.B. zum Verwalten von Adressen auf 1-MB-Maschinen eignet, ist für DM 29,- zu haben.

Fakturierung. Über Jahre war First Million aus dem Hause Softbär die einzige Fakturierung für den Atari. Das Programm besticht durch einen großen Leistungsumfang, verlangt aber einiges an Einarbeitung. Es ist absolut für den professionellen Einsatz zu empfehlen. Ein Comeback feierte in jüngster Zeit die Fakturierung Reprok, die in der Version 5 vorliegt. Einen ausführlichen Test finden Sie in der Ausgabe 06/2000 der **st-computer**. Als wenn diese Entwicklung nicht schon positiv genug wäre, erlebte eine weitere Fakturierung kürzlich ihre Reinkarnation: Vielen Anwendern wird sicherlich das Programm SE-Fakt noch in guter Erinnerung sein. Unter der Federführung vom EDV-Service Sönke Diener (soenke.dienert-online.de) ist nun die Version SE-Fakt 2000 erschienen, die unter anderem Jahr-2000-fähig ist.

Kommunikation. In der heutigen Bürowelt wird die Kommunikation immer wichtiger. So ist das Internet schon lange nicht mehr auch aus deutschen Büros wegzudenken. Der Atari bietet alle notwendigen Programme für die Nutzung des Netzes. Als Zugangspakete haben sich die kommerziellen Lösungen I-Connect und Draconis sowie das frei erhältliche STinG etablieren können. Mit allen drei Lösungen sind die für das Büro wichtigsten Arbeiten verfügbar: Es kann ebenso im Web gesurft werden wie eMails abgerufen werden können. Besonders komfortabel ist dabei die Konfiguration und Nutzung von I-Connect, das den Internet-Applikationen von ASH beiliegt. Der aus dem gleichen Haus stammende Browser CAB ist allerdings in die Jahre gekommen und bietet nicht alle heutzutage im Web geltenden Standards. Leider wird der immer noch beliebteste Web-Browser für den Atari nicht mehr weiterentwickelt und musste sich daher mittlerweile von seinem Konkurrenten Light Of Adamas aus dem Draconis-Paket den Rang ablaufen lassen.

Weitaus umfangreicher ist das Angebot an eMail-Clients für die verschiedenen Stacks: Am komfortabelsten ist dabei der ASH EMailer, der unter MagiC und N.AES 2.0 arbeitet. Er verfügt über eine äußerst komfortable Oberfläche und weiß durch zeitgemäße Leistungen zu überzeugen. Als Zugangssoftware setzt er I-Connect voraus. Für den freien Internet-Stack STinG gibt es gleich eine Vielzahl von eMail-Clients, wobei besonders aMail und MyMail überzeugen dürften. Das Draconis-Paket kommt selbstverständlich mit einem eigenen EMailer daher.

Besonders im Heimbüro findet das Erledigen von Bankgeschäften per Internet immer weiter Verbreitung, da es schnell und unkompliziert ist. Hier haben wir es gleichzeitig mit einem echten Schwachpunkt der Atari-Plattform zu tun: Da immer mehr Banken zur Nutzung ihres Online-Banking-Systems vollständige Java-Applets (also kein Javascript) voraussetzen, haben reine Atari-Anwender das Nachsehen, da auf ihrer Plattform keine Java VM existiert und mit dieser in absehbarer Zeit auch nicht mehr zu rechnen ist. Einige Banken setzen jedoch nur Javascript ein, weshalb eine Arbeit mit Light Of Adamas vielleicht möglich sein sollte - wir bitten hier um Erfahrungswerte. Hinzu kommt, dass die Telekom AG den BTX-Service zum Jahresende abschalten wird, womit für Atari-Puristen der einzige Weg zum Online-Banking wegfällt.

Bürokommunikation bezieht sich aber nicht nur auf das Internet. Wie bereits mehrfach erwähnt, lässt sich der Atari auch hervorragend als komfortables Kommunikationszentrum einsetzen. So verwandelt die Kommunikationssoftware CoMa den Atari in ein Faxgerät mit integriertem Anrufbeantworter. Sogar eine kleine Mailbox ist enthalten. Der Voiceteil ist sogar so flexibel, dass er als Fax-On-Demand-System programmiert werden kann, mit dem z.B. Preislisten und Firmeninfos bereitgestellt werden können. Ergänzt wird die Palette guter Faxsoftware durch das Komplettpaket StarCall und das inzwischen als Freeware von TKR erhältliche Teleoffice.

Fazit. Obwohl wir nur einen recht rudi-

mentären Überblick über das Angebot und die Möglichkeiten, den Atari in der täglichen Büroarbeit einzusetzen, gegeben haben, sollte deutlich geworden sein, dass der Vorsprung anderer Plattformen besonders im klassischen Officeeinsatz weitaus geringer sind, als dies vielleicht zu erwarten war. Besonders im Bereich der Textverarbeitung stehen dem Atari mit papyrus und Tempus Word Lösungen bereit, die sich durchaus mit den etablierten Namen messen können oder diese in einigen Punkten (Benutzerfreundlichkeit, Stabilität) sogar übertreffen. Andere klassische Office-Bereiche sind zwar mittlerweile weniger gut mit Applikationen bestückt, doch reichen die vorhandenen Lösungen allemal für das Homeoffice aus, andere (z.B. die Tabellenkalkulation Texel) sind ohne Bedenken für den professionellen Einsatz zu empfehlen. Besonders hervorzuheben ist der einfache Datenaustausch mit anderen Plattformen im Büro. Es kommt eben nicht auf die Systemkompatibilität, aber häufig auf die Datenkompatibilität an.

Im Bereich der Online- und Kommunikationssoftware offenbart sich ein Bild mit Licht und Schatten. Auf der einen Seite ist auch der Atari mit mehreren guten Programmen zur Nutzung des Web und dem Bearbeiten von eMails ausgestattet. Auf der anderen Seite werden nicht genügend Standards unterstützt, um z.B. das Online-Banking in Zukunft noch zu ermöglichen. Ein echter Geheimtipp ist der Einsatz eines Ataris als Kommunikationsterminal für Fax und Voice. Hier bieten sich Möglichkeiten eines Einsatzes auch alter Hardware, die wieder zu Ehren kommen soll.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass der Atari nach wie vor gute Dienste im Bereich der klassischen Officeanwendungen leisten kann. Hier sind nahezu alle Anwendungsgebiete mit guter bis sehr guter Software versorgt. Selbst etwas in die Jahre gekommen Rechner gehören aufgrund der schnellen und unkomplizierten Software und eines schlanken Betriebssystems noch lange nicht zum alten Eisen. Besonders beschleunigte Classic-Ataris und heutige Clones sind nach wie vor eine Alternative für die tägliche Büroarbeit. A

Thomas Raukamp

ab 2. November im Handel

mac life

Entertainment-Magazin für Mac-User

www.mac-life.de

kostenlose Nullnummer 2000

Regulärer Preis:

9,50 DM
9,50 SFR
80 ÖS
231 LFR
1400 LIT
1000 PTAS

Entertainment

- **Terminus**
das fesselnde Weltraum-
spektakel im großen Test
- **John Madden
Football 2000**
- brandheiße Gamenews

Traumwerkstatt

Dreamweaver 3.0
der Web-Designer im Test

Einsteiger

Passen Sie das MacOS
mit wenigen Handgriffen
Ihren Bedürfnissen an

Software

aktuelle Shareware-
Programme im Test

Endlich:
ab 2.11. im Handel

Therapiegespräch mit Therapy Seriousz Software

Smurf geht endlich in die nächste Runde - Grund genug für Thomas Raukamp, sich einen Laptop unter den Arm zu klemmen, um die Entwickler mit Fragen zu bombardieren - hier das Ergebnis der Gesprächsrunde.



Smurf war mit Sicherheit die Krönung der Bildbearbeitungsprogramme für den Atari in den letzten Jahren. Dann wurde es einige Zeit still um das Programm. Thomas Raukamp unterhielt sich daher mit den Entwicklern Christian Eyrich und Olaf Piesche über die Zukunft des Grafikschlumpfs.

st-computer: Lange haben wir nichts von Smurf gehört. Viele leidgeplagte Atari-Anwender befürchteten bereits, Ihr hättet das Projekt eingestellt. Was habt Ihr in der Zwischenzeit gemacht und was ist der Grund für die lange Wartezeit auf ein Update?

Olaf Piesche: Eingestellt wird bei uns so schnell nichts... Es gibt mehrere Gründe dafür, dass alles so lange gedauert hat. Zum einen lagen diese bei mir, da ich mich im Prozeß des Auswanderns ins Land der unbegrenzten Möglichkeiten befinde - da hatte ich so viel zu organisieren und bin dafür häufiger in der Gegend herumgefliegen, sodass nicht allzuviel Zeit für anderes blieb.

Christian Eyrich: Wo er recht hat, hat er recht.

Olaf: Auf der anderen Seite stehen die Entwicklungen an Smurf selbst. Das eigentliche Kernprogramm ist zu einem Großteil umgeschrieben worden, was die interne Struktur und Dinge wie das Speichermanagement angeht. Das hat eine Menge Zeit gekostet, ging auch einher mit diversen Anpassungen für Module und Plugins. Der Effekt ist, dass Smurf, besonders im Bezug auf die Plugin-Schnittstelle um einiges flexibler geworden ist und dass größere Neuerungen einfacher oder überhaupt erst zu implementieren sind.

stc: Smurf ist ja nun bereits seit mehr als 2 Jahren auf dem Markt. Wie seid Ihr mit dem Verkauf zufrieden?

Olaf: Wir können schon sagen, dass wir recht zufrieden sind. Auf einem so kleinen Markt wie unserem ist man über jeden User erfreut, aber unsere Verkaufszahlen liegen dennoch gut im 3-stelligen Bereich - also beklagen wir uns nicht...

stc: Würdet Ihr aus dieser Erfahrung sagen, Entwicklungen für die Atari-Plattform würden sich noch lohnen?

Olaf: Das kommt darauf an, wie man „lohnen“ definiert. Davon leben können wir bei weitem nicht - Firmen, die das wie beispielsweise R.O.M. doch tun, sind schon sehr selten im Atari-Sektor, wenn die jetzt schon einige Zeit auch für andere Plattformen programmieren. Da ist der Markt einfach nicht groß genug - und natürlich brauchen nur wenig ausgerechnet ein Grafikprogramm. Durch neue Entwicklungen im Hardwarebereich konnten allerdings auch wir feststellen, dass der Markt nicht nur schrumpft, sondern in einigen Bereichen auch größer wird - was uns natürlich freut - und das nicht nur wegen der Verkaufszahlen, sondern schlicht und einfach weil der Atari „unsere“ Plattform ist. Ich denke, dass sich auch professionelle Entwicklungen, sowohl im Hard- als auch im Softwarebereich, für die Atari-Plattform durchaus lohnen können. Als Anbieter muss man nur darauf vorbereitet sein, dass es langsamer gehen wird als man es von anderen Plattformen erwarten würde.

stc: Was hat sich als die typische Zielgruppe für Smurf herauskristallisiert?

Christian: Das ist einfach zu sagen: keine. Unsere User benutzen Smurf sowohl im privaten als auch im kommerziellen Bereich. So haben wir in Gesprächen mit Smurf-Usern herausgefunden, dass viele die Grafiken für ihre Websites mit Smurf erstellen, wobei auch eine Menge professionelle und halbprofessionelle Webdesigner darunter sind. Andere konvertieren und retuschieren mit Smurf ihre Urlaubsfotos.

«Ich denke, dass sich auch professionelle Entwicklungen, sowohl im Hard- als auch im Softwarebereich, für die Atari-Plattform durchaus lohnen können. Als Anbieter muss man nur darauf vorbereitet sein, dass es langsamer gehen wird als man es von anderen Plattformen erwarten würde.»



stc: Habt Ihr einen Überblick darüber, auf welchen Rechnertypen Smurf vornehmlich eingesetzt wird?

Christian: Überblick schon, da wir eigentlich immer die Konfigurationen erfragen. Aber es ist wie auch bei den Usern die ganze Palette an Rechnern vertreten: Es sind aber schon viel mehr Falcons, TTs und Milane als „einfache“ STs mit 68000er. Aber einige User arbeiten mit Smurf auch auf STs mit dem SM124, und diverse Emulator-User sind ebenfalls darunter - doch das ist eher der kleinere Teil.

stc: Welche Programme aus anderen Rechnerwelten habt Ihr Euch bei der Entwicklung von Smurf zum Vorbild genommen?

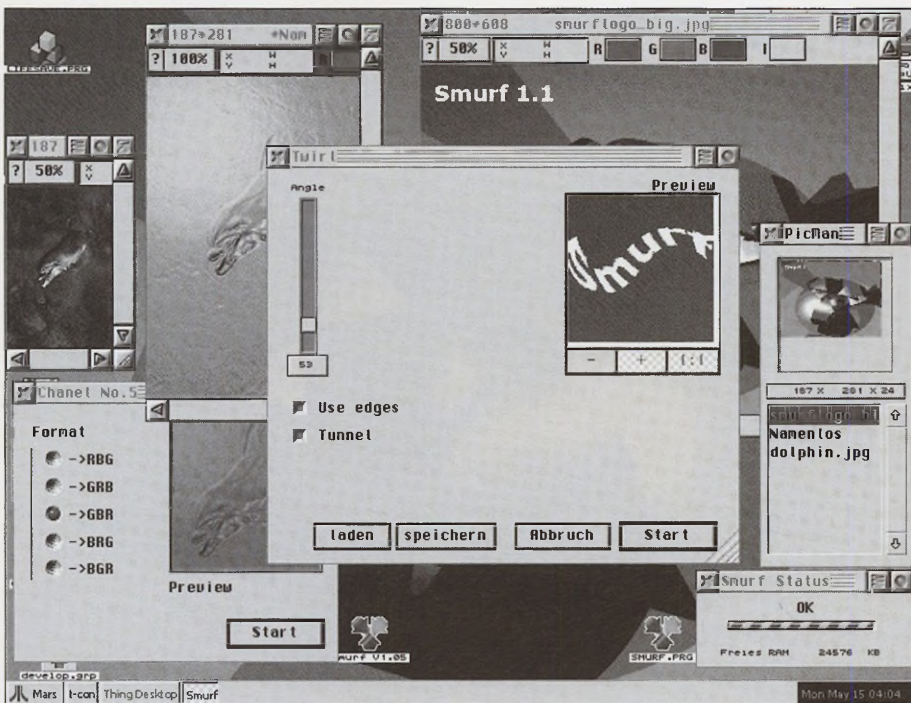
Olaf: Wir haben natürlich versucht, uns von anderen Programmen „inspirieren“

zu lassen. Diverse Einfälle für Bearbeitungsmodule sind z.B. Photoshop-Filtern entsprungen - die schiere Menge dieser Filter ist einfach umwerfend) - andere kleinere Dinge stammen aus anderen Programmen vom PC oder Mac.

stc: Wie seht Ihr die Entwicklung heutiger Bildbearbeitungen überhaupt? Anscheinend versucht man sich mit spektakulären Effekten zu übertrumpfen. Wenn ich mir aber z.B. Photoshop anschau, so ist dabei die intuitive Benutzung auf der Strecke geblieben...

Olaf: Photoshop ist ein Fall für sich. Auf der einen Seite bietet er Funktionen, die für die professionelle Bildbearbeitung unerlässlich sind, auf der anderen Seite sind diese teilweise so verkorkst implementiert, dass man das Programm am liebsten in die Ecke werfen möchte. Nehmen wir doch nur mal die Idee, die Filter in einem Menü mit Submenüs unterzubringen - jeder, der eine Menge Filter verwendet, wird wissen, wovon wir reden.

Und tatsächlich gehen wir oft nicht her und bauen Filter anderer Programme nach, sondern arbeiten mit solchen Programmen und versuchen das, was uns daran nicht gefällt, in Smurf besser zu machen. Generell denken wir, dass die Entwickler heutiger Software, gerade auf



Smurf 1.06: Die derzeitige EBV-Referenz für Atari-Systeme wird eifrig weiterentwickelt.

dem Mac- und PC-Markt, zuwenig Mühe darin investieren, die Programme auf der einen Seite klein und effizient zu halten (50 Megabytes für eine Bildbearbeitung sind, wie man es auch dreht und wendet, schlicht und einfach lächerlich), und auf der anderen Seite, selbst mit ihrer Software zu arbeiten, um Fehlimplementationen, insbesondere was das Userinterface angeht, zu vermeiden.

Man bedenke, wie hoch die Rechenleistung der heutigen PCs und Macs ist - ein 450-MHz-G4 kann mehr als eine Milliarde Fließkommaoperationen pro Sekunde durchführen - und trotzdem schaffen es die großen Softwarefirmen, dieses Potential so auszubremsen, dass man immer noch auf den Rechner wartet. Manchmal fragen wir uns, wie die das schaffen. Genau das ist auch der Punkt, an dem die Atari-Software ihre großen Stärken ausspielen kann. Trotz eigentlich langsamerer Rechner ist es möglich, mit den Programmen auf unserer Plattform meist mindestens genauso schnell, wenn nicht schneller, zu arbeiten, als auf den „großen“ Plattformen. Wir denken, dass dieser Faktor auch für potentielle Neu-User der entscheidende sein kann.

stc: Nun wird endlich wieder ein Update

für Smurf erhältlich sein. Das Ziel der Entwicklung ist dabei die Version 1.1. Welche Zwischenschritte wollt Ihr machen, welche neuen Funktionen sind zu erwarten?

Christian: Unser Ziel für die 1.1 ist auf jeden Fall eine Ebenenbearbeitung. Smurf 1.06 bietet die Möglichkeit, nun alle Grafiken in Echtzeit auf den Bildschirm zu rastern, was die wichtigste Vorbereitung für Layers und Alphakanäle ist. Unter Umständen wird es noch ein oder zwei Zwischenversionen geben, damit unsere Anwender nicht wieder solange auf ein Update warten werden müssen. Ebenenbearbeitung und Masken sind neben dem JPEG-Exporter und dem Arbeiten mit PNG-Grafiken aber die beiden großen Ziele, die wir uns für die nächsten Versionen gesetzt haben - was danach kommt, steht auch noch in den Sternen. Mit der 1.06, die auf der Neuser Messe schon viele User mitgenommen haben, dauerte es bis zum letztendlichen Auftauchen auf der Homepage und in der Meldung an alle User wieder so lange - obwohl es nur 3 Tage sein sollten. Die Messeversion war vielleicht ein wenig „schnell geschossen“ und bei dem Zusammenbau aus unserer beider Sourcen ging einiges daneben - und dann

war da noch der Installerwechsel von unserem eigenen auf GEMSetup. Und was jetzt letztendlich doch noch mit rein sollte war die Modifikation des Modulstarts, die jetzt auch wirklich MiNT-Speicherschutz- und Cache-Flush-sicher ist

stc: Handelt es sich im Grunde um eine völlige Neuprogrammierung?

Olaf: Die meisten Edit-, Import- und Exportmodule sind, abgesehen von Anpassungen für die neuen Versionen und Erweiterungen, gleich geblieben. Die meisten Änderungen werden wohl im Bereich der Plugin-Schnittstelle liegen, womit viele Erweiterungen im Smurf-Kernprogramm einhergehen. Wir wollen das modulare Konzept so weit wie möglich ausbauen, sodass auch eine neue Funktionalität mit weniger Änderungen am eigentlichen Hauptprogramm zu implementieren ist. Das ist sowohl für uns als auch für den User angenehmer.

Christian: Der große Umbau und die lange Wartezeit auf die 1.06 sollen als Vorbereitung für schnellere und einfachere Updates in Zukunft gesehen werden.

stc: Das hören wir gern. Gibt es neue Lade- und Speichermodule?

Olaf: Wir arbeiten momentan immer noch am JPG-Export, der wohl einer der wichtigsten Punkte ist. Abgesehen von einigen kleinen Fehlern funktioniert dieser auch schon, also ist hier wohl bald das langersehnte Modul zu erwarten. Außerdem sind wir mit dem PNG-Import und Export beschäftigt, sodass diese beiden zweifellos wichtigen Formate auch von Smurf unterstützt werden.

stc: Anfangs waren auch optimierte Lademodule mit DSP-Unterstützung für den Falcon geplant. Gibt es in dieser Hinsicht neue Entwicklungen? Lohnt sich eine solche Anpassung noch oder reizt eher die Entwicklung 060-optimierter Treiber für den Milan II?

Christian: Für einige Funktionen ist DSP-Unterstützung immer noch geplant - da ja auch für den Milan eine DSP-Karte erhältlich sein wird, die hoffentlich kom-

patibel zum Falcon-DSP ansprechbar sein wird - ist dieser Punkt immer noch interessant. Insbesondere aufwendige Filtermodule könnten den DSP nutzen, um noch mehr Performance aus den Maschinen herauszukitzeln. Eine Optimierung auf den 060er ist ein Punkt, der ebenso bedacht wird, da einige Befehle, die dieser Prozessor im Vergleich zu den kleineren Brüdern - insbesondere dem 030er - bietet, erhebliche Optimierungen zulassen werden. Diese prozessorabhängigen Optimierungen werden sich, genauso wie die DSP-Optimierungen, wohl nahezu ausschließlich auf die Module beschränken - was auch sinnvoll ist, denn das einzige an Smurf, was rechenzeitintensive Arbeit verrichtet, sind die Module. Dadurch ist ein einfaches Updaten auf derart angepasste Funktionen auch ohne großen Aufwand möglich, und nicht jeder hat riesige Module, die optimierte Routinen sowohl für 68000er als auch 68030er, 68060er und DSP enthalten, auf seiner Platte liegen. Ein kleines Problem, das hoffentlich nicht doch wieder zu ungeplanten Verzögerungen führen wird, ist der Umstieg auf GNU-C - bei PureC gibt es im C-Compiler keine Optimierung für größere Prozessoren als 68020 und beim Assembler ist auch beim 68040 Schluss.

stc: Bleibt Smurf Bestandteil des Milan-Softwarepakets? Wenn ja, in welcher Version?

Olaf: Hier sind wir immer noch in Verhandlungen mit der Milan GbR. Geplant ist bisher wieder eine Home-Version mit einigen Einschränkungen, wobei ein Update auf die Vollversion wieder zu einem ermäßigten Preis möglich sein wird.

stc: Welchen Stellenwert misst Ihr dem neuen Milan bei? Kann er den Atari-Markt mit neuem Leben beseelen?

Christian: Auf jeden Fall. Der Milan ist hardwaremäßig wohl die interessanteste Neuentwicklung der letzten Jahre, mit dem Milan II und dessen Vertriebskonzept denken wir, dass hier auch viele neue User auf unserer Plattform gewonnen werden können. Der Milan 060 ist auf jeden Fall eine großartige Maschine,

«Photoshop ist ein Fall für sich. Auf der einen Seite bietet er Funktionen, die für die professionelle Bildbearbeitung unerlässlich sind, auf der anderen Seite sind diese teilweise so verkorkst implementiert, dass man das Programm am liebsten in die Ecke werfen möchte.»

da er auf der einen Seite die Nutzung der schlanken Betriebssysteme MagiC und/oder MiNT und der effizienten Atari-Software auf einer vergleichsweise hochleistungsfähigen Hardware ermöglicht, auf der anderen Seite aber hardwareseitig offen für neue Peripherie ist, da PCI und vor allem USB bereits integriert sind. Wünschenswert wäre vielleicht noch eine FireWire-Karte zum Anschluß von Digitalcamcordern und ähnlichem. Aber abgesehen davon ist der Milan 060 bestens gerüstet und hinkt gerade in der Nutzung neuer Hardware den anderen Plattformen nicht hinterher. Denn Impulse für neue Software oder Weiterentwicklungen kommen auch aus dem Hardware-Markt: Neue Scanner kommen meist mit USB, Digitalkameras gehen auch immer mehr dahin, externe Speicherkartenlaufwerke gibt es mit PCI, USB und bidirektionalem Druckerport. Die bisherigen Ataris oder Clones hatten keine Unterstützung dafür oder verfolgen ein eigenes Treiberkonzept.

stc: Olaf, Du entwickelst ja auch eine OpenGL-Port für den Milan. Wie weit sind hier Deine Bemühungen, wann können wir mit Ergebnissen rechnen?

Olaf: Ich hoffe, bald eine erste Version veröffentlichen zu können. Ich arbeite an der Portierung, baue diese aber gleich so auf, dass die Grafikkartentreiber, die von Thomas Göttisch von der Milan GbR programmiert werden, effizient und flexibel angesprochen werden können, was die 3D-Funktionen der Karten angeht. Dazu muss eine Schnittstelle entwickelt werden, in deren Planungsphase ich mich gerade befinde. Für die erste Version werde ich nur die Geometriefunktionen und die wichtigsten Swarner-Renderer implementieren (für Punkte, Linien und flat-shaded Polygone), sodass die Ent-

wickler baldmöglichst eine funktionierende Version vorliegen haben und mit Spieleentwicklungen und -portierungen beginnen können.

stc: Wie zufrieden bist Du mit der Performance auf dem 68060?

Olaf: Keine Ahnung. ich habe keinen Milan, hoffe aber bald einen zu bekommen... Von dem, was ich bisher auf dem Milan 060 gesehen habe, bin ich recht beeindruckt. Ich denke aber, dass unsere Softwareentwickler trotz der erheblich höheren Performance der neuen Maschine weiterhin auf Effizienz bei der Programmierung achten sollten, damit der Vorsprung, den wir hier den anderen Plattformen gegenüber haben, erhalten bleibt oder gar ausgebaut werden kann.

stc: Welche Spieleprojekte erwartet Ihr durch den OpenGL-Port auf dem Milan in Zukunft?

Olaf: Das ist nicht nur eine Frage des OpenGL, sondern auch der Lizenzrechte für kommerzielle Spiele. Ich erwarte jedoch so einiges, sowohl an Portierungen als auch an neuen Projekten, da mit dieser 3D-Library und insbesondere der 3D-Karten-Unterstützung Möglichkeiten offenstehen, wie wir sie auf dem Atari bisher noch nicht hatten. Es gibt viele Spiele im Linux-Bereich, die OpenGL benutzen und Open Source- oder GNU-Lizenz-Projekte sind. Gerade aus diesem Bereich denke ich, können viele hervorragende Spiele portiert werden - ich weiß zum Beispiel von WipeOut-ähnlichen Rennspielen, 3D-Echtzeitstrategie-Spielen und ähnlichem, die auf Linux vorliegen und mit vertretbarem Aufwand portiert werden könnten. Neuentwicklungen sind eine Sache, die wahrscheinlich mehr Zeit kosten wird als die Portierung von Spie-

len, und im Endeffekt hängt dieser Punkt an den Entwicklern, die sich an ein Spielprojekt wagen. Gerade aus der Demoszene erhoffe ich mir hier einige Projekte. Prinzipiell können die Spiele ja bis zu einem gewissen Punkt z.B. auf Falcons entwickelt werden. Außerdem hoffe ich, dass auch professionelle Spielefirmen, die heute für PCs und Macs entwickeln, vielleicht den Milan als neue Plattform akzeptieren. Dieser Punkt steht und fällt natürlich mit den Verkaufszahlen des Milan und dessen Vermarktung, die wiederum durch Spiele erheblich angekurbelt werden würde. Also haben wir hier einen kleinen Teufelskreis, der zumindest Anfangs durchbrochen werden muss. Meines Wissens sind allerdings einige Portierungen auch großer kommerzieller Spiele aus dem PC-Bereich geplant und in Arbeit, sodass hier eine gute Chance besteht. Wichtig ist auf jeden Fall, dass nicht nur kleinere Spielprojekte von Sharewarequalität vorliegen, sondern auch einige größere Spiele, die sich zumindest annähernd mit der Qualität der PC-Konkurrenz messen können - denn wie wir alle wissen, war es mit Sicherheit nicht die Anwendersoftware, die den PC-Markt so groß werden ließ.

stc: Ist aus Eurer Feder in Zukunft noch mehr Software für den Atari bzw. den Milan zu erwarten oder beschränkt Ihr Euch zunächst auf die Weiterentwicklung von Smurf?

Christian: Smurf ist und bleibt natürlich unser Lieblingskind und Hauptprojekt. Dennoch werden wir uns nicht darauf beschränken, sondern auch andere Projekte in Angriff nehmen: Zum Beispiel haben wir gerade mit der Entwicklung eines neuen Tools für Website-Entwickler begonnen.. aber wir wollen noch nicht zuviel verraten...

stc: Auf welchen Rechnern entwickelt Ihr eigentlich?

Olaf: Bei mir steht ein Falcon mit einer Centurbo II, 32 MB RAM und einer 350- bzw. 650-MB-HD im TT-Gehäuse.

Christian: Auch ich habe einen Falcon mit FX-Card (36 MHz), insgesamt 12 MB

und einem Gigabyte an Plattenplatz - größtenteils voll mit Testbildern. Also keine Grafikkarten, keine 19-Zoll-Flachbildschirme. Gearbeitet wird in 16 und 256 Farben auf 15- und 17-Zöllern. Damit sind wir wohl denkbar nahe am Anwender.

stc: Wie seht Ihr den Stellenwert moderner Emulationen auf dem PC oder dem Einsatz von MagiC als alternatives Betriebssystem auf dem Macintosh? Hat diese Richtung des Atari-Computings ihre Berechtigung für Atari-Anwender, die ein Höchstmaß an Leistung verlangen oder höhlt diese Entwicklung die Atari-Plattform und auch den Milan eher aus?

Christian: Im Hinblick auf die neuen Hardwareentwicklungen, insbesondere dem Milan 2, werden die meisten Atari-User wohl lieber auf einem Rechner arbeiten, zu dem das Betriebssystem nativ auch gehört - sprich ein Atari/Milan. Die Entwicklung der Emulatoren hat es jedoch Umsteigern auf PC und Mac ermöglicht, Atari-Software weiter zu verwenden und auch den Anschluss zur Atari-Plattform nicht zu verlieren. Dies ist also insofern eine gute Sache. Eine Möglichkeit wäre natürlich, über die Emulatoren neue User aus dem PC- und Mac-Bereich für die Atari-Plattform zu interessieren, da hier vielleicht eine günstige Einstiegsmöglichkeit vorliegt. Generell denken wir, war die Entwicklung der Atari-Emulatoren, insbesondere MagiC PC und MagiCMac eher mit Vorteilen behaftet ist als mit Nachteilen. Solange man Weiterentwicklungen der nativen Atari-Plattform gerade im Hardwarebereich nicht vergisst, wird das auch weiterhin der Fall sein, denn flüssiger ist das Arbeiten immer noch auf Atari-Hardware.

stc: Welche Soft- und Hardwareprojekte wünscht Ihr Euch für den Atari am dringendsten?

Christian: Einen Web-Browser mit vollständigem JavaScript- und CSS-Support und eine vollständig lauffähige JVM. Auch wenn man selbst mit Java nicht viel zu tun hat (haben wir auch nicht), ist eine VM doch eine Möglichkeit, sowohl internetbasierte als auch Stand-alone-

Applikationen zu verwenden, die dem Atari-Markt bisher verschlossen sind. Im Hinblick auf die immer noch explodierende Bedeutung des Internet sind dies wohl die zwei wichtigsten Punkte. Was Hardwareprojekte angeht, so wäre hier eine PPC-Version des Milan eine schöne Sache, das ist wohl aber softwareseitig nicht ganz einfach.

stc: Zum Schluss die übliche private Frage: Wenn Ihr mal nicht am Atari sitzt und entwickelt, womit verbringt Ihr dann Eure Freizeit?

Olaf: Mit Lesen - am liebsten King, Grisham und Shadowrun -, mit Musik - am liebsten Kruder & Dorfmeister, Aerosmith, The Prodigy, Phil Collins, The Chemical Brothers und Simply Red (was viele Leute für eine etwas eigenartige Mischung halten) -, mit Karate (Teufel auch, gestern habe ich das Training verpasst), Kino (gebt mir Spezialeffekte), Parties (gebt mir Breakbeats), und mit Zeichnen.

Christian: Wenn mich gerade die Selbstständigkeit mit meiner anderen Firma schaffft, meistens mit Schlafen. Dazwischen ist aber dann doch noch Zeit zum Lesen - Douglas Adams (Olaf auch, wie er den vergessen konnte, ist mir schleierhaft, da er doch ganze Kapitel des Anhalters auswendig kennt), Terry Pratchett (Scheibenwelt), Joel Rosenberg, Piers Anthony (XANTH), Robert Asprin - einfach Schwerpunkt in SF und Fantasy. Und Musik hören: Chemical Brothers und Enya, Pizzicato Five und Billy Joel sowie The Prodigy.

st-computer: Vielen Dank für das Interview und viel Glück in den USA!

Christian: Es war uns ein Vergnügen.

Olaf: Danke. Auch der Umzug dorthin wird unseren Entwicklungen keinen Abbruch tun, wenn ich erstmal ein neues Netzteil in meinen Falken gebaut habe. A

Therapy Seriouz Software, Olaf Piesche, Christian Eyrich GbR, Verdstraße 28, D-90455 Nürnberg, Tel. 0 91 22/75 301, therapy@therapy-seriouz.de, <http://www.therapy-seriouz.de>

Das Interview führte Thomas Raukamp

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-Bedienungsführung 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,-

Es wird weitergeschlumpft

Smurf

1.06

Zwischenetappe der EBV

Lange Zeit war es still um die Bildbearbeitung Smurf aus dem Hause Therapy Seriouz Software. Nun ist als Zwischenschritt zur Version 1.1 das Release 1.06 erschienen. Matthias Jaap schaute sich den EBV-Profi näher an.

Etwas über zwei Jahre ist es her, da sorgte Smurf in der Atari-Welt für Aufsehen. Nach ein paar Zwischen-Updates wurde es jedoch etwas ruhiger um den Grafikschlumpf. Jetzt ist mit der Version 1.06 jedoch wieder ein Lebenszeichen von dem Programm zu vernehmen, die Version 1.1 ist ebenfalls in Arbeit.

Wer den Testbericht in der st-computer 05/98 nicht gelesen hat und Smurf nicht kennt, dem sei gesagt, dass es sich bei dem Programm um einen Grafikkonverter und eine ambitionierte Bildbearbeitung handelt, die in allen Farbtiefen arbeitet. Nebenbei hat das Programm auch einen eigenartigen Einfluss auf diverse Autoren in der Atari-Welt ausgeübt, und so bestanden manche Berichte über Smurf aus mehr Schlumpfwörtern als sonstigen Begriffen.

Testumgebung. Für den Test stand die Version 1.06 zur Verfügung, die in True Color unter MagiC PC betrieben wurde.

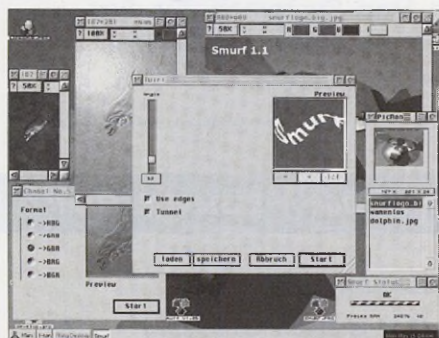
Installation. Zur Installation des Programms dient das bekannte GEM-Setup. Viel zu installieren gibt es nicht, neben dem Hauptprogramm gibt es die Module/Plugins sowie die Dateien für Bubble GEM. Da GEM-Setup ein ausgereiftes In-

stallationsprogramm ist, geht das Kopieren der Daten entsprechend problemlos vonstatten.

Look & Feel. Nach dem Start von Smurf erscheint ein kleines Statusfenster und die Menüleiste. Ein witziges Detail des Statusfensters ist der Statusbalken, dessen Aussehen verändert werden kann. Ebenso viel Aufwand wurde in die Gestaltung der Dialoge gelegt, zwar werden die klassischen Bedienelemente verwendet, aber diese wurden neu gestaltet - getreu dem Motto „Dies ist Design“. Für die Ästheten unter uns stehen drei verschiedene Aussehen zur Auswahl, wobei „abgefahren“ seinem Namen nicht unbedingt gerecht wird. Es gibt allerdings keine Möglichkeit, den Smurf-Look zugunsten der Betriebssystem-Bedienelemente auszuschalten.

Für ein Kreativ-Programm ist das Design vom Smurf sehr gut gelungen, besonders wenn man sich im Vergleich den Photoshop anschaut. Noch schöner wäre es, wenn das Aussehen beliebig anpassbar wäre, wie es z.B. in Adamas möglich ist.

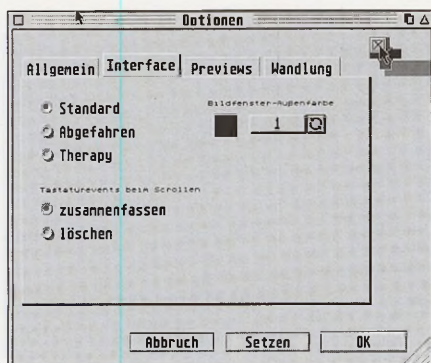
Optionales. Zugelegt hat Smurf bei den Optionen. Der Dialog ist nun in vier Dialogkarten aufgeteilt. Den einzelnen Pre-



view-Funktionen lassen sich jetzt verschiedene Dithering-Methoden vorgeben. Die Methoden selber sind die gleichen wie in der ersten Smurf-Version (Fast Diffusion, Floyd Steinberg, Nearest Color...), an Previews unterscheidet Smurf zwischen den Modul-Previews, Previews beim Verschieben und den Thumbnails des Bildmanagers. Besonders wichtig für die automatische Konvertierung ist die Karte „Wandlung“, in der die Dithering-Methode und die Palette eingestellt wird.

Konvertierungsarbeit. Smurf bietet eine Fülle von Import- und Export-Modulen, die den Urahn GemView deutlich übertreffen. Mittlerweile hat auch der wichtige GIF-Exporter Einzugs gehalten.

Der GIF-Export verfügt über einen zusätzlichen Dialog, in dem man die GIF-Version (87a/89a) und die Transparenzfarbe bestimmen kann. Seltsamerweise war bei unserem Testmuster die Option „interlaced“ angekreuzt aber ausgegraut (und somit nicht anwählbar) angezeigt. Zwar spricht im praktischen Einsatz nichts gegen interlaced GIFs, aber die Option sollte dennoch anwählbar gemacht werden. Die Transparenz lässt sich über den Palettenindex bestimmen. Optimaler wäre sicherlich ein eingebauter GIF-Optimierer mit Preview-Funktion, die auch gleich zeigt, wie das Bild nach der Transparenzschaltung aussieht. Zwar lässt sich beim GIF-Format nicht direkt die Qualität reduzieren, aber durch die Reduktion der Farben erhält man kleinere Dateien. Dazu muss aber auch zugelassen werden, auch auf „krumme“ Farbpaletten zu reduzieren (z.B. eine Palette mit 14 Farben).



Der Optionsdialog bietet nun alle Features übersichtlich in Karteikartenreitern.

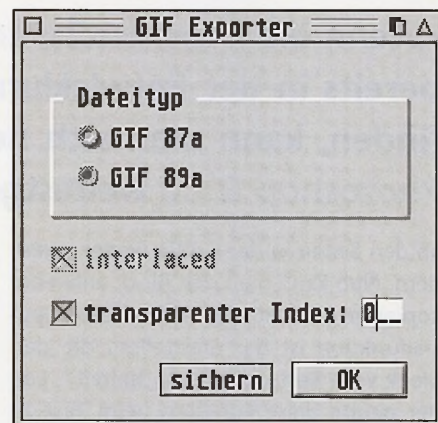
Verbessert wurde auch der TIFF-Import, der nun auch mit problematischen TIFF-Grafiken zurecht kommen sollte.

Bei der Farbreduktion fiel auf, dass diese nicht direkt im Programm, sondern erst durch das erneute Speichern des Bildes möglich ist. Aber auch dann hat man keine direkte Kontrolle über die Farbzahl, es sei denn, man geht über die Multikonvertierung. Eine Einzelkonvertierung inklusive einer Palettenreduktion à la Photoshop wäre wünschenswert. Bei der Gelegenheit könnten auch systemspezifische Paletten (Mac/Windows) und die sogenannte Web-Palette (216 Farben) eingebaut werden.

Als sehr mächtig hat sich dagegen die Konvertierung ganzer Pfade erwiesen. Per Extension und Wildcard lassen sich die gewünschten Dateien automatisch von Smurf in ein anderes Grafikformat konvertieren lassen. Von diesen Export-Formaten existieren dann auch eine ganze Menge - selbst ins „Atari Public Painter“-Format lassen sich die Bilder exportieren. Der wichtige GIF-Export ist zwar vorhanden, aber dafür fehlen JPEG und PNG. Für diese Formate muss also weiterhin ein Grafikprogramm oder GEMView bemüht werden, wobei die bisherigen JPEG-Exporter auf dem Atari kaum beeindrucken können. Mit Smurfs Preview-Funktionen wäre sicherlich ein guter JPEG-Export realisierbar. Kommandoshell-Fetischisten könnten sicherlich noch bemängeln, dass keine regulären Ausdrücke als Wildcards möglich sind.

Effekt-O-Mat. Smurf hat mit seinen Effektmulden einen neuen Standard gesetzt. Fast jeder Effekt verfügt über einen eigenen Dialog mit einem (sehr schnellen) Preview-Fenster und zusätzlichen Optionen. In der Testversion standen „nur“ die bekannten Effekte zur Verfügung, es können jedoch jederzeit zusätzliche Effekte hinzugefügt werden.

Vergleicht man die Geschwindigkeit in den Preview-Fenstern zwischen Smurf und Photoshop 5, so lagen beide Programme auf dem Testsystem etwa gleich auf. Auch die Berechnung erfolgt ähnlich schnell. Erfreulicherweise bleibt aber Smurf selbst auf einem Falcon angenehm schnell, ab einem Rechner mit



Im GIF-Exporter kann der GIF-Typ und die transparente Farbe bestimmt werden.

68040-CPU (im Test ein Milan) lässt sich Smurf auch prima zur Demonstration der Leistungsfähigkeit eines TOS-kompatiblen Rechners einsetzen. Viele Effekte sehen aber erst richtig beeindruckend ab einer Farbtiefe von 15 Bit (32000 Farben) aus - wer also nach einem Grund für den Kauf einer Grafikkarte oder eines TOS-Clones sucht, hat mit Smurf einen gefunden. Etwas längere Berechnungszeiten fallen erst bei etwas größeren Grafiken (z.B. Scans) an.

Die Module in sich sind relativ flexibel, jedoch werden sie immer auf das gesamte Bild angewendet, selbst wenn ein Block markiert ist. In diesem Fall hilft nur, den gewünschten Block freizustellen, den Effekt anzuwenden und ihn dann in das Ursprungsbild zu kopieren.

Die besten Effekte lassen sich durch Kombination erreichen, viele Tipps wurden z.B. in zurückliegenden Ausgaben der **st-computer** gegeben. Leider müssen diese Kombinationen jedoch immer wieder eingegeben werden und lassen sich nicht als neuer Effekt oder als Makro speichern. Ebenso wäre eine Mehrfach-Undo-Funktion für lange Effektorgien wünschenswert.

Bei der Modulauswahl gibt es nicht viel zu meckern. Nur die Rendering-Filter (Beleuchtung, Blenden, Wolken) des Photoshops wurden vermisst.

Blockbildung. Smurf verfügt über einfache Blockfunktionen. Der Block wird wie bei Atari-Programmen üblich markiert und kann dann über das „Bearbeiten“-Menü verändert werden. Nachdem der Block aufgezogen ist, lässt er sich noch



«Wenn die angekündigten Features ihren Weg in die bereits in der Entwicklung befindlichen Version 1.1 finden, kann man sich neidische Blicke in Richtung Photoshop & Co weitestgehend sparen.»

an den Seiten in der Größe weiter verändern. Nun kann man den Block entweder kopieren oder ausschneiden. Eine Spezialfunktion ist das Freistellen, die den Block vom Rest des Bildes „befreit“. Leider neigte diese Funktion beim Test zu Abstürzen. Um den Block aufzuheben, muss man die linke Maustaste außerhalb des Blockes gedrückt halten.

Leider sind die Blockfunktionen nur für eher einfache Arbeiten geeignet. Da auch keine Lupe vorhanden ist, lassen sich auch rechteckige Blöcke nur ungenau markieren. Wer pixelgenaue Blöcke markieren muss, sollte also auf eine externe Fenster-Lupe zurückgreifen. Schön wäre es auch, wenn sich der Dialog „Neues Bild“ nach der Größe des Bildes auf dem Clipboard richten könnte. Umfangreichere Blockfunktionen wären sicherlich nicht verkehrt, denn schließlich ist Smurf auch ein idealer Zulieferer für Grafikprogramme. Ebenso müssten die Effekte sich jeweils auf den aktuellen Block beziehen.

Smurforama. Es gibt sicherlich noch eine ganze Reihe von Wünschen, die man an Smurf stellen kann. Es ist auch die Frage, inwieweit sich die Anwendungsgebiete von Smurf und einem klassischen Grafikprogramm wie Pixart überschneiden sollen. Vielleicht können sich die Programmierer der beiden Programme über eine gegenseitige Unterstützung per GEMScript verständigen.

Noch besser wäre es, wenn es nur noch ein programmübergreifendes Plugin-Format für Grafikeffekte geben würde, denn die große Anzahl von Photoshop-Plugins auf dem Mac und dem PC liegt nicht zuletzt daran, dass dieses Format von allen größeren Grafikprogrammen unterstützt wird. Ähnliches gilt für Import- bzw. Export-Treiber, denn potentielle Treiber-Programmierer müssen sich erst einmal die Frage stellen, für welches Grafikprogramm der Treiber überhaupt programmiert werden soll. Das M&E-System von PARX ist in diesem Zusammenhang ein Lösungsansatz und könnte auch von Smurf unterstützt werden.

Prädestiniert wäre Smurf für eine Snapshot-Funktion. Die zwei auf dem Atari vorhandenen Programme - Snapper und JML-Snapshot - sind beide nicht mehr zeitgemäß (worunter wir in der Redaktion nicht selten zu leiden haben). Die Snapshot-Funktionen von Snapper mit den Export-Möglichkeiten von Smurf würden einiges erleichtern.

Konkret in Arbeit sind laut der Entwickler von Therapy Software „Click“, ein Buttondesigner mit zwölf verschiedenen vorgegebenen oder einer eigenen Grundform. Garniert werden soll das ganze mit schicken Effekten wie Textur und Beleuchtung. Als zweites wird dort der JFIF-/JPEG-Export erwähnt. Die dritte Ankündigung mit einem verdächtig bekannt vorkommendem Namen ist

IntelliSave, eine Preview-Funktion für alle Export-Formate.

Spätestens in der Version 1.1 wird auch die lang ersehnte Alphakanal-Funktion realisiert werden. Bisher arbeitet Smurf immerhin schon im Echtzeit-Dithering. Der Anwender muss also nicht wie in Vorgängerversionen auf ein Neuzeichnen des Bildschirms warten.

Fazit. Smurf schickt die schon altersschwachen Konvertierprogramme wie GrafTool oder GEMView in Rente, wenn man nicht gerade auf JPEG-Export angewiesen ist. Fairerweise muss man dazu sagen, dass selbst die Grafik-Schwergewichte auf dem PC eine ganze Zeit gebraucht haben, um einen vernünftigen JPEG-Export (mit Preview und Optimierung) zu integrieren.

Etwas irritierend ist es im systemübergreifenden Vergleich schon, dass man in Smurf nicht direkt malen kann. Dafür gehört die Oberflächengestaltung mit zum besten, was ich je bei einem Grafikprogramm gesehen habe - grafisch ansprechend, ohne allzu verspielt zu wirken. BubbleGEM wird durchgehend unterstützt.

Insgesamt sollte sich jeder grafisch interessierte Atari-Besitzer Smurf nicht entgehen lassen. Wenn die angekündigten Features ihren Weg in die bereits in der Entwicklung befindlichen Version 1.1 finden, kann man sich neidische Blicke in Richtung Photoshop & Co weitestgehend sparen. 

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

Matthias Jaap

klicken und schauen...

● www.atari-world.com

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.

Maxidat. Passend zu unserem Office-Special hier die Demoversion von Maxidat 5.3. Das Programm ist wirklich ein Klassiker der Atari-Welt und vereint viele leistungsfähige Funktionen, eine einfache Bedienung und einen günstigen Preis.

Besonders für Benutzer anderer Programme wie 1stAddress, 1st_Base, Superbase und Datamat dürfte Maxidat aufgrund der Datenübernahmemöglichkeiten interessant sein.

Die Zahl der Datensätze ist nur vom Speicher abhängig. Auf einem 4-MB-Atari sollten Sie ca. 100.000 Datensätze verwalten können. Eine Datenbank darf dabei bis zu 255 Datenfelder verwalten.

Maxidat sollte auf jedem Atari, Clone und Emulator laufen, sofern 1 MB Speicher vorhanden sind.

STiK2. Anthill Industries haben nun endlich den offiziellen Nachfolger von STiK1 freigegeben. Nachdem Dr. Peter Rottengatter mit STinG seinen eigenen Weg beschritt, war es still um den „Vor-

gänger“ geworden. Trotzdem wurde die Entwicklung nicht eingestellt und STiK2 ist das Ergebnis der Bemühungen.

In unserem Archiv finden Sie das Komplettpaket vom 23. September inklusive dem Qdialer .36.

Zip & Unzip. Zip 2.30 und Unzip 5.40 sind die inoffiziellen Atari-Portierungen aus den den Info-Zip-Sourcen, die der Autor Philipp Donze an verschiedenen Stellen von Bugs befreit hat. Im Gegensatz zu älteren Versionen ist daher kein Patch mehr notwendig.

Start-It. Aus Frankreich kommt dieses nette Tool, das das Verwalten von Dateien bzw. deren Zuordnung zu bestimmten Programmen gestattet und so bei der täglichen Arbeit eine Menge Zeit spart.

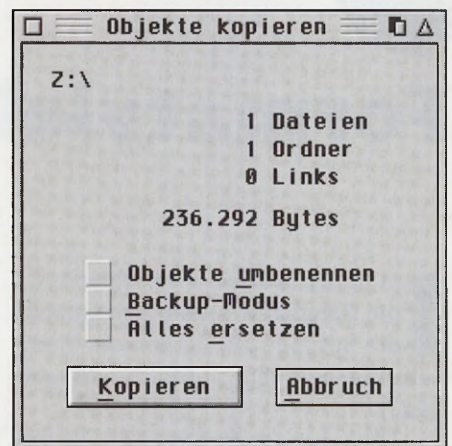


Wenn Sie z.B. in Zukunft eine ZIP-Datei doppelklicken, startet automatisch STZIP, um das Archiv zu entpacken. Die Zuordnung erfolgt in einer attraktiven GEM-Oberfläche.

Find-It. Auch dies ist ein Programm unseres französischen Freundes Eric Reboux. Mittels einer modernen GEM-Oberfläche können Sie gezielt nach Dateien in ihren Verzeichnissen suchen - eine Art Sherlock für Atari-Systeme also. Auch ein Export von Verzeichnissen als HTML-File ist möglich.

GFA-Kurs. Hier finden Sie die aktuellen Listings und das erstellte Programm zu unserem GFA-Workshop. ♪

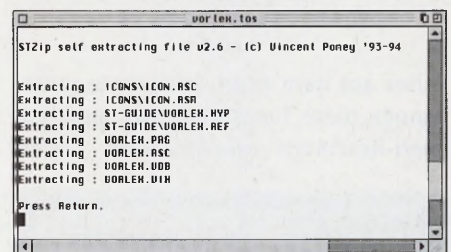
Entpacken



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 31-27368.**

Just Another Music Player?

Jam

Formatvielfalt auf DMA-Ataris

Im hohen Norden Deutschlands ist die Democrew Cream beheimatet, die mit Jam die Herzen der Computermusik-Freaks höher schlagen lässt.

Als die Heimcomputer gerade Laufen lernten, gaben ihnen ihre Entwickler etwas mit auf den Weg, was sie unsterblich machen sollte: Charakter. Dieser Charakter zeigte sich nicht nur durch ein teils eigenwilliges Design (wie dies heutzutage teilweise auch wieder der Fall ist), sondern durch das individuelle Innenleben, bestehend aus speziellen Grafik- und Soundchips. Gerade letztere hatten es vielen Leuten angetan - bzw. deren Songs, die sie produzierten. Meistens bestanden sie aus nur drei bis vier Kanälen und ein paar einfachen Waveforms; vielleicht noch mit Filtern und Spezialeffekten garniert.

Gutes auf dem Atari. Jahrzehnte später können diese Tunes dank Jam auch auf Atari-Rechnern wieder zum Leben

erweckt werden. Im Grunde genommen ist Jam einfach ein Multiformat-Music-Player, der über Plug-Ins um beliebig viele Musikformate ergänzt werden kann, jedoch haben die Macher zunächst ihr Augenmerk auf die Formate aus der Zeit, als die Computerwelt noch in Ordnung war, gelegt. Im Detail können z.B. die bekannten SID-Songs vom C64, die Pokey-Songs der 8-Bit-Ataris und verschiedene Formate vom Amiga abgespielt werden. Jam sollte dabei problemlos auf allen Rechnern mit DMA-Sound laufen, also auf ST^E, TT und Falcon. Als Frontend stehen sowohl eine selbstprogrammierte Shell als auch eine multitasking-freundliche GEM-Variante zur Verfügung. Falcon-Besitzer dürfen sich darüber freuen, dass viele Plug-Ins noch einmal in einer speziellen DSP-Version vorhanden sind, die extra wenig CPU-Ressourcen verbrät.

Verwaltung. Um die Verwaltung der kleinen Meisterwerke zu vereinfachen bietet Jam eine einfache Playlist, die jedoch noch etwas an Komfort vermissen lässt. So lassen sich immer nur einzelne Songs und nicht direkt ganze Ordner hinzufügen. Eine Zufallsfunktion beim Abspielen der Playlist wäre ebenfalls wünschenswert gewesen. Ansonsten tut die Oberfläche das, was sie soll, und bis auf die Möglichkeit vorzuspulen sind auch alle vom CD-Player bekannten Bedienelemente vorhanden.

Leider sieht man der GEM-Oberflä-

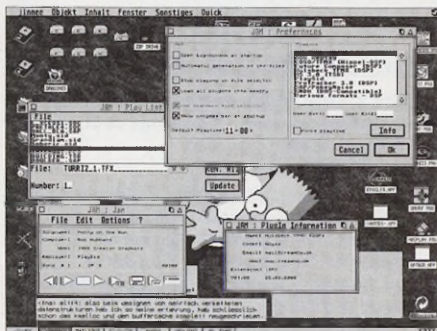
che noch deutlich an, dass es sich um die ersten Gehversuche in Sachen GEM handelt, da sie an vielen Ecken und Enden noch etwas schroff und unausgegoren wirkt. Die dem Test zugrunde liegende Version 1.1 ist auch noch etwas buggy, man kann sich also auf den ein oder anderen Absturz einstellen, insbesondere, wenn viel mit der Playlist hantiert wird. Auch mag Jam keine VFAT-Partitionen, Songs mit langen Dateinamen können also nicht abgespielt werden - etwas enttäuschend, da auch gerade die großen Musikarchive, die im Internet heruntergeladen werden können, lange Dateinamen haben. Bei nur 8+3 Buchstaben fällt die Navigation durch die Songs schon etwas schwerer.

Fazit. Trotzdem ist Jam bereits jetzt ein absolutes Muss für alle Chipmaniacs, Nostalgiker und sonstige Musikfreaks. Um den richtigen Einstieg zu finden, können auf der Cream-Homepage bereits eine ganze Reihe Archive mit massig Songs heruntergeladen werden. Und wem das noch nicht genug ist, der kann auf der Seite der Dead Hackers Society noch einmal in Megabytes an Tunes wühlen.

Happy Chippin'! 

Cream: <http://www.creamhq.de/>, Dead Hackers Society: <http://www.dhs.nu/>

Jan Daldrup



Fusionswelle im Internet-Lager

iFusion

Lange mussten IConnect- und Draconis-Fans neidisch auf die große Auswahl an STinG-Clients schielen.

Ein großer Nachteil der Atari-Internet-Software war stets die Anzahl der verschiedenen Verbindungsprogramme. STinG/STiK, Draconis, IConnect und MiNTNet sind wohl die bekanntesten. Da die Systeme untereinander zwar ähnlich aber nicht kompatibel sind, lassen sich z.B. Draconis-Clients nicht unter MiNTNet verwenden und umgekehrt. Da wohl kaum davon auszugehen ist, dass eines der Verbindungsprogramme die anderen völlig verdrängt, werden Gateways benötigt, die eine Brücke zwischen den verschiedenen Standards schlagen. Seit längerem können MiNTNet-Benutzer mit GlueSTiK einen Großteil der STiK-/STinG-Clients nutzen.

iFusion. Das Auto-Ordner-Programm iFusion ist nun ein solches Gateway-Programm. Es ermöglicht den Benutzern

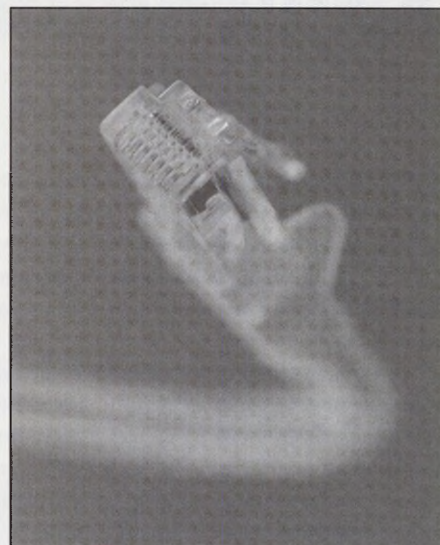
von Draconis und IConnect den Zugang zu der Fülle an STinG-Clients.

Installation. Selbst das Kopieren des Programms in den Auto-Ordner wird durch das Setup-Programm abgenommen. Das iFusion-Programm sollte nur nach *DRACONLD* bzw. *SOCKETS* gestartet werden, was aber meistens der Fall sein sollte.

STinG-Clients. Laut Anleitung wurde iFusion mit folgenden Programmen erfolgreich getestet: aFTP, aMail, AtarIRC, CAB.OVL, FTP, FTP Server, Infitra, MyMail, Newsie, TelStar, TelVT 102 und WebLight 99.

Client-Test. Für den Test wurden zwei STinG-Clients herausgepickt, zum einen aFTP und zum anderen das CAB.OVL von Dan Ackerman. Beide funktionierten auf Anhieb. aFTP stellte erfolgreich die Verbindung zum FTP-Server her und lief stabil. CAB unter Draconis zu betreiben macht zwar nicht allzuviel Sinn, aber geklappt hat es – für Atari-Webmaster, die ihre Seiten online mit beiden Atari-Browsern testen möchten, ist dies sicherlich eine gute Sache.

Rätselhaftes. Ausgerechnet die vierseitige Anleitung warf ein Rätsel auf. So wird in der gedruckten Version unter den Systemvoraussetzungen nur Draconis ab v1.6 genannt, während im Hypertext auch MagiC ab 3.x vorausgesetzt wird. Ein Test von iFusion unter Single-TOS verlief jedenfalls nicht erfolgreich.



Fazit. Sollte iFusion tatsächlich nur unter MagiC laufen, wäre dies ein großer Kritikpunkt, denn es ist nicht einzusehen, warum nur MagiC-Besitzer in den Genuss der STinG-Anwendungen kommen sollten. Technische Gründe sollten jedenfalls nicht gegen eine Lauffähigkeit unter den anderen Betriebssystemen sprechen. Falls aber iFusion doch noch an TOS/MiNT angepasst wird bzw. die Anleitung genauer auf diese Systeme eingeht, kann man iFusion allen empfehlen, die sich an der geringen Client-Auswahl unter Draconis/IConnect stören. Die neugeschaffene Auswahlmöglichkeit unter den Clients wird man schon bald schätzen lernen. 

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

AFTP Server Edit List Commands Setup	
/pub/atari	
525616 bytes in 45 file(s)	
..	0
Newitens	96
applications	8192
arcers	8192
astro	23
cdrom	8192
comm	8192
database	96
dc	8192
demo	8192
dirutil	8192
diskutil	8192
doc	8192
editor	8192
falcon	8192
fileutil	8192
fonts	8192
games	8192
gif	8192
graphics	8192

Matthias Jaap

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

Sprechen Sie

GEM



Anwendungsprogrammierung mit GFA-Basic

Ein Eingabemedium, das heute kaum noch wegzudenken ist, ist die Maus. Die Funktionsvielfalt, die mit ihr erreicht wird (Verschieben, Vergrößern, Verkleinern, Drehen, Anwählen, Öffnen, Löschen - Sie kennen die Vielfalt selbst) erleichtert dem Anwender in vielen Situationen das Leben, verlangt allerdings auf der anderen Seite dem Programmierer einiges ab.

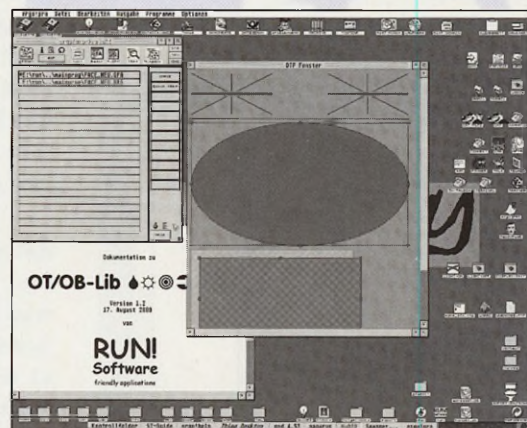
Zum Anwählen von Objekten gibt es Mausclicks, Gummibänder und es müssen Tastaturumschalttasten ausgewertet werden. Angewählte Objekte müssen gekennzeichnet werden. Beim Verschieben sollen die Objekte mindestens umrisshaft skizziert werden. Je nach Zielort der Verschiebung gilt es dann, die Objekte vielleicht ins Klemmbrett oder in den Papierkorb zu „schieben“, oder gar an andere Anwendungen zu übersenden. Daher wird sich der aktuelle Teil dieses Kurses mit der Thematik der Mauseingabe beschäftigen und dem was damit in enger Verbindung steht: der Selektion.

Unsere Monatsaufgabe. Bestimmt erinnern Sie sich: In der September-Ausgabe der *st-computer* war das Ergebnis unserer Programmierarbeit ein von uns so genanntes „DTP-Fenster“: ein GEM-Fenster mit scrollbarem Inhalt, der aus diversen Grafikobjekten gebildet wurde. In diesem Teil wollen wir dieses Programm so erweitern, dass die angesprochenen Grafikobjekte mit der Maus an- und abwählbar werden. Beim Klicken und Festhalten der Maustaste soll ein Rähmchen erscheinen, mit dem die Objekte symbolisch verschoben werden können. Bewegt man die Maus über den Fensterrand hinaus, beginnt das Fenster in die passende Richtung nachzuscrollen.

Selektionszustand. Die Überlegung, dass es selektierbare Objekte gibt, führt zu der Frage, wie der Selektionszustand gespeichert und wie er dem Benutzer angezeigt wird. Eigentlich ist eine Selektion stets nur temporär und meist sogar lokal. Man denke z.B. an eine Mehrbenutzer-Datenbank, wo jeder Benutzer seine eigenen Selektionen trifft, um mit diesen auf der gemeinsam genutzten Datenbank zu arbeiten. Etwas vergleichbares trifft auch auf unser DTP-Fenster zu: Ausgewählte Objekte sollen nur lokal für den Benutzer am Bildschirm selektiert und daher auch nur ihm gegenüber als ausgewählt gekennzeichnet werden. Beim Drucken einer solchen DTP-Seite möchte man natürlich nicht mehr sehen, welche Objekte am Bildschirm ausgewählt sind.

Von daher sollte man normalerweise zur Sicherung des Selektionszustands einen sogenannten Cursor anlegen, der die Information über die Auswahl enthält. In unserem Fall des DTP-Fensters wäre ein Cursor somit eine Liste mit den Kennungen der aktuell angewählten Grafikobjekte. Die Daten selbst blieben unberührt. So ist es möglich, beliebig viele Cursor anzulegen (wann immer welche gebraucht werden), die jedoch auf denselben Daten operieren. Zwei Benutzer (oder wie oben angesprochen zwei Geräte) können so unterschiedliche Auswahlen treffen.

Hier allerdings wollen wir nun den anderen, etwas „kurzsichtigen“ Weg gehen, und den Selektionszustand nun doch in den Datenspeicher einfügen. Jedes Grafikobjekt wird dazu um ein Flag „selektiert“/„nicht selektiert“ erweitert - ein Grafikobjekt ist dann also global an- oder abgewählt.



In der heutigen Aufgabe wollen wir unser Programm vom letzten Monat perfektionieren.

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

Der Vorteil liegt hier lediglich darin, dass anhand dieses Beispiels gezeigt werden kann, wie nachträgliche Änderungen an einem OT/OB-Lib Objekttyp getätigt werden können.

Erweiterung des gr-Objekts. Jedes Grafikobjekt soll sich also „selbst“ merken, ob es angewählt ist oder nicht. Dazu wird eine einzige Boolean-Variable benötigt, die *gr_selected* genannt werden soll. Falls nicht schon geschehen, muss dazu der Standard-Objekttyp *boolean_%* der OT/OB-Lib [1] in das Programm des September-Kursteils eingebunden werden. Vergessen Sie dabei nicht, die Zeile „@boolean_typedef“ in der Prozedur @typedef zu aktivieren bzw. einzufügen.

Listing 1 zeigt, welche Änderungen am gr-Objekt zu tätigen sind, damit dieses Flag eingeführt wird und ferner gelesen und gesetzt werden kann. Beim Zeichnen soll die Selektion kenntlich gemacht werden.

Die ersten drei Prozeduren in diesem Listing sind nicht neu. Sie existierten bereits im alten Programm. Allerdings muss das neue Attribut *gr_selected_%* in @gr_typedef angemeldet werden. *gr_init* wurde erweitert, um das Boolean-Objekt selbst zu initialisieren und mit dem Wert „FALSE“ (=nicht selektiert) vorzubelegen. @gr_exit räumt den Objektspeicher der Boolean-Variablen wieder auf.

Nun steht für jedes gr-Objekt das selected-Flag zur Verfügung. Um dieses (gr-interne) Flag auch von außen Lesen und Setzen zu können, werden die gr-Objekte noch um die beiden, in Listing 1 folgenden, Prozeduren @gr_selected und @gr_selected_set erweitert, die genau diesen Zweck erfüllen.

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

Listing 1

```

` OB: Gr
PROCEDURE gr_typedef                                     !call
`
  LET gr_%=@ot_create
  LET gr_x_%=@ot_attrib_create(gr_%,long_%)
  LET gr_y_%=@ot_attrib_create(gr_%,long_%)
  LET gr_w_%=@ot_attrib_create(gr_%,long_%)
  LET gr_h_%=@ot_attrib_create(gr_%,long_%)
  LET gr_color_%=@ot_attrib_create(gr_%,word_%)
`
  LET gr_selected_%=@ot_attrib_create(gr_%,boolean_%)    ! NEU
`
  LET gr_typ_%=@ot_attrib_create(gr_%,obtyp_%)
`
  @gr_filled_typedef
  @gr_line_typedef
`
RETURN
PROCEDURE gr_init(ob#,typ%)                               !call
`
  @long_init(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_x_%))
  @long_init(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_y_%))
  @long_init(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_w_%))
  @long_init(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_h_%))
  @word_init(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_color_%))
  @boolean_init(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_selected_%))      ! NEU
  @obtyp_init(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_typ_%),typ%)
`
  @gr_selected_set(ob#,FALSE)                             ! NEU
`
RETURN
PROCEDURE gr_exit(ob#)                                    !call
`
  @long_exit(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_x_%))
  @long_exit(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_y_%))
  @long_exit(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_w_%))
  @long_exit(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_h_%))
  @word_exit(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_color_%))
  @boolean_exit(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_selected_%))      ! NEU
  @obtyp_exit(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_typ_%))
`
RETURN
FUNCTION gr_selected(ob#)                                 !call    ! NEU
  $F%
  RETURN @boolean_get(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_selected_%))
ENDFUNC
PROCEDURE gr_selected_set(ob#,value!)                     !call    ! NEU
  @boolean_set(@ob_attrib(ob#,gr_%,gr_selected_%),value!)
RETURN
` - DL -
PROCEDURE gr_draw_selection(ob#,output#,off_x%,off_y%)    ! NEU
  LOCAL line#,box#
  LOCAL x%,y%,w%,h%
`
  ` Objektausmaße ermitteln:
  LET x%=@gr_x(ob#)
  LET y%=@gr_y(ob#)
  LET w%=@gr_w(ob#)
  LET h%=@gr_h(ob#)
`
  ` Umrandungslinien zeichnen:
  LET line#=@gr_line
  @gr_color_set(line#,1) ! schwarz
  @gr_line_thickness_set(line#,1)
  @gr_line_form_set(line#,gr_line_form_horizontal_&)
  ` obere Linie:
  @gr_x_set(line#,x%)
  @gr_y_set(line#,y%)
  @gr_w_set(line#,w%)

```

Fortsetzung auf Seite 32 ->

-> Fortsetzung von Seite 31

ausgegeben werden kann.

Genau diesen Vorteil bekommen wir hier zu spüren, denn die Änderung, die an `@gr_draw` durchgeführt wurde, um den Objektrahmen um die selektierten Objekte zu zeichnen, hat keine Auswirkung auf das DTP-Objekt, insbesondere bei `@dtp_draw`. Die gr-Objekte werden nach wie vor „von sich selbst“ gezeichnet. Sollte ein Objekt jetzt selektiert sein, erhält es durch die neue `@gr_draw`-Prozedur nun automatisch seinen Objektrahmen, obwohl `@dtp_draw` nicht verändert wurde.

Listing 2

Die Prozedur `gr_draw_selection` ist nicht von außen aufrufbar. Sie zeichnet einen wie in DTP-Programmen üblichen Objektrahmen und wird von `gr_draw` für die selektierten Objekte aufgerufen, um diese mit eben diesem Rahmen zu versehen.

Erweiterung des DTP-Objektes. Sie erinnern sich bestimmt an die Funktion der Objekte vom Typ *dtp_%*. Dies war der Objekttyp, den wir im letzten Kursteil konstruiert hatten. Jedes Objekt dieses Typ stellt eine DTP-Seite dar und speichert neben der Seitengröße und Farbe eine Liste von darauf angeordneten Grafikobjekten (gr-Objekte). Die von DTP-Objekten angebotene Operation, die wir dabei bislang genutzt hatten, war *@dtp_draw*, mit der eine solche DTP-Seite (in unserem Falle auf den Bildschirm)

DTP-Objektes (vgl. @dtp) wird die Seitengröße der DTP-Seite übergeben, anschließend werden über @dtp_gr_ob_add gr-Objekte auf die Seite eingefügt. Dabei werden die gr-Objekte durchnummeriert und liegen an Koordinaten innerhalb der Seite. An @dtp_find wird nun ein Koordinatenpaar übergeben, und zurück kommt die Zahl -1, falls an dieser Stelle kein gr-Objekt auf der Seite liegt, oder andernfalls die laufende Nummer des Objektes, das an dieser Stelle als oberstes zu finden ist. Das Ergebnis wird ermittelt, indem alle Objekte in einer Schleife in umgekehrter Zeichnungs-Reihenfolge überprüft werden. Die Funktion wird später benutzt, um beim Mausklick die Mauskoordinaten umzurechnen in die Nummer des betroffenen gr-Objektes.

@dtp_select dient dem Anwählen eines gr-Objektes auf einer DTP-Seite. Es wird die Nummer des gr-Objektes (so wie sie auch von @dtp_find zurückgegeben wird) übergeben. Ferner stehen zwei Modi zur Auswahl: dtp_select_mode_single_& wählt zuerst alle anderen Objekte ab, und dann das gewünschte Objekt an. Dieser Modus ist für einen normalen Mausklick gedacht. dtp_select_mode_add_& lässt den Zustand der anderen Objekte unangetastet, und schaltet den Selektionszustand des gewählten Objektes um. Dieser Modus ist für einen Shift-Klick gedacht. Damit die beiden Konstanten auch definiert sind, muss Listing 2 in die Prozedur @dtp_typedef eingefügt werden.

@dtp_deselect_all wählt alle angewählten Objekte ab. Das Abwählen geschieht in einer Schleife.

Die beiden Prozeduren @dtp_select und @dtp_deselect_all geben noch die Koordinaten eines Rechtecks zurück: rx%, ry%, rw%, rh%. Hiermit teilen sie ihrem Aufrufer mit, welcher Bereich der DTP-Seite (in Pixel ausgedrückt) sich durch Änderung des Selektionszustandes geändert hat, und daher ggf. neu gezeichnet werden muss.

Erweiterungen der page-Prozeduren. Der äußere Ablauf bei einer Selektionsänderung sollte sich damit erahnen lassen:

- Ermittlung der Nummer(n) des/der betroffenen Objekte(s); bei Mausklick

Listing 3

```
FUNCTION dtp_find(ob#,mx%,my%) !call ! NEU
$F%
LOCAL found%
LOCAL objects#,max%
LOCAL i%,link#,gr_ob#
LOCAL ox%,oy%,ow%,oh%
LOCAL mw%,mh%
,
LET found%=-1
,
LET objects#=@dtp_objects(ob#)
LET max%=@array_max(objects#)
LET mw%=1
LET mh%=1
,
FOR i%=max% DOWNT0 0
,
LET link#=@array_get(objects#,i%)
LET gr_ob#=@link_get(link#)
,
LET ox%=@gr_x(gr_ob#)
LET oy%=@gr_y(gr_ob#)
LET ow%=@gr_w(gr_ob#)
LET oh%=@gr_h(gr_ob#)
,
IF RC_INTERSECT(mx%,my%,mw%,mh%,ox%,oy%,ow%,oh%)
LET found%=i%
EXIT IF TRUE
ENDIF
,
NEXT i%
,
RETURN found%
ENDFUNC
PROCEDURE dtp_select(ob#,gr_ob#,mode&,VAR rx%,ry%,rw%,rh%) !call ! NEU
LOCAL gr_obs#,gr_ob#,selected!
LOCAL x%,y%,w%,h%
,
LET gr_obs#=@dtp_objects(ob#)
LET gr_ob#=@link_get(@array_get(gr_obs#,gr_ob#))
,
SELECT mode&
CASE dtp_select_mode_single_&
@dtp_deselect_all(ob#,rx%,ry%,rw%,rh%)
@gr_selected_set(gr_ob#,TRUE)
LET x%=@gr_x(gr_ob#)-3
LET y%=@gr_y(gr_ob#)-3
LET w%=@gr_w(gr_ob#)+7
LET h%=@gr_h(gr_ob#)+7
'Redraw-Koordinaten rx/ry/rw/rh und x/y/w/h verschmelzen:
IF x%<rx%
ADD rw%,SUB(rx%,x%)
LET rx%=x%
ENDIF
IF y%<ry%
ADD rh%,SUB(ry%,y%)
LET ry%=y%
ENDIF
LET rw%=MAX(x%+w%-rx%,rw%)
LET rh%=MAX(y%+h%-ry%,rh%)
CASE dtp_select_mode_add_&
LET selected!=@gr_selected(gr_ob#)
@gr_selected_set(gr_ob#,NOT selected!)
LET rx%=@gr_x(gr_ob#)-3
LET ry%=@gr_y(gr_ob#)-3
LET rw%=@gr_w(gr_ob#)+7
LET rh%=@gr_h(gr_ob#)+7
ENDSELECT
,
```

Fortsetzung auf Seite 36 ->

Fortsetzung auf Seite 36 ->

Leserumfrage

2000

Unsere Leser

Sind Sie

- ☐ männlich
☐ weiblich

Wo wohnen Sie?

- ☐ Großstadt
☐ Kleinstadt
☐ auf dem Land

Wie alt sind Sie?

- ☐ jünger als 20 Jahre
☐ 20-29 Jahre
☐ 30-39 Jahre
☐ 40-49 Jahre
☐ 50-59 Jahre
☐ älter als 60 Jahre

Hardware

Welches Atari-System nutzen Sie?

- ☐ Atari XL/XE
☐ Atari ST
☐ Atari Mega ST
☐ Atari ST^E
☐ Atari Mega ST^E
☐ Atari TT
☐ Atari Falcon
☐ Atari ST Book
☐ Atari STacy
☐ Hades 040
☐ Hades 060
☐ Milan 040/060
☐ PC mit Magic/N.AES/TOS
☐ Mac mit Magic

Welche Atari-Spielkonsole besitzen Sie?

- ☐ Atari VCS
☐ Atari Lynx
☐ Atari Jaguar

Wie würden Sie Ihre Erfahrungen mit dem Atari einschätzen?

- ☐ Anfänger
☐ Fortgeschrittener
☐ Profi

Ihren aktuellen Atari besitzen Sie seit

- ☐ seit einigen Monaten
☐ seit über einem Jahr
☐ seit über drei Jahren
☐ seit über fünf Jahren
☐ seit über zehn Jahren

Seit einem halben Jahr erscheint die st-computer in überarbeiteter Form. Nachdem Sie sich nun ein erstes Bild über die Zeitschrift unter der Leitung von Thomas Raukamp machen konnten, freuen wir uns, Ihnen mit dieser Leserumfrage die Chance zu geben, uns Ihre Meinung mitzuteilen.

Als kleinen Anreiz haben wir einige wertvolle Preise für Sie zusammengetragen, die unter allen Einsendern verlost werden. Vielen Dank schon an dieser Stelle an alle Sponsoren.

Nun sind Sie an der Reihe! Der **Einsendeschluss** ist der **30. November 2000**. Wir garantieren selbstverständlich den Schutz der Daten. Der Rechtsweg ist hingegen wie immer ausgeschlossen.

Neben Ihrem Atari besitzen Sie einen...

- ☐ PC (Windows)
 Modell/Prozessor: _____
☐ PC (Linux)
 Modell/Prozessor: _____
☐ PC (anderes Betriebssystem)
 Modell/Prozessor: _____
☐ Apple Macintosh
 Modell/Prozessor: _____
☐ Amiga
 Modell/Prozessor: _____

Spielkonsolen

- ☐ Playstation ☐ Nintendo 64
☐ DreamCast ☐ Sega Saturn
☐ SNES ☐ Amiga CD³²
☐ 3DO ☐ MegaDrive

Ihr (Haupt-)Atari verfügt über:

- ☐ Schwarzweiß-Monitor
 Zoll: _____
☐ SVGA-Monitor
 Zoll: _____
☐ Beschleunigerkarte
 Modell: _____
☐ Speichererweiterung
 Größe: _____
☐ CD-ROM
 Geschwindigkeit: _____
☐ Drucker
 Typ: _____
☐ Festplatte
 Größe: _____
☐ Wechselplatte
 Modell: _____
☐ CD-Brenner
 Modell: _____
☐ Grafikkarte
 Modell: _____
☐ Sound-/DSP-Karte
 Modell: _____
☐ Scanner
 Modell: _____

☐ Grafiktablett

Modell: _____

☐ Netzwerkkarte

Modell: _____

☐ Modem (analog)

Geschwindigkeit: _____

☐ Modem (ISDN)☐ HD-Floppy

Software

Als alternatives OS nutzen Sie auf Ihrem Atari...

- ☐ Linux
☐ MS-DOS
☐ Windows
☐ Sonstiges: _____

Welches OS nutzen Sie?

- ☐ Single-TOS
☐ Magic
☐ N.AES
☐ Geneva
☐ Sonstiges: _____

Welcher Software-Bereich interessiert Sie?

- ☐ Office
☐ DTP
☐ Grafik/Animation
☐ Video
☐ Sound/MIDI
☐ Internet
☐ Entwicklung
☐ Spiele

Wieviele kommerzielle Programme besitzen Sie?

- ☐ gar keine
☐ bis zu zehn
☐ bis zu zwanzig
☐ mehr als zwanzig

2000

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

-> Fortsetzung von Seite 33

```
RETURN
PROCEDURE dtp_deselect_all(ob#, VAR rx%, ry%, rw%, rh%)      !call ! NEU
  LOCAL gr_obs#, max%, gr_ob#
  LOCAL selected!
  LOCAL found!
  LOCAL x1%, y1%, x2%, y2%
  LOCAL xmin%, ymin%, xmax%, ymax%
  ,
  LET gr_obs#=@dtp_objects(ob#)
  LET max%=@array_max(gr_obs#)
  ,
  CLR found!
  CLR xmin%
  CLR ymin%
  CLR xmax%
  CLR ymax%
  ,
  FOR i%=0 TO max%
    LET gr_ob#=@link_get(@array_get(gr_obs#, i%))
    IF @gr_selected(gr_ob#) <> 0
      @gr_selected_set(gr_ob#, FALSE)
      LET x1%=@gr_x(gr_ob#)-3
      LET y1%=@gr_y(gr_ob#)-3
      LET x2%=x1%+@gr_w(gr_ob#)+7-1
      LET y2%=y1%+@gr_h(gr_ob#)+7-1
      IF found!
        LET xmin%=MIN(xmin%, MIN(x1%, x2%))
        LET ymin%=MIN(ymin%, MIN(y1%, y2%))
        LET xmax%=MAX(xmax%, MAX(x1%, x2%))
        LET ymax%=MAX(ymax%, MAX(y1%, y2%))
      ELSE
        LET xmin%=MIN(x1%, x2%)
        LET ymin%=MIN(y1%, y2%)
        LET xmax%=MAX(x1%, x2%)
        LET ymax%=MAX(y1%, y2%)
      ENDIF
      LET found!=TRUE
    ENDIF
  NEXT i%
  ,
  LET rx%=xmin%
  LET ry%=ymin%
  LET rw%=xmax%-xmin%+1
  LET rh%=ymax%-ymin%+1
RETURN
```

-> Fortsetzung von Seite 33

über @dtp_find

- Umschalten des Selektionsstatus im gewünschten Modus über @dtp_select bzw. @dtp_deselect_all
- Aktualisierung der Anzeige im betroffenen Rechteck über @dtp_draw

Die Prozeduren, die sich mit der Verwaltung eines DTP-Fensters befaßten, hatten im letzten Teil den Namen @page_xxx. Listing 4 erweitert diese Routinen nun um die Prozedur @page_click, die die drei Aufgaben von oben übernimmt.

An sie übergeben wird die Mausposition (mx%, my%), die Anzahl der Mausklicks (mc%), die Nummer der Maustaste (mb%) sowie der Status der Tastatumschalttasten (ks%). Anhand

dieser Werte ermittelt diese Prozedur das betroffene Objekt, und sie entscheidet, welche Art der Selektion anzuwenden ist. Sie lässt die Umschaltung der Selektion im entsprechenden Modus durchführen und veranlasst ein Neuzeichnen des sich dadurch verändernden Seitenausschnitts.

In der Prozedur wird zunächst nach der Klickanzahl unterschieden. Im Falle eines Doppelklicks (mc%=2) geschieht hier nichts, im Falle eines Einfachklicks (mc%=1) wird sodann zwischen linker (mb%=1) und rechter (mb%=2) Maustaste unterschieden. Der zweite Fall wird als „alles abwählen“ interpretiert. Im ersten Fall wird das betroffene Objekt über @dtp_find ermittelt und entsprechend der Shifttasten behandelt. Wichtig sind

hier die Koordinatenumrechnungen bei @dtp_find. Die Mauskoordinaten sind zunächst nämlich Bildschirmkoordinaten. Die DTP-Seite befindet sich aber in einem GEM-Fenster, also mit verschobenem Ursprung. Die Bildschirmkoordinaten der Innenfläche dieses Fensters werden in @page_click über @win_get_workarea ermittelt. Durch Subtraktion dieser Koordinaten von den Mauskoordinaten erhält man die Mausposition nun relativ zur Fensterinnenfläche. Der Fensterinhalt - bei uns die DTP-Seite - kann allerdings nun seinerseits nochmals verschoben sein, nämlich durch die Scrollmöglichkeit des Fensterinhalts. Dieses Problem wurde bereits im letzten Kursteil angesprochen: Durch Subtraktion der Scrolloffsets (off_x%, off_y%) kam man dort von einer Koordinate auf der DTP-Seite auf eine Koordinate relativ zur Fensterinnenfläche. Hier suchen wir den umgekehrten Weg, denn wir haben bislang die Mauskoordinaten relativ zur Fensterinnenfläche, benötigen sie aber zur Übergabe an @dtp_find relativ zum Ursprung der DTP-Seite. Also werden die Scrolloffsets umgekehrt nicht subtrahiert, sondern addiert.

Nach dem Ändern des Selektionszustandes wird durch Aufruf von @win_send_redraw die Aktualisierung des betroffenen Fensterinhalts veranlasst. Die Aktualisierung selbst geschieht dann aber nicht unmittelbar, sondern erst, wenn die faceVALUE-Engine wieder genügend „Zeit“ dazu hat.

Verschieben der ausgewählten Objekte. Der zweite Teil der Prozedur @page_click befasst sich nun damit, was passiert, wenn die Maustaste nicht kurz, sondern länger gedrückt wird, und der Benutzer offenbar Objekte verschieben möchte. Hier wird nun beispielhaft gezeigt, wie sich diese Situation behandeln lässt, wobei hier der Benutzer ein kleines Rähmchen verschieben darf. Am Fensterrand soll das Fenster bei Bedarf nachscrollen. Wichtig ist, dass während des kompletten Vorgangs der Bildschirm und die Maus „gesperrt“ sind, damit kein anderes Programm die aktuelle Mauseingabe ebenfalls interpretiert. Dies wird durch Klammerung mit @aes_screen_(un)lock erzielt. Um eine möglicherweise vorange-

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

gangene Änderung des Selektionszustandes auch sichtbar zu machen (@win_send_redraw führte ja wie angesprochen nicht zur Aktualisierung, sonder vermerkte nur den Wunsch), folgt sogleich der Aufruf @do_all_redraws, der diesen Zweck erfüllt.

Die folgenden sechs Zeilen zeichnen lediglich einen gepunkteten Rahmen der Größe 100x60 Pixel um die Maus im XOR-Modus. Die Mauskoordinaten werden vermerkt. In der Schleife wird nun ständig die Mausposition überprüft. Sollte diese sich ändern, wird der Rahmen an der alten Stelle (durch erneutes überzeichnen im XOR-Modus) gelöscht und an der neuen Mausposition erneut gezeichnet. Die Mauskoordinaten werden wieder vermerkt, damit das Spiel von vorn beginnen kann.

Mit dem Loslassen der Maustaste (mb&=0) wird die Schleife verlassen und der Rahmen wird entgültig wieder vom Bildschirm entfernt.

Nachscroller der Fensterinhalt. Das Nachscrollen des Fensterinhaltes geschieht in der unteren Hälfte der Schleife, sobald die Maus die Fensterinnenfläche verlässt. Die Scrolloffsets des Fensterinhaltes werden je nach Mausposition nach oben, unten, rechts oder links angepasst. Falls sich eine Änderung ergab, wird dieser über @win_set_offset durchgeführt. Währenddessen wird der Rahmen kurzzeitig entfernt, denn sonst würde dieser Rahmen mitgescrollt werden und sich somit in seiner Position verschieben. Anschließend werden die Scrolloffsets (off_x%, off_y%) neu eingelesen.

Hier im Beispiel geschieht übrigens nach dem Loslassen der Maus keine tatsächliche Verschiebung der selektierten Grafikobjekte. Dies zu implementieren sei dem sich üben wollenden Leser überlassen.

Anbindung an die fv-Engine. Da nun alles darauf vorbereitet wurde, dass Mausklicks wie gewünscht behandelt werden können, fehlt nur noch der letzte Schritt: die Anbindung an die faceVALUE-Engine. Diese meldet jeden Mausklick in ein Userfenster über die Userprozedur @user_mouse. Die Parameter, die sie dabei übergibt, entsprechen - wer hätte es

! Listing 4

! NEU

```
PROCEDURE page_click(index&,mx&,my&,mc&,mb&,ks&)
LOCAL page#,gr_ob%
LOCAL off_x%,off_y%
LOCAL wx&,wy&,ww&,wh&
LOCAL d&,mxa&,mya&
LOCAL mode&,move!
LOCAL rx%,ry%,rw%,rh%
`
@win_get_workarea(index&,wx&,wy&,ww&,wh&)
LET off_x%=window_array%(index&,2)
LET off_y%=window_array%(index&,3)
`
@page_load(index&,page#)
`
SELECT mc&
CASE 1 ! einfacher Mausklick
`
CLR rw%,rh%
`
SELECT mb&
CASE 1 ! linke Maustaste
`
` Auf welches Objekt wurde geklickt?
`
LET gr_ob%=@dtp_find(page#,mx&-wx&+off_x%,my&-wy&+off_y%)
IF gr_ob%=>0
IF AND(ks&,&X11) ! Shift-Taste
LET mode&=dtp_select_mode_add_ ! ... hinzuf.gen
ELSE ! keine Shift-Taste
LET mode&=dtp_select_mode_single_ ! ... einzeln anwählen
ENDIF
@dtp_select(page#,gr_ob%,mode&,rx%,ry%,rw%,rh%)
ELSE
@dtp_deselect_all(page#,rx%,ry%,rw%,rh%)
ENDIF
CASE 2 ! rechte Maustaste
@dtp_deselect_all(page#,rx%,ry%,rw%,rh%)
ENDSELECT
`
ADD rx%,wx&-off_x%
ADD ry%,wy&-off_y%
`
IF rw%>0 AND rh%>0
@win_send_redraw(index&,rx%,ry%,rw%,rh%)
ENDIF
`
` Maustaste immernoch gedr.ckt?
~GRAF_MKSTATE(mx&,my&,mb&,d&) ! aktueller Maustastenstatus
IF mb&<>0 ! langer Klick
@aes_screen_lock
@do_all_redraws
`
DEFINE &X11111111111111111010101010110,1,0,0
GRAPHMODE 3
CLIP 0,0 TO WORK_OUT(0),WORK_OUT(1) OFFSET 0,0
~GRAF_MOUSE(256,0) ! Maus abschalten
BOX mx&-50,my&-30,mx&+50,my&+30
~GRAF_MOUSE(257,0) ! Maus anschalten
LET mxa&=mx&
LET mya&=my&
DO
`
` Verschiebe-Rahmen zeichnen
`
~GRAF_MKSTATE(mx&,my&,mb&,d&) ! aktueller Maustastenstatus
IF mx&<>mxa& OR my&<>mya&
~GRAF_MOUSE(256,0) ! Maus abschalten
BOX mxa&-50,mya&-30,mxa&+50,mya&+30
BOX mx&-50,my&-30,mx&+50,my&+30
```

Fortsetzung auf Seite 38 ->

```

~GRAF_MOUSE(257,0) ! Maus anschalten
LET mxa=&mx&
LET mya=&my&
ENDIF
EXIT IF mb&=0
,
' Fenster evtl. nachscrollen:
,
CLR move!
IF mx&<wx&          ! links
SUB off_x%,16
LET move!=TRUE
ENDIF
IF mx&>=wx&+ww& ! rechts
ADD off_x%,16
LET move!=TRUE
ENDIF
IF my&<wy&          ! hoch
SUB off_y%,16
LET move!=TRUE
ENDIF
IF my&>=wy&+wh& ! runter
ADD off_y%,16
LET move!=TRUE
ENDIF
IF move!
~GRAF_MOUSE(256,0) ! Maus abschalten
BOX mxa&-50,mya&-30,mx&+50,mya&+30
GRAPHMODE 1
DECLINE 1
@win_set_offset(index&,off_x%,off_y%)
DECLINE &X1111111111111111101010101010110,1,0,0
GRAPHMODE 3
CLIP 0,0 TO WORK_OUT(0),WORK_OUT(1) OFFSET 0,0
BOX mxa&-50,mya&-30,mx&+50,mya&+30
~GRAF_MOUSE(257,0) ! Maus anschalten
LET off_x%=window_array%(index&,2)
LET off_y%=window_array%(index&,3)
ENDIF
LOOP
GRAPHMODE 3
~GRAF_MOUSE(256,0) ! Maus abschalten
BOX mxa&-50,mya&-30,mx&+50,mya&+30
~GRAF_MOUSE(257,0) ! Maus anschalten
GRAPHMODE 1
DECLINE 1
@aes_screen_unlock
ENDIF
,
CASE 2          ! Doppelklick
~GEMDOS(2,7)    ! bing
ENDSELECT
,
@mouse_wait
,
RETURN

```

anders erwartet - genau denen, die die von uns zur Behandlung erstellte Routine `@page_click` erwartet. Listing 5 zeigt die erwartete Anbindung einschließlich der Unterscheidung nach Userhandle (vgl. Kursteil September).

Hausaufgaben. Abschließend gibt es dieses Mal eine kleine Aufgabe mit auf den Weg. Wer sich mit der Programmierung auf Multitaskingsystemen auskennt, wird beim Blick in die Schleife der Routine `@page_click` etwas zusammenzucken. Dort gibt es nämlich gleich zwei Unschönheiten: Die erste ist die, dass die Mausposition unentwegt über `GRAF_MOUSE` abgefragt wird. Dies belegt entsprechend viel Rechenzeit. Man nennt eine solche Abfrage Polling. Es gibt eine Alternative, z.B. über `EVNT_MULTI`. Hier kann man dem Betriebssystem mitteilen, worauf man wartet - in diesem Fall darauf, dass die Maus ihre aktuelle Position verlässt oder ihre Tasten gelöst werden. Bei (korrekter) Benutzung von `EVNT_MULTI` vergibt das Betriebssystem nun die Rechenzeit derweil an andere Programme.

Die zweite Unschönheit ist die, dass das Nachscrollen des Fensterinhaltes ungebremst erfolgt. Auf schnellen Rechnern kann das Scrolling unter Umständen so schnell sein, dass man nur noch von einem Fensterrand zum nächsten gelangen kann. Hierzu wäre es wichtig, `EVNT_TIMER`-Aufrufe als Bremse einzubauen.

Bastler seien also angeregt, die Schleife wie angesprochen zu verbessern. In der perfekten Lösung folgt bei minimaler Rechenleistung der Rahmen stets der Maus, während das Fenster bei - trotz eventueller Mausbewegungen - konstanter Geschwindigkeit nachscrollt.

Damit ist die Behandlung der Userfenster in diesem Kurs abgeschlossen. Der nächste Teil ist ganz den Menüs und Dialogen zugeteilt.

Bis dahin viel Erfolg!

Listing 5

```

PROCEDURE user_mouse(handle&,userhandle&,index&,mx&,my&,mc&,mb&,ks&)
  LOCAL x&,y&,w&,h&
  @win_get_workarea(index&,x&,y&,w&,h&)
  SELECT userhandle&                                ! NEU
  CASE page_window_&                                ! NEU
    @page_click(index&,mx&,my&,mc&,mb&,ks&)          ! NEU
  ENDSELECT                                          ! NEU
RETURN

```

[1] OT/OB-Lib, Infos bei: RUN! Software, friendly applications, Vorgartenstraße 9, D-66424 Homburg, e-Mail: info@run-software.de, <http://www.run-software.de>

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.

Mehrfachschaftungen sind nur bei gewerblichen Kleinanzeigen möglich.

Biete Hardware

Mega ST, 2/4MB RAM, Nova-Grafikkarte, Megafile 30, SM 124, Mega ST 1/3 MB RAM, HD-Modul, HD-Laufwerk, extern, Megafile 30, SM 124, 1040 STFM, imex 2-Karte (3 MB RAM), SM124, Color Monitor SC1224, Monitor Umschaltbox, Disklaufwerke SF314 und SF 354, 9-Nadel-drucker Epson LX 800, alles günstig abzugeben, Preise VHS, Tel. 0 92 21/6 58 57, Kulmbach

Farbmonitor Atari SC 1435, DM 50.- zzgl. Versand, Tel.

05 61-87 09 098

Mustek Paragon, Farbe, Flachbett, 600x600 DPI, mit Novascan (neueste Version), DM 150.-, läuft an TTs, Falcons und STs mit modernem Hostadapter, Tel. 040-49 44 19, Hamburg

Atari 1040 ST, 2 Stück, je DM 70.-, Mega STE, DM 80.-, Monitor SM 124, Festplatte 20 MB, DM 30.-, Olympus Digitalkamera 820, mit 4 MB-Smart-Media-Card, DM 400.-, Tel. 030/ 366 70 97, eMail Walther.Foertsch@t-online.de, Berlin

Suche Hardware

Magnum-Speicherkarten für Mega ST und Mega STE, eMail: braun@angeklickt.de, Neustadt/Donau

8-MHz-Coprozessor 8087 für Supercharger, oder auch Supercharger mit Coprozessor, eMail: Ruediger.Knoepfel@t-online.de

Magnum-Karte für Atari TT, Grafikkarte für TT, eMail: franz.gerd@temic.com, Langenbrettach

Biete Software

Chatter für Draconis, DM 10.-, Tel. 03 51-40 15 284

Spezialdisketten-Sammlung der st-computer, 02/98 bis 06/2000, 2 fehlen, DM 20.-, Tel. 040-49 44 19, Hamburg

Alle gängigen PD-Serien für Atari ST, TT, Falcon, DM 1,40 pro Disk. Katalogdisks anfor-

dern: Tel. 030-36 67 097, eMail: Walther.Foertsch@t-online.de, Walther Foertsch, Harburger Weg 14a, D-13581 Berlin

Maxon-Sonderdisketten und Pool-Disks ab Nr. 2331 zum halben Preis, gedruckte Liste für DM 4.- in Briefmarken anfordern, Tel. 030-36 67 097, Walther Foertsch, Harburger Weg 14a, D-13581 Berlin

Suche Software

Cubase Lite inkl. Key, Harlekin III, Tel. 01 72-51 44 026, Dortmund

Verschiedenes

Suche Atari-T-Shirts, Tel. 01 71-49 10 798, Elchingen

Senden Sie Ihre Kleinanzeige bitte an: thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28, D-24783 Osterrönfeld, Fax 0 43 31-84 99 69.

Kleinanzeigen online aufgeben

● www.atari-world.com



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 finde ständig verschiedene Dateien im Module-Ordner, die mit *DEFAULT* beginnen und dann verschiedene Dateieendungen haben. Was haben diese Dateien zu bedeuten?

Antwort: Verschiedene Calamus-Module möchten gern Standard-Daten des von ihnen unterstützten Formats laden, wenn sie selbst gestartet werden. Das geschieht immer beim Programmstart von Calamus, sofern in der Calamus-Set-updatei (CALAMUS.SET) vorgesehen ist, dass dieses Modul geladen werden soll - oder eben, wenn man ein Modul explizit nachlädt. Nach einer Übereinkunft der Entwickler suchen diese Module ihre Standarddaten in genau dem Ordner, in dem sie selbst sich beim Start befinden. Wenn also der RasterCache-Generator im Module-Ordner gestartet wird, will er dort eine Datei namens *CALAMUS.CRI* vorfinden. Das Textstil-Modul sucht entsprechend nach einer *CALAMUS.CSL*-Datei (Calamus-Stilliste).

Wenn Sie also feststellen sollten,



dass Calamus sich weigert, die von Ihnen definierten und (irgendwo!) gesicherten Dateien beim Programmstart auch zu laden, prüfen Sie zunächst, ob sich die entsprechenden Daten mit dem Dateinamen *CALAMUS*. + *Dateiendung* der entsprechenden Dateitypen im Module-Ordner befinden. ⚡

Frage: Welche Schriftarten kann Calamus laden?

Antwort: Calamus SL99 kann die wichtigen drei Schriftarten CFN, TTF und PS-Type-1 laden. Das bedeutet, dass sämtliche praktisch verfügbaren Schriftarten im Calamus verwendet werden können. Calamus wandelt PS-Type-1- und TTF-Schriften beim Laden in das CFN-Format. Daher dauert das Laden dieser Fontarten etwas länger. Es ist empfehlenswert, schon geladene Fonts beim Sichern des Dokuments im Dokument einzubetten. Beim nächsten Dokumentladen sind dann die Fonts gleich im Speicher und es findet keine Wandlung mehr statt. Außerdem braucht man dann nicht erst seine Fonts auf der Festplatte zu suchen. ⚡

Problem: Ich nutze Calamus unter Windows in der Emulation. Das SL-Handbuch erwähnt verschiedene Tasten, die ich auf meiner Windows-Tastatur nicht finde.

Lösung: Die erwähnten Tastaturbelegungen entsprechen der Atari-Tastatur. Hier sind die Entsprechungen beim Windows-Pack auf einer Windows-Tastatur:

- Alternate = Alt
- Control = Strg
- Help = F11
- Undo = F12
- CtrHome = Pos 1
- Delete = Entf(ernen)
- Insert = Einf(ügen) ⚡

Problem: Ich kann Calamus nicht starten. Es erscheint nur eine STEMulator-Fehlermeldung: Error Number 21.

Lösung: Dieser Fehler tritt auf, wenn der STEMulator seine System-(Atari-)Fonts nicht installieren konnte. Hierbei werden im System-Verzeichnis *TEMP* die Bitmap-Fonts gespeichert und dann ins System eingebunden. Dies müssten mehrere Dateien nach dem Muster *irgendeinezahl.tmp* sein. Dieser Fehler tritt eigentlich nur auf, wenn im Laufwerk C: kein TEMP-Ordner existiert. ⚡

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	4.07	14.06.2000	SL 2000	PS-, EPS-, JPEG- und GIF-Seitenexporter
Bridge 3	3.21	11.08.2000	SL 98	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.DLL	3.03	20.09.2000	SL 2000*	Zusammenstellung eigener Modul-Befehlsfelder
CXMyEditor	3.03	20.09.2000	SL 2000*	Editierung von Modul-Befehlsfeldern
Dokument-Info	1.02	02.08.2000	SL 2000	Feststellung der Arbeitszeit an einem Dokument
Doku-Rückwärtskonv.	1.0	06.10.1998	SL 94/95/96	Exporter für ältere Versionen
Eddie	6.05	20.09.2000	SL 99	erweiterter Texteditor
Epson-Druckertreiber	1.11	20.07.2000	SL 2000*	Druckertreiber
Feindaten-Manager	6.10	04.01.2000	SL 99	Auslagerung von Grafiken
Filter-Modul	4.02	09.06.2000	SL 2000	EBV-Modul
FonTools	1.11	25.09.2000	SL 99	Werkzeuge zur Schriftbearbeitung
Font-Sorter	2.40	09.02.1997	TOS	Erzeugung von Fontübersichten
FrankLIN	2.28	22.07.2000	SL 2000*	Kennlinieneditor
Grau-nach-K-Konv.,	1.12	22.12.1997	SL 96	Erzeugung echter K-Werte
GuideLiner	2.01	28.09.2000	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	1.02	02.08.2000	SL 2000	Zusammenfassung von Dokumentdaten
Koordinaten-Manager	2.00	02.08.2000	SL 2000	Erweiterung der Koordinatenanzeige
LaufweitenManager	2.02	16.04.1998	SL 98-01	Schrift-Laufweiten-Einstellung
LiBERTy	1.02	04.08.2000	SL 2000	Verwaltung von Daten mit Preview
LineArt	1.55	10.02.2000	SL 99	Erweiterung zum Vektoreditor
Locator	1.10	18.02.1999	SL 99	Stellen und Zoomstufen anspringen
MacPrint	1.04	07.06.2000	SL 2000*	Universal-Druckertreiber unter MagiCMac
Makro-Manager	3.01	28.09.2000	SL 99	Übersichtsmodul für Tastaturmakros
Merge	4.11	18.07.2000	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
Positionier	1.60	05.01.1998	SL 96	erweiterte Positionierungsmöglichkeiten
Paint	3.04	15.08.2000	SL 99	Mal- und Zeichenprogramm
PS-Druckertreiber	4.01	27.07.1999	SL 94	PostScript-Druckertreiber
Rasterflächen	1.02	22.12.1997	SL 96	Rasterflächen- und Linienrahmen-Parameter ändern
RTF-Import	1.10	22.05.2000	SL 99	Import von Rich-Text-Dokumenten
Schnitt- und Passer	1.02	02.08.2000	SL 2000	Schnitt- und Passermarken-Kontrolle
Select 3	3.00	02.08.2000	SL 2000	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	6.02	19.09.2000	SL 99	TIFF-Im- und Exporter
TIFF-Spooler	2.01	20.01.2000	SL 99	Zwischenspeichermodul
Uhr-Modul	1.04	20.09.2000	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	2.03	15.02.1999	SL 98-01	maßstäblich arbeiten direkt im Dokument
Virtualisierer	1.03	20.09.2000	SL 2000	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

1040er + Spiele-Paket 99.-

Atari 1040 ST Computer + 15 Original-Spiele
im Paket zum Sommer-Jubel-Preis.



weitere Computer-Pakete:

Atari 1040 ST + 20 Spiele

+ Manhattan-Maus + Scart-Kabel

nur 149.-

Atari 1040 ST + 4 MByte Erweiterung + Tos 2.06 eingebaut

+ 20 Spiele + Manhattan-Maus + Scart-Kabel

nur 299.-

1040er / Mega ST Aufrüstung 199.-

Wir statten Ihren Atari ST oder Mega ST mit 4 MByte RAM und dem neuen TOS 2.06 aus. Inkl. Einbau durch unsere Techniker

Festplattenlaufwerke 100MB 89.-

Einbaulaufwerk für Atari Mega STE oder TT, oder zum Einbau in vorhandene SCSI-Gehäuse. Hochwertiges Laufwerk von IBM.

Festplatte extern SCSI 100MB 149.-

Komplettes SCSI-Gerät im externen Gehäuse, anschlussfertig mit 2 * SCSI-Port durchgeführt, externer ID-Einstellung, integriertes Netzteil. inkl. Markenfestplatte von IBM.

VGA-Adapter

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.



29.-

Weitere nützliche Kabel für Ihren Atari:

Scart-Kabel

24.90

Damit schließen Sie den Atari an Ihren Fernseher als Farbbildschirm.

RGB-Kabel

24.90

zum Anschluß des Atari an einen RGB Monitor

Monitorswitch

29.90

Umschalter zwischen Farb- und S/W-Bildschirm

Monitorverlängerung

19.-

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

Maus / Joystick Adapter

19.-

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

Maus / Joystick Umschalter

34.90

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

DMA-Kabel

9.-

Anschlußkabel für Atari-Harddisk an ST/MegaST

SCSI-Kabel

SCSI-1, 50 Pol. Centronics

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

50 Pol. Centronics - 25 Pol. Sub D

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

SCSI-2 Kabel

High Density 50 pol. - Centronics 50 Pol.

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

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

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

High Density - High Density

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

SCSI-Kabel intern

50 Pol. Flachbandkabel

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

SCSI-Wechselrahmen f. 1 HD

ohne Lüfter	29.90
mit Lüfter	39.90

SCSI-Gehäuse

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

SCSI Terminatoren

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

Versandkosten:

per Vorkasse (Scheck): DM 8.-

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

per Nachnahme: DM 12.-

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

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

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



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

Whiteline alpha 49.-
Startausgabe der erfolgreichsten CD-Serie für Atari, u.a. mit 4 Vollversionen (Virenkiller Poison, Bildschirmschoner Before Dawn, Boxkiste Fileselector, Fakturierungsprogramm Kundendirektor). Dazu über 1500 Fonts aller Arten, das komplette TeX und vieles mehr.

Whiteline Gamma 49.-
Die Gamma glänzt mit 8 Vollversionen, darunter Laser Design pro, 1st Guide, Turn US. Dazu gibt es die DL PD-Derrie mit 170 Disketten Inhalt, 1000 neue CFN- und True Type Fonts, Programmiersprachen und Tools, 130 MByte Atari Demos. Die CD ist komplett Menügesteuert!

Whiteline delta 49.-
Die 3. Ausgabe bringt Ihnen 10 exzellente Vollversionen, darunter die Textverarbeitung CyPress, Printing Press Gold, die Bilddatenbank Graphbase, die Adressverwaltung MAddress, der Vektorzeichenprogramm Kandinski und andere. Dazu gibt es die Linux Original Autoredistribution (V0.98), viele Spiel, Hypertextinformationen, Clip-Arts, die neuen DL-PD's und 600 weitere Fonts.

Whiteline Omega 49.-
Auch die Omega hat die traditionelle Füllr an Vollversionen zu bieten: den Texteditor Jane, 1st Guide, der Lernprogramm Vesal, die modulare Datenbank Procurator 2, den Grafikbe-trachter Gemview, die Buchhaltungs-Software Ultimo und Kundendirektor +, eine gute Fakturierung mit Lagerverwaltung und Info-post-Funktion. Dazu die aktualisierte DL-Serie, über 3500 Grafiken, ein Mega POV-Ray-tracer-Paket, 50 neue Spiele für ST und Falcon und vieles mehr.

Whiteline Psi 49.-
Sogar 11 Voll-Programme bietet die Psi: Mit dabei: F-Copy pro, der Komfort-Desktop Thing, die Backup-Software Fast Sector Backup, Geo CAD, die Dokumentendaten-bank Stelle, Kandinsky 2 u.a. Dazu 500 neue, hochwertige Fonts für Calamus, das komplet-te Net BSD (Unix-Clone f. Atari), Multimedia total mit Animationen Sounds... wieder über 650 MByte.

Whiteline Kappa 69.-
Die neueste CD aus der whiteline-Serie schlägt mit 15 Vollversionen alle Vorgänger. Darunter sind: StarCall pro, eine komplette online und 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 (Verion 1.3.2, das brandneue GNU C++ 2.8.1, ein um-fassendes Multimedia und Internet-Archiv so-wie über 3000 gut sortierte Clip-Arts.

Wh. Complete Mint 49.-
Das komplette Mint für Atari. Enthalten sind: Komplettes XII, Perl, HUGE, TCL, Gnu C++, das komplette MiNTOS und MiNTNET, alle In-ternet-Tools (Gopher, WWW, FTP, Telnet...), alle Mint Distribution Kits. Und ein kompletter Mint-Kurs.

Whiteline Linux 2.0 69.-
Auf dieser CD befindet sich das komplette Li-nux/68K mit dem Kernel V.2.0x für Atari, Amiga und AMC. Eine Vielzahl leistungsfähiger Programme, die graphische Oberfläche X11 und die KDE-Beta 3 Unix Desktop-Variante runden das Paket ab. Über 600 MByte.

Die Whiteline Serie aus



A Kid CD 34.90
Diese CD-ROM enthält eine Auswahl an Programmen, die speziell auf Ihre Eignung für Kinder untersucht worden sind. Besonderer Wert wurde darauf gelegt, daß alle Programme sowohl inhaltlich, als auch betreff Ihrer einfachen Handhabung für junge Benutzer geeignet sind. Spielen, Lernen und Spaß für die jungen Computer-Nutzer.



Milan Disk 1 29.90
Die erste CD speziell für den Milan. Eine komplette Softwaresammlung als Start-Paket für jeden Milan-Besitzer. Alle Programme wurden unter dem neuen Milan Multi OS auf ihre Funktionsfähigkeit hin getestet. Sowohl Anwendungs-Software, als auch Tools, Utilities und Spiele bilden ein reiches Spektrum zum arbeiten, ausprobieren und spielen.



Best of Atari inside 1 5.-
Die erste Hit Compilation der Atari inside (jetzt ST-Computer / Atari inside). Neben der Vollversion des Rennspiels Cruisin' Beats 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-Computer), darunter ca. 50 lohnenswerte Vollversionen. Dazu gibt es den Vektorgrafikkonverter Converter 2, Special Editions des Homepage-Pinguins und des Stimulator pro.



Atari Gold 29.-
20 exklusive Vollversionen auf der ersten und einzigen reinen Vollversions-CD für Atari / TOS. E-Backup zur Datensicherung, F-Drum für den Falcon, Formula Formelsatz, Fractals 5 Fractalgenerator, Korrespondenz - perfekte Briefe für alle Gelegenheiten, Pix Art 3.34 Grafiksoftware, Omikron Basic, Mortimer, Papyrus 3, Rainbow Multimedia, Raystart 2 Raytracing, Script 4, Spitzenreiter 3 Fußballmanager, Substation 3D-Spiel, Technobox Drafter...



Purix Gold CD 39.-
Purix Software ist vor allem bekannt durch seine Textverarbeitung Script 5 (inkl. Vektorfont-Unterstützung und vielen Sonderfunktionen) sowie den Formeleditor Formula pro. Dazu bietet die Purix Gold den Fonteditor Scarabus für Signum- und Script-Fonts, den Grafikkonverter Convert und den Font-Konverter Font-Machine, mit dem Sie True-Tape in Signum-Fonts verwandeln. Alle diese Programme sind auf der Purix Gold CD als uneingeschränkte Vollversionen enthalten! Als Bonus gibt es die komplette Korrespondenz-CD sowie über 10000 Clip-Art-Grafiken, 2000 Fonts und eine Reihe weiterer nützlicher Program-me und Utilities.



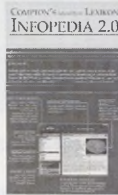
Neon - Overlay CD 59.-
Speziell für Falcon-User ist diese CD-ROM gedacht. Die beiden Grafikprogramme bilden die ideale Ergänzung zueinander: Neon ist eines der besten Rendering & Raytracing-Programme für TOS-Systeme überhaupt zum Erstellen von 3D-Grafiken und Animationen. Mit Overlay haben Sie das perfekte Werkzeug zum Erstellen von interaktiven Präsentationen aus Grafik- und Audio-Daten.



Maxon Games 29.-
Über 800 Spiele für alle Atari-Systeme. Eine komfortable Datenbank verschafft Ihnen schnellen Überblick über die Sammlung, die folgende Rubriken umfaßt: Abenteuer, Action, Brettspiele, Demos, Denkspiele, Falcon-Spiele, Geschicklichkeit, Kartenspiele, Kinderspiele, Netzwerkspiele, Simulationen, Sport, Strategie und Weltraum.



Maxon CD 2 49.-
Die Maxon CD beinhaltet die ca. 900 Disketten der ST-Computer PD-Serie, insgesamt also über 2500 Programme aus den Bereichen: Spiele, Utilities, Anwenderprogramme, Programmiersprachen, Naturwissenschaft, Tools, Accessories, Systemsoftware u.v.m. Eine komfortable Datenbank macht den Umgang mit dieser Menge einfach und übersichtlich.



Infopedia 2.0 79.-
Compton's interaktives Lexikon nun endlich auch für Atari-Systeme verfügbar: mit der Infopedia 2.0 erhalten Sie ein umfassendes und sehr hochwertiges Nachschlagewerk für nahezu alle Wissensgebiete. Über 450.000 Einträge 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 Pa-ket beiliegend ermöglicht einen sehr schnellen und komfortablen Umgang mit dieser Datenmenge.



Software Pakete CD 24.90
Diese CD-ROM bringt Ihnen endlich die Vielfalt der shareware und PublikDomain in übersichtlich sor-tierten, themenorientierten Paketen auf einer CD. Einige Bereiche sind: Adressverwaltungen, Daten-banken, Demos, Geschäftsprogramme, Grafiksoft-ware, Midi-Programme, Musik- software, Tools und Utilities, Zeichenprogramme und vieles mehr.



Demo Session 5.-
Die günstige Möglichkeit, teure Software vorab zu testen. Diese CD beinhaltet über 500 MByte Demo-Versionen bekannter kommerzieller Software-Pro-dukte.



Mission 1 10.-
U.a. finden Sie auf dieser CD: Vollversion des Post-leitzeilen Archives, Vollversion Laser Design pro, 600 Signum-Fonts, exclusive Grafiken und Fonts für Calamus, Beispieldokumente für Calamus, Gra-fik-Rahmen und Ornamente, themenorientierte Software und über 250 Mbyte GIF-Bilder, MOD-Fi-les, FLI-Files etc.



Mission 2 25.-
Nachfolger und Ergänzung der Mission 1. Mit viel Software aus allen Bereichen. Als Zugabe gibt es ei-ne Aktualisierung der Demo-Session, Demo Sessi-on 2, mit auf der CD.



Mission 3 39.-
Die neueste Produktion aus dem Bereich PD / Share-ware 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 Ad-ventures über Demos, Midi- & Musik, Spielen, Tools und Utilities bis hin zu Zeichenprogrammen. Inkl. Demo's der neuen kommerziellen Spiele und Pro-gramme für den Falcon.



SDK Developement Kit 39.-
Speziell für Programmierer wurde diese CD-ROM produziert. Hier finden Sie alles, was zur Software-Entwicklung auf dem Atari benötigt wird: komplettes Entwicklersysteme, u.a. Gnu C++, Sozobon C. As-sembler und Disassembler, Modula 2, Prolog und Lisp. Umfangreiche Routinen-Sammlungen und zu-sätzliche Tools (Resource-Editor, Icon-Constructor, Mint-Utilities) runden das Paket ab.



SDK Upgrade 39.-
Die aktuelle Ergänzung zur SDK. Hier finden Sie z.B. optimierte vorinstallierte GNU C++-Versionen für die verschiedenen Rechner- systeme, Gem-Li-braries, eine Modula 2 Library, einen Pure C Debug-ger inkl. Patches für Mint / Magic, ein komplettes Li-nux und Net BSD.

Paketpreis SDK + SDK-Upgrade 59.-



NAES CD-Version 2.0 149.-
NAES ist ein neues Multitasking Betriebssystem für alle Atari-Rechner (und wird z.B. in modifizierter Form auch mit dem Milan ausgeliefert). AufBasis des Multi TOS ist hier ein sehr schnelles und zuver-lässiges Betriebssystem entstanden, mit dem Sie komfortabel mehrere Programme gleichzeitig auf Ihrem Atari betreiben können. Inkl. Mint-Distribution auf der CD



CD-Box portabel f. 8 CD's
pro Stück 5.-
3 Stück 12.-



Versandkosten:
per Vorauskasse (Scheck): DM 8.-
per Euro- oder Visa-Card: DM 8.-
per Nachnahme: DM 12.-
Ausland: (nur per EC-Scheck, Bargeld per Einschreiben oder Kreditkarte): DM 15.-

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

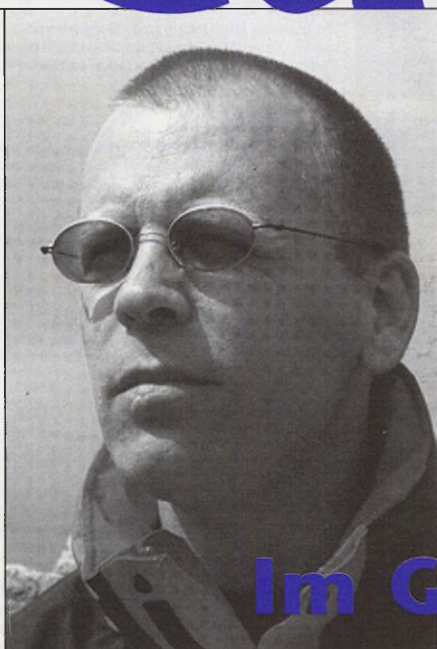
Internet: <http://www.seidel-soft.de>
<http://www.seidel-online.de>

Seidel
SOFTWARESERVICE

..... Das gesamte Interview (inkl. Teil 1) finden Sie auf unserer Homepage unter <http://www.st-computer.net>

Calamus

Talk



Im Gespräch mit Ulf Dunkel

st-computer: Wie siehst Du den Stellenwert von Calamus im Vergleich zur etablierten Plattform QuarkXPress, die ja trotz InDesign quasi eine „Alleinregentschaft“ führt. Wo siehst Du Wachstumschancen für alternative Publishing-Systeme wie den Calamus in der Zukunft, wo siehst Du Probleme?

Ulf Dunkel: Ich finde den Streit um den Platz, auf dem Quark sitzt, nicht wichtig. Die DTP-Branche ist groß genug für alle. Calamus und Quark haben sehr wenig Gemeinsamkeiten. Quark ist eine große, zu teure Composing-Station, in der die früheren Monteure gelernt haben, Textfahnen und Bilder digital statt am Leuchttisch zusammenzukleben. Dazu kommt, dass die meisten Quark-User vorher nichts anderes kannten. Daher kann man ihnen - zumal aus Calamus-Sicht - ihre Treue zu Quark nicht verübeln. Mich beruhigt aber sehr, dass alle Calamus-User, die den Ausflug zu Quark unternommen haben, erschrocken oder frustriert von Quark zu Calamus zurückkeh-

ren. Nein, Spaß beiseite - ich denke wirklich, dass Calamus zwar das Zeug hätte, Quark und auch InDesign in einigen Bereichen das Wasser zu reichen, während er in anderen Bereichen alle anderen Systeme alt aussehen lässt. Solange wir aber noch keinen XL auf Mac-Basis haben, ist die Calamus-Akzeptanz bei alt-eingesessenen Quark-Usern sicher sehr schwer zu erreichen. Wir konzentrieren uns daher auf unsere bisherigen Stärken, die wir weiter ausbauen.

Wachstumschancen sehe ich immer noch im Plot-Bereich, in der Außenwerbung, im Large-Scale-Print-Bereich (vor allem, wenn die neue Vektorausgabe fertig wäre) - aber nach wie vor auch im Text- und Layoutbereich, sogar im Mas-sentextbereich.

stc: Wie siehst Du die Leistungsfähigkeit von Calamus im Vergleich zu Quark oder dem neuen InDesign? Immerhin bietet Calamus schon seit fast zwei Jahrzehnten etwas, womit sich InDesign nun brüstet: echtes WYSIWYG.

Dunkel: Calamus braucht sich vor beiden Systemen nicht zu verstecken. Jedes hat seine Stärken und Schwächen. Der große Unterschied zwischen Calamus und den anderen Systemen ist, dass diese auf PostScript aufbauen und vertrauen, während Calamus lieber auf sich selbst vertraut. Das fängt bei der Schriftenverwaltung an und hört bei der Ausgabe noch lange nicht auf. Wir können - im Gegensatz zu den meisten anderen - übrigens mehr als zweigleisig fahren, was die Ausgabe angeht. So hast Du in Calamus die Wahl zwischen seinem eigenen Softtrip mit der Möglichkeit, verschiedene Rasterarten und Rasterverfahren auf einer Seite zu nutzen, und der PostScript-Ausgabe. Du kannst sogar softgeripte Seiten als PostScript ausgeben und hast so die Sicherheit der Calamus-Ausgabe mit der Kompatibilität zur anderen Welt. Niemand braucht heute mehr einen speziellen Calamus-Belichtungsservice, Du kannst Calamus-Dokumente bei jedem Wald- und Wiesen-PostScript-Belichter ausgeben lassen. Aber: PostScript kann

nicht so viel wie die Calamus-Ausgabe. Daher gibt es immer noch genügend Calamus-Belichter.

stc: Tatsächlich scheint sich PDF immer weiter als Quasi-Standard auch in der Druckvorstufe durchzusetzen. InDesign nutzt es für seine Bildschirmdarstellung, Apple will es mit seinem MacOS X gar für die transparente WYSIWYG-Darstellung seines gesamten Betriebssystems nutzen. Was hältst Du von dieser Entwicklung und wie wird Calamus darauf reagieren? Wie siehst Du die Leistungsfähigkeit der Softripping-Technologie in diesem Zusammenhang?

Dunkel: PDF ist ein wichtiger Schritt für Adobe gewesen, aus dem PostScript-Sumpf herauszukommen und weitere Einnahmen durch ein neues plattformübergreifendes Format zu haben. Mit dem klugen Schritt von Apple, PDF als universelles Ausgabeformat für alle Programme nutzbar zu machen, ist PDF schon jetzt mehr als ein Quasi-Standard geworden. Auch wir nutzen schon jetzt die Möglichkeiten von PDF, indem wir allen Calamus-Usern empfehlen, mit dem Bridge-4-Modul objektorientiertes PostScript auszugeben. Diese PostScript-Dokumente ziehst Du einfach auf den Adobe Acrobat Distiller - und fertig ist Dein PDF. Mit suchbarem Text, WYSIWYG. Wir publizieren seit langem schon unsere Handbücher als PDF im Internet, natürlich mit dem Gespann Calamus-Bridge-Distiller produziert.

Eine eigene PDF-Ausgabe aus Calamus scheuen wir momentan noch aus ganz banalen Gründen: Es wäre gleich teuer, diese PDF-Ausgabe selbst zu entwickeln und zu debuggen - oder eine PDF-Ausgabe von Adobe zu kaufen. Der Distiller im Adobe-Acrobat-Paket ist erschwinglich und vor allem: Er ist aus dem Hause der PDF-Erfinder. Soll Adobe doch die Fehler debuggen. Wir nutzen das Format gern mit viele unserer User mittlerweile ebenso. 400-seitige Vierfarb-A4-Kataloge mit Calamus und PDF direct-to-plate (also ohne den Umweg der Filmbelichtung) zu produzieren, ist heute absolut normal und längst kein Aha-Erlebnis mehr wert. Nur trauen es sich die Semi-professionals noch nicht zu, diesen

«Mich beruhigt aber sehr, dass alle Calamus-User, die den Ausflug zu Quark unternommen haben, erschrocken oder frustriert von Quark zu Calamus zurückkehren.»

Schritt zu gehen. Das erinnert mich immer wieder daran, wie ich mich damals nicht traute, auch mal vierfarbige Prospekte zu setzen.

stc: Hältst Du Softripping für eine vergebene Chance? Hätte es nicht den Stellenwert verdient, den PDF jetzt und besonders in Zukunft einnimmt?

Dunkel: Softripping ist bewährt und war lange vor PostScript verfügbar. Mittlerweile wird es von verschiedenen Anbietern neu auf den Markt gebracht, natürlich mit anderen Namen. Der Name „Softripping“ ist ja für Calamus geschützt. Aber neue Produkte wie Extif zeigen, dass der Bedarf nach Software-RIPs sehr groß ist - und hochwertige Produktionen auch ohne teure PostScript-Hardware-RIPs erschwinglich macht. Softripping hat mit PDF nichts gemein, denn PDF arbeitet mit Objekten, die noch nachträglich bearbeitet werden können - entsprechende Werkzeuge vorausgesetzt.

Softripping ist eine Art der hochwertigen Ausgabe gerasterter Seiten auf Drucker und Belichter, natürlich auch für den Bildschirm. Es hat seinen festen Platz da, wo gedruckt werden soll und ein Hardware-RIP umgangen werden soll oder muss.

stc: Schweifen wir noch etwas weiter aus: Könntest Du Dir Softripping als transparentes Darstellungssystem eines erweiterten Atari-Betriebssystems vorstellen, das durchgängiges WYSIWYG bietet?

Dunkel: Nein, da wären andere Systeme sicher sinnvoller. WYSIWYG wird ja erst dann zur Hürde, wenn man die Bildschirm-Darstellung verlässt und sich in andere Formate (Papier, Film, Plotter) oder Farbräume (weg vom RGB zum CYMK oder in andere Druckprozessfarben) begibt. Oder wenn die Ausgabeauflösung der Geräte deutlich differiert. Softripping müsste für den Bildschirm

heutzutage mindestens um Antialiasing für Schriften erweitert werden, damit die zu niedrige Bildschirmauflösung dennoch lesbare Texte in kleinen Schriftgraden ermöglicht. Das ist einer der Vorwürfe von Nicht-Calamus-Usern an Calamus: «Die Schriften kann man ja am Bildschirm gar nicht richtig lesen», höre ich immer wieder, wenn jemand eine Zeitungsseite auf einem 15-Zoll-Monitor in einem Calamus-Dokument betrachtet. Meine Antwort ist immer gleich: «Natürlich kann man das nicht. Auf anderen Satzsystemen siehst Du da nur noch waa-gerechte Linien.» Da Calamus das Softripping konsequent auch auf dem Bildschirm einsetzt, ergibt sich bei sehr kleinen Schriftgraden eben das Problem der fehlenden Optimierung - die aber dem WYSIWYG-Prinzip widerspricht.

stc: Desktop Publishing war an sich der Schritt, Dokumente für den Druck für den Anwender nachvollziehbar grafisch am Bildschirm möglich zu machen. Die Akzeptanz dieser Technologie war aber eng verknüpft mit der Qualität der Ergebnisse und der zunehmenden Leistungsfähigkeit der Programme und Systeme. In den letzten Jahren scheint sich die Voraussetzung an ein Publishing-System immer weiter dahingehend zu entwickeln, dass diese die Möglichkeit der Publikation für die verschiedensten Medien bereitstellen müssen. Neben dem Export ins rein digitale PDF-Format wird auch die Publikation für das Internet zunehmend wichtiger. Wie siehst Du diese Entwicklung?

Dunkel: Ich sehe sehr wohl, dass alle großen Programme sich damit rühmen, die erstellten Print-Dokumente könnten per Knopfdruck auch ins Internet gestellt werden. Das ist die Marketingseite der Produkte. Wenn Du Dir die Ergebnisse ansiehst, sträuben sich Dir die Nackenhaare. Die banalste Lösung wird immer wieder gern genommen: Ein simples

mal fertig wird. Daher ist es nie möglich, alles zu realisieren. Ein langersehntes Feature war sicher das UNDO, aber auch die Text-Features und das wesentlich leichtere Seiten-Handling und das neue Farb-Management standen schon lange auf den Wunschlisten. Die sind allerdings jetzt nach dem Erscheinen des SL2000 schon wieder länger als je zuvor. Neue Features wecken eben wieder neue Wünsche.

stc: Einige Anwender, mit denen ich gesprochen habe, waren etwas enttäuscht, dass der „Millenium-Calamus“ nicht gravierendere Veränderungen besitzt wie z.B. die Unterstützung von HTML etc. Was entgegnest Du diesen Leuten?

Dunkel: Alles zu seiner Zeit. Und da wir keine riesige Finanzmacht wie Adobe, Quark oder Corel im Nacken haben, ist bei uns Zeit auch Geld. Wir realisieren daher immer die Schritte, die wir nach reiflichem Abwägen als die dringendsten und wichtigsten ansehen.

stc: Ist der neue Calamus nicht in erster Linie für Neuanwender interessant, die nun ein weit größeres Modulpaket gleich mitgeliefert bekommen?

Dunkel: Natürlich schneiden Neuanwender finanziell am besten ab, da sie wirklich eine Riesenportion Calamus auf einmal bekommen. Doch auch die gestaffelten Upgrade-Preise sind meines Erachtens sehr fair und preiswert. Wir haben Upgradebestellungen aus allen Altversions-Strukturen bekommen, selbst alte 1.09-Veteranen und PC-Calamus-Anwender wollen jetzt endlich den Sprung auf den SL2000 wagen. Der enorme Lieferumfang ist immer wieder das Hauptargument.

stc: Welchen Calamus wird invers dem neuen Milan beiliegen?

Dunkel: Wie schon in 1999 mit Axro abgesprochen, wird dem Milan II eine Aktionskarte beiliegen, mit der man den SL99 zum Aktionspreis von DM 199.- erwerben kann. Der Neupreis des SL99 war DM 999.-. Auf dem Milan würde ich

gern die dann aktuelle SL-Demo-Version vorinstalliert sehen. Nur muss er auch verfügbar sein!

stc: Wie sieht die kurz-, mittel- und langfristige Weiterentwicklung des Calamus aus? Was haben die Anwender zu erwarten?

Dunkel: Kurzfristig möchten wir den Calamus in drei Kategorien anbieten: L, SL und SLC. Die L-Version wird als Shareware im Internet plazierte und frei downloadbar sein. Der Shareware-Preis wird irgendwo bei Euro 50.- liegen. SL ist der jetzige SL2000-Standardlieferumfang mit einem Neupreis von DM 1199.-. Das C in SLC steht für „Complete“ - der SLC ist also ein „Calamus mit allem“ zu einem sehr interessanten Komplettpreis. Natürlich wird es für jetzige SL-User einen ebenso interessanten Komplettierungspreis geben. Diese Preise stehen zur Zeit noch nicht fest.

Mittelfristig möchten wir Calamus XL als WindowsPack und MacPack rausbringen. Wir sprachen ja eben schon über den derzeitigen Stand der XL-Entwicklung, momentan müssen wir auf ASH warten.

stc: Sind Modulneuentwicklungen geplant?

Dunkel: Natürlich - es ist ja das Schöne an Calamus, dass durch die Modularität ständig auf Kundenwünsche eingegangen werden kann oder Neuentwicklungen rasch integriert werden können. Gerade sind die Nachfolger des Selekt-Moduls und des Koordinatenmoduls fertig geworden: Select3 und der Koordinaten-Manager. Sie bieten sehr leistungsfähige Funktionserweiterungen dieser bekannten Module. Tiffie Version 6 ist heute morgen frisch aus der Hexenküche entlassen worden. Derzeit wird an FonTools 2.0 gearbeitet, weitere Module folgen. Aber auch im Calamus selbst geht es natürlich nach der SL2000-Release ständig weiter.

stc: Wieviele Leute arbeiten derzeit am Calamus?

Dunkel: Das Team ist momentan leider

nur noch 5 Leute groß, nachdem adequate systems nur noch wenig Kapazität hat. Wir haben in den letzten Monaten verschiedene neue Entwickler-Verträge abgeschlossen, doch scheinen C-Programmieren und Calamus-Programmierung in C wirklich zwei Paar Schuhe zu sein. Wer ernsthaftes Interesse hat, die Calamus-Modulprogrammierung zu versuchen, sollte sich an unseren Chef-Entwickler Michael Monscheuer wenden, der die genauen Konditionen und Voraussetzungen mitteilt (Monscheuer@calamus.net). Wie gesagt: GFA BASIC ist nicht, Calamus wird mit PureC entwickelt.

stc: Warum war invers eigentlich nicht auf der Messe in Neuss in diesem Jahr vertreten? Einige Anwender befürchteten bereits den Ausstieg aus dem Atari-Markt...

Dunkel: Da die diesjährige Messe in Neuss eine Amiga- und Atari-Messe war, gingen wir von halber Besucherzahl für Calamus aus, verglichen mit den letzten Messen. Weitere Gründe waren die Frustration über die zuletzt in Hannover durchgeführte Atari-Messe im November 1999 und die intensive Arbeit an SL2000, die uns die Entscheidung leicht machte. Wir wollten lieber den SL schnell fertig haben und alle User mit einem wesentlich ausführlicheren Mailing direkt anschreiben.

stc: Zum Schluss noch die schon obligatorisch gewordene persönliche Frage: Was machst Du in Deiner Freizeit, wenn Du also gerade einmal nicht mit dem Calamus beschäftigt bist?

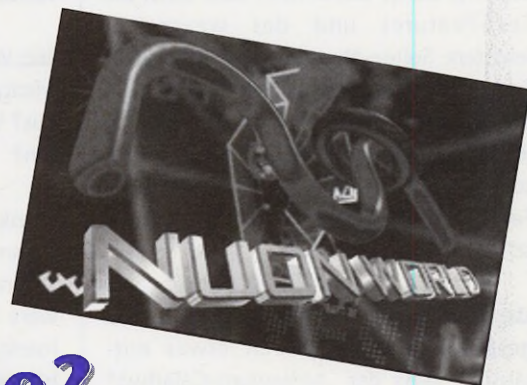
Ulf Dunkel: Ich verbringe möglichst viel Zeit mit meiner Frau, meinen Töchtern (14 & 10) und unserem kleinen Sohn (3 Monate), versuche mich mit guter Literatur zu entspannen, mache Hausmusik, Langlauf und engagiere mich politisch.

st-computer: Vielen Dank für das ausführliche Interview und viel Erfolg für die Zukunft des Calamus sowie Dir und Deiner Familie. ʘ

Neues Spiel, neues Glück

Nuon

Die Vollendung der Atari-Philosophie?



Seitdem die Unterhaltungselektronik ständige Aufwertungen und Verbesserungen aufzeigt, verlangen viele Konsumenten diese Leistungen in privater Umgebung. Ein Berg an Einzelkomponenten war bislang erforderlich, um dem interessierten Kunden das Tor zu Multimedia & Co. zu eröffnen. Heute kann man einen neuen Trend beobachten, den die Global-Player der Consumer-Electronics-Branche für sich verbuchen möchten: Ziel ist die Vermarktung eines Allround-Systems, das sämtliche Funktionen unter einem Gehäuse anbietet und langfristig als Ersatz bzw. ernstzunehmende Alternative herkömmlicher PC's anzusehen ist. Die Firma SEGA beispielsweise feierte unlängst mit der Dreamcast-Videokonsole ein großes Comeback, denn neben beeindruckenden 3D-Spielen ist auch ein Internetzugang inklusive eMail Accessory und Chat-Client vorhanden. Sony möchte hieran mit der Playstation 2 anknüpfen und versucht sich derzeit in einer Portierung von DVD-Player-Funktionen.

Beide Geräte zeigen allerdings noch deutliche Schwächen oder Einbußen: Während die Dreamcast kein vollwertiges DVD-Laufwerk besitzt (stattdessen setzte SEGA ein GD-ROM ein), zeigen sich bei der Playstation 2 deutliche Einbußen in den Videomodi (zu niedrige Auflösung und flimmerndes Bild).

Ein neuer Konkurrent (und ebenso altbekanntes Gesicht) meldet sich zu Wort und möchte dem nun Abhilfe schaffen: Atarianern dürften die Namen Richard Miller und Bill Rehbock durchaus ein Begriff sein, denn über viele Jahre prägten diese die Produktpalette des einstmals viertgrößten Computerherstellers der Welt. Mit dem Atari Falcon, Lynx und Jaguar eröffneten sie gleichermaßen ihren privaten Zoo im kalifornischen Sunnyvale. Wie die Geschichte weiter geht, muss ich hier nicht erörtern. Allerdings soll nicht unerwähnt bleiben, daß gerade mit diesen Geräten ein ernsthaftes Potential ausging, das von der Konkurrenz als sehr bedrohlich wahrgenommen wurde. Im harten Kampf um Marktanteile ging Atari bald die Puste aus, denn budgetstarke Weltkonzerne hatten bessere Mittel, sich und ihre Produkte zu verkaufen.

Anfangs noch als „Project X“ getarnt, starten nun die Begründer von VM-LABS mit ihrer geheimnisvollen NUON Technologie zum großen Revival. Mit der Tugend hartnäckiger und lernwilliger Einzelkämpfer unterzogen sich R. Miller und B. Rehbock einer „Gehirnwäsche“, um wieder ein ernsthaftes Wörtchen im Marktgeschehen mitreden zu können. Diesmal begleiten wir die Herren nicht in der Funktion als Hersteller, sondern als Entwickler und Lizenzgeber. Der Auftrag lautet also: Schnappe Dir namhafte Weltkonzerne und verkaufe ihnen deine Ideen. Der Grundstein war gelegt. Als Resultat präsentierte VM Labs Ende 1998 auf der Winter-CES die Multimedia-Plattform der Zukunft:

Nuon.

Seit vielen Jahren tingelt nun der Begriff „Multimedia“ in unscharfen Formulierungen um den gesamten Globus, doch erst jetzt wird Multimedia durch Nuon greifbar und ist für jedermann erschwinglich. Welche Attribute definieren Multimedia?

- Funktionalität (Spektrum der Applikationen)
- Interaktion (Programmablaufgestaltung)
- Intuition (selbsterklärende Auslösung von Prozessen)
- Interpretation (Abwicklung von Prozessen)
- Parallelanwendungen (Multitasking)
- Nutzungseigenschaften (virtuell/real)

Welche Attribute definieren Benutzerziele?

- Lebensqualität (Arbeitserleichterung, Arbeitssparnis)
- Flexibilität (Art und Umfang der Anwendungen, Ausbaufähigkeit, Integration weltweiter Standards)
- Bedienungskomfort (Handhabung technischer Einrichtungen)
- Sicherheit (Aktualität techn. Einrichtungen, Pro-



duktpflege, Eignungsgrade, Einsichtbeschränkungen)

- Einarbeitungszeit, Bildungsvoraussetzungen
- Anschaffungspreis, Erwerbsnotwendigkeit

Die Nuon-Technologie führt uns einen bedeutenden Schritt weiter in die interaktive und multimediale Welt von Morgen, indem Multimediafaktoren und Benutzerziele perfekt miteinander kombiniert werden.

Es ist angerichtet - Mahlzeit! Um es vorweg zu nehmen: Nuon ist keine reine Videogame-Konsole. Nuon ist ein Label ähnlich MSX oder Dolby und bezeichnet einen lizenzpflichtigen High-End-Chip. Die Nuon-Technologie kommt bislang vornehmlich in DVD-Abspielgeräten und TV-Set-Top-Boxen zum Zuge. Zum Einen bietet das Medium DVD mit seinen großzügigen Kapazitäten genügend Raum für die vielfältigen Programmcontents. Zum Anderen stellen DVD-Player als sogenannte „Stand-Alone-Units“ die ideale und autark agierende Plattform im privaten Ambiente dar. Diese Einheit fungiert als interaktive Station und lässt sich beispielsweise am heimischen TV-Bildschirm anschließen. Im Vordergrund steht maximaler Komfort bei einfachster Handhabung.

Der Nuon-Mediaprozessor - von dem heute schon namhafte Hersteller wie Motorola, Toshiba, Samsung, Raite oder Yamakawa in Ihren DVD-High-End Playern Gebrauch machen - erlaubt ein weites Feld an Applikationen, die dem Konsumenten nun erstmals Multimedia in seiner greifbarsten Form vorführen. Zu diesen Anwendungen zählen beispielsweise:

- (interaktive) DVD Spielfilme (Heimkino)
- nuon enhanced DVD Movies (Spielfilme mit erweiterten Eigenschaften)
- vollwertiger Audio CD Player
- Interactive Audio (Karaoke, Lichtorgel, Synthesizer, DJ Turntable)
- Video Games (Videospiele in 3D)
- Multi-player Network Games (Videospiele mit mehreren Mitspielern)
- Infotainment DVD (informative Unterhaltung)

- Edutainment DVD (spielend lernen, Ratespiele)
- Educational DVD (Fort- und Weiterbildung)
- Reference Multimedia (Sachwortregister, Enzyklopädien, Lexika)
- Internet Web Browsing (Anbindung World Wide Web)
- eMail (elektronische Post)

Einige dieser Anwendungsprogramme liegen neben dem Betriebssystem in allen nuonbasierenden DVD Playern bereits im ROM vor (Video-Screendesigner, Audio-player, Videoplayer, Virtual-Light-Machine und diverse Konfigurations- und Kontrollmodule) oder gehören als DVD Datenträger zum Lieferumfang (Internetbrowser, eMail Programm, Chat Client, Ballistic Videogame, Demos).

Nicht kleckern - klotzen! Nuon ist ein offenes System und kann modular ergänzt werden. In der Vergangenheit war es oftmals so, dass die Weiterentwicklung einer Elektronik von der Verfügbarkeit einzelner Hardwarekomponenten abhängig wurde und eine Verzögerung hingenommen werden musste. Nuon hingegen ist ein Mediaprozessor, der durch Softwarekomponenten leicht erweitert werden kann und daher zu jedem Zeitpunkt konkurrenzfähig ist. Nuon gibt somit allen verantwortlichen Entwicklern die Möglichkeit, schneller reagieren zu können und neue Software-Codes in die Plattform zu integrieren.

Zur Zeit unterstützt Nuon folgende weltweite Standards:

a. Grafikabteilung

- DVD-Video [Wiedergabe von Videofilmen auf DVD Datenträger]
- VideoCD [Wiedergabe von Videofilmen auf CD Datenträger]
- MPEG-1 and MPEG-2 [komplexe Algorithmen zur Datenkomprimierung]
- NTSC [Videonorm/Farbkodierung beispielsweise in Nordamerika]
- PAL [Videonorm/Farbkodierung beispielsweise in Europa]
- 16:9 Format [Cinema TV]
- Sub-Picture-Video [Verfahren zum Bildschirmaufbau]
- HTML [Hypertext Format zur Gestaltung von Web-Seiten]



Bilder oben: Erste Implementierungen in Geräten von kommen unter anderem von Samsung und Toshiba.

- JavaScript HTML-ergänzende Programmiersprache]
- TrueType-Fonts, Outline-Fonts [Vektor Schriftsätze]
- JPEG, GIF [Bildformate]
- Macromedia Flash [Format für Filmsequenzen aus dem Internet]
- Alpha Blending [RGB-ergänzender Farbkanal für Transparenz, Maskierung und Verläufe]
- Anti-Aliasing [Glättung/Weichzeichnen von Objektkanten]
- Phong Shading [Berechnung von Objektoberflächen; homogenisierte Polygonflächen inklusive Highlights]
- Gouraud Shading [Berechnung von Objektoberflächen; homogenisierte Polygone, mattierte Flächen]
- Texture Mapping [Gestaltung von Objektoberflächen mit Grafikelementen]
- Mip Mapping [Verwaltung und Anwendung von bis zu acht Größen einer Textur]
- Bilinear Filtering [(Echtzeit-)Bildbearbeitung: Schärfen, Weichzeichnen, Relief, Mosaik, Tönen]

b. Audioabteilung

- CD-DA [Wiedergabe von Audio-CD]
- DVD Audio [Audiowiedergabe von DVD-Datenträgern]



Der Web-Browser für Nuon kommt von PLANETWEB, die bereits Erfahrung mit Browsern für Dreamcast und Saturn sammeln konnten.

- HDCD [High-Definition-Compatible-Disc]
- LPCM [Audio DVD mit variabler Samplefrequenz <192KHz und <8 Kanälen]
- Dolby AC-3 [Tonaufbereitungsverfahren]
- Dolby ProLogic(TM) [Tonaufbereitungsverfahren]
- DTS(TM) [Digital Theater System: 5.1 Surround-Sound-Format, 3D-Klangraum-Technologie]
- 3D Spatializer [Virtuelle Surround-Sound-Technologie]
- MPEG audio CD-DA [Wiedergabe mpeg-kodierter Musik]
- CD-TEXT [CD-Format, ähnlich CD-Extra/CD+G]
- MP3 [MPEG Audio Layer 3 kodierte Musik-Wiedergabe]
- General MIDI [32-stimmiger Wavetable Synthesizer]
- Audio Effekte [Reverb, Chorus, Digital Delay, Flanger, Realtime Transposer, Harmonizer]
- S/PDIF [Digitalformat, entwickelt von Sony & Philips]

Zu den DVD-Player-Funktionen gehören ferner Smooth Shuttle, Slow and Fast Forward, Rewind, Zoom (bis zu 20-fache Vergrößerung), Pan, Scan, Picture in Graphics, Video Scaling, Graphics Overlay, Wide screen, Letterbox, Multi-Angle, Closed Caption, 16 Million Color User Interface, On-screen Display sowie 256 Transparenz-Level. Zur Peripherie zählen u.a. Game Controller (Joypad, Joystick, Lightgun, Arcade-Pad), Keyboard, Modem (in späteren Modellen fest im DVD Player eingebaut), Drucker, Multiplayer-Network-Schnittstelle sowie ZIP-Lauf-

werke. Darüber hinaus plant man zukünftig auch einen direkten Einbau von ISO-Record-Laufwerken, die wahlweise als CD/R/RW bzw. DVD/R/RW eingesetzt werden können.

Mit rund 1500 MIPS (Millionen Instruktionen pro Sekunde) ist der Nuon-Prozessor rund 30 Mal schneller als ein mpeg-2 Decoder und bietet somit die Grundlage für parallele Prozesse, die herkömmliche DVD-Player nicht ausführen könnten.

Hardware Hersteller. Der Samsung Extiva DVD N2000 ist weltweit der erste DVD-Player mit Nuon-Chipsatz. Seit August dieses Jahres geht das Gerät in den USA ab 399 Dollar über die Ladentische. Der Toshiba SD 2300 bietet gleichen Funktionsumfang und erscheint gegen Ende des Jahres in den USA. Ein weiterer Lizenznehmer im Ring ist die Firma Raite Optoelectronics, die im europäischen Raum unter dem Label Yamakawa auftritt und für ihre Billigumsetzungen bekannt ist. Bislang liegt allerdings nur ein Prototyp mit der Bezeichnung RDP-721 vor. Einen etwas anderen Weg geht Motorola mit dem Streammaster, der seit Mai in Malaysia verkauft wird. Hierbei handelt es sich um eine Set-Top-Box, die vornehmlich zum Empfang digital transferierter TV-Programme dient. Von allen angebotenen Nuon-Umsetzungen ist der Streammaster die flexibelste: Volle Nuon-Implementation mit den Schwerpunkten Video Entertainment, Sprach- und Videokommunikation, Internetzugriff und ein überragendes Schnittstellenangebot (u.a. ADSL, ATM oder BBT) lassen keine Wünsche offen. Allerdings muss sich das Gerät je nach Absatzregion einer Anpassung unterziehen. In Deutschland wird es daher noch etwas Zeit benötigen, um die Fähigkeiten vollständig auskosten zu können. Die Ursache hierfür liegt in der Willkür der hiesigen Netzbetreiber.

Nuon Zubehör. Bereits jetzt existieren einige 3rd-Party-Developer aus Übersee, die sich für die periphere Ausstattung des Nuon Systems kümmern. Die kanadische Firma Eleven bietet alternative Joypads, die als Remote-Controller über Radiofrequenzfunk arbeiten. Die in Los Angeles beheimatete Firma Nyko bietet ergono-

misch und optisch durchgestylte Joypads an und arbeitet gerade laut Pressemitteilung an weiteren Eingabegeräten, wie z.B. einem Lightpen. Darüberhinaus runden Pad-Verlängerungskabel und -verteiler sowie Memory Module (1 und 2 Mbit) das Nuon Sortiment ab.

Nuon - Have more fun! Das bisherige Line-Up an Spielen für die Nuon Plattform lässt keinen Zweifel daran, dass ehemalige Atari-Freaks zu Werke gehen. Iron Soldier (Eclipse Software Design), MYST (Cyan) oder Tempest (Llamasoft) müssen jedem Jaguar-Fan ein Begriff sein. Freut Euch also auf Altbewährtes in überarbeiteter, hochauflösender Version mit neuen, endlos anhaltenden Missionen. Darüber hinaus erscheinen bis Ende dieses Jahres folgende Titel:

- A-Maze (Fungus Amungus)- Geschicklichkeitsspiel
- Ballistic (Infogames) - Geschicklichkeitsspiel
- Freefall 3050 A.D. (Total Arkade Software) - actionlastiges 3D-Game, im Freiflug Räuber fangen
- Miracle Racing (Miracle Designs) - Funracer, ähnlich Atari Karts
- Titan 3 (TIERTEX Studios) - knallharter 3D-Actionshooter mit bewaffneten Fahrzeugen

Beim Erwerb eines Nuon-DVD-Players gehört das Spiel Ballistic (siehe auch gleichnamige Playstation-Umsetzung) sowie eine Demo-DVD mit vier spielbaren Previews zum Lieferumfang. Nicht unerwähnt sei an dieser Stelle selbstverständlich die Virtual Light Machine (Version 2) von Jeff Minter. Als ROM-Utility fest im Nuon-Chip implementiert, darf jeder Besitzer eines Nuon-DVD-Players gleich



Hebt Nuon den DVD-Hype in eine neue Generation?

loslegen - und das geschieht in der Regel mit dem Einlegen einer Audio-CD. Am einfachsten kann man die VLM mit einer Lichtorgel vergleichen, die Musik in Echtzeit anhand vorhandener Frequenzbänder analysiert und ein entsprechend umgesetztes Lichtsignal ausgibt. Die erzeugten Bilder sind eindrucksvoll errechnete Fraktale (Hüpfen Algorithmen), Plasmaeffekte oder aufblühende Matrizen, die in Ausdehnung (Amplitude), Verlauf (Phasenmodulation), Farbcodierung (Frequenz) und Reaktion (bpm) beeinflusst werden. Zudem ist ein Eingriff via Joypad jederzeit möglich, um zwischen verschiedenen Programmen umzuschalten bzw. Stroboskop-Effekte zu ergänzen. Die VLM ist das ideale Tool für Light Jokeys in Diskotheken und Clubs. Mr. Oizo, Dr. Motte, Sven Väh und DJ Hell hätten sicherlich riesigen Spaß mit dem Teil.

WWW - ich bin drin! Seit der E3 (Mai 2000) erhielt neben Spyglass auch PLANETWEB den Zuschlag, Internet-Browser für die Nuonplattform zu entwickeln. Planetweb gilt als Marktführer von Internetapplikationen auf OEM-Systemen. So entstanden beispielsweise in der Vergangenheit Internetbrowser für Dreamcast und Saturn. Der Browser von Planetweb erscheint im 4. Quartal 2000 zusammen mit einem Expansions-Modem und kann on- als auch offline betrieben werden. Für die Zukunft sind auch Nuon-basierende DVD Geräte mit eingebautem Modem und ROM-Browsern in Planung.

Alle notwendigen Applikationen sind im Paket enthalten: Surfen, Shoppen, eMail und Chat. Ebenfalls kann aus entsprechend vorbereiteten Audio- und Video-DVDs ein Login ins Internet erfolgen. Auf Datenträgern enthaltene html-Dokumente können natürlich auch offline betrachtet werden.

Persönliches Fazit. Nuon klingt gut. Nuon ist eine starke Hardware. Nuon macht Spaß. Nuon ist Multimedia. Aber: Leicht läuft man Gefahr, eine optimal abgestimmte und funktionstüchtige Hardware anzubieten und anschließend zu vergessen, das Teil ordnungsgemäß zu vermarkten. Wenn alle Parameter stim-

men, könnte Nuon tatsächlich zu einem Massenartikel werden. In der Rolle als Lizenzgeber zieht sich VM Labs hierbei geschickt aus der Affäre und überlässt die Vermarktung dem Nutzer dieser Technologie. Der Grund hierfür ist einfach: VM Labs selbst kann kein großartiges Budget für Werbung und PR aufweisen. Samsung ist gerade sehr bemüht, den Extiva beim Volk ins rechte Licht zu rücken und startete seit März diesen Jahres mit einer aufwendigen Kampagne namens „Digit-All“ im Fernsehen. Dennoch vermisste ich den Hype, wie ihn beispielsweise eine Playstation 2 auslöst. Oder wäre das zuviel verlangt? In Sachen Propaganda muss Nuon noch deutlich aufholen - die breite Masse weiß mit diesem Begriff noch nichts anzufangen.

Ebenfalls kritisch ist das bisherige Line-Up an Nuon-Spielen: Große Softwarehäuser wie Crave, Konami oder Activision werden wohl erst dann tätig, wenn sich ein erfolgreicher Verkauf der Hardware abzeichnet. Beginnt hier der Teufelskreis? Gut zu wissen, dass Spielen nicht alles ist, was Nuon beherrscht. Nuon-Geräte sind vollwertige DVD-Player der Referenzklasse. Somit steht ein riesiger Berg an Spielfilmen uneingeschränkt zu Verfügung. Weiterhin ist es gut zu wissen, dass Nuon internetfähig ist. Entweder portabel, ergänzend oder als leicht handhabbare Einstiegsdroge. Könnte dies die Rettungsinsel sein?

Laut Bill Rehbock werden die meisten Kunden gar nicht bemerken, dass sie soeben einen nuonbasierenden DVD-Player gekauft haben. Sie werden allenfalls mit Begeisterung zu Hause feststellen, dass ihr DVD-Player mehr zu bieten hat als der des Nachbarn. Wie sollen wir das verstehen? Nun, Nuon soll sich als weltweiter Standard im DVD- und Multimedia-Sektor etablieren. Egal ob primär ein Bedürfnis nach Nuon vorhanden ist oder nicht: Das Leistungsaufgebot wird den Kunden spätestens im trauten Heim erschlagen - und er wird sich fragen, wie dies alles mit dem Anschaffungspreis vereinbar ist.

Weitere Informationen, konkrete Detailinfos oder Bezugsquellen finden Sie hier: <http://www.nuon-world.de>. A

Michael Neihs



Erste Spieleumsetzungen für Nuon: Ballistic liegt jedem Nuon-Gerät bei, Freefall verspricht Action, Ironsoldier sollte allen Jaguar-Fans ein Begriff sein, Miracle erinnert an WipeOut und MYST ist ein Klassiker. Wirklich große Namen und Spielehäuser fehlen bisher allerdings - begeht man ähnliche Fehler wie Atari?

Strategie auf dem Falcon

Conquest of Elysium



2

Falcon-Fans aufgepasst: Es geht wieder auf den Kontinenten Elysium. Jan Daldrup ist Ihr Reisebegleiter und sagt Ihnen, was Sie im Update erwartet.

Alle Hobby-Druiden, Gelegenheits-Barbaren und Schöngeist-Elfen aus der Gilde der Computerspieler sollten aufhorchen. Es gibt ein neues Fleckchen Fantasy-Erde, das noch einen neuen Herrscher sucht und deshalb auf keinem ruhmverheißenden Reiseplan fehlen sollte: der Kontinent Elysium.

Vorraussetzung für den Transfer nach Elysium ist jedoch der Besitz eines gültigen Abenteurer-Passes sowie ein funktionstüchtiger Falcon mit mindestens

4 MB RAM. Fast-RAM und ein Multitasking-Betriebssystem sind ebenfalls gern gesehene Gäste - nur bei Grafikkarten weigert sich der Fährmann konsequent überzusetzen. Jetzt gilt es noch Heizdecken, Milch und Kekse in Reichweite des Computers zu positionieren, um etwaigen Engpässen in der Grundversorgung in den nächsten Stunden vorzusehen - und das Abenteuer kann beginnen.

Als die Zeit laufen lernte. Zunächst geht es daran, die Welt nach den eige-

Conquest Of Elysium: Epochen

Dark Ages

Die Zeit, in der der Mensch gerade Fuß fasst auf Elysium. Ruinen alter Zivilisationen, Elfen und Zwergensiedlungen prägen das Landschaftsbild. Drachen suchen das Land heim und die Natur hat noch einen starken Einfluss.

Agricultural Society

Es ist die Zeit der Helden und Pioniere. Städte sind rar, doch Höfe und Dörfer sind breit gestreut.

Empire

Die Dörfer sind inzwischen zu Städten angewachsen, Wälder wurden abgeholzt und neue militärische Einheiten kämpfen gegen die Barbaren aus dem Norden.

Fallen Empire

Ruinen, Friedhöfe und alte Schlachtfelder prägen Elysium. Die großen Städte sind zerstört und auch die Zahl der Dörfer hat sich reduziert.

Ordinary

Elysium steht im Zeichen eines aufstrebenden neuen Imperiums. Städte wachsen wieder und die Zukunft der Menschheit sieht vielversprechend aus.

Monarchy

Feudalherren sitzen in ihren Festungen, Burgen und Schlössern, doch die Städte des Imperiums müssen erst wieder aufgebaut werden.

Conquest Of Elysium: Szenarien



Troll Wars

In den Anfangszeiten beherrschte der mächtige Troll-König Elysium, doch jetzt streben Elfen, Zwerge und Menschen nach der Macht in dieses 3-Spieler-Szenario.

The Sundering

Das alte Imperium steht kurz vor dem Untergang, doch als Imperator und Priesterin von Baal kann in diesem 2-Spieler-Szenario versucht werden, das Unaufhaltsame aufzuhalten



The War with Death

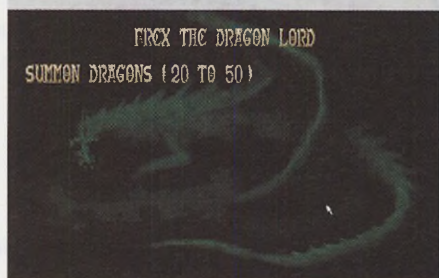
Nur mit Hilfe eines mächtigen Necromancers konnte das Imperium zu Fall gebracht werden. Im Krieg mit dem Tod können in diesem 4-Spieler-Szenario Demonologe, Warlock, Hexe und Priesterin gegen den Fiesling aus der Unterwelt antreten.

nen Vorstellungen zusammenzubasteln. Dabei kann entweder der Computer eine zufällige Welt fertig abmischen, oder es wird selbst darüber bestimmt wie groß das Areal sein soll und wieviele Berge und Wälder das Gesicht von Elysium prägen. Im nächsten Schritt werden die Mitspieler bestimmt und die Epoche gewählt. An der virtuellen Balgerei dürfen hierbei bis zu acht menschliche Mitspieler teilnehmen oder auch durch Computer - mit wahlweise beschränkten bis genialischen taktischen Fähigkeiten - ersetzt werden. Wesentlich interessanter sind jedoch die sechs zur Auswahl stehenden Epochen (siehe Box „Epochen“) die maßgeblich die wirtschaftliche und kulturelle Lage Elysiums bestimmen. So werden sich menschliche Warlords und Barone in Zeiten von Monarchien und Imperien besonders wohlfühlen, währenddessen der Necromancer lieber die Friedhöfe und Schlachtfelder zu Zeiten des gefallen Imperiums nach Untoten abgrast.

Wo wir auch schon bei den Charakterklassen sind, derer gleich 19 an die Macht streben. Jede Klasse zeichnet sich dabei durch eigene Einheiten und teilweise spezielle Fähigkeiten aus (siehe Box „Charakterklassen“). Dem gegenüber stehen dann auch noch rund 300 verschiedene Monster, die in verwinkelten Ecken des Landes darauf warten, aufge-

scheucht, beschwört und gerufen zu werden.

Schlachten schlagen, Welt beherrschen, Familie gründen. Zu Beginn fängt jeder künftige Herrscher erstmal klein in der eigenen Zitadelle, Höhle usw. an und ist nur mit ein paar Einheiten ausgestattet - vielleicht auch schon mit ein paar Städten, Wäldern oder Minen, die für den entsprechenden Geldfluss in den nächsten Monaten sorgen. Jetzt geht es daran, Kommandanten mit Truppen in die Welt hinauszuschicken, denn viel zu sehen ist von Elysium erst einmal nicht. Nur um die eigenen Besitztümer und Einheiten herum kann jeweils ein Feld weit gesehen werden. Bereits besuchte Flecken, die nicht mehr in direkter Reichweite stehen, fallen dem berüchtigten „Fog of War“ zum Opfer: Das Feld verdunkelt sich und es kann auch nicht mehr nachgesehen werden, ob ein Monster oder anderer Bösewicht es besetzt hält. Jeder Kommandant hat pro Runde jeweils drei sogenannte Action Points, mit denen er Aktionen durchführen bzw. sich maximal drei Felder fortbewegen kann. Wobei je nach Klasse z.B. ein Marsch durch ein Gebirge gleich zwei Action Points verschlingt. Die ganzen Armeen müssen natürlich irgendwo herkommen, und so lassen sich in Burgen



Conquest Of Elysium: Cheatmode

Shift C:	Cheatmode aktivieren, Karte komplett sichtbar machen
Shift M:	10.000 Money
Shift I:	Infos über die Speicherverteilung
Shift D:	Debug Mode
	Im Debug Mode können von jedem Feld alle Informationen angezeigt werden (Congregation, Sacrifices, Herbs, Dead...). Wird die Runde mit aktivem Debug-Mode beendet, können die Züge der Computergegner genauer angesehen werden.

Bilder oben: Grafische Feinessen sind von Conquest Of Elysium nicht zu erwarten - dafür jeden ein Spielspaß, der Monate andauern kann.

und ähnlichen Gemäuern vom Bogen-schützen bis zum Ritter je nach Klasse ganze Heere zusammenkaufen. Die Einkünfte kommen als Steuern aus eroberten Städten, Dörfern, Farmen, Minen usw. Demonologen holen sich hier auch gerne gleich ihre Menschenopfer ab, und Druiden übernehmen mit Vorliebe ganze Wälder, um aus den gesammelten Kräutern fette Monster zu zaubern. Kämpfe zwischen zwei Parteien laufen wie das Spiel selbst rundenweise ab. Erst darf also der eine draufknüppeln und dann der andere. Wichtig für den erfolgreichen Abschluss einer Schlacht ist nicht nur die Masse einer Armee, sondern auch deren Klasse. So kann ein Troll zwar eine Menge Schläge wegstecken und auch gut austeilen, gegen einen wohlplazierten Angriffszauber ist er jedoch chancenlos. Abhilfe können hier höchstens ein paar magische Gegenstände schaffen, die im Verlauf des Spiels gefunden oder erbeutet werden können. Sie verhelfen dann z.B. dem in der Magie schlecht bewan-

dernten Troll zu Schutz vor Feuerzaubern und anderen hexerischen Gemeinheiten.

Wer dann etliche Welten beherrscht und viele Charakterklassen ausprobiert hat, kann sich an die nächste Herausforderung wagen. Conquest of Elysium 2 bietet nämlich auch drei Szenarien, die es zu bewältigen gilt. Diese Szenarien sind für zwei bis vier menschliche Spieler ausgelegt und decken einige geschichtliche Etappen Elysiums ab (siehe Box „Szenarios“). Der Schwierigkeitsgrad ist gepfeffert - doch gerade erprobte Abenteurer kommen hier voll auf ihre Kosten.

Fazit. Conquest of Elysium 2 hat sicherlich viele größere und kleinere Macken. So kann die grafische und soundtechnische Aufmachung nicht gerade vom Hocker reißen, und ein ausgeklügelteres Kampfsystem mit besserer Einbeziehung der Magie hätte dem ganzen wohl das Sahnehäubchen aufsetzen können. Trotzdem steckt in diesem Spiel eine Menge

Spaßgehalt. Schon allein das Ausreizen der verschiedenen Charakterklassen kann für Wochen beschäftigen. Die Welt von Elysium hält ebenfalls noch eine ganze Reihe Überraschungen parat - wer jemals einen menschlichen Kommandanten mit dem Namen Sir Robin inkl. Barden in seinen Reihen stehen hatte, wird dies bezeugen können. Nach Aussage der Autoren bräuchte man wohl zwei Jahre, um wirklich alles gesehen zu haben. Die Szenarien bieten nochmals zusätzlichen Tiefgang.

An dieser Stelle kann ich auch direkt noch jedem Fan den ersten Teil dieses Spiels ans Herz legen. Was den Umfang angeht, steht es zwar dem Update auf Version 2 in einigem nach, doch können Fans hier noch zwei alte, neue Szenarien für sich entdecken. ♪

<http://www.efd.lth.se/~d92jk/coe.html>

Jan Daldrup

Anzeige



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

Lieferumfang

- 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
- Ressource-Constructions-Sets
- Icon-Editor
- Demo-Versionen von GFA-Basic für WindowsDM 59.-

Mit Hilfe dieses Komplett-Paketes sind Sie in der Lage, unter einer komfortableren Entwicklungsumgebung ausgereifte Atari-Software zu schreiben. Dank der mitgelieferten Utilities wird GFA-Basic fehlerbereinigt und für den Einsatz auf moderner Hardware vorbereitet. Lieferbar auf Diskette oder CD-ROM, bei Bestellung bitte angeben.

GFA-Basic-Bücher

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

Versand

Falke Media, An der Holsatiamühle 1, D-24149 K i e l, Tel. 04 31-27 365, Fax 04 31-27 368, <http://www.falkemedia.de>

Surftipps

GokMasE's Ataripage

<http://hem.passagen.se/gokmase/atari/>

Die Zeiten der ewig gleichen und auf Dauer eintönigen Piktogramme sind glücklicherweise auch auf dem Atari-Desktop schon lange Geschichte. Spätestens seit moderne Oberflächen wie jinnée den Markt beherrschen, weiß auch der Atari-Fan seinen Desktop mit den Icons seiner Wahl zu individualisieren.



Während Windows-Anwender jedoch in der Piktogramm-Auswahl aus den Vollen schöpfen können, werden Atari-Nutzer nicht ganz so gut mit neuen Bildchen für ihre Programme versorgt. Wer jedoch über einen Internet-Zugang verfügt, hat in der „Atari Icon Library“, die sich auf GokMasE's Ataripage findet, ein neues Mekka gefunden. In mittlerweile 79 Archiven findet der geneigte Surfer alles, was sein Herz begehrt.

Die Piktogramme sind nach Themengebieten oder künstlerischen Stil zusammengestellt. Wer sich unter den Themen nichts vorstellen kann, hat die Möglichkeit, sich die einzelnen Archive in einem Preview anzuschauen. Dabei sind nicht nur groteske, im Comic-Stil entworfene Piktogramme, sondern auch realistische Abbildungen erhältlich. Sogar eine GlowIcon-Collection, wie sie für den Milan II geplant ist, findet sich.

Alles in allem stellt die Atari Icon Library also eine wahre Fundgrube dar, die Sie immer wieder gern besuchen werden, wenn Ihnen Ihr Desktop zu langweilig geworden ist.

Aber auch die anderen Bereiche

von GokMasE's Ataripage verdienen Aufmerksamkeit: Hier findet sich z.B. der hEARCoach, ein musikalischer Trainer für die Sensibilisierung des musikalischen Gehörs und AtarICQ, ein ICQ-Clone im modernen GEM-Gewand.

Interessant ist auch ein kleines, aber feines Softwarearchiv, das Links und Screenshots zu beliebigen Dateiauswahlboxen, Kontrollfeldern und Texteditoren enthält. Auch direkte Download-Möglichkeiten werden geboten.

Last but not least sei die gelungene Link-Seite erwähnt, die eine effektive Sammlung nützlicher Web-Adressen enthält.

Die Homepage ist unaufdringlich und übersichtlich gestaltet und lädt trotz der zahlreichen Piktogrammabbildungen schnell. ⚡

falke media

<http://www.falkemedia.de>

Aufgrund seiner vielfältigen Geschäftsaktivitäten, die über die eigentliche Verlagsarbeit hinausgehen, hat sich der Falke Verlag in falke media umbenannt. Dazu passend startete nun das neue Web-Angebot des Kieler Unternehmens, in dem auch seit Jahren die st-computer erscheint.

Der Verlagsbereich nimmt nach wie vor den größten Platz ein. Vorge-



stellt werden die aktuellen Publikationen st-computer, AMIGApus, AMIGApus CD-ROM und die neue Mac-Zeitschrift mac life.

Leser der st-computer erhalten die Möglichkeit, direkt und ohne Umwege beim Verlag zurückliegende Ausgaben und Leser-CD nachzubestellen. Auch die verschiedenen Software-Titel, die bei falke media im Vertrieb sind, finden sich. Dabei kann auch endlich auch bequem per Kreditkarte bestellt werden.

Im News-Teil finden sich aktuelle Informationen zu den Zeitschriften oder geplanten Messen. Wer also über die Produkte und Aktivitäten von falke media auf dem Laufenden bleiben möchte, sollte diese Seite in seiner Hotlist vormerken.

Im Teil „Über uns“ finden sich die wichtigsten Adressen und Telefonnummern des Verlags und der Redaktionen. In Kürze werden hier auch Mitarbeiterportraits und Stellenangebote veröffentlicht.

Der Webmaster Nico Barbat hat eine interessantes, modernes und grafisch äußerst ansprechendes Angebot rund um falke media erschaffen. ⚡

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

Echtzeitstrategie für alle Ataris

Stune

The Battle for Aratis



Nach einer langen Durststrecke werden Atari-Anwender endlich wieder mit einigen interessanten Spielerveröffentlichungen beglückt. Besonders der Bereich der Strategiespiele wird recht umfangreich bedient. Mit Stune ist nun ein Spiel im GEM-Gewand für (fast) alle Ataris verfügbar. Unser Dauerspieler Jan Daldrup warf einen ersten Blick auf das noch nicht ganz fertige Spiel.

Echtzeitstrategie ist auch für den nicht gerade verwöhnten Atari-Strategen kein Fremdwort mehr, denn Stune schickt sich an, die Sandkastengeneräle wieder zurück an den Monitor zu holen.

Geschichtliches. Was im Kleinen Microsoft gelang, kann im größeren Rahmen doch auch nicht wesentlich komplizierter sein. Das muss sich zumindest Gill Bates, Anführer des Microsoft-Imperiums, gedacht haben, als er seine Streitkräfte gegen das friedliche Sonnensystem Boni OSi in den Krieg schickte. Objekt der Begierde ist jedoch diesmal nicht ein unausgegorenes Betriebssystem, sondern hoffentlich nicht gegorener Saft. Dieser Saft des Lebens wird den Planeten Aratis,

Acoris, Applis, Amigis und Lunis jetzt kontinuierlich entzogen. Und da es kein Kartellamt auf globaler geschweige denn universaler Ebene gibt, muss halt eine Rebellion her, um das Imperium in seine Schranken zu weisen. Der Steppenplanet Aratis hat den werten Spieler zum Anführer der Rebellen gewählt, der sich jetzt von Mission zu Mission Richtung Sieg hangeln muss. So viel zur ereignisreichen Vorgeschichte, die sich die beiden Programmierer Thomas Huth und Matthias Alles ausgedacht haben. Anleihen und Ähnlichkeiten zu existierenden Geschichten und Persönlichkeiten sind daher bestimmt rein zufällig.

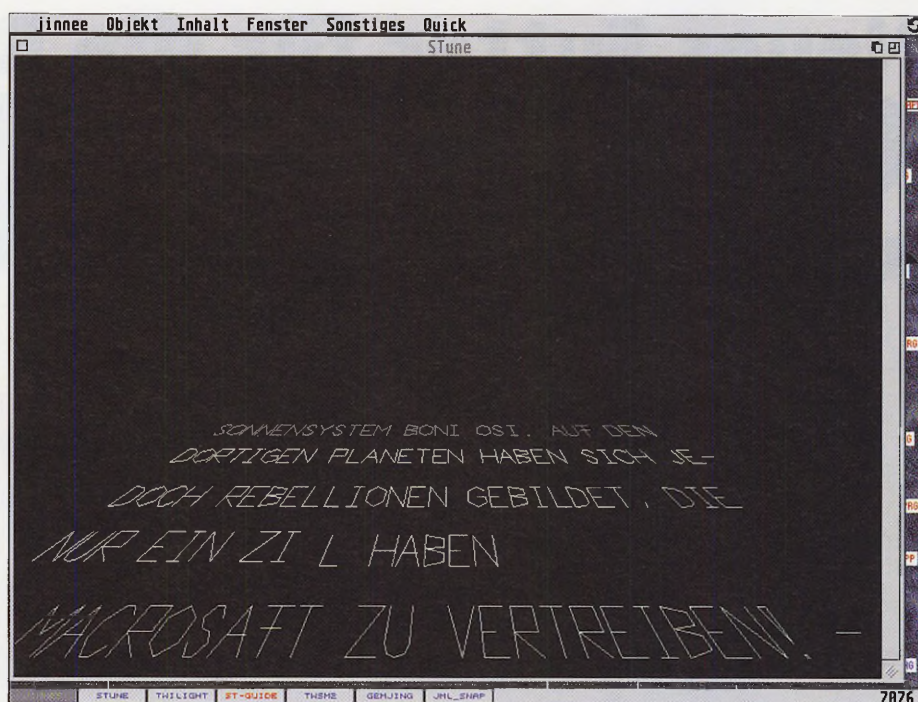
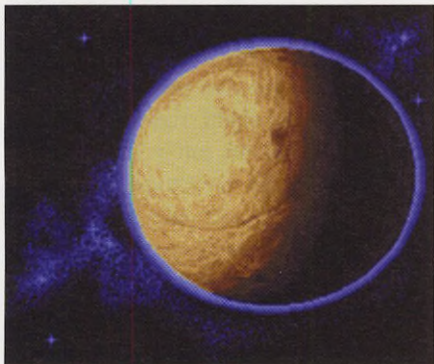
Spielerisches. Da sich Stune momentan noch in der Entwicklung befindet, be-



Stune ist auf jedem Atari ab 1 MB RAM spielbar, da das Strategie-Spiel komplett in GEM eingebunden ist. Von Vorteil ist natürlich eine Auflösung ab 640x480 Pixeln.

schränkt sich die Aufgabe bei jeder Mission erst einmal nur darauf, den Computergegner komplett auszulöschen. Die hierfür benötigte Armee baut sich allerdings nicht von allein auf, daher muss zunächst eine Basis mit allem Drum und Dran errichtet werden. Neben einem gewissen Startkapital sorgt vor allem der auf Aratis sprießende Saft für den zum Aufbau nötigen Geldfluss. Dieser wird durch eine Raffinerie weiterverarbeitet, die neben einem Kraftwerk zur Stromversorgung in der Anfangsphase wohl eine der sinnvollsten Investitionen darstellt. Sind Stromversorgung und monetärer Nachschub gesichert, können die militärischen Anlagen in Angriff genommen werden. Mit Sandsäcken, Mauern und Geschütztürmen kann die eigene Basis vor Angriffen abgesichert werden, während bewaffnete Vehikel und Truppen dem Gegenüber den Garaus machen sollen. Sämtliche mobile Einheiten können munter über den Bildschirm kommandiert werden, wobei es zunächst einmal gilt, die Umgebung abzufahren, da auch in Stune alle unerkundeten Teile der Karte in stilvollem schwarz verhüllt werden. Gegnerische Einheiten oder Basen lassen dann auch nicht all zu lange auf sich warten und das Kampfgetümmel kann losgehen.

Technisches. Eine Besonderheit an Stune ist die Tatsache, dass es sich um einen seltenen Vertreter der Gattung GEM-konformes Spiel handelt. Dabei wird wirklich jeder Atari - vom Atari ST mit 1 MB in niedriger Auflösung bis hin zum hochgerüsteten Atari-kompatiblen Clone, unterstützt. Die Grafik besteht momentan noch größtenteils aus nur 16-farbigem Aushilfsbildchen, die jedoch in der finalen Version künstlerisch anspruchsvoll



leren Pendants weichen werden. Das Kampfgeschehen kann je nach Rechner mit Chip- oder Samplesounds unterlegt, mit Sprachsamples garniert und mit MOD-Musik abgerundet werden. Wem die Fenster- und Menüzeilenvielfalt auf die Dauer zu nervig wird, kann auch jederzeit einen Fullscreen-Modus aktivieren.

Die Steuerung gestaltet sich recht einfach: Einheiten werden per Mausklick selektiert und dann an einen Punkt auf der Karte oder auf einen Gegner geschickt. Bei Fabriken und Kasernen wird per Rechtsklick ein Pop-Up geöffnet, über das Einheiten und Gebäude produziert werden können. Welche Einheiten und Gebäude überhaupt zur Verfügung stehen, legt der Technologielevel einer Mission fest. Damit sich Spieler in der Hitze des Gefechts nicht unnötig durch viel Rumgeklücke aufhalten, lassen sich viele Aktionen wie das Setzen, Verkaufen und Reparieren von Gebäuden auch über Shortcuts durchführen.

Für einstweiliges Vergnügen sorgen in dieser Betaversion (0.82) momentan drei Einzelspielermissionen und eine Zweispielermission. Letztere wird über die Netzwerkoption gespielt, die auf STiK/STiNG aufbaut. Dabei kann sowohl über lokale Netzwerke (z.B. über MIDI oder die serielle Schnittstelle) als auch über das Internet gespielt werden. Eine

Chatoption sorgt hier dafür, dass auch verbale Attacken nicht auf der Strecke bleiben.

Erstes Fazit. Eine echte Wertung soll an dieser Stelle noch nicht vorgenommen werden, da sich Stune noch in der Entwicklung befindet. Bis zur endgültigen Veröffentlichung soll sich an vielen Ecken und Enden noch etwas tun. Bis jetzt macht das Spiel jedoch bereits einen sehr vielversprechenden Eindruck. Ein Einstieg ist schnell gefunden, und gerade der Zweispielermodus dürfte für längeren Spielspaß sorgen. Ein paar Wünsche für spätere Versionen bleiben natürlich auch: größere Grafiken, damit in hohen Auflösungen nicht mit einer Lupe hantiert werden muss, eine modernisierte GEM-Oberfläche und die Möglichkeit, mehrere Einheiten gleichzeitig zu selektieren.

Jeder der jetzt Blut geleckt hat kann die aktuelle Preview Version von der Stune-Homepage herunterladen oder sie auf der aktuellen stc-Spezialdiskette finden. Gleichgesinnte Netzwerkspieler sind am ehesten im IRC in den Channels #atari.de und #atariscne anzutreffen.

Möge der Saft mit euch sein! ♫

stune@gmx.net, <http://stune.atari.org>, <http://server4.fts.vb.bw.schule.de/thothy/stune/>

Jan Daldrup

Neues Futter für die Raubkatze Soccer Kid für den JAGUAR

Nachdem bereits Protector und Skyhammer der neu veröffentlichten Jaguarspiele aus dem Hause Songbird getestet wurden, widmen wir uns in diesem Monat dem von anderen Konsolen (z.B. Panasonic 3DO und Amiga CD³²) bekannten Jump-and-Run-Spektakel Soccer Kid Joe.

Lieferumfang. Wie gehabt kommt auch dieses Game mit den von dem amerikanischen Publisher gewohnten Leistungen daher. Im Einzelnen sind dies:

- Veröffentlichung auf einem 2-MB-Modul
- Farbverpackung ohne Inlay
- Farbcover auf dem Modul
- englischsprachige Schwarzweiß-Anleitung

Die Hintergrundstory. Bei der Rahmenhandlung des Spiels hat der Hersteller Krisalis wirklich viel Fantasie bewiesen und folgendes erdacht: Am Tag des Weltmeisterschaftsfinals hat ein Alien (!) den Meisterschaftspokal per Beaming gestohlen. Bei der darauffolgenden Flucht ist sein Schiff jedoch mit einem Satelliten kollidiert, die Trophäe dabei in fünf Teile zersprungen und über den gesamten Erdball verstreut worden. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, die über fünf Kontinente verteilten Einzelteile wiederzubeschaffen, damit der Pokal dem Sieger des Finales doch noch überreicht werden kann.

Das Spiel. Die Steuerung ähnelt in gewisser Weise der von Bubsy bekannten Navigation der Spielfigur. Man läuft mit einem kleinen Fußballfan horizontal scrollend von links nach rechts und führt dabei einen Fußball am Fuß mit sich. Auftauchende Gegner oder Hindernisse können übersprungen werden, wobei der Ball dann nicht mitgenommen wird. Dieser muss dafür in die entsprechende Richtung geschossen werden. Darüber hinaus kann der Ball dazu genutzt werden, Gegner mittels gezieltem Schuss zu eliminieren. Trifft der Ball auf einen scharfen Gegenstand, z.B. auf im Boden eingelassene Spitzen, wird er zerstört, es kann jedoch ohne Ball weitergespielt werden.

Klingt die Beschreibung der Steuerung bereits kompliziert, so muss festgestellt werden, dass dies im Spiel tatsächlich auch so ist. Dadurch steigt zwar in gewisser Weise auch der Schwierigkeitsgrad, auf Dauer ist der Spieler aber

eher frustriert und genervt - darüber helfen auch die „Continues“ nicht darüber weg.

Wird die Spielfigur dreimal durch Gegner oder Fallen berührt, ist ein Leben verloren und es wird wieder von vorn angefangen. Während der Levels gibt es allerdings glücklicherweise Positionen, die gemerkt werden, sodass in einem Level nicht immer wieder komplett neu gestartet wird. Lediglich bei der Inanspruchnahme eines „Continue“ wird das Level von vorn begonnen.

Am Ende jedes Levels muss ein Endgegner besiegt werden, nach dessen Vernichtung der Spieler einen Code erhält, der dazu genutzt werden kann, bei Neustart in dem entsprechenden Level weiterzumachen. Es muss also nicht immer wieder komplett von vorn gestartet werden. Leider wird auf die Speicherung des Spielstandes auf dem Modul verzichtet. Es scheint so, als seien die Levelcodes ein Erbe der Umsetzung von den anderen Konsolen, mit dem der Jaguarbesitzer sich wohl oder übel anfreunden muss.

Grafik. Grafisch gesehen liegt Soccer Kid Joe zwar um Längen hinter solchen Highlights wie Rayman zurück, trotzdem kann die Grafik durchaus als gefällig bezeichnet werden. In den wechselnden Levels, beginnend mit England, scrollt der Hintergrund ohne jegliches Ruckeln soft in zwei Ebenen. Dabei ist der Hintergrund der Umgebung angepasst, in England befinden sich also Big Ben oder Doppeldeckerbusse auf dem Screen. Die Sprites sind groß und gut zu erkennen, allerdings sehr dürftig animiert.

Auf unmodifizierten Jaguaren nach der europäischen Fernsehnorm PAL ist die Grafik allerdings

leider völlig unbrauchbar, denn hier ist der Bildschirm in die obere linke Ecke „gequetscht“ und beim Scrolling wird der rechte Bildschirmrand zerstört. Im 60-Hz-NTSC-Modus läuft hingegen alles korrekt und das Spielfeld findet sich wie gewohnt in der Mitte des Bildschirms - gut dran sind also alle Jaguar-Besitzer, die sich einen Umschalter für ein paar Mark haben einbauen lassen.

Soundtechnisch ist das Spiel auch nicht unbedingt ein Leckerbissen, es gibt zwar eine hübsche Titelmelodie, die Musik während des Spiels ist aber eher unspektakulär. Für die restliche Sounduntermalung sorgen ein paar Kick- und Jumpgeräusche, allerdings hätte eine zu spektakuläre Musik- und Soundkulisse dem Spiel auch eher geschadet als genutzt.

Fazit. Sind Protector und insbesondere Skyhammer in der Tat Spiele, die auch Gamern gefallen könnten, die von den modernen Konsolen verwöhnt sind, ist dies bei Soccer Kid Joe leider keinesfalls so. Diesem Spiel merkt man sein Entstehungsdatum doch zu sehr an. Fans des Jump-and-Run-Genres kommen aber voll auf ihre Kosten, denn trotz der ungewohnten, aber präzisen Steuerung ist das Spiel jederzeit beherrschbar. Alle anderen sollten sich das Spiel sehr genau ansehen - schließlich handelt es sich um keine

Exklusiv-Veröffentlichung für die 64-Bit-Raubkatze, und für den Kaufpreis erhält man schon ein gebrauchtes 3DO mit einer ganzen Reihe von Games inklusive Soccer Kid Joe. Die Versionen für das 3DO oder auch das Amiga CD³² machen darüber hinaus auch noch Gebrauch von der hohen Speicherkapazität der CD, sodass die Zwischensequenzen noch farbenfroher sind, wobei das Spiel selbst allerdings grafisch zu 100 Prozent identisch ist.

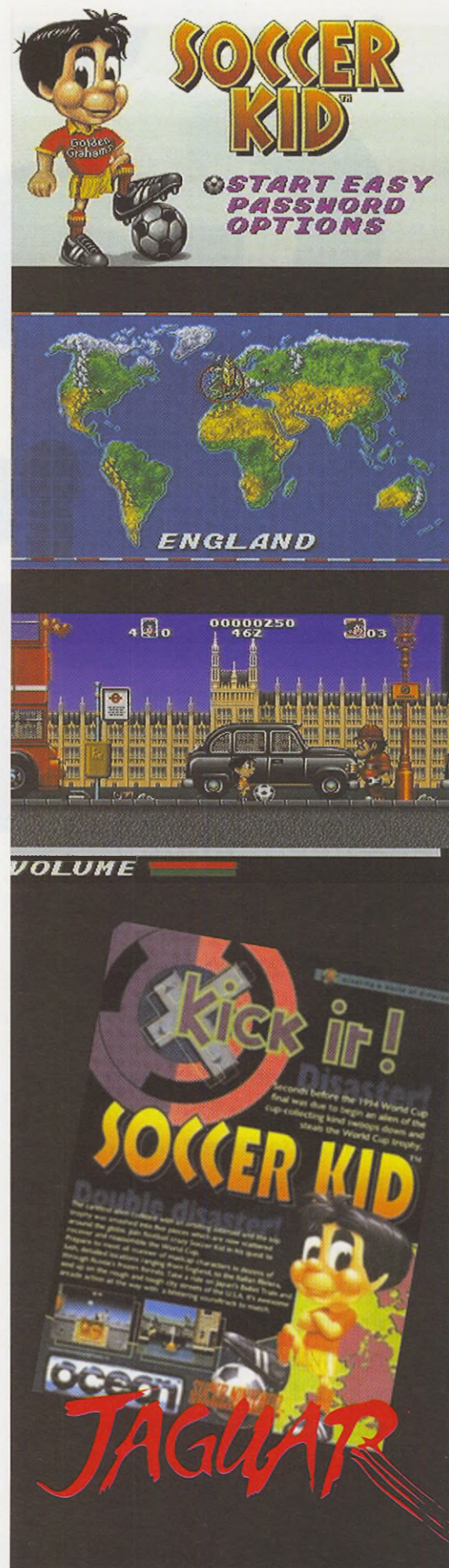
Besitzern europäischer PAL-Geräte ohne 50-/60-Hz-Umbau stellt sich die Frage „Kaufen oder nicht kaufen?“ ohnehin nicht, denn mit 50 Hz ist das Modul unspielbar.

Trotz allem ist es Songbird-Productions hoch anzurechnen, dass sie dieses Spiel auch den Jaguarfans zugänglich gemacht haben; und vielleicht findet sich doch der eine oder andere Jaguarsammler, der das Modul ersteht - denn wird es ein Erfolg, sind weitere Veröffentlichungen nicht auszuschließen. A

Preis: DM 199.-

The Video Game Source, Salzbrücker Str. 36, D-21335 Lüneburg, Tel./Fax 0 41 31-40 62 78, info@ATARIhq.de, <http://www.atarihq.de>
Songbird Productions, 1774 10th Ave SE, Rochester, MN 55904, USA, <http://songbird.atari.org>

Frank Szymanski



Ganz schön online..!

● www.falkemedia.de

Neues von Atari Interactive

Galaga Destination Earth

Ein Spiel für den PC und Playstation in der st-computer? Waren die Redakteure um Thomas Raukamp wieder betrunken oder verlassen sie die wahre Lehre 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, dass dieses Thema nichts in der stc zu suchen hat? Schreiben Sie uns!

Eines der beliebtesten Automaten Spiele der 80er Jahre war mit Sicherheit Galaga. Zwar war das diesem Klassiker zugrundeliegende Konzept recht simpel, trotzdem war das Spiel deshalb noch lange nicht einfach zu beherrschen. Es stellte eine erfolgreiche Mischung aus so bekannten Vorgängern wie Space Invaders und Galaxian dar. Auch Galaga selbst zog eine ganze Armee von Nachfolgern nach sich. Dazu gehörte z.B. Galaga '88, ein Automaten Spiel von Atari Interactive, Galaga '90, das für die Spielkonsole NEC TurboGraphics-16 erschien und nicht zu vergessen das exzellente Deluxe Galaga (Shareware für den Amiga). Nun kündigte Atari eine brandneue Version für diesen Herbst an, die für Playstation und PC unter dem Namen Galaga: Destination Earth erscheinen soll.

Einstieg. Das Spiel beginnt mit einem furiosen Video-Intro: Gezeigt wird die

originale Galaga-Attacke aus dem Jahr 1981, bei der die feindlichen Außerirdischen von freiheitsliebenden Atarianern von der Erde gejagt wurden. Als nächstes wird ein Kolonial-Raumschiff der Erde gezeigt, das ahnungslos auf dem Heimatplaneten der Galaganer landet. Sobald Sie das Spiel durch die Optionen an Ihre Wünsche angepasst haben, geht die Video-Show weiter, denn nun ist zum ersten Mal Ihr Kampfschiff zu sehen, das Sie lenken werden. Das Mutterschiff ist dabei riesengroß und sehr detailliert dargestellt, sodass Sie einige Zeit brauchen, um es zu passieren. Nach einiger Zeit sehen Sie, dass eine Seite des Mutterschiffs in Flammen steht und eine Armada von feindlichen Schiffen gezielte Angriffe



fliegt. Verschiedene Teile sind bereits zerstört und die Gefahr einer Explosion besteht. Die Qualität des Videos ist ohne Zweifel mit Fernsehserien wie „Babylon 5“ vergleichbar - sehenswert!

Ziel. Nach Beendigung des Video machen Sie sich bereit für die erste Mission. Ihr Ziel ist es (wie nicht anders zu erwarten), schnellstens zu reagieren, die feindlichen Schiffe zu zerstören und das Mutterschiff zu retten. Damit aber nicht genug: Die Galaganer sind nun in Kampflaune und starten einen Frontalangriff auf die Erde. Es wird Zeit, ihnen wieder einmal Einhalt zu gebieten.

Perspektive. Die Handlung von Galaga: Destination Earth präsentiert sich aus drei verschiedenen Perspektiven: im Blick von oben, in der Sicht von einer dritten Person aus und einer Betrachtung des Geschehens von einer Seite, ähnlich wie z.B. bei Protector für den Jaguar. Die Perspektiven lassen sich dabei nicht frei wählen, sondern werden je nach Mission vorgegeben.

In allen Perspektiven müssen einige Anzeigen stets im Auge behalten werden. So ist die Beobachtung des Zustands Ihrer Verteidigungsschilde exorbitant wichtig. Außerdem werden Ihre erzielten Punkte und die Anzahl Ihrer Treffer prozentual angezeigt. In der linken unteren Ecke wird zusätzlich die Anzahl der Schiffe gezeigt, die Sie noch besitzen. Außerdem behalten Sie stets das Level im Auge, dass Sie bereits erreicht haben.

Zurück zum Kampfgetümmel. Dem klassischen Automatenenspiel gleicht am ehesten die Sicht von oben auf das Geschehen. Die feindlichen Schiffe bekommen einen interessanten 3D-Look verpasst. Das Spielgefühl ist aber trotzdem wie bei der Automatenumsetzung: Ihr Schiff befindet sich am unteren Ende des Bildschirms, während die Feindschiffe von oben auf Sie einstürmen.

Die Third-Person-Perspektive erinnert an die StarFox-Spiele für Nintendo-Systeme. Sie sehen Ihr Schiff von hinten und eine Fadenkreuz hilft Ihnen beim Abfeuern der Gegner. Die Bewegungen sind in diesem Modus nicht eingeschränkt, sodass Sie Ihr Schiff in acht ver-

schiedene Richtungen bewegen können.

Bei der Sicht von der Seite befindet sich Ihr Schiff auf der linken Seite des Bildschirms und die Gegner kommen von rechts. Sie können Ihr Schiff nach oben und nach unten bewegen und fröhlich um sich ballern.

Übung macht den Meister. Natürlich werden Sie auf Wunsch nicht unvorbereitet auf das Universum losgelassen. Im „Simulator“ können Sie Ihre Fähigkeiten im Steuern des Kampfjets und in der Beherrschung Ihrer Waffen erproben. Der Simulator ist wirklich eines der gelungensten Teile des Spiels und erinnert an den Klassiker Tron.

Features. Eines der besten Features der Originalversion war ohne Zweifel das Dual-Feuer. Atari hat sich auch in dieser Hinsicht dicht an das Vorbild gehalten und einen Weg in die aktuelle Version geebnet. Um dieses Feature zu aktivieren, müssen Sie eines Ihrer Schiffe von einem Traktorstrahl eines Feindschiffes einfangen lassen. Nachdem Sie Ihr Schiff mit einem gezielten Schuss befreit haben, hängt es sich an Ihren Jet, womit Ihnen eine doppelte Feuerkraft erwächst, die Sie die fiesen Alines sofort schmecken lassen können.

Ein weiteres Feature, das überlebt hat, sind die „Challenging Stages“. Hier füllt sich der Bildschirm mit Feindschiffen, die abgeschossen werden müssen, bevor sie wieder verschwinden. Ihre Gegner feuern dabei nicht selbst auf sie, weshalb Sie völlig ungezwungen Taktiken ersinnen können, um möglichst viele Schiffe lahmzulegen. Schießen Sie alle Gegner ab, gibt es Extrapunkte.

Feinde. Ein freudiges (?) Wiedersehen erwartet den Kenner der klassischen Galaga-Version. In Destination Earth tauchen alle bekannten Feindschiffe in modifizierter Form wieder auf und werden durch neue Kräfte ergänzt. Einge feindliche Schiffe sind z.B. nun mit Schutzschilden ausgerüstet, von denen die eigenen Waffen abprallen - auch Aliens lernen eben dazu.

Es gibt aber noch andere Neuerungen. Im 3rd-Person-Modus muss der Spieler z.B. Asteroiden und anderen Ob-



Die Mutter aller Ballerspiele im neuen Gewand: Galaga: Destination Earth in Action.



Klassisch oder abgefahren:
Galaga: Destination Earth bietet etwas für alle.

jekten ausweichen, während er auf die Feinde ballert. Die Asteroiden sind übrigens unzerstörbar - machen Sie also nicht den gleich Fehler wie ich und schießen Sie nicht auf sie, es bringt nichts und bedeutete reichlich schnell Ihr sicheres Ende.

Grafik. Obwohl uns erst eine Betaversion des Spiels vorlag, konnte uns diese doch schon grafisch beeindrucken. Besonders das erwähnte Full-Motion-Video hat Klasse, es führt optimal in die zu erwartende Action ein. Auch die einzelnen Levels wurden mit sehr guten Grafiken versehen. Besonders die sorgfältig animierten Hintergründe vermitteln einen fantastischen Eindruck vom Fliegen im All.

Trotzdem gibt es (zumindest in der Beta-Version) noch einige Kritikpunkte: So hätten die Entwickler noch etwas intensiver mit Farben spielen können. In unserem Test lief das Spiel in einer Auflösung von 1024x768 Bildpunkten in einer Farbtiefe von 16 Bit. Alles wirkte sehr gut, aber eben nicht sonderlich spektakulär. Das Spiel wurde übrigens für die Playstation entwickelt und erst dann auf den PC portiert, weshalb einige Grafiken nicht so scharf gezeichnet sind wie man das von Spielen gewohnt ist, die direkt für den PC entwickelt sind. Vielleicht sollte Atari die PC-Version nochmals etwas aufpolieren, bevor diese den Handel erreicht.

Ich persönlich bin nicht sicher, ob die Einführung der Perspektive von der Seite für Galaga sonderlich gut geeignet ist. Es ist sehr schwer, Schiffe anzupeilen, die von der Seite auf das eigene Schiff zukommen. Eine 1st-Person-Shooter-Position hätte dem Spiel besser getan.

Das feindliche Laserfeuer ähnelt meiner Ansicht nach zu sehr den Explosionen, wenn ein Schiff getroffen wurde. Eine Unterscheidung ist hier nicht immer einfach.

Außerdem braucht die Kampftaktik noch einige Überarbeitung. Im originalen AutomatenSpiel kann der Spieler nur zwei Schüsse auf einmal abfeuern. Bis man eine neuerliche Attacke starten konnte, musste man warten, bis ein Schuss entweder getroffen hatte oder aus dem Bildschirm verschwand. Auch

Systemvoraussetzungen

- Sony Playstation oder
- Pentium 166, Windows 95 oder 98, 4-fach CD-ROM, 2 MB V-RAM, 32 MB RAM, 70 MB HD, Soundkarte, DirectX 6.1, Modem 14400 Baud

bei Galaga: Destination Earth wird nach dieser Methode gearbeitet, jedoch sind die eigenen Schüsse recht langsam. Es ist daher manchmal etwas schwer, sich angemessen zu verteidigen.

Erstes Fazit. Die Entwickler haben einige gelungene Features in das Galaga-Universum eingeführt. Auf den heutigen Konsolen gibt es sicherlich eine Lücke für klassische Arcade-Shooter und Galaga: Destination Earth könnte diese Lücke füllen, wenn es besonders für den PC nochmals überarbeitet wird. Trotzdem ist die Begeisterung nicht ganz so hoch wie bei einigen anderen Classic-Game-Revivals, die Atari schon auf uns losgelassen hat.

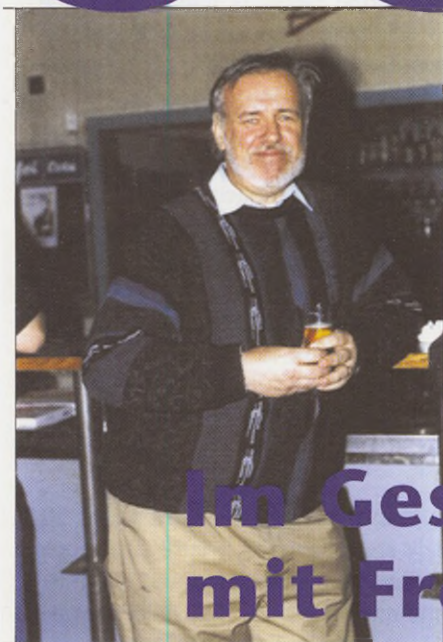
Destination Earth wurde am 19. September in den USA für Playstation und PC veröffentlicht. Europa soll kurz darauf beliefert werden. A

Michael Steuer



Mehr Infos gibt es unter www.hasbro-interactive.com sowie www.atari.com.

Scene Talk



Im Gespräch mit Freiherr von Gravenreuth

Die internationale Cracker- und Demoszene zelebrierte im Mai 2000 nach langjähriger Pause das erste Mal nach langer Zeit die RADWAR-Party und ließ die Gläser klingen. Mitten unter den Partygästen tummelte sich Rechtsanwalt Günther Freiherr von Gravenreuth, der in den frühen 90er Jahren mit Rechtsklagen gegen Mailswapper und SysOps für Furore gesorgt hat. Wir nutzten die Gelegenheit und fingen „Günni“ zu einem Gespräch über Softwarepiraten, die Computer-Szene, virenverseuchte Radaranlagen und den ganzen Rest ab. Das Interview führte Lars Sobiraj.

st-computer: Herr Gravenreuth, Sie sind seit vielen Jahren auf das Gebiet EDV-Recht spezialisiert. Wie sind Sie damals als Jurist zum Thema Computer gekommen?

Günther Freiherr von Gravenreuth: Ich habe vor Abschluss meines Jura-Studiums Ende der 70er Jahre noch mit Lochkarten COBOL programmieren gelernt. Ich bin dann irgendwie bei den Bits und Bytes hängengeblieben. Aber damals hat man die Bits noch gesehen und in etwa gewusst, was passiert. Das kann man von Windows heute ja nicht unbedingt sagen.

stc: Deswegen schreiben wir ja auch für die st-computer! Und wie ist es dann dazu gekommen, dass Sie sich für die Softwarepiraterie interessiert haben?

Gravenreuth: Ich habe früher Comic-Plagiate wie z.B. „Asterix und das Atomkraftwerk“ verfolgt. Die Piraterie-Bekämpfung plus meine EDV-Kenntnisse entwickelte sich dann später zur Soft-

warepiraterie-Bekämpfung.

stc: Und warum gerade in diesem Bereich? Wenn man sich das Strafrecht ansieht, ist die Softwarepiraterie schließlich nicht gerade eines der schwerwiegendsten Delikte.

Gravenreuth: Das ist richtig. Strafrechtlich kam in der Masse der Fälle auch nicht viel heraus. Aber die Polizei hat mehr oder weniger redlich ermittelt. Es gab noch Zeiten, in denen mir die Staatsanwaltschaft flache, quadratische Gegenstände als Hartkunststoff zurückgeschickt hat, weil der Bezug zur Strafanzeige nicht erkenntlich war.

stc: Da gab es auch Fälle, in denen z.B. Amiga-1200-Rechner nicht konfisziert wurden, weil die Polizeibeamten dachten, es wären Schreibmaschinen.

Gravenreuth: Das ist richtig. 5,25-Zoll-Disketten wurden in den Anfängen häufig gelocht und abgeheftet, damit sie als Beweismittel nicht verloren gehen. Man

kann sie auch in die Ermittlungsakten tackern. Teilweise wurden Disketten auf die Autolautsprecher der Polizeiwagen gelegt.

stc: Das ließ deren Verwertbarkeit natürlich auf Null schrumpfen. Angefangen haben Sie aber doch mit dem C64, oder?

Gravenreuth: Nein, die ersten Gerichtsentscheidungen ergingen zu Fällen des Commodore VC20. Und dann ging es weiter mit C=64, Amiga, ST, 800er, XL, PC, Apple II etc.

stc: Gibt es Unterschiede zwischen der Softwarepiraterie vor fünfzehn Jahren und heute?

Gravenreuth: Seit einigen Jahren kommen verstärkt Professionelle in die Szene. Diese sind hauptberuflich Arbeitslose oder Sozialhilfeempfänger, die im Monat nicht unter 10.000 DM am Raubkopien-Vertrieb verdienen. Wenn man da versucht, Schadensersatzansprüche geltend zu machen, landen die im Sozialstatus.

Wir haben einmal ein Brüderpaar aus dem Ruhrgebiet erwischt, die für ihre Zwecke zwei Mercedes Kastenwagen, einen Ford Granada und Stecksätze mit zusammensteckbaren Ständen eingesetzt hatten, mit denen man parallel drei Flohmärkte versorgen konnte. Und was die soziale Schweinerei dabei ist: Die haben Arbeitslose am Arbeitsamt „eingefangen“ und haben diese für 75 DM pro Tag auf die Flohmärkte zum Verkauf der Raubkopien geschickt. Man hat dann beim ersten Zugriff irgendein armes Schwein erwischt. Im Flohmarktbereich funktioniert die Buschtrommel sehr gut, und als wir dann den eigentlichen Haupttäter ermittelt hatten, haben die sich noch darüber beschwert, warum die Polizei erst so spät gekommen ist, man hätte doch am Nachmittag noch etwas vor. Wie wir erst später erfuhren, hatten die Täter die CD-ROMs vom eigenen Kellerraum in den Keller des Nachbarn gebracht.

stc: Aber Sie haben ja auch sehr viel harmlosere Softwarepiraten belangt. Da gab es beispielsweise die Geschichte mit Tanja Nolte-Berndel oder Simone Reuenberg und den Inseraten mit dem Text «Gehe zur Klasse 9b, habe nur 50 DM Taschengeld zur Verfügung, suche Software», etc.

Gravenreuth: Das war 1992/93 eine Aktion mit Langzeitwirkung, denn an eine Reklame von 1992 erinnert man sich nicht mehr. Aber daran erinnern sich heute noch viele Leute.

stc: Es handelte sich dabei aber doch nicht um professionelle Softwarepiraten. Sie haben ja da auch recht geschickt mit der weiblichen Anziehungskraft der Schülerinnen gearbeitet, da ja mindestens 95% aller betroffenen Mailswapper männlich und in einem ähnlichen Alter waren.

Gravenreuth: Wir haben selbst keine Inserate aufgegeben. Es wurde nur auf Inserate geantwortet, die in der ASM, Joker, etc. geschaltet waren. Diese hatten «Ich habe folgende Originalspiele und einiges mehr» als Text beinhaltet - und dieses «einiges mehr» haben wir dann auf diese Art und Weise nachgefragt. Die

Fotos der Mädchen stammten von einer Bildagentur, ganz ordnungsgemäss erworben.

stc: Wie groß war das längste Capture, das Sie je von einem Board mitgeschnitten haben?

Gravenreuth: Im ausgedruckten Zustand hatte das Capture des größten Boards, das wir haben busten lassen, einen Umfang von 20 Leitz-Ordern. Da war unser Drucker sehr lange beschäftigt, weil wir zwei Ausdrucke brauchten: Einen für unsere Unterlagen und einen für die Staatsanwaltschaft. Das ging dann noch über einen schönen alten Nadeldrucker, weil der von der Druckerführung und Traktortechnik her etwas stabiler war als vergleichbare Laserdrucker. Der 9-Nadel-Drucker hat zwar stunden- bis tagelang gedruckt, aber er war beständig: Am Schluss kam alles raus.

stc: Auch sonst kam viel raus: Sie haben sich ja auch von Szenegrößen Unterstützung geholt, um Boards busten zu können. Ich erinnere jetzt an Holger „Darklord“ Winkelmann oder Kim „Kimble“ Schmitz. Es gab auch Gerüchte, Sie hätten damals in Übersee zusammen mit Kimble eine Chatline namens „Scene Talk“ betrieben.

Gravenreuth: Das war eine Einzelaktion von Herrn Kimble, von der ich erst erfahren habe, nachdem sie ihn festgenommen hatten. Ansonsten möchte ich mich zu den genannten Personen nicht äußern (grinst).

stc: Sie haben ja auch einige Leute hochgehen lassen und damit ihrer kriminellen Existenz beraubt, die eine hohe kriminelle Energie hatten. Haben Sie sich nie vor Übergriffen gefürchtet?

Gravenreuth: Auf Parties nicht und im privaten Bereich habe ich Vorsichtsmaßnahmen getroffen. Mich umzubringen wurde auch letztes wieder im Internet verkündet. Da brauchen Sie nur den Stern zu lesen, da ist eine ganze Zusammenstellung von Drohungen drin. Ich hatte mich im Hardwarebereich vor einigen Jahren mit der gesamten taiwanesi-

schen Steckkartenindustrie angelegt. Und da rund 95% aller Steckkarten für PCs aus Taiwan kommen, wurden mir diverse Triaden angekündigt. Das habe ich sehr viel ernster genommen.

stc: Sie sind ja jetzt beruflich mehr mit dem Thema Internet beschäftigt. Gerade das Internet bietet ja hunderttausende von Schlupfwinkeln für Softwarepiraten. Sehen Sie eine Möglichkeit, da irgendwie durchgreifen zu können?

Gravenreuth: Ich bearbeite kaum noch Pirateriefälle. Das macht jetzt die GVV. Also, wir hatten auch schon etwas heftigere Attacken aus dem Netz und haben bisher die Täter auch im Ausland ermitteln können: im konkreten Fall ein Student von einem Institut für praktische Physik an der Universität in Warschau - voll durchgezogen bis hin zur Person, das war schon möglich.

stc: Aber das ist sehr viel aufwendiger, als ein Board zu busten, weil Boards auch bei aller Anonymität aufgrund der Telefonnummern recht einfach zu lokalisieren sind, und die SysOps nicht fliehen können. Selbst, wenn sie gewarnt wurden, gehen sie nach spätestens zwei Wochen wieder online, ganz einfach, weil sie es nicht sein lassen können.

Gravenreuth: Das stimmt wohl.

stc: Wenn man Raubkopierer hochgehen lässt und ihnen Rechnungen über mehrere tausend Mark schickt, kommt man sich dann nicht selbst kriminell vor?

Gravenreuth: Oft sind wie gesagt viele Softwarepiraten Sozialhilfeempfänger. Wenn man einen Gymnasiasten die Abmahngebühren in Rechnung stellt, hat man wenigstens die hohe Wahrscheinlichkeit, dass Pappi zahlt. Der Verlust für die Software-Industrie läuft über eine Kaufkraftabschöpfung. Auch Jugendliche haben nur ein beschränktes Taschengeld, wenn diese Jugendlichen also ihr Geld für den Betrieb einer BBS verwendet haben und all ihr Geld z.B. in die Telefonrechnung und das Equipment gesteckt haben, hatten sie zwar hinterher ein Vielfaches an Games, aber kein Geld mehr,



um Originale zu kaufen - soll bedeuten: Hier sind vorhandene Finanzmittel umgelenkt worden.

stc: Ja, umgelenkt von der Software-Industrie weg hin zur Telekom. Aber trotzdem halten wir Ihre Theorie für sehr weit hergeholt.

Gravenreuth: Ich habe zumindest nie die Position der BSA vertreten, dass jede Raubkopie, die in Umlauf gebracht wurde, mit dem Schaden eines nicht verkauften Originals gleichgesetzt werden könnte. Das stimmt so auch nicht.

stc: Böse Zungen behaupten, Sie hätten eine recht wilde Theorie bezüglich des Ausfalls der Radaranlagen von Saddam Hussein im Irak-Krieg. Wie steht es damit?

Gravenreuth: (holt tief Luft) Es gab, wie Sie sicher gehört haben, im Irak-Krieg erkennbare Störungen an Radaranlagen. Es wurde auch von seriösen Presseorganen das Gerücht verbreitet, dass die Amis über einen Druckertreiber einen Computervirus eingeschleppt haben, der dann gezielt die irakischen Radaranlagen lahmgelegt haben soll. Das halte ich für absolut unrealistisch, das kann so nicht funktionieren. Meine Überlegung geht dahingehend, dass es Systeme waren, die sozusagen auf dem freien Markt erhältlich waren. Die Radaranlagen haben eine Flugmustererkennung, um eigene und fremde Flugzeuge unterscheiden zu können. Als Angreifer kann man diese Flugmuster auch simulieren, um den Gegner in die Irre zu führen. Ein Beispiel: Eine F16 fliegt an und simuliert eine MIG29. Die Iraker denken dann, es wäre eine eigene Maschine und greifen diese nicht an. Rein theoretisch könnte man sogar das Muster einer fliegenden Kaffeetasse simulieren, auch wenn es diese so nie geben kann. Man könnte also durch ein anfliegendes Flugzeug eine if-else-Schleife einsetzen lassen, die dann das System außer Kraft setzt. Überspitzt ausgedrückt: Wenn die Tasse angefliegen kommt, dann „format C:“ oder etwas Ähnliches.

stc: Ah ja. Aber Computerviren spielen in der heutigen Zeit wieder eine große Rol-

«Oft sind wie gesagt viele Softwarepiraten Sozialhilfempfänger. Wenn man einen Gymnasiasten die Abmahngebühren in Rechnung stellt, hat man wenigstens die hohe Wahrscheinlichkeit, dass Pappi zahlt. Der Verlust für die Software-Industrie läuft über eine Kaufkraftabschöpfung.»

le, wie z.B. der Hype um den „I love you“-Virus. Für wie gefährlich halten Sie solche Viren? Uns als Atari-Besitzern kann dieser Virus ja immerhin nichts antun.

Gravenreuth: Es gab schon häufiger Computerviren, die gezielt gegen Firmen entwickelt wurden. Es ist auch relativ einfach, diese zu verbreiten, wenn man als Voraussetzung eine Datei auswählt, die relativ häufig vorhanden ist und regelmäßig benutzt wird. Aber der Schaden solcher Viren ist nicht so schlimm, weil ein Problembewusstsein geschaffen wurde, ähnlich wie beim Jahr-2000-Bug. Da die meisten User ihre Software auf die Umstellung auf das Jahr 2000 vorbereitet hatten, kam es nur zu wenigen Ausfällen. Genauso verhält es sich mit Computerviren. Die Masse der User setzt aufgrund des Wissens um schädliche Viren regelmäßig Virens Scanner ein und ist vorsichtiger geworden. Die Wechselwirkung zwischen entstandenem Schaden und dem Problembewusstsein ist aber schwer zu definieren.

stc: Wie kommt es, dass Sie so sehr den Kontakt zur Szene suchen, wie z.B. Ihr Besuch auf der Cologne Conference, Ihre Teilnahme an Meetings vom CCC oder wie heute hier auf der Radwar Party? Sie treffen ja dann auch die Leute, die Sie normalerweise verfolgen. Ist das nicht eine paradoxe Situation?

Gravenreuth: Ich suche nicht zwingend die Nähe - ich werde zu Veranstaltungen eingeladen.

stc: Moment! Auf der Cologne Conference sind Sie nicht eingeladen worden. Da haben Sie sich selbst eingeladen. Sie hatten noch in der Newsgroup gefragt, ob Sie nicht doch kommen dürften!

Gravenreuth: Das war an sich eine Provokation, nachdem ich vor zwei Jahren rausgeflogen war. Ich wollte wissen, was passiert, wenn ich mich über eine Newsgroup ankündige. Ich neige auch zu Provokationen!

Auf die heutigen Parties gehen ja im Prinzip die Firmeninhaber, die vor etwa zehn oder fünfzehn Jahren die Cracker waren. Der CCC-Kongress ist ein extrem technisch orientierter Kongress mit sehr aktuellen Themen und ist kurz ausgedrückt ein komprimiertes Seminar zu aktuellen technischen Problemen. Auf Parties habe ich noch nie etwas Relevantes erfahren, was in der Szene läuft.

Auf der Kölner Messe gibt es doch diese Graffitiwände, wo die „Lamer-BBSs“ ihre Telefonnummern aufgeschrieben haben. Da habe ich mir den Spaß erlaubt, mich dahinter zu stellen und alle Telefonnummern abzuschreiben - und zwar so, dass sie es alle sehen mussten. Woraufhin ein Aufschrei begann und sich alle SysOps an die Wand stürzten, um ihre Telefonnummern auszukritzeln. Anschließend gab es das Gerücht, ich hätte für 4000 DM von der Messeleitung die Graffitiwand gekauft. Das war alles Schmarrn. Ich habe nicht einmal die Zettel ausgewertet, denn die Telefonnummern, die da standen, sind es nicht einmal wert, verfolgt zu werden. Aber es hat mir Spaß gemacht, denn ich provoziere auch gern.

st-computer: Diese Aussage wollen wir ausnahmsweise nicht kommentieren! Herr von Gravenreuth, wir danken Ihnen für dieses Interview! A

Text: Lars „Ghandy“ Sobiraj
Foto: Bettina Kern-Sobiraj



v o r s c h a u

1 1 / 2 0 0 0

a s h - u p d a t e s

In vergangenen Jahren fieberten Atari-Fans den regelmäßig im Abstand von sechs Monaten erscheinenden Software-Runderneuerungen aus Heidelberg entgegen. Mittlerweile engagiert sich ASH leider nicht mehr ganz so stark im Atari-Markt, trotzdem erwarten uns einige Updates für unsere Softwaretests: jinnee erschien in der renovierten Version 2.5, die vor allen „unter der Haube“ einige Vernesserungen bietet. Online-Plaudertaschen erwarten die Version 1.1 des IRC-Clients Chatter. Und für Programmierer gibt es die Version 3.2 des RSC- und Icon-Editors Resource Master. Wir schauen uns den Herbstreigen aus dem Hause Application Systems näher an.

w o r k s h o p s

Holger Herzog belegt ab der kommenden Ausgabe die Praxis-Seiten vollständig mit Beschlag: Zu seinem dritten Teil des GFA-Tutorials gesellt sich der erste Teil seines MiNT-Workshops, der aufgrund des zweiten Teil des Linux-Workshops in dieser Ausgabe zurückgestellt werden musste - ein etwas komplizierter Satz, zugegeben. Freuen wir uns also auf ebenso interessante wie fundierte Einführungen in heutiges Atari-Knowledge.

Darüber hinaus finden Sie in der nächsten Ausgabe einen weiteren Teil unseres Atari-Online-Workshops - diesmal hatten einfach andere Themen Vorrang.

a k t u e l l e s

Milan I, II oder III? 68060 oder PowerPC? TOS und/oder Linux? Sekt oder Selters? Wie sieht die Atari-Zukunft aus, die sich die Firma Milan vorstellt? Und wann bricht diese denn endlich an? Wir bemühen uns um Stimmen und Fakten.

h a r d w a r e

Yum, yum, YAMI. YAMI steht für Yet Another Mouse Interface und erlaubt die Nutzung von PC-Standard-Mäusen am ST, ST^E, TT und Falcon. Da die Atari-Mäuse langsam knapp werden, schauen wir uns an, wie sich andere Nager an unserer Lieblingsmaschine machen.

p o r t r a i t



Nico Barbat ist leitender Redakteur unseres Schwestermagazins AMIGApus und arbeitet auch hier eng mit Thomas Raukamp zusammen. Außerdem betreut er die Webangebote der AMIGApus und von falke media. Er steuert Szene-Artikel zur st-computer bei.

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

Redaktionelle Mitarbeiter: Bengy Collins, Jan-Frederik Daldrup, Joachim Fornallaz, Holger Herzog, Matthias Jaap, Benjamin Kirchheim, Henrik Klüver

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 Web-Adresse!):

falke media - A. Goukassian, An der Holsatiamühle 1, D-24149 K i e l
Tel. 04 31 - 27 365, Fax 04 31 - 27 368
http://www.falkemedia.de

Verlagsleitung:

Ali Goukassian

Abo-Betreuung:

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

Anzeigenleitung:

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

Anzeigenpreisliste:

nach Preisliste Nr. 12, gültig ab 01.07.1998

Layout: thomas raukamp communications, Osterrönfeld

Druck: Frotzcher Druck GmbH

Titelgestaltung: thomas raukamp communications

Lektorat: thomas raukamp communications

Bezugsmöglichkeiten:

Atari-Fachhandel oder direkt beim Verlag

Erscheinungsweise: 11 x im Jahr, Doppelausgabe Juni/Juli

Einzelpreis: DM 9.80

Jahresabonnement: DM 98.-

Jahresabonnement mit SP-Diskette: DM 148.-

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

Monatsdiskette: zzgl. DM 50.-/Jahr

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

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

Manuskripteinsendung:

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

Urheberrecht:

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

Veröffentlichungen:

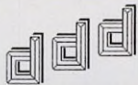
Sämtliche Veröffentlichungen in dieser Fachzeitschrift erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Haftungsausschluß:

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

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

© Copyright 2000 by falke media

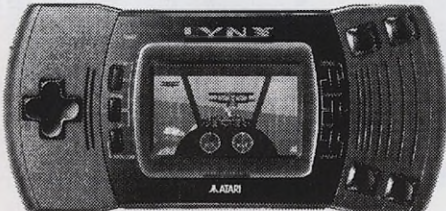


Milan + + + Endlich lieferbar! + + + Preisliste und Testbericht jetzt kostenlos anfordern.

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



Komplette Zubehörliste anfordern!

Das Ding, das man hat!

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

Milan

Unglaublich, aber wahr - er ist da! Das neue Flaggschiff für alle Atari-er - 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	153,-
4MB für Stacy	222,-
Festplatten für Atari:	
1 GB, SCSI, nackt	299,-
2 GB, SCSI, nackt	399,-
Trommel für SLM 605	166,-
Laserdrucker, 12 S/min.(AS)	699,-
SLM 804 und SLM 605 zum	
Ausschlachten	20,-
PC-Tastatur direkt am Atari:	
Interface solo	79,-
dio. mit PC-Tastatur	111,-
CD-ROM 32-fach SCSI	211,-
dio. im ext. Gehäuse	333,-
Calamus 1.09	59,-
Book One	20,-
K-Spread 4 Tab.kalkulation	99,-

Tip des Monats

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

TIP 1:

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

TIP 2:

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

Angebot freibleibend - solange Vorrat reicht!

Gehäuse + Tastatur

Machen Sie 'was aus Ihrem IO40er oder Ihrem Falcon:

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

Komplett-Set: nur 199,-



Portfolio - Set Atari

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

Portfolio - Set PC

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

Diese Software entspricht genau den eingebauten Programmen des Portfolios. So können die Daten problemlos hin- und hergetauscht werden, bei voller Kompatibilität.

Preis des Sets: nur DM 333,-



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

Besuchszeiten: Bitte vereinbaren Sie zunächst einen Termin mit uns!

Es gelten unsere Geschäftsbedingungen



Rufen Sie doch mal an



Genießen Sie mac life im Abonnement

Wir bedanken uns mit Geschenken ...



Sichern Sie sich Ihre Vorteile

- Sie erhalten mac life immer kurz vor den Veröffentlichungstermin
- Sie können nach Ablauf des Jahres jederzeit Ihr Abo kündigen
- Sie dürfen auf jeden Fall Ihre wertvolle Prämie behalten
- Sie sparen bis zu 35,00 Mark gegenüber dem Einzelkauf

Wählen Sie Ihre gewünschte Prämie für das Jahresabonnement



Dieses tolle Buch aus dem SmartBook-Verlag ist für iMac-Neulinge ebenso geeignet wie für Routiniers. Es gibt Ihnen zunächst eine Einführung in die Grundlagen (Auspacken, Aufstellen, Einstellen, Ergonomisches, kurze Übungen mit Maus und Tastatur, effiziente Organisation, Anpassungen etc.), kommt dann aber sehr schnell zur Praxis und beantwortet vor allem die Frage: „Wie habe ich möglichst schnell möglichst viel Spaß?“ Das Buch hat einen Umfang von 336 Seiten, beinhaltet eine CD-ROM und kostet regulär 59,- DM.



Oder das Paket „Apple-Tasse und -Mauspad“ im Wert von 35,- DM.

Absender:

Name, Vorname

Straße

PLZ/Ort

eMail-Adresse

Zahlart

☐ bequem per Lastschrifteneinzug von meinem Konto

Kontonummer / BLZ

☐ bequem per Kreditkarte (Visa/Mastercard)

Kartennummer / Gültigkeitsdatum

☐ per beiliegendem EC-/Verrechnungsscheck

☐ Jahres-CD

Ich möchte zusätzlich zu meinem Jahres-Abonnement auf die Jahres-CD zum Vorzugspreis von 20,- anstelle von 39,- DM.

☐ Auslandsbuchung

Ich buche aus dem Ausland. Der Aufpreis in Höhe von 20,- DM wurde auf dem Scheck berücksichtigt.

Diese Vereinbarung kann innerhalb 10 Tagen schriftlich widerrufen werden. Darüber wurde ich in Kenntnis gesetzt. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Bitte senden Sie mir mac life ab dem nächstmöglichen Zeitpunkt für den Zeitraum eines Jahres im Abonnement zum Preis von 99,00 Mark zu. Ich spare 15,- Mark im Jahr. Wenn ich bis vier Wochen vor Ablauf des Jahres nichts von mir hören lasse, möchte ich, dass sich das Abo automatisch verlängert. Ich kann nach Ablauf des ersten Jahres jederzeit zum übernächsten Heft kündigen und erhalte den zu viel gezahlten Betrag zurück. Meine Prämie darf ich auf jeden Fall behalten.

Datum, Unterschrift

Datum, Unterschrift

Falkemedia
Abobetreuung
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel - Germany

Tel. +49 (04 31) 27 365
Fax +49 (04 31) 27 368

abo@mac-life.de
www.mac-life.de