

st-computer

atari-computing heute

Brisant: Der Weg ins Netz

Internet mit dem Atari

- ❑ Großer Statusbericht
- ❑ Schritt für Schritt ins Internet
- ❑ Die wichtigsten Atari-Webseiten
- ❑ STiK 2 im Test

Hoffnung: Der Hades-Nachfolger

- ❑ Interview zum Projekt Pegasus

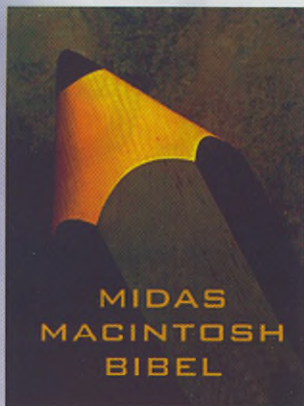


Programmieren in **GFA-BASIC**

Teil IV

JAGUAR
❑ Hyperforce





Midas Macintosh Bibel
Eine Fundgrube für Macintosh-Anwender. Neue und überarbeitete Auflage. Die Mac-Bibel für alle Interessierten.

Verfasser: Koch, Zäch
Hersteller: Midas
Seitenzahl: 1053 inkl.
CD-Rom
ISBN 3-907020-82-0
Preis: DM 98,-



1500 Tipps und Tricks für Macintosh
Beeindrucken Sie Ihre Freunde! Dieses Buch ist die geballteste Ladung an Tipps, die je für den Macintosh erschienen ist. Dieses Buch sollte jeder Mac-User griffbereit haben.

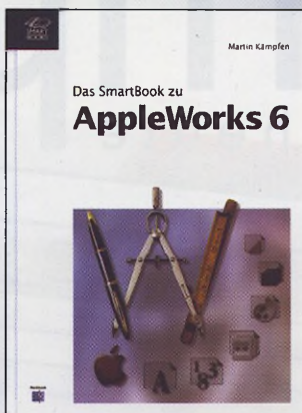
Mit CD-ROM für Mac
Seitenzahl: 650
Ausführung: Hardcover
erschienen: 08/1997
Best. Nr.: SM-8832
Preis: DM 89,00 / € 45,50



Falkemedia
An der Holsatiamühle 1
Albert-Einstein-Haus
24149 Kiel

Germany

Tel. +49 (431) 27 365
Fax +49 (431) 27 368
www.mac-life.de



Das Smartbook zu Apple Works 6
Dieses Buch führt Sie als Neueinsteiger Schritt für Schritt in die Geheimnisse von AppleWorks. Ein Fachchinesisch wird konsequent vermieden - denn: Aller Anfang ist leicht!
Verfasser/Autor: Kämpfen Martin

Seitenzahl: 226
Ausführung: Hardcover
erschienen: 08/2000
Best. Nr.: SM-8938
Preis: DM 59,00 / € 30,17



Erste Hilfe für den Macintosh
Dieses Buch setzt einen Standard in Sachen Hilfe zur Selbsthilfe, Support und Wissen um Ihren Lieblingscomputer. Fast alle möglichen und unmöglichen Probleme, die mit der Nutzung eines Macintosh auftreten können, werden hier behandelt.

Medium und Anzahl: 1
CD-ROM Mac
Seitenzahl: 832
Ausführung: Hardcover
erschienen: 01/2000
Best. Nr.: SM-8965
Preis: DM 89,00 / € 45,50

Zahlungsweise:

Versandkosten fallen im Inland nicht an. Ausland: zzgl. 7,- DM
Zahlbar per Scheck (Ausland EC-), Lastschrift, bar oder Kreditkarte (Visa, EC)



Hallo iBook
Dieses Werk ist geeignet für Einsteiger ebenso wie für Umsteiger von anderen Betriebssystemen, behandelt also auch das Grundlegende (Auspacken, Aufstellen, Einstecken, Ergonomisches, kurze Übungen mit Maus und Tastatur, effiziente Organisation etc.).
Verfasser/Autor: Maschke Thomas

Medium und Anzahl: 1
CD-ROM Mac
Seitenzahl: 270
Ausführung: Hardcover
erschienen: 07/2000
Best. Nr.: SM-8997
Preis: DM 59,00 / € 30,17



Mit dem Mac ins Internet
Dieses SmartBook nimmt den Internet-Neuling an die Hand und führt ihn Schritt für Schritt in die aufregende Welt des Internets ein. Trockene Technik wird verständlich und unterhaltsam geschildert.
Verfasser/Autor: Kleisny Helga

Medium und Anzahl: 1
CD-ROM Mac
Seitenzahl: 292
Ausführung: Hardcover
erschienen: 07/1999
Best. Nr.: SM-8970
Preis: DM 59,00 / € 30,17

Atari-Fan des Monats

Techno-Guru Moby

Moby aka Richard Melville Hall hatte schon immer eine Vorliebe für richtig abgefahrenen Krach, die er damit erklärt, dass sich seine Mutter während der Schwangerschaft ab und zu auf eine gepflegte Acid-Reise schickte.

Bevor jedoch das große Durchstarten begann, machte er sich in unermüdlicher DJ-Arbeit in den Clubs in Amiland einen Namen. Die ersten Releases von Moby gab's in Kleinstauflage bei Independant-Winlabels, bevor die Majors auf ihn aufmerksam wurden.

Sein Debut in Majorland erfolgte 1995 mit „Everything Is Wrong“, wo er so ziemlich alles hinein wurstelte, was er im Laufe seines Lebens an musikalischen Stilen aufgeschnappt hat. Das Besondere daran war jedoch, dass aus dieser Frickelei eine eigenständige homogene Mischung entstand.

Überhaupt ist musikalische Einfalt nicht unbedingt Mobys Sache. So schockte er die Fanschar 1996, als er kurzerhand ein waschechtes Rockalbum herausbrachte - nur mal so nebenbei, um zu zeigen, dass er alles macht, nur nicht Erwartungen erfüllen.

Auf fällt auch sein Engagement für Tiere und sein Lebensstil, der so gar nicht zum technoiden Selbstverständnis von Party, Drogen und Happiness passt, denn Moby ist strikter Veganer. Seine Weisheiten tauchen in den Booklets der CDs auf, selbstverständlich auch mal mit dem Zusatz versehen, dass dies seine eigenen Gedanken sind, die man nicht unbedingt teilen muss, um die Musik zu mögen, und umgekehrt.

Mit der '97er Scheibe „I Like To Score“ kehrte er wieder in den Schoß der Elektronik-hirne zurück und man konnte sehen, dass dies seine wahre Stärke ist. So wurde seine Adaption des „James Bond Themes“ - obwohl für Moby-Verhältnisse eher eindimensional - auf Anhieb ein mittelschwerer Hit.

1999 schaffte er mit „Play“ dann den großen Wurf. Begeisterte Presse und ausgedehnte Konzertreisen sorgten für Moby-in-aller-Munde.

Aber aufgepasst: im Bezug auf diesen Querkopf keine Erwartungen hegen, denn sie werden garantiert nicht erfüllt! □





08



10



20



15



30



44



54

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications
- 03 **Einstieg** Techno-Punk Moby: Atari-Fan des Monats
- 05 **Editorial** Ein neues Jahr, ein neuer Look: die „neue“ neue st-computer
- 06 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 09 **Immer up-to-date** Wir behalten die wichtigsten Programme für Sie im Auge
- 10 **Neue Bücher** Rainer Wolff wirft einen Blick auf Bücherneuerscheinungen
- 11 **Der Hades-Nachfolger** Interview mit Fredi Aschwanden zum Projekt Pegasus
- 12 **Titelthema Internet** Der Weg ins Internet mit dem Atari
- 15 **Titelthema Internet** Step By Step ins Web
- 17 **Titelthema Internet** Surfen mit Ziel - die wichtigsten Atari-Webadressen
- 20 **Titelthema Internet** Stacks & Clients für den Atari - die große Verwirrung
- 24 **Titelthema Internet** STiK2 erklärt - aus alt mach neu?
- 30 **Musikalisch** MIDI von Anfang an
- 34 **Entwicklung** Sprechen Sie GEM? Anwendungsprogrammierung unter GFA-Basic
- 44 **Primus in neuer Version** jinnée 2.5 im Softwaretest
- 46 **Ressource-Kur für Entwickler** Joachim Fornallaz testet Resource Master 3.2
- 48 **Visionäre Software aus Frankreich?** Vision 4.0 im Test
- 52 **Futter für das Raubkätzchen** Hyperforce für den Atari Jaguar
- 54 **Szene-matisch** Cap'n Crunch ist schuld: The Kimble Story
- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer Spezialdiskette im Dezember 2000
- 57 **Vorfriede ist die schönste Freude** Die st-computer 01/2001
- 58 **Ausklang** Wer ist eigentlich... Johannes Hädrich?



Sie erreichen uns:
 **Redaktion st-computer**
 Tel. 0 43 31-84 93 37, Fax 84 99 69
info@st-computer.net, st-computer.net
 **Abobetreuung und Vertrieb**
 Tel. 04 31-27 365, Fax 27 368
info@falkemedia.de, falkemedia.de



«Ein neues Jahr, ein neuer Look»

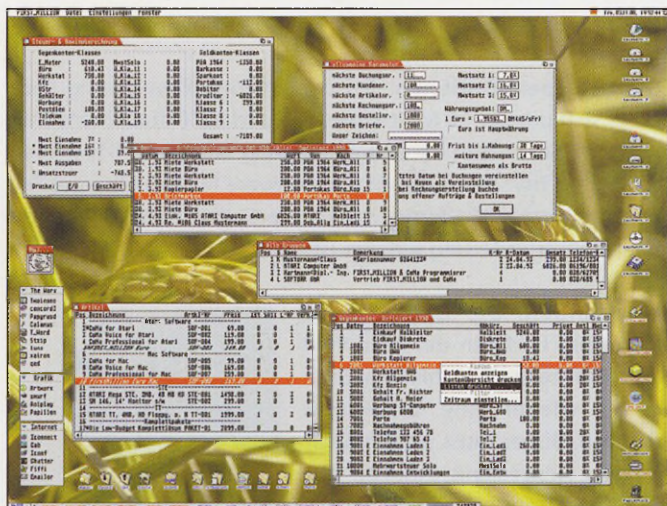
□ Die „neue“ neue st-computer

Ein neues Layout? War das andere nicht erst ein paar Monate „alt“? Sie sehen richtig, liebe Leser, es hat sich einmal wieder eine Menge geändert bei Ihrer st-computer. Und diese Änderungen haben Ihren Grund darin, dass wir uns nach nun fast einem Jahr st-computer unter einem neuen Team unsere Arbeit des vergangenen Jahres schonungslos angesehen und Plus- bzw. Minuspunkte zusammengetragen haben. Diese bei uns daraus entstehende Meinung verglichen wir mit den ersten Ergebnissen der Leserumfrage (eine komplette Auswertung erwartet Sie in der kommenden Ausgabe) und versuchten, einen Querschnitt zu ziehen. Schon jetzt freue ich mich darüber, dass Sie uns besonders in Sachen Inhalt und Äußeres die Durchschnittsnote „Gut“ verliehen haben. Dies ist jedoch kein Grund für uns, auszuruhen - Gutes kann schließlich noch verbessert werden.

Im Laufe der letzten Wochen und Monate ist der Markt bedingt durch Chancen, Spannungen, Überraschungen und sicherlich auch Enttäuschungen wieder einmal durch einige Veränderungen gegangen. Wir von der st-computer sind uns bewusst, dass wir als weltgrößtes Atari-Printmagazin auch die Verpflichtung haben, Trends und Stimmungen des Atari-Lifestyles wiederzugeben. Hinzu kommt natürlich der Wille, dass wir uns als Atari-Fans ebenfalls in unserer Arbeit reflektiert sehen möchten. Und nach vielen Recherchen, Überlegungen und der Beobachtung dieses Lebensgefühls in uns und anderen Anwendern sind wir darin übereingekommen, dass Atari-Computing am Anfang des zweiten Jahres dieses Jahrtausends besonders für Kontinuität, Vernunft und dem Schöpfen aus einer Innovation steht, die direkt und indirekt aktuelle Ergebnisse beeinflusst und beeinflusst hat. Und genau diese Werte wollen wir nun auch optisch vermitteln.

Beeinflusst haben die Produkte und besonders die Ideen aus Sunnyvale in erster Linie Menschen. Sie sind beeinflusst worden, und ich bin ebenso mit einem Lebensgefühl infiziert worden, dass Simplizismus mit Leistung und Eleganz verbinden will. Egal, ob Sie „Classic“ Atari-User sind oder Ihr Atari-Computing längst auf topmoderner Macintosh- und PC-Hardware stattfindet: Sie sind Teil der immer noch großen Atari-Familie und in der st-computer immer herzlich willkommen. □

Ihr Thomas Raukamp



FirstMillion ist eine topaktuelle Büro-Software für Atari und Macintosh, die für die Zusammenarbeit mit dem im selben Hause erscheinenden Fax-Programm CoMa optimiert wurde.

verwaltet wie Rabattstufen. Die Fakturierung eignet sich zum Bearbeiten von Aufträgen inklusive Angebot, Auftragsbestätigung, Lieferschein, Rechnung, Mahnungen und Gutschriften. Forderungen und Verbindlichkeiten werden gegeneinander aufgerechnet. Pro Rechnung können mehrere Steuersätze erfasst werden. Das Druck-Layout ist frei einstellbar. Die Version 4.5.0 bietet einige Neuerungen:

- Ausgabe der Buchungen aus der Kontenliste in Datei möglich
- E/Ü, Geschäfts-, Privat und Geldkonten können in eine Datei ausgegeben werden
- Bei Ausdruck der Kontenliste werden Buchungen in der Reihenfolge ausgegeben, in der sie im Buchungsfenster sortiert sind
- Buchungstext wird im Buchungsfenster mit 39 statt 32 Zeichen dargestellt
- volle 39 Zeichen des Buchungstextes bei Faktur-Erledigt ausnutzen
- Steuersätze mit Nachkommastelle ausgeben und einstellbar bei Konten
- Shortcut Shift-F3 für Aufruf des Artikelfensters und Öffnen des Dialoges zur Artikelnummer-Eingabe und Übernahme in die Rechnung
- Fett-on/-off- und FF-Drucker-Steuerzeichen werden bei Datei-Ausgabe unterdrückt

FirstMillion findet sich in Versionen für Atari und Macintosh auf der Homepage von Softbär. Eine Registrierung kostet DM 291.42. □

SE-Fakt:
EDV-Service Diener, Rendsburger Landstraße 425, D-24111 Kiel, Tel. & Fax 04 31-56 39 90, soenke.diener@t-online.de

FirstMillion:
Ing. Konzeck, Richardstraße 60, D-12055 Berlin-Neukölln, Tel. 030-685 98 007, Fax 685 83 52, konzeck@topmail.de,
home.t-online.de/home/Softbaer

Little Big Competition

Die Webangebote MagiC Online und place2be sind nach dem großen Erfolg des „MagiC Game Contest“ im letzten Jahr stolz, jetzt ihren neuen Wettbewerb präsentieren zu können, der sich wieder einmal anschickt, die verbliebene Atari-Gemeinde zu vereinen und der Atari-Plattform neues Leben einzuhauchen. Dieses Jahr sind die Organisatoren in der Lage nicht einen, sondern gleich drei Wettbewerbe zu veranstalten. Neben zwei Programmierwettbewerben enthält die „Little Big Competition“ auch einen speziellen Grafik-Wettbewerb, der in Zusammenarbeit mit der Atari Icon Library ausgetragen wird.

Große Ports. Das Ziel dieses Wettbewerbs ist die Erstellung des bestmöglichen Ports einer Software auf die Atari Plattform. Es gibt unzählige hochqualitative Software komplett mit Sourcen, die nur darauf wartet, auf unsere Plattform portiert zu werden. Also warum nicht die Herausforderung annehmen und die bestmögliche Atari Version programmieren?

Kleine Helfer. Das Ziel dieses Wettbewerbs ist die Programmierung eines (relativ) kleinen und nützlichen Tool oder Utility; ein Programm, das das tägliche Arbeiten erleichtert und/oder die gesamte Produktivität erhöht. Interessierte Teilnehmer könnten z.B. die besten Features von anderen Plattformen untersuchen und entscheiden, wie man sie am besten mit der Eleganz der Atari-Umgebung verbindet. Kreativere Teilnehmer können auch Ihre eigenen Innovationen umsetzen - Innovationen, die auf dramatische Weise die Einfachheit und Effektivität bestimmter Aufgaben erhöhen.



Ein neuer Look. Nicht jeder Anwender ist ein begabter Programmierer - aber jeder User ist in gleicher Weise wichtig für das Überleben der Atari-Plattform. Dieser Wettbewerb baut auf diesem Fakt auf und ruft dazu auf, die künstlerischen und ästhetischen Talente einzubringen um einen neuen modernen Look für den „Atari Desktop 2001“ zu schaffen. Lange Zeit war der Atari-Desktop eine Mixtur aus Icon-Sets, Hintergrundbildern und Winframes, die in der Hauptsache von anderen Plattformen übernommen wurden. Unser Ziel ist es einen neuen, einheitlichen und individuell aussehenden Desktop zu schaffen.



Der erste Teil des „Atari Desktop 2001“-Wettbewerbs ist die Erstellung des schönsten GlowIcon-Sets. Ursprünglich sollten die GlowIcons mit dem Milan II auf der Atari-Plattform eingeführt werden, doch nun muss die Atari-Gemeinde diese Entwicklung selbst forcieren. Der zweite Teil des Wettbewerbs ist die Erschaffung des schönsten Hintergrundbildes für die Atari-Desktops. Der dritte Teil besteht in der Kreation des schönsten Winframes für MagiC und/oder N.AES.

2 little BIG 1

COMPETITION

2 little BIG 1

COMPETITION

Jeder, der teilnehmen möchte, kann auch nur zu einem der Wettbewerbe etwas beitragen. Es muss also nicht ein Icon Set, Hintergrundbild(er) und Winframe(s) erstellt werden. Am Ende des Wettbewerbs wird die Atari-Gemeinde separat für das beste Icon Set, Bild und den besten Winframe stimmen. Danach werden die Ausrichter ein Paket bestehend aus den besten Beiträgen schnüren (unter Umständen müssen ein paar Amiga-GlowIcons eingestreut werden, damit im endgültigen Set kein wichtiges Icon fehlt) und als „Atari Desktop 2001“ u.a. auf der st-computer Spezialdiskette veröffentlichen. Sämtliche Icon-Sets werden in die „Atari Icon Library“ im Internet aufgenommen.

Sponsoren. Die Little Big Competition 2001 wird von den verschiedensten Sponsoren getragen, darunter u.a. die Firmen Therapy Seriouz Software, DurSoft, Patrick Eickhoff, RGF Software, woller Systeme und Application Systems Heidelberg sowie die Magazine st-computer, Triple A Mag und MyAtari.

Teilnahmeregeln. Weitere Informationen über Teilnahme, Registrierung und Support finden Sie auf der Homepage der Veranstalter. Hier sind auch die genauen Teilnahmeregeln erhältlich. Der Einsendeschluss ist der 12. Mai 2001. 

magicos.de/lbc_g.html
place2be.de

■ Neue VME-Karte für TT und Mega ST^E

„Galaxy“ nennt sich eine neue VME-Bus-Karte für Atari TT und Mega ST^E. Sie kombiniert eine (S)VGA-Grafikausgabe mit einer 10-Megabit-Ethernet-Erweiterung.



Grafische Spezifikationen. Die Galaxy will bewusst nicht High-End-Auflösungen realisieren, um auch in kleinen Stückzahlen bei der Produktion realisierbar zu bleiben und einen einigermaßen attraktiven Endkundenpreis zu ermöglichen. So ist als maximale Farbtiefe ein Wert von 16 Bit vorgesehen, was 65.536 darstellbaren Farben und damit der bekannten True-Colour-Grafik des Falcon 030 entspricht. Die Pixel-Clock-Rate beträgt bis zu 130 MHz. Die erreichbaren Auflösungen liegen bei 1280x1024 Bild-

der Karte auf Atari-Rechnern liegen dem ab sofort verkaufsfertigen Komplettpaket bereits bei.

Ethernet Spezifikationen. Bei der Ethernet-Erweiterung handelt es sich um ein 10 Mbit Ethernet-Interface (Attachment Unit Interface). Ein Treiber für eine Einbindung unter MiNT-Systemen liegt bereits bei. Allerdings ist die Firmware für den Ethernet-Teil der Karte noch nicht fertig, sodass die Galaxy derzeit „nur“ als reine Grafikerweiterung nutzbar ist.



Der Preis inklusive Treibersoftware beträgt um 200 US-\$. Für genauere Informationen bzgl. Porto und Verpackung nach Europa sollten Sie vorher allerdings unbedingt den Entwickler kontaktieren. □

Mario Becroft, PO Box 332, Kumeu, Auckland 1250, New Zealand
Tel. 00-09-412-9700
mb@gem.win.co.nz
gem.win.co.nz/mario/hardware/galaxy.html

Neues in Kürze

Alive Ausgabe 1. Das Undercover Mag ist tot - es lebe Alive! Alive ist das neue Scene-Magazin des Undercover-Chefredakteurs ST Survivor und des Maggie-Chefredakteurs Cih. Ansonsten ist inhaltlich alles beim gewohnten Gemisch aus News, Reviews, Interviews und Party-Reports geblieben.  stsurvivor.atari.org/alive.html

Tetrax 1.00. Thomas Huth hat eine neue Version seines MOD-Players Tetrax veröffentlicht. Tetrax ist der erste MOD-Player, der Sound über das XBIOS ausgibt. Somit arbeitet Tetrax auch auf Milan, Hades und MagiC für PC bzw. Mac.  atari-computer.de/thothy/tetrax.html

Error in Line 2001. Vom 13. bis zum 16. April 2001 findet in Dresden wieder die Error in Line Party statt. Nach einer ersten Ankündigung ist nun auch die Homepage online mit allen weiteren Informationen, die Partyjäger brauchen. eil.atari.org ❏

NatFrame 0.9b. Nature hat eine neue Version der Systemerweiterung NatFrame veröffentlicht. Mit NatFrame können MagiC-Fensterrahmen Texturen gegeben werden. Die neue Version setzt NVDI 5 voraus, unterstützt nun jedoch auch 16 und 256 Farbauflösungen. nature.atari.org

Immer Up-to-date

Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACS pro	2.3.3	ja	alle	Entwicklungstool	http://www.atari-computer.com/martin_elsaesser/
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://atack.maiva.cz/
Agnus	1.43	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hensen/
aMail	1.26b	nein	alle	eMail-Client	http://atack.maiva.cz/
Aniplayer	2.13a	nein	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/jf/aniplayer.shtml
Apache	1.3.3	nein	MinT	Web-Server	http://www.freemint.de/
AtariCQ	0.146	ja	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariRC	1.11	ja	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
Atoric	0.9	nein	alle	Emulator	http://www.atari-computer.de/cpepper/oric.html
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.15d	ja	alle	Datenauswahlbox	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
BubbleGEM	0.7	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://www.snailshell.de
BUBBLES	2.0	nein	alle	Bildschirmschoner	http://www.run-software.de/
CAB	2.8	nein	alle	Web-Browser	http://www.application-systems.de/
Calamus	SL 2000 R4	nein	alle	DTP	http://www.calamus.net
CAT	4.50b	ja	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.oeche.de/~junker/download/cat/
Chatter	1.1	nein	MagiC	IRC-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
CoMa	5.2.5	nein	alle	Fax & Anrufbeantworter	http://i.am/Softbaer/
COPS	1.08	nein	alle	Kntrollfeld	http://www.nvdi.de/
Currency Converter	1.0.6	nein	alle	Währungsrechner	http://gem.win.co.nz/mario/software/cc.html
Cypress	1.73	nein	alle	Textverarbeitung	http://www.inyourmind.de/
Draconis	1.72	ja	alle	Internet-Suite	http://www.draconis-pro.de/
Emailer	2.3f	nein	MagiC/N.AES	eMail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	0.8	nein	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/prg/
ergolpro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.06	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Fiffi	1.3	nein	alle	FTP-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
FirstMillion Euro	4.5.0	nein	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
PlaySID	3.01	nein	Falcon	SID-Emulator	http://www.joogn.de/privat/sid.html
Freedom	2.05	nein	alle	Kontrollfeld	http://chriskier.freeyellow.com/
FreeMiNT	1.15.10b	ja	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	24.10.2000	nein	alle	Videoschnitt	http://funmedia.atari-computer.de/
GEM-init	0.92	ja	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/
GEM-Setup	1.72	nein	alle	Installer	http://www.omnis.ch/jf/gemsetup.shtml
Geneva	7	nein	alle	Betriebssystem	http://www4.pair.com/gribnif/
Gnu C/C++	2.95.2 Rel.4	nein	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
HD-Driver	8.0	ja	alle	Treiber	http://home.nikocity.de/nogfradel/atari_german.html
hEARCoach	0.97b	nein	alle	Gehörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
HomePage Penguin	3.04	nein	alle	HTML-Designer	http://www.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.1	nein	alle	Internet	http://www.mypenguin.de/prg/
iFusion	1.0	nein	MagiC	Internet-Stack-Konverter	http://www.camelot.de/~zulu/
jinnee	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/
jaNE	2.08	nein	alle	Texteditor	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
JML-Snapshot	5.22	nein	alle	Snapshot-Tool	http://www.the-mclouds.de/
joe	1.48	ja	alle	HTML-Designer	http://rajah.atari.org
Kaffe	0.9.1	nein	MinT	Programmiersprache	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html
KEYTAB	0.6	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de/
LHarc	3.2083	nein	alle	Packer	http://www.haun-online.de/
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	http://www.rgsoft.com/
Luna	1.64b	ja	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
MagiC	6.1	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.ilfrance.com/Landemarre/gem/gem.htm
MiCo	2.048	nein	MinT	Netzwerk-Konfiguration	http://mico-mint.atari.org/
MinTNet	1.04 r2	nein	MinT	Netzwerk	http://www.torstenlang.de/
MinTSetter	3.7	nein	MinT	Konfiguration	http://users.leading.net/~kellis/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	6.04	ja	alle	Notensatz	http://profwaz.atari-computer.de/
MyMail	1.18	ja	alle	eMail-Client	http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.voller.com/
Newsie	0.961	nein	alle	News-Client	http://www.primenet.com/~rojewski/newsie.html
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snailshell.de/
Omikron Basic	5.20	nein	alle	Programmiersprache	http://www.berkhan.de/atari.htm
Papillon	3.0	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.application-systems.de/
papyrus	8.23	nein	alle	Office-Paket	http://www.rom-logicware.com/
Perl	5.004	nein	MinT	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
PhotoTip	2.12	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://dursoft.atari-computer.de/
Pixart	4.52	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.pixart.de/
PlayMyCD!	3.08d	ja	alle	CD-Player	http://www.chez.com/lrd/
Poggem	2.5	nein	alle	Internet-Tool	http://users.leading.net/~kellis/
PPP-Connect	1.8	nein	alle	Internet-Zugang	http://www.application-systems.de/
PSE	4.11	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/hensen/tosapps.htm
qed	4.53	nein	alle	Texteditor	http://www.t-harburg.de/~alumnif/
Rational Sounds	2.0	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.talknet.de/~hornsk/
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-serious.de/
ST-Cad	1.63	ja	alle	CAD	http://home.t-online.de/home/MKruz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snailshell.de/
Stella	2.62	nein	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
STinG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.82	nein	alle	Spiel	http://www.atari-computer.de/thothy/
Taskbar	3.088	nein	alle	Taskleiste	http://atari.nvg.org/taskbar/
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snailshell.de/
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	http://homepages.tu-darmstadt.de/~gryf/software/
Tommi's Workspace Manager	2.3	nein	Multitasking-OS	Utility	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html/
UDO	6	nein	alle	Utility	http://www.dirk-hagedorn.de/
Ultimate Virus Killer 2000	8.1	nein	alle	Virenkiller	http://www.fortysecond.net/uvk/
Universum	0.60	nein	alle	Astronomie	http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/
Vision	4.0	ja	alle	Zeichenprogramm	http://www.multimania.com/jlusetti/visione.htm
WDialog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
Whip!	0.31	nein	Falcon	Virtual Light Machine	http://escape.atari.org/
WINX	2.3n	nein	alle	Systemerweiterung	http://members.aol.com/softmo/

Rot hervorgehobene Einträge signalisieren einen Neueintrag.

Blau hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.

□ Aufgeschlagen

In unregelmäßigen Abständen informieren wir Sie über Neuerscheinungen auf dem Buchmarkt, die auch für Benutzer alternativer Computersysteme von Interesse sein könnten.

Text und Scans: Rainer Wolff

□ JavaScript in 21 Tagen



JavaScript ist eine plattformunabhängige und leicht zu erlernende Sprache, die man leicht in eigene HTML-Seiten einbinden kann und die mittlerweile auch auf dem Atari durch den Web-Browser Light Of Adamas Unterstützung findet.

Durch 21 in sich abgeschlossenen Lektionen wird man schnell vom Einsteiger zum Experten. Das Buch überzeugt insbesondere durch das didaktisch ausge-

reifte Konzept mit aufeinander aufbauenden Kapiteln, Übungen, praktischen Anwendungen, Zusammenfassungen und F&A-Abschnitten. Dabei erfährt der Leser alles Grundlegende über Funktionen, Anweisungen und Prozeduren sowie über den Zugriff auf Objekte. □

JavaScript in 21 Tagen, Ralph Steyer, Markt & Technik Verlag, 2000, 796 Seiten mit CD-ROM, DM 89.95, ISBN 3-8272-5884-7

□ Corporate Servicemanagement

Mit dem Begriff „Corporate Servicemanagement“ beschreibt man die Planung, Organisation, Überwachung und technische Unterstützung von Serviceprozessen in Unternehmen.

Dabei umfasst das Aufgabengebiet die Organisationsgestaltung, die Konzeptualisierung von speziellen Prozessen und Service-Applikationen sowie deren Kosten- und Qualitätskontrolle. Zu den Inhalten des Buches gehören Themen wie Workflow-Beschreibung, Service Level Agreements, Wissensmanagement, Bestandsmanagement, Telefonie-Integration, Helpdesk oder auch Changemanagement. □

Corporate Servicemanagement, Christian Röhrig und Alex Sefke, Addison-Wesley Verlag, 2000, 320 Seiten, DM 79.90, ISBN 3-8273-1594-8

□ Dynamic Commerce

Beim Handel in der neuen Wirtschaft stehen Preise und Marktteilnehmer im Schnittpunkt von aktuellem Angebot und momentaner Nachfrage. In Online-Auktionen werden dabei Preise und Marktteilnehmer dynamisch bestimmt und

Transaktionen schnell und präzise abgewickelt.

Der Autor Daniel Amor zeigt dabei dem interessierten Leser, wie man das enorme Potential des Dynamic Commerce für den Erfolg des Unternehmens nutzen kann. □

Dynamic Commerce, Daniel Amor, Galileo Press, 2000, 294 Seiten, DM 69.90, ISBN 3-934358-64-0

□ Web Pages

Stellvertretend für die neue Computerbuchreihe „Hot Stuff“ möchten wir Ihnen das Buch Web Pages vorstellen.

Da die eigene Webseite die Visitenkarte im Internet ist, entscheiden Aufbau und Inhalt entscheidend darüber, welchen Eindruck man im Internet hinterlässt. Dem Leser wird gezeigt, wie er ohne viel Zeitaufwand und Erfahrung eine individuelle und ansprechende Webseite gestaltet.

Die Reihe Hot Stuff zeichnet sich insbesondere dadurch aus, dass sie von Praktikern für Praktiker geschrieben wird. □

Web Pages, Haselier und Fahnenstich, Franzis Verlag, 2000, 512 Seiten mit CD-ROM, DM 39.95, ISBN 3-7723-5625-7

□ E-Commerce und Online-Marketing

E-Commerce und Online-Marketing gehören zweifelsohne zusammen. Zudem hängt der Aufbau erfolgreicher Shoppes im Internet wesentlich von der richtigen Vermarktung ab.

Dieses Buch gibt deswegen Führungskräften in Unternehmen eine fundierte Einführung in das Gebiet des E-Commerce und des Online-Marketing. Es beantwortet Fragen nach Erfolgchancen und Risiken, behandelt alle Grundlagen des elektronischen Handels und geht auf Märkte und den speziellen Markt des Internets im Besonderen ein. □

E-Commerce und Online-Marketing, Jörg Krause, Carl Hanser Verlag, 2000, 605 Seiten, DM 79.-, ISBN 3-446-21466-6

□ Web-Publishing mit HTML

Das Buch führt den Leser anhand vieler Einzelprojekte an die vielseitigen Aspekte der HTML-Programmierung heran. Das beginnt mit der Planung des eigenen Web-Projekts und setzt sich bis zum Einsatz von JavaScript fort.

Dabei beschreibt das Autorenteam unter anderem die Einbindung von Grafiken in Webseiten, den Einsatz von Tabellen, die sinnvolle Nutzung von Frames, die Erstellung passender Formulare, den Einsatz von Cascading-Style-Sheets sowie Tipps für ein professionelles Webdesign. Eine HTML-Referenz rundet das Buch ab. □

Web-Publishing mit HTML, Balance TextArt, Sybex Verlag, 2000, 559 Seiten mit CD-ROM, DM 69.95, ISBN 3-8155-0220-9



Medusa Pegasus

Der neue Atari kommt wieder einmal aus der Schweiz?

Mit Pegasus und Coldfire zu neuen Höhen?

Der Atari ist tot - lang lebe der Atari. Nicht nur einmal hat die Atari-Plattform ihr schon legendäres Überlebenspotential bewiesen. Und immer, wenn „Fachleute“ den Markt für tot erklärt haben, kommt von irgendwoher ein Licht - diesmal bahnt es sich einmal mehr seinen Weg über die Alpen aus der Schweiz. Fredi Aschwanden und sein Team planen definitiv einen neuen TOS-Rechner. Das Projekt „Pegasus“ soll der Nachfolger des Hades 060 werden und der nativen Atari-Plattform in die Zukunft verhelfen. Und die Zauberformel dazu soll nicht 68060 oder PowerPC, sonder ColdFire heißen. Thomas Raukamp unterhielt sich mit Fredi Aschwanden von Medusa Computer.

Herr Aschwanden, nach der Enttäuschung darüber, dass der Milan II nun doch nicht kommen wird, könnte eine Überraschung aus der Schweiz kommen. Nach Medusa und Hades möchten Sie einen TOS-Rechner verwirklichen, der bisher unter dem Projektnamen „Pegasus“ läuft. Damit hat zu diesem Zeitpunkt eigentlich niemand mehr gerechnet. Was hat Sie dazu bewogen, Pläne für einen neuen „Atari“ zu entwickeln?

Ich habe eigentlich drei Gründe dafür. Erstens habe ich gerade Lust und Zeit etwas neues zu machen - und zudem gehen mir die Hades Boards aus. Zweitens sind die Windows-PCs langsam und schwerfällig. Drittens hatte geglaubt, dass mit dem Milan II die TOS-Clones auf gutem Weg sind und ich nichts mehr zu machen brauche, da der Markt auch für zwei Anbieter zu klein ist.

Ich denke, wir sollten gleich zu Anfang einmal klären, wie sicher eine Realisierung des Projekts ist. Wie weit sind bisher die Planungen?

Ehrlich gesagt existieren bisher nur ein paar Striche auf einem Blatt Papier. Das meiste ist erst im Kopf vorhanden. Die neuesten Informationen gibt's immer unter www.xTOS.de. Das ist die Internetseite für diese Maschine.

Zurzeit ist sich eigentlich jeder Anbieter unsicher über die Stärke des verbliebenen Atari-Markts. Wieviele Bestel-

lungen müssten eingehen, damit Sie den neuen Rechner realisieren können?

Auf längere Sicht müssen sicher 200 Bestellungen da sein, damit das Projekt kostendeckend und preisgünstig in Serie gehen kann.

Sollte es sich dabei um verbindliche Vorbestellungen oder erst einmal nur Interessensäußerungen handeln?

Es müsste sich schon um verbindliche Zusagen handeln, die z.B. an zu erfüllende Vorgaben gebunden sein könnten. Nur Interessensäußerungen reichen leider nicht aus um ein so großes Projekt anzugehen.

Wenn sich genügend Leute finden, die einen Hades „Pegasus“ bestellen - wie schnell könnte so eine Projekt Ihrer Ansicht nach umgesetzt werden? Immerhin kann der Markt nicht noch einmal solange warten wie auf den Milan II...

Jetzt habe ich gerade einmal die Möglichkeit, die Missverständnisse betreffend der Namen aufzuklären. Also die bisherigen Maschinen wären der Medusa T40 und der Medusa Hades. Der neue Name wäre dann folglich Medusa Pegasus. Der Name „Pegasus“ ist allerdings nur ein interner Projektname. Der endgültige Name wird noch in einer Umfrage ermittelt.

Wenn alles gut läuft, könnte die Maschine im April 2001 auf dem Markt sein.



Diese kurze Realisationszeit verwundert doch, immerhin verlangt ein neues System ja einiges an Entwicklungszeit. Hatten Sie die fertigen Pläne schon seit einiger Zeit in der Schublade bereitlegen um vielleicht erst einmal abzuwarten, was aus dem Milan II wird?

Nein, ich hatte keine Pläne in der Schublade. Aber die Maschine wird komplett programmierbar sein, sodass zu Beginn noch nicht alles definitiv ausgereift sein muss und kein Prototyp entwickelt werden muss. Zudem habe ich Erfahrung aus meinen übrigen Projekten wie Medusa T40 oder Hades, der z.B. vom ersten Strich bis zum kaufbarem Gerät in nur 6 Monaten durchgezogen wurde.

Lassen Sie uns nun zum sicherlich interessantesten Teil für alle Atari-Anwender kommen: die Technik. Der Milan II sollte mit einer 68060-CPU ausgeliefert werden; diesen Schritt hat der Hades bereits hinter sich. Mit welcher CPU soll der Pegasus laufen?

Der neue Rechner wird mit dem Coldfire-Prozessor von Motorola bestückt sein. Das ist der Nachfolger des 68060.

Warum haben Sie sich gerade für den Coldfire entschieden? Wäre der PowerPC nicht der logische nächste Schritt gewesen? Was macht den Coldfire für den Atari interessant?

«NATÜRLICH WIRD DIE HARDWARE NICHT GLEICH SEIN WIE BEIM ST ODER TT, ABER DER COLDFIRE BESITZT EINE DEBUG-SCHNITTSTELLE, MIT DER HARDWARE-MÄßIG EMULIERT WERDEN KANN - ALSO QUASI EIN SCHWARZER SCHIMMEL KOMBINIERT MIT EINER WOLLMILCHSAU.»

Fredi Aschwanden plant mit dem MC68060-Nachfolger Coldfire von Motorola als neuen Hauptprozessor für den Pegasus.

Der Coldfire ist softwarekompatibel zur 68k-Reihe von Motorola.

□ *Bisher sind die Taktraten des Coldfire gegenüber dem PowerPC und besonders den Intel-Chips ja noch sehr gering. Was für Steigerungen sind da in Zukunft zu erwarten?*

Ja, diese Taktraten... Der ColdFire wird übrigens mit 180 MHz getaktet werden. Wie man im Intel- bzw. AMD-Prozessorbereich sieht, ist das Werben mit der Taktrate vielfach nur Augenschwermerei, da diese nirgends auf dem Board vorhanden ist, sondern nur intern in irgendeiner Ecke des Prozessorchips wirken soll - auch wenn außerhalb nicht viel davon zu spüren ist.

□ *Wie schnell ist ein Coldfire-„Atari“ im Vergleich zum Hades 060?*

Das neue Teil wird etwa dreimal so schnell sein wie ein Hades 060.

□ *Lassen Sie uns bitte nochmals ins Detail gehen, um eventuelle Missverständnisse zu vermeiden: Inwieweit ist der Coldfire kompatibel zur 68k-Reihe, welche Teile fehlen und müssten vielleicht emuliert werden?*

Was dem ColdFire fehlt sind MMU und FPU. Da diese Teile auch schon bei anderen Geräten der TOS-Schiene nicht vorhanden waren, sollten dadurch eigentlich keine Probleme entstehen. Natürlich wird die Hardware nicht gleich sein wie beim ST oder TT, aber der Coldfire

besitzt eine Debugschnittstelle, mit der hardwaremäßig emuliert werden kann - also quasi ein schwarzer Schimmel kombiniert mit einer Wollmilchsau.

□ *Was bedeutet das konkret für Entwickler? Müssten diese auf etwas achten oder könnten sie bedenkenlos anpassen bzw. entwickeln?*

Für normale Programmierer gibt es eigentlich nicht viel zu beachten - außer, dass Sie wie bisher nicht direkt auf Hardware zugreifen sollten. Schnittstellentreiber und Betriebssysteme müssen natürlich schon auf die Gegebenheiten Rücksicht nehmen und mit dem nötigen Wissen und den genauen Unterlagen programmiert werden. Diese werden selbstverständlich zur Verfügung gestellt.

□ *Wie ist die Wärmeentwicklung des Coldfire? Sind - ähnlich wie bei Apple - wieder Homecomputer ohne Lüfter möglich?*

Sorry, da habe ich noch keine Ahnung.

□ *Auf welche Grafikkarte möchten Sie zurückgreifen?*

Zuerst wird eine RAGE-PRO PCI eingesetzt. Da existiert schon ein Treiber. Wenn Treiber da sind, kann natürlich jede Grafikkarte verwendet werden.

□ *Läuft diese Hardware nicht Gefahr, schon sehr bald überholt zu sein? Ist es nicht geschickter, auf aktuellere Sachen zurückzugreifen, um mittelfristig dem-*



selben Dilemma aus dem Weg zu gehen, dass auch dem Milan II den Hals umdrehte: nicht mehr verfügbare Bauteile?

Ok, es ist natürlich immer ein Problem, dass die Hardware bald überholt sein könnte. Aber ich glaube, mit PCI 2.0, USB 2.0 und AGP 2.0 ist so ziemlich das Neueste auf dem Board, was teilweise noch nicht einmal im Intel-/AMD-Bereich vorhanden ist. Und durch die softwaremäßigen Konfigurationsmöglichkeiten des Mainboards können problemlos weitere Neuerungen einfließen.

□ *Inwieweit kann das Problem der Nichtlieferbarkeit von Bauteilen überhaupt bei Rechnersystemen umgangen werden, die nicht in Stückzahlen von hunderttausenden produziert werden?*

Als Bauteile setzen wir nur Standard-Chips ein; das meiste ist Lagerware. Die Lieferbarkeit der Bauteile habe ich bereits abgeklärt. Das habe ich aus meinen früheren Projekten gelernt - es nützt die schönste Maschine nichts, wenn die Bauteile nicht lieferbar sind.

□ *Weiter zum Sound: Welche Hardware wird hier Verwendung finden?*

Aus Kostengründen wird „On Board“ außer der Standard-MIDI-Schnittstelle des TOS kein Sound zur Verfügung stehen. Wir wollen hier auf bereits angepasste Karten und Adapter zurückgreifen. Es ist ja auch so, dass nicht alle Anwender Soundmöglichkeiten brauchen.

Allerdings ist hier noch nicht das letzte Wort gesprochen. Eine Umfrage soll dazu noch Auskunft geben.

□ **Auf welche Bussysteme setzen Sie? Ist auch FireWire geplant?**

AGP 2.0, PCI 2.0 und USB 2.0. Da USB 2.0 mit 480 Mbps (60 MB/sec) zur Verfügung steht, ist FireWire natürlich kein Thema.

□ **Nochmals zum richtigen Verständnis: Planen Sie den Pegasus generell als System, dass auch die Chips für Sound und Grafik auf dem Motherboard vereinigt, wie dies beim Milan II geplant war, oder wird der Pegasus wie der Hades ein Motherboard sein, das mit PCI-Karten erweitert ist - also mit Sound- und Grafikkarten?**

Grafik- und Soundchips werden nicht auf dem Board selbst sein. Überhaupt soll das Board so schlank wie möglich sein, so etwa nur 10 Chips.

□ **Wo liegen für Sie die Vor- und Nachteile dieses Ansatzes?**

Eine Erweiterung über PCI, AGP, USB ist besser, weil immer auf die neueste Hardware zugegriffen werden kann. Zudem lässt sich so das Mainboard schneller entwickeln und wird billiger. Da das Mainboard ja auch voll konfigurierbar ist, kann man auch auf Neues reagieren.

□ **Mit welchem Endkundenpreis ist resultierend aus diesem offenen Ansatz beim Pegasus zu rechnen?**

Ich hoffe so auf DM 1500.- bis maximal DM 2000.- DM als Endkundenpreis in der Standardausführung mit Tastatur und Maus, Grafik und RAM.

□ **Der Milan II beeindruckte auch durch innovatives Design. Wollen auch Sie ein Komplettsystem inklusive Gehäuse anbieten oder erst einmal nur ATX-Boards verkaufen, dass sich Kunden selbst in ein Gehäuse ihrer Wahl setzen können?**

Das müssen wir noch klären. Meiner Meinung nach sollte aber das Gehäuse möglichst klein sein und die Geräte

schon ziemlich komplett, weil die TOS-Händler nicht gewohnt sind, Computer zusammenzubauen.

□ **Neben einer guten Hardware ist die Software-Unterstützung für einen neuen Atari-Clone sicherlich ein nicht zu unterschätzendes Problem. Auf welches Betriebssystem setzen Sie?**

Zu Beginn auf TOS 3.06, weil ich das gut kenne und es schnell lauffähig wird. Nachher auf MagiC und Linux...

□ **Milan Computersysteme hat im Zuge der Milan-II-Entwicklung ja einige Ergebnisse zu Tage gefördert, die auch für den Pegasus interessant sein könnten. So ist z.B. das Konzept interessant, das TOS quasi als Unterbau für ein unabhängigeres MagiC zu nutzen. Gibt es Kontakte, um diese Ergebnisse auch für den Pegasus zu nutzen?**

Auf diese Schiene sollte man auf alle Fälle aufspringen. Die Kontakte fehlen allerdings noch.

□ **Interessant sind sicherlich auch Entwicklungen und Anpassungen, die zwar auf dem Milan, nicht aber auf dem Hades laufen. Dazu zählt nun aktuell die Hauppauge!-TV-Karte inkl. der GEM-TV-Software. Wäre es vor und während der Entwicklung nicht ratsam, in engen Kontakt mit diesen Entwicklern zu stehen, damit diese Karten auch mit dem Pegasus nutzbar sind?**

Das muss auf alle Fälle in die Wege geleitet werden. Jedoch muss zuerst abgeklärt werden, ob die Leute wirklich Interesse an einer neuen Maschine haben und ob sie gebaut wird.

□ **Das nächste Problem scheinen Treiber zu sein. Durch die Unterstützung des USB- und PCI-Standards ließen sich ja theoretisch sehr viele Karten an den Pegasus anschließen, allerdings hat die Realität anhand des Hades und des Milan doch gezeigt, dass relativ wenige Treiber z.B. für Grafikkarten auch konkret umgesetzt wurden. Wie könnte man Ihrer Ansicht nach hier für eine bessere Versorgung sichergestellt werden?**

Es müssen ungedingt die Programmierer voll miteinbezogen werden, sonst wird nichts aus der Maschine. Das ist auch eine Bedingung um die Maschine überhaupt zu bauen: Die Programmierer müssen mitmachen.

□ **Milan plante in Sachen Vertrieb mit dem Großhändler AXRO zusammenzuarbeiten, was die neuen Maschine auch in Kaufhäuser zurückbringen sollte. Wie soll der Vertrieb des Pegasus realisiert werden? Welchen Stellenwert nimmt das Internet ein, wie wichtig sind Händler vor Ort?**

Das steht noch nicht fest. Ich denke aber, dass vieles über Internet abgewickelt wird.

□ **Wie würden Sie die Zielgruppe für den Pegasus umreißen? Ist in erster Linie der jetzige Atari-Only-Anwender interessant, oder könnte der Pegasus ähnlich wie der Milan II auch für Computer-Neueinsteiger und das Home-Office interessant werden?**

Durch die Ausbaufähigkeit sollte man eigentlich alle Zielgruppe im gesamten TOS-Markt ansprechen können. Bei Computer-Neueinsteiger sehe ich Möglichkeiten, wenn wir ein schnelleres Internet-Paket als Windows-Rechner anbieten können. Auch im Server-Markt liegen Möglichkeiten, da die Maschine unempfindlich gegen Viren ist. So könnte man Fuß fassen, denn von der Geschwindigkeit her sind wir wegen des besseren Betriebssystems in vielen Bereichen schneller als die Konkurrenz. □



>> Mehr Informationen über den Coldfire gibt es in der kommenden st-computer oder jetzt unter motorola.com/SPS/HPESD



st-computer

Internet mit dem Atari

Die **Atari-Community** im Internet wird täglich größer. **Online-Magazine** überzeugen durch Inhalt und Optik. **Atari-Fans** treffen sich regelmäßig zum **Online-Plausch**. Programme warten auf ihren **Download**. Höchste Zeit also auch für Sie, mit Ihrem Atari ins Internet zu gehen.

Der Weg ins Internet mit dem Atari

Text: Ali Goukassian und Thomas Raukamp

Die Wirtschaft ist sich einig: Das Internet wird schon bald zu einer der ganz großen Wirtschaftsstützen des Landes. Firmen wie AOL setzen heute schon genauso viel um wie weltweit agierende Autohersteller - nur dass sie nicht viel Blech produzieren, sondern eine Dienstleistung anbieten. Und darum soll das Internet auch allenthalben vorangetrieben und unterstützt werden. Doch was bietet Ihnen das Internet nun wirklich?

Nutzen. Das World Wide Web ist sicherlich eines der am häufigsten verwendeten Einsatzgebiete neben der elektronischen Post. Hier kann jedermann gegen eine Gebühr, die an einen Anbieter (Provider) monatlich zu entrichten ist, oder vertragsunabhängige Anbieter präsent sein. Über eine eigene Zieladresse (z.B. www.falkemedia.de) kann diese Präsenz, die beispielsweise wie eine Zeitschrift auf dem Bildschirm gestaltet sein kann (www.spiegel.de), weltweit erreicht werden. Die ersten drei Buchstaben einer Internetadresse sind dabei meist „www“. Dies ist ein Überbleibsel aus alten Tagen und stellt die Abkürzung für „World Wide Web“ (weltweites Netz) dar. Der mittlere Teil ist von Anbieter der Präsenz frei wählbar und beinhaltet beispielsweise den Namen der Firma. Die letzten Buchstaben hinter dem zweiten Punkt geben an, welchem Land die Internet-Adresse zugewiesen ist. In Deutschland wird vornehmlich die Endung „.de“ verwendet. Neuerdings wurden spezielle Endungen wie .shop etc. freigegeben, um präziser auf die Wünsche der Domain-Kunden einzugehen. Mittlerweile tummeln sich etliche Millionen Angebote im WWW, egal, ob sich Privatleute vorstellen, Fernsehsender ihr Angebot, Versender ihre Produkte präsentieren oder Wissensquellen angeboten werden.

eMail ist der englische Begriff für die elektronische Post. Und hier hat das Internet sicherlich schon eine revolutionäre Funktion, denn plötzlich ist es jedermann möglich, seine Briefe binnen weniger Augenblicke vom einen Ende zum anderen Ende der Welt zu schicken - ganz ohne Porto oder Fax-Übertragungsgebühr. Und jeder eMail kann zusätzliches Datenmaterial wie Videos, Bilder uvm. angehängt werden. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass Geschäftsleute aus aller Welt fast nur noch auf diesem Wege kommunizieren. Doch auch Privatleute haben den Einsatz lieben gelernt. War es früher noch auf

- Einleitung >> Seite 14
- So einfach geht's ins Netz >> Seite 17
- Die wichtigsten Webseiten >> Seite 20
- Stacks und Clients >> Seite 24
- STiK2 genauer erklärt >> Seite 26

Faxen und in Briefen angesagt, unbedingt die äußere Form zu wahren - so, wie es sich eben für einen klassischen Brief gehört - schreibt man bei der eMail meistens einfach drauf los. Die Redaktion der st-computer kann nur bestätigen: Rund 80% der externen Kommunikation ist in den vergangenen 4 Jahren vom Fax- und Brief- sowie Telefonweg zum eMail-Weg geschwenkt.

Communities. Durch Programme wie Chatter werden weltweit Computeranwender vernetzt, die gleiche Interessensgebiete haben (beispielsweise Musik zu sammeln und zu suchen) und Millionen von Menschen, die sich vermutlich niemals persönlich kennen lernen, werden auf diese Weise vereint. Besonders Besitzer alternativer Computerplattformen haben auf diesem Wege ein neues, weltweites Zusammengehörigkeitsgefühl entwickelt, was sich z.B. an der Atari-Gemeinschaft erkennen lässt.

Chat ist der Ausdruck für das Online-Quasseln. Vom Chatten haben Sie bestimmt in Zusammenhang mit den sogenannten Chat-Foren gehört. Dies sind Sammelstellen für Quasselfreudige (wobei das Quasseln hier im Tippverfahren funktioniert), die sich dann wiederum in Chat-Rooms (Quasselräumen) versammeln können, in denen über bestimmte, vorgegebene Themen gesprochen wird. Auf diese Weise können Menschen weltweit Wissen austauschen oder sich kennen lernen. Selbst Ehen sollen so schon zustande gekommen sein. Atari-Chatwütige treffen sich z.B. immer mittwochs ab 21.00 Uhr im IRC-Channel #atari.de.

Bildtelefon. Noch ein wenig in den Kinderschuhen, aber sicherlich im Kommen, ist das kostenfreie Telefonieren via Internet - teilweise dank angeschlossener Web-Kameras, auch per Bildübertragung möglich. Da das Internet jeweils nur die lokale Einwahlgebühr oder sogar nur einen Pauschaltarif im Monat kostet, bietet es sich an, Telefonate ins Ausland über den Computer zu führen. Wir werden in Kürze ausführlich darüber berichten.

Livestream. Ebenfalls noch in den Kinderschuhen ist der live gesendete Datenstrom. Dank ISDN und anderer schneller Zugangsmöglichkeiten sicherlich schon in wenigen Jahren en vogue ist das Fernsehen und Radiohören über das Internet. Schon jetzt können Sie amerikanische Radiosender hören, die im vielbesprochenen MP3-Format ausgestrahlt werden und sich so auf dem Atari Falcon auch mit FalcAMP empfangen

lassen. Im Zuge der Steigerung von Datenübertragungen wird es in absehbarer Zeit sogar komplette Pay-TV-Programme im Internet geben, doch das Betrachten auf dem Computerbildschirm dürfte recht langweilig werden. Ein TV-Ausgang oder künftige Settop-Boxen, die am Fernseher angeschlossen werden und Internetzugang anbieten, sollten hier Abhilfe schaffen.

Nützlich: Internet für Atari-Anwender.

Wie bereits erwähnt, ist das Internet besonders für Anwender alternativer Computersysteme ein großer Vorteil, erschließt sich diesen doch dadurch oftmals erst die Möglichkeit vom heimischen Schreibtisch aus mit anderen Benutzern in Kontakt zu treten - denn wenn auch in Ihrer Nachbarschaft keine Atari-Besitzer zu finden sind, so beläuft sich doch die weltweite Fangemeinde auf einige paar tausend. Und so verwundert es nicht weiter, dass die Atari-Online-Community das Internet intensiv für aktuelle Nachrichten und Webangebote nutzt. Gerade in den letzten Monaten ist das Angebot an qualitativ hochwertigen Online-Magazinen rund um das Thema Atari wieder sprunghaft angestiegen.

Aber nicht nur der Jäger nach Atari-News sollte das Internet nutzen. Gerade im Free- und Sharewarebereich werden viele Applikationen in erster Linie im Internet bereitgestellt. Kommerzielle Anbieter bieten Updates ihrer Programme zum Herunterladen bereit und bieten schnelle und unkomplizierte Bestellmöglichkeiten. Und in unserem überschaubaren und persönlichen Markt sind die meisten Programmautoren nicht über teure Hotlines sondern persönlich per eMail zu erreichen. Welcher Markt bietet dies noch?

Womit steige ich ein? Stellt sich also die Frage, womit der geneigte Surf-Anfänger das Netz der Netze betreten möchte. Während es innerhalb von Firmen und Universitäten üblich ist, mit schnellen Standleitungen das Internet zu nutzen, ist im Heimbereich trotz günstiger Flatrate-Tarife immer noch der hin und wieder genutzte Zugang per Modem oder ISDN-Adapter normal. Welche dieser beiden Varianten empfiehlt sich?



Leicht ist die Entscheidung für Anwender, die auf die monatlichen ISDN-Mehrkosten verzichten und stattdessen ihren herkömmlichen Telefonanschluss für den Zugang zum Internet nutzen möchten. Alles was nun noch benötigt wird, ist ein analoges Modem, das mit dem Atari und dem Telefonanschluss verbunden wird. Ein heute übliches 56k-Modem (56 Kilobit pro Sekunde (Kbps)) ist schon für unter DM 150.- erhältlich. Beste Erfahrungen haben wir in der Redaktion z.B. mit Modellen der Firma Elsa gemacht.

Das Modem wird in der Regel an der seriellen Schnittstelle des Atari und dem TAE-Anschluss einer analogen Telefonleitung an. Dies kann entweder eine direkte Amtsleitung oder die Nebenstelle einer Telefonanlage sein. Dabei spielt es übrigens keine Rolle, ob die Telefonanlage an einem analogen oder einem ISDN-Anschluss betrieben wird.

Auch im Zeitalter von ISDN und DSL hat ein Modem Vorteile. Sie sind sehr preiswert und ausreichend schnell für eMails und private Surfausflüge. Die meisten Geräte unterstützen auch das direkte Senden und Empfangen von Faxen (z.B. mit der Atari-Software CoMa), was bei ISDN-Adaptoren nicht immer gegeben ist. Der Nachteil ist ganz klar, dass analoge Modem mit einer Übertragungsrate von 56 Kbps am Ende der Fahnenstange angelangt sind. Ein weiterer Geschwindigkeitszuwachs ist nicht zu erwarten. Bedenkt man aber, dass auch ISDN-Modems nur 64 Kbps bieten, wenn sie nicht zwei Kanäle bün-



deln, dann ist dieser Nachteil nicht allzu schwerwiegend.

Schneller geht es mit einem ISDN-Zugang, dem NTBA, der digitalen Anschlussdose für digitale Telefone und Adapter. Will man über ISDN das Internet vom Atari aus nutzen, wird ein externer ISDN-Adapter benötigt, der an den NTBA und die serielle Schnittstelle des Rechners angeschlossen wird. Interne ISDN-Erweiterungen für Ataris gibt es bisher leider nicht. Auch für Milan und Hades gibt es derzeit keine Treiber für die vielfältig erhältlichen PCI-ISDN-Karten - vielleicht fühlt sich hier ein Shareware-Autor animiert.

ISDN-Adapter bieten gegenüber analogen Modems einige Vorteile. Ein ISDN-Anschluss mit zwei Amtsleitungen ist kostengünstiger und schneller als zwei analoge Telefonanschlüsse. Auch die Telefoneinheiten sind mit ISDN günstiger als mit einem analogen Anschluss. Außerdem können Sie mit Ihrem Rechner auf einer Leitung im Netz surfen, während sie auf einer anderen telefonieren oder ein Fax empfangen. Das Faxen ist erst mit recht teuren externen ISDN-Adaptoren möglich. Sowieso ist das Angebot an externen Geräten recht überschaubar. Interne Lösungen für PCs sind eben praktischer.

In den letzten Monaten sorgt die Formel „T-DSL“ für neue Geschwindigkeitsrekorde auf dem Mac und PC. Da Ataris von Haus aus keine Ethernet-Schnittstelle mitbringen, ist ein Anschluss ohne weiteres nicht möglich. Ob und wie der Service trotzdem mit in Kürze erscheinender neuer Hardware nutzbar wird, reichen wir ggf. in einer der kommenden Ausgaben nach.

Sie wollen ins Internet? Haben wir Ihr Interesse am Internet ein wenig wecken können? Dann ist unser Spezial zu diesem Thema genau richtig für Sie. Als Anfänger erfahren Sie, wie Sie mit Ihrem Atari das Internet erobern. Wir geben Ihnen einen groben Überblick über die Softwarelösungen, stellen die wichtigsten Webseiten vor und zeigen am Beispiel von I-Connect, wie einfach es wirklich ist, mit dem Atari ins Netz zu gehen - egal, ob Sie einen „Classic“ Atari, einen PC oder einen Mac als Plattform für Ihr Atari-Computing nutzen. ▣

Step by Step

Genug der Worte. Wir sagen, der Zugang zum Internet mit dem Atari wäre einfach? Wir können es sogar beweisen. Schauen Sie nur genau hin. Noch Fragen?

So einfach geht's ins Internet mit I-Connect

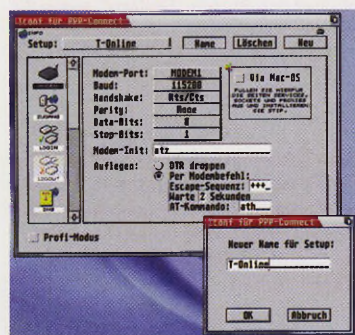
Text: Thomas Raukamp

Atari und Internet - das sind Begriffe, die längst zusammenpassen. Mussten Atari-Anwender in den 90er Jahren noch etwas länger als ihre Kollegen auf anderen Plattformen auf einfach zu bedienende Software für den Zugang ins Internet warten, so stehen heute einige leistungsfähige Einwahlprogramme bereit.

Trotzdem schrecken einige Atari-Nutzer immer noch zurück vor dem Netz, da Sie sich unsicher sind, ob der erste Schritt tatsächlich so einfach ist wie auf dem PC beim Nachbarn - immerhin werden sie nicht überschüttet mit Zugangsprogrammen, die (oftmals leere) Versprechungen für einen Spaziergang durch die Konfiguration machen.

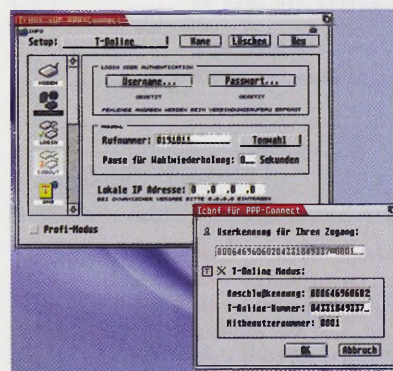
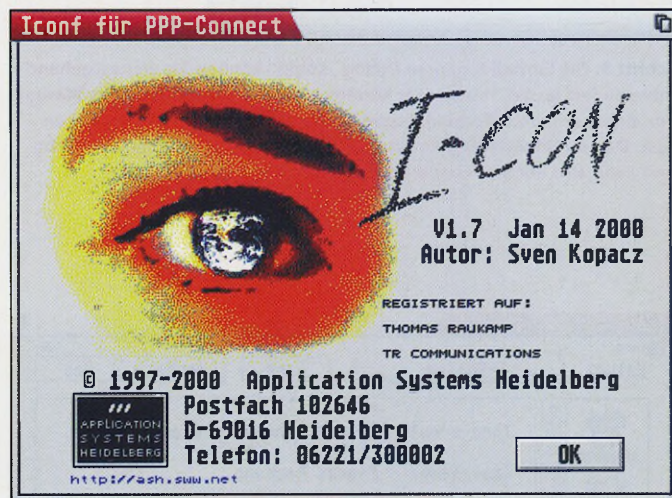
Wir möchten Ihnen die Konfiguration eines Internet-Zugangs anhand der kommerziellen Lösung I-Connect einmal an einem konkreten Beispiel vorführen. Wenn Sie also gerade mit dem Gedanken spielen, mit Ihrem Atari das Netz zu erobern, bekommen Sie hier eine Schritt-für-Schritt-Einführung. Und wenn Sie sich bisher noch nicht sicher waren, ob die Konfiguration vielleicht zu kompliziert für Sie ist, dann möchten wir ganz bewusst versuchen, Ihre Zweifel etwas weiter zu zerstreuen.

Schritt 1. Legen Sie zunächst einmal einen Namen für Ihren neuen Internet-Zugang fest. Da wir in unserem Beispiel von einem T-Online-Zugang ausgehen, können Sie in in diesem Fall die vorbereitete Grundinstallation aus dem Pop-up-Menü auswählen. >>

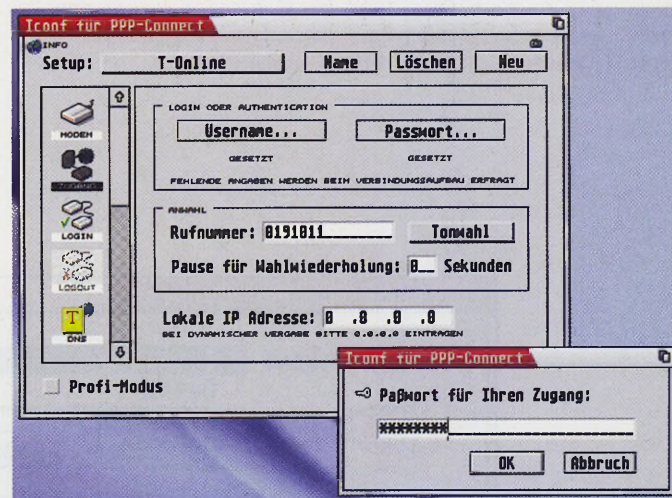


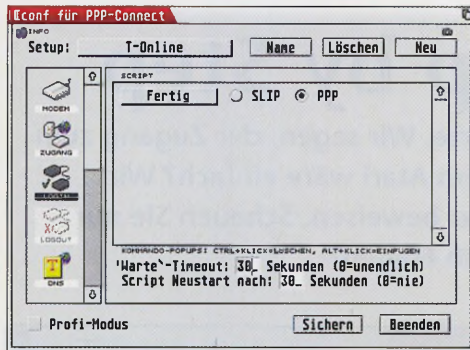
>> Nun müssen Sie Modem-Port und (abhängig vom Port) die gewünschte Schnittstellengeschwindigkeit festlegen. Wählen Sie ruhig einen Geschwindigkeitseintrag, der einen Schritt über dem Baud-Wert liegt, den Ihr Modem bereitstellt.

Wer MagiC auf einem Macintosh nutzt, kann übrigens auf die Internet-Routinen des MacOS zurückgreifen.

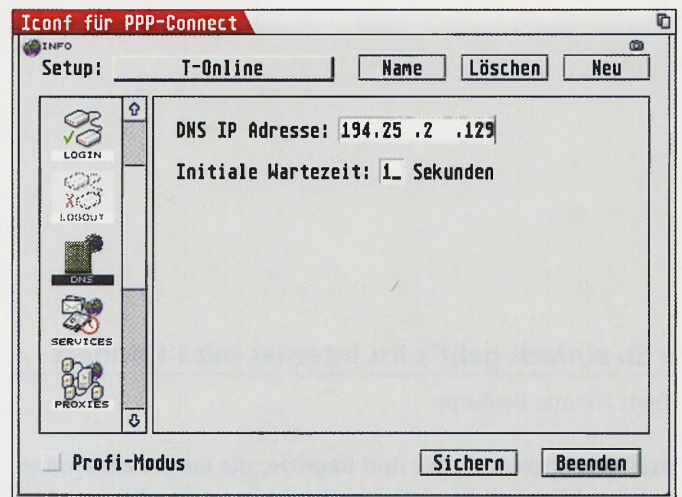


Schritt 2: Unter dem Punkt „Zugang“ legen Sie Username und Ihr geheimes Passwort fest. Beide Werte erhalten Sie von Ihrem Service-Provider. Bei den Usernamen-Einstellungen gibt es einen speziellen T-Online-Modus, der die Terminologie des rosa Riesen nutzt und die komplizierte Usererkennung selbstständig aus Ihren Eingaben zusammensetzt. Achten Sie darauf, dass Sie als Mitbenutzernummer die „0001“ eintragen.

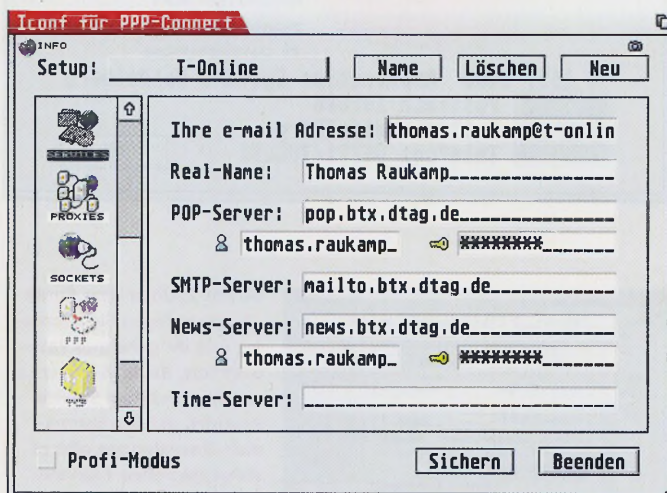




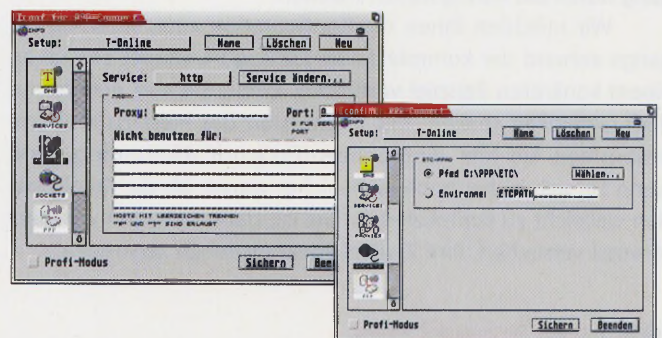
Schritt 3. Die Einstellungen im Dialog „Login“ können Sie weitestgehend unverändert lassen. Interessant könnte eventuell der Wert für das Warten vor einem erneuten Verbindungsversuch z.B. bei einem Besetztzeichen sein. Der voreingestellte Wert von 30 Sekunden ist allerdings vernünftig und kann also ebenfalls unverändert bleiben.



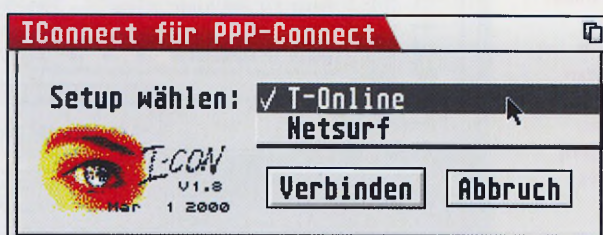
Schritt 4. Die DNS-Adresse muss in den meisten Fällen nicht mehr eingestellt werden. Bei einem T-Online-Zugang ist hier der richtige Wert bereits voreingestellt. Sollte dies nicht der Fall sein, so tragen Sie die folgende DNS-IP-Adresse ein: 194.25.2.129. Natürlich müssen Sie den Wert eintragen, den ein eventueller anderer Provider mitliefert. Wenn dieser keine Angaben macht, so belassen Sie diesen Eintrag einfach auf „0.0.0.0“.



Schritt 5. Nun müssen Sie die Einträge für eMail- und News-Server festlegen. Diese Daten erfahren Sie von Ihrem Internet-Provider. Meist wird auch Ihre eMail-Adresse bereits mitgeliefert. Wenn Sie T-Online nutzen, sollten Sie vor dem Eintrag, der z.B. vom ASH EMailer genutzt wird, auf der T-Online-Homepage einen Alias-Namen für die sonst doch sehr kryptische Nummernfolge auswählen, bevor Sie zum ersten Mal Ihre eMail abholen. Die Kennwörter für POP- und News-Server sind in der Regel mit Ihrem schon vorher benutzten geheimen Passwort identisch. Wenn Sie T-Online-Nutzer sind, hält I-Connect bereits die Serveradressen für POP-, SMTP- und News-Server bereit. Ansonsten entnehmen Sie diese einfach Ihren Zugangsdaten, die Sie von Ihrem Provider erhalten.



Schritt 6. Zwei Fenster können wir kurz hintereinander abhaken. Weder bei den Proxy- noch bei den PPP-Einstellungen brauchen Sie wahrscheinlich etwas verändern. Bei den meisten Provider wird nämlich heutzutage automatisch ein Proxy genutzt, sodass keine spezielle Adresse mehr eingetragen werden muss. Und die PPP-Einstellungen sind auch so komplett, wie sie sind. Verlassen Sie nun I-Conf über den Button „Sichern“, wenn Sie mit Ihren Eingaben zufrieden sind.



Schritt 7. Starten Sie nun das Einwahlprogramm I-Connect. Im Dialogfenster wählen Sie im Popup-Menü den Internet-Provider aus, den Sie eben konfiguriert haben. Mit der Auswahl des Buttons „Verbinden“ sollten Sie sich Ihnen Weg ins Netz gebahnt haben. Sie können nun alle Clients nutzen, die den Internet-Stack I-Connect nutzen. Happy Surfin!

Surfen mit Ziel

Das Internet ist kein Fremdwort für den Atari mehr. Aber auch der Atari ist kein Fremdwort für das Internet. Wir haben einige der wichtigsten Atari-Webseiten für Sie zusammengetragen. We wished they all could be Californian...

Wichtige Adressen für Atari-Surfer



atari active atariactive.co.uk

Erst wenige Wochen alt, ist das Webangebot des neuen britischen Online-Magazins atari active zwar noch nicht ganz komplett, bietet aber schon jetzt eine interessante Themenauswahl. So finden sich neben den wichtigsten weltweiten und britischen Neuigkeiten auch Testberichte, ein internationaler Kleinanzeigenbereich, ein Chat-System und Interviews.

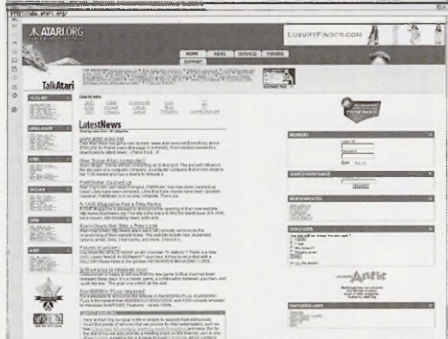
Die grafische Gestaltung ist professionell und ansprechend, trotzdem nicht überladen. Wenn das Angebot schnell weiter wächst, ein Muss für alle Atarianer.



Atari-Home.de atari-home.de

Englischer Name, deutscher Inhalt. Atari-Home.de hat sich innerhalb kürzester Zeit zu einem der aktuellsten News-Seiten rund um das Thema Atari gemausert. Abgerundet wird der Auftritt durch eine Atari-Produktübersicht, Foren und regelmäßige Kommentare. Auch eine Sektion für Software-Tipps findet sich.

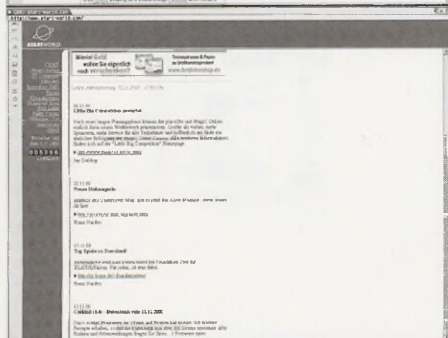
Atari-Home.de ist grafisch übersichtlich und erfrischend gestaltet - so wie es sich für eine Seite mit Nachrichten gehört. Auch auf CAB und Draconis ist die Ladezeit schnell.



Atari.Org atari.org

Atari.org ist ohne Zweifel eine der wichtigsten Webseiten für alle Atari-Surfer, denn sie erfasst praktisch alles, was in der Atari-Gemeinde vor sich geht. Neben den üblichen und stets aktuellen Neuigkeiten erhält der Besucher die Möglichkeit, sich einen Überblick über die derzeitigen Diskussionen in den Usenet-Diskussionsforen zu verschaffen. Das Angebot ist unglaublich vielfältig und spannend, die grafische Gestaltung vorbildhaft.

Kurzum: Alles, was nicht bei Atari-Org zu finden ist, ist nicht passiert.



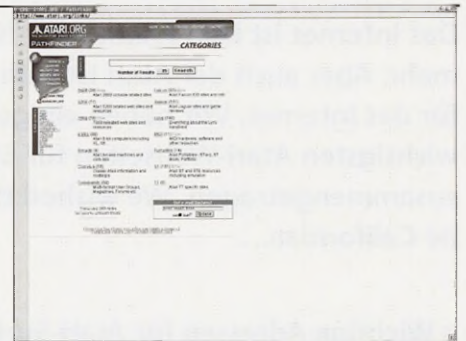
AtariWorld atari-world.com

Die Welt rund um den Atari ist nach wie vor eine der interessantesten Anlaufstellen für Atari-Fans. Der Nachrichtenteil ist aktuell und umfangreich, die grafische Gestaltung unaufdringlich aber attraktiv. Eine besondere Erwähnung erwähnt das Forum: Hier findet sich der am besten frequentierte Diskussionspunkt für deutschsprachige Atari-Anwender im Web. Wichtig auch der Kleinanzeigenmarkt: Anzeigen, die hier eingegeben werden, können auch in der st-computer berücksichtigt werden.

□ PathFinder

atari.org/links

Eigentlich ist es ja nur die Link-Seite des bereits erwähnten Dienstes AtariOrg, und trotzdem soll sie gesondert erwähnt werden, denn sie stellt eigentlich ein eigenes Angebot dar. Was Yahoo oder Lycos für das gesamte Web sind, das ist der PathFinder für das Atari-Universum. Egal, ob automatisch nach Stichworten oder „per Hand“ unter Überschriften geschnüffelt werden soll - der PathFinder hat's und kann's. Bevor Sie also endlos suchen, besuchen Sie doch beim nächsten Mal gleich den PathFinder.

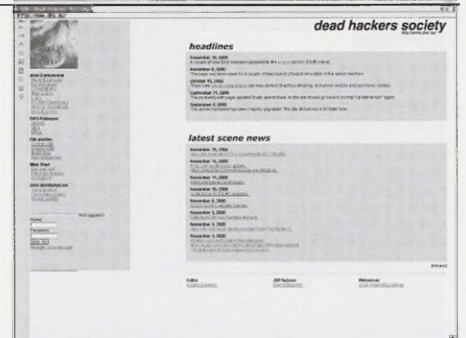


□ Dead Hackers Society

dhs.nu

Anders als auf den langweiligen Mainstream-Kisten übt die Szene auf alternativen Systemen wie Atari und Amiga eine große Faszination aus - kein Wunder, denn wer berauscht sich nicht zum Zwecke der Stärkung des Rechner-Selbstwertgefühls mit grafischen und akustischen Perlen der Demo-Crews?

Die wichtigste Anlaufstelle für die Atari-Szene ist die Dead Hackers Society, die stets aktuelle Nachrichten (nicht nur) aus der Szene und die neuesten Demo-Releases zum Herunterladen anbietet. They were never being boring!

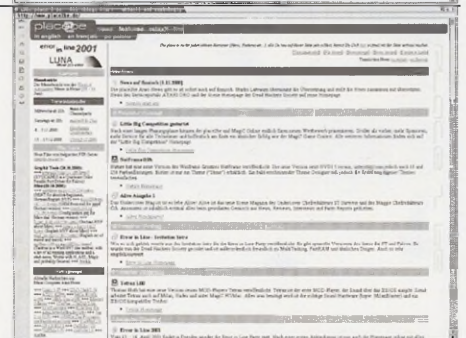


□ Place2be

place2be.de

Place2be war in der Tat über Jahre der Platz an der Sonne für alle deutschsprachigen Atari-Anwender. Und noch immer kann der Tummelplatz durch sein frisches Design und seinen umfangreichen Newsteil mehr als überzeugen. Ebenfalls nahezu unverzichtbar ist die Übersicht der aktuell erschienenen Free- und Sharewareprogramme aus der ganzen Welt. Auch die Link-Seite ist vollständig und überzeugend.

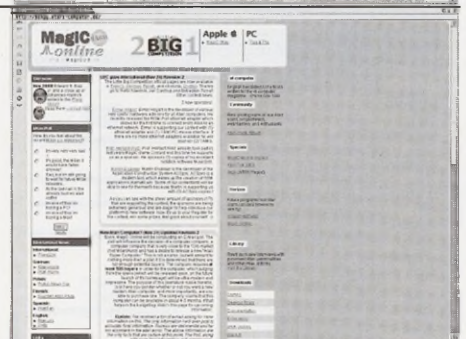
Place2be ist ein Muss für die Hotlist.



□ MagiC Online

magicos.de

Was gibt es noch zu sagen über den hervorragenden englischsprachigen News-Service von dem Kanadier Bengy Collins? Kaum eine Webseite ist so aktuell, engagiert und interessant wie dieses Angebot rund um das beliebte Betriebssystem MagiC. Doch nicht nur Neuigkeiten werden serviert. Interessant ist auch der Interview-Teil und die Übersicht der Tools und Systemerweiterungen. Neu und erfrischend ist das Fotoalbum, in dem Sie sich von bekannten Namen aus der Atari-Welt einmal ein persönliches Bild machen können.



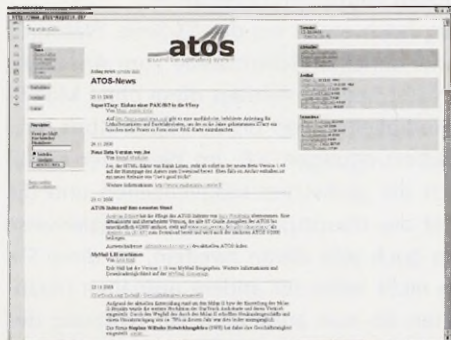
□ myatari

myatari.net

myatari ist ein neues Online-Magazin für den Atari in englischer Sprache. Es erscheint komplett im HTML-Format und kann online gelesen oder heruntergeladen werden. Die Themenauswahl ist ebenso breit wie interessant: Testberichte und Kommentare wechseln sich Tipps & Tricks und aktuellen Artikeln ab. Insofern wird fast ein ebenso komplettes Angebot geliefert wie man es sonst nur von Printmagazinen gewohnt ist.

Die grafische Gestaltung ist ansprechend und nicht überladen.



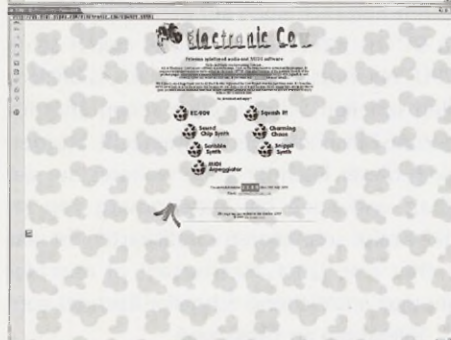


atos

atos-magazin.de

Die atos war über Jahr das einzige professionelle Atari-Disk-Magazin. Trotz des Auftauchens von z.B. myatari und AtariActive bleibt sie im deutschsprachigen Raum unübertroffen.

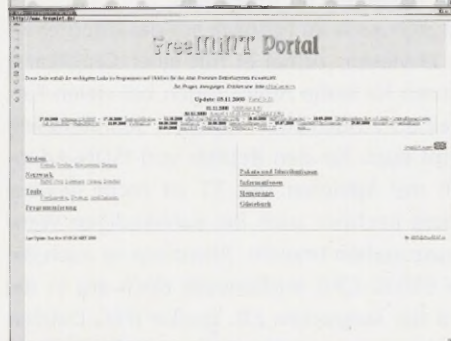
Der Webauftritt gestaltet sich gewohnt nüchtern aber zweckmäßig. Die aktuellen atos-Ausgaben sind sowohl im ST-Guide- als auch im HTML-Format herunterladbar. Ergänzt wird das Angebot durch stets aktuelle Nachrichten aus der Atari-Welt und interessante Interviews.



Electronic Cow

ds.dial.pipex.com/electronic_cow/cownet.shtml

Musik und Atari waren schon immer zwei Begriffe, die sich von Anfang an ineinander verliebten und viele Anwender erst zum Atari geführt hat und auch bei dem System hält. Damit der Brunnen der Kreativität nicht austrocknet, gibt es im Internet massenhaft gute Musik- und MIDI-Software für den Atari. Ein gutes Beispiel bietet hier das Webangebot von Electronic Cow. Die haben ihre gesamte Palette von Sequencern, Software-Synthesizern, Arpeggiatoren etc. zur uneingeschränkten Shareware erklärt und ins Netz gestellt. Jetzt kann gemuckt werden!



FreeMiNT Portal

freemint.de

Das FreeMiNT Portal versorgt alle Anwender von auf MiNT basierenden Betriebssystemen (N.AES, MultiTOS, ...) mit topaktuellen Informationen rund um die Distributionen und Programme für den Freeware-Kernel. So bleibt der Anwender stets auf dem neuesten Stand in Sachen Software und MiNT-Pakete. Ein Version-Tracker informiert stets über die neuesten Veröffentlichungen. Unter verschiedenen Überschriften kann nach Programmsparten gesucht werden.

Die grafische Gestaltung ist nüchtern aber zweckmäßig.

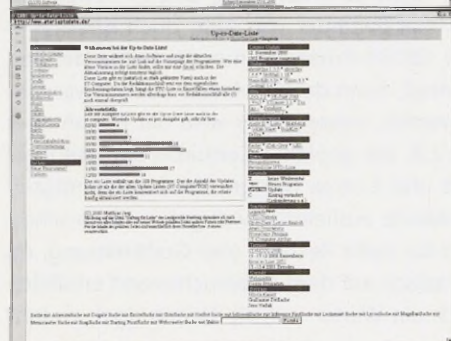


Atari Web Links

atari-computer.de/doitarchive/link.htm

Das Weblink-Verzeichnis von Robert Schaffner ist seit Jahren eine der besten und umfangreichsten Sammlungen weltweit und im deutschsprachigen Raum ein Novum. Übersichtlich nach Themengebieten kann der Atari-Surfer nach Firmen, Entwicklern, Programmen usw. suchen. Auch Jaguar-Freunde kommen auf ihre Kosten.

Wer noch mehr Informationen und Tipps über Atari-Computer und -Konsolen möchte, lädt sich am besten die umfangreichen Do-It-Archive herunter.



Up-to-Date-Liste

atariuptodate.de

Sie kennen die Up-to-Date-Liste in der st-computer? Dann sollten Sie als Internet-Surfer die Komplettliste im WWW in Ihrer Hotlist vormerken. Über 1200 Programme aus den verschiedensten Bereichen sind hier vermerkt. Ein Version-Tracker hält Sie auf den ersten Blick auf dem Laufenden. Die grafische Gestaltung ist funktionell und lässt kurze Ladezeiten zu. Die Up-to-date-Liste hält Sie stets informiert über die Entwicklung Ihrer Lieblingsprogramme.

▣ Stacks & Clients

Wie gut ist der Atari wirklich als Internet-Terminal einsetzbar. Unser Status-Report zeigt Stärken und Schwächen und will Entscheidungshilfe leisten.



▣ Die große Verwirrung?

Text: Thomas Raukamp

Atari-Anwender mussten bekanntlich etwas länger als Benutzer z.B. der Mac- und Windows-Plattformen warten, doch seit einigen Jahren steht auch ihnen die Pforte zum Internet weit offen. Mittlerweile ist das Angebot sogar so dicht, dass es manchmal etwas schwierig ist, den Überblick zu behalten angesichts von mehreren Stacks und einer Vielzahl von dazugehörigen Clients. Wir möchten Ihnen daher gern einen Statusreport über die Möglichkeiten, den Atari als Internet-Terminal zu nutzen, geben.

Systeme. Grundsätzlich bringt jeder Atari seit der Einführung der ST-Serie die technische Grundvoraussetzung für den Zugang zum Internet schon mit: die serielle Schnittstelle. Natürlich ist so eine pauschale Aussage immer zu oberflächlich, doch grundsätzlich kann gesagt werden, dass praktisch mit jedem Atari ab dem ST bestimmte Angebote des Internets genutzt werden können. Natürlich muss nun eingeschränkt werden, denn schließlich hat wohl heutzutage kaum jemand Lust, umfangreiche Webseiten mit viel grafischen Feinheiten auf einem 1040 ST darstellen zu lassen - sofern der Speicherausbau hier überhaupt mitmacht. Trotzdem ist es zumindest denkbar, einen

ST oder ST^E zumindest als reine eMail- oder Chat-Maschine, die z.B. 24 Stunden am Tag eMails abholt, zu nutzen, während „größere“ Maschinen zum Websurfen bereitstehen.

Blieben wir ruhig noch etwas bei der ST-Serie. Natürlich ist auch diese mit einer seriellen Schnittstelle zum Anschluss eines Modems ausgerüstet, jedoch verträgt diese ohne Modifikationen nur Geschwindigkeiten von bis zu 19200 Kbps, was zumindest bei Datenübertragungen z.B. im Web eher einem Kriechen gleicht. Auch die grafischen Möglichkeiten und die geringe Erweiterbarkeit des Hauptspeichers auf normalerweise maximal 4 MB lassen doch sehr daran zweifeln, ob diese STs der ersten Generation nicht lieber für andere Aufgaben herangezogen werden sollten als nun außerdem zur Nutzung des Internets. Das gleiche trifft natürlich auch auf den 1040 ST^E zu.

Der Atari Mega ST^E ist interessant, weil er durch seine schneller getaktete CPU, Nachrüstmöglichkeiten für Grafikkarten und seine schnellen seriellen Schnittstellen schon eher für einen Einsatz als Internet-Maschine bereit gemacht werden kann. Allerdings ist auch dieser Rechner ohne weiteres nur auf bis zu 4 MB aufrüstbar, und auch bei Verwendung von im Gegensatz zur Original-Grafik schnelleren Grafikkarten ist das Surfen im Web doch eher eine Qual. Interessant ist aber der Einsatz als zuverlässiger und ausreichend schneller Rechner zum Bearbeiten von eMails, Teilnahme an Chats usw.

Der Atari TT hat sich auch im Hinblick auf das Internet als echter Dauerbrenner erwiesen, zumal er mit einer Grafikkarte auf modernen Monitoren für hohe Auflösungen bei vielen Farben sorgt und mit seinen zusätzlichen seriellen Schnittstellen auch genügend Dampf auch für den Betrieb von ISDN-Adaptoren mitbringt. Auch der Speicher des TT ist recht flexibel erweiterbar, sodass dem Rechner auch bei aufwändigen Webseiten nicht die Luft auszugehen braucht. Allerdings ist auch die einstmals so schnelle 68030-CPU mittlerweile doch arg in die Jahre gekommen, und das Auspacken z.B. großer JPEG-Dateien kann schon zur Geduldssprobe werden, während die Online-Gebühren klackern.

Auch der Falcon ist gemessen an heftigen Maßstäben zwar kein Geschwindigkeitswunder mehr, reicht aber ebenso wie der TT zum gelegentlichen privaten Surfen im Web und dem regelmäßigen komfortablen Bearbeiten der eMail im Heimbüro durchaus noch aus. Anders als beim TT erweist sich die Architektur des Falcon doch gerade im Hinblick auf die geforderten grafischen Fähigkeiten beim Surfen im Netz doch als etwas eingeschränkt. Eine Darstellung unter 256 Farben ist heute auf keinen Fall mehr zu empfehlen, und in hohen mit 256 Farben geht das Klangwunder von Atari doch grafisch in die Knie. Und da der 68030-Prozessor nur die Hälfte der Leistung wie beim TT bringt, kann der Anwender noch etwas länger auf seine Bilder warten. Interessanter wird der Falcon aber auf jedem Fall, wenn z.B. die geplante Centurbo 060 mit ihrer 68060-CPU erscheint und Cortex Design den angekündigten PCI-Adapter mit Grafikkarte ausliefert. Zwar gab es auch schon vorher Erweiterungen für mehr Rechen- und Grafikleistung, da diese jedoch nur sporadisch auf dem Gebrauchtmärkte erhältlich sind, scheint sich auch ein Warten auf die Neuerungen zu lohnen.

Interessanter für die Nutzung des Internets sind die Atari-

Clones Hades und Milan. Beide arbeiten entweder mit einer 68040- oder einer 68060-CPU, die genügend Leistung auch für anspruchsvollere Arbeiten im Netz bietet. Zudem kommen beide Rechner mit einer Grafikkarte aus dem PC-Bereich daher, die hohe Auflösungen in Echtfarben garantieren. Auch Schnittstellengeschwindigkeit und Speicherausbaumöglichkeiten lassen fast keine Wünsche offen.

Aber auch wenn Ihr Atari-Computing auf einem Macintosh oder PC stattfindet, können Sie Atari-Internet-Software nutzen. Alle kommerziellen Emulatoren bieten die Möglichkeit, die seriellen Schnittstellen ihrer Wirtssysteme zu nutzen und sich so Zugang zum Netz zu verschaffen. Im Falle des alternativen Macintosh-Betriebssysteme MagiC Mac ist diese Möglichkeit sogar optimiert: I-Connect-Anwender können installierte Stacks, Treiber und Services des MacOS und so z.B. auf ISDN-Karten im Macintosh zurückgreifen.

Stacks. Das Angebot an Zugangsprogrammen zum Internet ist schon oft kritisiert worden - nicht etwa, weil es hier zu wenig Lösungen gibt. Ganz im Gegenteil, das Überangebot wird bemängelt, da die verschiedenen Standards grundsätzlich nicht zueinander kompatibel sind. Und so gibt es derzeit mehrere Entwicklungen auf dem Atari: STinG/STiK/STiK2, I-Connect, Draconis, WenSuite und MiNT-Net. Da es sicher nur wenige reine MiNT-Nutzer unter den Internet-Einsteigern gibt und Wensuite scheinbar nur noch rudimentär weiterentwickelt wird und nach wie vor starke Probleme bei der HTML-Darstellung hat, wollen wir uns auf die ersten drei Standards konzentrieren.

STinG/STiK. STiK war nach MiNT-Net der erste Internet-Stacks für den Atari. Schon bald danach erschienen auch die ersten Anwendungen für diese Freeware-Zugangssoftware, die die Nutzung verschiedener Servicearten ermöglichten. Trotzdem war die Lösung durch STiK nicht perfekt: Das Programmpaket war nur schwer zu konfigurieren und bot auch keine Unterstützung für das sich ab Mitte der 90er Jahre immer weiter verbreitende PPP-Protokoll. Aus dieser miss-

lichen Lage heraus entwickelte Dr. Peter Rottengatter einige Zeit später den STiK-Ersatz STinG, der komfortabler und leistungsfähiger war und außerdem eine PPP-Unterstützung gleich mitlieferte. STinG wird heute von einer europäischen Programmiererguppe weiterentwickelt und ist mittlerweile auch für Laien einigermaßen leicht nachvollziehbar zu installieren und konfigurieren. Es läuft auch auf Single-TOS-maschinen Die meisten Free- und Shareware-Clients für den Atari nutzen STinG als Stack und daher verwundert es nicht, dass sich STinG

zum Quasi-Freeware-Standard-Stack gemausert hat.

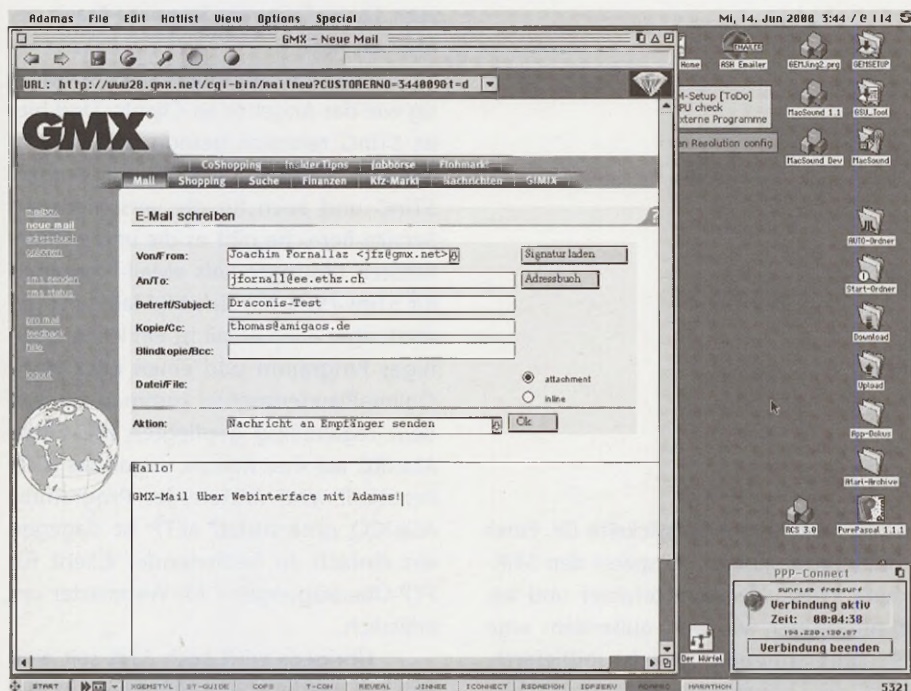
Nichts ist für einen Stack so wichtig wie das Angebot an Clients. Und hier ist STinG reichlich gesegnet. Der Web-Browser CAB läuft problemlos unter STinG und auch für die verschiedenen Service-Bereiche gibt es die unterschiedlichsten Lösungen. Als eMail-Programm für STinG/STiK hat sich MyMail durchgesetzt, aber auch aMail ist ein leistungsfähiges Programm und einen Blick wert. Online-Plaudertaschen kommen z.B. mit dem regelmäßig gepflegten IRC-Client AtariIRC auf ihre Kosten, sogar das ICQ-Protokoll wird mittels des Programms AtariICQ unterstützt. aFTP ist dagegen ein einfach zu bedienender Client für FTP-Übertragungen - für Webmaster unerlässlich.

Übrigens wird auch STiK seit einiger Zeit wieder weiterentwickelt. In diesem Heft finden Sie eine Installations- und Konfigurationshilfe von STiK2.

I-Connect. I-Connect ist die kommerzielle Lösung aus dem Hause Application System Heidelberg und hat bei seinem Erscheinen ebenso viel Jubel wie Ablehnung ausgelöst. Auf der einen Seite bie-



Internet in Atari-Umgebungen schließt auch die Nutzung modernster Hardware z. B. unter MagiC auf dem Macintosh ein.



▢ Light Of Adamas, der Web-Browser aus der Draconis-Internet-Suite, weiß durch hohe Geschwindigkeit und eine Unterstützung von JavaScript zu glänzen.

tet es einen komfortablen, leistungsfähigen und einfach zu konfigurierenden Zugang zum Internet, auf der anderen Seite ignorierte es lange Zeit die weit verbreiteten STinG/STik-Clients und zwang so zum Kauf von eigens von ASH entwickelter Software. Außerdem werden nur Multitasking-Systeme wie das haus-eigene MagiC unterstützt. Man mag zu diesen oft kritisierten Geschäftspraktiken stehen wie man will, trotzdem muss zugegeben werden, dass ASH bis heute mit seiner Internet-Software einen Standard in Sachen Leistung und Eleganz auf dem Atari gesetzt hat.

So ist besonders das Konfigurations-Tool I-Conf vorbildlich und weiß nahezu alle Lösungen auch auf anderen Plattformen zu übertreffen. Innerhalb weniger Dialoge sind die benötigten Daten für einen Zugang einzutragen - sogar einen speziellen T-Online-Modus und eine Möglichkeit zur Nutzung von MacOS-Routinen unter MagiCMac gibt es. Das ganze ist in eine attraktive Oberfläche verpackt - so soll es sein.

Auch das Angebot der verfügbaren Clients, die direkt I-Connect für ihre Routinen nutzen, ist mittlerweile komplett. Als Browser wird CAB genutzt, der elegant und sicher arbeitet, jedoch leider als reiner HTML-Browser etwas in die

Jahre gekommen ist. Sein Entwickler Alexander Clauss arbeitet mittlerweile an der professionellen Variante iCAB für den Macintosh, und eine Portierung zurück auf den Atari ist aus wirtschaftlichen und terminlichen leider eher unwahrscheinlich. Vorbildhaft auch für andere Systeme ist dagegen der eMail-Client EMailer, der übersichtlich, attraktiv und ausgereift überzeugen kann und auch Newsgruppen verwaltet. Als FTP-Tool steht Fiffi bereit und leistet sehr gute Dienste.

▢ Das Atari-Environment ist für viele wichtige Aufgaben im Netz zumindest im Heimbüro durchaus gerüstet. Auf aktuellen Clones und moderner Mac- und PC-Hardware arbeiten die kompakten Lösungen sogar um einiges schneller als die Code-Monster auf anderen Plattformen. Der Atari zielt also traditionell auf den Heimanwender und das Homeoffice - aber langsam muss auch hier endlich wieder aufgeholt werden.

Und in IRC-Chat-Runden kann man sich mit dem ASH Chatter blicken lassen - ein Programm, dessen aktuelle Version wir z.B. in der vergangenen Ausgabe ausführlich besprochen haben.

Die Zeiten der unumgänglichen Inkompatibilität sind übrigens vorbei. Bei ASH ist der Zusatz iFusion erhältlich, der

viele STinG-Clients (z.B. AtarIRC und MyMail) auch unter I-Connect nutzbar macht.

Etwas schade ist, dass ASH seine Programme nicht als komplette Internet-Suite anbietet, wie dies z.B. bei Draconis der Fall ist. Insofern muss sich der Anwender die von ihm benötigten Anwendungen selbst zusammensuchen.

I-Connect könnte besonders nach Vorstellung von iFusion und der Aufgabe des damit verbundenen „Absolutheitsanspruchs“ von ASH als allererste und unangefochtene Nummer Eins bei der Wahl der Internet-Zugangssoftware empfohlen werden, wenn da nicht der leider veraltete Web-Browser CAB wäre, der den Gesamteindruck mit jedem vergehenden Monat weiter herunterreißt. Wir würden uns einen aktuelleren Browser als Krönung der sonst erstklassigen Client-Auswahl und des phänomenalen Betriebssystems MagiC von Herzen wünschen. Wenn Sie das Web nur grundsätzlich nutzen möchten und auf JavaScript-Anwendungen (-Spielereien sind es leider nicht mehr, da auch viele Online-Kataloge JavaScript voraussetzen) verzichten können, dann ist I-Connect von ASH immer noch die schnellste und eleganteste Möglichkeit, mit dem Atari-Environment das Internet zu bereisen.

Draconis. Draconis ist eine weitere kommerzielle Lösung für den Zugang zum Internet mit dem Atari und hat sich nach anfänglichen Kinderkrankheiten zum

ernsthafte Konkurrenten für den ASH-Internet-Reigen gemausert. Unter Draconis sind die meisten I-Connect-Lösungen nicht zu verwenden, ähnlich wie bei der Software aus Heidelberg sind jedoch einige STinG/STik-Clients mittels iFusion nutzbar.

In der Konfiguration des Internet-

Zugangs geht Draconis andere Wege als I-Connect. Ein „Wizard“ ermöglicht es dem Anwender, nach der Installation des Softwarepakets Stück für Stück den Internet-Zugang einzustellen - solche Lösungen sind sonst nur z.B. vom MacOS her bekannt und äußerst anwenderfreundlich. Besonders beeindruckend sind dabei die bereitgestellten Optimierungen für die verschiedensten Modem-Typen (auch ISDN) und die Vielzahl der vorkonfigurierten Zugangsskripte für die unterschiedlichsten Provider. In diesem Punkt macht natürlich Draconis auch dem komfortablen I-Connect etwas vor. Selbst absolute Internet-Neueinsteiger sollten hier zurechtkommen.

Der Vertrieb von Draconis ist übrigens von M.u.C.S. an den Atari-Fachmarkt Peter Denk übergegangen. Eine weitere Entwicklung ist also garantiert.

Draconis ist im Gegensatz zu den ASH-Programmen als Komplettpaket erhältlich. Besonders empfehlenswert ist dabei sicherlich die „Draconis pro Suite 2000“ auf CD-ROM, die neben dem Web-Browser Light Of Adamas auch den eMail-Client Marathon und Tools zur Nutzung von FTP und Telnet bietet. Außerdem sind auf der CD der oben bereits erwähnte IRC-Client Chatter, die Emulation iFusion und Möglichkeiten zur Nutzung von Draconis-Clients unter MiNT-Net enthalten. Hinzu kommt die Version 3.x des Homepage-Designers HomePage Penguin.

Besondere Erwähnung verdient sicherlich der aktuell gepflegte Web-Browser Adamas. Dieser bietet als einziger Browser auf dem Atari eine Unterstützung von JavaScript, auch wenn dies Modul noch nicht zufriedenstellend implementiert ist. Die Qualität der HTML-Anzeige kann dagegen mittlerweile vorbehaltslos überzeugen, andererseits stört immer noch die teilweise etwas altbacken wirkende Programmoberfläche. Allerdings muss erwähnt werden, dass das Aussehen durch „Themes“ individualisierbar ist.

Die anderen mitgelieferten Internet-Clients bieten zwar alle Grundfunktionen, können aber noch nicht mit der teilweise exzellenten Software aus Heidelberg mithalten.

Das Draconis-Paket ist allen denen ans Herz zu legen, die von Anfang an eine möglichst komplette Auswahl an Internet-Clients zur Hand haben möchten und sich eine sehr leichte Konfiguration des Zugangs wertlegen. Unumgänglich ist der Web-Browser Adamas, wenn Sie auf Webseiten mit JavaScript nicht verzichten möchten.

Fazit. Auch der Atari hat sich mittlerweile zur eleganten Internet-Maschine entwickelt. Wie bei Atari-Applikationen üblich, weiß die leichte Handhabung und die Kompaktheit der leistungsfähigen Applikationen anderen Systemen noch etwas vor-



Internet made in Heidelberg: I-Connect weiß durch Eleganz und seine komfortable Handhabung zu begeistern. Leider ist der beliebte Web-Browser CAB nicht mehr auf dem aktuellen Stand der Entwicklung.

zumachen. Die Teilnahme an den meisten alltäglichen Servicearten des Internet ist also gesichert, zumal wichtige Programme aktuell weiterentwickelt werden.

Immer schwerer wiegen aber mittlerweile die Nachteile - hier brauchen wir uns nichts vorzumachen. Besonders im Bereich der Web-Browser hinken Atari-Applikationen trotz des endlich unterstützten JavaScript deutlich hinterher. Flash- und Streaming-Video-Unterstützung wird nicht geboten, was zum Teil an den hohen Lizenzgebühren der Hersteller dieser Technologien liegt. Wer nun sagt, dass ihn das Fehlen solcher Spieleereien nicht stört, der sollte zweimal nachdenken. Denn seit immer mehr Banken z.B. für ihr Online-Banking-Angebot immer mehr auf Java-Applets zurückgreifen und in dieser Hinsicht ohne Verschlüsselungstechniken wie SSL schon heute gar nichts mehr geht (BTX ist tot), fällt dieser attraktive Nutzungszweig für reine Atari-Anwender flach. Betreiber von MagiC Mac oder MagiC PC können in diesem Notfall immer noch auf Netscape oder den Explorer zurückgreifen, Besitzer von „Classic“ Ataris stehen im Regen - hoffentlich nur bis auf weiteres, immerhin ist mit Highwire ja ein Projekt aus England angekündigt, das diese Probleme ausräumen möchte.

Trotzdem ist das Atari-Environment für viele wichtige Aufgaben im Netz zumindest im Heimbüro durchaus gerüstet. Auf aktuellen Clones und moderner Mac- und PC-Hardware arbeiten die kompakten Lösungen sogar um einiges schneller als die Code-Monster auf anderen Plattformen. Der Atari zielt also traditionell auf den Heimanwender und das Homeoffice - aber langsam muss auch hier endlich wieder aufgeholt werden.

STiK2

STiK war zuerst da. Dann kam STinG. Und nun kommt wieder STiK? Ist die Verwirrung im Internet-Lager komplett? Benjamin Kirchheim weiß mehr.



Aus alt mach neu

Text: Benjamin Kirchheim

Mit STiK2 reiht sich ein weiteres Programm in die vielen Internet-Stacks ein. Doch keine Angst, STiK2 ist kompatibel zu STiK und STinG...

Geschichte. Vor einigen Jahren wurde von einem internationalen Programmiererteam STiK entwickelt, um auch dem Atari Zugang zum Internet zu ermöglichen. Damals wurden noch andere, langsamere und unkomfortablere Protokolle wie etwa SLIP verwendet. Irgendwann setzte sich jedoch das PPP-Protokoll durch, sodass mit STiK kein Internetzugang mehr möglich war. STiK sollte weiterentwickelt werden, jedoch konnten sich die Programmierer nicht auf ein einheitliches Konzept einigen, sodass STiK (zumindest offiziell) nicht weiterentwickelt wurde. Daraufhin schuf Peter

Rottengatter (einer der STiK-Programmierer) STinG, das seinen Vorstellungen entsprach und mit einem modularen Konzept und der Unterstützung von PPP und der PAP-Authentifizierung sowie weiteren Netzwerkfunktionen überzeugte.

Vor kurzem kam dann die Überraschung. Eine neue Version von STiK wurde im Internet veröffentlicht: STiK2. STiK2 ist wie STinG voll kompatibel zum alten STiK, was bedeutet, dass alle bekannten Programme weiter lauffähig sind, wozu u.a. CAB, MyMail, aFTP, aMail, AtarICQ, AtarIRC und viele andere gehören. Übrigens hat auch Peter Rottengatter hat übrigens an STiK2 mitgewirkt.

STiK soll keine Konkurrenz zu STinG darstellen oder es ablösen, es ist vielmehr eine Alternative. Der Benutzer entscheidet, was ihm besser gefällt. STiK2 hat dabei nicht die ganze Funktionalität von STinG mitbekommen. So wurde z. B. auf die Möglichkeit der Verbindung von Ataris innerhalb eines Netzwerks verzichtet, was STinG ja unterstützt. Dafür ist STiK2 etwas einfacher zu installieren/konfigurieren und bietet vor allem einen moderneren Dialer - doch dazu später mehr.

Lieferumfang. Auf der Webseite von STiK2 (siehe unten) sind die nötigen Archive zu finden. Benötigt werden das „STiK2 Full package“ sowie das „Qdialer Full package“ und ggf. die Binary-Updates dazu, falls Sie selbst Veränderungen am Quellcode vornehmen möchten. Weiterhin gibt es ein paar Extra-Tools, die aber nicht unbedingt benötigt werden und hier daher nicht weiter besprochen werden sollen.

Übrigens finden Sie auf unserer Spezialdiskette von diesem Monat eine Komplettversion der Zugangssoftware.

Installation. Die Archive sollten erst einmal in ein eigenes Verzeichnis entpackt werden. Jegliche Komponenten von einer eventuell vorhandenen STiK- oder STinG-Installation müssen deaktiviert werden. Benennen Sie dazu im Auto-Ordner die CPXs und eventuell den Dialer um. STiK2 ist zwar weitgehend kompatibel, aber dennoch oder gerade deshalb laufen die Programme nicht

gemischt.

Die mitgelieferten Textdateien sollten aufmerksam durchgelesen werden. Sie sind leider komplett in englischer Sprache gehalten. Im Zuge dieses Artikels wird die Installation zwar mit allen wichtigen Variablen beschrieben, aber wir können keine Garantie für die Richtigkeit übernehmen - besonders wenn die Version, die hier beschrieben ist, vielleicht schon durch eine neue ersetzt wurde. Hier wird die Installation von STiK2 vom 23.9.2000 beschrieben, der Qdialer trägt die Versionsnummer 0.40.

Als erstes wird stik.prg in den Auto-Ordner kopiert, und zwar möglichst weit hinten, aber auf jeden Fall nach dem Schnittstellentreiber HSMODEM. Bei N.AES 2.0 sollte stik.prg nach MiNT im Auto-Ordner liegen. Mit Tools wie Dirsort oder Autosort lassen sich die Programme im Auto-Ordner übrigens einfach sortieren. Bei MagiC muss ggf. stik.prg in die autoexec.bat eingetragen werden. Danach wird auf der Bootpartition (also zumeist C:) ein Ordner Namens stik_cfg angelegt, STiK sucht dort seine Konfigurationsdateien. Alternativ kann im Auto-Ordner eine Textdatei namens „stik_dir.dat“ angelegt werden, in der der Pfad für den Konfigurations-Ordner angegeben ist (z.B. D:\STIKDIR\). In diesen Ordner werden die Beispiel-Konfigurations-Dateien (default.cfg und ppp.scr) kopiert, die dann an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden können. Alternativ können die Dateien auch neu angelegt und dann mit Variablen gefüllt werden.

Der Qdialer dient dazu, die Internetverbindung aufzubauen. Er wird entweder aus einem beliebigen Verzeichnis vom Desktop oder als .ACC vom Bootlaufwerk gestartet. Die Installation als ACC empfiehlt sich, wenn man öfter im Internet ist oder Benutzer von einem Single-TOS-System ist. Hierfür sind nur der Qdialer selbst (qdialer.prg oder qdialer.acc) sowie die qdial.rsc nötig. Mitgeliefert wird eine farbige und eine schwarzweiße Datei, die jeweils entsprechend umbenannt und installiert werden.

Damit ist die Installation fast fertig, fehlen nur noch die Konfigurationsdateien:

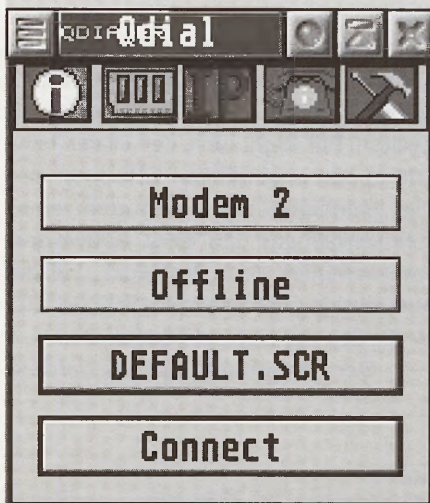


Abbildung 1: Das Dialer Hauptfenster. Vor hier aus können Internetverbindungen auf- und abgebaut sowie einige Parameter abgefragt bzw. konfiguriert werden.

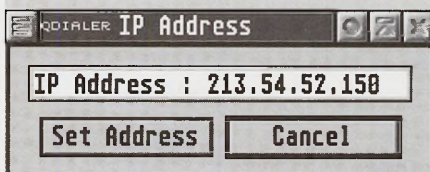


Abbildung 2: Hier kann die aktuelle IP-Adresse Ihres Rechners abgelesen werden.

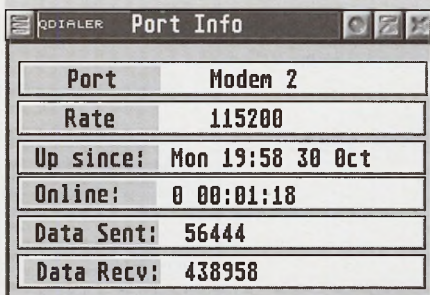
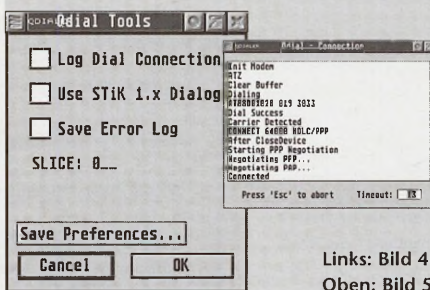


Abbildung 3: Dieses Fenster bietet Informationen über Schnittstellenparameter, Online-Zeit und gesendete bzw. empfangene Datenmenge.



Konfiguration. In der default.cfg werden einige wichtige Werte gesetzt und durch Variablen in den *.scr-Dateien ergänzt. Der Qdialer liest die *.scr-Dateien

aus und ergänzt bzw. überschreibt so die Werte der default.cfg. Alle möglichen Variablen sind in Tabelle 1 beschrieben. Im Internet halten wir für Sie ein Dial-Skript mit den Variablen für den Call-by-Call-Provider Arcor bereit, den jeder Anwender ohne Anmeldung benutzen kann. Über diesen können Sie sich erst einmal einwählen und dann ggf. einen günstigeren Provider mit den nötigen Zugangsdaten im Internet suchen. Auskunft geben auch diverse Computerzeitschriften wie die c't oder andere, in denen Tabellen mit Providern zum Vergleich abgedruckt sind.

Erster Start. Am besten starten Sie ihren Rechner jetzt neu, damit STiK2 ordnungsgemäß geladen wird. Starten sie danach den Qdialer, sehen Sie ein Fenster wie in Bild 1. Im oberen Teil des Fensters sind 5 Piktogramme zu sehen, die beim Anklicken folgendes ergeben: Das erste Icon von links öffnet sich übliche Info-Fenster mit der Versionsnummer und dem Copyright-Hinweis der STiK-Version. Ein Klick auf das zweite Icon von links gibt Informationen über den Speicherverbrauch preis. Hinter dem mittleren Icon verbirgt sich die aktuelle IP-Adresse des Rechners (siehe Bild 2), die entweder fest vorgegeben ist oder beim Verbindungsaufbau dynamisch vergeben wurde. Diese kann auch hier geändert werden (nur im OFFLINE-Status). Das vierte Piktogramm von links informiert über die aktuellen Port-Daten (siehe Bild 3), also z.B. die verwendete Schnittstelle, die eingestellte Geschwindigkeit in Baud, die Online-Zeit und die Menge der gesendeten bzw. empfangenen Daten. Mit einem Klick auf das rechte Icon öffnet sich ein kleiner Konfigurations-Dialog (siehe Bild 4), hier können einige wenige Einstellungen vorgenommen und gespeichert werden.

Unterhalb der Icons befinden sich vier Buttons. Die oberen beiden sind nicht aktiv, und deren Text gibt lediglich Auskunft über die verwendete Schnittstelle (hier soll wohl später die Schnittstelle auch ausgewählt werden können) und den Online-Status. Der dritte Button von oben ist schon viel wichtiger, denn hier kann das Dial-Skript gewechselt werden um einen anderen Provider auszuwählen oder andere Parameter zu set-

zen. Klickt man im Konfigurationsdialog (siehe Bild 4) auf „Save Preferences...“ wird auch das aktuelle Dial-Skript als Defaultskript mitgespeichert, sodass dies beim nächsten Start des Dialers nicht mehr ausgewählt werden muss - sehr praktisch, denn dieses Verfahren macht die Variable DIALFILE in der default.cfg überflüssig. Mit einem Klick auf den untersten Button kann die Internetverbindung auf- und abgebaut werden.

Der Verbindungsaufbau mit dem

Dialer besteht aus zwei Teilen: Im ersten Teil wird das Modem initialisiert, die Gegenstelle angewählt und die Verbindung zur Gegenstelle hergestellt. Im zweiten Teil loggt sich der Dialer bzw. STiK in den angewählten Computer ein. Dies beinhaltet das Übermitteln eines Benutzernamens und eines Passwortes, das Auswählen eines Protokolls und die Übermittlung der Internetadressen etc. für die Zeit der Internet-Session.

Der Verbindungsaufbau wird in

einem Log-Fenster dokumentiert (siehe Bild 5). Konnte die Verbindung erfolgreich hergestellt werden, brauchen Sie nur noch Ihre weitere Internetsoftware zu starten und können nun fröhlich mit AtarIRC chatten (z.B. Mittwoch abends ab 21 Uhr im Channel #atari.de mit vielen anderen Atarianern) oder mit CAB im Web surfen. □

netset.com/~baldrick/stik2.html

Tabelle 1: STiK-Konfigurationsvariablen

Stand: 23.09.2000 Dies ist eine Liste von Variablen, die STiK oder andere Programme beutzen. Möglicherweise gibt es noch mehr Variablen, die hier nicht aufgeführt sind. Bis zu 100 Variablen können in STiK gespeichert werden. Die Variablennamen sind nicht Case-sensitiv, können also groß oder klein geschrieben werden. Einige Werte können allerdings Case-sensitiv sein, das hängt von der Verwendung ab. Das verwendete Format in Konfig-Dateien oder Dial-Skripten: Variablenname = Variablenwert Nicht existierende Variablen sind standardmäßig 0 bzw. FALSE. Variablen ohne "= Variablenwert" werden auf ON gesetzt. Variablen ohne "Variablenwert" werden auf 0 gesetzt. TRUE und ON haben die gleiche Bedeutung wie 1 FALSE und OFF haben die gleiche Bedeutung wie 0 Variablen, die in der default.cfg gesetzt werden, können vom Dial-Skript überschrieben werden. Zeilen, die nicht mit einem Buchstaben (a-z) anfangen, werden ignoriert. Part 1. STiK-Variablen ALLOCMEM Kann nur in der default.cfg gesetzt werden. Reservierter Speicher. Er ist für den gesamten internen TCP-Speicher bis auf die Speicherung der Konfig-Datei zuständig. Dies beinhaltet alle input queunes, output queunes, DNS-Cache etc. Er muß groß genug sein, um zu reichen - und besser noch ein bißchen größer. Defaultwert ist 75000 Bytes. CDVALID Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden. Setzen Sie diese Variable auf FALSE, wenn Ihr Modem den Carrier-Detect nicht richtig unterstützt oder wenn Sie kein Modem benutzen (wie etwa bei einem Nullmodemkabel). CLIENT_IP Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden.		Wenn Sie eine eigene, feste IP-Adresse haben, setzen Sie sie hier, ansonsten wird der Wert beim Provider-Login überschrieben. Die Schreibweise ist "dotted decimal" (123.123.123.123). Eine IP ist nötig, um Ihren Computer im Internet eindeutig identifizieren zu können, damit die angeforderten Pakete und Daten auch wirklich bei Ihnen ankommen. Normalerweise wird die IP beim Providerlogin dynamisch zugewiesen - bei jeder Internet-session haben Sie eine andere Adresse. DIALFILE Kann nur in der default.cfg gesetzt werden. Standard Dial-Skript. Wird nur benötigt, wenn der Dialer es nicht erlaubt, das bevorzugte Skript zu speichern. Ansonsten schadet das Setzen der Variable aber auch nicht. FULLNAME Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden. Wird nicht mehr von STiK verwendet, allerdings möglicherweise von Clients für eMail oder News etc. Es ist einfach der Name, unter dem man Sie erkennen soll. Unwichtig, wenn es Sie nicht interessiert. HOSTNAME Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden. Der Hostname für Ihren Computer. Es wird bei der Erstellung von Default eMail-Adressen und bei identd-Services benutzt. Wenn der Wert nicht gesetzt ist, können bei einigen Servern die identd-Services nicht funktionieren. USERNAME Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden. Wird für Verschiedenes benutzt. Kann für standard Mailadressen verwendet werden. Wird in Identd-Services benutzt. Wird in der PAP-Verbindung benutzt, wenn PAP_ID nicht gesetzt ist. Ein Wert für diese Variable ist wichtig, es geht aber auch ohne. PAP_ID	
---	--	---	--

STiK-Konfigurationsvariablen



Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden.

PAP_ID ersetzt den USERNAME auf Systemen, wo PAP_ID nicht dem Usenamen für den eMail-Service entspricht. Wenn USERNAME und eMail-USERNAME übereinstimmen, muss PAP_ID nicht gesetzt werden. Wenn PAP nicht als Protokoll benutzt wird, muß diese Variable auch nicht gesetzt werden.

PASSWORD

Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden.

Passwort für die PAP-Authentifizierung, muß gesetzt werden, wenn PAP benutzt wird.

PROTOCOL

Muss momentan in der default.cfg festgelegt werden.

Das Protokoll für den Verbindungsaufbau bzw. die Identifizierung beim Provider, heutzutage meistens PPP (meist zusammen mit der PAP-Authentifizierung).

Werte:

- 0 = Slip
- 1 = CSLIP
- 2 = PPP

NAMESERVER

Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden.

Mit dem Domain Name Server (DNS) werden alle URLs in IP-Adressen umgewandelt (z.B. www.meinhost.de in 122.233.123.64). Dieser Wert muss gesetzt werden, da sonst die meisten Clients nicht richtig funktionieren werden.

MTU

Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden.

Maximum Transfer Unit - Nicht wichtig für eine PPP-Session, es sei denn, am anderen Ende der Leitung sitzt veraltete Technik/Software. Das PPP-Protokoll setzt diesen Wert normalerweise. Vorsichtshalber setzt STiK einen Standardwert von 1500.

PING_TTL

Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden.

PING Time To Live - Wieviele Hops ein PING-Paket überlebt. Variable für Experten, STiK setzt einen sinnvollen Standardwert, wenn nicht gesetzt.

TTL

Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden.

Time To Live - Wie viele Hops ein Paket machen darf, bevor es vom Netzwerk gelöscht wird. Bei zu vielen Hops arbeitet die Verbindung nicht mehr zufriedenstellend. Bei Verbindungsproblemen könnte es helfen, diese Variable zu setzen. Variable für Experten, STiK setzt einen sinnvollen Standardwert, wenn nicht gesetzt.

RCV_WND

Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden.

ReCeIvE WiNDow - Die Größe des Buffers für empfangene Pakete bei einer Verbindung. Variable für Experten, STiK setzt einen sinnvollen Standardwert, wenn nicht gesetzt.

REPORT

Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden.

Gibt Debugging-Informationen auf dem Bildschirm aus. Auf einem Prozessor < 68030 (z.B. bei einem normalen ST) führen die vielen Ausgaben zu einem Systemstillstand.

Werte:

- 0 - OFF keine Debuggingausgaben
- 1 - ON Debuggingausgaben auf dem Bildschirm

Standardwert ist OFF.

SERIALPORT

Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden.

Legt die serielle Schnittstelle fest, an der das Modem angeschlossen ist.

Mit dem Programm "listport.tos" können die verfügbaren seriellen Schnittstellen der Maschine ausgegeben werden. Dies sind meistens:

- Serial 1
- Serial 2
- Modem 1
- Modem 2

Wenn die Variable nicht gesetzt wird, verwendet STiK den ersten Port, der von listport.tos ausgegeben wird. Ggf. muß diese Variable also nicht gesetzt werden.

SLICE

Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden.

Häufigkeit des STiK-Interrupts. 0 ist ein guter Wert für Computer mit einem 68030er oder höher, andere Computer benötigen einen Wert von 1 oder höher.

UP_RESPONSE

Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden.

Antwort auf TCP-Pakete, die an unbekannte Ports gesendet wurden.

Werte:

- 0 = default (3 = ICMP senden)
- 1 = ignorieren
- 2 = TCP IST senden
- 3 = ICMP 'unbekannter Port' senden

3 ist die richtige Antwort, aber bei einer Verbindung zu einem IRC-Server versucht dieser, den Identd auf Port 113 zu kontaktieren. Wenn der Server nun denkt, dort sei kein Identd, wird die IRC-Session

möglicherweise resettet. Die Werte 1 und 2 stellen einige Server zufrieden.

Diese Variable wird nicht mehr benötigt, da STiK inzwischen intern den Identd unterstützt. Diese Variable kann trotzdem für Testzwecke gesetzt werden.

YIELD

Kann in der default.cfg oder im Dial-Skript gesetzt werden.

Dies spiegelt das Systemkommando app_yield wider, welches nicht auf allen Systemen vorhanden ist. Es bewahrt viele Routinen davor, das System zu blockieren, wenn vom System unterstützt.

Werte:

0 - OFF (Defaultwert) - app_yield wird nicht aufgerufen
1 - ON app_yield wird aufgerufen

Am besten anschalten, wenn STiK schon richtig läuft. Sollte es dann nicht funktionieren, muß es wieder deaktiviert werden.
MiNT 1.15.6 und N.AES 2.0 unterstützen app_yield.

Part 2. Modemvariablen

BAUD_RATE

Wird nur im Dial-Skript gesetzt.

Die Baud-Rate ist die Geschwindigkeit auf der seriellen Schnittstelle. Sie sollte immer höher als die maximale Verbindungsgeschwindigkeit des Modems sein, um genügend Luft z.B. für Datenkompression zu haben. Hierbei müssen die Hardwarevoraussetzungen des Computers und des Modems berücksichtigt werden. In der Regel sollte ein Wert von 115200 Baud reichen. Andere mögliche Werte: 19200, 38400, 57600, 76800, 153600, 230400. Werte unter 19200 sind Unsinn, vor allem da selbst der ST diese Geschwindigkeit unterstützt.

HANGUP

Wird nur im Dial-Skript gesetzt.

Modem-Befehl zum Auflegen, normalerweise ATH. Sollte das nicht richtig funktionieren, kann auch der Hangup über das DTR-Signal erfolgen. Die meisten Modems beenden die Verbindung, wenn das DTR-Signal nicht mehr gesetzt ist, und können erst wählen, wenn das DTR-Signal auf der seriellen Leitung aktiviert ist. Dazu wird "HANGUP = DTR" gesetzt.

PREFIX

Wird nur im Dial-Skript gesetzt.

Wähl-Kommando für das Modem, normalerweise ATD, ATDT für Tonwahl und ATDP für Impulswahlverfahren (veraltet).

INIT

Wird nur im Dial-Skript gesetzt.

Init-Befehl für das Modem, setzt alle Werte auf Standard zurück. Normalerweise ATZ, manchmal aber auch ATZ1 etc., das hängt vom Modem und dessen Einstellungen ab.

CONNECT_WAIT REDIAL_DELAY

Wird nur im Dial-Skript gesetzt.

Diese Variablen legen Wartezeiten in Sekunden fest.

REDIAL_DELAY gibt die Wartezeit an, bis der Dialer nach einem fehlgeschlagenen Verbindungsversuch erneut wählt. Das kann sehr sinnvoll sein, wenn die Telefonleitungen beim Provider ständig belegt sind.

CONNECT_WAIT ist die Wartezeit auf den Verbindungsaufbau, nachdem die Gegenstelle abgehoben hat. Bei ISDN-Verbindungen kann dieser Wert sehr klein gemacht werden (z.B. 5-10 sek), da ansonsten wohl keine Verbindung zustande kommt. Bei Modems hingegen muß berücksichtigt werden, dass diese erstmal mit der Gegenstelle eine Geschwindigkeit aushandeln müssen, was meistens 20-30 sek dauert. Bei Modems diesen Wert also möglichst nicht unter 40 stellen, da ansonsten die Verbindung frühzeitig abgebrochen wird.

PHONE_NUMBER

Wird nur im Dial-Skript gesetzt.

Telefonnummer des Providers. Es können bis zu 5 Telefonnummern definiert werden, weil es Provider geben soll, die mehr als eine Telefonnummer haben.

SUCCESS

Wird nur im Dial-Skript gesetzt.

Eine erfolgreiche Verbindung kann entweder auf der seriellen Schnittstelle durch das Carrier Detect Signal abgelesen werden (SUCCESS = CDWAIT), oder vom Modem durch eine Zeichenfolge signalisiert werden (z.B. SUCCESS = CONNECT). Bei einer Nullmodemverbindung kann SUCCESS = DIRECT gesetzt werden.

FAILURE

Wird nur im Dial-Skript gesetzt.

Failure signalisiert, daß die Verbindung nicht hergestellt werden konnte, weil z.B. die Leitung belegt war oder das Modem nicht an die Telefonleitung angeschlossen ist oder die Leitung tot ist etc. Das Modem sendet dann Zeichenfolgen wie etwa BUSY, NO CARRIER oder NO DIALTONE. FAILURE kann daher mit maximal 5 Werten belegt werden (siehe Beispielskript).

Part 3. Login-Skript

Ein Login-Skript ist generell nicht notwendig.

Das Skript wird im Dial-Skript mit definiert, nicht in der default.cfg!

Der Dialer benutzt eine Standardmethode, um alle nötigen Daten mit dem Provider auszutauschen und sich einzuloggen. Das beinhaltet das Suchen nach Schlüsselwörtern und das Senden einer entsprechenden Antwort. Die spezielle Antwort \$GET_IP wird verwendet, um die zugewiesene IP-Adresse auszulesen. Wenn der Provider einem eine feste IP zugewiesen hat, ist dies nicht erforderlich, und man sollte die IP mit CLIENT_IP in den STiK-Konfigurationsdateien setzen.

Jeder Schritt der Verständigung ist spezifiziert mit einer FIND - eile und einer RESP Zeile. Bis zu 10 Schritte sind möglich. Jedes FIND muss ein



entsprechendes RESP haben, sonst wird der Dialer verwirrt.

Standardmäßig wird jede RESP Zeile mit einem "carriage return" am Ende gesendet. Falls stattdessen "line feed" benötigt wird, muß an jedes Zeilenende ein | geschrieben werden. Das funktioniert nur, wenn | das letzte Zeichen in der Zeile ist.

Beispiele:

FIND = login:
RESP = myusername

oder

FIND = password:|
RESP = mypassword|

oder

FIND = address is:
RESP = \$GET_IP

Part 4. Von Clients verwendete Variablen

Einige der folgenden Variablen werden möglicherweise von keinem Client benutzt, Variablen, die benutzt werden, wurden evtl. vergessen. Dies gibt nur einen groben Überblick, für Details sehen Sie bitte in den Anleitungen der jeweiligen Programme nach.

IRC-Variablen

IRCNICK

Ihr bevorzugter IRC Nickname. Default ist der USERNAME

IRCPONGMSG

Dieser Text wird an jede Person geschickt, die ein Ping an Sie gesendet hat. Wenn Sie Bandbreite sparen wollen, kommentieren Sie diese Zeile lieber aus.

IRCPORT

Die Portnummer für den IRCSERVER. Defaultwert ist 6667.

IRCSERVER

Definition des Standard IRC-Servers, bspw. irc.fu-berlin.de

Verschiedene Variablen

Diese Variablen werden von mehr als einem speziellen Clinet verwendet.

WWW Proxy für HTML

Wenn Sie einen Proxy-Server brauchen, können Sie ihn hier mit den folgenden 2 Variablen definieren. Wenn Sie keinen Proxy benötigen, ist es nicht weiter schlimm. Sie sollten nur Ihnen zugeteilte Proxy-Server verwenden.

HTTP_PROXY

Name Ihres Proxy-Servers, z.B. proxy.hanse.net

HTTP_PROXY_PORT

Portnummer des Proxy-Servers, meistens 80 oder 8080.

MAIL Variablen

Es ist günstig, diese Variablen hier abzulegen. Es ist zwar nicht bekannt, wie viele Clients diese variablen wirklich verwenden, aber es gibt jedem Programm die Möglichkeit, eMails auf einfache Weise zu versenden, ohne intern konfiguriert werden zu müssen. Das Versenden von eMails funktioniert mit einem sehr einfachen Protokoll (SMTP), das nur ca. 2k Source Code für eine minimale Implementation benötigt.

SMTP_HOST

Der Server zum Versenden von eMails, z.B. mail.gmx.net

EMAIL

Ihre eMail-Adresse, wird z.B. vom CAB.OVL verwendet.

EOF

Copyright © st-computer, Benjamin Kirchheim

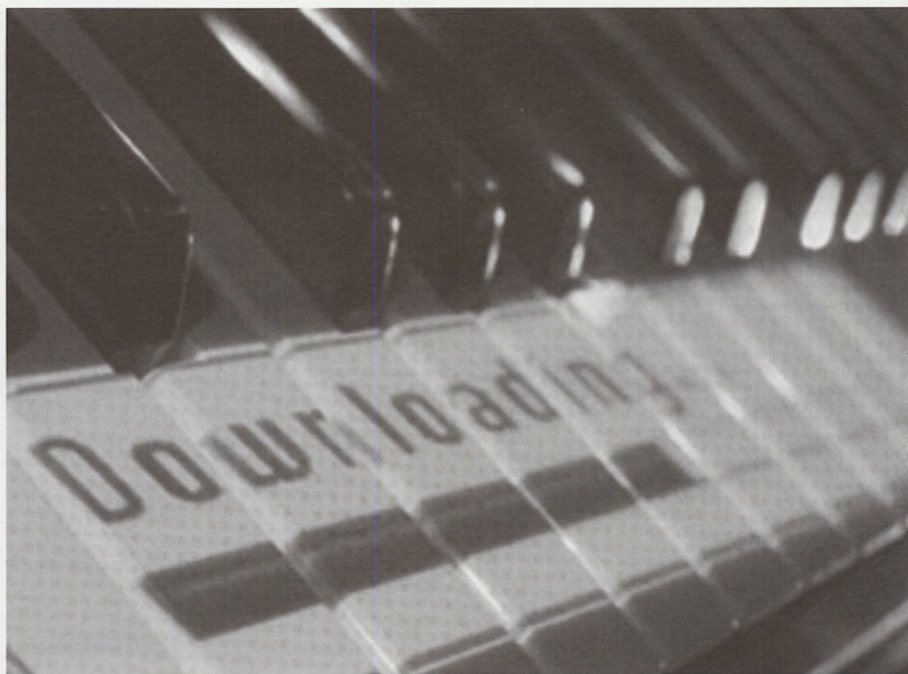
STik-Konfigurationsvariablen

Anzeige

Informationen auf Klick!

www.falkemedia.de

Atari und MIDI. Eine der erfolgreichsten Ehen der Computer-geschichte. Und es sind auch die Musiker, die dem Atari die Treue halten.



❏ MIDI von Anfang an

Professor Dr. Herbert Walz berichtet im ersten Teil seines MIDI-Tutorials von der Anwendung von Atari-Software an der Fachhochschule München.

❏ Ein Semester Atari

Text: Prof. Dr. Herbert Walz

Es war 1985, als ich meinen ersten Atari kaufte. Der Hauptgrund war die eingebaute MIDI-Schnittstelle, der zweite die auf ihm verfügbare Programmiersprache C und schließlich auch die Übersichtlichkeit des gesamten Systems. Damals hatte ich schon etwas C auf einer UNIX-Maschine gelernt. Bei Besuchen von Praktikanten in der Industrie hatte man mir gesagt, dass diese Programmiersprache ideal wäre für ein Musikprogramm. Das ließ ich mir nicht zweimal sagen und schrieb mein erstes Musikprogramm MUSICI. Damit errang ich sogar einen Preis bei einem Atari-Programmierwettbewerb. Dieser wurde mir auf einer Atari-Messe in Düsseldorf überreicht. Das war damals noch auf dem Messegelände beim Düsseldorfer Flug-

Und genau deshalb wollen wir dem Thema Atari & Musik auch in der st-computer in Zukunft wieder mehr Raum geben. Den Anfang macht geballte und im Lehramt erprobte Fachkompetenz.



hafen. Danach schrieb ich mein zweites Musikprogramm ORCHEST, das schon richtig Noten beherrschte. Mit diesem schaffte ich eine Anwenderzahl, die wohl schwer zu übertreffen sein wird. Dennoch schrieb ich mein aktuelles Musikprogramm MusicEdit, das in jeder Hinsicht besser ist.

MIDI an der FH-München. Seit einigen Semestern gibt es das „Multimedia-Zertifikat“ an der FH-München. Mit ihm soll der zunehmenden Bedeutung der Medien für alle Berufe Rechnung getragen werden, ohne gleich eine neue Studienrichtung einzurichten, mit der damit zwangsläufig verbundenen Spezialisierung. Es soll vielmehr das Ausbildungsangebot und damit die spätere berufliche Qualifikation durch Hinzunahme multimedialer Fähigkeiten erweitert werden.

So wurde fachbereichübergreifend ein Pool von geeigneten Lehrveranstaltungen durch Nutzung bereits in den Fachbereichen vorhandener Ressourcen zusammengestellt. Ganz bewusst wird dem Studenten ermöglicht, die Teilnahme an diesen Lehrveranstaltungen frei auf das gesamte Studium zu verteilen. Meine Lehrveranstaltung für das Multimedia-Zertifikat heißt „Musik für Multimedia und Gestaltung von MIDI-Projekten“. Ab einer gewissen Mindestzahl von Prüfungen aus diesem Pool erhält der Studierende mit der Diplomprüfung sein „Multimedia-Zertifikat“ ausgehändigt. Näheres zum Multimedia-Zertifikat ist über meine Homepage an der FH-München zu erfahren, die Sie unter der URL fh-muenchen.de/home/fb/fb06/professoren/walz_h.home/d_walz_h.html erreichen. Von dort gibt es auch Links zu meiner privaten Homepage von MusicEdit. Wer allerdings direkt dorthin gelangen möchte, kann dies folgendermaßen erreichen: profwalz.atari-computer.de.

Durch das InterNet hat der MIDI-Standard wieder an Bedeutung gewonnen. Als man nämlich nach Komprimierungsverfahren für Musik suchte - MP3 war noch nicht erfunden - kam man darauf, dass Standard-MIDI-Files so kompakt sind, als wären sie komprimiert. MIDI ist bekanntlich von Anfang an eine Domäne der Atari-Computer. So ist es



nicht weiter verwunderlich, dass in meinem Labor an der FH-München ein Milan neben PCs steht und mit meinem Musikprogramm MusicEdit wohlwollendes Erstaunen bei meinen Studenten hervorruft. Folgende Ausstattung steht zur Verfügung:

□ Computer:

- Milan 040
- AMD K6-2/450 MHz

□ Software:

- Finale Allegro PC
- Cubasis VST PC
- Micrologic AV PC
- Score Perfect Professional (PC- und Atari-Version)
- MusicEdit für Atari-Kompatible

□ Sound:

- MIDI-Sampler Yamaha A3000
- MIDI-Soundmodul Korg N1R
- SoundBlaster PCI-Soundkarte

□ Wiedergabe:

- Stereo HiFi-Verstärker
- JBL Studio-Nahfeld-Monitore mit magnetischer Abschirmung
- Genelec Studio-Aktivboxen mit magnetischer Abschirmung

Eine Lehrveranstaltung an der FH-München muss heute mit Spitzensoftware auf PCs stattfinden. Etwas aus dem

Atari-Bereich kann daneben nur bestehen, wenn es vergleichbare Leistung und Qualität bietet. Hier ist als Hardware ein Milan unabdingbar. Die Software muss unbedingt in Farbe und Multitasking laufen. Diese Anforderungen erfüllt meines Wissens nur noch mein MusicEdit. Es bietet sogar mit feinstufig einstellbarer Notengröße und Umblättern ganzer Partiturseiten ohne Temposchwankungen Fähigkeiten, bei denen manches PC-Programm nicht mithalten kann. So kommt es, dass ich in meiner Lehrveranstaltung aus dem Atari-Bereich nur den Milan und mein MusicEdit verwenden kann. Dafür bitte ich bei allen Atarianern um Verständnis. Privat versuche ich jedoch alles, um mein MusicEdit so weiter zu entwickeln, dass es auch auf leistungsschwächeren „Classic“ Ataris verwendet werden kann. Dabei stellt sich dann allerdings heraus, dass die altbewährten Musikprogramme in ihrer originalen Laufumgebung kaum zu schlagen sind.

Obige Softwareliste enthält mehrere Programme, die vom Atari kommen. Dies trifft auf Cubasis zu, der kleinen Version von Cubase. Dies gilt ebenso für Micrologic, der kleinen Version von Logic, dem Nachfolger des legendären Notators. Auch Score Perfect Professional gehört dazu. Davon habe ich einen Screenshot der Atari-Version angefertigt (Abbildung 1). Dafür muss der Milan allerdings von Farbe auf Schwarzweiß und ggf. von Pull-Down-Menüs auf die üblichen Drop-Down-Menüs umgeschaltet werden.

Dass ich mit einer Musik-Lehrveranstaltung betraut wurde, hat den Hintergrund eines Zweitstudiums als Konzertsänger (Bariton) am damaligen Konservatorium in München und mehreren Meisterkursen in Luzern sowie bei führenden Professoren der Musikhochschule Berlin. Dazu kam eine umfangreiche Nebentätigkeit als Konzertsolist. So entstand aus der Musikpraxis heraus der Wunsch nach einer Übungsmöglichkeit mit Computer.

Übungs-Playbacks. Wenn man im Münchner-Raum gegen Honorar auftritt, wird man als Profi behandelt. Da sagt dann der Dirigent etwa «Bitte ab Takt ...» - mitten im Stück versteht sich - und wo der Sänger seinen Ton herbekommt,

bleibt ihm überlassen - er bekommt ja schließlich ein Honorar. Da hilft nur gute Vorbereitung. Die lässt sich mit heutigen Musikprogrammen ganz vorzüglich gestalten, indem man sich - wenigstens die kritischen Stellen - als Übungs-Playback anfertigt. Insbesondere bei der MIDI-Wiedergabe kann man erst einmal ein Übungstempo wählen. Wenn man das Stück allmählich beherrscht, kann zum endgültigen Vorführtempo übergegangen werden.

Große Noten für Lehrveranstaltungen. Eine Fähigkeit, die nur bei wenigen, wesentlich teureren und meist auf Atari nicht verfügbaren Notationsprogrammen vorkommt, ist die feinstufig einstellbare Notengröße. Für Atari-Anwender stellt diese Fähigkeit mein MusicEdit zur Verfügung - und zwar sowohl auf dem Bildschirm als auch beim Druck. Auf dem Bildschirm ermöglichen große Noten komfortables Editieren oder gute Sichtbarkeit aus größerer Entfernung. Dies lässt sich vorteilhaft für Unterrichtszwecke einsetzen. In meiner MIDI-Lehrveranstaltung mache ich ausgiebig von dieser Möglichkeit Gebrauch. Das Bild Hörbeispiel „Rhythmische Begleitung“ (Abbildung 2) zeigt dies sehr anschaulich.

Die einzelnen Stimmen können in verschiedenen Farben dargestellt werden, wie dies heute bei führenden Notationsprogrammen üblich ist. Die Noten können selbstverständlich auch in Farbe ausgedruckt werden, wenn dies der Drucker erlaubt. Die Notengröße kann unabhängig von der Bildschirmarstellung beim Drucken ebenfalls in engen Stufen eingestellt werden. Dies erfordert kein langwieriges Umformatieren wie bei manchem Mitbewerber, sondern ist nach Wahl der Druckgröße sofort verfügbar.

Musikstücke wie gespielt. Üblicherweise verwendet man zur Realisierung von Musikstücken Sequenzerprogramme. Bei diesen wird Musik über Musikinstrumente eingegeben und ist dann natürlich „wie gespielt“. Als Zweck von Notationsprogrammen wird gemeinhin das Eingeben von Noten und deren Ausdruck auf Papier angesehen. Dass die eingegebenen Noten auch über MIDI-

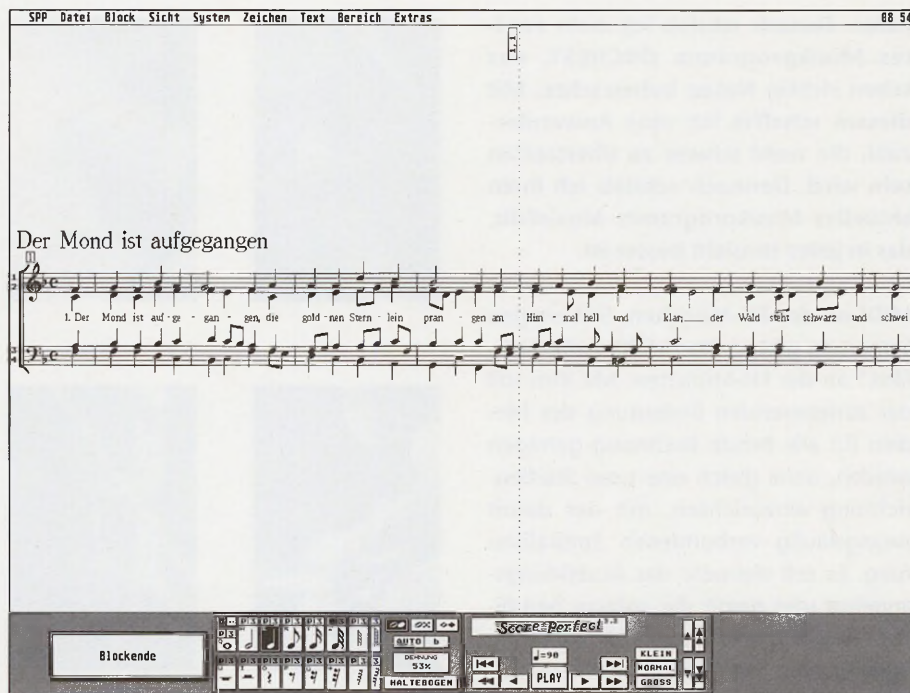


Abbildung 1: Screenshot von Score Perfect Professional



Abbildung 2: Hörbeispiel Rhythmische Begleitung



Abbildung 3: Hörbeispiel Obertonreihe

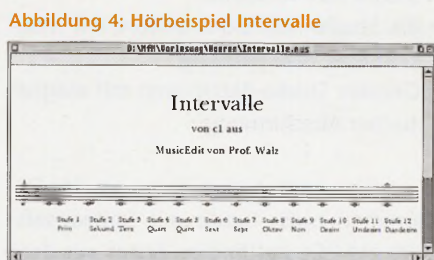


Abbildung 4: Hörbeispiel Intervalle

Klangerzeuger hörbar gemacht werden können, ist eine übliche Zugabe. Meist erfolgt dabei die Wiedergabe genauso, wie die Noten dastehen. Mehr und mehr gehen aktuelle Notationsprogramme aber dazu über, dem Anwender nicht nur optische, sondern auch akustische Gestaltungsmöglichkeiten an die Hand zu geben. Diese Art von Software sollte man meines Erachtens Musikprogramme nennen. Ein Vertreter dieser Art von Musiksoftware ist mein MusicEdit. Nicht nur alle Tempo-, Dynamik-, Wiederholungs- und Sprungsymbole sind spielbar, sondern es gibt eine Vielzahl von akustischen Gestaltungsmöglichkeiten ohne die Notengrafik zu verändern.

So lässt sich etwa bei jedem Notensystem - ja sogar bei jeder Note - die Dynamik ändern. Die Dynamikänderungen erfolgen prozentual zur im ersten Notensystem eingestellten Startdynamik. Auf diese Weise kann man wie bei einem Mischpult Instrumente lauter oder leiser stellen, wobei die Dynamikrelationen beim Ablauf des Musikstückes erhalten bleiben. Über Controller kann man dann noch zusätzliche Effekte wie etwa Vibrato und insbesondere das Stereopanorama einstellen. Damit lassen sich die Instrumente so zwischen links und rechts verteilen, dass eine Wirkung ähnlich einer Stereoaufnahme entsteht. Dies stellt die Funktion eines Mischpultes dar, wobei

diese exakt bei bestimmten Noten einsetzt. Bei vielen Programmen gibt es Mischpulte, die auf dem Bildschirm sichtbar werden und sich in Echtzeit bedienen lassen. Dies erfordert aber deren Bedienung exakt an den richtigen Stellen bei der Wiedergabe - und dementsprechend viele Versuche. Es ist Ansichtssache, womit man lieber arbeiten möchte. Mir persönlich ist die exakte Zuordnung der Mischerwirkung zu den Noten lieber.

Auch das Wiedergabetempo lässt sich an Stellen ändern, die nicht aus den Noten ersichtlich sind. So kann das Tempo bei jedem Notensystem und jedem Taktstrich geändert werden. Auch diese Änderungen erfolgen prozentual im Verhältnis zum Starttempo, das im ersten Notensystem als Metronomzahl oder in BPM angegeben werden kann.

Auch Verläufe - sowohl für Dynamik als für Tempo - lassen sich unabhängig von der Notengrafik gestalten, indem Anzahl und Wert der Änderungen angegeben werden können. Bei jeder nachfolgenden Notenspalte oder nachfolgendem Akkord wird dann eine derartige Änderung umgesetzt. Mit all diesen - auf den ersten Blick gar nicht sichtbaren - Fähigkeiten wird es möglich, Musikstücke bei der Wiedergabe „wie live“ erklingen zu lassen. MusicEdit ist eines jener Notationsprogramme, die derart weitreichende, akustischen Gestaltungsmöglichkeiten besitzen.

Das Kennenlernen der verschiedenen Eingabemethoden ist eine wesentliche Aufgabe meiner MIDI-Lehrveranstaltung an der FH-München. Selten hat man die Möglichkeit, die verschiedenen Eingabemethoden mit eingehender Erläuterung auch gleich ausprobieren zu können. Dies kann auch so geschehen, indem einer der Kursteilnehmer mit einem der vorhandenen Programme bereits arbeitet und bereit ist, seine Fähigkeiten den übrigen Kursteilnehmern zu zeigen. Dies belebt den Kurs ungemein und ist bei Teilnehmern sehr beliebt. Je nach Zusammensetzung der Teilnehmer werden in Form von MIDI-Projekten auch Musikstücke eingegeben. Dabei ist als Nebeneffekt immer wieder zu beobachten, wie Studentinnen oder Studenten, die bislang nur mit dem PC gearbeitet haben, auf Anhieb mit



Abbildung 5: Hörbeispiel Tonumfang

MusicEdit auf dem Milan zurecht kommen.

Gute Noten. Notenkenntnisse sind zwar keine Voraussetzung für die Kursteilnahme, es erweist es sich aber dennoch als sinnvoll, grundlegende Begriffe wie Ton, Klang, Hüllkurve und das Nötigste an Notenkenntnissen zu vermitteln - wer hat denn schon jemals die Obertonreihe gehört? Mit dem Hörbeispiel „Obertonreihe“ (Abbildung 3) kann man die Obertonreihe nicht nur zeigen, sondern auch hörbar machen.

Dabei sei darauf hingewiesen, dass Tonbezeichnungen, Nummern der Teiltöne und auch die Tilde wie Liedtext eingegeben wurden. Damit ist die Kapazität von MusicEdit jedoch noch nicht ausgeschöpft, denn es sind vier Liedtextzeilen bzw. Notenzeile möglich. Bei einem vierstimmigen Chorsatz könnte man also bis zu 16 Liedtextzeilen anordnen. Das Hörbeispiel „Intervalle“ (Abbildung 4) veranschaulicht optisch und akustisch die wichtigsten Intervalle.

Es ist schon beeindruckend, wenn man hört, wie die Sekund c1-d1 vor der Terz c1-e1 weit weniger dissonant klingt als gewohnt, weil sie sich in die nachfolgende Terz auflöst. Das Hörbeispiel „Tonumfang“ (Abbildung 5) soll den benötigten Tonumfang von Keyboards verdeutlichen.

- C...h2
entspricht 4 Oktaven, also $4 * 12 = 48$ Tasten (Mindest-Tonumfang)
- C...c3
entspricht 4 Oktaven + 1 Ton, also $4 * 12 + 1 = 49$ Tasten (Mindest-

- Tonumfang symmetrisch)
- C...c4
entspricht 5 Oktaven + 1 Ton, also $5 * 12 + 1 = 61$ Tasten
(Tonumfang professionell)

Das Kapitel „Grundlagen von Musikanwendungen“, aus dem die obigen Beispiele entnommen sind, soll auch zum Nachschlagen dienen. Von dieser allgemein als trocken empfundenen Materie darf jedoch nicht zu viel gebracht werden. Deshalb wird auch versucht, stets neue, interessante Hörbeispiele zu finden. Trotzdem sollten gewisse Kenntnisse der physikalischen Grundlagen, von Noten und damit auch der Anforderungen an die Computer-Hardware vorhanden sein. Einerseits kann man diese Grundlagen durchaus auf das Wesentliche reduzieren, denn ein gutes Notationsprogramm nimmt dem Anwender ja auch viele Details ab. Andererseits muss jeder wissen, der z. B. ein Musikstück bei der GEMA schützen lassen möchte, dass er es in Notenform einreichen muss - auch wenn er mit seinem Sequenzerprogramm lieber ohne Noten arbeitet.

Ausblick. Soviel vorerst zu meiner Lehrveranstaltung „Musik für Multimedia und Gestaltung von MIDI-Projekten“ an der FH-München. Es ist noch genügend Stoff vorhanden für weitere Folgen des hiermit begonnenen MIDI-Tutorials. Sollten Sie Wünsche und Anregungen haben, teilen Sie diese entweder per Post oder eMail mit. □

Prof. Herbert Walz, Anton-Köck-Str. 8a, D-82049 Pullach b. München
walz@fb06.fh-muenchen.de
profwalz.atari-computer.de



☐ Sprechen Sie GEM?

GFA-Basic ist nach wie vor eine der beliebtesten Programmiersprachen auf Atari-Plattformen. Vollprofi Holger Herzog führt Sie in die Anwendungsprogrammierung unter GEM ein.

Diskette Die aktuellen Listings zu unserem GFA-Workshop

☐ Anwendungsprogrammierung unter GFA

Text & Listings: Holger Herzog

Viele Leser werden sich an die Zeit zurückerinnern, in der kaum eine programmierte Benutzeroberfläche der anderen glich. Zwar geht heute der Trend wieder in Richtung der individuellen Oberflächengestaltung (ein poppiger Fenster-Skin ist bereits selbstverständlich), dies bewegt sich aber eher auf der künstlerischen Ebene und verlässt nicht einen äußeren Rahmen: die sogenannten Richtlinien zur Oberflächengestaltung.

In der heutigen Zeit erwarten die Benutzer also von Anwendungssoftware, dass sich das jeweilige Programm konform präsentiert. Doch auch aus Sicht des Programmierers kann man hieraus einen nicht geringen Vorteil ziehen: die Verwaltung der Benutzerschnittstelle als recht großer Teil der jeweiligen Programme kann zu einem erheblichen Anteil allgemein realisiert werden. Ist dieser Teil einmal umgesetzt, kann auf ihn bei der Erstellung jeder neuen Anwendung wieder zurückgegriffen werden, was den Aufwand bisweilen erheblich einschränkt. Der Application-Builder faceVALUE [1] stellt genau einen solchen „Baustein“ dar. Dieser Kursteil soll daher das benötigte Wissen vermitteln, um die von faceVALUE zur Abwicklung des Benutzerdialoges bereitgestellten Funktionen nutzen zu können. Es wird sich zeigen, dass mit faceVALUE Benutzerdialoge mit wenigen Befehlen zu handhaben sind.

Abgrenzung der Problemgebiete. Der allgemeine Aufbau des Systems aus Anwendung und Anwender ist in Abbildung 1 dargestellt. Nicht gezeigt sind hierbei nun eventuelle



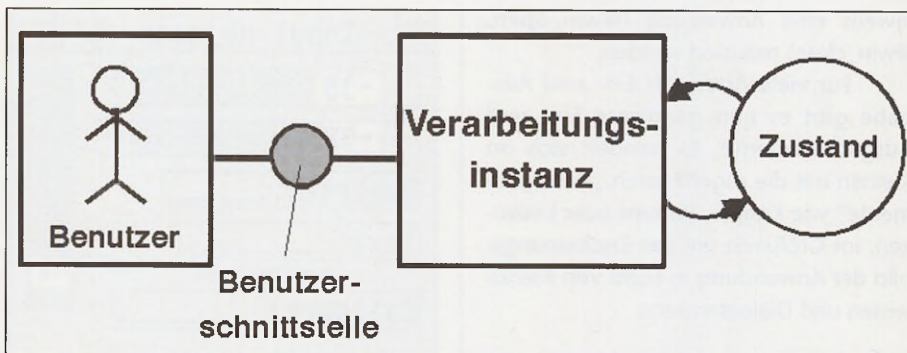
Kommunikationskanäle der aktuellen Applikation zu anderen Anwendungsprogrammen. Hier soll die Aufmerksamkeit nämlich auf die Benutzerschnittstelle gerichtet werden, die zu diesem Zweck in Abbildung 2 feiner aufgelöst wird.

In unserem Fall werden die Anwendungsprogramme für Rechner geschrieben, auf denen bereits ein Betriebssystem läuft. Der aus unserer Sicht zu realisierende Teil eines Programmes reduziert sich dadurch bereits entsprechend der Ein-/Ausgabe-Funktionalität, die das Betriebssystem bereitstellt.

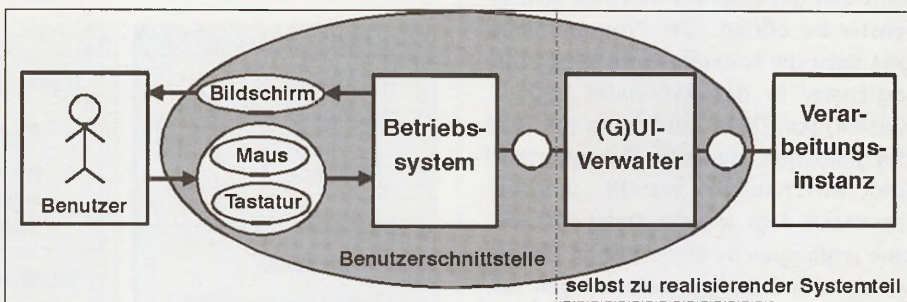
Es verbleibt der gestrichelt abgegrenzte Teil in unserer Zuständigkeit, der sich aus einem Teil, der sich um die Benutzerschnittstelle (engl. user interface) kümmert (dem UI-Verwalter) und dem Teil, der die eigentliche Informationsverarbeitung - also der Verarbeitungsinstanz - vornimmt, zusammensetzt. Im ersten Kursteil wurde diese Trennung bereits anhand des Tetris-Spiels eingeführt, ohne näher darauf einzugehen. Der dort genannte Tetriskern entsprach der Verarbeitungsinstanz. Während der Kern nur dem Problem nahe „Maschinensprache“ spricht, übersetzt der UI-Verwalter vom Betriebssystem unterstützt diese in eine für den Benutzer verständliche Sprache. Zum Beispiel zeichnet er das Spielfeld dazu in ein GEM-Fenster. Im Bild wird der UI-Verwalter auch GUI-Verwalter bezeichnet, was zum Ausdruck bringen soll, dass wir es hier speziell mit einem Verwalter für grafische Benutzeroberflächen zu tun haben.

Unter Hinzunahme der Eingangs erlangten Erkenntnis, dass große Teile des GUI-Verwalters bei allen Anwendungen gleich sind, wurde das Programm faceVALUE entwickelt, dass die Aufgabenstellung des Entwicklers weiter einschränkt. Abbildung 3 löst dazu den (G)UI-Verwalter genauer auf, und bringt Komponenten zum Vorschein, die von faceVALUE realisiert, und jene, die noch vom Entwickler realisiert werden.

Für den Programmierer verbleibt zur Realisation neben der Verarbeitungsinstanz nun noch ein wesentlich „kleinerer“ UI-Verwalter, der nicht mehr mit dem vergleichsweise unkomfortablen Betriebssystem sprechen muss, sondern auf die sogenannte faceVALUE-Engine



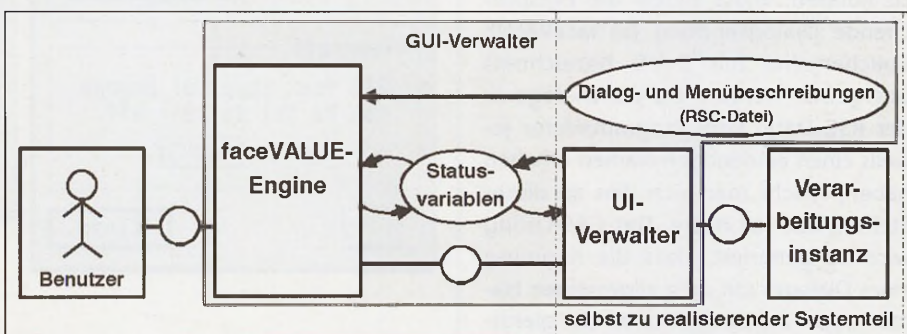
>> Der allgemeine Aufbau des Systems aus Anwendung und Anwender ist in Abbildung 1 dargestellt.



(Engine engl. Motor) und ihr viel mächtigeres Befehls-Repertoire zurückgreifen kann.

Die Aufgabe von faceVALUE. Um die Aufgabe von faceVALUE abzugrenzen, muss nun der Frage nachgegangen werden, welches die aus allen Programmen zu verallgemeinernden Funktionalitäten sind. Aus den ersten Kursteilen kennen wir bereits einige dieser verallgemeinbaren Aufgaben: Ein GEM-konformes Pro-

>> Nicht gezeigt sind hierbei nun eventuelle Kommunikationskanäle der aktuellen Applikation zu anderen Anwendungsprogrammen. Hier soll die Aufmerksamkeit nämlich auf die Benutzerschnittstelle gerichtet werden, die zu diesem Zweck in Abbildung 2 feiner aufgelöst wird.



gramm tätigt seine Ausgaben hauptsächlich in GEM-Fenstern. faceVALUE übernimmt bei den Kursbeispielen die komplette „äußere“ Verwaltung der Fenster: das Verschieben, Verkleinern bzw. Vergrößern oder das Scrollen wurde vollständig übernommen; das Öffnen und Schließen der Fenster konnte auf

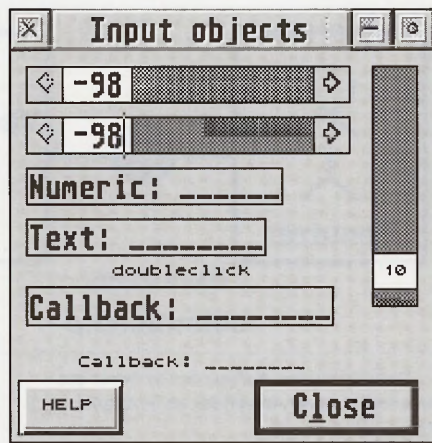
>> Unter Hinzunahme der Eingangs erlangten Erkenntnis, dass große Teile des GUI-Verwalters bei allen Anwendungen gleich sind, wurde das Programm faceVALUE entwickelt, dass die Aufgabenstellung des Entwicklers weiter einschränkt. Abbildung 3 löst dazu den (G)UI-Verwalter genauer auf, und bringt Komponenten zum Vorschein, die von faceVALUE realisiert, und jene, die noch vom Entwickler realisiert werden.

jeweils eine Anweisung (@win_open, @win_close) reduziert werden.

Für viele Arten der Ein- und Ausgabe gibt es nun genormte Ein- und Ausgabeelemente. Es handelt sich im Kleinen um die sogenannten „Dialogelemente“ wie Knöpfe, Popups oder Listboxen, im Größeren um das Erscheinungsbild der Anwendung in Form von Menüleisten und Dialogfenstern.

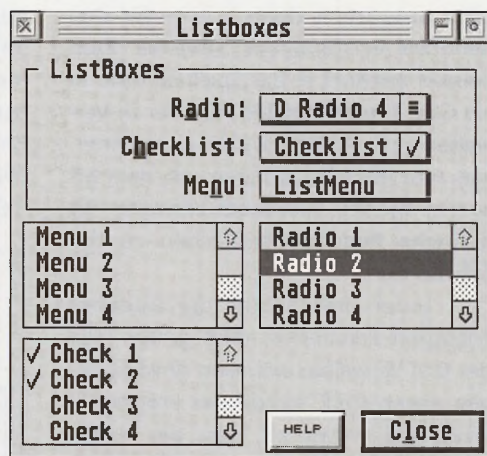
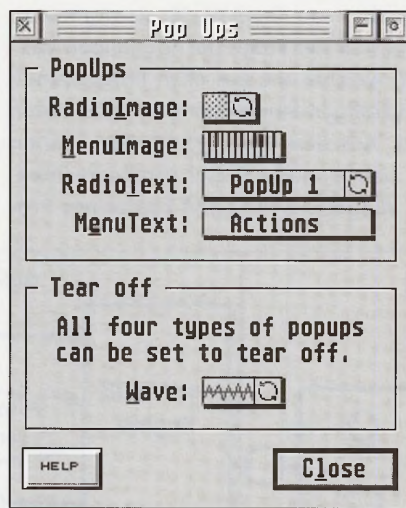
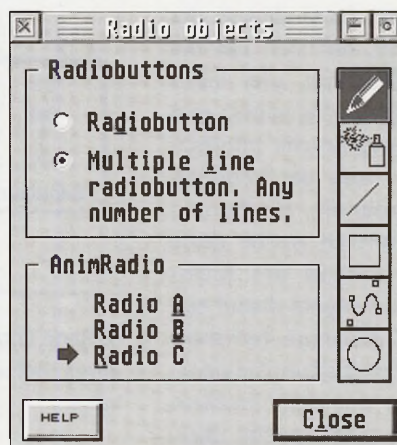
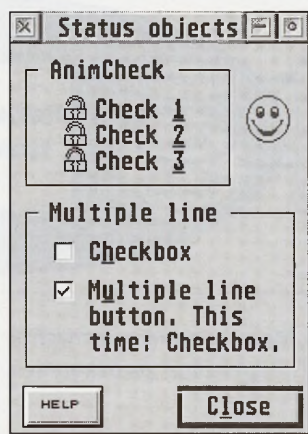
Die Dialogfenster. Zunächst wenden wir uns nun den Dialogfenstern zu. faceVALUE bietet die Möglichkeit, komplett von der Engine verwaltete Dialogfenster zu öffnen. Der Programmierer gibt dazu die konkrete Form dieser Dialogfenster in der RSC-Datei (vgl. 1. Kursteil) vor. Diese Datei kann mit Hilfe des grafischen Editors (RCS) komfortabel und anschaulich erstellt werden. faceVALUE liegt mit der Datei LIBS.RSC eine umfangreiche Bibliothek an Dialogvorlagen und Dialogobjektvorlagen bei, aus denen Dialoge und Dialogelemente kopiert werden können. Zur Laufzeit lädt die faceVALUE-Engine diese Datei in den Speicher und kann auf die Informationen zurückgreifen. In Abbildung 3 ist diese Verbindung zu erkennen.

Zum Öffnen und Schließen von Dialogfenstern genügt nun ebenfalls jeweils ein Befehl: @win_open_dialog bzw. @win_close_dialog. Ein solches Dialogfenster ist als Beispiel in Abbildung 4 abgebildet. Um den beiden Prozeduren den gewünschten Dialog identifizieren zu können, muss ihnen die entsprechende Dialogkennung (in faceVALUE üblicherweise mit tree& bezeichnet) übergeben werden. Da die Dialoge in der RSC-Datei vom Programmierer jeweils einen eindeutigen Namen erhalten haben, macht man sich dies an dieser Stelle wieder zu nutze. Das GFA-Listing wird so generiert, dass die Kennung eines Dialoges mit dem allgemeinen Namen „xyz“ zur Laufzeit unter der gleichnamigen Variablen xyz& abrufbar ist. Diese Variablen werden automatisch von der Engine beim Programmstart korrekt initialisiert. Genau genommen handelt es sich sogar um Konstanten, die z.B. von ergo!pro [1] vor dem Compilieren durch fixe Zahlwerte ersetzt werden können, um Speicherplatz und Rechenzeit einzusparen.



>> Selbstverständlich kann sich die faceVALUE-Engine nur um die Form der im Dialog vermittelten Information kümmern. Darunter fiel bei dem Dialog in Abbildung 4 beispielsweise die automatische Verwaltung von Sliderbewegungen oder Tastendrücken. Der Inhalt der vermittelten Information kann ihr nicht bekannt sein - und daher muss ihr dieser vom UI-Verwalter stets bereitgestellt werden.

In Abbildung 5 sind links einige Checkbuttons gezeigt. Der rechte Dialog enthält Radiobuttons und rechts sogar ein sogenanntes Toolboxpopup. >>



>> Zu Checklistboxen, wie sie Abbildung 6 rechts zeigt, gibt es jeweils ein Statusvariablen-Array in Form eines Booleanfeldes (xyz_var!). Jeder Eintrag darin kann mit einem „Häkchen“ versehen sein.

Wertekommunikation: Die Statusvariablen. Selbstverständlich kann sich die faceVALUE-Engine nur um die Form der im Dialog vermittelten Information kümmern. Darunter fiel bei dem Dialog in Abbildung 4 beispielsweise die automatische Verwaltung von Sliderbewegungen

oder Tastendrücken. Der Inhalt der vermittelten Information kann ihr nicht bekannt sein - und daher muss ihr dieser vom UI-Verwalter stets bereitgestellt werden.

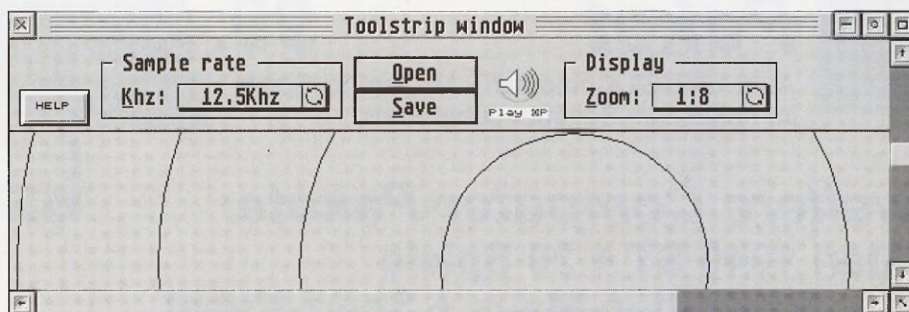
UI-Verwalter und Engine tauschen diesen Inhalt über die sog. Statusvariab-

len aus (siehe Abbildung 3). Dies sind GFA-Basic-Variablen, die das faceVALUE-Hauptprogramm bei der Erstellung des Quelltextes als Schnittstellenvariablen zwischen dem Generiertem (der Engine) und Programmierem automatisch einführt. Sie können im Quelltext in der Prozedur @user_var_index nachgeschlagen werden, die nur zur Dokumentation dieser Schnittstelle eingefügt wird.

Anzahl und Funktion der Statusvariablen richten sich nach Anzahl und Typ der in der RSC-Datei definierten Dialogelemente. Für jedes Dialogelement gibt es so seinem Typ entsprechende Statusvariablen - für die Objekte des Dialoges in Abbildung 4 wären dies zum einen jeweils eine String-Variable, die den Textinhalt der Texteingabefelder beinhaltet, und jeweils eine numerische Variable, die die aktuelle Position der Sliderobjekte (im faceVALUE-Jargon werden diese entsprechend als Numberscroller bezeichnet) ausdrückt.

Der Bezeichner der Statusvariablen richtet sich nach dem Objektnamen, der in der RSC-Datei für das ihnen zugeordnete Dialogobjekt vergeben wurde. Genau wie die Dialogkennungen der Dialoge in gleichnamigen Word-Variablen abgelegt werden, so gibt es auch für Dialogobjekte Kennungen, die in den Objekten gleichbenannten Word-Variablen abgelegt werden. Diese Kennungen werden in einigen Fällen benötigt, um einzelne Objekte identifizieren zu können (s.u.). Die Statusvariablen erhalten ihre Namen nun in ähnlicher Weise.

Bei unkomplexen Dialogelementtypen gibt es für das Element „xyz“ nur eine Statusvariable, die - je nach Typ des



>> Abschließend sei mit den Toolstrips (waagrecht) und den Toolbars (senkrecht) eine Kombination aus Userwindow und Dialogfenster vorgestellt (Abbildung 7).

Dialogelementes - xyz_var!, xyz_var& oder xyz_var\$ benannt wurde. Das Postfix „_var“ soll ausdrücken, dass es sich um eine Statusvariable handelt. Bei komplexeren Typen (etwa Listboxen) kommt es vor, dass die Statusvariablen sogar Arrays beinhalten.

Vor dem Öffnen eines Dialoges füllt der Programmierer nun die Statusvariablen mit den Werten, die dem Benutzer vorgelegt werden sollen. Nach dem Öffnen kann er die vom Benutzer nun ja zum Teil veränderbaren Werte jederzeit wieder aus den Statusvariablen auslesen - die Engine hält die Variablen während der Dialog geöffnet ist stets „up to date“ bezüglich der Eingaben.

faceVALUE verlangt die konsistente Vorbelegung der Statusvariablen nicht nur vor dem Öffnen eines Dialoges, sondern auch einmalig zu Programmstart. Dazu legt es die Userprozedur (näheres zu den Userprozeduren s.u.) @user_rsc_var_init an und listet dort alle Statusvariablen in Form von Initialwertzuweisungen auf. Der Programmierer soll hier die passenden Vorbelegungen eintragen. Listing 1 zeigt diese Prozedur.

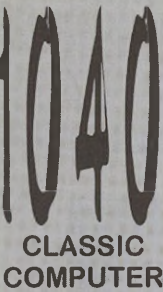
Änderungen an den Statusvariablen. Auch der Schreibzugriff vom UI-Verwalter auf die Variablen ist nach dem Öffnen des Dialoges noch möglich. Die Engine überträgt dann die veränderten Werte in den Dialog und vermittelt sie somit dem Benutzer. Hier ist lediglich ein Sachverhalt zu akzeptieren: Da es der Engine in GFA-Basic nur dann möglich wäre, Veränderungen in den Variablen seitens des Programmierers automatisch zu erkennen, wenn sie vor jeder Aktion des UI-Verwalters die Statusvariablen kopieren und nach der UI-Verwalter-Aktion die Änderungen durch Vergleich mit den alten Werten herausuchen würde, wurde aus Effizienzgründen ein Protokoll zwischen UI-Verwalter und Engine eingeführt, um Änderungen an Statusvariablen zu melden.

Hat der Programmierer Statusvariablen von geöffneten Dialogen geändert, so teilt er dies der Engine durch anschließenden Aufruf der Prozedur @rsc_ob_reset mit. Dieser Prozedur wird zum einen die Kennung des Dialoges (tree&), zum anderen die Kennung des von der Änderung betroffenen Dialogobjektes (ob&) übermittelt. Wurden Statusvariablen vieler Objekte gleichzeitig verändert, so kann als ob& der Wert 0 angegeben werden, womit der komplette Dialog als verändert gilt. Die faceVALUE-Engine veranlasst nun die nötigen internen Aktualisierungen, insbesondere aber auch das Übertragen der neuen Werte in die dem Benutzer sichtbaren Objekte.

Es sei angemerkt, dass die Prozedur @rsc_ob_reset vom faceVALUE-Hersteller als Extraroutine eingeordnet wurde und daher im faceVALUE-Hauptprogramm bei Bedarf explizit zum Einbinden ausgewählt werden muss (vgl. 1. Kursteil).

Listing 1

```
PROCEDURE user_rsc_var_init
  '
  ' Hier müssen alle Status-Variablen korrekt vorbelegt werden.
  ' Ebenso müssen die Arrays für die Listboxen hier dimensioniert
  ' und initialisiert werden.
  '
  ' Diese Prozedur wird einmal beim Programmstart durchlaufen.
  ' Danach werden die entsprechenden Dialogobjekte nach
  ' den hier getätigten Einstellungen eingerichtet.
  '
  current_menusbar=&menu&      !in diese Variable den Menübaum-Index eintragen
  '
  '
  LET check_var!=FALSE          ! TRUE/FALSE - Baum: dialog!&
  LET nscroll_var$="98"         ! min=98/max=98 - Baum: input&
  '
RETURN
```



1040er + Spiele-Paket 99.-

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



weitere Computer-Pakete:

Atari 1040 ST + 20 Spiele

+ Manhattan-Maus + Scart-Kabel

nur 149.-

Atari 1040 ST + 4 MByte Erweiterung + Tos 2.06 eingebaut

+ 20 Spiele + Manhattan-Maus + Scart-Kabel

nur 299.-

1040er / Mega ST Aufrüstung 199.-

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

Festplattenlaufwerke 100MB 89.-

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

Festplatte extern SCSI 100MB 149.-

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



VGA-Adapter 29.-

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

FalconVGA-Adapter 35.-

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



Weitere nützliche Kabel für Ihren Atari:

Scart-Kabel 24.90

Damit schließen Sie den Atari an Ihren Fernseher als Farbbildschirm.

RGB-Kabel 24.90

zum Anschluß des Atari an einen RGB Monitor

Monitorswitch 29.90

Umschalter zwischen Farb- und S/W-Bildschirm

Monitorverlängerung 19.-

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

Maus / Joystick Adapter 19.-

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

Maus / Joystick Umschalter 34.90

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

DMA-Kabel 9.-

Anschlußkabel für Atari-Harddisk an ST/MegaST

SCSI-Kabel

SCSI-1, 50 Pol. Centronics	
Stecker - Stecker, 0.6m	9.90
Stecker - Stecker, 1m	9.90
Stecker - Stecker, 2m	14.90
Stecker - Buchse, 1m	13.50
Stecker - Buchse, 2m	19.90
50 Pol. Centronics - 25 Pol. Sub D	
Stecker - Stecker, 0.6m	7.90
Stecker - Stecker, 1m	9.90
Stecker - Stecker, 2m	14.90
SCSI-2 Kabel	
High Density 50 pol. - Centronics 50 Pol.	
Stecker - Stecker, 0.6m	18.90
Stecker - Stecker, 1m	19.90
Stecker - Stecker, 2m	24.90
High Density 50Pol. - Sub D, 25 Pol.	
Stecker - Stecker, 1m	19.90
Stecker - Stecker, 2m	24.90

High Density - High Density

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

SCSI-Kabel intern

50 Pol. Flachbandkabel

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

SCSI-Wechselrahmen f. 1 HD

ohne Lüfter	29.90
mit Lüfter	39.90

SCSI-Gehäuse

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

SCSI Terminatoren

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

Versandkosten:

per 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>



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

Whiteline alpha 49.-

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

Whiteline Gamma 49.-

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

Whiteline delta 49.-

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

Whiteline Omega 49.-

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

Whiteline Psi 49.-

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

Whiteline Kappa 69.-

Die neueste CD aus der whiteline-Serie schlägt mit 15 Vollversionen alle Vorgänger. Darunter sind: StarCall pro, eine komplette online und DFU-Lösung, Organizer, Smurf Silver Edition - Grafikprozessor für sensationelle Effekte, Pac Shell, MultiStrip - die komfortable Task-Leiste, Resource Master 2 - Resource Construction Set mit Icon Editor. Dazu noch einmal 500 brandneue Calamus-Fonts (alle in Deutsch!), das aktualisierte NET bSD (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, Ami-ga und AMC. Eine Vielzahl leistungsfähiger Programme, die graphische Oberfläche X11 und die KDE-Beta 3 Unix Desktop-Variante runden das Paket ab. Über 600 MByte.

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 Rennsplees Cruisin' Beasts bietet die CD ein interessantes Repertoire aus dem Software-Spektrum, welches in der Zeitung vorgestellt wurde.

Best of Atari inside 2 20.-

Der 2. Titel von der Atari inside ist besonders interessant durch die komplette Spezial-Disketten-Serie der Atari inside sowie die Special line des Heim Verlages (ehem. Verlag der ST-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, Raystair 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-Maschine, 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.

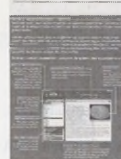
Maxon Games 29.-

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

Compton's Lexikon INFOPEDIA 2.0



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-ck 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 De-mo-Versionen bekannter kommerzieller Software-Pro-dukte.

Mission 1 10.-

U.a. finden Sie auf dieser CD: Vollversion des Post-leitzahlen Archives, Vollversion Laser Design pro, 600 Signum-Fonts, exclusive Grafiken und Fonts für Calamus, Beispieldokumente für Calamus, Gra-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 eine 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 seinwollen. Als Bonus erhalten Sie mit der CD 3 interessante Vollversionen: Adams, einen komfortablen HTML Offline-Reader, Verthor, ein spannendes, farbiges Denkspiel sowie den CD-Treiber Egon! light '98

Mission Falcon 34.90

Auf dieser CD finden Sie eine Vielzahl an Falcon 030 geeigneter und spezifischer Software. Von Ad-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 zu-verlässiges Betriebssystem entstanden, mit dem Sie komfortabel mehrere Programme gleichzeitig auf Ihrem Atari betreiben können. Inkl. Mint-Distribution auf der CD

CD-Box portabel f. 8 CD's

pro Stück 5.-
3 Stück 12.-



Versandkosten:
per 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

Ereigniskommunikation: die user-Routinen. Ereigniskommunikation liegt im Unterschied zur Wertekommunikation immer dann vor, wenn der Empfänger bereits weiß, welcher Wert übermittelt werden wird. Es interessiert ihn dann vielmehr der Zeitpunkt der Wertänderung. Beispielsweise weiß ein Autofahrer vor einer roten Verkehrsampel genau, welchen „Wert“ die Ampel im Folgenden annehmen wird.

In GFA-Basic können zwei Programmteile Ereigniskommunikation zum einen dadurch betreiben, dass sie sich gegenseitig Flags setzen und löschen. Hierbei ist es nötig, dass die beiden Programmteile nebenläufig abgewickelt werden, was über die Hauptschleifenarchitektur ermöglicht werden kann (vgl. 1. Kursteil).

Zum Anderen gibt es die - meist einfachere - Möglichkeit des gegenseitigen

Aufrufens von Prozeduren. So kann der Ereignisempfänger unmittelbar reagieren. Hierbei gilt es dann zu beachten, dass der Empfänger es mit der Reaktion nicht „übertreibt“, da der Absender seine Operation noch nicht abgeschlossen, sondern mit dem Unterprogrammsprung nur zum Zwecke der Ereignismeldung unterbrochen hat.

Auch zwischen Benutzer und faceVALUE-Engine findet ebenso wie zwischen faceVALUE-Engine und UI-Verwalter Ereigniskommunikation statt. Das Drücken eines OK-Knopfes stellt z.B. ein solches zu übermittelndes Ereignis dar. Gleiches gilt natürlich für die Anwahl von Menüpunkten im Hauptmenü oder in sogenannten Menü-Popups (s.u.).

Für faceVALUE hat man sich dazu entschieden, solche Ereignisse via Prozeduraufruf zu melden. Wie bereits im ersten Kursteil erläutert, gibt es zu jedem

Typ der von der Engine zum UI-Verwalter meldbaren Ereignisse eine user-Prozedur, die von der Engine im Falle eines jeweiligen Ereignisses angesprungen wird. Der Programmierer kann nun in dieser Prozedur auf das Ereignis reagieren.

Dialog- und Menüaktionen meldet die Engine durch Aufruf der Prozedur @user_rsc_interact. Als Parameter erhält man Informationen darüber, in welchem Dialogbaum welches Objekt ausgewählt wurde.

Wegen der Vielzahl der Objekte ist nun ein mitunter sehr großer Fallunterscheider notwendig, um die passende Operation auszuwählen. Das faceVALUE-Hauptprogramm kannte ja zum Zeitpunkt der Listingerstellung alle Dialogobjekte der RSC-Datei und war deshalb in der Lage, die Prozedur @user_rsc_interact bereits mit einem Fallunterscheider zu füllen, der alle ereignisauslösenden Dialogobjekte in Form der SELECT-/CASE-Entscheidungsanweisung unterscheidet (siehe Listing 2).

Als Programmierer schreibt man seinen Code nun in die einzelnen CASE-Zweige hinein. In Listing 2 wird beispielsweise durch Aufruf der Prozedur @win_close_dialog der Dialog mit dem Namen „dialog1“ geschlossen, sobald der Knopf mit dem Namen „ok“ im selbigen Dialog vom Benutzer ausgewählt wird.

Die Menüzeile. Es fehlt bislang die Betrachtung, welche konkreten Dialogelementtypen von faceVALUE bereitgestellt werden und welche Statusvariablen bzw. Ereignismeldungen diesen zugeordnet sind. Bevor nun aber auf die Dialogelemente eingegangen wird, soll die in der Regel wichtigste Eingabemöglichkeit erörtert werden: die Menüzeile eines Programms.

Menüzeilen werden ebenfalls mit Hilfe des RCS-Programms in die RSC-Datei eingebracht. Das faceVALUE-Hauptprogramm generiert für jede Menüzeile ebenfalls Einträge in @user_rsc_interact. In Listing 2 ist zu sehen, wie auf das Anwählen des Menüeintrages mit dem Namen „open“ mit dem Öffnen des Dialoges „dialog1“ und auf das Anwählen des Menüeintrages „quit“ mit dem Beenden des Programms reagiert wird. Welches der möglicherweise ja mehreren

Listing 2

```
PROCEDURE user_rsc_interact(index&,tree&,object&,mc&,sub_me&)
'
' <index&> Index des Fensters in window_array&(index&,x)
'   Wenn das Objekt aus der Menüzeile ist: <index&>=-1
' <tree&> Index des Objektbaumes
' <object&> Index des selektierten Objektes (über Mausklick oder Shortcut)
' <mc&> Anzahl der Mausklicks (1=normal oder Shortcut / 2=Doppelklick)
' <sub_me&> ausgewählter Menüeintrag in Popup-Menüs
'
SELECT tree&
'
' -----
'
CASE dialog1&
  SELECT object&
  CASE button1&
    ' der Knopf mit dem Namen 'button1' wurde ausgewählt
  CASE button2&
    ' der Knopf mit dem Namen 'button2' wurde ausgewählt
  CASE ok&
    ' der Knopf mit dem Namen 'ok' wurde ausgewählt
    @win_close_dialog(dialog1&)
  ENDSELECT
'
' -----
'
CASE menu&
  SELECT object&
  CASE open&
    ' der Knopf mit dem Namen 'open' wurde ausgewählt
    ~@win_open_dialog(-1,dialog1&,-1)
  CASE quit&
    ' der Menüeintrag mit dem Namen 'quit' wurde ausgewählt
    LET exit_program!=TRUE
  ENDSELECT
'
' -----
'
ENDSELECT
'
RETURN
```

Menüs aus der RSC-Datei nach dem Programmstart angezeigt wird, wird in der Prozedur @user_rsc_var_init durch Initialisieren der Variablen current_menubar& festgelegt (s. Listing 1). Somit realisieren Listing 1 und 2 bereits mit Ausnahme der RSC-Datei ein komplettes Programm mit Menüzeile und Dialogfenster. Das Menü erscheint nach Programmstart. Der Dialog lässt sich über das Menü öffnen und über den OK-Knopf wieder schließen.

Die Dialogelemente. Dialogelemente lassen sich im ersten Schritt in Ein-, Ausgabe- und Gliederungselemente klassifizieren. Ausgabeelemente besitzen stets Statusvariablen, da sie immer der Wertanzeige dienen. Im Unterschied zu den Eingabeelementen kann der Benutzer die Werte allerdings nur ablesen und nicht beeinflussen. Man unterscheidet verschiedene Wertebereiche, die in Tabelle 1 aufgeschlüsselt sind. Entsprechend gestaltet sich die zugehörige Statusvariable.

Beispiele zu den Nummern- und Texteingabefeldern befanden sich ja bereits in Abbildung 4. In Abbildung 5 sind links einige Checkbuttons gezeigt. Der rechte Dialog enthält Radiobuttons und rechts sogar ein sogenanntes Toolbox-popup. Hier gibt es im Beispiel eine Auswahlmöglichkeit aus sechs Möglichkeiten, wobei jede der 6 Möglichkeiten abermals einige Alternativen anbieten kann. Die Statusvariablen teilen sich auf in eine Variable, die die Nummer der angewählten Toolbox, und eine Variable, die die Nummer des darin angewählten Eintrages beinhaltet. Näher soll hier nicht auf diesen Typ eingegangen werden.

Zu Checklistboxen, wie sie Abbildung 6 rechts zeigt, gibt es jeweils ein Statusvariablen-Array in Form eines Booleanfeldes (xyz_var!()). Jeder Eintrag darin kann mit einem „Häkchen“ versehen sein.

Angemerkt sei, dass Listboxen allgemein noch über ein Statusvariablen-Array des Typs String (xyz_arr\$()), welches für jeden Eintrag den darzustellenden Text beinhaltet, und über eine Word-Variable, die angibt, wie viele Einträge die Listbox enthält (xyz_ndx&), verfügen.

Tabelle 1: Wertebereiche, Objekttypen und Statusvariablen

Wertebereich	Funktion	Element	Statusvariable(n)
binär	An-/Abwahl	Checkbox	xyz_var!
kleine, nat. Zahl	Auswahl	Radiobutton, Radiopopup	xyz_var&
Zahl	Zahlwert	z.B. Scrollfeld	xyz_var\$
Text	Text	Text-Ein-/Ausgabefeld	xyz_var\$
viele Binärwerte	An-/Abwahl	Checklistbox	xyz_var!(), xyz_arr\$(), xyz_ndx&
große, nat. Zahl	Auswahl	Radiolistbox	xyz_var&, xyz_arr\$(), xyz_ndx&

Bei den Eingabeelemente gibt es nun ferner auch Elemente, die der Ereigniseingabe dienen. Diese Elemente verfügen über keinerlei Statusvariablen. Sie werden nach dem Anwählen unmittelbar wieder abgewählt. Das Ereignis wird jedoch durch Aufruf der Prozedur @user_rsc_interact gemeldet. Die Elemente haben dort also einen Eintrag erhalten. Hier gibt es neben den normalen Knöpfen (in faceVALUE werden diese Knöpfe zur Unterscheidung von den Check- und Radiobuttons „Aktionsknöpfe“ genannt) auch Aktionspopups und Aktionslistboxen. Löst der Benutzer hiermit ein Ereignis aus, landet der Programmfluß ebenfalls im CASE-Zweig des zugehörigen Objektes. Dann muss der Programmierer aber noch nach dem angewählten der Untermenüpunkte, welche einfach durchnummeriert sind, unterscheiden.

Toolstrips und Toolbars. Abschließend sei mit den Toolstrips (waagerecht) und den Toolbars (senkrecht) eine Kombination aus Userwindow und Dialogfenster vorgestellt (Abbildung 7). Das Öffnen solcher „Kombifenster“ geschieht mit dem Aufruf @win_open (vgl. Kursteil 1-3). Hierbei wird aber ein Fenstertyp angegeben, der im faceVALUE-Hauptpro-

gramm als Toolstrip oder Toolbar markiert wurde. Ebenfalls im Aufruf angegeben wird die Kennung des Toolstrip- oder Toolbardialoges. Von nun an kümmert sich die Engine um den Dialogteil wie um jeden anderen Fensterdialog, überlässt aber die Kontrolle über den Userwindow-Teil dem Programmierer wie bei jedem anderen Userfenster.

Ausblick. Dieser Kursteil hat umfangreich in die Grundlagen der Dialogprogrammierung eingeführt. Ein Praxisbeispiel kommt daher erst im nächsten Teil, in dem gleichzeitig der Modularisierungsaspekt einbezogen wird. faceVALUE tritt dabei als Quelltextlinker in Aktion.

Anhand der Anleitung aus diesem Teil sollte aber jeder Kursteilnehmer in der Lage sein, Programme mit Menüzeilen und Dialogen zu schreiben. Die Listings zeigen, wie einfach sich dies gestaltet. Bis zur nächsten Ausgabe wünschen wir Ihnen viel Erfolg! 

[1] RUN! Software - friendly applications -, Vorgartenstraße 9, D-66424 Homburg
info@run-software.de
run-software.de

Das Thema der nächsten Kursfolge ist das modulare Programmieren anhand der Wrinkles.



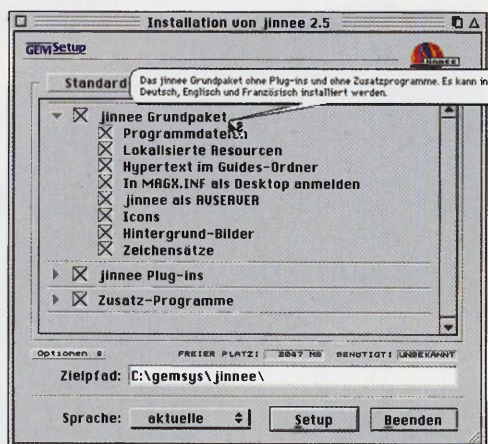
□ jinnee 2.5

Joachim Fornallaz, Entwickler, Innovator und vor allem Atari-Fan warf einen Blick auf die neueste Desktop-Zauberei aus Heidelberg. Wurde er verzaubert?



Atari-Dasein in seiner ganzen Pracht: jinnee ist der derzeit beliebteste und wohl auch beste Desktop für das Atari-Computing auf Classic Atari, Macintosh und PC.

Standards unter sich: jinnee wird nun mit GEMSetup installiert. dadurch steht dem Anwender schon bei der Installation eine komplette Sprechblasenhilfe bereit. Wenn Sie bereits eine frühere Version installiert haben, achten Sie explizit darauf, dass Sie Ihre Icon-Konfigurationen nicht überschreiben.



□ Zauberhafter Atari

Text: Joachim Fornallaz

Im Zuge der Herbst-Updates aus Heidelberg wurde auch eine neue Version des „zauberhaften Desktops“ vorgestellt. Hinter dem Versionssprung von 2.0 auf 2.5 könnte man größere Neuerungen vermuten, doch nachdem man sich die Liste der Neuerungen zu Gemüte geführt hat, wird schnell klar, dass die neue Version eigentlich die Nummer 2.1 tragen sollte.

Zugriffsrechte. Die neue Version unterstützt die aus der UNIX-Welt bekannten Zugriffsrechte. Viele eingefleischte MiNT- bzw. N.AES-Nutzer haben bisher ausschließlich den Desktop Thing eingesetzt, da dieser bisher als einziger in der Lage war, die Zugriffsrechte von Dateien und Ordnern anzuzeigen und zu editieren. Mit dem Update von jinnee auf die Version 2.5 will ASH diesen Nutzern endlich eine Alternative anbieten.

Sowohl in der Listendarstellung von Ordnern als auch im Datei-Infodialog werden die Zugriffsrechte angezeigt - komischerweise auch dann, wenn das System diese gar nicht unterstützt. In einem solchen Fall sind Änderungen an den Rechten unwirksam. Unter Dateisystemen, die Zugriffsrechte erlauben, müssen Programme keine spezielle Endung wie .app, .prg oder .tos besitzen,

sondern können einfach als ausführbar gekennzeichnet sein. Unter jinnee 2.5 kann man nun angeben, welche Laufwerke dieses Feature unterstützen, und jinnee wird solche Programme per Doppelklick starten. Leider wird bei solchen Dateien kein allgemeines Programm-Icon eingesetzt, sodass man solche Programme nur an die Textfarbe erkennen kann, falls man jinnee so konfiguriert hat, dass die Dateinamen von Programmen in einer speziellen Farbe ausgegeben werden.

Neue GEMScript Kommandos. Zu den wichtigsten Neuerungen zählt auch die Möglichkeit, Programme per GEMScript automatisch an- und abmelden zu können. Dadurch eröffnet sich die Möglichkeit, dass Installationsprogramme Applikationen direkt bei jinnee anmelden können, ohne dass man selbst Dateiendungen von Hand zuordnen muss. Der Installer GEMSetup unterstützt übrigens ab Version 2.0 dieses neue jinnee-Feature.

Es ist auch denkbar, dass sich Programme selbst anmelden. Mit den neuen GEMScript-Kommandos lassen sich alle Einstellungen steuern, die im Applikations-Dialog vorgenommen werden können.

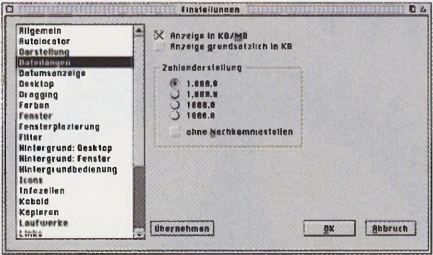
International. Zum ersten Mal veröffentlicht ASH ein Programm, das gleich in 3 Sprachen gleichzeitig vorliegt. Bei der Installation kann der Anwender wählen, ob jinnee in deutscher, englischer oder französischer Lokalisierung installiert werden soll. Dies beschränkt sich aber auf jinnee selber. Die zahlreichen Hilfsprogramme, die mitgeliefert werden, sind nur in deutscher Sprache vorhanden.

Weiteres. Unter MagiCMac werden Mäuse mit Scrollrad unterstützt. Stolze Besitzer solcher Geräte müssen also auch unter MagiC nicht mehr auf deren praktische Funktionen verzichten. Besonders nett ist dabei, dass das Scrollrad programmübergreifend und nicht nur ausschließlich unter jinnee funktioniert, wie man zunächst vermuten würde.

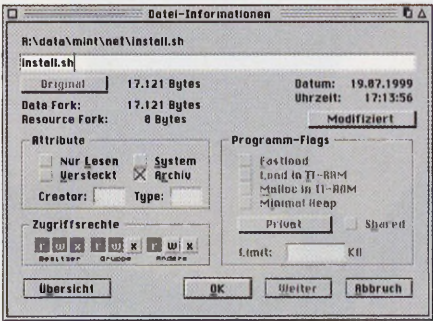
Zu den weiteren Neuigkeiten zählen außerdem neue bzw. verbesserte Packer-Plugins, die Funktion „Ordner de-



Durch die neuen GEMScript-Befehle können Installationsprogramme nun Applikationen direkt an- und abmelden, ohne dass der Anwender selbst eingreifen muss.

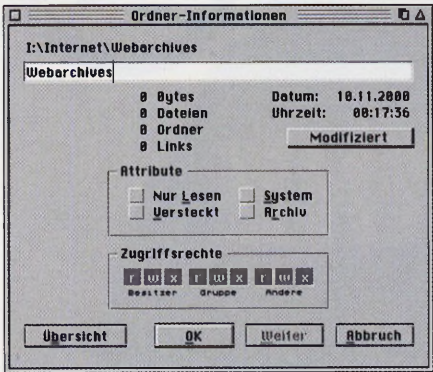


Feinarbeit: jinnee offeriert nun mehr Möglichkeiten für die Anzeige der Dateilänge.



UNIX lässt schön grüßen: Unter MiNT-Systemen mit installiertem MINIX oder ext2 lassen sich nun Dateizugriffsrechte nutzen. Damit bietet sich jinnee als Alternative zum MiNT-Standard-Desktop Thing an.

Das Bild oben zeigt den Info-Dialog für Dateien, das Bild unten das Gegenstück für Ordner.



selektieren“, flexiblere Einstellungsmöglichkeiten der Dateilängen-Anzeige, zusätzliche Piktogramme im BeOS-Stil und natürlich eine Vielzahl von Fehlerkorrekturen „unter der Haube“.

 Stichwort Zugriffsrechte

Wer schon einmal ein UNIX-System gesehen hat weiss, dass man sich vor jeder Arbeitssession zunächst einmal anmelden muss. Auch andere Systeme wie das Mac OS oder Windows haben im Laufe der Zeit diese Funktion adoptiert.

Besonders nützlich ist dieses Feature, wenn sich mehrere Menschen den gleichen Rechner teilen. So findet jeder Benutzer nach der Anmeldung durch Benutzernamen und Passwort seine persönlichen Einstellungen wieder. Unter bestimmten Dateisystemen geht dieses Konzept so weit, dass Dateien nur für diejenigen Personen zur Verfügung stehen, die sie auch erzeugt haben. Die Eigentümer können ihre Dateien aber auch für andere Personen freigeben.

Auf dem Atari funktioniert dieses System nur unter MiNT mit einem geeignetem Dateisystem wie MINIX oder ext2. Reine MagiC- oder gar TOS-Benutzer können die neuen, erweiterten Funktionen von jinnee 2.5 also nicht nutzen.

Fazit. Das etwas magere Update erinnert mich ein wenig an die Zeit, in der CAB 2.8 erschienen ist. Zwar bietet das jinnee-Update weit mehr Neuerungen als es damals CAB tat, doch auch hier ist unschwer zu erkennen, dass jinnee nicht mehr mit dem Eifer weiterentwickelt wird wie dies zum Beispiel vor 2 Jahren der Fall war. Nach knapp eineinhalb Jahren seit dem letzten Update hätte man viel umfangreichere Neuerungen erwartet. Doch wir wollen niemanden davon abhalten dieses Update zu erwerben, da es dennoch interessante Neuerungen bietet. Besonders dürften sich MiNT-Benutzer über das Fresh-Up freuen. 

- jinnee 2.5: DM 69.–
- ASH-Poweruser-Preis: DM 49.–
- Update von älteren Versionen: DM 39.–

Application Systems Heidelberg, Postfach 10 26 46, D-69016 Heidelberg
application-systems.de

Update-Runde in Heidelberg. Und auch für Entwickler ist diesmal wieder etwas dabei: Resource Master liegt in der Version 3.2 vor. Joachim Fornallaz, Entwickler so bekannter Programme wie GEMSetup, testete die neuen Funktionen des Programmierer-Werkzeugs.



❑ Ressource-Kur

Text: Joachim Fornallaz

Wie gewohnt ist bei jedem Rundschreiben von ASH eine neue Version des beliebten Entwicklertools Resource Master dabei, eines der wenigen Atari-Programme der Heidelberger Firma, das noch aktiv weiterentwickelt wird. Auch diesmal sind dutzende von Neuerungen vorzufinden. Wir werden an dieser Stelle nur auf wichtige Neuerungen eingehen.

Alert-Editor. Grundlegend geändert wurde das Konzept des Alert-Editors. Dieser wurde mit dem String-Editor, also dem Editor für freie Zeichenketten, vereint und bietet zahlreiche Neuerungen. Es lässt sich nun frei einstellen, wieviele Zeichen eine Alert-Zeile fassen darf. Da heutzutage viele Programme eigene Routinen benutzen, um diverse Meldungen anzuzeigen (z.B. Fenster-Alerts) ist es durchaus sinnvoll, den Programmierer in dieser Hinsicht nicht mehr einzuschränken. Neben den breiteren Zeilen können benutzerdefinierte Werte für das Alert-Icon eingegeben werden. Will man weiterhin die eingebaute AES-Funktion nutzen, um Alerts anzuzeigen, so lassen sich die freien Alerts abschalten.

Toolbox. Die Handhabung der Toolbox - also der AES-Objekt-Auswahl - wurde stark ausgebaut. Wer häufig ähnliche Objektstrukturen verwendet, kann diese nun in die Toolbox-Ressource unterbringen. Somit lässt sich zum Beispiel ein Gruppenrahmen samt Radio-Buttons in einen Dialog einfügen, ohne dass dabei jedes Objekt einzeln aus der Toolbox in den Dialog gezogen werden muss. Und um die Arbeitsgeschwindigkeit noch mehr zu erhöhen, öffnet RSM auf Wunsch sofort den Objekt-Editor, nachdem ein neues Objekt eingefügt wurde. Als Krönung des Ganzen kann sich bei gedrückter Shift-Taste die Toolbox nach jedem Anlegen eines Objektes von Neuem öffnen, was eine Serienbestückung erlaubt.

Overlays. Viele Programme nutzen Code-Libraries, die unter anderem erweiterte Objekt-Typen zur Verfügung stel-

len. Da RSM diese Objekte im Voraus nicht kennt, ist es möglich, sogenannte Overlays zu programmieren, die das Zeichnen der neuen Objekte unter RSM übernehmen. In der Version 3.2 können neu bis zu vier solcher Overlays gleichzeitig geladen werden; pro Ressourcdatei ist logischerweise nur eines aktiv.

Testfunktionen. Dieses Update bringt zahlreiche Testfunktionen mit, um das Verhalten von Dialogen zu testen. Zum Einen können ganze Objektbäume nun endlich von RSM als modaler Dialog angezeigt werden. Diese schon lange vermisste Funktion ist nützlich, um das Verhalten von Radio-Buttons oder die Tastaturbedienung zu überprüfen. Ist ein Overlay aktiv, so übernimmt dieses die Anzeige des Dialogs. Als dritte Möglichkeit kann ein externes Programm beauftragt werden, Objektbäume anzuzeigen.

Bei der Objektgrößenprüfung werden die erweiterten MagiC-Objekte nun korrekt getestet: Ein Kreuzchen-Button hat nun eine minimale Breite von 3 Zeichen plus die Anzahl Zeichen des Textes. Somit wird verhindert, dass Teile von Objekten nicht gezeichnet werden.

Bei größeren Dialogen mit Tastaturbedienung war es oft schwer, den Überblick über die vergebenen Tastenkombinationen zu behalten, besonders wenn da noch verschiedene Sprach-Layer vorhanden waren. Um eventuelle Kollisionen zu verhindern, bietet der Resource Master eine Testfunktion an, die doppelt vorhandene Shortcuts signalisiert. Es können einerseits vorhandene

Dialoge überprüft werden, andererseits wird beim Bearbeiten von Objekt-Eigenschaften sofort darauf hingewiesen, wenn der Anwender eine schon benutzte Tastenkombination wählt.

Weitere Neuerungen. Zu den übrigen Neuigkeiten zählt die Möglichkeit, bei geöffnetem Objekt-Editor zwischen den einzelnen Alert- bzw. freien Zeichenketten springen zu können, ohne dafür das jeweilige Editor-Fenster schließen zu müssen. Das erleichtert das Durchblättern aller Alert-Texte ungemein. Wünschenswert wäre vielleicht, dass man nach bestimmten Zeichenketten in einer Ressource suchen könnte.

Das Objekt-Popup wurde endlich um den Eintrag „Löschen“ erweitert. Man ist nun also nicht mehr gezwungen, Objekte auszuschneiden um sie zu entfernen.

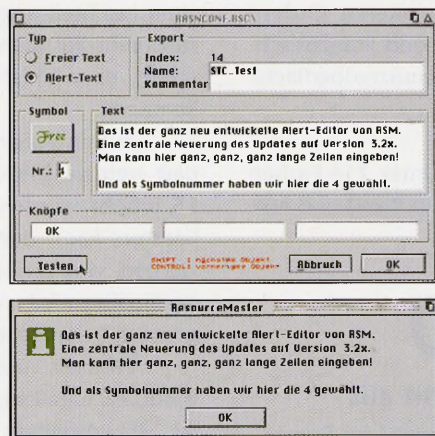
Bei Multilayer-Ressourcen kommt es schnell vor, dass die Anzahl Texte das Maximum übersteigt, das von der AES-Funktion „`tsrc_load()`“ unterstützt wird. Die Haupt-Ressource - also diejenige, die alle Layers beinhaltet - muss dann im Interface-Format gespeichert werden. Da dieses aber vom GEM nicht unterstützt wird, kann eingestellt werden, dass RSM das Standard-Layer automatisch exportieren soll, das dann wieder im normalen oder erweiterten AES-Format vorliegt und bereit für den Gebrauch ist.

Fazit. ASHs Ressource-Designer wird von Update zu Update immer besser und erleichtert die Arbeit des Programmierers in Sachen Programmoberfläche immer weiter. Das Update auf die neue Version können wir Ihnen deshalb wieder einmal wärmstens empfehlen.

Doch die Oberfläche eines Programmes ist nur ein mehr oder weniger kleiner Teil der Programmentwicklung. In Sachen Compiler sind z.B. Benutzer von PureC immer noch auf ein Entwicklungspaket angewiesen, das sieben Jahre alt ist und nicht mehr vertrieben wird. ❑

- Resource Master 3.2: DM 69.-
- Power-User-Preis: DM 49.-
- Update von älteren Versionen: DM 29.-

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



Grundlegend geändert wurde das Konzept des Alert-Editors. Dieser wurde mit dem String-Editor, also dem Editor für freie Zeichenketten, vereint und bietet zahlreiche Neuerungen.

□ Visionäre Software?

Text: Matthias Jaap

Um die Atari-Malprogramme ist es etwas still geworden. Konnte man vor einigen Jahren noch fast die Wände mit ihnen tapezieren, so sind moderne Zeichenknechte rar. Nachdem die Weiterentwicklung von Pixart nun offensichtlich eingestellt ist, kommt aus Frankreich nach längerer Zeit eine neue Version von „Vision“.

Vision ist ein Malprogramm nach alter Schule und unterlässt jegliche Ausflüge in den EBV-Bereich. Das Programm belegt etwa 1.5 MB und liegt in englischer und französischer Sprache vor.

Anforderungen. Vision läuft auf jedem Atari ST, seinen Nachfolgern und Clones und auch Emulatoren. Die Farbtiefe ist dabei beliebig.

Der Start. Vor dem Start sollten zwei Programme in den Auto-Ordner kopiert werden: die JPEG- und die LDG-Lib.

Startet man nun das Programm, so wird man von der Benutzeroberfläche in französisch begrüßt. Ein Umkopieren der RSC-Dateien, um an eine englischsprachige Oberfläche zu gelangen, ist zwar möglich, aber unnötig. Unter „Options - Préférences...“ gibt es eine Option zum Umstellen der Sprache. Vision stellt selbst fest, welche Sprachen verfügbar sind, indem es innerhalb des „Langues“-Ordners nach weiteren Ordnern sucht. In der Testversion waren dies Englisch und Französisch. Beim nächsten Programmstart erscheint die Benutzeroberfläche dann im neuen Glanz.

Neues Bild. Beim ersten Start wurde Vision unter 256 Farben gestartet. Das Bild bekommt nun eine Größe (in Pixel) und Auf-



lösung (in DPI) zugewiesen. Die Farbanzahl beträgt entweder 2, 4, 16 oder 256 Farben. 24 Bits (16.7 Mio Farben) sind nur anwählbar, wenn auch eine entsprechende Farbtiefe eingestellt ist.

Was beim ersten Dialog gleich auffällt, ist die relativ veraltete Oberflächengestaltung von Vision, die eher an die ersten GEM-Malprogramme erinnert.

Neben dem Grafikfenster tummeln sich noch weitere Fenster von Vision auf dem Bildschirm. Die Toolbox enthält alle Grafikwerkzeuge und bietet Zugriff auf die Palette. Das Fenster des Image-Browsers verrät schon eine der Neuheiten in der v4.0: ein Bildkatalog à la Stella. Das dritte Fenster ist schließlich das Zoom-Fenster.

Zoomin'. Das Zoom-Fenster sticht als erstes ins Auge: Es handelt sich um eine Bildschirmlupe, die alles, was sich unter dem Mauszeiger befindet, vergrößert. Dadurch ist pixelgenaues Arbeiten möglich, ohne die Toolbox-Lupe zu benutzen - die Vision auch anbietet.

Bildschirmlupen gibt es auch als externe Programme, und Visions Zoom-Fenster arbeitet genauso: Selbst Fenster und Dialoge werden vergrößert. Die Geschwindigkeit des Fensters ist zufriedenstellend (auf einem Falcon) und der Anwender spart sich durch den Zoom oftmals den Griff zur Toolbox-Lupe. Einziger Nachteil mag sein, dass mit dem Zoom-Fenster ein Fenster mehr auf dem Bildschirm ist. Von daher empfiehlt es sich schon, eine Bildschirmauflösung ab 800*600 Bildpunkten zu benutzen.

In den Voreinstellungen kann das Zoom-Fenster konfiguriert werden. Die Vergrößerungsstärke kann bis auf den Faktor 16 erhöht werden (Standard: 2-fach). Die Größe des Zoom-Fensters kann davon unabhängig in 16er-Schritten geregelt werden, wobei Höhe und Breite des Fensters gleich sind. Standardmäßig wird sogar der Mauszeiger und der Desktop-Hintergrund mit vergrößert; beides lässt sich jedoch ausschalten.

Wird die Anzeige des Mauszeigers abgeschaltet, kann es eventuell schwierig sein, die gewünschten Pixel genau zu treffen. Als vorteilhaft wurde zudem empfunden, die Mauszeigerform zu ändern: Eine entsprechende Option in den Einstellungen ersetzt den Standard-Mauspfeil durch ein Kreuz.

Im Test kam es in einigen Fällen vor, dass die Lupe bunten

□ Vision v4.0

Wird das Atari-Leben schwer, kommt aus Frankreich ein Lichtlein daher. Diesmal in Form einer neuen Version des Zeichenprogramms Vision. Matthias Jaap suchte selbige.

Pixelmüll anzeigte. Dies lässt sich nach einem erneuten Besuch der Voreinstellungen reparieren.

Zeichentools. Keine Überraschungen gibt es bei den Zeichentools: Vision bietet die Grundausstattung mit Stift, Pinsel, Linien, Ellipsen, Füllen, Freihand, Sprühdose, Rechteck und das Radiergummi. Alle Werkzeuge werden in gewohnter Art bedient und stehen sowohl in der Toolbox als auch in der Menüleiste unter Tools1/Tools2 zur Verfügung. Die Sprühdose entspricht der guten alten Mal-Sprühdose, wie sie bei älteren Atari-Malprogrammen üblich war und versprüht nur ein Pixelmuster. Dies ändert sich auch nicht, wenn man das Programm im True-Color-Modus benutzt.

Eine Besonderheit mag die Gitternetzfunktion sein. Dahinter verbergen sich nicht etwa magnetische Hilfslinien, sondern eine Art Tabellenerstellung. Zuerst wird ein Rechteck in der gewünschten Größe aufgezogen. Dann fragt Vision nach, wieviele Spalten und Zeilen das Rechteck enthalten soll. Vision sorgt dafür, dass die Spalten und Zeilen die gleiche Größe bekommen. Die Anwendungsgebiete dieser Funktion sind sicherlich beschränkt, aber wer schon mal versucht hat, eine Tabelle nur mit der Linien-Funktion zu erstellen, wird für die Funktion sicherlich dankbar sein. Mögliche Anwendungsgebiete wären Stundenpläne oder Kalender.

Ungewöhnlich ist „RGB-Temperatur“ - allerdings nur der Name, denn es ist der Farbpicker, der diesen Tarnnamen benutzt.

Einige Zeichentools lassen sich konfigurieren. Entweder erscheint beim Einsetzen des Tools ein Dialog oder es gibt im Optionen-Menü eine entsprechende Funktion. Am schnellsten lassen sich die Optionen erreichen, indem man mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Icon in der Toolbox klickt.

Radiergummi. Das Radiergummi gibt es in acht Formen. Radiert wird auch bei TC-Bildern hart, eigene Formen können nicht hinzugefügt werden.

Text. Natürlich lassen sich auch Texte in die Grafik einfügen. Wie jedes brave Malprogramm unterstützt Vision NVDI bzw.

GDOS und hat einen kleinen Editor für mehrzeilige Texte. Leider enthält dieser Textdialog nur die Eingabezeilen (4 Zeilen à 40 Zeichen) für den Text und keine sonstigen Parameter. Diese verbergen sich im Optionen-Menü, was etwas unglücklich erscheint. Da dieser Dialog Vision blockiert, kann er auch nicht auf dem Bildschirm verbleiben, sondern muss geschlossen werden, damit die Änderungen in Kraft treten. Eine Vereinigung der beiden Dialoge wäre wünschenswert.

Die Textoptionen selbst sind komplett: Attribute, Größe, Schriftart und Ausrichtung in Grad (stufenlos).

Formen. Zeichenstiften lässt sich eine andere Form zuweisen. Der „Shapes“-Dialog enthält die Einstellungen für den Stift, Linien und das Füllwerkzeug.

Als Füllmuster stellt Vision die vom GEM bereitgestellten Versionen zur Verfügung, eigene lassen sich leider nicht erstellen. Gleiches gilt auch für den Linienstil: Gestrichelte, gepunktete und Linien mit Pfeilspitzen sind möglich. Etwas irritierend ist es, dass die Einstellungen in diesem Dialog nur mit Hilfe von Pfeilen und der Preview-Fenster vorgenommen werden. Wie dick (in Pixeln) die gewählte Linie ist, erfährt der Anwender nicht. Abhilfe schafft nur ein (sehr)

geübtes Auge oder das Auszählen der Pixel mit dem Zoom-Fenster.

Die Stift-Optionen sind schon etwas kreativer. Auch hier stehen verschiedene Formen zur Auswahl, die in der Höhe manipuliert werden können. An Formen gibt es Raute, Rechteck, ein „X“, Stern und ein Kreuz.

Blockbildung. Vision kennt zwei Blockarten: den rechteckigen und den freien. Der freie Block verhält sich etwas eigenartig: Erst wird wie mit einem Stift der gewünschte Block markiert, danach wird aber trotzdem ein rechteckiger Block angezeigt. Cut&Paste werden aber wieder auf den „freien“ Block ausgeführt, sodass dies nur eine optische Ungereimtheit ist. Standardmäßig benutzt Vision nicht das GEM-Clipboard; wer auf den Datenaustausch mit anderen Anwendungen angewiesen ist, kann die Unterstützung in den Optionen einschalten.

Ein markierter Block schützt nicht den Rest des Bildes vor Zeichenoperationen - schade eigentlich, denn so kann man nur über Copy&Paste einen Bereich vor versehentlichen Übermalen schützen. Aus dem markierten Block lässt sich relativ einfach ein neues Bild erstellen (Paste as new image).

Auf den Block lassen sich Filter anwenden. Diese Filter arbeiten nur im

>> Ich hatte eine Vision: Aus Frankreich kommen endlich nicht mehr nur teure Weine und schlechte Autos, sondern auch gute Atari-Programme. Nun, Vision erfüllt den letzten Teil dieser Vision recht passabel. Der Wein wird davon aber auch nicht günstiger und die Autos rotten nicht langsamer.



True-Color-Modus; invertieren und spiegeln funktioniert hingegen in allen Farbtiefen. Leider gibt es auch Funktionen, die nicht auf die Blockselektion, sondern immer auf das gesamte Bild angewendet werden.

Filter. Die Filter von Vision sind auf den True Color-Modus beschränkt. Zur Auswahl steht dabei Verwischen (Blur), Scharfstellen und das Herausstellen von Ecken in allen Geschmacksrichtungen. Die dadurch erzielten Effekte sind zwar nicht mit Smurf zu vergleichen, aber trotzdem ganz nett. Die Filtermatrix jedes Filters lässt sich verändern, auch neue Filter können hinzugefügt werden.

LDV. Hinter diesem Kürzel verbirgt sich das Plugin-Konzept von Vision. LDVs sind Erweiterungen für das Hauptprogramm und eine der Neuheiten in der Version 4.0. Theoretisch lassen sich damit ähnlich aufwendige Effekte wie mit den Smurf-Modulen erzielen - wenn es die entsprechenden LDVs denn gäbe. Die Programmierung eines LDV ist aufwändiger als das Erstellen eines Filters und erfordert Programmierkenntnisse. Vier LDVs befinden sich im Lieferumfang: Black & White, Invert (XOR), X-Wave und Y-Wave. Jedes verfügt über einen kleinen Preview-Dialog.

Black & White entzieht dem Bild bzw. Block die Farbe. Invert (XOR) entspricht dem bereits erwähnten Invertieren. X/Y-Wave sorgt für eine modische Fönwelle im Bild. Es ist auch das einzige LDV, das zusätzliche Parameter anbietet: Amplitude und Frequenz.

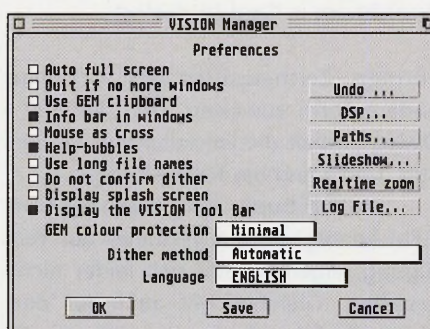
Was das LDV-System wirklich zu leisten imstande ist, ist nicht leicht zu bestimmen. Nimmt man das letzte LDV als Maßstab, sollte das System flexibel genug sein, um nahezu jeden Effekt zu realisieren.

Ungewöhnlich für ein französisches Programm ist die fehlende Unterstützung des M&E-Systems - damit hätte Vision eine größere Auswahl an Effekt-Modulen und Import-/Exporttreibern gleich mitliefern können.

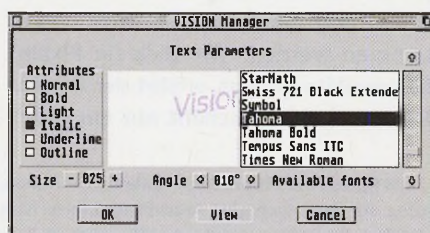
Context-Menü. „Context“ ist in dem Fall nicht ganz zutreffend, denn wenn man mit der rechten Maustaste in das Grafikfenster klickt, erscheint zwar ein



>> Die vorhandenen Filter werden übersichtlich in einem Listenfenster verwaltet. Scroll!



>> Das Voreinstellungsfenster erschließt Funktionen, die schon vermisst wurden. Quelle surprise!



>> Das Rad nicht neu erfunden, aber immerhin mit Grundfunktionen vorhanden: der Texteditor. Très bien!

>> Da kommt der alte Klapperstorch wieder auf Touren: Vision unterstützt den DSP des Falcon 030. Très rapide!



Menü, aber diesem ist der Context ziemlich schnuppe. Neun Einträge umfaßt das Menü:

- Open: Bringt das ikonifizierte Fenster auf normale Größe
- Maximize: Vergrößert das Fenster auf die maximale Größe
- Palette: Ruft die Farbauswahl auf
- Informations: Bild-Informationen
- Save/Save as: Speichert das Bild in einem der elf Export-Formate ab
- Close: Schließt das Bild
- Run: Startet ein Programm
- LDV: Dieser Punkt ruft den LDV-Dialog auf und ist nur im Context-Menü zu finden

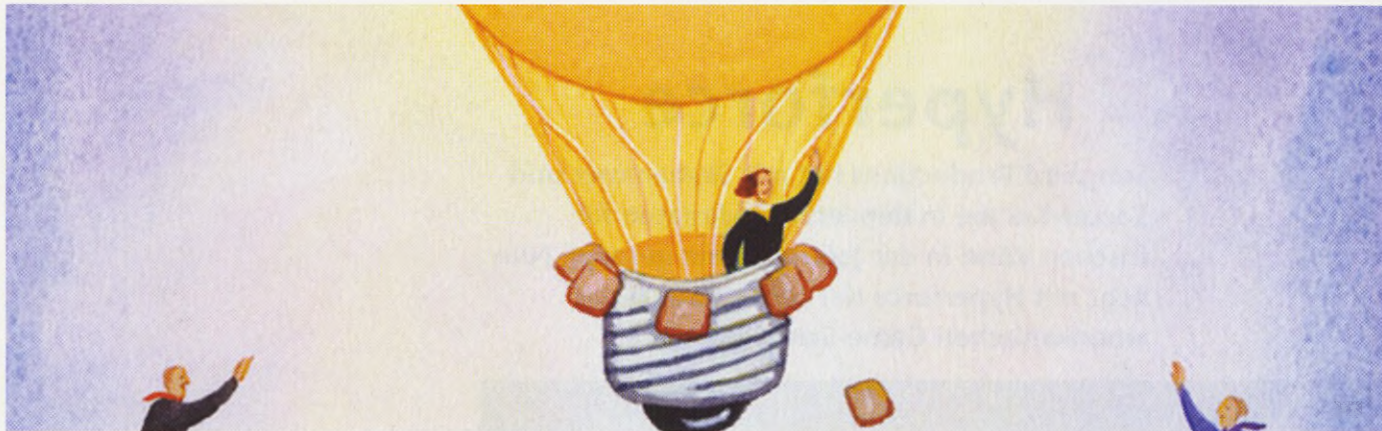
Bild-Informationen. Umfangreich ist der Dialog mit den Eigenschaften des Bildes geraten. Per Auswahl-Menü lässt sich feststellen, wie groß das Bild ist (Pixel, cm, mm, inches), die Anzahl der Farben und die Lade-Geschwindigkeit von Vision.

Import/Export. Wie bereits erwähnt, kennt Vision elf verschiedene Import- bzw. Export-Formate. Neben Atari-„Altlasten“ wie Neochrome, Degas und ART sind auch die wichtige Formate wie TIFF, JPEG, GIF, BMP und XIMG vertreten.

Beim Abspeichern des Bildes lassen sich erst einmal alle Export-Formate auswählen. Vision hat dabei nichts dagegen ein True Color-Bild im Neochrome-Format abzuspeichern. Erst der Versuch, es auch wirklich abzuspeichern, bringt eine Fehlermeldung. Ein Ausgrauen der nicht sinnvollen Auswahlmöglichkeiten wäre sicherlich benutzerfreundlicher.

Für die Bildformate stehen verschiedene Optionen zur Verfügung. Bei JPEGs lässt sich die Qualität regeln.

Die Bearbeitung von GIF-Bildern ist hingegen etwas umständlicher - zumindest, wenn man im True-Color-Modus arbeitet. GIF-Bilder werden beim Import automatisch auf die aktuelle Farbtiefe gebracht (also in diesem Fall 16.7 Millionen Farben), womit es praktisch unmöglich ist, das Bild wieder in seiner ursprünglichen Farbtiefe abzuspeichern. Eine Konvertierung zwischen den verschiedenen Farbtiefen kennt Vision im True-Color-Modus nicht. Die einzige Abhilfe wäre ein Wechseln der Auflösung.



Konvertierungen. Ähnlich wie Smurf kann Vision ganze Ordner voller Bilder automatisch in ein anderes Format konvertieren. Dabei wird die Farbtiefe per Dithering heruntergerechnet, wenn dies formatbedingt nötig ist.

Als Quellformate werden die bereits erwähnten elf Formate erkannt, für den Export stehen sechs Formate zur Verfügung (TIFF, JPEG, GIF, Targa, BMP, XIMG). Die gewünschte Farbtiefe kann nicht direkt eingestellt werden.

Voreinstellungen. In den Voreinstellungen von Vision finden sich einige interessante Optionen. So scheint es erst so, dass Vision keine langen Dateinamen unterstützt. Diese Unterstützung ist aber genauso wie die des GEM-Clipboard zuschaltbar. Falcon-Besitzer wird es freuen, dass optional der DSP benutzt werden kann, womit sich die Arbeitsgeschwindigkeit bei einigen Funktionen und Lademodulen erhöht. Ein weiteres interessantes Feature ist die Log-Datei.

Image Browser. Eine weitere Neuheit in der Version 4.0 ist der „Image Browser“. Zuerst muss ein Ordner ausgewählt werden, danach kann mit den Pfeil-Tasten durch alle Grafiken in dem Ordner geblättert werden. Die aktuelle Grafik kann zur Bearbeitung geöffnet, ausgedruckt oder gelöscht werden.

Die Funktionsweise des Browsers ist so einfach wie genial und hilft bei halbwegs überschaubaren Datenmengen. Auch die Bilder-Ordner von diversen CDs lassen sich auf diese Weise entspannt betrachten.

Problemchen. Im Test traten verschiedene Probleme mit Vision auf. Etwas lästig waren diverse „Geisterpixel“ und Redraw-Fehler, die sowohl im Grafikfenster als auch in den Dialogen auftauchen. Erzwingt man jedoch ein Neuzeichnen des Fensters (z.B. durch Ikonifizieren), wird auch der Inhalt in den meisten Fällen wieder korrekt dargestellt.

Etwas ernster waren diverse Stabilitätsprobleme. Vision stürzte von Zeit zu Zeit nicht reproduzierbar ab.

Fazit. Vision hat mit der v4.0 einen großen Sprung gemacht. Auch wenn das Programm insgesamt noch etwas unausgegoren wirkt, kann es jedoch in Teilbereichen überzeugen. Als Malprogramm für den True-Color-Modus ist es völlig ungeeignet. Fairerweise muss man erwähnen, dass die True-Color-Fähigkeiten erst mit der Version 4.0 eingeführt wurden und offensichtlich noch einiges an Optimierung benötigen.

Derzeit spricht das Programm vor allem Pixel-Künstler an, denn die zwei Lupen können überzeugen. Auch der Einsteiger kann sicherlich an Vision gefallen finden. Der Rest der Bildschirmkünstler ist sicherlich besser bei Pixart oder Papillon aufgehoben. ☐

Vision: 35 US-\$ oder 180 Französische Francs

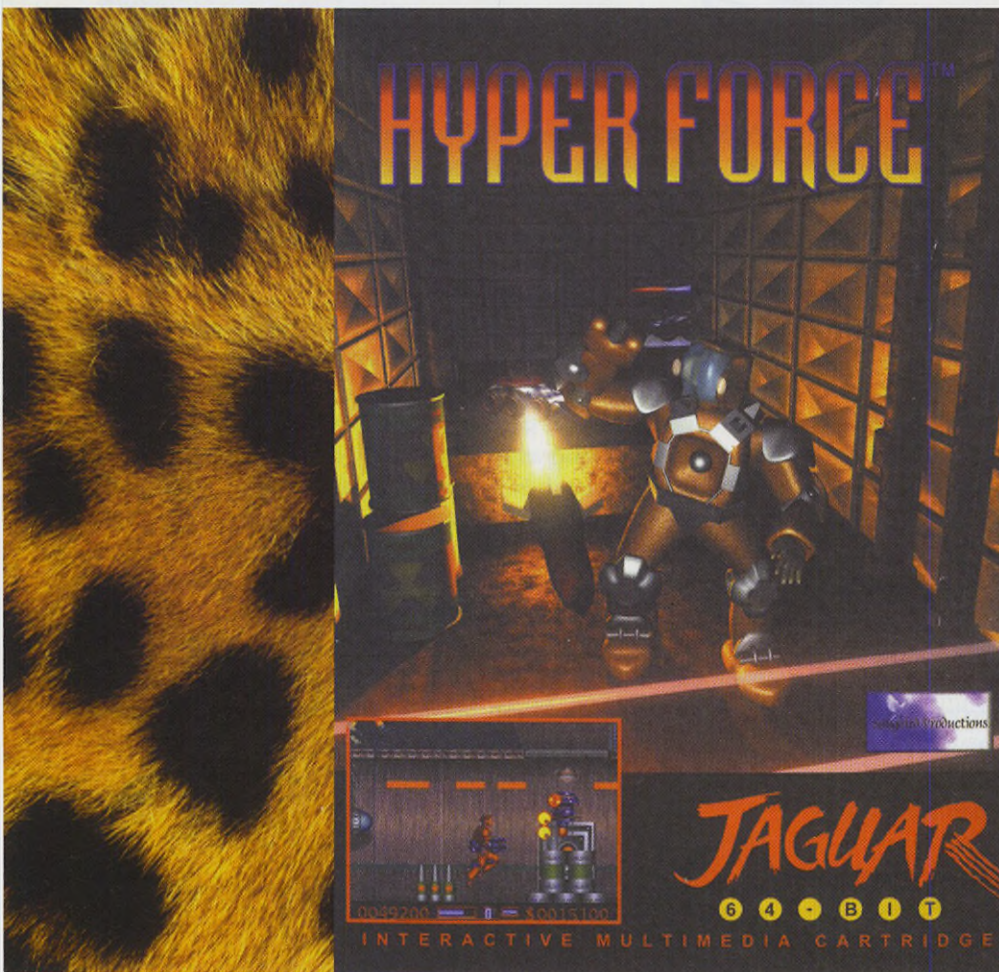
Jean LUSETTI, 48, avenue Charles Kaddouz, Le domaine des Amandiers, Bat.A, F-13012 Marseille, France

vision@atari.org
vision.atari.org



Hyperforce

Songbird Productions hat mit Skyhammer und Soccer Kid Joe in den letzten Monaten für frischen Wind in der Jaguar-Szene gesorgt. Nun liegt mit Hyperforce der dritte Streich der amerikanischen Game-Schmiede vor.



Jaguar only!

Text: Frank Szymanski

Der Testbericht in diesem Monats beschäftigt sich mit der aktuellen Neuveröffentlichung für den Atari Jaguar aus dem Hause Songbird - dem 2D-Actionshooter Hyperforce.

Lieferumfang. Auch bei diesem Spiel ändert sich nichts an dem gewohnt hohen Standard von Songbird. Das mit einem hübschen Farbcover versehene 2-MB-Modul wird ohne Inlay in einer Standard-Jaguar-Farbverpackung geliefert. Die Anleitung ist wie immer lediglich in Englisch vorhanden und ausschließlich schwarzweiß gehalten.

-  Bei Hyperforce dürfen Jaguar-Freunde einmal mehr das tun, was alle Game-Freaks sowieso am allerliebsten tun: Auf alles ballern, was nicht schnell genug weg kommt.



Die Hintergrundstory. Langsam scheint es in Mode zu kommen, die „Schuld“ für Ballerorgien sowohl zwei- als auch dreidimensionaler Art multinationalen Konzernen in die Schuhe zu schieben. So auch bei dieser etwas verworrenen Hintergrundgeschichte dieses Games. Eine angreifende Macht namens „Trans Con“ erobert Planet um Planet, um endlich zum finalen Schlag gegen das Oberkommando der Erde ausholen zu können. Da die Politiker einen direkten

Schlag gegen Trans Con vermeiden wollen, wird ein Einzelkämpfer losgeschickt, um dem Gegner den Garaus zu machen. Hier kommt nun der Spieler in Rang und Ehren, um als Kämpfer für das Gute auf dieser Welt möglichst viele Sprites vom Bildschirm zu löschen.

Spiel, Grafik, Sound und Steuerung.

Als erster Eindruck fallen dem Spieler die riesigen Sprites ins Auge, die annähernd 50 Prozent der vertikalen Bildschirmauflösung erreichen können. So bewegt man sich mit seiner Spielfigur, die einen Jetantrieb auf dem Rücken befestigt hat, laufend, hüpfend und fliegend durch eine labyrinthartige 2D-Höhlenlandschaft und tötet alles, was sich bewegt - das ist konsequent.

Leider sind diese Bewegungen auch das große Manko des Spiels. Die Animationen wirken doch sehr hölzern, und durch das ständige Auf- und Ab der eigenen Spielfigur macht die ganze Aktion einen eher hektischen Eindruck. Dafür sind die Gegner aber recht einfach zu besiegen, sodass man schnell ins nächste Level kommt. Zwischen den einzelnen Levels gibt es die Möglichkeit, unterwegs eingesammelte Bonuspunkte gegen zusätzliche Waffen einzutauschen, die z.B. statt einem einfachen einen dreifachen Schuss gleichzeitig erlauben. Die Schwierigkeit in höheren Levels steigt allerdings nicht an, sodass dies eigentlich nicht notwendig wäre, zumal es noch nicht einmal Endgegner gibt. Der Aufbau der Labyrinth-Gänge ähnelt sich von Level zu Level leider auch sehr, es kommt also insgesamt sehr wenig Abwechslung auf und sehr schnell Langeweile keimt schnell auf.

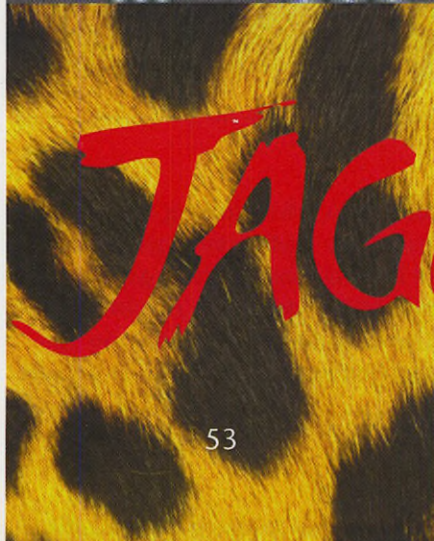
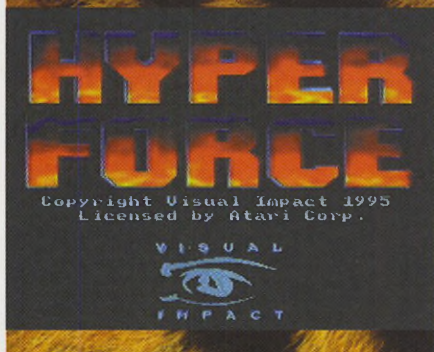
Positiv zu bewerten ist aber, dass jederzeit bis zu drei verschiedene Spielstände auf dem Modul gespeichert werden können und das Spiel also nicht immer von vorn begonnen werden muss.

Neben den bereits erwähnten riesigen Sprites beeindrucken auch die Sounds des Spiels. So sind die Explosionen oder Treffergeräusche doch recht laut und lassen schnell die Lautstärkeregelung an der Stereoanlage suchen. Die Hintergrundmusik hingegen ist doch sehr gelungen: ein wenig trancig und spacig, aber auch hier gilt: Geschmacks-

You spot a mine entrance which leads to the other side of the mountain range. What better way to get back at Trans Con than to destroy their mining operation! --- Press Fire Button ---



Ballerspaß nur für Jaguar-Freunde: Hyperforce setzt grafisch keine neuen Maßstäbe, weiß aber trotzdem grafisch zu überzeugen.



sache. Selbstverständlich lässt sich die Musik auch komplett abschalten.

Fazit. Hyperforce hinterlässt zwiespältige Eindrücke. Auf der einen Seite wird es den Jaguar-Fan freuen, einmal wieder ein Spiel zu ergattern, das Besitzer anderer Konsolen nicht ihr Eigen nennen können. Auf der anderen Seite wird er dadurch jedoch keinen Neid hervorrufen, denn dafür ist das Spiel technisch doch eher auf unterem Niveau angesiedelt, wenig abwechslungsreich und eben vor allem recht teuer. Hier wird Exklusivität mit einem zu hohen Preis bezahlt.

Dabei kann man weder dem Hersteller, noch dem deutschen Importeur einen Vorwurf machen: Modul, Verpackung, Zoll und Versand haben nun einmal leider ihren Preis.

Ob dieser Preis allerdings dem Spiel an sich gerecht wird, muss jeder Jaguar-Besitzer wohl für sich selbst beantworten. Realistisch bewertet lohnt sich der Kauf des Moduls wohl nur für diejenigen, der mit aktuellen 3D-Spielen einfach nichts anfangen kann, oder der unbedingt seine Sammlung vervollständigen möchte. Allen anderen sei der Kauf preiswerter 2D-Shooter mit länger anhaltendem Spielspaß wie „Defender2000“, „Crescent Galaxy“ oder auch „Protector“ empfohlen. □

Hyperforce: DM 199.-

The Video Game Source, Salzbrücker Str. 36, D-21335 Lüneburg
Tel. & Fax 0 41 31-40 62 78
info@atarihq.de
atarihq.de

Songbird Productions, 1774 10th Ave SE, Rochester, MN 55904, USA
songbird.atari.org



☐ Scene-Report

Die Szene strotzt vor Kreativität, Genie und Mut - und leider auch vor zweifelhaften Karrieren. Der Buchautor Evrim Sen (Hackerland) hat sich eine dieser Entwicklungen näher angesehen: den Aufstieg des ehemaligen Sceners „Kimble“, Multimillionär durch Hintertüren.

☐ The Kimble Story

Text: Evrim Sen

Das heikle Thema Telefonbetrug ist über die vielen Jahre hinweg zu einem zeitlosen Klassiker geworden. Zu den bekanntesten und berüchtigtsten deutschen Hacker in diesem Bereich zählt ohne Zweifel Kimble. Zwar gehört er nicht zu der einzigen Gruppe junger Internet-Millionäre, doch macht ihn zumindest eine Tatsache für uns interessant, denn Kimble war einmal ein „gewöhnlicher“ Scener und machte seine ersten Gehversuche in unseren Kreisen.

Von den Anfängen. Telefone hatten seit ihrer Erfindung immer etwas Faszinierendes an sich. Als in den späten 60er Jahren die Deutsche Bundespost noch die deutsche Bevölkerung mit geradezu astronomischen Preisen schockte, sorgte das Telefonieren in den USA bereits für Reibereien zwischen pubertierenden Teenagern und ihren Eltern.

So mitreißend das Gerät auch ist, so muss am Ende doch jedes Gespräch bezahlt werden. Die damaligen primitiven und vor allem analogen Vermittlungsgeräte der Telefongesellschaften wurden noch mit Signaltönen gesteuert. Die Entdeckung eines kleinen, blinden Jungen aus Kalifornien namens Dennie kam da für einige Hobbybastler genau zur rechten Zeit. Mit einer Spielzeugpfeife aus einer Müslipackung der Marke „Cap'n Crunch“, konnte er durch Hineinpfeifen in das Telefon die Gebührenübermittlung stoppen. Sein Wissen gab der Junge an einen engen Kontakt - einen ehemaligen US-Airforce Soldaten namens John Draper - weiter, der mit eigens entwickelten Geräten die Erkundschaffung und Schwächen der Telefongesellschaften vollends ausnutzte. So jedenfalls muss man sich die Anfänge der Gebührenmanipulation und die ersten Ansätze von Telefonbetrug vorstellen. John Draper, der sich später selbst das Pseudonym „Cap'n Crunch“ verlieh, war somit der Urvater des „Blue Boxing“, der Telefonmanipulation durch Töne.

Bis zu den Anfängen der 90er Jahre wurde das Blue Boxing zu einer Art Hackerkultur. Sie schaffte sich den Weg bis hin zur heutigen Demoszene, deren Entstehungsgeschichte zu der illegalen Crackerszene zurückführt. Nachdem die Telefongesellschaften Gegenmaßnahmen ergriffen hatten, entwickelte sich das Blue Boxing schon bald zu einem nostalgischen Hobby unter den hartgesottensten aller Phreaker. Aber die Szene ließ nicht lange auf sich warten, denn schon bald hatte man eine neue Methode entdeckt, die Telefongebühren zu umgehen.

Diese neue Möglichkeit, die den Telefongesellschaften eine lange Zeit

ein Dorn im Auge war, war der illegale Handel mit den sogenannten „Calling Cards“. Der von den Kommunikationsgesellschaften angebotene Service des bargeldlosen Telefonierens von überall aus mit einer 14-stelligen Nummer, eröffnete gerade den Telefonhackern neue Wege. Mit verschiedenen Methoden schafften die Phreaker es, mit geklauten oder selbsterhackten Zahlen die Computer der Anbieter zu überlisten und so auf Kosten anderer zu telefonieren. Diese neue Ära dauerte eine Weile an, und während dieser Zeit konnte ein besonderes Mitglied der Szene seinen habsüchtigen Wünschen freien Lauf lassen.

Die Szene als Goldesel. Zunächst als gewöhnlicher Trader und Systemoperator einer illegalen BBS (Bulletin Board System), später dann als Telefonbetrüger und Kreditkartenfälscher unterwegs, schaffte es Kim Schmitz alias „Kimble“ auf seiner Laufbahn gegen seine eigene Szene zu arbeiten, kurzweilig für drei Monate in Haft zu sitzen, später für viel Geld als Berater für die Deutsche Telekom scheinbar untätig zu sein, um dann seine eigens gegründete Firma gegen Hackerattacken für eine zweistellige Millionensumme weiter zu verkaufen.

Geradezu unglaublich klingt die Story um einen der exzentrischesten Menschen in der Geschichte der Szene, der in dieser Zeit des Calling-Card-Betrugs erstmals aktiv wird. Wenige Scene-Angehörige schafften es wohl derart, für Schlagzeilen zu sorgen und in das Kreuzfeuer der Kritik und Peinlichkeiten zu geraten wie Kimble.

Aber auch Kimble fing als „gewöhnlicher“ Scener an. Doch wie die meisten Szeneleute, denen der Sprung in die Demoszene etwa als Programmierer, Musiker oder Grafiker gelang, schaffte er dafür den anderen Weg in die illegale Seite geradezu meisterhaft. In der Szene galt er als jemand, der um jeden Preis seine Ziele erreichen wollte - egal mit welchen Mitteln. Und dies schien zumindest in seinem Fall funktioniert zu haben.

Es ist natürlich nicht von der Hand zu weisen, dass die Szene, so viele kreative Seiten sie auch unter Beweis stellen kann und konnte, auf der anderen Seite solchen Menschen wie Kimble als Sprungbrett gedient hat. Der Tausch mit Raubkopien boomte schon von der ersten Stunde der Szene an, wo auch Kimble kräftig mitmischte. Doch dass gerade die Zeit der Telefonmanipulation Kimble zum heutigen Millionär gemacht hat, ist eine interessante Geschichte um den abstrusen Selfmademan.

Kimble ist in diesem Fall ein Einzelfall, das hat der Buhmann der Hackerszene nicht nur seinem ausgeprägten Ego zu verdanken. Auf seiner Website sind mindestens 300 Bilder von ihm abgebildet: Kimble im Hubschrauber, Kimble auf seiner Yacht, Kimble in seiner Villa, Kimble mit hübschen Frauen. Er zeigt, was er hat und was er geschafft hat. Und neuerdings scheint er selbst davon überzeugt zu sein, eines Tages zu den hundert reichsten Männern der Welt gehören zu können. Kimble Hand und Hand mit Bill Gates? Wohl kaum. Dennoch bleibt die wesentliche Frage um den korpulenten Maulhelden offen: Wie konnte aus einem ewig pubertierenden ein Internet-Millionär werden?

Werdegang aus Untergang. Kimble war unter den Phreakern und Usern, die gerne zu Mailboxen in aller Welt kostenlos anriefen, bekannt als der „König der Calling Cards“. Neben seines Imperiums mit gestohlenen Calling Cards baute Kimble seine eigene Partyline, eine kommerzielle Telefon-Konferenzverbindung, auf, um am Insiderwissen der Szenemitglieder ganz nah dran zu sein. Doch gerade das Geschäft mit der eigenen BBS und den Raubkopien schien Kimble zunächst zu seinem eigenen Schicksalsschlag zu werden. Denn Kimble selbst wurde von einem sogenannten Buster, der angeblich für den Münchener Rechtsanwalt von Gravenreuth gearbeitet haben soll, an die Polizei verraten. Und hier passierte das unglückselige Ereignis, das man sich so vorstellen muss: Als die Beamten lediglich die Mailbox samt Raubkopien beschlagnahmen wollten, fanden sie dazu noch Hunderte von gefälschten Telefon- und Kreditkarten - ein Zufallstreffer, wie man ihn aus Kriminalromanen kennt. Die Anklage: Zwei Millionen Mark Schaden. Von Gravenreuth selbst habe Kimble bei dieser schwierigen Lage „beraten“, hieß es damals von der Seite der Anwaltskanzlei. Kimble habe im Gegenzug sämtliche illegal agierenden Szenemitglieder an den Anwalt verraten, wurde es laut, als zeitgleich tatsächlich mehrere Mailboxen, die in Kontakt mit Kimble standen, aufgrund illegaler Tätigkeiten ihre Pforten für immer schließen mussten. Zufall? So oder so, Kimble hatte sich fein aus der Affäre gezogen - so schien es zumindest für die meisten.

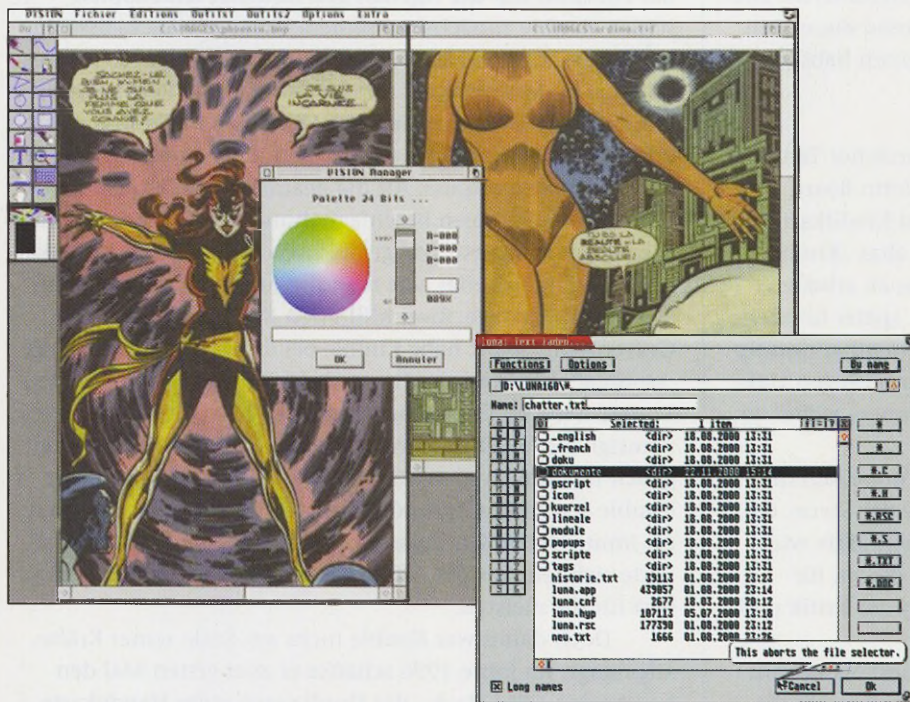
Doch damit war Kimble nicht am Ende seiner Kräfte angelangt. Im Jahre 1996 schaffte er zum ersten Mal den berühmten GSM-Hack - das Duplizieren einer Handykarte, um auf Kosten eines anderen zu telefonieren. Dies brachte ihm von der Deutschen Telekom den umstrittenen Beratervertrag ein, der von nun an zu seinem vermeintlichen Hauptverdienst wurde. Während der Chaos Computer Club sich darum stritt, ob dieser Beratervertrag, der Kimble angeblich einen monatlichen Nettoverdienst von dreißigtausend Mark einbrachte, ein Schweigegeld war, oder ob Kimble angeblich für den Verfassungsschutz gearbeitet habe, baute Kimble inzwischen seine eigene Firma auf diesen Geldern nach und nach auf. Aussagen des Chaos Computer Clubs zufolge hatte Kimble - außer das Blatt vor den Mund zu nehmen - ohnehin nichts für die Telekom getan. Aber auch der CCC, der sich angeblich so gern in der vermeintlichen Wahrheit sonnt, hat bis heute bei den technischen Erläuterungen zum GSM-Hack auf ihrer Website den Großsprecher der deutschen Hackerszene nicht zu Wort kommen lassen. Dort wird der GSM-Hack scheinheilig als eigene Entdeckung gepriesen.

Mit seinem 26 Jahren und mindestens 50 Kilo Übergewicht häufte der Selfmade-Millionär bis heute ein geschätztes Vermögen von 250 Millionen Mark an. Er ist an mehreren Unternehmen und Projekten beteiligt, darunter „Data Protect“, die wohl bekannteste Firma Kimbles, die seither Sicherheitssoftware gegen Hacker entwickelt. Der nächste Schritt - so Kimble - ist die Börse. Da stellt sich wohl eher die Frage: Wer wird wohl eine Kimble-Aktie besitzen wollen? 

tr

stc-Diskette

Monat für Monat stellen wir neue Software und Begleitmaterial zu aktuellen Artikeln für Sie auf einer Diskette zusammen.



Text: Thomas Raukamp

Wieder ist ein Monat rum, wieder gibt es frische Software, wieder gibt es eine stc-Diskette. Die Begleitdiskette zum Heft beinhaltet jeden Monat neue und interessante Programme, die sorgfältig von der Redaktion für Sie ausgesucht werden. Außerdem finden sich Begleitmaterialien zur aktuellen Ausgabe auf der Diskette, damit Sie z.B. Workshops noch intensiver nutzen können.

Auch in diesem Monat meinen wir, wieder eine interessante Auswahl auf der gut gefüllten Diskette für Sie zusammengestellt zu haben, die hoffentlich auch Sie wieder zufriedenstellt. Übrigens: Schreiben Sie uns ruhig, wenn Sie bestimmte Software-Bereiche mehr berücksichtigt sehen möchten bzw. eigene Software entwickelt haben, von der Sie meinen, dass sie gut genug für eine Veröffentlichung ist.

BoxKite 2.15 - eine neue Version des Fileselectors

Eines haben eigentlich alle Betriebssysteme für den Atari gemeinsam: Die jeweiligen Dateiauswahlboxen sind nicht das Gelbe vom Ei - Anlass genug für findige Shareware-Programmierer, Abhilfe zu schaffen. Und so gibt es auf dem Atari-Software-Markt gleich eine ganze Reihe guter Ansätze. Besonders beliebt ist aber ohne Zweifel der File-selector BoxKite von Harald Becker. Alle zufriedenen Anwender dieses Tools wird sicher freuen zu hören, dass BoxKite aktiv weiterentwickelt wird. Aktuell ist die Version 2.15, die auch prompt unserer Spezialdiskette von diesem Monat beiliegt.

Auch in der neuen Version 2.00 ist BoxKite eine residente Dateiauswahlbox, die die eingebauten Boxen der diversen TOS-kompatiblen Systeme durch einen wesentlich komfortableren Dialog ersetzt. BoxKite kann nach wie vor mit langen Dateinamen umgehen, als GEM-Fenster erscheinen und beherrscht Mehrfachselektionen und Dateioperationen. Was ebenfalls unverändert geblieben ist, ist die Registriergebühr von nur DM 20.-.

Zu den Leistungsmerkmalen: Box Kite kann bis zu achtmal gleichzeitig aufgerufen werden. Das Programm unterstützt die von MagiC definierte FSLX-Schnittstelle für Dateiauswahlboxen im Fenster. Dadurch steht diese flexible Möglichkeit nun auch auf allen anderen kompatiblen Betriebssystemen zur Verfügung. Unterstützt werden bis zu 32 Laufwerke, Pfad- und Extensionlisten können flexibel gehandhabt werden. BoxKite lässt sich mit jedem beliebigen GDOS-Zeichensatz verwenden und verfügt über eine Soforthilfe im Bubble-GEM-Format.

Seit der Version 2.13 wurden verschiedene Fehlerbereinigungen vorgenommen. Außerdem sind auch neue Funktionen vorhanden. So wurden die Optionen zum Suchen einer Datei optimiert und die Möglichkeiten der verschiedenen Dateisysteme werden noch besser unterstützt. Die Zugriffsrechte können im Stil von UN*X-Systemen angezeigt werden.

GFA-Workshop

Zwar sind die Listings im GFA-Kurs-Teil dieses Monats eher kurz, doch wer das Abtippen hasst wie unser Chefredakteur die Musik von Robbie Williams, der findet diese (die Listings, nicht die Musik, keine Angst!) auf der Diskette.

Vision 4.0

Das Zeichenprogramm Vision kommt aus Frankreich und entwickelt sich mit jeder Version mehr zum Geheimtipp. Es arbeitet in Farbtiefen bis zu 24 Bit (16.7 Millionen Farben) und ist besonders für Besitzer eines Atari Falcon interessant. Für den Raubvogel liegen nämlich Optimierungen für den DSP vor.

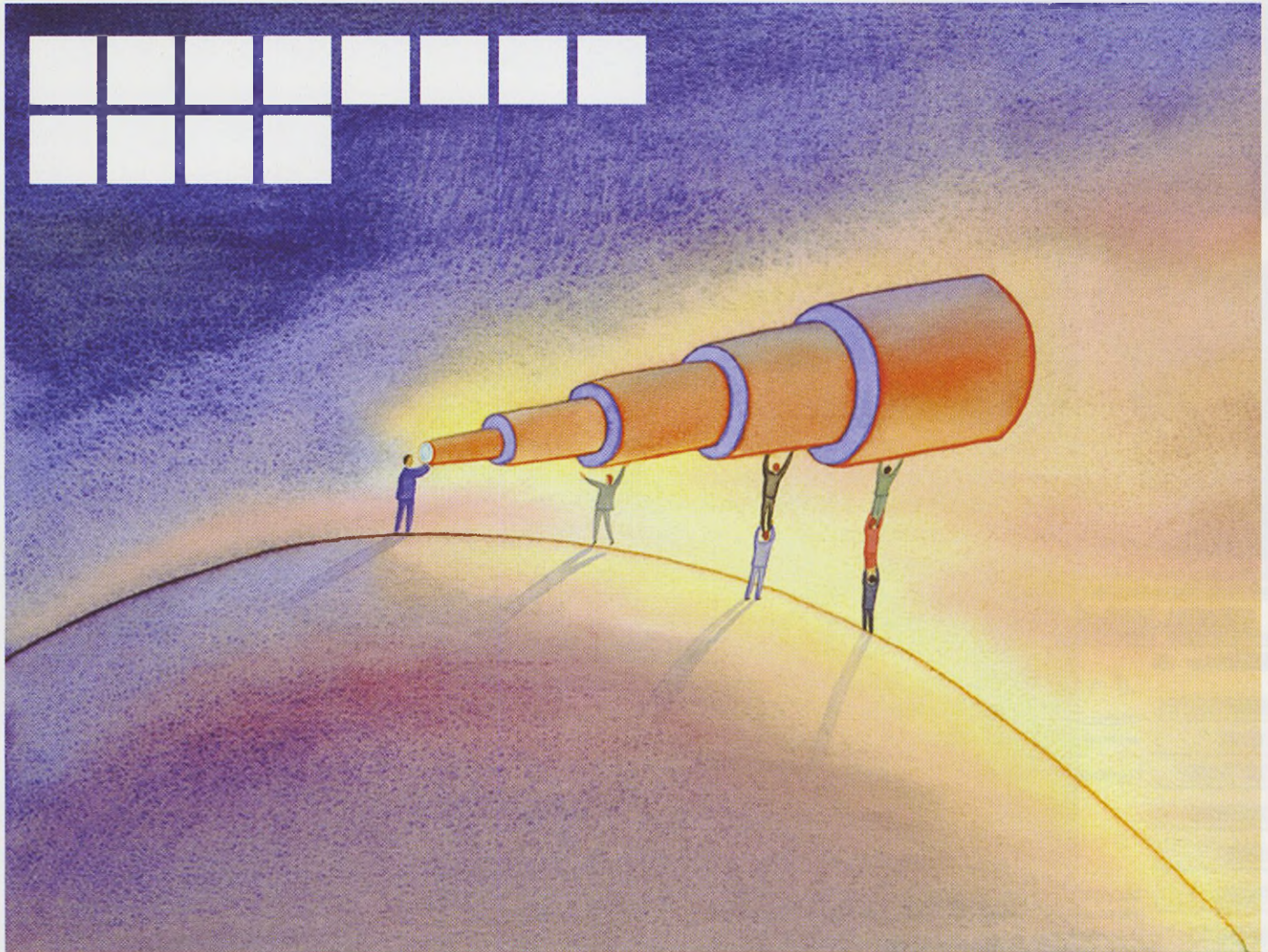
Eine genaue Beschreibung der Möglichkeiten des Shareware-Programms finden Sie in dem ausführlichen Testbericht in dieser Ausgabe.

Bestellung

Sie können die stc-Diskette 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: falkemedia, Albert-Einstein-Haus, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-27 365, Fax 27 368, falkemedia.de.

Ausblick

Die st-computer im Januar 2001



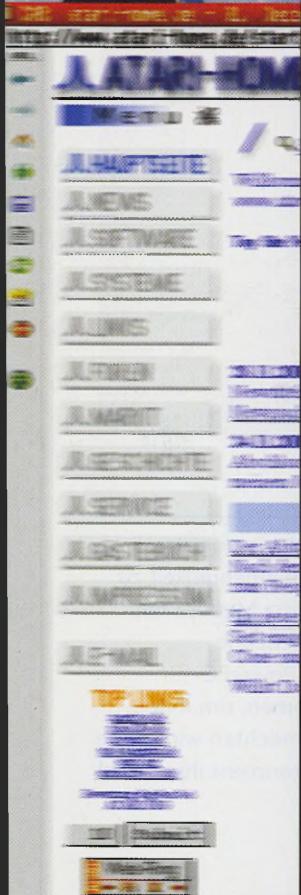
Atari-Computing im Jahre 2001

Die Aussichten stehen gar nicht so schlecht. Milan Computersysteme bastelt an einer grundsätzlichen Neustrukturierung der Atari-Betriebsumgebung und will TOS, MagiC und Linux zusammenbringen, um eine größtmögliche Hardware-Unabhängigkeit zu erreichen. Wenn's klappt, ist's revolutionär. Aber praktisch aus dem Nichts überraschte uns auch die schweizer Firma Medusa mit der Ankündigung einer eigenen Atari-Hardware auf Basis des 68k-Nachfolgers Coldfire. Hinzu kommen vielversprechende Entwicklungen für den Atari Falcon. Die Rede ist von der Centurbo 060 aus Frankreich und dem PCI-Adapter und PowerPC-Beschleuniger aus England. Wir versuchen, so viele Fakten und Stimmen wie möglich für Sie zusammen zu bekommen, um Ihnen eine Wegrouten für Ihr Atari-Computing nach dem „wirklichen“ Schritt ins neue Jahrtausend zu geben. Abrunden möchten wir unsere Beobachtung mit einem kurzen Ausblick darauf, was z.B. MagiCMac-Anwender von Apple für das Computer-Environment ihrer Wahl zu erwarten haben. 

MP3, Atari und überhaupt und so...

MP3 ist in aller Munde. Und dank FalcAMP und Aniplayer hat das revolutionäre Musikformat auch längst in die Atari-Welt Einzug gehalten. Wir schauen uns daher die aktuellen Player - von der aktuellen Version von Aniplayer erwartet Sie ein ausführlicher Test. Joachim Fornallaz wird Ihnen außerdem erklären, wie Sie diese Vorzeige-Applikation optimal in Ihren Web-Browser integrieren. Aber dabei werden wir es nicht bewenden lassen: Wir erklären Ihnen die Grundlagen, streifen die rechtliche Situation und motivieren zu neuer Software für den Atari, indem wir die Vorzüge von Napster betrachten. 

❑ Ausstieg



Johannes Hädrich ist Webmaster des deutschsprachigen Atari-News-Service „atari-home.de“.

❑ Wer ist eigentlich... Johannes Hädrich?

Johannes, Dein Online-Dienst „atari-home.de“ ist ja innerhalb kürzester Zeit zu einer der interessantesten Adressen für Atari-Anwender im Web geworden. Was hat Dich veranlasst, atari-home.de zu entwickeln?

Es ist richtig, dass es schon einige deutsche News-Dienste im Web gibt, und viele davon haben ein sehr hohes Niveau. Ich sehe atari-home.de in erster Linie als eine Art Tribut an Atari und seine Produkte. Ich kam sehr früh zu Atari und bin damit aufgewachsen. Da ich schon verschiedene Webseiten designed hatte, lag es nicht fern eine Website zu erstellen, die sich diesem Thema widmet: atari-home.de war geboren.

Auf welchem System arbeitest Du an Deiner Webseite? Worauf entstehen also Texte, Grafiken, Skripte usw.?

Da ich in meiner beruflichen Laufbahn ausschließlich mit PCs zu tun habe und auch zu Hause teilweise einen PC benutze, lag es nahe die Grafiken und das Grundgerüst auf dem PC zu entwickeln. Nachdem mein Milan seit einigen Wochen endlich eine Netzanbindung hat, benutze ich ihn für die Weiterentwicklung von atari-home.de, Korrekturen, das Erstellen von Texten und die Programmierung der Datenbankanbindung per PHP.

Wie bist Du überhaupt zum Atari gekommen?

Das ist schnell erzählt. 1985 habe ich zum ersten Mal einen 800 XL bei einem guten Freund gesehen. Drei Jahre hat es schließlich noch gedauert, bis mein Bruder und ich auf Anraten eben dieses Freundes einen 1040 STf von der Atari-Messe in Düsseldorf mit nach Hause nehmen konnten. 1993 kam dann der Mega STf, den ich lange Zeit aktiv im Gebrauch hatte. Seit 1998 werkelt ein Milan040 unter dem Schreibtisch, der - seitdem er die Netzwerkkarte hat - intensiv genutzt wird.

Was ist für Dich persönlich das Besondere am „Atari-Computing“?

Das Atari-Computing hatte schon immer ein besonderes Flair. In den Anfangstagen, die ich aktiv miterlebt habe (also Ende der 80er), war der Atari einfach der beste Homecomputer, den es gab und allen PCs technologisch bei weitem überlegen - ich denke da noch an 64er oder 8088er/286er, mit denen meine Klassenkameraden zu kämpfen hatten. Heute kommt noch ein anderer Faktor hinzu: Es gibt wohl auf keiner anderen Plattform so viele Menschen, die aus ideologischen Gründen Software für dieses System entwickeln oder versuchen neue Hardwarelösungen zu schaffen, und dies immer noch recht erfolgreich. Man denke nur an das FreeMiNT-Projekt. Dadurch bietet das Atari-Computing in seiner neuen Form - geprägt von Milan, Hades, MagiC, FreeMiNT etc. - immer noch jede Menge Vorteile gegenüber Windows-Systemen.

Du hast mit dem „Snowboarding“ ein interessantes Hobby. Wie intensiv betreibst Du diesen Sport und welche Erfolge hast Du bereits erzielen können?

Seit einigen Jahren fahre ich mindestens zweimal im Jahr mit meinem Bruder zum Snowboarden in die Alpen. So gern ich auch auf dem Berg bin, es ist wirklich nur ein Hobby und Wettkämpfe habe ich bisher lieber ausgelassen. Der einzige Erfolg, den ich somit vorweisen kann, ist die Tatsache, dass ich mich nicht mehr so oft hinlege...

Mir scheint, Du neigst zum Individualismus, und Spaß ist ein Hauptantriebspunkt für Dich - sowohl Atari als auch das Snowboarding vermitteln diesen Eindruck...

Ja, da hast Du recht. Das Snowboarden und Atari als Hobby machen mir wirklich viel Spaß, sonst würde ich kaum soviel Zeit investieren. Zum Thema Individualismus: Schon in der Schule hatten die Leute um mich herum einen PC, ich jedoch einen Atari. Ich denke, jeder Atarianer kennt dieses Gefühl des Individualismus.

Wenn Du einen heutigen Atari für Leute wie Dich entwickeln dürftest - wie würde dieses Gerät sein?

Das ist in der Tat eine interessante Vorstellung. Der neue Atari hätte viel vom damaligen Charme der Atari-Generation, verbunden mit innovativen Ideen der Zukunft. Ein Gerät von Individualisten für Individualisten. Viele reden über USB, AGP und SD-RAMs, die ein neuer Atari unterstützen müsse. Natürlich ist da was dran, es ist leichter seinen Atari mit „handelsüblichen“ Bausteinen zu erweitern, als an teure Speziallösungen zu kommen. Der Milan II wäre vielleicht eine Lösung dieses Problems gewesen. Mein Traum wäre es, wenn ich irgendwann im Winter auf dem Hintertuxer Gletscher in ein Internetcafé gehe und unzählige neue Ataris darauf warten würden, mit ihnen ins Web zu starten - natürlich mit atari-home.de als Startseite... ❑

mac life 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. Verschaffen Sie sich einen Eindruck über das Repertoire dieser CDs über unser Webangebot unter www.mac-life.de.

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.

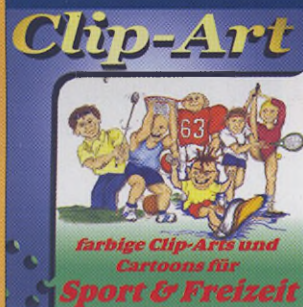
3D-Grafiken und Objekte Teil 2



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 nutzvoll 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, Vereinszeitungen, Sportmeldungen, Webpräsenzen oder Einladungen zu illustrieren. Rund 100 hochauflösende und witzige Cartoons zu jeder erdenklichen Sportart sind ein Muss für Layout- 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 ihresgleichen 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.

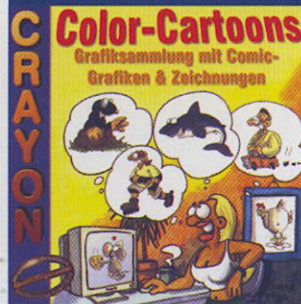
Speisen, Getränke und Feste



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 einzuhauchen. 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.

