

ST-Computer

ATARI



12

kostenlose
Kleinanzeigen

Software

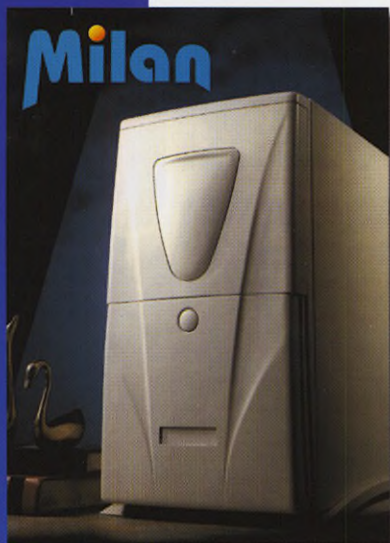
In diesem Winter gibt es geradezu eine Softwareschwemme für den Atari-Markt: Getestet wurden z.B. ein Multimedia-Lexikon, papyrus 7, ein neues Backupsystem und vieles mehr.

Grundlagen

Lesen Sie, wie Sie das OLGA-System bei eigenen Softwareprodukten einsetzen können und wie man mit Smurf beeindruckende 3D-Schriftzüge in Profi-Qualität erstellt.

Milan

Der Milan ist inzwischen in größeren Stückzahlen am Markt. Naturgemäß treten bei einem neuen Computersystem Fagen auf, die wir mit der großen "Tips & Tricks"-Rubrik beantworten.



ab
1499,-

**Ab sofort mit
SCSI-Karte
verfügbar!**



**Ab Dezember '98
lieferbar:**

199,-

68060-Upgrade

a.A.

Information

Milan Computersystems
Moorblöcken 17
24149 Kiel / Germany
Tel. +49 (431) 20 99 034
Fax +49 (431) 20 99 035
www.milan-computer.de/.com

to be continued in 1999

editorial

Alternativen im Aufwind

Es ist schon eine Weile her, daß ich über die Situation der alternativen Rechnersysteme geschrieben habe, was nicht zuletzt auch daran gelegen hat, daß ich fürchtete, die Leser der ST-Computer könnten der Positiv-Parolen auf Dauer überdrüssig werden.

Aber es gibt inzwischen wieder mehr als nur einen Grund für eine positive Sichtweise der Dinge, denn es steht außer Frage: Die alternativen Betriebssysteme sind wieder im Aufwind!

Eines von vielen Signalen hierfür ist die Tatsache, daß das Thema Atari in der Computernacht des WDR (siehe Aktuelles) nicht nur Berücksichtigung finden, sondern laut Aussagen eines der Organisatoren auch einen hohen Stellenwert erhalten wird. Fakt ist z. B., daß die zur Verfügung gestellte Ausstellungsfläche neben der von Microsoft und Amiga Int. die größte dieser Messe sein wird. Da die Redaktion der ST-Computer gebeten wurde, den Auftritt des Themenbereiches Atari ein wenig mitzugestalten, erfuhren wir rechtzeitig, daß insbesondere diese Nacht dazu genutzt werden soll, den vermeintlichen Außenseitern Atari und Amiga, aber auch den Linux-Freunden die Chance zu geben, sich zu präsentieren.

Also empfehle ich Ihnen, die Computernacht des WDR nicht zu verpassen!

Doch die WDR-Computernacht ist nicht einziges Indiz dafür, daß die Welt sich langsam, aber sicher, gegen eine Alleinherrschaft von Bill Gates zur Wehr setzen will. Apple z. B. hat in den USA nicht nur wegen des iMAC einen deutlichen Aufwind verpuhen können, auch die Industrie im allgemeinen scheint Freude daran gewonnen zu haben, das System öffentlich unterstützen zu wollen.

Und in welcher Form profitiert der Atari-Markt von dieser Entwicklung?

Vieles kann ich Ihnen noch nicht offiziell verraten, allerdings so viel, daß es seitens eines großen Vertriebes ein ernstzunehmendes Interesse daran gibt, den Milan als Systemalternative in den Handel zu bringen, und daß es Branchengrößen gibt, die ein bemerkenswertes Interesse daran geäußert haben sollen, das Projekt Milan unterstützen zu wollen.

Und schaut man zu anderen Märkten - wie dem des Amiga - hinüber, dann sind ähnliche Entwicklungen zu erkennen.

Ich habe keinen Zweifel daran, daß die Übermacht von Microsoft noch viele Jahre Bestand haben wird, aber ich schöpfe inzwischen auch wieder Hoffnung, daß es nicht alleine in Mr. Gates Hand liegt, ob Alternativen eine Existenzberechtigung haben oder nicht.

Mit diesen Worten verabschiede ich mich in eine kurze Winterpause (unser Verlag schließt vom 23.12.1998 bis zum 2.1.1999 die Bürotüren) und wünsche allen Lesern und Atari-Freunden ein wunderschönes und geruhiges Weihnachtsfest sowie einen guten und erfolgreichen Start in das kommende Jahr 1999!

Aufgrund der vielen Feiertage wird die nächste Ausgabe der ST-Computer & Atari-Inside leider erst am 4. Januar 1999 erscheinen. Dann geht es aber wieder mit Volldampf in Richtung "Jahrtausendwende mit dem Atari" (der ja bekanntlich keine Probleme damit hat).

Ihr Ali Goukassian

inhalt

Aktuelles

Editorial	3
Neues und Aktuelles	6
Spezial-Diskette 12/98	9
Die WDR-Computernacht mit Atari	17
Seitenweise, die Bücherrubrik mit Messe-Special	38

Software

Infopedia 2.0 - Multimedia-Lexikon für Atari	10
Kappa, die neue Whiteline-CD-ROM	12
LiveSaver 1.4 - das moderne Backupsystem	18
GemSetup-Preview	20
Tausend Farben für jedermann - Grafiksoftware	21
Licom, das saubere GFA	24

Grundlagen

Tips und Tricks rund um den Milan	27
Olga für den Hausgebrauch	29
Wir basteln uns ein Interface (3)	41
Atari-Insider (4) "Magische Knöpfe"	43
Calamus SL (2)	45
Smurf (1)	51

Unterhaltung

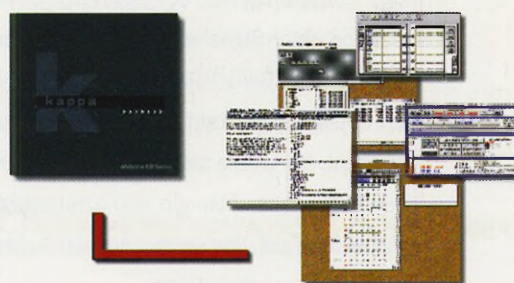
Falcon Scene "SubspaCe Gigascene 42"	54
Running-Level-Editor	56

Rubriken

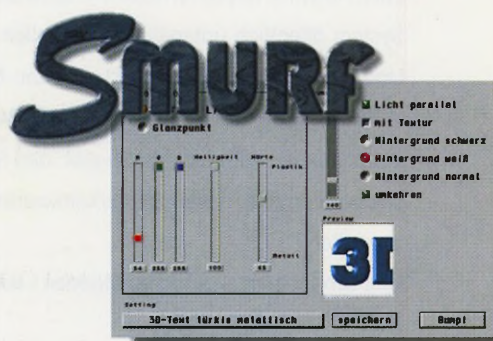
Belichterrubrik	33
Einkaufsführer	34
Kostenlose Kleinanzeigen	36
PD-Rubrik 12/98	63
Vorschau	66



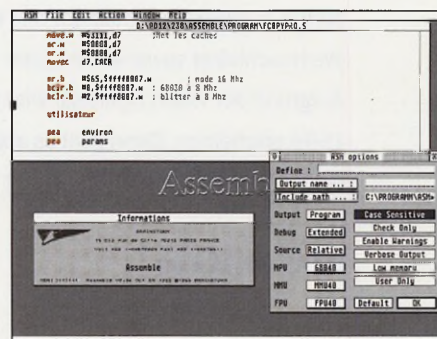
Das Thema Atari wird in der WDR-Computernacht berücksichtigt.



Die neue Kappa-CD-ROM verspricht zehn interessante Vollversionen.



Tips und Tricks für das professionelle Gestalten mit Smurf, dem Grafikprogramm.



Auch in diesem Monat entpuppt sich die PD-Rubrik als Schatztruhe für Tos-Software.

Eine starke Gemeinschaft!

Gutes kommt im Winter...



Draconis

DAS Internet-Paket

Neue Version!
1.5

► Easy to use! ◀
Mit Install-Assistent!

NEU!



- Bis Faktor 3 schneller!
- Neue optimierte Oberfläche!
- Script-Editor, Korrekturen...

Mit dem DRACONIS Internet-Paket können auch Sie ganz einfach ins Internet. Egal ob Single- oder Multi-TOS und ab 1 MB RAM! S/W oder Farbe - alles ist möglich... Draconis kommt inkl. Browser und Email-Programm. Die Installation erfolgt "easy to use" über einen Install-Assistenten. Wann erleben Sie die Welt des World Wide Web?

nur **69.95 DM**
Demoversion 5.- DM



Die whiteline KAPPA CD ist der neue MEGA-Hammer mit 650 MB.
15! TOP-Vollversionen: Music Edit light, Starcall pro, Face Value 2.0, Smurf home, Kairos, Egale, Verthor, PacShell, Disk-Index, Organizer... sowie einem HTML-Reader. Dazu gibts massig aktuelle PD-/ Shareware, GNU C++ 2.8.1. und einiges mehr...

69.00 DM



Auf vielfachen Wunsch nun die Fortsetzung der beliebten MISSION CD-Serie. Wieder ein TOP-Titel mit aktueller Software aus vielen Bereichen. Inkl. CALAMUS SL' 98 Komplettdemo!
Mit 3 Vollversionen!

39.95 DM



Die MiNT'98 CD ist ein MiNT basiertes Betriebssystem. Mit Ihrer Hilfe ist eine komfortable Installation von MiNT auf einem ATARI oder kompatiblen Rechner möglich. Ferner befinden sich auf dieser CD aktuelle Treiber für die Vernetzung von ATARIs und komp. über TCP/IP mit dem Rest der Welt, z.B. Windows, Mac, Unix (Linux/Free BSD/NetBSD etc.)

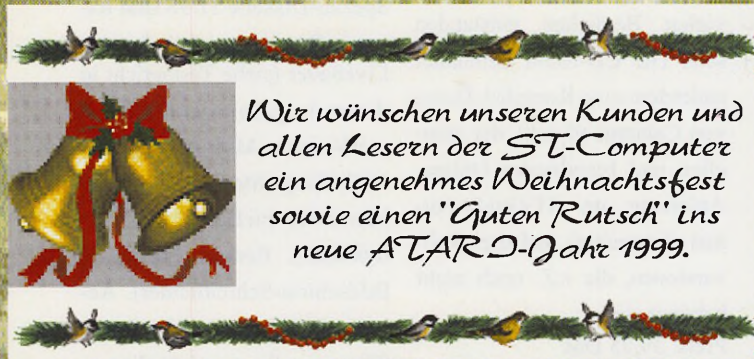
MiNT'98 CD
inkl. N.AES 250.- DM

150.00 DM



Die erste Software-Sammlung auf CD für Ihren MILAN-Computer (läuft auch auf anderen TOS-Rechnern). Sortiert und getestet zum Hammerpreis. Ein Muß für Milan-User... Erleben Sie die Power Ihres MILANS!

29.95 DM



Wir wünschen unseren Kunden und allen Lesern der ST-Computer ein angenehmes Weihnachtsfest sowie einen 'Guten Rutsch' ins neue ATARI-Jahr 1999.

Wir liefern ihnen fast alles für Ihren ATARI/TOS/MILAN-Computer! Fragen Sie uns!

Software

CD-ROMs

Hardware

EGON! CD-Utilities 49.95 DM	Linux 2.x CD 79.00 DM	56.000er Modem 199.00 DM
UVK 2000, Virenkiller 49.00 DM	PSI CD (Whiteline) 69.00 DM	Mega STE-Tastatur 39.00 DM
SMURF, Grafik-Tool 69.00 DM	DELTA CD (Whiteline) 59.00 DM	Manhattan-Maus 29.00 DM
Apex Media 2.41 249.00 DM	Mission Falcon Vol. 1 34.95 DM	Optische Maus nur 50.00 DM
HomePage Pinguin 39.00 DM	YO! - Gamedisc für ST/E ... 34.95 DM	Link 97 inkl. HD-Driver 7.x 159.00 DM
Overlay II (Disk oder CD) 59.00 DM	Falcon Multimedia CD 149.00 DM	Falcon RAM-Karte (14 MB) ... 159.00 DM
Neon Grafix 3D (TT/F030) 149.00 DM	N.AES 1.2 CD inkl. MiNT .. 149.00 DM	Komp.Tintenpatronen 1A a.A. lieferbar!
Papyrus 7.x 199.00 DM	Teleinfo CD m. ATARI-Soft . 39.00 DM	
N.AES 1.2 (4 DD-Disks) 119.00 DM	STemulator GOLD (WIN) 99.00 DM	

Weitere Artikel auf Anfrage!

Erhältlich bei Ihren ATARI-Fachhändlern:
(nach PLZ sortiert)

Irrtum und Änderungen vorbehalten. Einen Komplettkatalog sendet Ihnen Ihr Händler gerne gegen 2.20 DM in Briefmarken zu. Alle Preise zzgl. Versandkosten. Eingetragene Warenzeichen sind Eigentum Ihrer jeweiligen Inhaber. © 1998 by SR

Betz Computer Gärtnerstr. 80 20253 Hamburg Tel: (040) 40 20 14 od: (040) 490 88 59 Fax: (040) 4905761	Falke Verlag A. Goukassian Moorblöcken 17 24149 Kiel Tel: (0431) 27 365 Fax: (0431) 27 368 Email: info@atari.de	Softwareservice Seidel Heikendorfer Weg 43 24149 Kiel Tel: (0431) 20 45 70 Fax: (0431) 20 45 71 Email: info@seidel-soft.de	WBW-Service Willi B. Werk Osterfeuerbergstr. 38 28219 Bremen Tel: (0421) 39 686 20 Fax: (0421) 39 686 88 Email: WBW-Service@t-online.de	Kommunikationstechnik Uwe Krüger Waldwinkel 2 29439 Lüchow Tel: (05841) 97 36 01 Fax: (05841) 97 36 04	M.u.C.S. Hannover Sacha Roth Gustav-Adolf-Str. 11 30167 Hannover Tel: (0511) 71 00 599 Fax: (0511) 71 00 845 Email: info@mucs.com
Delta Labs Media B. Artz Breite Str. 2 42781 Haan-Gruiten Tel: (02104) 80 66 07 Fax: (02104) 80 66 08 Email: deltalabs@usa.net	Meyer & Jacob Münsterstr. 141 44145 Dortmund Tel: (0231) 83 32 05 Fax: (0231) 728 11 26	WB Systemtechnik GmbH Bahnhofstr. 289 44579 Castrop-Rauxel Tel: (02305) 96 20 30 Fax: (02305) 96 20 31 Email: U.Biletzke@cityweb.de	EU-Soft Peter Weber Josefstr. 11 53879 Euskirchen Tel: (02251) 73 83 1 Fax: (02251) 52 68 9 Email: EU-Soft@t-online.de	Soft hansa GmbH Untere Grasstr. 2 81541 München Tel: (089) 697 22 06 Fax: (089) 692 48 30	AG Computertechnik Axel Gehring Schützenstr. 10 87700 Memmingen Tel: (08331) 86 37 3 Fax: (08331) 86 34 6 Email: AG_Comtech@t-online.de

Neues und Aktuelles

Wissenswertes aus der ATARI- und restlichen Computerwelt

Funpaint- und Online-Artikel verschoben

Leider mußte der für die aktuelle Ausgabe anvisierte Artikel zu "Funpaint" auf das Heft 1/99 verschoben werden, da die Testphase leider nicht rechtzeitig abgeschlossen werden konnte. Das Programm hat sich als wesentlich umfangreicher und vielseitiger herausgestellt, als wir erwarten konnten. Zusätzlich zum Testbericht wird eine Bauanleitung für ein Falcon-RGB to Scart-Kabel von uns veröffentlicht, was mit Hinblick auf die vielen Video-Effekte von Funpaint sehr interessant für viele Atari-User werden dürfte.

Auch in puncto "Alles online?" hat es leider Verzögerungen gegeben, da die Vorbereitungen für den mehrteiligen Grundlagenartikel noch nicht ganz abgeschlossen sind. Z.Z. wird noch z.B. mit dem größten Modem-Hersteller "3com/US-Robotics" über Sachpreise für einen Wettbewerb verhandelt usw. Ab der kommenden Ausgabe geht es dann mit den ersten Schritten zum Thema ISDN los.

Neue Version des Web-Programmes Draconis

Die neue Version des Internet-Komplett-Paketes für alle TOS-Rechner (egal ob Single- oder MultiTOS) konnte z.B. beim

Laden von GIF-Bildern, aber auch bei einer Reihe anderer Funktionen, bis zum Faktor 3 beschleunigt werden. Außerdem bietet die Version 1.5 nun eine renovierte Oberfläche und beinhaltet jetzt auch einen Script-Editor. Zudem wurden einige interne Korrekturen vorgenommen und eine Vielzahl von Anwenderwünschen berücksichtigt.

Der Verkaufspreis beträgt weiterhin DM 69,95, ein Update von allen älteren Versionen ist für DM 24,95 erhältlich.

Informationen:

M.u.C.S.

Sacha Roth

Gustav-Adolf-Str. 11

30167 Hannover

Tel. (0511) 71 00 599

<http://www.atari-soft.de>

MIDI-COM Homepage

Seit neuestem gibt es nun auch MIDI_COM im Internet auf der Seite:

members.xoom.com/hblees/MIDICOM/

Dort werden regelmäßig die neuesten Treiber sowie eine Demoversion der aktuellen Version zu finden sein.

Neue CD-ROMs

Aus dem Hause M.u.C.S. stammen neue CD-ROMs.

Mission 3 ist die vielfach gewünschte Fortsetzung der beliebten Mission-CD-Serie.



Wieder soll ein Top-Titel mit massig aktueller Software aus vielen Bereichen entstanden sein. Die CD-ROM beinhaltet außerdem eine Komplett-Demo von Calamus'98 inkl. der aktuellen und brandneuen Online-Anleitung im ST-Guide-Format (6sprachig) und drei Vollversionen, die z.Z. noch nicht bekannt sind.

Preis: 39,95 DM



Milan DISC 1 ist der Name der ersten CD-ROM für Milan-Systeme mit sortierter und auf dem Milan 040 getesteter Software. Alle Programme wurden unter dem Milan-Multi-OS 1.2 in 1024 x 768 Bildpunkten bei 256 Farben getestet, sollten aber auch in allen anderen Auflösungen laufen. Enthalten sind Anwenderprogramme, Utilities und Spiele aller Art. Preis 29,95. DM

Bezugsquelle:

M.u.C.S.

Fehlerteufel bei der Spezial-Diskette 11/98

Bei der vergangenen Ausgabe hat sich der Fehlerteufel bei der Spezial-Diskette eingeschlichen, so wurde die Spalte am äußeren rechten Rand nicht korrekt abgedruckt. Auf der Spezial-Diskette 11/98 sind folgende Programme enthalten: LiveSaver (siehe Testbericht in dieser Ausgabe), Geneva 6-Demo-Version, Midi-Arpeggiator, VDI-Sleep (Standby-Mode für Monitore), PicDesk 2.0 (Desktopbilder), Redraw (korrigiert Bildschirm-Schreibfehler), Account-MANager (Haushaltsführungssoftware, siehe Test in Heft 11/98). Wir bitten, diesen Fehler zu entschuldigen. Die Spezial-Diskette 11/98 erhalten Sie selbstverständlich weiterhin für DM 10,- DM (inkl. Porto) direkt beim Falke-Verlag.

GSZRZ 6.9

Das bekannte GSZRZ von Michael Ziegler liegt in einer aktuellen Version im Datenpavillon Berlin (030-45804776 analog) zum Download bereit. Das GSZRZ-Paket beinhaltet die X/Y/ZMODEM Übertragungs-Protokolle für den ATARI ST/STE/TT/FALCON. Interessierte Updater loggen sich gleich mit "GSZRZ" ein und halten Vor- und Nachname, sowie die GSZRZ-Seriennummer bereit. Der Updater seriali-

siert GSZRZ, das dann als LZH- oder ZIP-Archiv per Download im X- oder Z-Modem-Protokoll auf den heimischen Atari übertragen wird.

FALKE Verlag präsentiert neues Magazin



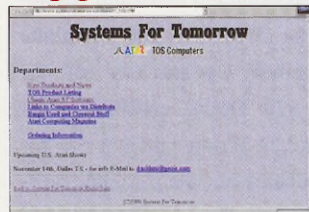
Der Falke-Verlag spezialisiert sich auf Nischenmagazine. Seit dem 13.11.1998 (Computer'98, Messe in Köln) ist die brandneue Fachzeitschrift "amigaOS" mit Berichterstattungen rund um das Thema "Amiga" nun verfügbar. Unter der redaktionellen Leitung und Umsetzung von Thomas Raukamp, bekannt als Redakteur der ST-Computer, ist ein informatives und vielseitiges Fachmagazin entstanden, das auf dem Amiga-Markt in vielen Punkten neue Maßstäbe setzt, indem es konsequent auf einen hohen Informationsgehalt im reinen Anwendungsbereich setzt. Der Einstieg, so die Redaktion, sei exzellent gelungen, und die Unterstützung seitens der Leser und Firmen ist schon jetzt langfristig garantiert. Das Heft ist ab sofort im Handel erhältlich. Weitere Informationen zum Heft:

FALKE Verlag
Moorblöcken 17
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 365
www.amigaos.de

Centurbo II-News

Benutzer des Falcon CENTurbo II Beschleunigers der Firma CENTEK dürfen sich auf ein Update freuen, unter www.centek.fr ist seit heute ein Flash-Update zu beziehen, das eine neuere Release des eingebauten Cecile' Harddisktreibers auf die Version 1.78 und die deutsche Version des Setup-Menüs beinhaltet. Wenn Sie ein deutsches Menü bevorzugen, wählen Sie im ebenfalls aktuellen PUTFLASH.APP V 1.0.6 einfach die Datei FLASH_D.BIN aus.

Atari Compendium ausgegraben




Wie die Firma System for Tomorrow verlauten läßt, ist sie im Besitz einiger CD-ROMs mit dem bekannten "Atari Compendium CD für TOS Computer". Beachten Sie bitte, das dies keine Neuauflage ist, es handelt sich hierbei um das alte, bereits bekannte Atari Compendium. Das Atari Compendium auf CD-ROM enthält alle Texte der gedruckten Buch-Version als HTML. Die CD kostet nur noch \$9.99 US-Dollar zuzgl. Porto.

Kontakt:
PO Box 3034 -
Independence MO 64055 -
United States
US/Canadian Orders (Toll Free): 800-875-4943

International Orders:
816-833-4738

Info/Tech Support:
816-833-4738
Fax: 816-252-3611

www.systemsfortomorrow.com



C-LAB

DIGITAL NEWS

Für PC, Mac, Atari & Sampler

Für weitere Produktinformation
MEMORY MAN-INFO anfordern

Festplatten SCSI		
Toshiba MK438FB 3600 U/min, 14 ms, 128 KB Cache	430 MB	145,-
IBM DORS 31080 S 5400 U/min, 12 ms, 512 KB Cache	1,08 GB	245,-
Micropolis 4421 NS 5400 U/min, 12 ms, 512 KB Cache	2,1 GB	345,-
Seagate ST31200N Hawk 5400 U/min, 9 ms, 512 KB Cache	1,0 GB	275,-
Seagate Conner ST32107N Hawk 7200 U/min, 9 ms, 512 KB Cache	2,1 GB	395,-
Seagate Conner ST14209N Hawk 7200 U/min, 8 ms, 512 KB Cache	4,2 GB	625,-
Seagate ST15150N Barracuda 7200 U/min, 8 ms, 1MB Cache	4,1 GB	795,-

Festplatten IDE		
Western Digital WD AC 1170 4500 U/min, 14 ms, 256 KB Cache	170 MB	100,-
Western Digital WD AC 21000 5200 U/min, 12 ms, 256 KB Cache	1,0 GB	195,-
Western Digital WD AC 31600 5200 U/min, 12 ms, 256 KB Cache	1,6 GB	235,-
Western Digital WD AC 34300 5200 U/min, 12 ms, 256 KB Cache	4,3 GB	325,-




Wechselplattenlaufwerke		
Imega Zip Drive, SCSI extern inkl. Cartridge	100 MB	SONDERPREIS 260,-
Namoi 750 SCSI extern inkl. Cartridge	750 MB	495,-
extra Syquest/Namoi Cartridge	135 MB 30,- 230 MB 48,- 270 MB 55,-	750 MB 100,-

SCSI-CD ROM/CD-RECORDER		
Toshiba XM4101 B 2xCD ROM, kompatibel mit allen Samplern extern	SONDERPREIS 222,-	
Toshiba XM5701 B 12xCD ROM, kompatibel mit allen Samplern extern	285,-	
Yamaha CRW4260T, 4xRW/2xRW/6xk	intern 795,-	extern 895,-
BASF CD-Rohlinge	10+ 3,10 /	50+ 3,00 / 100+ 2,90

Tischgehäuse für alle Laufwerke inkl. Einbau	
C-LAB Falcon MK X	ab 1290,-
Cubase Audio im Bundle	690,-

Alle Laufwerke können im Tischgehäuse oder 19" 2-HE Rack-Gehäuse ohne Montagekosten zzgl. Gehäusepreis geliefert werden. Die Preise verstehen sich unfrei ab Lager HH in DM incl. 16% Mwst und gelten solange Vorrat reicht.

C-LAB Digital Media GmbH · Am Stadtrand 39 · 22047 Hamburg
Tel: 040/69 44 00 0 · Fax: 040/69 61 555 · E-Mail: c_lab_digital@csi.com

Jetzt auch im Web!
www.atari-fachmarkt.de

040-6 51 88 78
Mobil 0172-413 38 77



ATARI

GEBRAUCHT-FACHMARKT

PETER DENK

Verkauf

Beratung

Service

Reparatur

Software

Spiele

Hardware

Ständig auf Lager: ca. 200 Atari Computer, 120 original Programme, ca. 50 Spiele, Festplatten, Monitore und fast jedes erdenkliche Zubehör. Fordern Sie telefonisch, per Fax oder mit dem Coupon unsere informative Versandliste an. Diese bekommen Sie dann umgehend per Post zugesendet.

Außerhalb der Öffnungszeiten erreichen Sie uns quasi jederzeit über 0172-413 38 77.

Di.-Fr. 14-18.30 Uhr

Atari
Gebraucht-Fachmarkt
Peter Denk
Sandkamp 19a
D-22111 Hamburg
☎ 040-6 51 88 78
Fax -65901453
Mobil 0172-413 38 77
www.atari-fachmarkt.de

GRATIS-INFO

Ja, bitte senden Sie mir kostenlos Ihre 16 seitige Versandliste mit allen Preisen und zusätzlichen Informationen an folgende Anschrift zu:

Vorname _____
Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
Telefon _____

Bitte ausschneiden und auf Postkarte zusenden!

M.u.C.S. - Fröhliche Weihnachten...

Neue Version 1.5

Draconis

DAS Internet-Paket



Bis Faktor 3 schneller!
Neue optimierte Oberfläche!
Script Editor, Korrekturen...

- Das Internet Komplettpaket
- Single- & Multi-TOS!
- inkl. Treiber, WWW-Browser und E-Mail Programm.
- alle Auflösungen, Grafikkarten
- Installations Assistent
- alle ATARI™s und compatible
- HADES, Afterburner, MILAN...
- Weiterentwicklung garantiert!

Update von 1.1 nur 24.95 DM

Mit dem DRACONIS Internet-Paket können auch Sie ganz einfach ins Internet. Egal ob Single- oder Multi-TOS und ab 1 MB RAM! s/w oder Farbe - alles ist möglich... Draconis kommt inkl. Browser und Email-Programm. Die Installation erfolgt "easy to use" über einen Install-Assistenten. Wann erleben Sie die Welt des World Wide Web?

Weitere Infos kostenlos! Testversion nur 5.- DM!
Komplettpaket nur 69.95 DM

Crossgrade von anderen kommerziellen Internet-Paketen
(Original Disk(s)/Handbuch einsenden) nur

39.95 DM

► **Super Aktions Bundles** ◀

DRACONIS & Papyrus 7.x nur199.95 DM

DRACONIS & HomePage P. nur 99.95 DM

NEU: MISSION 3 CD, die aktuelle Compilation 39.95 DM
NEU: MILAN DISC 1, die erste CD f. Ihren MILAN 29.95 DM
CALAMUS SL' 98 Upgrade bis Ende 98 (CALL) 298.95 DM
ATARI Discovery Pack (4 Original-Spiele (ST)) 4.95 DM
Whiteline KAPPA CD, 15! Vollversionen u. mehr ... 68.95 DM
STEMulator GOLD, der TOS-Emulator (WIN) 98.95 DM
X-Act Chart Publishing jetzt zum TOP-Preis 148.95 DM
SMURF, der geniale Grafikkonverter und mehr 68.95 DM
Manhattan-Maus, div. Farben je nur 27.95 DM

Suchen Sie einen **Nebenjob**, bei dem Sie mit relativ wenig Aufwand langfristig etwas dazuverdienen können? Sind Sie über 18 Jahre alt? Infos unter (0511) 161 48 87 (14-16 Uhr)

Möchten Sie **PREISWERTER** telefonieren? Inkl. Internet Zugang ohne Anmeldegebühr oder gar Grundgebühr, dafür aber mit 3MB Homepage*, Email-Adresse* u.v.m. (* z.Zt. im Aufbau) Infos unter (0511) 71 00 599 oder per POST.

Internet-Dienstleistungen bei M.u.C.S.
Preiswert! ► <http://www.mucs.com>

Wir liefern (fast) alles für Ihren ATARI/MILAN-Computer!

Milan
ab 1499.- DM

Fragen Sie uns!

Ihr Service-Team
Bestell-Line: (0511) 71 00 599
Service-Line: (0511) 161 48 87
Milan-Line: (0511) 161 48 78
Fax: (0511) 71 00 845

M.u.C.S. Hannover
Sacha Roth
Gustav-Adolf-Str. 11
30167 Hannover

FON (0511) 71 00 599
FAX (0511) 71 00 845
Email: info@mucs.com
<http://www.mucs.com>

Unseren akt. Komplettkatalog für ATARI/MILAN auf Disk erhalten Sie gg. Einsendung von 2.20 DM in Briefmarken inkl. aktueller Angebote und MILAN-Infos. Nun aber...

Update ExtenDOS Gold



Die Homepage des ExtenDOS Gold Herstellers Anodyne-Software ist unter www.cyberus.ca/~anodyne zu erreichen und seit einigen Tagen mit News gespickt. Hier erfahren Sie, was momentan in Arbeit ist und welche Verbesserungen in der neuen ExtenDOS-Version enthalten sein werden.

ExtenDOS Gold unterstützt lange Dateinamen und kann Audio-Tracks direkt auf Ihre Festplatte schreiben. Updates sind idR für ca. \$20 Dollar erhältlich. Mit dem CD-Writer erhalten Sie aus gleichen Haus die passende Software, um ihre Audiotracks auf eine CD-R oder eine CD-RW zu schreiben. CD-Writer kennt variable Pausenzeiten und kann CDs erstellen, die bis zu 99 Tracks enthalten. Das einfache Tool zum Erstellen von Audio CDs, CD-Writer, kostet ca. \$40 Dollar. In Kürze ist die Fertigstellung einer BackUp-Software abgeschlossen, die es dem Benutzer erlauben wird, ganze Festplattenpartitionen in sehr kurzer Zeit komfortabel auf eine CD-R oder eine CD-RW zu schreiben. Bedenkt man die Kosten einer CD-R und deren Lagerfähigkeit, ist das eine sehr günstige Methode, BackUps anzulegen.

SPIELRAUM im Internet

Die Firma SPIELRAUM in Erlangen, bekannt für Atari Spiele von LYNX bis CBS COLECO - VISION, hat eine Seite im Web. Zu erreichen unter: www.videospiele.com/spielraum/

Preis für EGON! CD-Utilities gesenkt!

Die beliebten EGON! CD-Utilities (CD-ROM Treiber für ATARIs mit SCSI-CD-ROM) kosten ab sofort nur noch 49,95 DM (zzgl. Versand).

Bezugsquelle:

M.u.C.S. Hannover
(s.o.)

Milan-Computersystems sucht ...

Da das Entwicklungssystem "Pure C" nicht mehr verfügbar ist, sich aber immer mehr Entwickler für das Entwickeln von neuer Milan-Software interessieren, sucht die Milan-Computersystems GbR TOS-Anwender, die ihr "Pure C"-Softwarepaket verkaufen möchten. Angebote bitte direkt an:

Milan Computersystems
Moorblöcken 17

24149 Kiel

Tel. (04 31) 20 99 034

www.milan-computer.de

SCSI-Karte für den Milan ist nun verfügbar

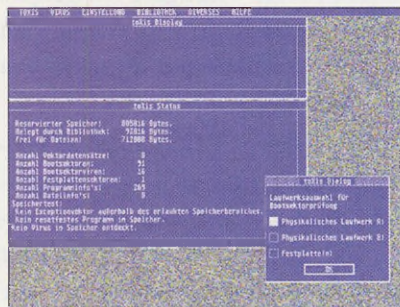
Sie unterstützt alle SCSI-Funktionen der bekannten Atari-Programme, so daß ab sofort alle SCSI-Komponenten, angefangen von der Festplatte, über das CD-ROM-Laufwerk, bis hin zum Scanner direkt am Milan angeschlossen werden können. Dabei wird eine hohe Datentransferrate von bis zu 5 MB/s erreicht. Der Treiber wird auf einer Diskette mitgeliefert und automatisch in den TOS-Baustein geschrieben, so daß er nicht von der Festplatte geladen werden muß. Der Preis für die Karte beträgt DM 199,- inkl. Milan-Treiber und ist verfügbar bei Ihrem Milan-Fachhändler.

Spezial-Diskette



Monat für Monat neu: Die Begleitdiskette zum Heft beinhaltet neue und interessante Programme aus dem Atari-Markt.

TOXIS - Vollversion



Bei Toxis handelt es sich um ein ausgefeiltes und vielseitiges Anti-Viren-Programm für Atari-Systeme. Mit diesem meistverkauften Virenkiller auf dem TOS-Markt kann man "befallene" Systeme überprüfen und pflegen aber auch Präventivmaßnahmen ergreifen, so daß bei jedem Neustart des Systems überprüft wird, ob der Rechner zwischenzeitlich von einem Virus heimgesucht wurde. Darüber hinaus lassen sich Disketten in der Form schützen, daß sie gegen Virenbefall immun gemacht werden. Eine lange Liste von Viren, die erkannt werden können, rundet das Paket ab.

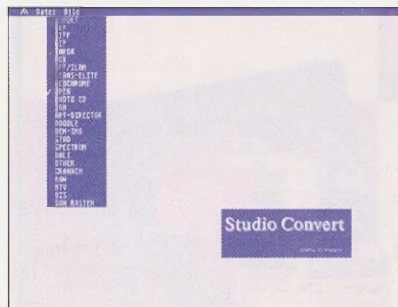
Als Besitzer der Spezial-Diskette 12/98 erhalten Sie direkt beim Software-Service-Seidel den brandaktuellen Virenkiller "UVK" in der Version 8 (vom Herbst 1998) zu einem einmaligen Vorzugspreis von 29,- DM. Die Bestellmodalitäten werden mit der Diskette erläutert.

Neue GDOS-Fonts

In diesem kleinen Datenpaket liefern wir die GDOS-Schriften Swiss und Dutch (Times) in den Größen 8, 10, 12, 18 und 24 Punkte.

Die Fonts enthalten allesamt Umlaute, europäische und hebräischen Buchstaben.

Studioconvert



Das ehemals kommerzielle Programm dient der Konvertierung einer Vielzahl von Bildformaten.

Nahezu alle bekannten Formate können importiert und in rund ein Dutzend gängiger Bildformate konvertiert werden, so daß Sie nun endlich schnellen Zugriff auf große Bildbibliotheken vom PC- und Mac-Markt haben.

Das Programm liegt in einer uneingeschränkten Version vor!

Ximage-Snapper

Neue Version 1.5 des XIMG-Snapshot-Accessories, mit Hilfe dessen man aus laufenden Programmen heraus Bildschirm-Kopien im XIMG-Format erstellen kann. Läuft mit bis zu 256 Farben.

CD-Verwaltung



Bewährtes CD-Verwaltungsprogramm, das voll in GEM eingebunden und auflösungsunabhängig ist, so daß es auf allen gängigen Systemen arbeitet. CDs können komfortabel archiviert und gesucht werden, CD-Listen werden im TEX-Format gespeichert und ausgegeben. Sehr empfehlenswert!

Disk-Utility



Dieses Programm wird installiert (bei der Version TOS 2.06), damit auch mit dem 1040 ST, der mit einem HD-Laufwerk nachgerüstet wurde, HD-Disketten ohne Zusatzsoftware formatiert werden können.

i So können Sie bestellen:

Die Spezial-Diskette erscheint monatlich parallel zur ST-Computer und beinhaltet aktuelle Atari-Software mit hoher Qualität. Sie können die Spezial-Diskette gegen Einsendung von DM 10,- (inkl. Porto und Verpackung) bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur 50,- DM pro Jahr beziehen. Geben Sie bei der Abo-Bestellung bitte an, ob die Diskette rückwirkend für Ihr laufendes Abonnement oder erst ab der jeweils kommenden Ausgabe geliefert werden soll. Die Bezahlung kann per Scheck, Überweisung oder Bankeinzug erfolgen.

Falke Verlag - Moorblöcken 17 - 24149 Kiel - Fax (04 31) 27 368

Infopedia 2.0

Nachschlagewerke für TOS-Systeme



CD-ROMs, die sich nicht fast ausschließlich auf PD- und Shareware- oder Grafiksammlungen beschränken, sind auf dem Atari-Markt schwer zu finden.

Umso interessierter verfolgt man echte Neuerscheinungen, wie z.B. die Infopedia-CD aus dem Hause Tewi.

Schon vor gut einem Jahr konnte die englischsprachige Umsetzung der ebenfalls englischen Version des Multimedia-Lexikons "Infopedia" vorgestellt werden. Seitdem nun die deutsche Version des Lexikons verfügbar ist, wurde an einer neuen Software für TOS-Systeme gearbeitet, die in der Lage ist, die Daten der Lexikon-CD korrekt zu lesen und auszuwerten.

Seit der Atari-Messe in Neuss ist der Atari-Reader nun endlich fertiggestellt, und TOS-Anwender haben endlich die Möglichkeit, ein umfassendes Nachschlagewerk auch unter TOS einzusetzen.

Geliefert wird die originale Infopedia 2.0-CD-ROM aus dem Hause Tewi, die insgesamt neun Nachschlagewerke enthält (wie z.B. auch ein Wörterbuch,

Zitatenlexikon usw.). Zusätzlich zur PC-CD-ROM wird eine Diskette geliefert, auf der sich das Atari-Programm befindet.

Dieses muß zunächst auf der Festplatte installiert werden, wobei das Installationsprogramm, das nur einmalig aufgerufen werden muß, alles andere als GEM-konform oder gar komfortabel ist. Die Anfrage nach dem Laufwerksbuchstaben des CD-ROM-Laufwerkes wird direkt auf den Desktop geschrieben. Anschließend werden die Index-Files, die zur Verwaltung der Datenbank notwendig sind, von der CD-ROM ausgelesen und auf der Festplatte in dasjenige Verzeichnis geschrieben, von dem die Installationssoftware aus gestartet wurde. Dieser Vorgang kann je nach Hardware (CPU-Leistung, CD-ROM-Laufwerksgeschwindigkeit) 10 Minuten bis 1 Stunde dauern.

Anschließend kann die eigentliche Software gestartet werden, die leider noch immer zum Teil einige englische Begriffe enthält, die in naher Zukunft hoffentlich ausgemerzt sind.

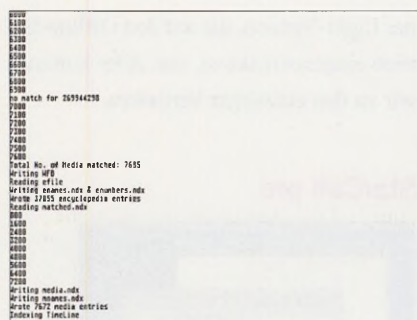
Hier soll der Anwender nun einstellen, ob er hoch- oder niedrigauflösende Bilder darstellen, Animationen anzeigen und Sound ausgeben möchte. Da die Soundausgabe aus der Wiedergabe von Samples besteht, die auf der CD-ROM sind, wird eine DMA-Soundausgabe, die erst ab dem STE möglich ist, vorausgesetzt.

Da die Datenmengen bei höherauflösenden Bildern größer sind, ist mit einer längeren Lade- und Berechnungszeit zu rechnen, was bei älteren Atari-Modellen nicht angenehm ist, doch ab dem Falcon oder TT kann man durchaus auch hochauflösende Bilder darstellen lassen, ab Hades und Milan wird es erst so richtig flott, wie man es auch vom PC oder Mac her gewohnt ist.

Die Video-Wiedergabe erfolgt über den mitgelieferten M-Player, der aufgerufen wird, sobald eine Filmwiedergabe erforderlich ist. Allerdings ist es auch möglich, z.B. den wesentlich komfortableren und moderneren Anyplayer aufrufen zu lassen. Das bleibt dem Anwender selbst überlassen.

Die Bedienung

Die Eigentliche Lexikon-Software ist vollkommen in GEM eingebunden und läuft auf allen Atari-Systemen einwandfrei. Der Bildschirm besteht aus drei Fenstern. In einem nicht variablen kleinen Fenster am linken oberen Rand befindet sich die Begriffssuche. Hierbei fällt auf, daß der Suchalgorithmus Atari-typisch perfekt geschrieben wurde, damit die Software auch auf alten 8-Hz-Rechnern in adäquater Geschwindigkeit die Datenbank durchkämmen kann. Bei neueren Rechnern erfolgt das Finden eines Begriffes in Echtzeit, was bedeutet, daß das Programm während des Eintippens den jeweils aktuell naheliegendsten Begriff darstellt. Hier gilt dem Programmierer ein



Dieser Vorgang ist nur bei der Erstinstallation der Infopedia-Software notwendig. Der Treiber liest die Index-Files der CD aus und speichert diese Atari-tauglich auf die Festplatte.

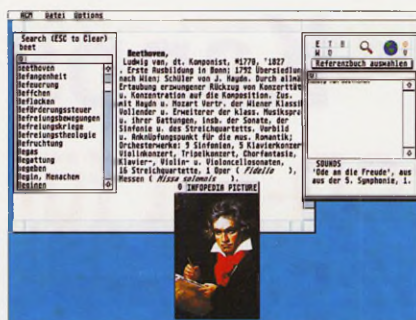
großes Lob, denn bei mehr als 450.000 Einträgen hätte man durchaus befürchten dürfen, daß es zu Verzögerungen hätte kommen können.

Ein weiteres Fenster dient der Darstellung der Begriffserläuterung. Ist kein NVDI oder SpeedoGDOS installiert, erfolgt die Textdarstellung im Standard-Atari-Font. Allerdings unterstützt die Infopedia-Treiber-Software auch die GDOS-Fonts-Ausgabe, so daß die Darstellungsqualität individuell optimiert werden kann. Der offerierte Text kann nun separat abgespeichert, ausgedruckt oder einfach nur gelesen werden.

In einem dritten Menü-Fenster, das eine vorgegebene Größe hat, kann man zum einen auswählen, in welcher Datenbank man suchen möchte (Infopedia Nachschlagewerk oder Weltländer-Lexikon), zum anderen werden hier alle Begriffszusätze angezeigt. Sind zu einem gesuchten Namen wie z.B. "Beethoven" ein Bild und ein Klangbeispiel vorhanden, so werden diese aufgelistet. Möchte man das Bild sehen, so wird es in einem separaten Fenster angezeigt, der gewünschte Sound wird per Mausklick abgespielt.

Praxis

In den früheren Versionen war die Infopedia-Software noch ein wenig absturzgefährdet, was sich inzwischen gelegt hat. Auf der einen Seite ist es schade, daß die weiteren Zusätze der Infopedia-Software (noch) nicht unterstützt werden, auf der anderen Seite kann man sagen, daß es ein



Links im Fenster wird das gesuchte Wort angezeigt, mittig die Beschreibung (hier Beethoven), rechts die zu Verfügung stehenden Bilder und Sounddokumente.

absolutes Novum ist, über ein aktuelles Lexikon für Ataris verfügen zu können, das von einem digitalen Speichermedium abrufbar ist.

Bei rund 450.000 Einträgen kann man davon ausgehen, daß die meisten Begriffe, die man aus einem herkömmlichen Lexikon entnehmen könnte, bei der Infopedia auch vorhanden sind. Begleitet werden die 450.000 Begriffe durch mehr als 5000 Bilder bzw. Fotos, 150 Videos und 500 Tondokumente. Ein Videobeispiel wäre z.B. die exakte Erläuterung der Funktionsweise des Herzens. Die Bilddatenbank wiederum enthält Grafiken zu berühmten Personen, Denkmälern aber auch Karten zu allen Staaten der Erde.

Möchte man detailliertere Informationen zu den Ländern, so ruft man das Weltländer-Lexikon auf, das detaillierte Informationen, angefangen von der exakten Fläche eines jeden Staates, über die Bevölkerungsdichte bis hin zum Brutto-Auslandsvolumen nahezu alle erdenklichen Daten enthält.

Fazit

In der aktuellen Version vom Ende Oktober 1998 ist die Infopedia-Treiber-Software für Atari-Systeme sehenswert. Die Oberfläche ist ansprechend gestaltet, die Geschwindigkeit ist erstklassig, und die Tatsache, daß man nun endlich über ein multimediales Werk für Ataris verfügt, ist erfreulich. Ein wenig enttäuschend ist es, wenn man auf der Verpackung der Original-CD sieht, welche Daten theoretisch



Das Weltlänger-Lexikon beinhaltet Landkarten von allen Staaten der Erde, aber es beinhaltet auch alle relevanten Infors zu jedem Staat der Erde.

genutzt werden könnten, doch zum einen hat der Softwareentwickler angekündigt, bei ausreichendem Interesse die Lese-Software auszubauen, so daß man mit günstigen bis kostenlosen Updates das Informationsvolumen steigern könnte, zum anderen verfügt man mit dem Erwerb der Atari-Version auch über die PC-Variante, die bei Freunden und Bekannten oder im Beruf eingesetzt werden kann.

Es wäre schön, wenn sich noch mehr Programmierer finden würden, die sinnvoll umsetzbare PC-CD-ROMs, die im Prinzip nur große Datenmengen in Form von Texten, Bildern, Filmen etc. enthalten, für Atari-Systeme anpassen würden. Die Hardwaregrenzen dürften mit dem Erscheinen von Geräten wie dem Milan oder dem Hades durchaus kein Hindernis mehr für eine Anpassung entsprechender Software-CDs sein.

Preis:	79,- DM
Upgrade für Besitzer der englischen Version:	49,- DM
Treibersoftware alleine:	49,- DM

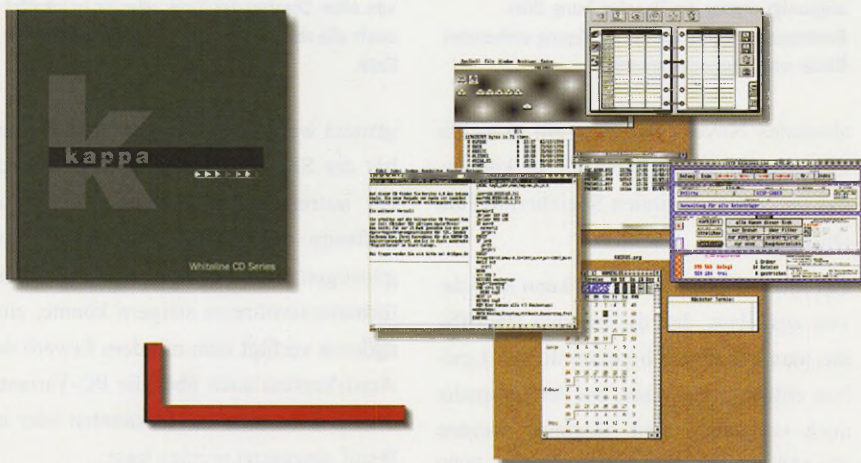
Bezugsquelle:
FALKE Verlag
Moorblöcken 17
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 365
Fax (04 31) 27 368

Red.

Aus presserechtlichen Gründen sind wir dazu verpflichtet, Sie darauf hinzuweisen, daß das hier vorgestellte Produkt aus dem Hause der Redaktion stammt.

Kappa

Eine neuer CD-Hit für Atari-Systeme



Wer erinnert sich nicht an die Zeiten, als Atari-CDs sehr selten waren und man nahezu ungeprüft jede neue Silberscheibe erwarb, die neu auf dem Markt erschien?

Heute hat sich das Blatt gewandelt, und es gibt eine zufriedenstellende Auswahl an Software auf CDs. Und aus eben diesem Grunde müssen sich die Produzenten mehr und mehr ins Zeug legen, um hochwertige Ware zu produzieren.

Eine Softwareschmiede, die für erstklassige CD-ROMs für TOS-Systeme mittlerweile sehr bekannt ist, ist "delta labs media", die mit der ersten CD-ROM namens "alpha" einen echten Bestseller produzierte. Seither sind mehrere gute bis sehr gute Titel mit Namen aus dem griechischen Alphabet erschienen. Zuletzt wurde es ein wenig ruhiger, und fast ein Jahr lang hörte man nichts, bis auf der Atari-Messe in Neuss endlich die Kappa-CD vorgestellt wurde.

Diese CD-ROM, das kann man vorwegnehmen, knüpft an die Erfolge der Vorgänger an, denn wieder einmal besticht

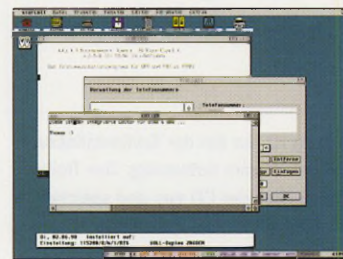
sie durch eine Reihe hervorragender Vollversionen, die gemeinsam einen Erwerbswert von mehreren hundert DM haben. Diesmal handelt es sich um insgesamt 15 Programme, so da wären StarCall pro, Disk-Index, Egale, Organiser, Smurf Silver Edition, Clix, PacShell, MultiStrip, TWSM/2, Music Edit light, Kairos, Face Value 2.0, Adamas light offline, Verthor und Resource Master 2.

Die Vollversionen

Die Mischung der Programme ist durchaus gut gelungen, denn für nahezu jeden Geschmack sollte etwas dabei sein. Aber nicht bei allen Programmen handelt es sich um echte Vollversionen. So z.B. liegt Smurf, das bekannte Grafikprogramm, in einer sogenannten "Silver Edition" vor, was einer Light- oder einer Home-Version gleichkommt. Und auch das Internet-Programm "Adamas" liegt in ei-

ner Light-Version, die auf den Offline-Betrieb eingeschränkt ist, vor. Aber kommen wir zu den einzelnen Vertretern.

StarCall pro



Über dieses Programm berichteten wir im Rahmen der Serie "Atari und Kommunikation". Es ist ein DFÜ-Komplettpaket mit Terminal-, Mailbox- und Fax-Software, das enorm vielseitig ist und den Atari nahezu in ein vielseitiges DFÜ-Terminal wandeln kann. Der Neuwert des Programmes beläuft sich auf rund 80,- DM, wobei keinerlei Einschränkungen gegenüber der einzeln verfügbaren Version vorliegen.

Disk-Index



DISK-INDEX ist das Programm zur Verwaltung des Inhalts von Disketten, Fest-, Wechselplatten, ZIPs, magnetooptischen Medien, CD-ROMs usw. und sorgt für Überblick über den gesamten Datei- und Ordnerbestand. Es liest automatisch alle Daten ein und bietet Anzeige-, Such-, Sortier-, Vergleichs-, Kommentier-, Markier-, Kopier- und Ausgabemöglichkeiten. Die vorliegende Version ist eine uneingeschränkte Spezial-Shareware-Version, die den Anwender zur Zahlung von 40,- DM verpflichtet, wenn dieser regelmäßig mit dem Programm arbeiten sollte.

Ègale

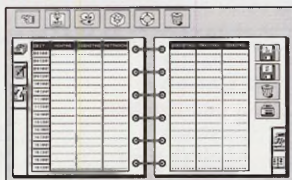
Egale vergleicht Dateien miteinander, findet Unterschiede heraus, findet übereinstimmende Passagen, hilft bei der Analy-

se der Dateiformate, verändert Dateien systematisch und auf Wunsch auch im Einzelfall und manipuliert auch Nicht-Textdateien.



Der Einsatz dieses Programmes kann in vielen Fällen wichtig sein. Hat man z.B. einen Text verfaßt, diesen später korrigiert und weiß aber nicht mehr, welche Version die aktuellere ist, kann man sich die Unterschiede von Égale ausgeben lassen. Ebenso wichtig kann der Einsatz beim Programmieren sein, denn wurde ein funktionierender alter Sourcecode modifiziert und liefert nun Fehler, kann man sich exakt ausgeben lassen, welche Veränderungen man vorgenommen hat. Das Programm liegt in einer vorab veröffentlichten Shareware-Version vor, die nicht eingeschränkt ist, aber dennoch zum Registrieren auffordert. Der Preisvorteil für Kappa-Besitzer beläuft sich über 50%, so daß man für nur 15,- DM eine echte Vollversion erhält.

Organiser



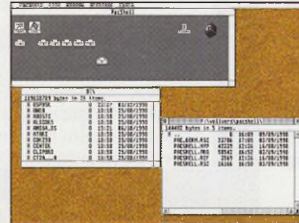
Das optisch wohl attraktivste Terminverwaltungsprogramm für Atari-Systeme liegt in einer uneingeschränkten Version vor, und zwar mit der Option, ein Update auf neuere Versionen für nur 10,- DM zu erhalten. Das Programm wurde bereits in der Ausgabe 2/97 von uns vorgestellt und dient als Terminkalender für alle möglichen Aufgaben.

Clix V 3.7

Clix ist ein vielseitiger Texteditor für den täglichen Einsatz. Alle wichtigen Funk-

tionen werden unterstützt. Zwar ist letzter Entwicklungsstand des Programmes 1995, doch ein Blick über den Funktionsumfang zeigt, daß es durchaus mit modernen Texteditoren wie "qed 4.0" oder Everest noch mithalten kann.

PacShell



Mit Hilfe von Pac-Shell können Daten aller Art auf komfortable Weise komprimiert und dekomprimiert werden. Dabei ruft die PacShell, deren Oberfläche dem Desktop ähnelt und daher intuitiv zu bedienen ist, die Pac-Routinen von ST-Zip und Lharc auf. Das Programm liegt in einer uneingeschränkten Version vor und ist für den täglichen Einsatz insofern unentbehrlich, als man die wichtigsten Pack-Algorithmen in einer Software auf bequemem Weg aufrufen und bedienen kann.

MultiStrip

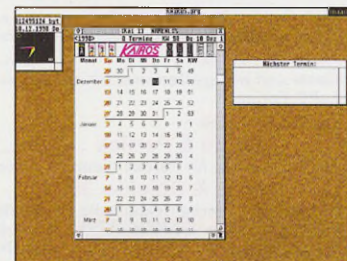
... ist die Applikations-Leiste (bekannt von Windows95/98) für alle bekannten Multitasking-Systeme auf TOS-Basis. Programme, Accessories und CPX-Module können direkt von einer Info-Leiste, die sich z.B. am unteren Bildschirmrand befinden kann, aufgerufen werden. MultiStrip zeichnet sich durch seine vielfältigen Bedienungsmöglichkeiten aus. So kann man individuell einstellen, ob auch Accessories usw. oder nur reine Programme angezeigt werden sollen, welcher Font zur Darstellung verwendet wird (was auch die Breite der Leiste beeinflusst), ob die Leiste eine variable oder ein konstante Breite haben soll uvm.

TWSM/2

Dieses Programm bietet den Atari-Anwendern virtuelle Desktops, wie sie von

Unix-Systemen her bekannt sind. Wer kennt nicht das Problem, daß man einerseits viele geöffnete Fenster häufig benötigt, diese aber gleichzeitig den Bildschirm so sehr füllen, daß man in seiner Arbeitsfreiheit eingeschränkt wird. TWSM/2 schafft Abhilfe, denn der Anwender kann virtuelle Desktops einrichten, die direkt aufgerufen werden können. Auf dem Desktop sind z.B. (Multitasking-Modus vorausgesetzt) eine Textverarbeitung und ein Datenfenster geöffnet, auf Desktop zwei eine Bildbearbeitung, die die Bilder für die Textverarbeitung liefern soll. Zwischen beiden Fenstern kann nun schnell hin- und hergeschaltet werden.

Kairos



Ähnlich wie Organiser ist auch Kairos ein Terminplaner, optisch nicht ganz so ansprechend, aber technisch deutlich vielseitiger und daher vielleicht auch eher für den häufigen Einsatz geeignet. Auch Kairos wurde von uns bereits in der Ausgabe 4/97 vorgestellt. Die vorliegende Version ist uneingeschränkt einsetzbar, wobei inzwischen eine neuere Version vorliegt, die Xairon heißt und für Kappa-Besitzer zum Vorzugspreis erworben werden kann. Ein Cross-Update auf eine Win95/98-Version ist ebenfalls möglich.

FaceValue 2.0



Der bekannte Application-Builder ist "ein echter Knüller auf dieser CD", so werden viele Programmierer urteilen, denn mit FaceValue 2.0 liegt eine topaktuelle GFA-

RAM-Speicher

1040 ST, Mega ST	
4 MByte	99.-
4 MByte Erweiterung für alle ST-Typen.	
Einbauservice	100.-
1040 STE, Mega STE	
2 MByte	59.-
4 MByte	99.-
steckbare Erweiterung für alle STE-Typen	
Einbauservice	30.-
Magnum RAM ST	
bis 12 MByte + TOS 2.06-Card für Atari ST	
und Mega ST Computer	
Leerkarte	199.-
Karte inkl. 8 MByte	239.-
Karte inkl. 8 MB + TOS	279.-
Magnum Mega STE	
Bis 12 MByte für Mega STE-Computer	
Leerkarte	229.-
dto. inkl. 8 MByte	279.-
Falcon	
Vantage inkl. 16 MByte	169.-
Echte ST-RAM-Erweiterung, voll kompatibel,	
14 MByte nutzbar.	
Magnum Falcon	
inkl. 8 MByte	149.-
Fast-RAM-Erw., erweitert auf 12 MByte	
Atari TT	
Magnum RAM TT	
Leerkarte	179.-
dto. mit 16 MByte	239.-
dto. mit 32 MByte	299.-
dto. m. 64 MByte	419.-
größere Kapazitäten auf Anfrage.	

SCSI-Controller

Link97	135.-
Link 97 inkl. HD-Driver	159.-
Link 96 Mega STE	179.-
dto. inkl. HD-Driver 7.5	199.-
Link97 intern	179.-
dto. inkl. HD-Driver 7.5	199.-
Treiber-Software	
HD-Driver 7.5	59.-
Egon CD-Driver	59.-

Festplatten

Einbaulauferwerke SCSI	
1 GByte	249.-
2 GByte	349.-
4 GByte	449.-
SCSI-Geräte extern:	
1 GByte	349.-
2 GByte	449.-
4 GByte	549.-
Controller, Treiber: siehe oben	

Disketten

2DD, Sony, 10er-Pack	8.90
dto. 100 Stück Karton	85.-
MF 2DD, 50 St. Bulk.	39.-
MF 2HD, 50 St. Bulk.	33.-
Bulkware sind Disketten lose im 50er-	
Pack, die vorwiegend in der Software-	
Herstellung gebraucht werden.	
Floppy-Laufwerke	
Teac-Floppy	69.-
speziell f. Atari modifiziertes Laufwerk,	
für 720K und 1.44 MByte	

Mäuse & Tastaturen

Manhattan-Maus	29.-
hohe Auflösung, liegt gut in der Hand,	
wahlweise in rot, schwarz oder grau!	
Speed Mouse	39.-
sehr hochwertige und ergonomische	
Maus, voll kompatibel!	
Mega ST Tastatur	59.-
(orig. Mega ST Tastatur)	
Mega STE/TT Tastatur	39.-
Tastatur 1040/Falcon	19.-
Tastaturprozessor	19.-

CD-ROM

Whiteline-Produkte	
alpha / gamma	je 49.-
delta / Omega	je 55.-
psi / kappa	je 69.-
Mint	49.-
Revolution 1,2,3,4 je	8.-
1 bis 4 im Paket	20.-
Revolution 5,6	15.-
Revolution 7,8	19.-
NEU: Linux 2.0	79.-

jetzt endlich ab Lager lieferbar: die neue Linux-Version für Atari

Maxon CD 2	49.-
Maxon Games Atari	39.-
Maxon Magic	9.-
Best of Atari inside	15.-

Best of... 2	39.-
Atari Gold	49.-
Caiaamaximus	49.-
dto. inkl. Grafik u.	
Fontheandbuch	99.-
Artworks CD (inkl.	
Handbuch)	49.-
Overlay Multimedia	79.-
Atari Forever 1,2	je 25.-
Atari Forever 3	35.-

SDK	39.-
SDK Upgrade	39.-
Compendium CD	79.-

Neu:

Script 5 plus CD	49.-
Script 5 Vollversion + Korrespondenz	
Musterbriefe + 1000 Fonts + 8000 Grafiken	
Multimedia CD	149.-
Speziell f. Atari Falcon: Neon	
3D-Vollversion + Overlay Multimedia	
Komplett-Paket auf 1 CD.	

CD-Pack 1	99.-
5 CD-ROM	
Atari Gold + Mission 1 CD + Atari Forever 1	
+ Xplore + Best of Atari inside	

CD-Pack 2	99.-
3 CD-ROM	
SDK Atari Software Development Kit +	
SDK Upgrade CD + Atari Compendium CD.	
Besonders hochwertige CD-Titel für	
Programmierer inkl. vollst.	
Systemdokumentation	

CD-Pack 3	99.-
6 CD-ROM:	
DTP Grafiken 1 + DTP-Grafiken 2 + DTP	
Grafiken 3 + Background Kit + Essen -	
Trinken - Feiern + Artworks professional	
CD	

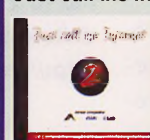
CD-Pack 4	49.-
3 CD-ROM	
Bingo + Wow + Gambler Spiele CD	

CD-Pack 5	69.-
4 CD-ROM: Teleinfo CD + Korrespondenz	
CD + Best of Atari inside 2 + Text	
Power-Pack CD	

CD-Pack 6	19.-
4 CD-ROM	
Terra-Digitalis Photo CD 3 Titel + Texturen	

neue CD-ROM für's Internet

Just call me Internet	59.-
------------------------------------	-------------



Komplette Software & Dokumentation zum Thema
Atari und Internet:
Zugangssoftware,
HTML-Browser &
Editor... Alles mit ausführlichen Beschreibungen auf der CD-ROM.

Milan

Exklusiv bei uns:
Milan-Computer
mit extra Service

3 Jahre Garantie

Bei uns erhalten Sie auf das gelieferte System 3 Jahre Garantie.

Sofort-Tausch

Wenn ein Defekt auftreten sollte, tauschen wir sofort! Keine langwierigen Reparaturen. Dies gilt für die gesamte Garantiezeit!

Service Hotline

Speziell für unsere Milan-Kunden haben wir eine Service-Hotline eingerichtet, die Ihnen bei Fragen und Problemen weiterhilft.

Extra Software-Paket

Jeder Milan wird bei uns exklusiv mit einem erweiterten Software-Paket ausgestattet.

Individual-Service

Wir stellen Ihren Milan ganz nach Ihren Wünschen aus. Eine kurze Anfrage genügt und Sie erhalten Ihr ganz individuelles Angebot für Ihren Wunsch-Milan.

Ihr Milan wird betriebsfertig geliefert. Software, Treiber etc. werden von uns installiert. D.h. einschalten und loslegen!

Ready to

Der Milan hat die Zukunft eingebaut

Optionen für mehr Power...

Gehäuse: Design-Tower, Big Tower, Big Design-Tower

SCSI-Controller, Midi-Karte, ROM-Port

HD-Recording, ISDN / Modems

Iomega Zip-Drive, CD-Writer, Scanner...

Fragen Sie uns: Für Fragen und Ideen zu Ihrem Wunsch-Milan stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

unsere aktuellen Milan-Infos im Internet:

www.Seidel-soft.de

Milan Basic+

DM 1579.-

Der Milan in einer interessanten Komplett-Grundausstattung:

Dazu gehören: Der Rechner im Midi-Tower Gehäuse, 1.44 MByte Floppy, **1 GByte** Festplatte, **32 MByte** RAM, **16-fach CD-ROM**, 2 MByte Grafikkarte S3 Trio V64+, Tastatur, Logitech Pilot Maus, Betriebssystem Tos 4.5 + Milan-Multi OS, Software-Paket.

Milan Work

DM 1899.-

wie Basic, jedoch **32 MByte** RAM, **6.4 GigaByte** Festplatte, **32-fach CD-ROM** Laufwerk inkl. Treiber und 3 CD-ROM

Milan Pro-S

DM 2199.-

wie Basic, jedoch **64 MByte** RAM, **6.4 GigaByte** Festplatte, **32-fach CD-ROM** Laufwerk inkl. Treiber und 3 CD-ROM, **Ultra SCSI-Controller** inkl. Treiber

Milan Ultimo-2

DM 2999.-

wie Basic, jedoch absolut professionelle Ausstattung:

128 MByte RAM, **8 GigaByte** Festplatte, **Iomega Zip-Drive**, **32-fach CD-ROM** Laufwerk inkl. Treiber, **Ultra-SCSI-Controller** inkl. Treiber, Cherry **G80-3000 Profi-Tastatur**

Monitore für Ihren Milan

3 Jahre Garantie mit Vor-Ort Service!

15" 70 Khz, strahlungsarm nach TCO-95	289.-
17" 70Khz / 85 Khz	499.-/599.-
70 Khz / 85 Khz, strahlungsarm TCO95!	
19" 86 Khz, TCO95, Moire-Ausgleich	799.-
21" 110 Khz, TCO95, 2 Anschlüsse...	1899.-

Versand:

per Vorkasse: DM 7.-,

(schriftliche Bestellung mit Scheck o. Bargeld

per Nachnahme: DM 12.-

Bestellwert zzgl. Nachnahmegebühren von DM 12.-

Ausland: DM 15.- (nur EC-Scheck)

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

Internet:

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

Seidel
SOFTWARESERVICE

ATARI JAGUAR

Jaguar-Konsole inkl. Spiel ab 99,-
CD Rom inkl. 4 CDs ab 169,-
Pro Controller 65,-

Air Cars	109,-
Alien vs. Predator	119,-
Atari Karts	95,-
Baldies CD	59,-
Battlemorph CD	69,-
Bubsy	39,-
Defender 2000	65,-
Fever Pitch Soccer	69,-
Fight for Life	69,-
Flashback	69,-
Highlander CD	75,-
Hover Strike CD	49,-
Iron Soldier	55,-
Iron Soldier 2 CD	139,-
Kasumi Ninja	45,-
Missile Command 3D	65,-
Myst CD	69,-
NBA Jam T. E.	85,-
Pinball Fantasies	69,-
Pitfall	59,-
Power Drive Rally	79,-
Raiden	49,-
Rayman	95,-
Space Ace CD	65,-
Super Burn Out	59,-
Supercross 3D	59,-
Syndicate	69,-
Tempest 2000	49,-
Theme Park	55,-
Ultra Vortek	59,-
Val d'Iserie Skiing	65,-
Worms (NEU!)	159,-
World Tour Racing CD	119,-
Zool 2	39,-

ATARI LYNX

Lynx II-Konsole inkl. Spiel ab 99,-
S.I.M.I.S (NEU!) 79,-

A.P.B.	25,-
Awesome Golf	35,-
Battlezone 2000	55,-
Bill & Ted's Excellent Adv. ...	29,-
Block Out	45,-
Chip's Challenge	35,-
Dinolympics	35,-
Electrocop	49,-
Gates of Zendocon	45,-
Hard Drivin'	39,-
Jimmy Connors Tennis	39,-
Klax	39,-
Kung Food	25,-
Lemmings	79,-
Kung Food	25,-
Lynx Casino	59,-
Ms. Pac Man	39,-
Pac-Land	29,-
Paperboy	39,-
Pinball Jam	45,-
Rampage	39,-
Road Blasters	35,-
S.T.U.N. Runner	29,-
Shadow of the Beast	39,-
Shanghai	45,-
S. Asteroids/M. Command ...	59,-
Super Off Road	69,-
Toki	45,-
T-Tris	59,-
Ultimate Chess Challenge	45,-
Warbirds	69,-
Xybots	25,-

Atari 2600 VCS inkl. Spiel ab 39,-

The Video Games Source
W. Groß, Salzbrückerstr. 36, 21335 Lüneburg
Tel./Fax: (04131)406278
www.ATARIhq.de

Basic-Utility vor, die das professionelle und schnelle Gestalten von GFA-Programmen à la "Visual Basic" (bekannt von Win95/98) ermöglicht. Allerdings wurde bei dieser Vollversion die Bibliothek stark eingeschränkt, so daß man diese für den Fall, daß man so richtig viel programmieren möchte, separat nachbestellen muß. Wer aber mehr als nur einen Einblick gewinnen möchte, wie einfach es sein kann, Basic-Programme zu schreiben, ohne wirklich programmieren zu müssen, wird aus diesem Programm seinen vollen Nutzen ziehen können.

Adamas light offline

Neben Smurf das wohl aktuellste Atari-Programm auf der Kappa-CD. Das neue und inzwischen beliebte Internet-Programm liegt in einer eingeschränkten Version vor, die den Online-Zugang zum Internet leider nicht ermöglicht. Vielmehr kann sich der User einen Eindruck davon machen, wie die HTML-Darstellungsqualität des WWW-Browsers ist. Wie komfortabel die Einwahl- und Konfigurationssoftware in der Vollversion ist (und das ist sie!), geht aus dieser doch eher als Demo-Version zu bezeichnenden Programmvariante leider nicht hervor. Leider gibt es auch keinen Vorzugspreis für die Vollversionen, wenn man Besitzer der Kappa-CD ist.

Verthor

Denkspiel für den ST-Low-Modus, das durchaus schon Suchteffekte gehabt haben soll. Läuft auf allen gängigen TOS-Rechnersystemen ab 1 MB RAM.

Resource Master 2

Ein weiteres großes Highlight dieser CD, denn bei Resource-Master handelt es sich um das einzige noch aktiv gepflegte Atari-Programm zum Bearbeiten von Resource-Dateien. Erfreulicherweise ist das Programm weder eingeschränkt noch wird das Registrieren bei regelmäßiger Benutzung erwartet.

Was außerdem auf der Kappa zu finden ist

Alle Whiteline-Fans werden wissen, daß es mit den 15 Vollversionen dieser CD-ROM noch lange nicht getan ist. Abgerundet wird das Softwarepaket mit 500 neuen Calamus-Fonts, die inkl. Umlauten in das CNF-Format konvertiert wurden. Sie eignen sich zwar nicht unbedingt für den Einsatz im printmedialen Bereich, doch für den Heim- und Privatgebrauch sind wie immer bei den delta labs-CDs einige interessante Kandidaten dabei.

Für Programmierer interessant dürfte sein, daß das aktuelle GNU C++ Paket in der Version 2.8.1 komplett vorliegt, und Unix-Interessierte dürfen sich auf das NetBSD 1.3.2-Archiv freuen. Schließlich enthält die CD-ROM auch noch Cliparts, Multimedia-Beiträge und einiges mehr.

Fazit

Wie bereits eingangs erläutert, bietet auch diese Whiteline-CD wieder viel Software für einen fairen Preis, doch es sollte auch klar festgehalten werden, daß der Kunde nicht in allen Fällen echte Vollversionen erwirbt. Nun ja, bei den Shareware-Programmen, die den User auffordern, bei vielfacher Nutzung eine Gebühr zu entrichten, bleibt es dem Gewissen eines jeden überlassen, dem Folge zu leisten oder nicht. Wertvoll ist die Software-Sammlung allemal und kann daher auch wärmstens empfohlen werden.

Preis: 69,- DM

Bezugsquelle:
delta labs media
Breite Str. 2
42781 Haan
Tel. (0 21 04) 80 66 07
Fax (0 21 04) 80 66 08
deltalabs@usa.net
http://www.deltalabs.com

Helge Bollinger

Die WDR-Computernacht mit dem Thema Atari

05./06. Dezember 1998, WDR



War es allein die Stimme des Atari-Volkes (ich erinnere an unseren Aufruf, sich beim WDR zu melden), oder womit ist es zu erklären, daß das Thema Atari in der WDR-Computernacht mit Garantie größere Beachtung finden wird?

Auf jeden Fall wurde ich bereits im Oktober von Herrn Mengerlinghausen, Mitarbeiter des WDR-Computerclubs, kontaktiert, und er konnte mir die erfreuliche Mitteilung überbringen, daß der WDR großes Interesse daran hätte, daß auch Vertreter der Sparte Atari dabei seien, wenn der Computerclub die 250. Sendung feiern würde.

In den darauffolgenden Tagen habe ich immer wieder Kontakt mit Herrn Mengerlinghausen gehabt, und ich muß klar herausstellen, daß ich mehr als erfreut über das Engagement bin, mit dem sich der WDR für die Teilnahme der Nischen-Computer einsetzt.

Herrn Mengerlinghausen bestätigte mir, daß der WDR ein großes Interesse daran habe, daß Themen wie Linux, Amiga und (aus unserer Sicht besonders wichtig) auch Atari große Beachtung fänden. Aus eben diesem Grunde erhielten die Vertreter von Amiga oder auch Atari ebenso

große Stände wie z.B. Microsoft.

Ich wiederum werde mich in den kommenden Tagen darum kümmern, daß einige Vertreter der Atari-Szene vor Ort Rede und Antwort stehen und das System angemessen und der Qualität unserer Lieblingscomputer gerecht werdend präsentieren. Und wenngleich die Sendung in mitten der Nacht stattfindet, würde ich mich sehr freuen, wenn recht viele Atari-Anwender zuschauen würden.

Nachfolgend weitere Informationen des WDR zur Computernacht.

Ali Goukassian

Die WDR-Computernacht

Anläßlich der 250. Jubiläumssendung des Computerclubs

Samstag, 05./06. Dezember 1998,
23:30 Uhr bis 06:15 Uhr, WDR

Anläßlich der 250. Sendung des Computerclubs startet die Redaktion ein großes Ereignis.

Von 23:30 Uhr bis 6:15 Uhr am Nikolausmorgen wird live gesendet. Die älteste

Sendung des Deutschen Fernsehens zum Thema Computer suchte sich einen phantastischen Drehort aus: das Heinz Nixdorf Museumsforum in Paderborn. Dieses größte Computermuseum der Welt stellt eine ideale Kulisse dar, um Altes mit Neuem zu verbinden.

Während der Nacht werden ca. 2000 Menschen im Museum sein und bei vielen Aktivitäten mitwirken. Neben den Berichten aus dem Museum (an interessanten historischen Ausstellungsstücken) wird vor allem gezeigt, was heute in puncto Netze und Videoschaltungen möglich ist.

Auf einer Ausstellungsfläche von ca. 1000 qm werden hervorragende Exponate gezeigt, die sowohl für das Publikum zu Hause wie auch vor Ort interessant sein werden.

Im Auditorium mit 420 Sitzplätzen finden während der Nacht Diskussionen und Vorträge mit hochkarätigen Teilnehmern statt. Das Auditorium wird tonmäßig auf dem rechten Kanal der Fernsehsendung ausgestrahlt, so daß der Zuschauer entscheiden kann, was er sehen oder hören will. Zusätzlich wird an einer Videoausstrahlung über Satellit gearbeitet.

Der Deutschlandfunk wird die Nacht von 23:05 Uhr bis 6 Uhr morgens live über die Langwelle europaweit ausstrahlen.

Parallel zur Nacht in Paderborn werden in Deutschland Computernächte in verschiedenen Volkshochschulen und lokalen Computerclubs gestartet. Mit Videoschaltungen können die Teilnehmer in die Sendung eingebunden werden.

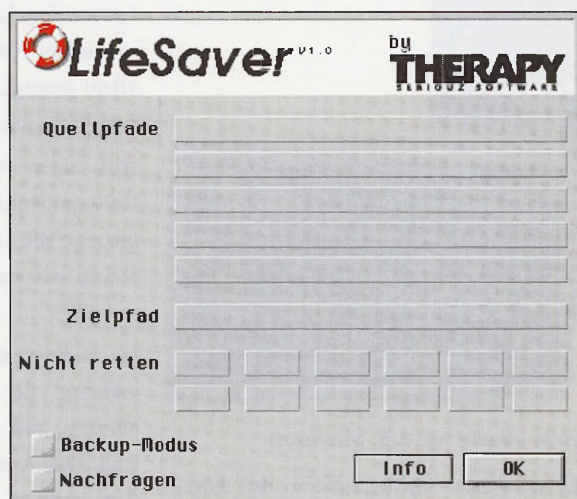
Natürlich spielt der elektronische Nikolaus eine große Rolle während dieser ComputerNacht. Für die Nacht wurde eine eigene Internetseite eingerichtet: <http://www.ccnacht.de>

Die Sendung ist mit dem Videodatsignal ausgestattet. Zusatzinformationen in T-Online unter *wdr# und im Internet unter www.wdr.de/TV/Computer-Club/.

Redaktion Wolfgang Back

LiveSaver 1.4

Freeware-Backup-system für Ataris



LifeSaver ist ein Programm, das aus einer reinen Notwendigkeit entstanden ist: Gesucht wurde eine Applikation, die bei einem System-Shutdown eine unkomplizierte Sicherung der Ramdisk ermöglicht. Mittlerweile ist aus LifeSaver ein sympathisches Backup-Tool für den Atari geworden.

Tatort Schreibtisch, am Freitag 23.30 Uhr: Nach getaner Arbeit schalten wir unseren Atari aus. Plötzlich fühlen wir die langsam den Rücken hoch kriechende Verzweiflung: Wir haben die letzten 4 Stunden die geschriebenen Texte nicht gesichert und diese somit dem Daten-Nirvana "übergeben". Hätten wir ein Backup-Programm zur Hand gehabt, das unsere Texte noch schnell automatisch gesichert hätte, wäre das nicht passiert - doch die meisten Backup-Programme sind einfach zu unübersichtlich, um täglich praktisch "nebenbei" bedient zu werden. 2E Hilfe für dieses Problem verspricht "LifeSa-

ver" von "Therapy Serious Software", den Entwicklern des EBV-Programms "Smurf". Es stellt ein einfach zu bedienendes Tool für die alltäglichen (und nicht so alltäglichen) Backups der Daten dar.

Wer kann es nutzen?

LifeSaver nutzt für seine Arbeit die Funktionen "Dopendir" und "Dreaddir" und setzt dadurch bindend ein erweitertes Filesystem voraus. Um mit das Tool nutzen zu können, sollte also MagiC (ab Version 3.0) oder MiNT auf dem Rechner installiert sein. Für eine sinnvolle Arbeit sollte

natürlich auch eine Festplatte vorhanden sein. Außerdem sollte Ihr Rechner in einem Bildschirmodus mit mindestens 16 Farben laufen.

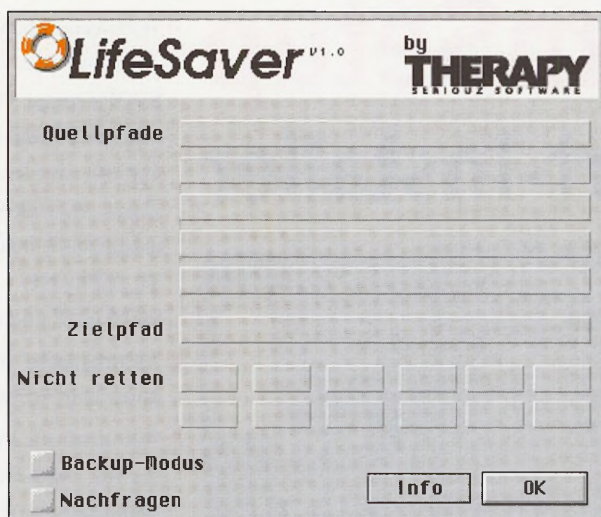
Übrigens ist eine Anpassung an das SingleTOS-Filesystem in Arbeit, so daß schon bald jeder Atari-User von dem Datenretter profitieren kann.

Wie werden wir zum Datenretter?

Vor der ersten Datensicherung muß LifeSaver selbstverständlich konfiguriert werden. Hält man beim Starten des Programms die "Alternate-", "Shift-" oder "Control"-Taste gedrückt, so öffnet sich der Konfigurationsdialog (siehe Abbildung 1). Unter MagiC und N.AES bewirkt das Starten mit gedrückter "Shift"-Taste jedoch eigentlich einen Start im Singletasking-Modus. Außerdem veranlaßt das Halten der "Alternate"-Taste unter einigen Desktops (z. B. jinnee) standardmäßig den Aufruf des voreingestellten Viewers. "Control" hatte in unserem Test leider keinerlei Wirkung. Natürlich könnte man unter jinnee einige Tastenbelegungen ändern, schöner wäre es jedenfalls, wenn die Konfiguration sich z.B. auf eine Funktionstaste legen ließe, was ein wesentlich einfacheres Aufrufen des Dialogs bezwecken würde.

Im Konfigurationsdialog können bis zu fünf Quellpfade, aus denen Daten gerettet werden sollen, mit der Dateiauswahlbox ausgewählt werden. Genauso einfach wird auch der Zielpfad festgelegt. Ein Rechtsklick auf einen der Quellpfade löscht diesen.

Genau unter der Pfadbestimmung können bis zu 12 Datei-Extensions angegeben werden, die von der Datensicherung ausgeschlossen sind. Wer z.B. temporäre Files, wie Backup-Dateien, nicht mitsichern möchte, sollte deren Dateieindung angeben. Diese Extensions sind zur Zeit noch auf drei Zeichen beschränkt.



Zusätzlich ist noch ein sogenannter "Backup-Modus" einzuschalten. Dieser bewirkt, daß nur die Files gesichert werden, deren Archivbit gesetzt ist und die sich somit seit der letzten Rettung verändert haben. LifeSaver löscht in diesem Fall das Archivbit bei den Quelldateien. Etwas störend wirkt, daß speziell die Buttons unter N.AES bzw. MilanOS optisch nicht auf einen Mausklick reagieren. Unter MagiC hingegen funktioniert die 3D-Darstellung. Gerade im Hinblick auf den Milan ist hier also Nachbesserung vonnöten.

Um den Überblick zu bewahren, sollten Sie vielleicht ein festes Verzeichnis für die von LifeSaver produzierten Sicherheitskopien Ihrer Daten anlegen, das nicht allzu tief verschachtelt ist, damit Sie immer schnellstens an Ihre Files kommen können.

Die Datensicherung

Nachdem LifeSaver nun konfiguriert bzw. an die eigenen Wünsche angepaßt ist, kann eine Datensicherung vorgenommen werden. Dazu startet man LifeSaver einfach nochmals per Doppelklick auf das Icon (diesmal natürlich ohne gedrückte Sondertaste), und das Programm kopiert die in den Voreinstellungen festgelegten Dateien in das gewünschte Zielverzeichnis. Der Kopiervorgang wird in einer Fortschrittsanzeige (siehe Abbildung 2)

angezeigt, die über die Anzahl der getreten und (durch den Ausschluß bestimmter Extender oder eines Archivbits) übersprungenen Dateien informiert. Ein roter Fortschrittsbalken stellt den Vorgang auch optisch anschaulich dar. Im Zielverzeichnis wird während des Kopierens der Verzeichnisbaum des Quellverzeichnisses nachgebildet, was die spätere Dateisuche vereinfacht.

Dieses Verfahren soll an einem Beispiel erklärt werden:

Das Quellverzeichnis ist "d:\papyrus\docs". Darin enthalten ist der Unter Ordner "firma". Das Zielverzeichnis für die gesicherten Daten lautet "c:\safe". LifeSaver legt nun automatisch im Zielverzeichnis einen Ordner namens "d:" an und erschafft hier die Verzeichnisstruktur "papyrus\docs\firma". Das Zielverzeichnis besteht je nach Menge der Quellpfade somit auf seiner obersten Ebene aus verschiedenen Ordnern, die Laufwerksnamen tragen.

LifeSaver intelligent eingesetzt

Am meisten Sinn macht LifeSaver als einfach zu konfigurierendes Backup-Tool beim System-Shutdown. Damit es beim Shutdown automatisch gestartet wird, muß man LifeSaver in den Ordner kopie-

ren, der automatisch beim softwareseitigen Ausschalten aktiviert wird. Unter MagiC ist dieses das "Stop"-Verzeichnis.

Beachten Sie aber, daß Sie die Konfigurationsdatei mit in das Shutdown-Verzeichnis kopieren bzw. einen Alias auf diese einrichten, damit LifeSaver korrekt arbeiten kann.

Persönliches Fazit und Wünsche für die Zukunft

LifeSaver ist ein einfaches, aber effektives Tool zum schnellen Anlegen von Backups. Sicher sollte es (noch) nicht mit umfangreichen Programmen zur Datensicherung verglichen werden, da es diesen Anspruch wohl auch vorerst nicht erfüllen möchte. Dazu fehlt bisher besonders ein wichtiges Feature: die Einbindung von Pack-Algorithmen, durch die eine effektive regelmäßige Datensicherung erst sinnvoll wird. Wird diese Hürde genommen, ist LifeSaver auch hier ohne weiteres einsetzbar. Zur Zeit eignet sich LifeSaver jedoch bereits als hervorragende Ergänzung diverser Programme zum Shutdown von Multitasking-Betriebssystemen. Das Programm ist Freeware und sollte daher auf keinem Atari oder Milan mit MagiC oder N.AES mehr fehlen.

Testkonfiguration:

1. Atari MegaSTE/4, 4 MB RAM, Crazy DotsII, MagiC 6, NVDI ET-4000
2. Hades 040, 16 MB RAM, N.AES 1.1.6, NVDI 5

Preis: Freeware

Bezugsquelle:

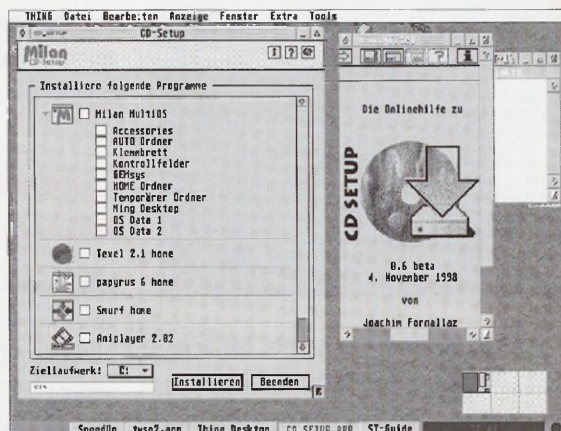
Olaf Piesche & Christian Eyrych GbR
Beethovenstraße 1
40822 Mettmann

eMail: olaf_piesche@w2.maus.de
<http://www.therapy-serious.de>

Thomas Raukamp

GemSetup

Der Komfort-Installer



Auch auf dem Atari haben aktuelle Programmpakete inzwischen eine gewisse Größe erreicht, die es dem User insbesondere auf Multitasking Betriebssystemen etwas schwieriger machen können, die Software zu installieren.

Eventuell müssen in irgendwelchen Konfigurationsdateien Einträge gesetzt oder geändert werden, oder bestimmte Programme müssen in den Auto Ordner oder in den Start Ordner des entsprechenden Betriebssystems kopiert werden. Und dies vielleicht sogar noch in einer bestimmten Reihenfolge. Da sich diese Installation je nach Betriebssystem, also z.B. Single TOS, N.AES oder MagiC, auch noch unterscheiden kann, ist Abhilfe gefragt. Auf den anderen Betriebssystemen wie MacOS oder Windows95/98/ NT sind komfortable Installationsprogramme schon lange gang und gäbe, nur auf dem Atari Markt hat sich hier wenig getan. Programm-Pakete wie die von ASH vertriebenen haben zwar einen eigenen Installer und auch papyrus und die Internet-Suite Draconis kommen mit einer Installationssoftware daher, aber leider gehen Sie alle andere Wege und sind für den Shareware-Programmierer nicht frei erhältlich. Dies soll GEMSETUP von Joachim Fornallaz jetzt ändern, frei er-

hältlich und durch ein einfaches ASCII File zu konfigurieren, bietet es eine grafisch unterstützte Installations- und Deinstallationshilfe. Der Vorteil liegt auf der Hand: Über ein einfaches Programm kann der User seine Software oder auch Teile davon installieren, ohne sich immer wieder an eine neue Oberfläche gewöhnen zu müssen. Auch der Programmierer macht sich das Leben einfacher, da er Probleme durch eine fehlerhafte oder unvollständige Installation seiner Software beim Kunden minimieren kann. Da es auch möglich ist, den User seine Sprach-Variante wählen zu lassen, sind mehrsprachliche Versionen der Software von einem Medium auch kein Problem.

Was in GemSetup steckt:

- Installation eines Programmpaketes aus gewöhnlichen LZH-Archiven in einen gewünschten Ordner. Diskettenwechsel wird unterstützt.
- Automatische Installation von Resource-, Hilfs- und anderen sprachabhängigen Dateien je nach gewählter Sprache.

► Wahlweise können Programme, die in den AUTO-Ordner oder in den START- bzw. STOP-Ordner von MagiC gehören, automatisch dorthin kopiert oder auch wieder entfernt werden. Unter MagiC wird die Datei AUTOEXEC.BAT natürlich auch automatisch bearbeitet sowie die Dateien M_AES.CNF, N_AES.CNF bzw. GEM.CNF unter N.AES und MultiTOS.

► Automatische Installation von CPX-Modulen und Accessories.

► Automatische Installation vom Shared Libraries, XFS-Dateien, MagiC-Xtensions, Manualpages, Hypertexts und TTP-Programmen.

► Automatische OLGA-Aktualisierung, falls das zu installierende Programm OLGA unterstützt.

► Automatisches Setzen von Environmentvariablen für MAGX.INF, M_AES.CNF, N_AES.CNF und GEM.CNF.

► Erstellen einer ausführlichen Protokolldatei der ausgeführten Dateioperationen.

Praxis

Für den User sieht es so aus, daß er einfach mit Hilfe von Checkboxes wählen kann, welche Teile der Software er installieren möchte, den Zielpfad auszuwählen und den Rest der Installation einfach GEMSETUP bzw. dem vom Programmierer erzeugten Scriptfile überlassen. Jetzt muß der User nur noch den Anweisungen des Setup Programmes folgen und gegebenenfalls die Diskette wechseln oder einen Pfad angeben. Die Deinstallation von Teilen der Software erfolgt auf dem gleichen Wege. Die Milan Computer Systems unterstützen die Bemühungen von Joachim Fornallaz, und auch die Systemsoftware für den Milan wird demnächst mit einer speziellen Milan Version ausgeliefert. Sobald GEMSETUP durch den Beta-test gelaufen ist und in der endgültigen Version vorliegt, werden wir es ausführlich testen und auch zeigen, wie man eine Installation selbst zusammenstellt.

Thomas Göttisch



Tausend Farben für jedermann

Ein Streifzug durch die PD- und Shareware-Szene

In dieser neuen Artikelreihe zeigen wir Ihnen, wie man Bilddateien verschiedenster Formate an Atari-Computern betrachten kann. Sogar am gewöhnlichen ST/E ohne Grafikkarte ist dies, weitgehend unbekannt, fotorealistisch mit Tausenden von Farben möglich (4096 Farben am ST gleichzeitig, 19200 am STE). Tips für Anfänger und den schmalen Geldbeutel sind eingestreut.

Das Thema "Bildbearbeitung mit dem Computer" ist seit je her eines der beliebtesten bei Computeranwendern. Daß man auch als Besitzer eines alten Atari ST/E nicht auf dem Trockenen sitzen muß, wollen wir Ihnen mit der Artikelreihe "Tausend Farben für jedermann" zeigen. Die von uns vorgestellten Programme sind in der Regel über PD-Versender, PD-Sammlungen oder CD-ROMs erhältlich.

Konvertierungsprogramme

Bildformate gibt es wie Sand am Meer, vielleicht aus Copyright-Gründen. Sie können daher nicht damit rechnen, auf irgendeiner Plattform ein Programm zu finden, das alle Formate lesen kann. Daher gibt es Konvertierungsprogramme. Auf dem ATARI existieren zahlreiche Programme, die nur ein bestimmtes Format in ein bestimmtes anderes umwandeln (z.B. SPEC GIF4.PRGM vom SPEC-TRUM512-Format nach GIF). Wichtiger sind jedoch Programme, die viele Formate kennen und bearbeiten.

Ein Klassiker ist **GEMVIEW** (Shareware, derzeit neueste bekannte Version 3.17,

auf einer CD von delta labs media als Vollversion). Es kann 41 Bildformate laden, 19 speichern und ohne Informationsverlust konvertieren, sogar ordnerweise automatisch. Seine Formatvielfalt (BMP, GIF, IFF, TIFF, TGA, PCD usw.) ist - vorbildlich - modular erweiterbar.

Der Vollständigkeit wegen erwähnt werden die Kaufprogramme **Karma** (ich besitze Version 2) und das kürzlich besprochene neue Kauf/Bildprogramm **Smurf**, das noch mehr Formate liest und zum Teil auch schreibt.

Liegt es am Copyright oder wieso können Programme viel mehr Formate lesen als schreiben? Wenn es sich nur um wenige Bilder handelt, könnte prinzipiell auch jedes Grafikprogramm zum Konvertieren verwendet werden, das ein Format lesen und ein anderes schreiben kann. Dies funktioniert leider auf dem ST/E nur dann ohne Verluste, wenn der Umweg über den Bildschirm umgangen werden kann. Beim Laden eines Bildes wird die Farbtiefe an die Bildschirmauflösung angepaßt, und dieser Darstellungsverlust pflanzt sich beim Speichern fort. Mit einem normalen Grafikprogramm kommen wir daher auf gewöhnlichen ST/E nicht weiter.

Auf GEMVIEW, das neben vielen anderen Fähigkeiten auch Bilder zeigen kann, auf dem ST/E leider nur mit bis zu 16 Farben "gedithert", wird näher eingegangen. Wählt man bei GEMVIEW den Menüpunkt "Datei", "Konvertieren", so erscheint eine Auswahlbox, in deren oberste Zeile man doppelklickt und so in die Dateiauswahlbox für Quelldateien gelangt ("Images to convert"). Man öffnet dann durch Klicken den Wunschordner. Will man z.B. alle GIF-Dateien des Wunschordners konvertieren, so gibt man nun in das Dateinamensfeld (dort erscheint nach einem Klick normalerweise die ausgewählte Datei) "*.GIF" ein und wählt OK. Als Zielordner ("Destinationpath") wählt man den entsprechenden Ordner aus und drückt wiederum OK. Bei der Wahl des Zielformats ("Destinationformat") wird unterschieden zwischen den Farbqualitäten Mono, Color und TC. Monochrom, d.h. schwarzweiß, wird man wohl nur für sw-Grafiken wählen. Color bedeutet hier bis zu 256 Farben, z.B. GIF-Bilder. TC bedeutet "Truecolor" = "Echtfarben" (von englisch/amerikanisch "true color", d.h. in echter/wahrer Farbe) und erlaubt maximale Farbvielfalt.

In TC gibt es keine Farbpalette für das ganze Bild, sondern es gehört zu jedem Bildpunkt (Pixel) ein eigener Farbwert, z.B. als 24-Bit-Zahl bei einer Farbtiefe von 24 Bit. 24 Bit erlauben über 16 Mio mögliche Farbtöne je Bildpunkt. Leider kann das menschliche Auge im besten Fall 1 Million unterscheiden, d.h. es würden 20 Bit genügen. Inzwischen gibt es sogar Scanner mit 30 Bit, d.h. über 1 Milliarde Farben. DuMont's Farbenatlas kommt hingegen mit "nur" 5500 Farbnuancen aus, dies dürften auch ungefähr die Grenzen des üblichen Vierfarbdrucks sein (magenta (rot), cyan(blau), yellow (gelb) und schwarz in "subtraktiver" Farbmischung). Zwischen 5500 und 4096 Farben auf einem gewöhnlichen ST besteht kein wesentlicher Unterschied mehr.

Ein kleiner Abstecher in die Farbentheorie: Eine andere Farbnuance bedeutet bei Bildteilen häufig nicht eine andere Farbe

im engeren Sinn, sondern meist nur eine andere Helligkeitsstufe einer Farbe (z.B. Licht und Schatten). Man kann sich nach H. Küppers am Monitor/TV ("additive Farbmischung") jede Farbe gemischt aus zwei der drei Grundfarben "RGB" (rot, grün, blau), natürlich unterschiedlicher Stärke, plus einem Unbunt-Anteil (Graustufe) vorstellen. Eigentlich einfach zu verstehen: Die am schwächsten leuchtende Farbe der drei ergibt zusammen mit dem gleichen Helligkeitsteil der beiden anderen Weiß (genauer eine Graustufe, da Weiß sich mit dem schwarzen Bildschirmhintergrund als der vierten Grundfarbe vermischt, beim Druck ist übrigens diese vierte Grundfarbe das Weiß des Papiers). Nur die "überschießenden" Helligkeitsanteile der beiden anderen Grundfarben tragen zur Buntheit bei, ihr Verhältnis bestimmt die eigentliche Farbe. Auf Papier werden übrigens für maximale Farbqualität mehr als 3 Druckfarben benötigt, da Farbpigmente nicht durchsichtig sind.

Wenn man sich über die Farbtiefe der Quellbilder nicht im klaren ist, GEMVIEW kann auch diese ermitteln und informiert auch beim Konvertieren. Die Farbtiefe sollte möglichst beibehalten werden (z.B. TC nach TC), da man natürlich durch "Aufsteigen" keine zusätzlichen Farben ins Bild bekommt und durch "Absteigen" die Bildqualität vermindert. Im letzteren Fall werden Farben durch berechnete Pixelmuster mit weniger Farben ersetzt ("gedithert"), die Qualitätseinbuße ist im allgemeinen deutlich.

Mit Blick auf unsere Multicolor-Absichten wählen Sie bitte als ST/E-Besitzer bei Color als Zielformat "GIF" und bei TC "TARGA" (ergibt ".TGA"), aber bitte nicht "uncompressed", was Speicherverwendung wäre.

Farbenpracht

Programme, die mehr als 16 Farben auf normalen ST/E darstellen können, gibt es schon lange. Man denke an das klassische Kaufprogramm **SPECTRUM512**, für

dessen Formate SPU und SPC es auf einigen CDs auch Dia-Betrachter (z.B. SPC-SHOW und SPECSHOW.PRGM) und Bilderserien gibt. Der Trick dabei liegt darin, nicht für das ganze Bild dieselbe Farbpalette (16 Farben) zu verwenden, sondern je Bildpunkte-Zeile eine andere. Maximal können dann noch im Wechsel (jedes zweite Bild) 16 andere Farben gezeigt werden, so daß theoretisch $256 = 16 * 16$ Farben je Pixel-Zeile möglich sind, genauer rund die Hälfte, da z.B. gelb + blau dasselbe wie blau + gelb ergibt. Hinzu kommen, glaube ich, noch einige "illegale" Farben, damit werden es die namensgebenden 512 Farben, wobei es in der Praxis damals doch einige Einschränkungen gab.

Ein modernes Sharewareprogramm, das GIF-Bilder auch auf einem ST/E mit mehr als 16 Farben vergleichsweise schnell und in sehr guter Qualität darstellt, ist **SPOFL** (Speed Of Light = Lichtgeschwindigkeit, leicht übertrieben; derzeit letzte Version 3.8). Es beherrscht auch das nicht verlustfreie JPEG-Format, bei dem im vorwählbar wachsenden Komprimierungsgrad immer mehr Bildqualität verlorengelht. In SPOFL lädt man das erste Bild durch "ADD", auch weitere Bilder solange der Speicher reicht, dann durch "NEW". Nach "Display" wird ein so vorbereitetes Bild gezeigt.

Der Superstar für ST/E bezüglich Farbenpracht (aber nicht Geschwindigkeit) ist der Shareware-Grafikkarten-Emulator **PCHROME** (PHOTOCHROME, derzeit PCHROME4) für das Truecolor-Format TGA, die 256-Farben-Formate GIF und IFF (letzteres vom Amiga kommend) und das Rohformat RAW. Das Konvertieren von Bildern funktioniert auch auf Falcon, jedoch nicht das Anzeigen - schließlich haben modernere ATARIs dafür bessere Möglichkeiten! PCHROME4 stellt Bilder in verschiedenen Farbtiefen dar bis hin zu 4096 Farben auf ST bzw. sogar 19200 aus 32768 möglichen Farben auf STE, je Bild gleichzeitig. Das reicht für den Alltagsgebrauch, um Bilder fotorealistisch am Bildschirm zu betrachten. Natürlich wird

die Bildqualität durch die des Originals begrenzt.

Der Button zu Super-HAM zeigt übrigens fälschlich nur "96 aus 4096" Farben an. Es sind jedoch volle 4096 Farben gleichzeitig. Überzeugen Sie sich selbst! Die englische DOC-Datei besagt in Übereinstimmung mit der Online-Hilfe: "Super HAM: A full 4096 colours out of 4096 on an ST or STE", übersetzt: volle 4096 Farben aus 4096 auf einem ST oder STE.

Der absolute Superstar für Geschwindigkeit und Farbenpracht gleichzeitig ist das zu PCHROME4 gehörende Dia-Schau-Prgramm **PCSVIEW** vom gleichen Autor (neueste Version ist nicht die Version 3 zu PCHROME3, sondern PCSVIEW2, das PCHROME4 beiliegt, und ungewöhnlich, es ist auch nicht die längste, sondern eine kurze Version von PCSVIEW). PCSVIEW2 funktioniert nur mit PCS-Bildern (zusätzlich mit PC1 und TNY für erläuternde Zwischenbilder). Es zeigt den gesamten Ordner, in dem es sich befindet, als automatische Bilderschau mit regelbarer Geschwindigkeit und möglichen "Zwischenstops". Falls die Zeige-Reihenfolge nicht alphabetisch ist, hilft Umkopieren der Bilder in alphabetische Reihenfolge. PCHROME4 beigelegt ist auch noch PCSCCLICK zum Betrachten von Einzelbildern in gleicher Qualität.

Der relativ hohe Zeitbedarf von PCHROME hängt damit zusammen, daß ein ziemlich großer Konvertierungsaufwand getrieben werden muß. Alle Bilder werden ins eigene vielfarbige PCS-Format konvertiert. Empfehlung: Zunächst jedes dargestellte Bild speichern (s.u.), löschen kann man immer noch. PCS-Bilder werden dann mit PCSVIEW2 fast blitzartig am Bildschirm dargestellt. Ein Großteil der Bearbeitungszeit ist darauf zurückzuführen, daß bei INTEL-konformen Bildern, wie z.B. GIF, leider Low- und High-Byte in der natürlichen Reihenfolge vertauscht sind, was das Decodieren zeitaufwendig macht. Leider kann PCHROME4 nicht ganze Ordner auf einmal konvertieren.

PCHROM4E und PCSVIEW können aus mittlerer oder niedriger Auflösung gestartet werden - kein Unterschied im Ergebnis! Für maximale Bildqualität empfehlen sich folgende Eingabeparameter für PCHROME4 (nette 3D-Auswahl-Buttons!); bei TV-Betrieb erst einmal 50 Hz anklicken. Die folgenden Klicks müssen leider bei jedem Bild wiederholt werden: Wählen Sie zuerst im Haupt-Menue Ihr Quellformat (s.o.), dann das PCHROME4-Zielformat (für maximale Farbqualität - deswegen verwenden Sie ja PCHROME - wählen Sie bei ST für 256 Farben und auch Truecolor Super-HAM, bei STE für 256 Farben, z.B. GIF-Bilder, ebenfalls Super-HAM, jedoch für TC, z.B. TGA-Bilder, abweichend STE-PhotoChrome). Dann entscheiden Sie per Mausklick über die Farb- bzw. Bildqualität "CLEAN" ("saubere" Farben unmanipuliert) bzw. "FLICKERFREE" (flackerfrei; bei "ERRORFREE" = fehlerfrei wird mehr Wert auf die Farben als auf Ihre Augen gelegt). Schließlich wählen Sie in der Dateiauswahlbox die Quelldatei. Bei zu großen GIF-Bildern entscheiden Sie sich entweder für "squash GIF" (Verkleinern auf Bildschirmgröße) oder können bei "select area" mit den Pfeiltasten

PCHROM4E und PCSVIEW können aus mittlerer oder niedriger Auflösung gestartet werden - kein Unterschied im Ergebnis! Für maximale Bildqualität empfehlen sich folgende Eingabeparameter für PCHROME4 (nette 3D-Auswahl-Buttons!); bei TV-Betrieb erst einmal 50 Hz anklicken. Die folgenden Klicks müssen leider bei jedem Bild wiederholt werden: Wählen Sie zuerst im Haupt-Menue Ihr Quellformat (s.o.), dann das PCHROME4-Zielformat (für maximale Farbqualität - deswegen verwenden Sie ja PCHROME - wählen Sie bei ST für 256 Farben und auch Truecolor Super-HAM, bei STE für 256 Farben, z.B. GIF-Bilder, ebenfalls Super-HAM, jedoch für TC, z.B. TGA-Bilder, abweichend STE-PhotoChrome). Dann entscheiden Sie per Mausklick über die Farb- bzw. Bildqualität "CLEAN" ("saubere" Farben unmanipuliert) bzw. "FLICKERFREE" (flackerfrei; bei "ERRORFREE" = fehlerfrei wird mehr Wert auf die Farben als auf Ihre Augen gelegt). Schließlich wählen Sie in der Dateiauswahlbox die Quelldatei. Bei zu großen GIF-Bildern entscheiden Sie sich entweder für "squash GIF" (Verkleinern auf Bildschirmgröße) oder können bei "select area" mit den Pfeiltasten

Audiovisuell

Ein sehr empfehlenswertes und vielseitiges Shareware-Programm (als Vollversion auf einer CD-ROM) ist 1stGuide, ein Universalkönner mit guter Bilddarstellung auch auf ST/E, nicht zu verwechseln mit dem ausgezeichneten Fairware-Hypertextprogramm STGUIDE. 1stGuide beherrscht Bilder (IMG bis 12bit, IFF bis 12bit, GEM Vektorgrafiken, PNG, JPG, JPE, JPEG bis 24bit), ungewöhnlich: RSC, Video (MPG, MPE, MPEG in 3 Video-Standards), Audio (SAM, SND, AVR, Audio zur Zeit nur 8 Bit Mono) und Text (Textdateien sogar einschließlich Schriftattributen; unbekannte Dateien öffnet 1stGuide als Text). Vom gleichen Autor stammen die JPEG-Module von GEMVIEW.

Für Animationen gibt es Programme wie ANIPLAY, MP_STE u.v.a., die hier nur wegen der MPEG-Fähigkeiten von 1stGuide kurz erwähnt werden.

Bei weiteren Fragen und Wünschen zu einem der folgenden Teile wenden Sie sich bitte direkt an die Redaktion (siehe Impressum auf Seite 66)

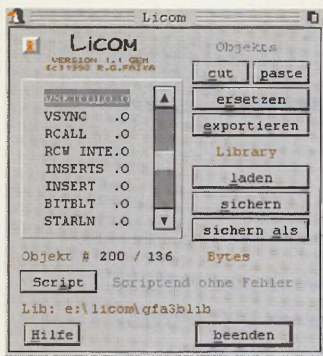
D. Koch

WDR

wir präsentieren

In der Nacht vom 5. auf den 6. Dezember (Beginn 23.30) präsentiert der WDR-Computerclub anlässlich des Jubiläums zur 250. Sendung die WDR-Computernacht mit vielen Themen, die auch für Atari-Anwender von großem Interesse sein dürften.

Seien Sie dabei!



Software

GFA-Programmsupport

Matthias Jaap

Das saubere GFA-Licom

Mit Licom wird ein Traum wahr: saubere und schnelle GFA-Kompilate.

Als GFA-Programmierer hat man es nicht leicht: Zum einen spötteln Programmierer anderer Sprachen gerne über das angeblich unsaubere Basic, und zum anderen macht es sich ein GFA selbst auch nicht allzu leicht, denn es existieren unbestritten einige Bugs im Basic. Doch im Gegensatz zu PureC/Pascal & Co. wird GFA weiterentwickelt, zwar nicht von GFA Systemtechnik, aber von engagierten Programmierern. Jüngst wurde faceValue 2.3 präsentiert, und jetzt gibt es auch einen neuen Patch - und der hat es in sich: Licom.

Voraussetzungen

Licom läuft unter allen TOS-Versionen und Multitasking. Benötigt wird die ungepatchte Compiler-Library des GFA-Basic 3.6TT (in den meisten Fällen ist dies die GFA3BLIB). Ältere Versionen funktionieren zum einen nicht, zum anderen sollte man als GFA-Programmierer schon die letzte Version des Basics besitzen. Empfehlenswert ist weiterhin Ergo pro, worauf ich im Verlaufe dieses Artikels noch weiter eingehen werde.

Funktionsweise

Licom patcht die GFA3BLIB, die für das Compilieren eines Programmes benötigt wird. Diese sollte im unmodifizierten Zustand vorliegen, das setzt natürlich voraus, daß man sich ein Backup von der ungepatchten Datei gemacht hat. Die Licom patcht nur diese Datei und nicht etwa Interpreter/Compiler. Die GFA3BLIB sollte im gleichen Verzeichnis wie Licom liegen, die NDX-Datei wird nicht benötigt, da nach dem Patchen eine neue erzeugt wird.

Start

Nach dem Programmstart präsentiert sich Licom sehr übersichtlich in einem Dialog. Daß eine (stark) modifizierte faceValue-Version am Werk ist, merkt man schon an der fehlenden Menüleiste, die aber für so ein kompaktes Programm auch unangemessen wäre. Mit einem Klick auf "Script" kann eine Patch-Liste ausgewählt werden. Bei der Vielzahl an Patches wird vielleicht der eine oder andere nicht benötigt - kein Problem, denn die Licom-Scripte sind sehr einfach aufgebaut und zudem mit Kommentaren versehen. Ein zweiter Vorteil ist die Modularität: Jeder Patch liegt als eigene Datei vor, und so sind Updates sehr einfach möglich. Gleich nach der Auswahl des Scripts wird man aufgefordert, die GFA-Library auszuwählen. Sofort danach macht sich die Licom an die Arbeit und erzeugt danach die Index-Datei.

Patches

Die Patches lassen sich grob in fünf Gruppen unterteilen:

1. Fehlerkorrekturen
2. Geschwindigkeitsoptimierungen
3. Verbesserung der Stabilität
4. Umlenkung von Line-A auf "saubere" Funktionen
5. Dummys.

Insgesamt liegen 48 Patch-Dateien in der v1.1 vor.

Böses, böses Line-A

Wer in älteren Atari-Büchern nachschlägt, wird auf Empfehlungen wie "Benutzen Sie Line-A, das ist schneller" gestoßen

sein. Auch das GFA-Basic verwendet im ungepatchten Zustand intern Line-A-Aufrufe und baut diese in zuvorkommenderweise beim Compilieren in das eigene Programm mit ein. Line-A gilt aber mittlerweile als so ziemlich das schmutzigste, was man sich beim Programmieren leisten kann. Diese Betriebssystemfunktionen waren (und sind) nur für die ST-Auflösungen gedacht - mit Grafikkarten vertragen sie sich nicht und sind auch sonst ziemlich absturzträchtig. Von daher ist es oberste Pflicht eines jeden Patchprogramms, die Compile Line-A freizuhalten.

Fehlerkorrekturen

Licom korrigiert neben den bekannten Fehlern auch sehr viele bisher unentdeckte Bugs. Bei einigen ist jedoch zu beachten, daß sie nach wie vor im Interpreter nicht korrekt arbeiten, da natürlich nur das Compilat gepatcht wird. Was alles korrigiert wird, steht in einer separaten Datei, einige Befehle seien hier genannt: VSETCOLOR funktioniert auch mit mehr als 16 Farben (wenn auch nur im Kompilat). Bei INPUT wurden Hiide mouse/Show mouse Aufrufe entfernt, die auch nicht unbedingt für ihre Sauberkeit berühmt waren. Die DEF-Befehle (also DEFTEXT usw.) wurden von Line-A befreit. Bei der Programminitialisierung wurde ebenfalls Line-A entfernt und die Speicherinitialisierung verbessert. Die AES-Initialisierung hat ähnliche Korrekturen erfahren. Die Funktion TT? war bisher nicht besonders empfehlenswert, dank Licom kann man sie nun zum Erkennen der FPU gefahrlos benutzen, da Richard Gordon Faika diese völlig neu geschrieben hat(!).

Geschwindigkeitsoptimierungen

Auch hier hat sich einiges getan, denn Geschwindigkeitsverbesserungen gibt es u.a. bei folgenden Befehlen: DEFXXX, Initialisierungsroutine, RSRC_FREE(),

GRAF_HANDLE(), GRAF_MKSTATE() und EVNT_KEYBOARD(). Doch ein wahrer Knüller dürfte wohl die vollautomatische und saubere Unterstützung der FPU sein! So etwas ist auf dem Atari bislang wohl einmalig, denn ein mit der gepatchten Library compiliertes Programm erkennt selbständig eine vorhandene FPU und wird so unter Umständen dramatisch beschleunigt. Durch Programme, die sehr viel mit Befehlen wie SQR, MUL, ROUND und SIN arbeiten, werden Maschinen wie der Milan noch schneller. Laut Anleitung arbeiten die FPU-Befehle zum Teil bis zu zehnmal schneller.

Verbesserung der Stabilität

Die Stringverwaltung und mit ihr verbundene Befehle wie DIM und ERASE wurde in ihrer Stabilität verbessert. Es läßt sich zwar nicht leicht nachprüfen, wie oft die alte Stringverwaltung Probleme bereitet hat, aber vermutlich wird es dadurch einige überraschende Abstürze weniger geben, die GFA-Programmierern schon manche grauen Haare beschert haben. Auch der Init-Teil und DEFXXX-Befehle wurden auf Stabilität und Größe optimiert.

Umlenkung von Line-A auf "saubere" Funktionen

Einige ehemalige Line-A-Funktionen wurden auf VDI-Funktionen umgelenkt, doch längst nicht alle. In GFA-Hypertexten befinden sich jedoch oftmals Tips, wie man diese Befehle gegen saubere Versionen ersetzen kann. DEFMOUSE wurde auf eine AES-Funktion umgelenkt, ebenso wie PSET. Da DEFMOUSE gerne in älteren Programmen verwendet wurde, ist dies sicherlich eine praktische Sache. Die Gruppe der MOUSE-Befehle (MOUSE, MOUSEX, MOUSEY, MOUSEK) ist jetzt auch AES-konform. Allgemein läßt sich sagen, daß zumindest die Line-A-trächtigen Befehle, die gerne in älteren Programmen auftauchten, auf saubere AES-Aufrufe umgelenkt wurden. Der

Rest wurde durch Dummyfunktionen ersetzt, so daß sie zumindest keinen Schaden anrichten können.

Dummys

Folgende Line-A-Befehle wurden durch Dummys ersetzt: ACLIP, ALINE, APOLY und ARECT. Das gleiche Schicksal haben GET, PUT sowie SGET und SPUT erlitten, wobei damit nur die Verwendung für den Bildschirm gemeint ist. Im Hypertext GFA-Utilities gibt es einiger Ersatzfunktionen für die GET- und PUT-Befehle, damit diese auch mit hohen Auflösungen zurechtkommen. PTST, RC_COPY und SPRITE haben in modernen Programmen nichts zu suchen und werden auch durch Dummyfunktionen ersetzt. Ähnliches gilt für die GFA-Window-Befehle wie OPENW, die nicht nur sehr unflexibel, sondern auch unsauber sind. Als Alternative bieten sich die Routinen von faceValue an.

Weitere Extras

Hat man sein nun compiliertes Programm endlich zum Absturz gebracht (was schwer genug ist), zeigt sich eine weitere Neuerung: die neue Error-Verwaltung, die mehr Informationen über die Art des aufgetretenen Fehlers bietet. Zwar muß man als Programmierer auch aus solchen Meldungen erst einmal schlau werden, aber sie sind zumindest hilfreicher als so manche Meldungen der Betriebssysteme (z.B. MagiC: "68000 Exception").

Aus Alt wird Neu

Neben dem "Aufpolieren" der eigenen Programme kann man auch versuchen, ältere GFA-Programme, denen der Source beiliegt, neu zu kompilieren. Es kann durchaus sein, daß alleine dadurch schon viele Atari-User Gefallen am Milan finden werden. Ist das Programm jedoch stark auf die nun nicht mehr funktionsfähigen Line-A-Befehle angewiesen, wird auch Licom nicht viel ändern können.

Zusammenarbeit mit faceValue

Beim ersten Versuch der Compilierung eines faceValue-Programms brach der Linker mit einer Fehlermeldung ab. Der Fehler im Programm lag in dem Befehl RESERVE. Dieser liegt zwar innerhalb einer IF...ENDIF-Konstruktion, die nur ausgeführt wird, wenn das Programm im un-compilierten Zustand vorliegt, aber beim Compilieren wird erst einmal das ganze Programm übersetzt. Damit das Compilieren ohne Fehler verläuft, hat man zwei Möglichkeiten:

(1) die Zeilen vor dem Compilieren zu entfernen oder (2) den Präprozessor von Ergo pro benutzen. Die zweite Variante ist sich die praktischere, und zudem bietet Ergo pro noch zusätzliche Optimierungsmöglichkeiten, so daß zusammen mit Licom ein wirklich schlankes Programm entsteht.

Fazit

Licom ist eine (friedliche) Revolution für GFA-Programmierer. Zusammen mit faceValue und Ergo pro hat man eines der modernsten Entwicklungssysteme für den Atari und zudem die Gewißheit, daß die Programme auch weiter entwickelt werden. Richard-Gordon Faika hat eine hervorragende Arbeit geleistet, und er plant sogar noch weitere Optimierungen! Das, was bis jetzt vorliegt, ist schon fast ein neues GFA-Basic und motiviert geradezu, die eigenen Programme so schnell wie möglich aufzupeppen und mit der gepatchten Library zu compilieren. Als Dank verlangt RGF eine Erwähnung der Licom im Programm, was sicherlich nicht zuviel verlangt ist. Aus meiner Sicht eines der zehn Top-Programme dieses Jahres!

Bezugsquelle:

Richard Gordon Faika

Richard Sorge Str.24

10249 Berlin

Email: richard-gordon.faika@b.maus.de

<http://www.atari-computer.de/rgfaika/index.htm>

Das Komfort-Abo

Jetzt mit Geschenk*

ST-Computer

**kompetentes Wissen
aktuelle Neuigkeiten
viele wertvolle Tips und Tricks**

Unser Geschenk für Neuabonnenten:



Bei Abschluß eines Neu-Abonnements erhalten Sie von uns gratis eine komfortable CD-Transportbox im robusten Kunststoff-Design, die sich sowohl für den Transport als auch für das Archivieren von CD-ROMs und Musik-CDs eignet.

Abonnenten erhalten die Box gegen Einsendung von DM 10,- inkl. Versandkosten (bar/Scheck/Abbuchung). Nicht-Abonnenten zahlen DM 15,-. * Das Geschenk kann nicht bei Bestellung eines Schnupper-Abonnements in Anspruch genommen werden.



Bitte senden Sie mir die "ST-Computer" zum nächstmöglichen Zeitpunkt für den Zeitraum eines Jahres. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich beim Falke-Verlag künde. Ich bestätige dies durch meine Unterschriften.

Geschenk bzw. Lieferadresse

Vorname

Name

Straße/Nr.

Land/PLZ/Ort

Datum

X
Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ bequem und bargeldlos durch Bankeinzug

Kontonummer

Bankleitzahl

Bankinsitut

☐ per Verrechnungsscheck über DM _____

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

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb 6 Tagen beim Falke Verlag, Moorblöcken 17, 24149 Kiel, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme durch meine zweite Unterschrift.

X
Unterschrift

Gewünschtes bitte ankreuzen:

- ☐ Abonnement für ein Jahr zum Preis von DM 98,-
- ☐ Ich möchte die CD-Transporttasche
- ☐ Abonnement für ein Jahr inkl. Spezial-Diskette für 148,- DM
- ☐ Ich möchte die CD-Transporttasche
- ☐ Schnupper-Abonnement für 3 Ausgaben DM 20,-
- ☐ Schnupper-Abonnement inkl. Spezial-Diskette DM 35,-
- ☐ Ich möchte zusätzlich zum Jahres-Abo die quartalsweise erscheinende Leser-CD zum Aufpreis von DM 50,-

Per Post bitte an:

Falke Verlag
Moorblöcken 17
24149 Kiel
Fax (04 31) 27 368

Tips und Tricks rund um den Milan

Nun ist der Milan schon seit einiger Zeit auf den Markt, und selbstverständlich tauchen hier und da immer wieder Fragen auf, die der Anwender gerne beantwortet wissen möchte. Wir hoffen, Ihnen bei der einen oder anderen Frage mit unserem Tips- und Tricks-Artikel behilflich sein zu können.



Und wenn Sie weitere Fragen zum Milan haben, dann schreiben Sie uns, wir sind gerne bemüht, Ihnen behilflich zu sein.

CD-ROM-LW am Milan wird nicht erkannt?

Sicherlich gibt es den einen oder anderen Milan-Besitzer, der über kein CD-ROM-Laufwerk verfügt. In diesem Fall gibt es beim Erkennen der Laufwerke eine kleinere Pause, die man unterbinden kann, denn HDDRIVER sucht in der Grundeinstellung der Milan-Version nach einem CD-ROM-Laufwerk.

Um diese Wartephase zu umgehen, ruft man HDRUTIL auf und deaktiviert unter Einstellungen -> Gerätekonfiguration den Button "I1" (für IDE 1). Jetzt installiert man den HDDRIVER neu unter Datei -> HDDRIVER installieren und bestätigt die Sicherheitsabfrage mit "JA". Ab jetzt bootet der Milan ohne CD-ROM-Laufwerk deutlich schneller.

Soll nachträglich ein CD-ROM-LW eingebaut werden, sollten Sie dringend

darauf achten, diesen Schritt rückgängig zu machen, da ansonsten kein CD-ROM-Laufwerk gefunden werden kann.

Cache defaultmäßig aus

Seit dem neuen TOS vom 28.08.1998 gibt es Änderungen bei der Cache-Einstellung. Bislang wurde der Cache so gehandhabt, daß er nach dem Abarbeiten der Autoordner-Programme eingeschaltet wurde. Da es aber nach wie vor einige Accessories gibt, die Probleme damit haben, bei eingeschaltetem Cache gestartet zu werden, ist der Cache des Milan nach dem ersten Flashen des neuen TOS zunächst deaktiviert.

Im Single-TOS unter dem Standard-Desktop hat man nun die Möglichkeit, unter "Konfiguration" einzustellen, daß der Cache nach dem Starten der Accessories aufgerufen wird. Sollte man diese Änderung übersehen haben, ist es nicht weiter verwunderlich, wenn der Milan seit dem Flashen des neuen TOS langsamer als zuvor läuft.

Bootproblem

Von einem Milan-Anwender wurde geschildert, daß er seit dem TOS-Update vom 28.8.1998 das Betriebssystem nicht mehr aus dem RAM-Speicher, sondern nur noch von der Diskette aus das TOS hochzubooten vermochte. Leider konnte das Developer-Team keinen triftigen Grund hierfür finden. Schließlich schloß der besagte Milan-Anwender eine neue bzw. andere PC-Tastatur an seinen Milan an, und schon funktionierte es mit dem automatischen Booten des TOS (so, wie es sich eigentlich auch gehört).

Der Grund bzw. die Fehlerquelle dieses Verhaltens sind leider noch ungeklärt, doch sollten Sie auf ähnliche Probleme stoßen, könnte o.g. ein möglicher Lösungsvorschlag sein.

CDs brennen mit dem Milan

Mit Hinblick darauf, daß eine SCSI-Erweiterung für den Milan rund 200 DM kostet und daß ein SCSI-CD-Brenner vergleichsweise teurer ist als die IDE-Variante, wurden Treiber erarbeitet, die nun auch IDE-CD-Brenner unterstützen. Entsprechende Produkte stehen von der Firma SoundPool und Woller Systeme Berlin zur Verfügung und werden zu Preisen zwischen 200,- und 300,- DM angeboten. Wer also mit dem Gedanken spielt, mit dem Milan auch CDs zu brennen, der sollte sich eventuell mit o.g. Firmen in Verbindung setzen, um Details zu erfragen.

SpeedoGDOS

SpeedoGDOS kann nur dann gestartet werden, wenn der Cache ausgeschaltet ist.

Aus diesem Grunde sollte man sehr darauf achten, daß das Programm im Auto-Ordner dringend nach dem Cache-Off-Programm gestartet wird. In diesem Zusammenhang sollte man sich bemühen, die Reihenfolge der Autoordner-Programme stets so zu gestalten, daß Cache-Off am Anfang und Cache-On am Ende der Programmreihenfolge sind.

Die Startreihenfolge der Programme kann man dann ansehen, wenn man den Auto-Ordner öffnet und unter Anzeige nicht z.B. "alphabetisch", sondern "unsortiert" wählt. Sollte die Reihenfolge nicht korrekt sein, kann man sich entweder eines Bootmanagers wie z.B. XBOOT oder auch McBoot bedienen oder wie folgt vorgehen:

Man benennt der Original-Ordner um, legt einen neuen Ordner namens "Auto" an und kopiert die Programme des umbenannten Auto-Ordners in der gewünschten Reihenfolge herüber. Bootmanager wie z. B. XBOOT funktionieren auch nur mit ausgeschaltetem Cache, also bitte wie bei SpeedoGDOS vorgehen. NVDI läßt sich prinzipiell auch auf dem Milan installieren. Bitte gehen Sie wie folgt vor:

1. Installieren Sie zunächst die normale ATARI-Version von NVDI mit den für Sie notwendigen Druckertreibern, Fonts usw.
2. Nach der Installation benennen Sie die folgenden Dateien um oder löschen

diese: NVDIDRV01.SYS, NVDIV02.SYS, NVDIV04.SYS, NVDIV08.SYS. Dies sind die Bildschirmtreiber von NVDI, die nicht benötigt werden, da das Milan-VDI die Bildschirmausgabe selbständig übernimmt. True-Type-Fonts und Druckertreiber sind weiterhin zu benutzen.

"Help" und "Undo" auf der Milan-Tastatur

An den Milan ist jede Standard-PC-Tastatur anschließbar. Diese Tastaturen sind im Durchschnitt weitaus komfortabler als die Keyboards, mit denen Atari seine Rechner ausgerüstet hat (vom Mega ST mit seiner Cherry-Tastatur vielleicht einmal abgesehen), besonders wenn man eine der immer günstiger werdenden ergonomischen Tastaturen nachrüstet.

Hin und wieder erreichen uns aber Anfragen nach einigen Atari-spezifischen Sondertasten. Im Handbuch sind diese Tasten nicht dokumentiert, und so hat sich wohl schon so mancher Milan-User damit abgefunden, daß sie wohl nicht existieren,

was allerdings nicht stimmt.

Die PC-Tastatur bietet einige Tasten des Ataris nicht. Aus diesem Grunde werden diese auf folgende Tasten des PCs umgelenkt:

· Druck/Print:

Da diese Taste vom TOS bisher nicht unterstützt wird, findet sich hier die vom Atari bekannte Help-Taste.

· Rollen:

Auf die Rollen-Taste der PC-Tastatur wurde die Undo-Taste umgelenkt.

Die Programmierer des TOS werden in Zukunft weitere Sondertasten der PC-Tastatur unterstützen. So soll z. B. die "Menu-Down"-Taste in ihrer eigentlichen Funktion auch vom TOS angesprochen werden können.

Sollten Sie im Besitz eines Milan sein und selbst schon einige Erfahrungen gesammelt haben, deren Weitergabe für viele andere Milan-User wichtig sein könnte, so bitten wir Sie, uns Ihre Tips per Post oder Email zuzusenden. Vielen Dank!

Red.

Geschäftsauflösung

Aus gesundheitlichen Gründen bin ich gezwungen, das Geschäft aufzugeben

20%

30%

40%

50%

60%

??%

Einige Beispiele:

1040 ST 90,- 520 ST 30,-
Mega ST 2 /HD-LW/TOS 1.04 200,-
TTM 195 19" 250,-
ProScreen TT 19" 300,-
Falcon Tower (versch. Ausst.) 700,-
SM 124 50,- MO 128MB 400,-
Philipps 14 GS/VGA 80,-
EPSON LQ 1050 24-Nadel/A3 200,-
Mega St 4/HD/Grafikk.+19" Monit. 400,-

Sybex-Profilbuch 40,-

Audio-Master 100,-

Apex-Media 100,-

Calamus SL versch. Versionen ab 30,-

That'sWrite 4 50,-

außerdem: CD-ROM-, MO-, DISK-Laufwerke,

Festplatten, Boards, Adapter, Kabel, Zubehör,

Monitore, Bücher, Software, Disketten, Speichermedien,

Verbrauchsmaterial, Handbücher/Anleitungen, Eingabegeräte

Listen anfordern - auch für Händler interessant !!!

wir lassen
mit uns
reden

RME Computer Kassel

Parkstraße 9

34317 Habichtswald

Tel.: 05606-56532 Fax: -56533

e-mail: reitmaier@t-online.de

Olga für den Hausgebrauch

Mit OLGA wird sich in der Programmierszene emsig auseinandergesetzt, und es hat den Anschein, daß die Unterstützung dieses Protokolls langsam zum guten Ton für Programmierer gehört.

Wenig ist aber bekannt über die bloße Anwendung von OLGA bzw. den konkreten Nutzen, den man als reiner User hiervon hat. Diese Lücke soll dieser Artikel füllen.

Grundsätzliches

Beginnen wir diesmal also, damit auch Uneingeweihte mitkommen, noch einmal ganz am Anfang, auch wenn vieles in (1) schon erwähnt wurde. OLGA ist, obwohl die Überschrift dies vielleicht nahelegt, kein Hausmädchen, sondern die Abkürzung für OBJEKT LINKING for GEM APPLICATIONS. Dies besagt, daß OLGA, korrekte Installation vorausgesetzt, eine Verbindung zwischen zwei Programmen herstellen kann, die dasselbe Objekt bearbeiten. In der Praxis heißt das, OLGA kann (immer ein Multitaskingbetriebssystem vorausgesetzt):

- ein Programm aus einem anderen heraus aufrufen, wenn dies benötigt wird, dem ersten Programm mitteilen, daß das zweite ein von beiden geladenes Objekt (Text, Grafik, Sound, etc.) verändert und neu abgespeichert hat
- dafür sorgen, daß das erste Programm sofort die aktualisierte Form des Objekts "erhält".

Wem dies immer noch zu theoretisch klingt, der sei zunächst auf die folgenden Praxisbeispiele vertröstet. Ein erster Eindruck der möglichen Anwendung von

OLGA sollte aber klargeworden sein.

Installation

Bevor wir die ersten Schritte auf eine Anwendung hin tun, müssen wir OLGA aber selbstverständlich erst einmal installieren. Dazu gibt es eine einfache und eine elegante Lösung.

Einfach und für jeden, der seinen Atari kennt, zu bewerkstelligen ist die Installation als Accessory: einfach ab mit OLGA.ACC in das Wurzelverzeichnis des Bootlaufwerks (immer wieder gern erwähnt: meist C:\) oder in den in der MAGX.INF-Datei angemeldeten ACC-Ordner.

Etwas komplizierter ist die Installation über eine Environment-Variable. Einfach ausgedrückt ist dies ein Hinweis für das Betriebssystem, wo ein bestimmtes Programm, das zu bestimmten Zeiten zu starten ist, auffindbar ist (bekanntes Beispiel: In vielen Programmen wird bei korrekter Installation St-Guide gestartet, wenn man die HELP-Taste drückt).

Zu diesem Zweck "lagert" man OLGA zunächst an einer sicheren Stelle auf der Festplatte, für MAGIC empfehle ich den GEMSYS-Ordner, für NAES/MULTITOS den MULTITOS-Ordner, und trägt dann diesen Standort mit einem Texteditor (Empfehlung: QED, da man hier mit Drag&Drop arbeiten kann) in die entsprechende INF-Datei ein. In der MAGX-INF Datei muß es heißen:

```
#_ENV OLGAMANAGER=C:\GEMSYS\OLGA151\OLGA.APP
```

(diese Zeile muß nach den Bemerkungen zur [aes] kommen)

In die MINT.CNF-Datei trägt man ein:

```
setenv OLGAMANAGER=C:\MULTITOS\OLGA151\OLGA.APP
```

(Wobei allerdings gesagt werden muß, daß der Betrieb unter Geneva nicht möglich ist und unter dem alten Multitos teilweise Probleme auftreten.)

Nun sollte nach dem Neustart des Systems, jedes Mal, wenn eine OLGA-fähige Applikation gestartet wird, OLGA gleich mitgeladen werden.

OLGA.INF

Kommen wir nun zum Kernstück der Installation: der OLGA.INF Datei. Um nicht ganz bei Null anfangen zu müssen, editieren wir einfach die bei Olga 1.51 mitgelieferte Datei entsprechend unserer Wünsche (Fans der ASH-Produktpalette brauchen eigentlich schon fast gar nichts mehr zu tun ...).

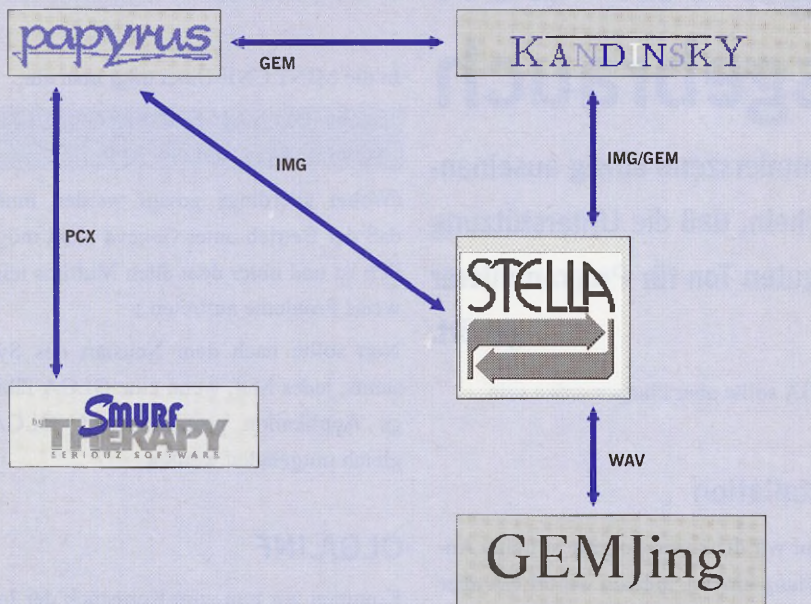
Als erstes kommt der Punkt [Extensions]. Wie leicht ersichtlich ist, sollen hier die Programme den Extensionen, für die sie zuständig sind, zugeordnet werden. Bevor man OLGA.INF also seinen individuellen Wünschen anpaßt, sollte man sich genau überlegen, welche Programme welche Aufgabe übernehmen sollen.

Für unseren speziellen Fall und zur Übung löschen wir erst einmal alles (bis auf die Überschrift, die Überschriften dürfen NIE gelöscht oder verändert werden) und tragen ein:

```
.GEM=$KANDINSKY
.IMG=$STELLA
.WAV=$GEMJING
.BMP=$SMURF
```

Was haben wir also gemacht? Genau: Wir haben festgelegt, welches Programm für die Bearbeitung eines Objektes zuständig ist. Wenn wir jetzt in papyrus eine IMG-Grafik selektieren und "OLGA-Objekt

i Funktionsweise des Olga-Protokolls



Alternativen:

Sollten Sie eines oder mehrere der o.g. Programme nicht besitzen, können Sie z.B. auch folgende Alternativen verwenden:

- für IMG: PixArt (ab V. 3.3), Smurf, Papillion, Bellini
- für GEM: Artworx
- für WAV: keine weiteren Programme bekannt
- für PCX: PixArt (ab V. 3.3), Smurf, Papillion

bearbeiten" anwählen, wird Stella gestartet und öffnet sich selbst diese IMG-Datei ebenfalls (halt, noch nicht probieren, erst muß die OLGA.INF-Datei fertig sein!). Die Punkte [Objects] und [Types] lassen wir erst einmal unverändert und nähern uns [Applications]. Hier gibt man den Namen der oben festgelegten Programme noch einmal ohne das \$-Zeichen, aber genau so geschrieben ein, und erklärt OLGA dann, wo auf der Festplatte sich dieses denn nun befindet. Bei mir steht etwa für Kandinsky folgendes:

Bild 1 oben: Perfekt vernetzt; unsere OLGA-Test-Installation

Da jeder seine Programme irgendwo anders rumfliegen hat, kann ich hier also keine ganz exakten Vorgaben machen. Nur noch einmal QED zum Editieren empfehlen: Dann braucht man hinter dem Gleichheitszeichen nämlich nicht mehr zu tippen, sondern selektiert einfach auf dem Desktop die entsprechende Datei, hält

[shift] gedrückt und zieht das Icon in das Textfenster von QED. Voilà, der Suchpfad in Buchstabenform.

Die ersten Schritte

Nachdem wir nun unsere Minimalkonfiguration fertig haben, können wir bereits ganz praktisch testen, was man mit OLGA so machen kann. Dafür müssen wir nun aber als allererstes das System neu starten. Zum Antesten gebe ich jetzt drei praktische Beispiele, von denen eigentlich jeder Leser mindestens eins auch genau so nachvollziehen können müßte. Die anderen können als Anregung gesehen werden, sich das eine oder andere Programm aufgrund der durch OLGA erhöhten Funktionalität doch einmal anzuschaffen.

1. Smurf und Papyrus

Die Grafik oben ist eigentlich der "klassische Fall" des Object-Linkings: Das Bild,

das wir soeben in unseren Text eingefügt haben, gefällt uns zwar schon ganz gut, es müßte aber doch noch ein wenig nachbearbeitet werden. Hier hilft ein gutes Grafikprogramm. Was muß also hierfür getan werden? Starten Sie papyrus, und öffnen Sie ein neues Dokument (Anmerkung: Damit alles korrekt funktioniert, muß im Menü "Einstellungen im Dialog "Bildverwaltung" für den IM- und Export von Bildern "nur Pfad- und Dateiname merken" selektiert sein), wählen Sie im Menü Datei "Bild einfügen" und suchen Sie sich ein BMP-Bild Ihrer Wahl aus (Anmerkung: Wenn Sie über keine Bilder dieses Formats verfügen, melden Sie einfach [vor dem Neustart!] eine andere Extension für Smurf in OLGA.INF an). Falls Sie das Bild noch im Urzustand brauchen, sollten Sie vorher eine Sicherheitskopie machen. Nachdem dieses in Ihr Dokument eingefügt wurde, selektieren Sie es mit der rechten Maustaste. Wählen Sie aus dem erscheinenden Pop-Up-Menü "Olga-Objekt bearbeiten" und warten Sie gespannt, was passiert ...

WAV

Passiert gar nichts, gehen Sie bitte Tabelle 1 durch.

Bei den meisten Anwendern sollte jetzt aber Smurf starten und das Bild anzeigen. Es kann jetzt in beliebiger Art und Weise bearbeitet werden. Nun aber der Clou: Speichern Sie das bearbeitete Bild einmal ab (wichtig: im gleichen Format und auf dem ursprünglichen Pfad), und wechseln Sie jetzt zu papyrus zurück: Auch das Bild in papyrus hat sich verändert!

Um die häufig verwendeten Fachtermini anhand dieses Beispiels zu verdeutlichen: papyrus war in diesem Fall OLGA-"client", d.h. gab die Veränderung des Bildes "in Auftrag", wohingegen SMURF der "server" war - es "bediente" papyrus mit den ersterem fehlenden Funktionen.

2. Kandinsky und Stella

Ein weiteres häufig verwendetes Anwendungsgebiet ist die Zusammenarbeit eines

i Mögliche Fehlerquellen bei der Konfiguration von OLGA.INF

- Überschriften [Extensions], [Objects], etc. falsch
- Bei den Extensionen wurde der Punkt vergessen
- Die Extensionen wurden klein geschrieben (gilt auch bei vfat-Dateisystemen als Fehler!)
- Die Aliase entsprechen sich nicht
- Eine Pfadangabe im Bereich [Applications] ist falsch
- Die Groß- und Kleinschreibung ist in irgend einer Form durcheinander geraten
- Sie haben Leerzeichen gesetzt, wo diese nicht hingehören
- Vor Kommentaren muß ein Semikolon stehen
- Mehr als ein Programm pro Extension angemeldet

Vektorzeichenprogramms mit einem Pixelzeichen- oder Bearbeitungsprogramm. Wer Kandinsky kennt, weiß, daß in die Vektorgrafiken jeweils auch Pixelgrafiken eingefügt werden können. Was aber, wenn diese, analog zu dem Beispiel mit der Textverarbeitung, uns nicht ganz zusagen?

Also, legen wir los.

Wir öffnen Kandinsky und legen entweder ein neues Dokument an oder laden ein GEM-Metafile. Dann importieren wir hier hinein eine IMG-Pixelgrafik und speichern ab. Aufgrund eines Fehlers in Kandinsky müssen wir das Programm jetzt leider erst beenden und wieder starten. (Leider wird Kandinsky ja nicht mehr weiterentwickelt, für professionelles Arbeiten sollte man also doch Artworx nehmen; Kandinsky ist aber aufgrund seines Shareware-Status für unseren Test besser geeignet.) Wenn wir nun die (zunächst unselektierte) Pixelgrafik doppelt anklicken und etwas Geduld haben (auch die Parameterübergabe scheint bei Kandinsky nicht optimal zu sein), startet Stella und zeigt die Grafik an. Zum Testen öffnen wir die Toolbox (Rechtsklick auf die Grafik) und invertieren, da dies auch problemlos wieder rückgängig zu machen ist. Wenn wir jetzt speichern, erscheint Kandinsky von selbst wieder im Vordergrund, und die Pixelgrafik entspricht auch hier unseren Wünschen.

3. Gemjing und Stella

Ein etwas anderes Konzept steckt hinter dieser fruchtbaren Zusammenarbeit. Wie

bekannt sein sollte, ist Stella ja nicht nur zur Grafikbearbeitung zu gebrauchen, sondern ist auch eine mächtige Dokument-Datenbank. Dabei ist es Stella grundsätzlich erst einmal "egal", um welche Art Dokumente es sich hier handelt. Archiviert man allerdings etwa WAV-Dateien mit Stella, so bekommt man das Problem, daß Stella diese selbst nicht abspielen kann. Über das OLGA-Protokoll kann hierfür aber das beliebte Freeware-Programm Gemjing einspringen.

Für unseren Test starten wir Stella, wenn es vom letzten Beispiel her nicht sowieso noch geöffnet ist, und legen eine neue Datenbank an, die wir etwa "Sounds" nennen. Durch Anwählen von "Hinzufügen" im Menü füllen wir diese dann mit ein paar WAV-Dateien. Nachdem die Datenbank fertig erstellt ist, kann eine Datei selektiert und "Anzeigen" angewählt werden (wahlweise auch mit Doppelklick). Nun wird Gemjing gestartet und spielt die Datei ab. Es muß allerdings gesagt werden, daß die Zusammenarbeit dieser beiden Programme noch nicht ganz reibungslos zu funktionieren scheint. Bei mir traten jedenfalls teilweise Abstürze auf. Vielleicht nehmen sich die entsprechenden Autoren ja dieses Problems an.

Was aber bei unserer Konfiguration darüber hinaus noch funktioniert, ist die Bearbeitung von BMP-Bildern aus Stella heraus mit Smurf und die Bearbeitung von GEM-Metafiles mit Kandinsky.

Wie geht es nun weiter?

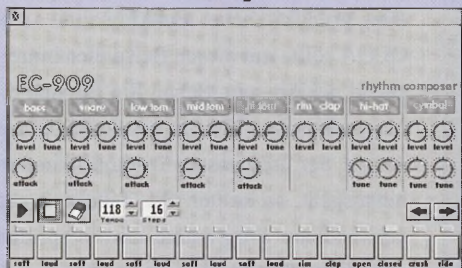
Die grundsätzliche Funktionalität von OLGA sollte mit diesen Beispielen hinreichend geklärt sein. Sehen Sie für sich einen praktischen Nutzen bei der täglichen Arbeit, der über unsere Testkonfiguration hinausgeht, so sollten Sie Tabelle 2 auf verwendbare Programme hin überprüfen und diese für die von Ihnen benötigten Extensionen in der OLGA.INF-Datei, entsprechend des oben erwähnten Vorgehens, anmelden. Unter Umständen ist es sogar möglich, nicht OLGA-fähige Programme zumindest als Server anzumelden. Hierzu bedarf es der Hilfe des Programmes "Olganisor" (gehört zum Lieferumfang von OLGA). Ist Ihr Lieblingsprogramm nebenbei noch "ID4-Server", so sollten Sie die entsprechende Ex-

Programm	ab	Autor	Cl.	Srv.	ID4-Cl.	ID4-Srv.
Alert Help	1.2	Matthias Jaep	*	*		
Alta lista	1.3	Matthias Jaep	*	*		
Artworx	1.0	Christian Mitt	*	*	1.4	1.14
Bellini	01/97	Ingo Dehne	*	*		
CAR	1.2	A. Clauss	*	2.5	2.0	
E.C.I.	1.2	Matthias Jaep	*	*		
Everest	12/96	Oliver Schmidt	*	*		
Focus 3D	1.50	Ralf Trübler	*	*		
freeBase	1.0	Hoiger Meets	*	*		
GFJing	1.03	Götz Hofner	*	*		
GEM-look	12/95	Rolf Kotzian	*	*		
Gleichungen	1.2	Matthias Jaep	*	*		
HP-Pinguin	1.05	Matthias Jaep	2.0	*		
Idealist	3.71	Chr. Bartholme	*	*		
JANE	1.50	Harold Becker	*	*		
JingleFALCON	1.41	Erik Hall	*	*		
Kandinsky	2.0	U. Roßgoderer	*	*		
Papillon	2.3	Dirk Sebiuisky	*	*		
Papyrus	5.5	R.O.M.	*	*		
Phoenix	5.0	U.-J. Geiß	*	*		
PixArt	3.32	Mario Meißner	*	*		
qed	3.00	Chr. Felsch	*	*		
Ronan	1.2	Matthias Jaep	*	*		
STELLA	2.0	Thomas Küneth	*	*		2.61
Tapi	1.5	Matthias Jaep	*	*		
Texel	1.0	Thomas Huch	1.5	*	1.5	
XURL	2.40	Gery Priest	*	*		

Tabelle 1: OLGA-kompatible Programme

tension zusätzlich unter [Objects] mit einem entsprechenden Kommentar anmelden, da sich die Funktionalität der Zusammenarbeit zwischen den Programmen hierdurch noch erhöht. Sollte Ihr Programm das XACC-Protokoll unterstützen, reicht es unter Umständen schon, wenn Sie dies unter [Types] mit dem entsprechenden Kürzel anmelden. QED etwa fühlt sich, wenn es wie in der mitgelieferten OLGA.INF-Datei angemeldet ist, schon für diverse Textformate zuständig. Näheres dazu finden Sie im Hypertext zum Olgaprotokoll. Wem dies zu kompliziert erscheint, der kann aber auch auf diesen Abschnitt verzichten und seine Programme "herkömmlich" anhand der Extensionen anmelden.

EC 909 Drumcomputer



Emulieren Sie mit Ihrem Atari originalgetreu einen Roland TR 909-Drumcomputer. Das Programm verfügt über 16 originale Roland-Samples mit genau den Drum-Sounds, die in der Dance-Szene heute gefragt sind! Das Interessante ist, daß EC 909 Ihnen weiterhin die Möglichkeit bietet, die Samples synthetisch zu bearbeiten, so daß individuelle Klänge für einzigartige Beats entstehen. Die Rhythmen können in Echtzeit (inkl. Undo-Funktion) und Step-by-Step eingegeben werden. Die Drum-Pads werden über den Computer oder wahlweise auch über ein externes Midi-Gerät angesteuert. Ist ein Drumloop den Wünschen entsprechend fertiggestellt, kann es **als komplettes Stereo-Sample im AVR- oder AIFF-Format abgespeichert** werden (8- und 16 bit).

Und da man mit dem Drum-Composer z.T. leichter anspruchsvolle Beats kreieren kann, ermöglicht EC 909 auch das **Exportieren von Midi-Files** mit den eingespielten Patterns.

Als Besonderheit bietet Ihnen das Programm auch die Möglichkeit, **die originalen Sounds gegen eigene Samples mit Hilfe des Candi-Kit auszutauschen**, so daß EC 909 zu einem multifunktionellen Drumcomputer mit ungeahnten Möglichkeiten wird. Lassen Sie sich nicht das Erlebnis entgehen, Ihren Standard-Atari ohne jegliche Zusatzenerweiterung in einen vollwertigen Drumcomputer zu verwandeln.

Preis: DM 99,-
Verfügbare Versionen: Falcon, STE (bitte System angeben)
Versandkosten: DM 7,- Vorkasse, DM 12,- Nachnahme
Vertrieb: Falke Verlag - Moorblöcken 17 - 24149 Kiel
Web-Infos: http://dSPACE.dial.pipex.com/electronic_cow/cownet.shtml

Grundlagen

Programmiergrundlagen

```
[Extensions]
.TAD=$ARTWORX
.CWG=$ARTWORX
.GEM=$ARTWORX
.CVG=$ARTWORX
.AI=$ARTWORX
.SDB=$STELLA
.TXI=$TEXEL
.DIF=$TEXEL
.CSV=$TEXEL
.XIS=$TEXEL
.HTM=$SCAB
.TXT=$SQED
.ASC=$SQED
.IMG=$SPAPILLON
.TIF=$SPAPILLON
.JPG=$SPAPILLON
.GIF=$SPAPILLON
```

```
[Objects]
.CWG=ArtWorx-Dokument
.CVG=Calamus-Dokument
.GEM=GEM Metafile
.AI=Adobe
.Illustrator-Dokument
.TAD=Textel-Diagramm
```

```
[Types]
SS=$TEXEL
VG=$ARTWORX
RG=$SPAPILLON
GG=$STELLA
ED=$SQED
```

```
[Applications]
TEXEL=C:\Program\PP\PRGS\
texel.app
STELLA=C:\Program\STELLA\
STELLA.APP
ARTWORX=C:\Program\ArtW
```

Man sollte es sich übrigens auch abgewöhnen, Bilddateien direkt von CD-ROMs in seine Programme zu laden - schließlich können diese hier nicht verändert abgespeichert werden, und die ganze Funktionalität des OLGA-Protokolls ist hinfällig.

Fazit

Man sieht, die Benutzung von OLGA sollte nicht überstürzt und ohne Vorüberlegungen getroffen werden, und die Konfiguration ist auch noch nicht völlig narrensicher. Hier wäre ein spezielles Editorprogramm für Anfänger sicherlich erstrebenswert. Ein erster Schritt ist zumindest mit OLGA-TOOL (gehört zum Lieferumfang von OLGA) getan, mit dem man seine OLGA.INF Datei auf Fehler untersuchen lassen kann. Hat man aber erst einmal alles nach seinen Wünschen und voll funktionstüchtig eingerichtet, so ist das OLGA-Protokoll doch eine enorme Arbeitserleichterung und spart auch bei häufiger Benutzung eine Menge Zeit. Nehmen Sie sich also ein wenig Zeit, testen Sie in Ruhe die Beispiele an, und überlegen Sie sich dann eine passende Anwendung für sich selbst. Dann wird OLGA auch bald für Sie gute Arbeit leisten.

Literatur:

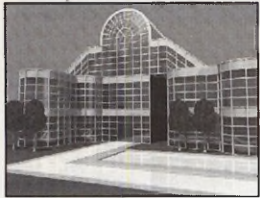
- (1) OLGA; ST/AI 1/97
 - (2) Hypertext zum OLGA-Protokoll
- OLGA ist erhältlich über ...
 (Mailboxen/Internet)

Henrik Klüver

Wichtige Vorüberlegungen

Da pro Extension nur je ein Programm angemeldet werden darf, sollte man sich im Vorwege schon genau darüber im klaren sein, an welches man diese denn nun "vergift". Male ich etwa zu Pixelbildern, die ich in meine Textverarbeitung einfüge, immer gerne etwas dazu, so werde ich für BMP wohl eher Pixart oder Bellini als SMURF anmelden. Desweiteren muß ich mir im klaren darüber sein, daß ich die Grafiken ja verändern und dann abspeichere. Es liegt auf der Hand: Will ich die Grafik im Urzustand noch einmal verwenden, muß ich vorher eine Sicherheitskopie machen (s.o.). Als sehr funktional hat sich bei mir z. B. ein extra Ordner erwiesen, in den ich alle Grafiken, die ich nach papyrus importieren will, vorher kopiere. Mit einem modernen Fileselektor wie Boxkite geht das übrigens sehr schnell und unproblematisch.

neuer Preis!



Neon Grafix 3D (TT/Falcon)

Endlich gibt es das wohl beste 3D-Programm für ATARI-Rechner (in einer donglefreien) Version für den schmalen Geldbeutel. Das inzwischen auch unter OS/2 weltweit meistverkaufte Programm ist ideal geeignet für 3D-Modelling und Animationsdesign. Neon Grafix 3D befähigt Sie zur plastischen Visualisierung beliebiger Formen und Figuren. 3D-Schriften aus Standard-Zeichensätzen können für Videofilme und Firmen-logos verwendet werden, wie es sonst nur große Werbestudios und Fernsehproduzenten können. Der engagierte ATARI-Grafiker kommt an diesem Programm nicht vorbei. Voraussichtlich läuft Neon auch unter Milan, Hades, Medusa und diversen Emulatoren (Ende März ggf. erfragen).

Preis inkl. umfangreicher Anleitung: 99,- DM



Digital Homestudio

Das gigantische Musikprogramm der Firma Softjee DHS verwandelt Ihren Falcon in ein komplettes Tonstudio, ohne daß Sie externe Musikinstrumente benötigen würden. Auf Basis eines integrierten 32spurigen Sequenzers ist man in der Lage, über die eigene Klangerzeugung (Samples) Audiotracks mit einer maximalen Polyphonie von 64 Stimmen aufzunehmen. Dank des integrierten Samplers, der über eine große Anzahl von Funktionen verfügt, können Sie das Programm permanent mit neuen Klängen versehen. Aber auch der eingebaute Effektprozessor kann sich sehen lassen, denn mehrere Digital-Effekte können gleichzeitig eingesetzt werden. Das Ergebnis läßt sich dann im D2D-Format ausgeben, woraus spielend leicht CD-Audio-Files generiert werden können.

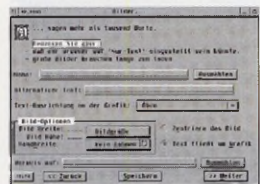
Das Programm wird in englischer Sprache inkl. umfangreicher und gut gegliederter Anleitung sowie deutscher Kurzbeschreibung geliefert. **Preis 249,- DM**



Fonty - Calamus Font-Designer

Dieses Programm aus England dient dem Erstellen und Modifizieren von Calamus CFN-Fonts, wobei bis zu sieben verschiedene Fonttypen gleichzeitig bearbeitet werden können. Dabei genügt es vom Funktionsumfang her den höchsten Ansprüchen. Einem Font kann das Kerning manuell oder automatisch zugewiesen werden. Sinnvoll ist auch die Funktion, die es erlaubt, eine Grafik in den Hintergrund zu legen, um diese als Vorlage für einen neuen Font zu verwenden. Diesem Paket liegt eine Software bei, die es erlaubt, PostScript Type1-Fonts nach CFN zu konvertieren! Software und Handbuch sind in Englisch - eine deutschsprachige Installationseinstellung liegt bei.

Unser absoluter Spitzenpreis: 69,- DM



Homepage-Penguin pro Version 2.6

neue Version!

Der erste kommerzielle HTML-Designer für ATARI-Rechner. Mit Hilfe dieses Programmes können Einsteiger bequem und sehr schnell eigene HTML-Seiten für das Internet erstellen, Bilder einbinden, Textstile verändern, Querverweise integrieren usw. Der Wizzard begleitet Sie Schritt für Schritt durch die einzelnen Stufen des Seitenlayouts. Bubblegem-Hilfe und Olga-Support. **NEU** in dieser Version ist, daß Sie dank Zusatzsoftware nun auch animierte GIFs erstellen können, die sich direkt inHTML-Seiten einbinden lassen.

Preis: 39,- DM

Overlay II - Multimedia

Die Spitzensoftware zum Erstellen interaktiver Animationen aller Art. Sie können eigene Präsentationssequenzen zusammenstellen, indem Bilder mittels verschiedener Effekte ein- und ausgeblendet werden. Parallel dazu können auch Audio-Files (WAV) timinggenau synchronisiert werden. Durch das Hypermedia-Modul wird der Benutzer interaktiv in das Geschehen eingebunden. Das Programm wird bereits bewährt zur Nachrichten-Präsentation in Geschäften usw. eingesetzt. Die Bedienung ist denkbar schlicht.

Overlay läuft auf allen TOS-kompatiblen Rechnersystemen (auch auf Emulatoren) in allen zur Verfügung gestellten Auflösungen.

Eine Anleitung ist auf der Diskette enthalten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, ob Sie das Programm auf CD-ROM oder auf Disketten möchten.

59,- DM

Script 5

ist die bewährte Textverarbeitung aus dem Hause Purix-Software. Das Programm verfügt nicht nur über eine integrierte Rechtschreibkorrektur, sondern auch über nahezu alle relevanten Funktionen für das professionelle Verarbeiten von Texten. Dabei erleichtert der RTF-Text-Im- und Export den Datenaustausch mit PCs und Macs. Auch hier können Sie zwischen einer Disketten- und CD-Version wählen. Auf der CD-ROM sind als Bonus sämtliche Texte der Korrespondenz-CD-ROM enthalten.

39,- DM

Arabesque Home

Das geniale Vektorzeichenprogramm, das vielfach auch mit einem C*-Draw des PC verglichen wird. Die Home-Version ist lediglich darin eingeschränkt, daß Sie einen EPS-Export sowie einige wenige Grafikeffekte nicht beherrscht. Das Programm ist Datenkompatibel zu Neon-Grafix und kann hervorragend als 2D-Designer für Neon genutzt werden. Über den mitgelieferten Coupon können Sie die Komplett-Version für nur 50,- DM Aufpreis direkt beim Produzenten bestellen.

79,- DM

Convector 2

Ein geniales Programm zum Vektorisieren von sw-Grafiken, wobei alles vollautomatisch vonstatten geht. Vektorisierte Grafiken können u.a. auch im Calamus-CVG-Format exportiert werden.

29,- DM

Arabesque Home + Convector 2

99,- DM

Atari-GOLD CD-ROM

Auf dieser CD-ROM sind 20 Vollversionen wie E-Backup, Locate-it, Script 4, papyrus 3, Pixart 3.14, F-Drum, Midnight, Raystart 2, Substation, Technobox Drafter, Formula, Trilingua

49,- DM

Best of ATARI-Inside II

Topaktuelle PD-& Shareware, alle Disketten der Special-Line-Serie des Heim-Verlags (Neuwert rund 750,- DM), alle Spezial-Disketten bis 9/97, viele PD-Disketten der STC/Al-Serie usw.

39,- DM

Best of ATARI-Inside II + SEmulator

99,- DM

Best of .. II + SEmulator + ATARI-Gold

129,- DM

- NEU - NEU - NEU -

Whiteline Kappa

Der jüngste Knüller aus dem Hause Delta Labs media mit 15 echten Vollversionen wie STarCall pro, Disk Index, Egale, Organisier, Smurf, Kairos, Face Value 2.0, Adamas light offline, Resource Master 2 usw.

Außerdem: 500 brandneue Calamus Fonts, NetBSD 1.3.2 - das Mega-Archiv des Unix-Derivat, über 3200 neue Cliparts, usw.

69,- DM

Infopedia 2.0 - deutsche Version

Unglaublich aber wahr: Endlich gibt es auch für Ihr TOS-System ein adäquates und vielseitiges Lexikon auf CD-ROM, das über 450.000 Stichworte, etliche Bilder, Videos und Sounds verfügt, rasend schnell ist und zudem auf allen gängigen TOS-Systemen arbeitet.

79,- DM

FALKE Verlag Direktversand:

FALKE Verlag

Moorblöcken 17

24149 Kiel

Tel. (04 31) 27365

Fax (04 31) 27368

Email:

falke@atari-world.com

<http://www.atari-world.com>

Vorkasse:

(bar, Scheck, Überweisung, Abbuchung)
7,- DM

Nachnahme:

12,- DM

Ausland:

(nur Vorkasse EC-Scheck, 15,- DM
bar Vorkasse oder Postanweisung)

Einkaufsführer



Hier finden Sie Ihren
Atari Fachhändler

10000

20000

DATASOUND
Computerelektronik & Tontechnik

ATARI-SERVICE-CENTER

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

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

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

woller systeme

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

<http://www.woller.com>

20000

WBW-Service

Willi B. Werk

Osterfeuerbergstr. 38
D-28219 Bremen

Tel. 0421/3968620
Fax 0421/3967221



ATARI
GEBRAUCHT-FACHMARKT
PETER DENK

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

Atari
Gebraucht-Fachmarkt Peter Denk
Sandkamp 19a • 22111 Hamburg
☎ 040-6 518878 • Fax -65901453

Seidel
SOFTWARESERVICE

Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel

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

Email:
Info@Seidel-Soft.de

Internet:
www.seidel-soft.de

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

Atari-Computer
Milan System-
partner

Reperaturservice
Software-Distribution
CD-Service &
Produktion
Druck-Lösungen &
Druckmittelvertrieb

weltweiter Versand &
Direktverkauf

30000

M.u.C.S. Hannover

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

Fragen Sie uns...

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

Internet: <http://www.muics.com>
Email: info@muics.com

...soviel Service muß sein!

RME

Computer
Software
Zubehör



Reitmaier
Musikelektronik
34317 Habichtswald
Tel.: 05606/56532
Fax: 05606/56533



Apple & Atari

The Best of Both Worlds

digital data deicke

Hannover, Nordring 9 - Tel.: 0511/6370 54..56

Mo. bis Fr. 10-18 Uhr

(siehe Großanzeige 3 Umschlagseite)

40000

A tari System Center Solingen
Wir bieten Branchenlösungen,
z.B. für Desktop Publishing

MegaTeam

Computer Vertriebs oHG
Rathausstr. 1-3

42659 Solingen

Ruf 0212/45888 Fax 0212/47399

ATARI®

... wir machen
Computer einfach:
0231/ 83 32 05

Computer • Erweiterung • Zubehör • Reparatur

Meyer & Jacob

Münsterstraße 141 • 44027 Dortmund Postfach

TEAM
Computer GmbH

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

ATARI® Competence
Center : ACC

Wilhelminenstr. 29 • 45881 Gelsenkirchen
Tel. (0209) 42011 • Fax 49 71 09
TEAM ist auch in Köln • Klettenberggrün 5 • Tel. 0221-466774

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

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

Tel. + Fax: 0180/5-250-150
Lynx + Jaguar + ATARI und vieles mehr.
Fordern Sie unseren Gratis-Katalog an !!!

Service wird bei uns GROSS geschrieben !

Düsselsoft
Hartung & Sigg GbR

Wir helfen Ihnen gerne weiter.

Egal ob...

ATARI, APPLE, UMAX oder PC

Viele Gebraucht-ATARIs auf Lager
Eigene Werkstatt

Wir nehmen Ihr Gebraucht-Gerät
bei Neukauf in Zahlung !

Fordern Sie unsere
aktuelle Preisliste
gegen 20DM in
Bekommen an
Kunden
per Email oder Fax

Wir sind erreichbar:
Mo - Fr von 10-13 und 15-18 Uhr
Am Staatsforst 88
40599 Düsseldorf

Telefon : 0211-74 50 30

Telefax : 0211-745084

Mobil : 0171-4707595

E-Mail : duesselsoft@compuserve.com

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

40000

Ihre Ansprechpartner für:
ST, FALCON, TT, MILAN

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

Ordern Sie unseren **kostenlosen** Produktkatalog

WB Systemtechnik GmbH

Bahnhofstraße 289
44579 Castrop-Rauxel

Tel. 0 23 05 - 96 20 30

Fax 0 23 05 - 96 20 31

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

e-mail: u.biletzke@cityweb.de

50000

TEAM
Computer GmbH

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

ATARI® Competence
Center : ACC

Klettenberggürtel 5 • 50939 Köln

Tel. (0221) 466774 • Fax 466775

Jetzt auch in Gelsenkirchen • Wilhelmstr. 99 • Tel. 0209 - 42 0 1 1

Computer and Music
Compusic

Der **ATARI®** Service! Tel. 02235-86763 Fax: 86858

Markus Dinter
Drieschstraße 31
50374 Ertstadt-Kierdorf

ST-Stacy-Falcon

Reparaturen • Ein+Umbauten • Zubehör

• FALCON Harddisk-Recording Systeme mit Cubase

AUDIO 16 und MIDI-Equipment vorrätig.

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

• Geschäftsräume mit eigener Werkstatt.

• direkt am Autobahnkreuz A1 / A 61.

AN - VERKAUF von Gebraucht - ATARI's!

60000

Leickmann® computer

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



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



Autorisierter Apple Systemfachhändler
mit Reparaturservice



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

KEYBOARDS + COMPUTER

- MIDI / Notensatz
- Software / DTP
- Datenbanken
- Zubehör / Werkstatt

ATARI

65232 TAUNUSSTEIN - NEUHOF
Georg-Ohm Str. 10
Tel. 061 28 / 7 30 52 Fax 7 30 53



60000

orion

Computersysteme
GmbH

67547 Worms • Friedrichstraße 22

Telefon 0 62 41/67 57 - 8

Telefax 0 62 41/67 59

70000

Walliger

+ Co. Personal
Computer

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



edicta GmbH
Computer und mehr...

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

80000



- Ihr Atari-Händler seit 1990 -

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



⇒ Wir sind umgezogen:

SOFTHANSA Soft-Hardware Vertriebs-GmbH
Untere Grasstraße 2/Rgb. 81539 München-Giesing
FAX 089/692 48 30 Tel. 089/697 22 06

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

AKZENTE

COMPUTER & WERBEDESIGN

ACC
ATARI
COMPETENCE
CENTER

**Apple
Point**

J. Wassermann & A. Kneissle GbR
Frauenstraße 40 • 89073 Ulm
Tel. 0731/22551 • Fax 9217642

**AG Computertechnik
Axel Gehringer**

Schützenstraße 10

D-87700 Memmingen

Telefon (08331) 86373

DI-Netz (0171) 8232017

Telefax (08331) 86346

E-Mail:

AG_Comtech@t-online.de

80000

MULTIMEDIA

CORNER
im Kunstpark Ost

- Milan Computer und Zubehör
- Hard & Software für div. Systeme
z.B. TOS, Linux, Kickstart, Geos, ...
- Spielekonsolen:
Jaguar, Lynx, Sega, Nintendo...
- Ankauf, Verkauf, Reparatur
- Software Anpassung & Entwicklung
- Alle Systeme vorrätig
(z. Z. leider kein Versand möglich)



Patrick Zäuner EDV-Systeme
Deisenhofener Str. 79d, 81539 München
Tel. 089/693 702 82, Fax: 089/693 702 81
Ausstellungszeiten im Kunstpark Ost:
Sa. 10.00h - 18.00h und nach Vereinbarung

90000

ATARI®
Computer und Zubehör
Exklusive in Hof

Technisches Kaufhaus
Thomas Prasse

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

SCHWEIZ

ATARI-Zubehör u. Umbauten

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

steineberg
computer-shop

Im Zentrum von Langenthal

ATARI

Computer + Software
zum Testen und Ausprobieren

Bahnhofstraße 2a

CH-4900 Langenthal

063/23 00 80

ATARI® COMPUTER-SYSTEME

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

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

Wir sind für Sie da: Montag - Freitag nach Vereinbarung

Kostenlose Kleinanzeigen

Sehr geehrte Leser,

ab sofort sind 5zeilige private Kleinanzeigen in der ST-Computer & ATARI-Inside kostenlos. Hierbei sollten Sie bitte beachten, daß Ihr Text nicht 30 Zeichen pro Zeile überschreitet. Jede weitere Zeile kostet nur DM 1,- und kann mit Briefmarken oder in bar beglichen werden.

Aus rechtlichen Gründen können wir Ihre Kleinanzeigen nur entgegennehmen, wenn uns Ihre komplette Anschrift vorliegt.

Gewerbliche Kleinanzeigen kosten DM 15,- pro Zeile (je 30 Zeichen) und können per Scheck bzw. gegen Abbuchung beglichen werden. Diese werden mit "G" gekennzeichnet.

Mehrfachschaltungen sind nur bei gewerblichen Kleinanzeigen möglich.

Biete Hardware

ATARI Gebraucht-Fachmarkt, ständig auf

Lager: ca. 200 ATARI-Computer, 120 Originalprogramme, 50 Spiele, Festplatten, Monitore und fast jedes erdenkliche Zubehör. Fordern Sie unsere 18seitige informative Liste an, diese bekommen Sie dann umgehend per Post zugesendet. Telefon 040/ 6518878, Fax 65901453, Faxpolling (Liste) 65901454, Mobil 0172/ 4133877 und im Internet unter: www.atari-fachmarkt.de - Geschäft: Peter Denk, Sandkamp 19, 22111 Hamburg * G

Acorn Risc Computer Orcom Systemhaus, Leipziger Straße 70, 06766 Wolfen, Tel. 03494 / 6950, act@r-w.de

SW-Scanner mit Software + Netzteil. Anschluß am ROM-Port. 30 DM VHB. Tel. 0431 / 203789

2 Großbildschirme 19" für Mega ST und TT, einer war nach Garantieablauf nur unbenötigtes Reservergerät. Supercharger MS/DOS/Emulator, auch als RAM/Disk nutzbar, einfach anstecken an jeden ST 90,- DM. Tel. und Fax 02626 / 900199

1040ST 1MB, 520ST 1MB generalüberholt, SM124, Leergehäuse SM124, SH204, VORTEX HD und Ersatz, HD usw. Liste gegen Porto. Tel. 07151 / 563377 (Tausch)

Verkaufe Atari 520 ST mit doppels. Laufwerk + SM124 120,- DM; Atari 1040 STF mit SM124 und NEC 9 Nadeldrucker 150,- DM; Handscanner sw volle DIN A4-Breite mit Charly Bildbe-

arb. 130,- DM passend für Atari ROM-Port. Anfragen bitte Tel. + Fax 06206 / 12743 oder 101, 273535@germany.net.de

Atari 1040 STE mit 4 MB RAM inkl. Maus, evtl. mit Ersatzteilen (Tastatur, DD-Laufwerk, Motherboard eines defekten 1040 STE, internes Netzteil ...). Preis je nach Ersatzteilbedarf ca. 300,- DM VHB. Evtl. auch mit Software. Tel. 0541 / 1208940

Verkaufe umstandehalber meinen 2 Monate alten MILAN mit 64 MB EDO-RAM, 1 GB Festplatte, 32x-CD-ROM, Soundkarte, Netzwerkkarte, Software, ohne Monitor für 1.400,- DM. Tel. 069 / 66904168 oder 0177/3179680 (AB)

Falcon 030 im Tower, 4+8 MB RAM, 340 MB HD, CD-ROM, Tastatur, Maus, ohne Monitor. Tel. 0177 / 4498490 oder 0208 / 842613

Verkaufe Atari 1040 ST mit Monitor und Mouse, externer Festplatte mit 540 MB Speicher sowie umfangreicher Software mit dazugehörigen Handbüchern und vielen Spielen. Handbücher der Firma Markt und Technik: Atari ST Programmierpraxis Turbo C, Word Perfekt 4.1, Atari ST - Das Einsteigerbuch. Erfolgreiches Hard- und Softwaretuning Band 1-4 mit Disc. Gesamtpreis 500,- DM. Fax 030 / 2013475

Falcon-Wings (leer), Midi-Com, Conänect II (autom. Einschalter bei Mo-

demaktivität), CD-ROM-Rom (Adapter für ROM-Port), je VHB 50,- DM, Tel. 05731 / 93302

Emagic Notator Logic 2.5 (neueste Version) 350,- DM, AixITT FastRAM-Karte für TT mit 16 MB 220,- DM, Calamus 1.09N GigaPack 40,- DM. Tel. 0721 / 41654 (AB) E-Mail 072143503-1@t-online.de

Mega ST 1 4 MB mit Grafikk. Nova, Scanner PT Prof. 5 - LW, NEC P 2200 Calamus etc. VB 400,- DM. Tel. 0203 / 359913 ab 18.00 Uhr.

Mega ST, 4/120, TOS 1.04/2.06, Tast., Maus, SM124, 300,- DM; Mega STE, 4/40, Tast., Maus, SM144 350,- DM; Epson LQ-550 100,- DM; papyrus Gold 5.51, NVDI 3, MTEXT, K-Spread 4, Arabesque 2 Vektor 150,- DM, zus. 800,- DM. Tel. 05652 / 6490

Falcon, 16 MB, IDE 80 MB, SCSI 850, Wechsel-SCSI 105 (4Medien) 15" AOC-Multisync, NEC P6, viel Orig.-Standardsoftware für 1.200,- DM. Tel. 08137 / 1796, E-Mail: Wolf.Wabnitz@t-online.de

Farbmonitor Nec 3D, alle ST-Auflösungen VHB 150,- DM inkl. Versandkosten, Handscanner und weitere Hardware verfügbar. Tel. 04851 / 9242

Biete Software

Maxon-Sonderdisketten u. Pool-Disks zum halben Preis. Gedruckte Listen für DM 4,- in Briefmarken: W. Foertsch, Harburger Weg 14 a. 13581 Berlin, Tel. 030 / 3667097

Alle gängigen PD-Serien für Atari ST/TT und Falcon für 1,40 DM/Disk vorhanden. Katalogdisks anfordern: Tel. 030 / 3667097 oder Fax 030 / 36710709 oder per Post: W. Foertsch, Harburger Weg 14 a, 13581 Berlin

KARMA 2, XBoot 3.1, Piccolo 2, Ease 5.03, Arabesque 2, LDW Powercalc 2, Calamus 1.09N (Spezialhandbuch) Calamus Zusatzpaket (HyperAD-On) mit Fonts und Grafiken (9 Disketten). Tel. 02404 / 69508 (nach 19 Uhr) oder Michael_Pauli@ac3.maus.de

50 Einzelteile und 7 Spielepakete für 5,- DM pro Spiel. Komplett für 180,- DM. Tel. 0431 / 203789

Verkaufe ASH-E-Mailer V1.0 15,- DM, Atari-Online 4.5 (Btx-Software für alle Ataris) 15,- DM. Tel. 07123 / 969467, Marc.master@nuertingen.netsurf.de

Original-Software: MagiC 5.0 mit Anleitung 50,- DM; Script 3.6 30,- DM; That's Write 2.0 20,- DM; Multigem 10,- DM; Connect 97 mit Handbuch 15,- DM; Q Fax 4.08 mit Handbuch 15,- DM; viel ZADOK-Software; Arranger, Improvisor, UniMan alles original mit Anleitung je 30,- DM. Anfragen bitte Tel. + Fax 06206 / 12743 oder 101, 273535@germany.net.de

Tempus Word jun. 2.7, NVDI 2.5, MultiTOS, Speedo GDOS, Script 2, 14 Disks Zeichensätze für Script, etliche Disks ClipArt + Pictogramme, ST Pascal plus 2.1, GFA Assembler, GFA Basic 3.0, Editor für Roland D50 von Geerdes. Alles Original mit Handbüchern und ggf. Dongle. Preise VHB. Tel. 0541 / 1208940

Suche Hardware

Suche TOS-Card von Hard & Soft für Mega ST. Tel. 030 / 4493460 (ab 20 Uhr).

Suche Atari ST-Book, Stacy oder Falcon, je einmal funktionstüchtig, einmal defekt. Tel. + Fax 02626 / 900199

Suche einiges für den Falcon. Suche Milani gebraucht. Suche dringend ED-

Senden Sie Ihre Kleinanzeige bitte an folgende Adresse:

FALKE Verlag
Moorblöcken 17

Fax (04 31) 27 368 - Email: STKLANZ@aol.com
24149 Kiel

Einsendeschluß für die nächste Ausgabe ist der jeweils letzte Werktag des Vormonats.

Kostenlose Kleinanzeigen

Disk-Laufwerk neu oder gebraucht! Besonders Mitsumi D352T2. Tel. 07151 / 563377

Suche Software

Suche Pool-Disketten Nrn. 2561, 2562, 2564 - 2570. Angebote an: W. Foertsch, Harburger Weg 14a, 13581 Berlin, Fax 030 / 36710709

Suche für Atari 1040 ST: 1. ein Betriebssystem mögl. MODUL; 2. Software (Word etc.); 3. Instrumentale Software: Gitarre/Keyboard. Außerdem andere Nutzer. Tel. 0241 / 5151674

Suche Programm TUNESMITH von Dr. T. für Atari ST. Tel. 0202 / 555634

Suche Digit 1 Vollvers. und dazugehörige Samples. Tel. 04473 / 1268

Suche Druckertreiber für Beckercalc 3 zum Ausdruck auf HP Laser Jet 5/5P von Atari MEGA ST4. Angebot an W. Nieder Tel. 0721 / 74185

Tausch/Verschiedenes

Atari Bücher, Programmbücher und Zeitschriften, komplett über 3 m lang, Atari CDs und PD-Disketten der ST-Computer. Tel. + Fax 02626 / 900199

Atari Privat-Museum: Wer hat oder

kennt eins? Tel. + Fax 02626 / 900199

Bin immer am Tausch von Atari Hardware interessiert. Suche auch kaputte ED-Disketten, Laufwerke usw. Tel. 07151 / 563377

Das Team der ST-Computer & ATARI-Inside sucht nach wie vor Verstärkung:

Wer hat Lust, sich redaktionell an der Entstehung der Zeitschrift zu beteiligen und gegen Honorar Artikel zu verfassen?

Wir suchen engagierte Autoren, die Erfahrung im Umgang mit dem Atari und Lust haben, sich mit Beiträgen aller Art an der ST-Computer zu beteiligen. Dabei sind Artikelvorschläge zu jedem Themenbereich willkommen: ob Grundlagenkurse, Bedienungshinweise, Tips für den Umgang mit Hard- und Software oder Erfahrungsberichte. Ebenso sind z.B. Erfahrungsberichte "Der Atari im professionellen Einsatz" erwünscht.

Infos und Artikelvorschläge bitte direkt an die Redaktion (Falke Verlag, Redaktion, Moorblöcken 17, 24149 Kiel). Über eine rege Teilnahme würden wir uns sehr freuen, um den Inhalt der Zeitschrift noch vielseitiger gestalten können.

Last minute:

Atari ST 1040, Megafile30 (ext.) Maus, SM 124, NEC P2200 + def. SM124 u. div. Software; DM 200,- Tel.: 05381 / 3542

Einsendeschluß für die kommende Ausgabe ist der jeweils letzte Werktag des Vormonats.

Sie können Ihre Kleinanzeige auch per Email (STKLANZ@aol.com) aufgeben!

Technobox Drafter

TECHNOBOX Drafter, das meistverkaufte CAD-Programm für Atari-Computer, mit Leistungsmerkmalen, bei denen einfach jeder schwach wird ...

- Perspektivenmodul
- vollständiges Bemaßen
- Symbolverarbeitung
- Schraffur frei einstellbar
- Metafileausgabe für DTP
- Zeichnungen bis DIN A0
- 9999 Ebenen verfügbar
- hohe Zeichengenauigkeit
- Farbrunterstützung
- Treiber für Ausgabegeräte
- uvm. ...

Die beispielhafte Benutzerführung und die bestechende Ausgabequalität wird Sie beeindrucken. Ein Update auf die Windows-Version von Technobox Drafter ist übrigens jederzeit möglich.

**Statt bisher DM 79,-
nur noch DM 39,-**

Technobox CAD/2

Die Vollversion von Technobox CAD/2 für Profis mit fantastischen Leistungsmerkmalen: * fortschrittlich einfach zu bedienen * voll in GEM eingebunden * extrem schnell * Großbildschirmunterstützung, Farbdarstellung * spezielle TT-Version * virtuelle Speicherverwaltung * umfangreiche Perspektiven * sehr umfangreiche Bemaßungsfunktionen * Export und Import von z.B. GEM, HPGL, DXF und sogar reinen ASC-Dateien * große

Anzahl an Ausgabegeräten * integrierte Symbolbibliothek mit ca. 1600 Symbolen * hohe interne Rechengenauigkeit * flexible Symbolhandhabung * lauffähig auf allen Atari-Rechnern ab 640 x 400 Pixeln (mono) bis hin zu jeder beliebigen Auflösung in Farbe * uvm.

**Statt bisher DM 169,-
nur noch DM 79,-**

Endlich wieder verfügbar!

Bitte schicken Sie mir folgende Produkte an unten stehende Adresse. Die Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten von 7,- DM (Vorkasse) bzw. 12,- DM (Nachnahme) / Ausland: 15,- DM nur Vorkasse.

- | | |
|--|---------|
| <input type="checkbox"/> Technobox Drafter | 39,- DM |
| <input type="checkbox"/> Drafter Bibliotheken | 20,- DM |
| <input type="checkbox"/> Technobox CAD/2 | 79,- DM |
| <input type="checkbox"/> Zahlung per Nachnahme | 12,- DM |

Adresse:

Falke Verlag

Versandabteilung

Moorblöcken 17

24149 Kiel

Tel. (04 31) 27 365

Fax (04 31) 27 368

Die uneinnehmbare Festung Buch:

Neuheiten von der 50. Frankfurter Buchmesse 1998

Auch dieses Jahr brachte die 50. Frankfurter Buchmesse Rekorde: mehr Neuerscheinungen, größere Ausstellungsflächen und zwei Jubiläen.



In seiner Begrüßungsansprache wies der Vorsteher des Deutschen Börsenvereins des Deutschen Buchhandels, Dr. H.c. Gerhard Kurtze, auf die zwei miteinander verbindenden Jubiläen hin. Zum einen fand die Frankfurter Buchmesse zum 50. Mal statt, und vor 50 Jahren haben die Vereinten Nationen die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte verabschiedet. Deren Artikel 19 bestätigt die Freiheit der Autoren und Verleger in Form der Zensurfreiheit als eines der Grundrechte der Menschen.

Dieses Jahr ging der Friedenspreis des Deutschen Buchhandels in einer Feierstunde in der Frankfurter Paulskirche, dem Tagungsort der Frankfurter Nationalversammlung (1848), an Martin Walser. Er hat sehr früh auf den Skandal der Trennung des deutschen Volkes und die daraus entstehenden geistigen und kulturellen Verwerfungen hingewiesen. Ein weiterer Preis wurde zum ersten Mal verliehen. Der "International Freedom to Publish Award" wurde der türkischen Verlegerin Ayse Nur Zarakolu für ihre Arbeit im Sinne der Freiheit des Wortes zugesprochen.

Dieses Jahr wurden rund 370.000 Titel ausgestellt, darunter 86.446 Neuerscheinungen - rund 6.500 mehr als 1997. Doch die Frankfurter Buchmesse hat auch ihre Bedeutung für über den Computer verbreitete Texte und Bilder gefestigt. 1.782 Aussteller präsentierten elektronische Medien - rund 160 mehr als im vergangenen Jahr. Damit ist die Frankfurter Buchmesse zum weltweit größten Marktplatz für elektronisches Publizieren geworden.

Das Thema Buchpreisbindung sorgte auch in diesem Jahr für regen Gesprächsstoff. In ihrer Ansprache wies die Frankfurter Oberbürgermeisterin Petra Roth auf die erwiesene Bedeutung der Buchpreisbindung hin. Sie gab ein entschiedenes Plädoyer für die Beibehaltung ab, da ihrer Überzeugung nach nur so die immense Vielfalt des Sortiments gewährleistet sei. Lesekultur bestehe aus großen und kleinen Verlagen, Bestsellern und hochspezialisierten Werken, großen Buchhandlungen und kleinen Fachbuchhandlungen. Alles dies sei ein wesentlicher Bestandteil der Stadtkultur.

Im Zentrum stand dieses Jahr die Schweiz. Ein Land, das Literatur in vier

Sprachen zu bieten hat. Unter dem Motto "Hoher Himmel - Enges Tal" stellten sich 130 Autoren vor, die in einer der vier Landessprachen schreiben. Schweizer Filme, Ausstellungen sowie eine Schweizer Nacht mit Musik und Tanz sollten den amerikanischen Schriftsteller Mark Twain Lügen strafen, der einmal abfällig gesagt hatte: "Die Schweiz ist nichts weiter als ein großer buckliger Felsblock mit einer dünnen Grasschicht darüber".

Bücher im Internet

Bücher spielen eine immer wichtigere Rolle im Internet. Neben Software und Reiseangeboten ist das Buch das im Internet meistverkaufte Produkt. Die deutschen Buchhandlungen haben diesen Trend mitgeschaffen. Über 1.200 deutsche Buchhandelsadressen sind im Internet - darunter 500 unter <http://www.buchhandel.de>, einem innovativen Branchenangebot des Börsenvereins. Weltweit zählt der Börsenverein monatlich über eine Million Zugriffe auf seine Datenbanken und liegt damit in der Führungsriege der global anbietenden Internet-Buchhandlungen. Neu ist der individuelle Service-Bookguard, der per Email jedem Interessenten kostenlos alle neuen Bücher aus seinen bevorzugten Interessengebieten nennt.

Buch oder CD-ROM?

Die Buchmesse hat eindrucksvoll bewiesen, daß die klassische Trennung zwischen Buch und CD-ROM immer mehr aufweicht. Als Beispiel hierfür mag das neue WISO-Lexikon dienen, das in Zusammenarbeit mit dem gleichnamigen ZDF-Magazin von dem Siegerländer Unternehmen Buhl Data Service GmbH entwickelt wurde. Zum einen erhält man eine Software mit ausgefeilter Multimedia-technik, zum anderen ein Begleitbuch WISO-Praxis voller Mustertexte und Verträge und ein Lexikon WISO-Glossar mit kompakten Erläuterungen zu allen wichtigen Begriffen aus den Bereichen Wirtschaft, Recht und Steuern.

Das große Lexikon 1999

Pünktlich zum Jahreswechsel präsentiert Data Becker das neue Lexikon für 1999. Mit rund 70.000 Stichwörtern, 10 Stunden Bild und Ton, 10.000 Bildern, 200 interaktiven Landkarten und einem völlig überarbeiteten Artikelstamm setzt Data Becker neue Maßstäbe.

Das große Lexikon 1999, Data Becker, 49,95 DM, ISBN 3-8158-6932-3

Java 1.2 programmieren in 21 Tagen

In diesem Buch lernen Sie, in 21 Tagen mit Java 1.2 zu programmieren. In einem umfassenden Tutorium werden die elementaren Anforderungen als auch die fortschrittlicheren Techniken und Konzepte dargestellt. Wichtige Themen sind, wie man Webseiten Applets hinzufügt oder mächtige Java-Applikationen erstellt, wie man Java Bean, Remote Methode Invocation, digital signierte Applets oder Sicherheits-Features verwendet und auch wie man Ereignismodelle behandelt. Durch das interessante Konzept wendet sich das Buch auch an Einsteiger, die ihre ersten Schritte in der Java-Programmierung machen wollen.

Java 1.2 programmieren in 21 Tagen, Laura Lemay und Rogers Cadenhead, SAMS Markt & Technik, 1998, 707 Seiten mit CD-ROM, 79,95 DM, ISBN 3-8272-2030-0

C++ Programmierung lernen

Der Autor André Willms beginnt seinen Programmierkurs in C++ damit, grundlegende Begriffe der Programmierung zu erläutern. Darauf aufbauend wird das erlernte Wissen anschließend mit Hilfe von C++ umgesetzt. Das Buch zeichnet sich auch dadurch aus, daß am Ende eines jeden Kapitels Kontrollfragen gestellt werden. Damit und durch die anschaulichen Übungen können Anfänger schnell die ersten Programme in C++ entwickeln.

C++ Programmierung lernen, André Willms, Addison Wesley, 1998, 392 Seiten, 49,90 DM, ISBN 3-8273-1342-2

T-Online clever nutzen



Dieses Buch vom Autor Rainer Werle kommt aus der Praxis und ist für die Praxis gemacht. Es beantwortet viele Fragen, die sich insbesondere allen neuen Nutzern von T-Online in den ersten Tagen stellen. Das beginnt bei der Erklärung der Infrastruktur von T-Online und endet mit den Homebanking-Möglichkeiten des größten deutschen Datendienstes. Die vielen Tips und der leicht verständliche Sprachstil machen das Buch lesenswert.

T-Online clever nutzen, Rainer Werle, Data Becker, 1998, 376 Seiten, 29,95 DM, ISBN 3-8158-1438-3

Gebt uns das Risiko zurück



Pünktlich zu Weihnachten erscheint im Carl Hanser Verlag ein wirtschaftspolitisches Buch, das sich mit dem Thema Arbeitslosigkeit als Gesellschaftsproblem Nummer Eins in Europa auseinandersetzt. Die Autoren zeigen Wege auf, wie in den

Unternehmen neues Potential für Wachstum geschaffen werden kann. Hierbei stellen sie den Mitarbeiter in den Mittelpunkt ihrer Betrachtungen, der durch individuelle Freiheiten an das Unternehmen gebunden werden soll. Die Kernaussage dieses Buches ist sicherlich, daß die Unternehmen und Mitarbeiter mehr Mut für unternehmerisches Risiko aufbringen sollen und der Staat seine Beschränkungen fallen lassen muß. Ein interessantes und lesenswertes Buch.

Gebt uns das Risiko zurück, Konrad Wetzker, Peter Strüven, Linda Bilmes, Carl Hanser Verlag, 1998, 231 Seiten, 49,80 DM, ISBN 3-446-19423-1

High-Speed Networking

In diesem Buch werden Konzepte und Technologien für Breitband- und Hochleistungsnetze, die anspruchsvollen Anforderungen der modernen Kommunikationstechnologie erfüllen sollen, vorgestellt. Hierzu zählen Technologien wie ATM und B-ISDN, FDDI, Fast Ethernet, Gigabit-Ethernet, 100VG-AnyLAN, Fibre Channel, HIPPI und viele mehr. Dieses Buch wendet sich in erster Linie an Praktiker im Bereich Unternehmensnetze oder Betreibernetze.

High-Speed Networking, Emmanuel Chimi, Carl Hanser Verlag, 1998, 618 Seiten, 89,00 DM, ISBN 3-446-19208-5

CD selbst brennen



Sie stehen vor der Entscheidung, sich Ihren ersten CD-Brenner zu kaufen? Dann

sollten Sie einen kompetenten Ratgeber wie dieses Buch aus dem Sybex-Verlag befragen. Das Buch begleitet Sie Schritt für Schritt auf dem Weg zur ersten CD-ROM. Angefangen bei den Grundlagen der CD-ROMs bis hin zu der erforderlichen Hardware und Software mit vielen Tips und Tricks für die erste eigene CD-ROM.

CD selbst brennen, Martin Pittelkow, Jörg Lewandowski, Sybex-Verlag, 1998, 295 Seiten mit CD-ROM, 29,95 DM, ISBN 3-8155-7294-0

Der Termin

Unter dem Titel "Der Termin" erscheint dieser spannende Roman über termingerechte Software-Entwicklung. Der Held, Manager Mr. Tompkins, steht vor der Aufgabe, sechs Softwareprodukte zu entwickeln und dabei einen unrealistisch engen Termin zu halten. Dabei greift er auf drei Teams zurück, die verschiedene Methoden im Wettlauf gegen die Zeit verwenden. Ein spannender Roman für die kalte Jahreszeit.

Der Termin, Tom DeMarco, Carl Hanser Verlag, 1998, 266 Seiten, 39,80 DM, ISBN 3-446-19432-0

Abenteuer Kryptologie



Der Autor Reinhard Wobst vermittelt moderne Verschlüsselungstechniken in verständlicher Weise.

Er behandelt auch ausgiebig die Möglichkeiten des Codebreakings. Die Thematik des Buchs reicht von historischen Anekdoten bis hin zu aktuellen Entwicklungen in der Politik, von den einfachsten Chiffrierverfahren bis hin zu genauen Untersuchung moderner Algorithmen wie IDEA, RC5, RSA, DES und RC4. Man lernt auch im Detail Me-

thoden kennen, wie man solche Algorithmen angreift. Ein interessantes und fesselndes Buch.

Abenteuer Kryptologie, Reinhard Wobst, Addison-Wesley, 1998, 408 Seiten mit CD-ROM, 69,90 DM, ISBN 3-8273-1413-5

Electronic Commerce

Das Buch bietet eine praxisorientierte Unterstützung für die Konzeption, den Aufbau und den Betrieb eines eigenen Onlineshops. Im Detail beschäftigen sich die Autoren mit dem kommerziellen Potential von Internetdiensten und der elektronischen Geschäftsabwicklung. Die wichtigsten Lösungskonzepte werden vorgestellt. Ferner findet der Leser Hinweise und Tips zu den Themen Domainproblematik, Providerwahl, Web-Advertising und Zahlungssysteme.

Electronic Commerce, Thomas R. Köhler und Robert B. Best, Addison-Wesley, 1998, 240 Seiten mit CD-ROM, 69,90 DM, ISBN 3-8273-1317-1

Der ISDN-Einstieg

Sie interessieren sich für ISDN, wissen aber noch nicht genau, welche Geräte Sie benötigen und was beim Umstieg auf ISDN auf Sie zukommt? Sie wollen wissen, wie Sie Ihre alten Geräte auch weiterhin verwenden können und wie deren Anschluß an ISDN gelingt? Dieses Buch begleitet Sie von der Wahl des passenden ISDN-Anschlußtyps über die Beantragung des ISDN-Anschlusses bis hin zur erfolgreichen Inbetriebnahme Ihrer Geräte. Ein unverzichtbarer Ratgeber.

Der ISDN-Einstieg, Oliver Wagner, Carl Hanser Verlag, 1998, 190 Seiten, 19,80 DM, ISBN 3-446-19539-4

C/C++ Kompendium

Dieses umfangreiche Standardwerk legt als Lehrbuch großen Wert auf die verständliche Vermittlung aller wichtigen

Konzepte rund um die Programmierung mit C und C++. Dies reicht von grundlegenden Fragen über die Denkweise der objektorientierten Programmierung bis zu Arbeit des Compilers. Ein wertvolles Nachschlagewerk für Programmierer.

C/C++ Kompendium, Dirk Louis, Markt & Technik, 1998, 1076 Seiten mit CD-ROM, 99,95 DM, ISBN 3-8272-5386-1

Grundlagen des Netzwerkbetriebs

Mit diesem Original Microsoft Training erlernen Sie die Grundlagen der aktuellen Netzwerktechnologien im programmierten Selbststudium. Sie werden vollständig auf die Microsoft Certified Professional Prüfung 70-058 vorbereitet. Gleichzeitig dient das Buch auch als Referenzwerk mit Instruktionen, Details und Erklärungen zu den wichtigsten Fragestellungen rund um das Netzwerk. Ideal für Freunde des Selbststudiums.

Grundlagen des Netzwerkbetriebs, Microsoft Press, 1997, 846 Seiten mit CD-ROM, 179,00 DM, ISBN 3-86063-267-1

Das große Buch HTML 4

Sie möchten mit HTML 4 Ihre eigene Web-Seite gestalten? Dieses Buch ist Praxisanleitung und Nachschlagewerk zugleich. Praxisnah und kompetent werden alle wichtigen Themen vorgestellt. Von den Grundlagen und dem Aufbau von HTML-Seiten bis hin zu Frames und Cascading Style Sheets. Ferner geht das Buch auf die grafische Gestaltung mit Images, das Einfügen von Videos und Sounds sowie auf den Einsatz von JavaScript und Java-Applets ein.

Das große Buch HTML 4, diverse Autoren, Data Becker, 1998, 810 Seiten, 59,00 DM, ISBN 3-8158-1392-1

RW - Rainer Wolff

3

Wir basteln uns ein Interface

Heute wollen wir uns wieder mit der wichtigsten Sache dieses Sonnensystems befassen - unserem Interface. Das Einlesen von Daten über den Romport steht in dieser Ausgabe auf dem Programm. Doch zuvor noch die Auflösung des A0-Rätsels.

A0 selbst generiert

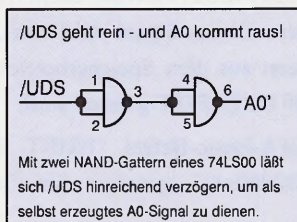
Tips zur Entwicklung eines Lösungsvorschlages gab es in der letzten Ausgabe eigentlich genug. Ich hoffe, daß sich all jene, denen des Rätsels Lösung bisher vorenthalten blieb, mit Flüchen und Bannsprüchen an meine Adresse zurückhalten konnten. Ein Lauflicht mit acht LEDs macht eben mehr her, als eines mit nur sieben. Außerdem ist mit fehlendem A0-Signal unser unteres Byte nicht komplett. Die tragende Rolle bei der Erzeugung von A0 kommt dem Signal /UDS zu.

Beim Zugriff auf eine gerade Adresse wird dieses Signal aktiviert, geht in diesem Fall von Hi nach Lo (/UDS ist Lo-aktiv!). Im Prinzip hätten wir damit schon unsere A0-Leitung, doch leider wird /UDS gemeinsam mit den /ROM-Signalen deaktiviert, so daß unser Flip-Flop im IC 74LS374 immer nur den inaktiven Zustand von /UDS speichert. A0 wäre dann also immer Hi (vielleicht nicht der schlechteste Zustand ;-)). Genau betrachtet stehen wir hier vor einem Timing-Problem, was nichts anderes heißt, als daß uns der zeitliche Ablauf der Signale nicht in den Kram paßt.

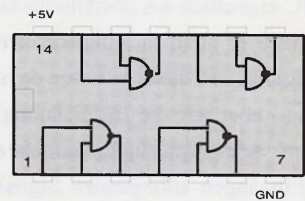
Glücklicherweise soll /UDS nicht früher, sondern später am Flip-Flop anliegen, als von der CPU geliefert. Wir müssen durch geeignete Maßnahmen also dafür sorgen, daß /UDS etwas verzögert wird. Ein Knoten in der Leitbahn verspricht mäßigen Erfolg, wir entscheiden uns deshalb für die bewährte Methode die Gatterlaufzeit

eines ICs als Signalverzögerung zu mißbrauchen. Dazu kann man fast jedes beliebige IC hernehmen, ich habe mich für ein 74LS00 entschieden, weil es gerade auf dem Tisch herumlag. Das 74LS00 invertiert das Eingangssignal, deshalb lassen wir es durch zwei Gatter laufen. Am Ausgang des zweiten Gatters steht dann das verzögerte /UDS an, das haargenau dem gewünschten A0-Signal entspricht und mit dem unser Flip-Flop gefüttert werden kann.

Der messerscharfe Verstand einiger Bastler wird nun folgern, daß bei Invertierung des Signals eigentlich auch /LDS zur Erzeugung von A0 herangezogen werden könnte. Denn /LDS wird bei Zugriff auf eine ungerade Adresse Lo, durch Invertierung also Hi, und würde somit die Forderungen an das A0-Signal ebenfalls erfüllen. Diese Annahme ist aber nur solange richtig, wie mit Bytes, also 8 Bit gearbeitet wird. Der 8-Bit-Zugriff ist beim Atari auf jede Adresse des Romports erlaubt, der 16-Bit-Zugriff jedoch nur auf gerade Adressen. Beim Zugriff auf 16 Bit werden sowohl /UDS, als auch /LDS aktiv. Ein invertiertes /LDS würde nun ein aktives A0-Signal anzeigen, aber das stimmt nicht ..., /UDS hingegen funktioniert richtig.



Das IC 74LS00



Die andere Richtung

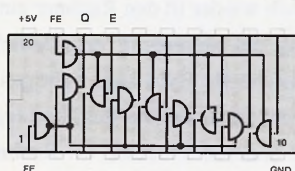
So, wie man Daten über den Romport aus dem Rechner herausschauft, wissen wir nun. Jetzt geht es darum, Daten auf dem gleichen Wege in den Atari einzuschleusen. Dazu benötigt man zunächst einmal Daten, die man einlesen kann. Eine zusätzliche Bastelarbeit oder gar ein zweiter Rechner ist glücklicherweise nicht erforderlich, denn alles, was für die Produktion externer Daten benötigt wird, ist mit der LED-Ansteuerungsgeschichte bereits erschlagen. In dem am Romport hängenden 74LS374 kann ein Byte gespeichert werden (A0 haben wir ja jetzt), das bis zum nächsten Lesezugriff in den Adreßbereich von FB0000 bis FBFFFF auch dort verfügbar bleibt. Dieses Byte läßt sich natürlich auch wieder in den Rechner einlesen. Dazu ist ein weiteres IC erforderlich, das das anstehende Byte zum richtigen Zeitpunkt auf den Datenbus des Atari legt, ohne die anderen Prozesse im Rechner zu stören.

Das IC

Zum Einschleusen von Daten in den Rechner bietet sich ein 74LS244 an. Dieses IC ist ein 8-Bit-Bustreiber, dessen Ausgänge auch in einen hochohmigen Zustand (tri-state) versetzt werden können. Das IC verfügt über 20 Pins, 8 Eingänge (E), 8 Ausgänge (Q), einen Anschluß für 5Volt (Pin 20), einen für Masse (Pin 10) und zwei mit FE bezeichnete Anschlüsse (Pins 1 und 19). Zwischen 5Volt und Masse gehört (wie bei jedem IC!) ein Kondensator von 100nF, um mögliche Spannungsspitzen, die durch die Schaltvorgänge im IC entstehen können, abzufangen. Das 74LS244 tut eigentlich nichts anderes, als die Daten, die an den Eingängen anliegen, an den Ausgängen zur Ver-

fügung zu stellen. Insofern könnte man das IC eigentlich als überflüssig betrachten, denn es stellt ja lediglich etwas zur Verfügung, was ohnehin schon da ist. Fast richtig - aber wie die Bezeichnung "Bus-treiber" schon andeutet, werden die an den Eingängen anliegenden Signale aufbereitet, so daß sie die mehr angeschlossenen Bauelemente ansteuern (treiben) können. Außerdem lassen sich die Ausgänge in den tri-state, also den hochohmigen Zustand, versetzen, dadurch haben die an den Eingängen anliegenden Signale keinen Zugang zum Datenbus und können somit auch keinen "Datensalat" verursachen. Über FE läßt sich dieser hochohmige Zustand der Ausgänge herbeiführen: Liegen die FE-Eingänge des ICs auf Hi-Pegel, so verhält sich das 74LS244 so, als ob es gar nicht vorhanden wäre. Legt man die FE-Eingänge allerdings auf Lo-Pegel, so werden die an den Eingängen anliegenden Signale an den Ausgängen des ICs sichtbar und man kann sie verarbeiten.

Das IC 74LS244



Rein in die Schaltung

Nachdem das 74LS00 oder so was zur Generierung von A0 unterhalb des 74LS374 eingelötet und verdrahtet ist (100nF-Kondensator nicht vergessen), bietet sich als Wohnort für das 74LS244 der Platz unterhalb des 74LS00 an, die drei ICs fluchten sozusagen. Die Verdrahtung sollte keine Probleme bereiten. Erst mal die Spannungsversorgung herstellen, dann die Eingänge des 74LS244 mit den Ausgängen des 74LS374 verbinden. Netterweise liegen die Ausgänge des 74LS374 direkt an den Anoden der LEDs, so daß man hier hübsch der Reihe nach vorgehen kann. Es ist wichtig, die Übersicht nicht zu verlieren, denn zu jedem Eingang gehört auch ein Ausgang, der mit der richtigen Datenleitung des Romports

i Listing 1

```
' Mit diesem Programm werden Daten in den
' Flip-Flops hochgezählt, permanent einge-
' lesen und mit einem Vorgabewert verglichen.
' Bei Übereinstimmung stoppt das Programm.
'
INPUT "Zahl bis 255: ",z !Vorgabewert
FOR i=0 TO 255
  a=PEEK(&HFB0000+i) !Daten hochzählen
  b=PEEK(&HFA0001) !Daten in b lesen
  PRINT b !gelesene zeigen
  IF b=z !wenn b=Vorgabe
    PRINT "Zahlenwert erreicht, Taste"
    c=INP(2) !warten auf Taste
    EDIT !zum Interpreter
  ENDIF
```

verbunden werden muß. A0 vom 74LS374 soll über das 74LS244 auf der Datenleitung D0 des Romports landen, A1 entsprechend auf D1 usw., dann gibt es auch keine faltige Stirn beim Probelauf. Zu guter Letzt werden noch die beiden FE-Eingänge (Pin 1 und 19) mit /ROM4 verbunden, das war's dann auch schon.

Wie funktioniert es?

Wie ein Datenbyte in die Flip-Flops geladen wird, wissen wir: Es wird eine Adresse im Bereich von FB0000 bis FB00FF per PEEK-Befehl angesprochen. Es findet also ein Lesezugriff statt. Die gewählte Adresse wird durch die Speicherung in den Flip-Flops zu einem Datum (ist die Einzahl von "Daten") und bringt die entsprechenden LEDs zum Leuchten. Dadurch, daß die Ausgänge der Flip-Flops des 74LS374 mit den Eingängen des 74LS244 verbunden sind, steht dieses Datum jetzt auch am Datenbus des Atari zur Verfügung. Das 74LS244 läßt dieses Datum nur nicht durch, weil die FE-Eingänge auf Hi-Potential liegen. Die FE-Eingänge des 74LS244 werden durch /ROM4 gesteuert. Dieses Signal wird aktiv, also Lo, wenn aus dem Speicherbereich von FA0000 bis FAFFFF gelesen wird.

Der GFA-Basic-Befehl "PRINT PEEK(&HFB0000+8)" speichert den Zahlen-

wert "8" im 74LS374 und läßt die vierte LED leuchten. Als Wert auf dem Bildschirm erhält man "255", denn es wird zwar /ROM3 aktiv, um die angelegte Adresse als Datum zu speichern, nicht aber /ROM4, um den gespeicherten Wert einzulesen. Folgt dann der GFA-Befehl "PRINT PEEK(&FA0001)", so sollte auf dem Bildschirm der in den Flip-Flops gespeicherte Wert von "8" erscheinen. Serviert der Rechner einen anderen Wert, dann sind irgendwelche Leitungen vertauscht. Warum FA0001 und nicht FA0000, wird sich manch' einer fragen, denn bei Abfrage der Adresse FA0000 erhält man den Zahlenwert 255 auf dem Bildschirm. Die Antwort verbirgt sich im Motorola-Datenformat. Das obere Byte eines Datenwortes (1word = 2byte = 16bit), also D8 bis D15, liegt immer an einer geraden Adresse. Das untere Byte, also D0 bis D7, immer an einer ungeraden. Das wirkt auf den ersten Blick verkehrt herum, funktioniert aber trotzdem. Die Abfrage von D0 bis D15 bringt für obiges Beispiel den Wert 65288 auf den Schirm. Dieser setzt sich folgendermaßen zusammen: Die Datenleitungen D8 bis D15 werden von unserer Hardware nicht bedient und bleiben im "Ruhezustand". Der ist für Datenleitungen Hi, deshalb hat das obere Byte den hexadezimalen Wert FF (dezimal 255). Das untere Byte hat den in den Flip-Flops gespeicherten hexadezi-

malen Wert 08 (dezimal 8). Der hexadezimale Wert des Wortes (= 2byte) ist somit FF08 (dezimal 65288). Doch mit den Zahlenspielerereien befassen wir uns später.

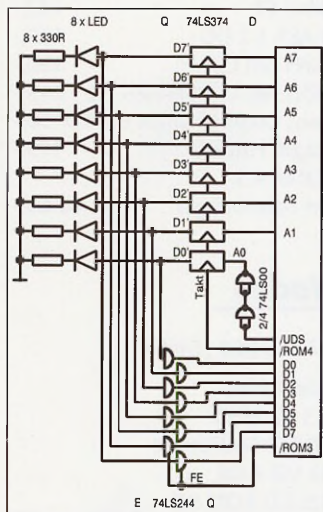
Die Wahl der /ROM-Signale für das Speichern bzw. Auslesen von Daten ist nicht zufällig. Der Atari überprüft nach dem Einschalten das Vorhandensein eines Rom-Modules. Dabei wird FA0000 abgefragt und bei bestimmten vorhandenen Datenworten auf die Präsenz eines Rom-Modules geschlossen. Diese automatische Abfrage würde nun schon ein Datum in unsere Flip-Flops schreiben, wenn /ROM4 als Taktleitung benutzt würde. Durch das Ausweichen auf den von /ROM3 bedienten Adreßbereich wird diese Möglichkeit ausgeschlossen.

Das Signal /ROM3 auch zum Einlesen der Daten zu benutzen, würde bedeuten, daß man, wenn das Datum in den Flip-Flops des 74LS374 nicht verändert werden soll, immer mit der Adresse abfragen müßte, die als Datum in den Flip-Flops liegt. Auch nicht gut (siehe Listing 1).

Die Schaltung im Ganzen

Auf den ersten Blick mag das alles nicht sehr beeindruckend wirken, doch die Grundvoraussetzungen für Steuerungen mit dem Computer sind mit dieser Schaltung schon gegeben. Genau betrachtet wurde bisher lediglich ein 8bit Datenbus realisiert. Über das 74LS374 schaffen wir Daten raus, über das 74LS244 läuft's in die andere Richtung. Die

LEDs dienen der optischen Kontrolle und helfen uns, in diesem Stadium eventuelle Schaltungsfehler aufzuspüren. Hier noch einmal alles im Überblick, die Kondensatoren habe ich dabei ausgelassen:



Wie geht's weiter?

In der nächsten Ausgabe wird es etwas theoretisch. Da gibt es einiges über das Dual- und Hexadezimalsystem zu lesen, außerdem sollen aufgetauchte Fragen beantwortet und Anregungen behandelt werden. Einige Erläuterungen zur Programmierung runden das trockene Thema ab. Damit es nicht gar zu langweilig wird, realisieren wir noch einen einfachen Digital/Analog-Wandler, dazu ist noch ein Widerstand nötig, der Wert sollte so zwischen 10R und 50R liegen.

Eine Bitte noch:

Alle Fragen, Wünsche, Anregungen und Kritik bitte nach Erscheinen dieser Ausgabe **SCHNELLSTENS** auf die Reise schicken, sonst ist eine Berücksichtigung in der nächsten Ausgabe nicht möglich.

U. Skulimma

Atari-Insider: Magische Knöpfe

Guten Tag, liebe Leserinnen und lieber Leser! Aufmerksamen Besuchern der Atari-Messe in Neuss dürfte es nicht entgangen sein, daß das Milan-TOS einer Oberflächenpolitur unterzogen wurde. Zumindest in einer Betaversion konnten bereits moderne Buttons im 3D-Look besichtigt werden (siehe Bild 1), die bis dahin nur von anderen Betriebssystemen bekannt waren oder von vielen Applikationen "von Hand" und nur für die jeweilige Applikation nachgerüstet wurden.

Ausrichtung

☒ ☐ linksbündig
☐ zentriert
☐ rechtsbündig

☒ ☐ Oben
☐ Mitte
☐ Unten

Erfreulicherweise haben die Milan-Entwickler dabei das Rad nicht neu erfunden, sondern haben die Programmierung der Objekte MagiC-kompatibel gehalten. Das Programm aus Bild 1 sieht also ohne Änderungen unter MagiC folgendermaßen aus:

Ausrichtung

☒ ☒ linksbündig
☐ zentriert
☐ rechtsbündig

☒ ☐ Oben
☐ Mitte
☒ Unten

Man sieht also, daß das Aussehen der Objekte nicht identisch ist, aber - und das ist das Entscheidende - die Programmierung dahinter ist absolut gleich. Man muß als Programmierer also nicht mehr die verschiedenen

Betriebssysteme testen und das Aussehen der Objekte in seinen Programmen irgendwie daran anpassen, sondern man kann die Darstellung getrost dem Betriebssystem überlassen - genau so, wie es die ursprüngliche Idee von GEM vorsieht, nur leider war das Erscheinungsbild von GEM irgendwann nicht mehr ganz zeitgemäß, und passende Erweiterungen wurden seitens Atari nicht vorgenommen. Spät, aber für den Milan noch rechtzeitig, kommt nun also diese erfreuliche Korrektur und Verbesserung des Betriebssystems.

Warum sollte man als Programmierer diese Objekttypen unterstützen? Neue Applikationen, die sich ganz auf das Erscheinungsbild des Betriebssystems verlassen, haben natürlich eine geringere Größe, da sie eigene Routinen zur Objektdarstellung nicht mehr mitbringen müssen. Aber auch bei älteren, bereits vorhandenen Applikationen, die spezielle USERDEF-Routinen zur Objektdarstellung meistens eingebaut haben, ist eine Anpassung sinnvoll. Hier zählt vor allem das einheitliche Aussehen aller Applikationen, die unter einem bestimmten Betriebssystem verwendet werden. Selbst wenn zwei Betriebssysteme ein unterschiedliches Aussehen mitbringen (siehe Bilder 1 und 2), sollte das Erscheinungsbild

Fortsetzung auf Seite 49

Überraschung!

Sonderposten

Org. TT-FastRAM 4 MB	80,-
Org. TT-FastRAM 16 MB	150,-
Logitech TrackMan	100,-
Funkuhrenmodul	10,-
LiteOn 20x IDE CD LW	80,-
Handy Scanner	100,-
PowerUP2 Falcon-Turbo	40,-
StarTrack Soundkarte	999,-
VME-Bus-Doppler (1 zu 2) für TT	50,-

Ausführliche Sonderliste
in unserem Katalog!

Titan Design

ECLIPSE Falcon PCI-Slot mit ATI-Grafikkarte	599,-*
NEMESIS Falcon Beschleuniger	200,-*
Vidality Auflösungserweiterung	50,-*
APEX Intro das kleine APEX Media	100,-*
APEX Media große Version:	200,-*
Power Pack: NEMESIS, VIDELITY & APEX Intro	300,-*
BSS Debug Thought der Ideenprozessor	130,-*
	150,-*

* Diese Preise unterliegen den Kursschwankungen
des Englischen Pfunds.



Netzwerk

BioNet Netzwerkknoten für Atari*	150,-
inkl. MiNT '98 CD ROM	250,-
HADES PCI Karte inkl. Treiber	100,-
mit MiNT '98 CD	250,-
Milan Netzwerkpaket ISA	200,-
Milan Netzwerkpaket PCI	250,-

* Alle Geräte außer Falcon 030

Zum Verschenken

Golden IMAGE, rein optische Maus	50,-
Sunny Line Maus, präziser Klick	40,-

STARTRACK

Audiosysteme nach Maß!

StarTrack Karte u. DSP	1499,-
Milan040 & StarTrack	3499,-
Milan060 & StarTrack	4499,-
Hades060 & StarTrack	5499,-

Mehr Infos in unserem Katalog!

Software

CD Tools	49,-
EGON CD-Utilities (Neu)	49,-
HDDriver 7.6	50,-
Neu: PhotoLine	149,-
Neu: NovaScan	99,-
Neu: PixArt 4.5	149,-
Neu: Smurf 1.05	55,-
Bibel ST	129,-
N.AES 1.2 DD	119,-
MiNT '98 CD	150,-
MiNT '98 CD & N.AES 1.2	249,-
Neu: Chips 'n Chips 6.0 CD	50,-
MagiC HADES	179,-
COMA 4.5, der Faxmanager	ab 69,-

Hades

HADES 060 „Grafik“ Midi Tower 4.3 GB HDD ATI PCI Grafikkarte 64 MB RAM 32x CD ROM LW Keyboard & Maus MiNT '98 & N.AES Paketpreis:	4 200,-
---	---------

Milan060

Milan060 Basis
und 060 Update?

Fragen Sie uns!

Calamus-Aktion

MGI Calamus SL98: Fresh Up August '98 Upgrade von allen Versionen (auch von 1.X!)	30,- 299,-
Module und Zubehör in unserem Katalog!	

MiNT '98

Das etwas andere
Betriebssystem

Multitasking, Multiuser,
Netzwerk und mehr ...

CD 150,- DM

Milan/Hades-Pakete

Bildverarbeitung:	
Photo Line	99,-*
Pix Art	120,-*
Pix Art & Photo Line	200,-*
Calamus Upd. auf SL98	250,-*
MGI Calamus SL98, neu	699,-*

* Preis gilt nur in Verbindung mit dem Kauf
eines Milan/Hades bei uns!

Milan

Milan 040 „Basis“ Midi Tower 2.6 GB HDD S3 PCI Grafikkarte 32 MB RAM 32x CD ROM LW Keyboard & Maus Milan OS 1.2 Paketpreis:	1 899,-
---	---------



Milan-Zubehör

Netzwerkkarte ISA, inkl. MiNT '98 CD	200,-
Netzwerkkarte PCI inkl. Treiber	100,-
inkl. Treiber/MiNT '98	250,-
MIDI-Karte	79,-
SCSI-Karte, inkl. Treiber	200,-
Logitech TrackMan FX	150,-
Touch Pad	99,-
Milan Sound Karte	149,-/139,-*
Milan PCI to VME Karte	200,-

* Preis gilt nur in Verbindung mit dem Kauf eines Milan bei uns!

Bitte schicken Sie mir den aktuellen
Katalog zu. 3,- DM in Briefmarken
habe ich beigelegt.

Name

Straße

PLZ und Ort

Tel/Fax

Ausschneiden oder kopieren und
ab damit an AG Computertechnik.

Computertechnik

Axel Gehringer • Schützenstraße 10 • D-87700 Memmingen

Telefon: 08 331/86 373

D1-Netz: 0171/8 232 017

Telefax: 08 331/86 346

e-mail: AG_Comtech@t-online.de



Calamus User Point



Calamus Service Center

ATARI®
Fachhändler

Milan
Fachhändler

invers
Software
Fachhändler

Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen in DM inkl. Mehrwertsteuer. Druckfehler, Preisänderungen und Lieferbarkeit vorbehalten. Sonderposten sind vom Umtausch und Garantieleistung ausgeschlossen. Einige verwendete Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

Von Ulf Dunkel

(Aus presserechtlichen Gründen sind wir verpflichtet, darauf hinzuweisen, daß der Autor der Exklusiv-Distributor von MGI Calamus SL in Europa ist.)

Calamus entdecken

2. Schritt: Vom Großen zum Kleinen

Die verfügbaren Module sind derart vielfältig, daß es Sinn macht, über eine grundsätzliche Ladereihenfolge nachzudenken.

In einer Druckerei mit guten Produktionswegen ist es ähnlich: Die Satzabteilung befindet sich montags wie freitags in einem bestimmten Raum und nicht ständig woanders.

Greifen wir nochmals auf die Liste aus der 1. Folge (ST-Computer 11/1998) zurück, nehmen aber diesmal nur die „Abteilungen“, die Calamus im Standardlieferungsumfang schon mitbringt. Es ist nicht nötig, wirklich sämtliche Module ständig geladen zu haben! Hier ein sinnvoller Vorschlag (mit Begründungen) für eine grundsätzliche Ladereihenfolge:

Generelles:

SYSTEM	Systemparameter
DOKKONV	Dokument-Konverter
BOMBADIL	+ Bombadil
DOKTOR	+ Dokument-Doktor
FARBFORM	Farblisten-Konverter
GRAUNK98	* Grau-nach-K-Konverter

Diese Module sorgen dafür, daß Sie in Ihrem Calamus alle wichtigen Einstellungen machen können, die für den reibungslosen Betrieb und das Laden von Dokumenten wichtig sind.

Das Systemparameter-Modul ist vor allem für Speicherezuteilungen, aber auch sonst für viele globale Einstellungen im Calamus wichtig.

Der Dokumentkonverter muß zwingend geladen sein, wenn Sie ältere Dokumente, Seiten, Stammseiten, Listen,

Kennlinien oder Raster aus Calamus-Datenbeständen anderer Anwender laden wollen.

Bombadil (Shareware-Überweisung nicht vergessen!) ist ein immer noch sehr wichtiges Tool, um einige interne „Macken“ von Calamus abzufangen. Konkret korrigiert es im Calamus SL 98 einige Speicherverwaltungs- und Farblisten-Fehler.

Der Dokument-Doktor kann defekte Dokumente „untersuchen“ und, sofern Sie einen Registrierschlüssel haben, auch „behandeln“. Es empfiehlt sich vor allem im Umgang mit älteren Dokumenten oder Calamus-Dokumenten aus der Windows95-Version von Calamus, Dokumente mit Hilfe des Doktors zu laden.

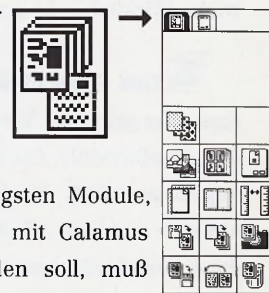
Der Farblisten-Konverter schließlich sollte bei den ersten Modulen in der Liste dabei sein, weil er später mal zum Dokumente aufräumen benötigt wird.

Dann wäre es sinnvoll, noch den **Grau-nach-K-Konverter** direkt hinter dem Farbform-Modul einzufügen, um Dokumente wirklich optimal aufräumen zu können. Aber das ist noch weit weg.

Seitenbearbeitung:

SEITEN	Seiten-Modul
RASTCACH	RasterCacheGenerator
FARB_SEP	Standard 4-Farbseparation
FRANKLLT	FrankLIN light
FRANKL98	* FrankLIN Vollversion
AUS_LT	Ausschießmodul light
AUS_98	* Ausschießmodul (Vollversion)

Das Seiten-Modul ist, wir haben das ja schon direkt zu Anfang erkannt, eines der wichtigsten Module, denn alles, was mit Calamus produziert werden soll, muß erstmal auf Seiten liegen.



Daher kommt es an erster Stelle der Module, die sich mit einem eigenen Symbol in der Modulleiste nach dem Klemmbrett „einklinken“.

Die nachfolgenden vier Module sind die, die auch direkt im Seitenmodul mit den ersten vier Icons aufgerufen werden können.



Der Raster-Cache-Generator dient zum Rastern von Dokumentseiten und hat für die Ausgabe somit elementare Bedeutung.



Die Farbseparation ist nicht nur ein wesentlicher Bestandteil aller Farbproduktionen. Sie müssen dieses Modul auch deswegen geladen haben, damit in den weiteren Modulen überhaupt andere Gestaltungsfarbräume als nur RGB und K-Grauwerte zur Verfügung stehen. Auch wenn Sie jetzt vielleicht noch nicht wissen, was sich hinter den Buchstaben IHS, CYM und CYMK verbirgt – diese Farbräume gibt's in Calamus nur, wenn das Farbseparations-Modul geladen ist.



FrankLIN light ist ein sehr eleganter Kennlinien-Editor, der wesentlich mehr Funktionen bietet als der rudimentäre Kennlinien-Editor des

Calamus, der erscheint, wenn eben kein FrankLIN geladen ist.

(Haben Sie schon gesehen, daß es noch eine Vollversion von FrankLIN gibt? Die kann nochmals mehr und bietet vor allem eine sehr praktische Vorschau-Funktion, mit der Sie direkt nachvollziehen können, wie sich eine Kennlinien-Änderung auf ein Bild auswirkt. Wirklich sehr zu empfehlen!)



Das Ausschießmodul light ist eine sehr schlanke Version des großen Ausschießmoduls, das als Zukaufmodul angeboten wird. Doch immerhin lassen sich hiermit schon drei verschiedene Ausschießschemen zweiseitig ausgeben.

Natürlich mit der Vollversion nicht zu vergleichen, die für professionelle Ausgabe von bis zu 16seitigen Druckbogen, Altarfalz-Prospekte, freie Ausschießschemen und vieles mehr ausgelegt ist. Auch die Vollversion des Ausschießmoduls ist ihr Geld mehr als wert!

Rahmenbearbeitung:

RAHMEN Rahmenbearbeitung



Nach den Seiten kommt in der Priorität das Rahmenmodul, dessen Komplexität wir nachher weiter ergründen wollen, wenn wir uns mit den einzelnen Rahmentypen beschäftigen. Es wird durch einen großen Mauscursor in der Modulleiste symbolisiert.

Arbeitshilfen:

HLINIEN Hilfslinien-Modul (SL)



Früher bot Calamus einige wenige Funktionen, um Hilfslinien und Hilfsumrandungen am Bildschirm einzustellen. Diese Funktionen waren im

Rahmenmodul untergebracht. Nachdem dieses aber überquoll aufgrund der vielen neuen Einstellmöglichkeiten, spendierte man Calamus ein eigenes Hilfslinien-Modul. Es sollte daher, da es die zentrale Arbeitshilfen-Sammlung zur Verfügung stellt, direkt nach dem Rahmenmodul geladen sein. (Viele dieser Arbeitshilfen werden wir in einer der nächsten Folgen noch gemeinsam auf Tastenkürzel legen – aber das ist wieder eine andere Geschichte.)

Rund um den Text:

TEXT Text-Modul
TEXTSTIL Textstil-Modul
EDDIE_L Eddie light
EDDIE * Eddie Vollversion



Sind Sie jemand, der nur Bilder ohne Worte produziert? Wenn ja, sollten Sie diese drei Module hier nicht standardmäßig laden. Ansonsten aber steht dieses Trio in der Modulleiste direkt neben den schon geladenen Modulen.

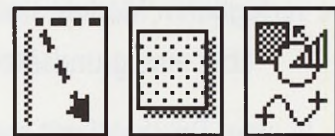
Eddie light hat noch einen großen Bruder, der neben vielen zusätzlichen Funktionen vor allem durch ein sog. „Multi-Suchen&Ersetzen“ mit Joker-Funktionen überzeugt. Muß ich noch erwähnen, daß die Eddie-Vollversion sehr zu empfehlen ist?

Generell spielt es bei diesen drei textbezogenen Modulen keine Rolle, welches Sie zuerst laden. Doch wenn Sie die Modulleiste einmal genau betrachten, fällt Ihnen vielleicht auf, daß nach dem fünften Modul-Icon eine etwas stärkere Trennlinie zum sechsten Icon existiert. Wenn die Modulleiste später mal so voll ist, daß Sie die Icons doch mit den Pfeilknöpfen ganz rechts hin- und herbewegen müssen, werden Sie merken, daß die ersten fünf Modul-Icons (inkl. Klemmbrett) immer an ihrer Stelle bleiben. Da aber das Textstil-Modul und auch Eddie für

ihre Funktionalität darauf angewiesen sind, daß das Text-Modul geladen ist, empfehlen wir hier, das Text-Modul als erstes zu laden. (Außerdem kommt im Alphabet A immer noch vor E!).

Zur Gestaltung:

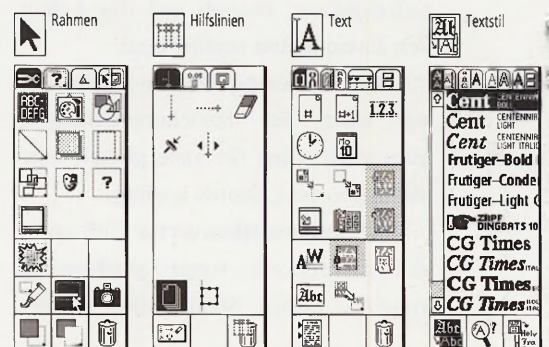
LINIEN Linienrahmen-Bearbeitung
RASTER Rasterrahmen-Bearbeitung
VEKTOR Vektorbearbeitung



Die generellen gestalterischen Elemente im Calamus können Sie anhand der Rahmentypen im Rahmen-Modul sehen. Neben Text gehören die **Linien**, **Rasterflächen** und **Vektorgrafiken** dazu. Daher sind die entsprechenden Module jetzt an der Reihe.

Mit **Rasterflächen** sind hier beliebige Flächen in beliebigen Farben gemeint, die zum Gestalten z.B. von Hintergründen benutzt werden. Da solche Flächen bei der Ausgabe auf Drucker etc. aufgerastert werden, wenn sie keine Vollflächen haben, heißen sie eben Rasterflächen. Wissen Sie einen besseren Namen?

Der Vektoreditor sieht auf den ersten Blick dem Rahmenmodul sehr ähnlich. Tatsächlich finden Sie in ihm viele Werkzeuge der Rahmenbearbeitung wieder – gleiche Symbole für gleiche Funktionalität. Nur werden im Vektoreditor eben Vektorobjekte bearbeitet, die in einem Vektorrahmen liegen, während in der Rahmenbearbeitung ... Na, wie geht der Satz zuende?



Last (but not least!):

Alle anderen Module können zunächst im MODULE-Ordner weiter-schlummern, werden hier aber kurz in alphabetischer Reihenfolge erklärt:

CYKMSWAP CYMK Plane Swapper

Wenn Sie 4c-separierte Rastergraphiken (z.B. TIFFs) importieren, können Sie hiermit die Farbebenen Cyan, Yellow, Magenta und Kontrast (Schwarz) in diesen Bildern vertauschen.

DREHEN Bilder drehen

Alle vektoriell aufgebauten Objekte in Calamus-Rahmen können von Haus aus in beliebigen Gradschritten gedreht werden, nur nicht Rastergraphiken. Damit dies doch geht, nutzen Sie z.B. einfach dieses Modul. (Noch schneller und besser geht's mit dem Drehen-Filter im Filter-Modul.)

FARBGRAU Umschaltung Farbe/Grau

Die Calamus-Bildschirmdarstellung stellt üblicherweise 16,7 Millionen Farben dar (TrueColor-Modus). Wenn Sie Calamus im 256-Farb-Modus benutzen, werden diese 16,7 Millionen Farben in einem sog. „Ordered-Dithering-Verfahren“ nachgebildet. Mit dem Farbgrau-Modul können Sie in einen echten 256c-Modus und auch in einen 256-Graustufen-Modus umschalten. Im 256c-Modus können Sie übrigens Rasterpunkte in Graustufenbildern direkt am Bildschirm betrachten und bearbeiten.

FOCOLTON Focoltone Farbpalette

Im Calamus-Farbsystem können Sie fertige Farbpaletten bekannter Hersteller nachladen und einfach als vorseparierte 4-Kanal-Farben nutzen. Im Standardlieferungsumfang ist die Focoltone -Farbpalette enthalten. Weitere verfügbare Farbpaletten sind HKS und Pantone.

HELPTXT Hilfstext-Modul

Dieses Modul stellt Hilfe-Dateien dar, die Sie im Calamus-Ordner HILFE finden. Sie tragen die Endung HLP und sind im Prinzip Calamus-Dokumente.

HSTOGRAM Histogramm

Zur Bearbeitung von Farbspreizungen und Farbumfängen in Rastergraphiken können Sie dieses Histogramm-Modul nutzen.

KOMPRESS Bildkompression

Calamus versucht von Haus aus, Rastergraphiken im Speicher und in gespeicherten Dokumenten zu komprimieren. Das gelingt mit dem verwendeten, einfachen Packalgorithmus meist nur bei Monochrom-Bildern gut. Falls Sie jedoch mal SL-Dokumente in anderen Systemen (z.B. im Win95-Calamus) laden wollen, ist es wichtig, die Daten vorher zu dekomprimieren.

LIN Ausgabelinearitäten

Wann immer Calamus Dokumente ausgibt, können Sie Einfluß auf die Ausgabelinearität ausüben, indem Sie dieses Modul benutzen. Dabei können Sie – salopp gesprochen – z.B. einfach für Cyan, Yellow, Magenta und Kontrast (Schwarz) den „Hahn zudrehen“, so weit Sie wollen. Wenn Sie die Ausgabe nicht verändern wollen, brauchen Sie dieses Modul nicht.

NOTIO_RE Notio Reader

Es gibt ein Zukauf-Modul namens Notio, mit dem man Notizzettel mit wichtigen Informationen in Calamus-

Dokumente „kleben“ kann. Dieser Notio Reader kann solche Notizzettel sichtbar und lesbar machen.

PINSEL Pinselmodul

Zur Rastergraphikbearbeitung brauchen Sie üblicherweise ein vollwertiges „Malprogramm“, in Calamus eben ein Mal-Modul. Das Zukauf-Modul Paint ist momentan das leistungsstärkste EBV-Modul für Calamus. Für kleinere Korrekturen oder „Malereien“ reicht vielleicht schon dieses kleine Pinselmodul.

RULSTUFF Zeilenraster aus

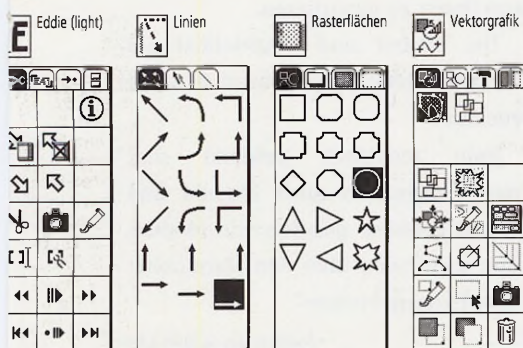
Wenn Sie in die Situation kommen sollten, ältere Calamus-Dokumente anderer Anwender laden zu müssen, wird ein alter Programmfehler offensichtlich, der erst seit der Einführung eines neuen Linealtyps namens „Zeilenraster“ im SL98 sichtbar wird: Ältere Dokumente haben auf einmal standardmäßig diesen neuen Linealtyp. Mit diesem kleinen Hilfsmodul können Sie sämtliche Linealtypen im kompletten Dokument auf einen Schlag wieder zurücksetzen.

SPEEDLIN Speed~Line

Vektorisieren von schwarz-weißen Rastergraphiken ist mit diesem wertvollen Modul möglich. Es wird durch das neue PostScript-Ausgabemodul Bridge 3 immer wichtiger, da Calamus im Gegensatz zu PostScript auch Rastergraphiken als Masken für andere Objekte nutzen kann.

TLINEAL Relative Tabs abschalten

Dieses Modul werden Sie nie brauchen, bis zu dem Moment, wo Sie sich wundern, daß die von Ihnen in einem Textlineal definierten Tabs Ihnen „nicht mehr gehorchen“. Dann schlägt ein uralter Lineal-Bug zu. Und in genau diesem Moment sind Sie dann froh, daß es dieses kleine Modul gibt, das den Bug beseitigt.



Jetzt wird eingeräumt!

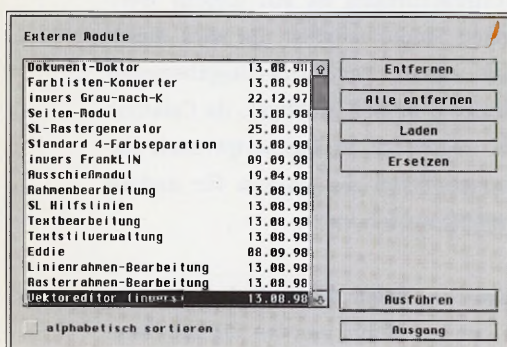
CALAMUS Datei Optionen Fenster



Nachdem wir nun eine sinnvolle Grundkonfiguration besprochen haben, sollten Sie diese Konfiguration jetzt auch laden können. Anschließend sollte Ihre Menüleiste etwa so aussehen, wie oben abgebildet. (Zugegeben, ich habe natürlich die Vollversion von Eddie, so daß mein Eddie-Symbol ein großes E statt eines kleinen e zeigt.)

In der Module-Liste, die Sie jederzeit wieder öffnen können, sollten diese Module generell verbleiben.

Dann haben Sie wirklich eine sinnvolle Grundausrüstung in Ihrer Calamus-Druckerei und fügen andere Abteilungen nur dann hinzu, wenn Sie sie wirklich brauchen. Sie werden selbst in wenigen Wochen feststellen, welche Abteilungen dann hinzugekommen sind und allmählich Ihr individuelles „Firmenprofil“ entwickeln. Bei mir sieht die Grundausrüstung so aus (kleine Abweichungen zu Ihrer Module-Liste sind sicher die Vollversionen der Zukaufmodule Eddie, FrankLIN und Ausschießmodul, wie schon erwähnt):

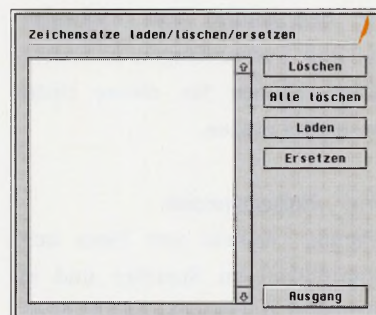


Das ist schon eine ganze Menge. Wir können jetzt schon alle erdenklichen Dokumente erstellen, mit Texten, Bildern, Linien, Rasterflächen, Vektorgraphiken und, und, und ... – doch Halt! Können wir wirklich schon Texte schreiben und Bilder importieren?

Zunächst müssen wir uns noch mit einem weiteren Bereich der Modularität im Calamus beschäftigen: Den Schriften und den Treibern.

Schriften

Versuchen Sie mal, einen Textrahmen in einem neuen Dokument anzulegen. Sobald Sie ihn aufgezo-gen haben, öffnet sich ein Dialog mit dem Titel „Zeichensätze laden/löschen/ersetzen“.



Warum kommt dieser Dialog?

Calamus hat, im Gegensatz zu vielen anderen Satzprogrammen, seine eigenen Satzschriften, sogenannte CFN-Fonts. Diese qualitativ hochwertigen Schriften werden von Ihnen im Bedarfsfall nachgeladen, stehen also nicht ständig im System zur Verfügung. Das hat eventuell den Nachteil, daß Sie hin und wieder nach bestimmten Schriften suchen müssen oder – falls Sie nicht eine Grundausswahl an Schriften direkt beim Programmstart mitladen lassen – daß Sie diese Schriften immer wieder neu laden müßten.

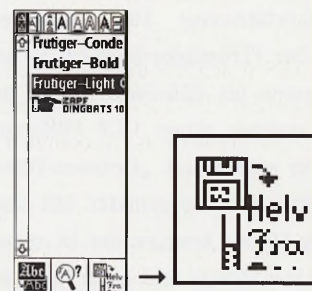
Der Vorteil ist aber, daß Ihr Arbeitsspeicher nicht ständig durch viele hundert Schriften unnötig „aufgebläht“ ist und Sie die volle Kontrolle darüber behalten, welche Schrift Sie gerade verwenden möchten. Wohl-gemerkt: Natürlich können Sie sämtliche Schriften,

die Sie besitzen, auch einmal direkt laden und im Calamus-Setup (zu dem wir noch ausführlich kommen werden) bestimmen, daß diese Schriften ab jetzt immer beim Programmstart geladen werden sollen. Aber – Sie müssen es nicht. Die Entscheidungsgewalt liegt bei Ihnen.

❓ Woher kommt dieser Dialog?

❗ Überlegen Sie mal kurz selbst, in welcher „Abteilung“, sprich in welchem Modul Sie ein Icon zum Laden von Zeichensätzen unterbringen würden.

Sie finden das entsprechende Icon im Textstil-Modul, und dort genau im ersten Befehlsfeld:



Treiber

Bevor wir intensiver auf die Modul-Befehlsfelder eingehen, wollen wir uns noch die Treiber anschauen, die es Ihnen ermöglichen, Daten von anderen Programmen zu importieren und eigene Daten zu exportieren.

Die Treiber sind vergleichbar mit Warenannahme und Versand in einer Druckerei.

Rein technisch gesehen sind Treiber eigentlich auch Module und werden genauso geladen wie Module, wenn auch nicht über den Menüpunkt „Datei/Externe Module“.

Fortsetzung in Heft 1/99

der Programme innerhalb eines Betriebssystems gleich sein - und dies kann nur mit vom Betriebssystem bereitgestellten Objekt-Zeichenroutinen erreicht werden.

Leider stehen MagiC-kompatible AES-Objekte nicht unter allen Betriebssystemen zur Verfügung. Wie also erfährt ein Programm, ob es diese Objekte verwenden darf? Die Lösung ist eigentlich recht einfach, denn Atari hat mit MultiTOS die AES-Funktion `appl_getinfo()` eingeführt, mit der man Eigenschaften des Systems abfragen kann. Allerdings haben die Entwickler bei Atari offenbar nicht besonders gut nachgedacht, denn sie vergaßen leider die Möglichkeit festzustellen, ob `appl_getinfo()` überhaupt aufgerufen werden darf ...

Findige Programmierer entwickelten daraufhin die sogenannte ?AGI-Methode. `appl_getinfo()` ist demnach genau dann vorhanden, wenn `appl_find("?AGI")` einen Wert größer gleich Null zurückliefert. Man beachte, daß die an `appl_find()` übergebene Zeichenkette ausnahmsweise nicht mit Leerzeichen auf acht Stellen aufgefüllt wird! Die ?AGI-Methode wird auch von der aktuellen Betaversion des Milan-TOS unterstützt. Für sehr alte MagiC-Versionen und N.AES testen wir trotzdem noch zusätzlich auf die AES-Version, damit wir eine möglichst breite Basis an erkannten Betriebssystemen bekommen. Anstelle der ursprünglichen `appl_getinfo()`-Routine ruft man also ganz einfach folgende Routine auf, die automatisch beachtet, ob das System den Aufruf überhaupt verträgt:

(Siehe Listing 1)

Wenn `appl_xgetinfo()` Null zurückgibt, ist die von uns gewünschte (in `type` übergebene) Unterfunktion nicht (!) verfügbar. Man sollte allerdings niemals vom Nicht-Vorhandensein einer Unterfunktion auf andere Unterfunktionen schließen, sondern alle benötigten Unterfunktionen aufrufen und die Rückgabe korrekt testen. Die Werte in `out1..out4` dürfen also genau dann ausgewertet werden, wenn `appl_xgetinfo()` einen Wert ungleich Null liefert.

Wann dürfen MagiC-kompatible Objekte

i Listing 1

```
int appl_xgetinfo(int type, int *out1, int *out2, int *out3, int *out4)
{
    static int has_agi = ((_GemParBlk.global[0] == 0x0399
                        && get_cookie(MagX',NULL))
                        || (_GemParBlk.global[0] >= 0x0400)
                        || (appl_find("?AGI") >= 0));

    return(has_agi ? appl_getinfo(type,out1,out2,out3,out4) : 0);
}
```

i Listing 2

```
int out1,out2,out3,out4;
int has_magic_objects = 0;

if (appl_xgetinfo(13,&out1,&out2,&out3,&out4))
{
    has_magic_objects = (out4 & 0x0004);
}

if (has_magic_objects)
{
    /* MagiC-kompatible Objekte vorhanden */
}
```

i Listing 3

```
int out1,out2;

if (objc_sysvar(0,MENUCOL,0,0,&out1,&out2))
{
    /* in out1 steht der Farbindex *
     * der Menü-Hintergrundfarbe */
}
```

nun benutzt werden? Dazu müssen wir noch wissen, daß - wie wir weiter unten noch sehen werden - die MagiC-Objekte mit dem Flag `WHITEBAK` im Feld `ob_state` der `AESOBJECT`-Struktur gesteuert werden. Da `WHITEBAK` vom GEM-Erfinder aber ursprünglich für etwas ganz anderes vorgesehen war (wenn auch nur für PC-GEM), steuert laut MagiC-Dokumentation `WHITEBAK` das Aussehen der Objekte genau dann, wenn `appl_xgetinfo(13)` in Word 4 das Bit 2 (entspricht der Hexadezimalzahl `0x0004`) gesetzt hat. Oder als C-Code: Wie wird aus einem normalen Dialog, wie er in Bild 3 dargestellt ist, ein "moderner"

Dialog mit 3D-Effekten? Die meisten neuen Objekte sind erweiterte `G_BUTTON`-Objekte. Beispielsweise wird aus einem Button ein Gruppenrahmen, indem das Bit `WHITEBAK` (`0x40`) im unteren Byte von `ob_state` und das gesamte obere Byte von `ob_state` auf `0xfe` gesetzt wird. Der Titel des Gruppenrahmens ist dann der normale Buttontext. Mit `WHITEBAK` werden die neuen Objekttypen also eingeschaltet, und mit dem oberen Byte von `ob_state` wird bestimmt, was für ein Typ dabei herauskommt. Beispiel Kontrollkästchen (Checkbox):

Dieser Typ wird durch `0xff` im oberen Byte

von ob_state gekennzeichnet. Moderne Radiobuttons können auf dieselbe Art erzeugt werden. Überschriften (unterstrichene Titeltex-te) werden auf ähnliche Art und Weise erzeugt, basieren aber auf dem AES-Typ G_STRING. Für alle diese Objekte können auch Tastaturkürzel (Shortcuts) festgelegt werden, die mit einem Strich unter dem entsprechenden Buchstaben angezeigt werden. Wenn Shortcuts eingesetzt werden, sollte nach Möglichkeit die Höhe eines jeden Objekts um ein Pixel vergrößert werden, damit die Unterstreichungen auf jeden Fall innerhalb des Objekts dargestellt werden können.

An dieser Stelle möchte ich nicht weiter auf die einzelnen Möglichkeiten im Detail eingehen, da man dies in der MagiC6-Programmierdoku in der Datei OBTY-

PES.TXT ausführlich nachlesen kann. Die Betaversion vom Milan-TOS hält sich - soweit die darin beschriebenen Objekte unterstützt werden - an diese Dokumentation.

Ein weiteres Problem moderner, "verschöner" Applikationen betrifft die Menüs. Viele Programme haben die Trennstriche in den Menüs, die normalerweise nur aus Minuszeichen bestehen, durch eigene, meistens durchgezogene graue Trennstriche ersetzt. Ein Problem wird daraus in dem Moment, wenn ein Betriebssystem den Menühintergrund nicht mehr weiß, sondern ebenfalls grau darstellt. Je nach Implementation der Trennstriche sieht man dann entweder gar nichts mehr oder aber optisch nicht unbedingt ansprechende Teilstriche. Auch hierfür gibt es eine Lösung. MagiC hat vor einiger Zeit die Unterfunktion MENUCOL (11) bei der AES-Funktion objc_sysvar() eingeführt, mit der man den Farbindex der Menü-Hintergrundfarbe abfragen und seine eigenen Trennstriche - bei Gleichheit der Farben - in einer anderen Farbe darstellen kann. Das künftige Milan-TOS unterstützt diese Unterfunktion ebenfalls.

(Siehe Listing 3)

Bei MENUCOL sollte man davon ausgehen, daß nur der Lesemodus unterstützt wird (allein schon, um den Benutzer nicht mit häßlichen Hintergrundfarben zu quälen), d.h. der erste Parameter bei objc_sysvar() sollte bei dieser Unterfunktion stets Null sein. objc_sysvar() ist übrigens genau dann vorhanden, wenn appl_xgetinfo(13) in Word 2 einen Wert ungleich Null zurückgibt.

Zum Schluß möchte ich noch auf eine Erweiterung eingehen, die derzeit nur MagiC betrifft. Seit Version 6 bietet MagiC die Verwendung eines proportionalen Systemfonts an. Wenn ein proportionaler Systemfont verwendet wird, kann man nicht mehr davon ausgehen, daß Zeichenketten, die links- und rechtsbündigen Text gleichzeitig enthalten (das sind normalerweise alle Menüeinträge, deren Shortcuts durch eine passende Anzahl von Leerzeichen rechts-

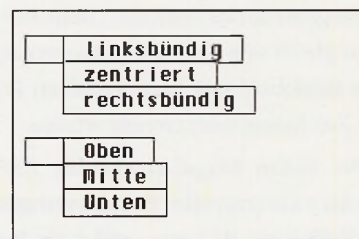


Bild 3

bündig gemacht werden), nach wie vor die gleiche Breite besitzen - im allgemeinen wird dies dann nicht mehr der Fall sein. Bei der Menüleiste setzt MagiC von sich aus einen speziellen Algorithmus ein, um den Text des Menüeintrags vom Kürzel zu trennen und den Text dann links-, das Kürzel dagegen rechtsbündig auszugeben. Dies geschieht vollautomatisch, ohne daß man als Programmierer spezielle Vorkehrungen treffen müßte. Bei selbstprogrammierten Menüs (meistens Popup-Menüs) weiß MagiC aber nicht, welche Zeichenketten einen Shortcut enthalten können, so daß hier ein bißchen Mitarbeit seitens der Programmierer gefordert ist. Programmierer, die dies betrifft, sollten sich einmal den Objekttyp G_SHORTCUT (38) in der bereits erwähnten Datei OBTYPES.TXT ansehen. Wenn man in den selbstprogrammierten Menüs bei allen G_STRING-Objekten den Objekttyp ganz einfach auf G_SHORTCUT ändert, kümmert sich MagiC auch hier um die korrekte Darstellung. Ob G_SHORTCUT verwendet werden darf, kann natürlich auch mit appl_xgetinfo() abgefragt werden.

Links zu den besprochenen Programmen befinden sich im World Wide Web unter der Adresse <http://www.snailshell.de/insider.html>. Dort ist auch der Quelltext der Pascal-Bibliothek ObjectGEM und dabei insbesondere die Datei OWINDOWS.PAS vorhanden, an der man genauer studieren kann, wie die Objekte in der Praxis eingesetzt werden.

Bis zum nächsten Monat!

Thomas Much

MAXIDAT

Die Datenbank, die weitentwickelt wird!
inkl. Texteditor und Geburtstagswarner

MAXIDAT ist bereits seit 1988 auf dem europäischen Markt erhältlich und wurde im Laufe der Zeit stetig weiterentwickelt.

Tausende zufriedene Kunden gibt es, und auch Sie können noch mehr aus Ihrem ATARI kitzeln! - Seien Sie dabei!

Erstellt Serienbriefe mit eingebautem Texteditor. **Rechnet** mit den Feldtypen 'Zahl', 'Zeit' und 'Datum'. **Zeichnet** Diagramme Ihrer Daten als Linien, Balken- oder Torten. **Integriert** externe Bilder und Texte beliebiger Größe in Datensätze. **Beschränkt** die Datensatzausgabe durch umfangreiche Auswahlmöglichkeiten. **Verarbeitet** zehn Feldtypen (Zahl, Text, Datum, Geburtsdatum, Zeit, ext. Text, ext. Bild, ext. Programm (Bib), 1 und 2 sowie Beispiel-Bib). **Ermittelt** Minimum, Maximum und Summe aller numerischer Datenfelder. **Druckt** in allen Variationen und Formaten, wie Listen, Etiketten, Formulare, Briefumschläge... durch leistungsfähige Kommandosprache. **Sortiert** und ersetzt innerhalb aller Datenfelder. **Sortiert** nach allen Feldern mit vielfacher Untersortierung. **Erkennt** Duplikate. **Erlaubt** Speedo- und JFF-Fonts im Datensatz- und Tabellenfenster. **Unterstützt** ein Terminal. **Speichert** auf Wunsch Ihre Daten verschlüsselt mit Paßwortabfrage. **Nutzt** Speicher durch dynamische Datenstruktur optimal aus. **Verarbeitet** bei 1 MB RAM maximal 10000 Datensätze je Datenbank (4 MB: max. 100000). **Importiert** und **Exportiert** in diversen Formaten inkl. dBASE III und ATARI Portfolio. **Hat** Treiber für zahlreiche Drucker. **Ist sicher**. Wird seit 1988 von tausenden zufriedenen Menschen eingesetzt. **Und vieles mehr...**

Testberichte u. a. in: 'ST-Computer 2/94', 'ST Magazine Mai 1996' und 'ST Computer 6/96'

MAXIDAT 5.4 kostet nur DM 69,-

In unserem Ladengeschäft, das als das führende Unternehmen im Bereich SCSI- und Netzwerk-zubehör in der Umgebung gilt, können Sie den Milan nach Herzenslust testen.

Ob Sie nun einzelne Teile oder eine individuelle High-End-Maschine wünschen: Kein Problem!

Auch an Zubehör finden Sie bei uns vom Adapter bis zum Gehäuse alles Notwendige.

Versandkosten: Vorkasse DM 5,- NN DM 7,- Ausland DM 15,- (ec-Scheck) unverbindliche Preisempfehlung

Softwarehaus Alexander Heinrich
Karmeliterstr. 9 · D-67346 Speyer
<http://www.online.de/home/cth>
Tel: 06232/24047 · Fax: 24048



Smurf

Tips rund um das Grafiktalent für Ataris

Seit der Erscheinung des neuen Grafikprogrammes Smurf weht frischer Wind in der Atari-Welt, denn ungeahnte Möglichkeiten im grafischen Bereich haben sich zu einem niedrigen Preis aufgetan.

Um Ihnen den Einstieg in eine neue Vielfalt an Funktionen zu erleichtern, werden wir zukünftig Tips und Tricks rund um das Arbeiten mit Smurf und ähnlichen Programmen vorstellen.

Smurf bietet dank seiner Vielzahl an Bearbeitungsmodulen einige Möglichkeiten, attraktive Effekte zu erzeugen. Richtig ausschöpfen kann man diese Fähigkeiten aber erst, wenn die Module auf die richtige Art und Weise miteinander kombiniert werden.

Das Ziel dieser Serie ist unter anderem zu zeigen, wie nun dadurch verschiedene Effekte zu bewerkstelligen, wie welche Ergebnisse zu erreichen sind. Herzlich willkommen also zur ersten Ausgabe unseres Smurfologiekurses.

3D-Texteffekte

Der 3D-Texteffekt begegnet uns heute an wohl nahezu jeder virtuellen Ecke im WWW. Mit drei Bearbeitungsmodulen läßt er sich auch in Smurf erzeugen.

Man fängt wohl am besten damit an, ein neues Bild zu erzeugen (Menü Datei/Neu oder CTRL+N). Die Größe ist hierbei selbstverständlich von den Anforderungen abhängig. Wenn das Ergebnis für den Druck verwendet werden soll, empfiehlt es sich, die gewünschten Ausmaße des Bildes in mm anzugeben und die entsprechende Ausgabeauflösung einzustellen. So hat unser Beispielbild (Abb. 1) eine

Größe von 3*1.5 cm und eine Auflösung von 300 dpi, also 354*177 Pixel. Zu beachten ist, daß um den Text ein Rand von etwa 20 Pixeln frei bleiben sollte.

In dieses Bild schreiben wir mit dem Textmodul den gewünschten Text. Die Kantenglättung spielt hier kaum eine Rolle, da das Bild sowieso gleich noch weichgezeichnet wird. Der Text wird vom Modul in einen neuen Block erzeugt, der dann im Bild positioniert und mittels Doppelklick eingefügt werden kann. Nachdem dies erledigt ist, kann das Textmodul geschlossen werden.

3D-Text

Abb. 1

Nun benötigen wir den Weichzeichner, mit dem wir den erzeugten Text mit der Stärke 2-5 (je nach Größe) weichzeichnen. Je weicher hier nun die Kanten sind, desto breiter erscheinen hinterher die abgeschrägten Kanten des dreidimensionalen Effektes.

3D-Text

Abb. 2

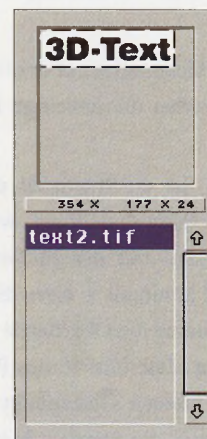
Oberflächlich

Und nun kommt Bump It Up zum Einsatz. Mit diesem Modul wird der eigentliche Effekt erzeugt.

BIU verwendet hierzu ein Verfahren namens "bump mapping", das aus dem Raytracing-Bereich kommt und dreidimensionale Oberflächenstrukturen anhand eines zweidimensionalen Bildes, einer sog. "bumpmap" erzeugt, deren Helligkeitswerte als Höhenwerte interpretiert und die daraus entstehenden Strukturen beleuchtet werden.

BIU ist eines der Module, die in der Lage sind, mehrere Bilder auf einmal zu verarbeiten, wie wir später noch sehen werden. Um nun den weichgezeichneten Text damit zu bearbeiten, müssen wir ihn dem Modul erst zuweisen.

Hierzu wird der entsprechende Eintrag des Bildes einfach aus dem Listfeld des Bildmanagers auf das Modulfenster gezogen.

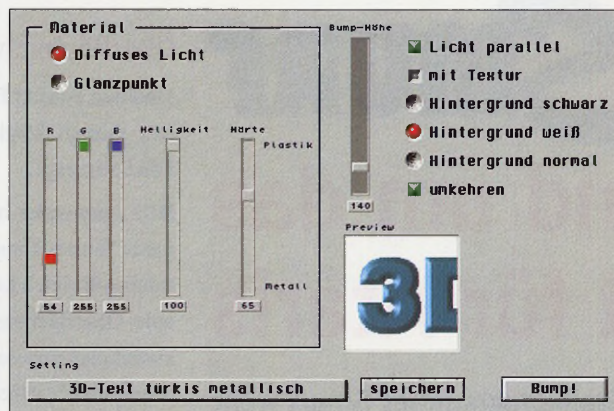


Im daraufhin erscheinenden Popup-Menü kann das Bild dann als "Bumpmap" deklariert werden.

Ist das geschehen, toppen Sie das Bump It Up-Fenster wieder, und im zugewiesenen Bild wird ein Fadenkreuz dargestellt. Dieses positioniert die Lichtquelle und kann mit der Maus verschoben werden.

Die Einstellungen innerhalb von Bump It Up scheinen etwas kompliziert, hat man die Arbeitsweise des Moduls aber erst einmal verstanden, sind sie leicht zu interpretieren.

Das Modul "Bump it Up" zum Rendern von Oberflächenstrukturen



Die beiden Radiobuttons "Diffuses Licht" und "Glanzpunkt" schalten zwischen der Einstellung der Parameter für die Grundhelligkeit und den Glanz der Oberfläche um. Eine genauere Beschreibung des Verfahrens würden den Rahmen dieses Artikels bei weitem sprengen, daher sei mir erlaubt, Sie auf einen späteren Zeitpunkt zu vertrösten. Die Radiobuttons jedenfalls schalten die Funktion der darunter befindlichen Schieberegler zwischen Parametern für diffuse Beleuchtung und Glanzpunkt um.

Die drei Schieberegler auf der linken Seite geben hierbei die jeweilige Farbe des Lichtes an.

"Helligkeit" ist die Intensität der Lichtquelle, und "Härte" stellt ein, wie schnell diese Intensität mit der Entfernung zur Lichtquelle abnimmt - diese Einstellungen beeinflussen die Oberfläche des zu simulierenden Materials: Hartes Plastik hat z.B. einen kleinen Glanzpunkt mit sehr harten Kanten, ein weiches Material wie z.B. Gummi hat einen weich auslaufenden, großen Glanzpunkt mit geringerer Intensität.

Die für das hier zu sehende Beispiel verwendeten Parameter wurden wie folgt eingestellt:

Diffuses Licht:

Rot:	54
Grün:	255
Blau:	255
Helligkeit:	80
Härte:	65

Glanzpunkt:

Rot:	255
Grün:	255
Blau:	255
Helligkeit:	50
Härte:	10

In der rechten Hälfte des Dialogs befindet sich eine Reihe von Schaltern, die folgenden Bedeutungen haben:

Licht parallel:

Wenn diese Checkbox selektiert ist, wird eine parallele anstatt einer punktförmigen Lichtquelle berechnet. Dies hat zur Folge, daß die Intensität des diffusen Lichts nicht mit der Entfernung bzw. dem Winkel zur Lichtquelle variiert und verhindert damit das Entstehen eines großen "Lichtflecks" auf der Oberfläche und bewirkt stattdessen eine homogene Beleuchtung (in unserem Beispiel eingeschaltet).

Textur:

Mit diesem Schalter läßt sich eine Textur auf die Oberflächenstruktur berechnen. Dazu später mehr.

Hintergrund normal/schwarz/weiß:

Diese drei Radiobuttons beeinflussen nur die Stellen, die in der Bumpmap schwarz sind. Bei den Einstellungen schwarz bzw. weiß werden schwarze Stellen in der Bumpmap auf die entsprechende Farbe gesetzt und nicht mit in die Berechnung einbezogen. Da wir nur den Text als Bumpmap verwenden wollen, sollte der

Radiobutton "Hintergrund weiß" oder "schwarz" selektiert sein, je nachdem, wo das Bild im Endeffekt eingebaut werden soll. Für unser Beispiel wählen wir "Hintergrund weiß".

Umkehren:

Normalerweise wird die Helligkeitsinformation in der Bumpmap so interpretiert, daß helle Stellen als erhabene Bereiche, dunkle Stellen als "eingedrückte" Bereiche im Ergebnis erscheinen. Da der Text schwarz auf weiß ist, aber "herausstehen" soll, selektieren wir diesen Schalter, um die Bumpmap umzukehren. Dies kehrt dann auch die Hintergrundberechnung um, so daß die weißen Stellen im Bild auch im Ergebnis weiß sind.

Der Schieberegler "Höhe" beeinflusst die Stärke des 3D-Effektes.

Wenn das alles eingestellt ist, können wir durch Klick auf die Previewbox eine Vorschau errechnen lassen.

Das Ergebnis kann mit der Größe des Bildes variieren, probieren Sie also ruhig ein wenig herum, bis Sie passende Einstellungen gefunden haben. Diese können dann durch Klick auf "speichern" gesichert werden. Nun kann diese Konfiguration jederzeit wieder abgerufen werden.

Sind die Einstellungen vorgenommen, kann durch einen Klick auf "Bump" der Effekt auf das Bild angewendet werden. Wer sich nicht sicher ist, sollte das Bild vorher einmal duplizieren, da ein Undo erst ab der nächsten Version (1.6) von Smurf unterstützt wird.

Nun haben wir also einen fertigen 3D-Text mit weißem Hintergrund.



Abb. 3

Der Effekt kann durch Anwenden des Moduls "Drop Shadow" unter Umständen noch verbessert werden (je nach Geschmack und/oder Anwendungsgebiet).



Abb. 4

Verchromt

Es geht aber noch weiter. Mit wenig mehr Aufwand kann der 3D-Texteffekt noch erweitert werden. Wir wiederholen hierzu die Schritte bis zum Weichzeichnen des Textes und erzeugen uns ein weiteres neues Bild mit der gleichen Größe wie das, in dem sich der Text befindet (duplizieren geht auch).

Dann starten wir das Farbverlaufsmodul. Mit diesem erzeugen wir uns in das neue Bild einen Farbverlauf, der ungefähr so aussieht ...



... und verzerren ihn mit dem Modul "Sinuswellen" vertikal ("Größe gleich" anschalten):



Nun wird wieder Bump it Up mit denselben Einstellungen wie zuvor aufgerufen. (Entweder können Sie die gespeicherten Einstellungen laden oder, wenn Smurf in der Zwischenzeit nicht beendet wurde, hat BUI sich die letzten Einstellungen gemerkt.) Nun ist es allerdings meist besser, wenn "Licht parallel" angewählt wird und die Härte des Glanzpunktes recht klein ist (um einen Wert von 30 sollte richtig sein). Nun weisen wir BUI das zweite Bild mit dem Farbverlauf als "Textur" (aus dem Bildmanager draufziehen) und das Bild mit dem Text als "Bumpmap" zu und schalten "mit Textur" an. Dies bewirkt, daß das als Textur zugewiesene Bild auf die gebumppte Oberfläche gemappt wird. Wieder muß ein wenig mit den Einstellungen herumgespielt werden, bis die passenden gefunden wurden, und dann kann der Effekt gestartet werden. Das Ergebnis sollte ungefähr so aussehen:

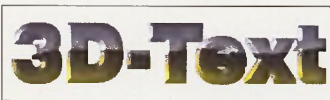


Abb. 4

Natürlich lassen sich nicht nur Farbverläufe auf diese Art und Weise auf die Oberfläche berechnen, sondern jedes beliebige Bild. Wenn die Textur kleiner ist als die Bumpmap, kann die Entstehung von Rändern auf der Oberfläche, dort wo die Textur aneinandergekachelt wird, durch Anwendung des Moduls "Edge-O-Kill" verhindert werden. Unten sehen Sie noch ein paar Beispiele, die mit dieser Methode erzeugt wurden.

Noch ein Tip zum Abschluß: Falls der 3D-Text nicht als transparentes GIF auf einer Website verwendet werden soll, kann die Qualität durch einen einfachen Trick noch erheblich verbessert werden: Man legt sich Text- und Texturbilder einfach in der doppelten Größe als eigentlich benötigt, an, wendet den Effekt an und verkleinert das Bild dann mit dem "Skalieren"-Modul um 50%. Durch die dabei stattfindende Extrapolation werden die Kanten geglättet.

Für die Platzierung auf einer Website sollte das Bild außerdem mit dem Modul "Clip 'n' Pic" automatisch freigestellt werden, damit unnötige Ränder abgeschnitten werden und die Datenmenge so klein wie möglich bleibt.



Erstklassige 3D-Effekte mit eindrucksvollen Hintergründen ...

Und damit wären wir am Ende des ersten Teils unserer Serie angelangt. Ich hoffe, es hat Ihnen gefallen.

Die neueste Version 1.1 des Bump It Up-Moduls (nur für Smurf 1.05) kann unter <http://www.therapy-seriouz.de/tssdload.html> downgeloadet werden.

Olaf Piesche
olaf@therapy-seriouz.de

Der Dauerbrenner seit vielen Jahren SteuerStar'98

Lohn- u. Einkommensteuer 1998

Dipl. Finanzwirt Jochen Höfer

50 DM/Update 30 DM

für alle ATARI ST/STE/TT sw/col
Windows 3.x u. 95

Test: ST-Magazin 2/89:

„Der SteuerStar nimmt ohne Zweifel
einen sicheren Platz in der Reihe der
Spitzensoftware für den ST ein“

Vertrieb: Ursula Ventur

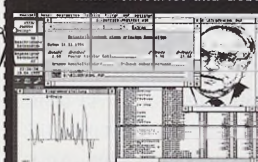
Mühlenberg 18

42699 Hückeswagen

Tel. 02192/5104

MAXIDAT

Die Datenbank, die weitentwickelt wird!
inkl. Texteditor und Geburtstagswanner



MAXIDAT ist bereits
seit 1988 auf dem
europäischen Markt
erhältlich und wurde im
Laufe der Zeit stetig
weiterentwickelt.

Tausende zufriedene Kunden gibt es, und auch Sie können
noch mehr aus Ihrem ATARI kitzeln! - Seien Sie dabei!

Erstellt Serienbriefe mit eingebautem Texteditor - **Rechnet** mit den Feldtypen 'Zahl', 'Zeit' und 'Datum' - **Zeichnet** Diagramme Ihrer Daten als Linien, Balken oder Torten - **Integriert** externe Bilder und Texte beliebiger Größe in Datensätze - **Beschränkt** die Datensatzausgabe durch umfangreiche Auswahlmöglichkeiten - **Verarbeitet** zehn Feldtypen (Zahl, Text, Datum, Geburtsdatum, Zeit, ext. Text, ext. Bild, ext. Programm (Gibit) und 2 sowie Spezial-Tab) - **Ermittelt** Minimum, Maximum und Summe aller numerischer Datenfelder - **Druckt** in allen Variationen und Formen wie Listen, Etiketten, Formulare, Briefumschläge, durch leistungsfähige Kommandosprache - **Sucht** und ersetzt innerhalb aller Datenfelder - **Sortiert** nach allen Feldern mit vierfacher Untersortierung - **Erkennt** Dubletten - **Erlaubt** Speedo- und TTF-Fonts im Datensatz und Tabellenfenster - **Unterstützt** ein Terminal - **Speichert** auf Wunsch Ihre Daten verschlüsselt mit Paßwortschutz - **Nutzt** Speicher durch dynamische Datenstruktur optimal aus - **Verarbeitet** bei 1 MB RAM maximal 10.000 Datensätze je Datenbank (4 MB max. 100.000) - **Importiert** und **Exportiert** in diversen Formaten inkl. dBASE III und ATARI Portfolio - **Hat** Treiber für zahlreiche Drucker - **Ist sicher** - Wird seit 1988 von tausenden zufriedenen Menschen eingesetzt - **Und vieles mehr...**
Textberichte u. a. in 'ST-Computer 2/94', 'ST-Magazin Mai 1996' und 'ST-Computer 6/96'

MAXIDAT 5.4 kostet nur DM 69,-*

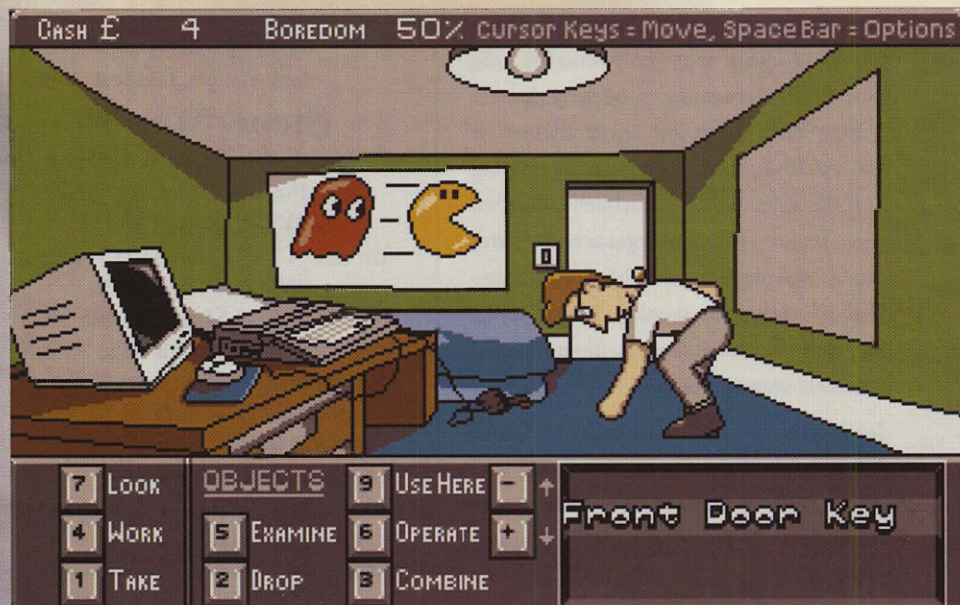
In unserem Ladengeschäft, das als das führende Unternehmen im Bereich SCSI- und Netzwerk-zubehör in der Umgebung gilt, können Sie den Milan nach Herzenslust testen.
Ob Sie nun einzelne Teile oder eine individuelle High-End-Maschine wünschen: Kein Problem!
Auch an Zubehör finden Sie bei uns vom Adapter bis zum Gehäuse alles Notwendige.



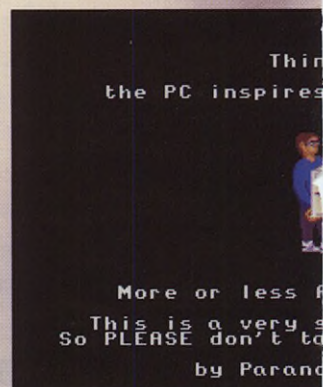
Versandkosten: Vorkasse DM 5,- NN DM 7,- Ausland DM 15,- (cc-Scheck) * unverbindliche Preisempfehlung

Softwarehaus Alexander Heinrich
Karmeliterstr. 9 • D-67348 Speyer
<http://www.online.de/home/ct/h>
Tel. 06232/24047 • Fax: 24048

Wirklich nette Grafik aus Donkey Island



Das PC-Statement von PARANOIA



SubspaCe Gigascene 42

Heho Leute, letztes Mal streikte mein Internetanschluß, und auch diesmal befinde ich mich in einer Ausnahmesituation. Ich wechsle nämlich just morgen meine Behausung und sitze sozusagen auf gepackten Kisten. Aber nichts desto trotz habe ich noch meine Computer am Laufen, um Euch mal wieder eine Scene zu bringen.

Und was fällt mir als erstes auf? Genau, wir haben mal wieder ein Jahr um, und das ist für mich natürlich ein Anlaß, mal in die Falconscene vom Dezember 97 zu sehen. Tja, das war ja ein Reifall mit dem Versuch, einen kleinen Grafikwettbewerb zu initiieren. Der einzige Beitrag, der kam, verspätete sich um ca. ein halbes Jahr. Außerdem hatte ich einen etwas beleidigten Leserbrief bekommen, weil ich eine Ausgabe vorher Teile des Falcons als schwabbelig bezeichnet hatte. Hmmm, irgendwie scheint sich ja wohl alles in gewissen Zyklen zu wiederholen. Keine Angst, ich werde nicht wieder verlangen, daß Ihr auch mal aktiv werden sollt (ich lerne ja schließlich dazu). Aber das Thema: "Welches ist der allerallerbeste Computer der Welt?" ist mal wieder aktueller den je.

Das aufregendste Thema des letzten Monats war nämlich der "leichtfertige" Kauf eines

PCs von MoD/TSCC. Es entbrannten sofort heftige Diskussionen im Net, und die Gemüter liefen heiß. Tja, irgendwie scheint es ja immer ein heißes Thema zu bleiben, denn die Technologie entwickelt sich auf der PC-Seite gerade in letzter Zeit brüllend schnell, und das Argument, daß ein ATARI auch reicht, wird dadurch zwangsweise immer etwas entkräfteter. Der wesentliche Punkt ist halt die Perspektive. Wie jeder weiß, habe ich ja auch seit zwei Jahren einen PC und muß gestehen, daß es ohne ihn nicht mehr gehen würde, aber für mein Hauptbetätigungsfeld (3D Grafik) kann man sowieso nie genug Performance haben. Aber trotzdem habe ich nie einen Grund gesehen, meinen geliebten Falcon zu verkaufen. Denn er ist ja mein Hobby geblieben. Und Demos auf den "alten" Kisten zu releasen ist immer noch cooler als auf einem Highend PC, weil es ja gerade eine sportliche Herausforderung ist, die Geschwindigkeitsengpässe eines Falcons oder besonders ST zu umgehen. Und diesen Kick haben wohl viele Leute in der Scene. Ich glaube nicht, daß jemand ernsthaft behaupten wird, er könnte an einem Falcon oder ST schneller arbeiten als an einem 200 MHz Pentium, den man mittlerweile komplett für weit unter 1000 DM hinterher geworfen bekommt.

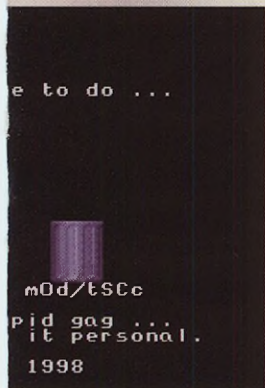
Es sei denn, man möchte partout kein anderes Environment, und wahrscheinlich gibt es für den einen oder anderen auch noch Software, die es halt nur so für ATARI-Kompatible gibt. Fazit: Der echte ATARI-Freak kauft sich vielleicht einen PC, bleibt aber dem Flair der grauen Kisten mit Fuji-Logo treu. Gerade durch die hohen Geschwindigkeiten der PCs erlebt ja die ATARI-Scene ein regelrechtes Rivival, da die Emulatoren immer effizienter werden. Würde mich nicht wundern, wenn es auch bald einen Falcon-Emulator gibt.

Außerdem hat das Thema sogar die Gruppe PARANOIA zu einem kleinen Intro inspiriert, in dem man dann bewundern darf, wie eine (nun sagen wir mal) einfach animierte Figur 'nen PC in einen Mülleimer schmeißt. Vielleicht fühlt sich ja der eine oder andere demnächst dazu hingerissen, ein Demo zu machen, das den PC-Demos die Stirn bieten kann?

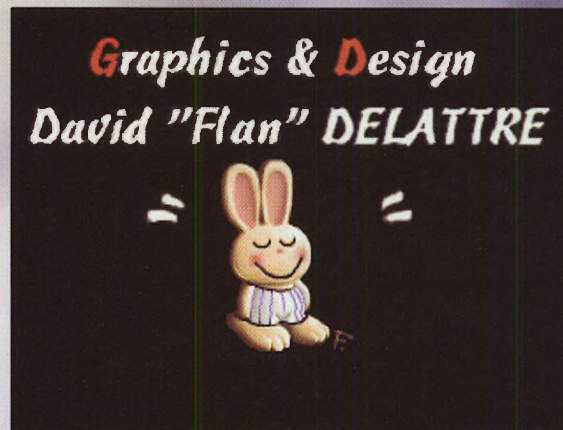
OK, was geht also ab in der Scene? Beim Herumsurfen habe ich etwas Interessantes gefunden. Jeder hat ja schon mitbekommen, daß EXA an einem Mariokart-Clone für Falcon und entsprechenden Beschleunigern sowie dem mysteriösen PHENIX arbeiten. Leider habe ich keinen aktuellen Stand der



Heftiges EXA-LOGO von FLAN...im Intro zu K.



... und weil es so schön ist, hier nochmal typisch FLAN



Entwicklung, aber ein Preview gefunden. Dieses ist allerdings schon ein Jahr alt. Die Frage ist nun, warum es noch nicht vorher gespreadet wurde? Oder wurde es, nur nicht besonders effizient? Keine Ahnung, aber ich habe es mir mal reingezogen und war überrascht. Denn dieses Preview sieht sehr vielversprechend aus. Die Aufmachung ist durchweg cool und professionell (gerade für ein Preview), und man kann sogar einen Runde testspielen, wobei schon sehr viele Gamefunktionen benutzbar sind. Das Ganze hat auch sehr überzeugende Grafik (von FLAN) und ist flüssig spielbar. Ich habe leider die Net-Adresse vergessen, aber ich werde es mal der ST-AI zukommen lassen, und vielleicht kann man es ja dann auf einer PD-Disk bekommen. Leider streikte auch mein Software-Screengrupper, so daß ich nur Shots aus dem Intro machen konnte.

Ganz ähnlich verhält es sich mit einem schon einmal in der Vergangenheit erwähnten Projekt für den ST, obwohl der Status dessen "leider" geklärt ist. Nachdem ich von "Donkey Island" schon mal berichtet hatte, kamen längere Zeit keine Informationen mehr zu dem Thema und nun fand ich im Internet eine neues spielbares Preview, welches aber auch bekannt gab, daß der Autor (ED Cleveland) das Projekt aufgegeben hat. Ziemlich tragisch, denn es wäre ein hervorragendes Game in bester Lucasgames (man

erinnere sich an Titel wie Zak McKracken)-Manier geworden. Die Grafik ist für ST-Verhältnisse obercool, und auch die technische Umsetzung kann überzeugen. Leider habe ich ja mit der Aktivität der Leser etwas schlechte Erfahrungen gemacht, sonst würde ich mich natürlich spontan hingerissen fühlen, dazu aufzurufen, daß alle Leute, die einen Stift halten können, einen Brief an ED schreiben, um ihn umzustimmen.

Spielmäßig geht es dann auch gleich weiter: Die Gruppe TYPHOON aus Frankreich hat ein TRON-Clone namens "THE TRACE" released, und zwar für den ST/E, es läuft aber auch auf dem Falcon. Die Soundchipmusik ist von 505/CHECKPOINT, die Grafik steuerte ST Survivor/LOUD bei. Das Ganze gibt sich gediegen. Die Grafik ist ganz ansprechend, und das Game wurde mit ein paar Gimmiks aufgebohrt. Leider hat es keinen Computerspielmodus, aber Iron macht eigentlich auch nur gegen menschliche Gegner richtig Spaß und davon dürfen sich dann 2-3 beharken. Gerade ST-Besitzer sollten es sich auf jeden Fall mal besorgen. Zu haben ist es auf der DHS-Website.

Aber auch an der Demofront tat sich ein wenig, so haben WILDFIRE endlich ihr seit 95 in der Mache befindliches STE-Demo "Immortalize" raus gebracht. Und es schaut

ganz nett aus, man merkt den Effekten allerdings das Alter an. Zum Anfang gibt es einen 3D-Starwarsscroller (wie der im Gastscreen von CHAOS/Sanity im Just Buggin Demo (ACF)), danach einen RootZOOMer (in 2 Bitpalnes), und der Rest ist offensichtlich Falcon-inkompatibel, denn mein Bild blieb schwarz, aber STE-Besitzer sollen außerdem noch einen Vektorscreen und einen Overscanscreen bewundern dürfen. Gleichzeitig gaben Wildfire zukünftige Aktivitäten auf dem Falcon (und JAVA, was ja mittlerweile eine etablierte Demoplattform geworden ist) bekannt und verabschiedeten sich mit "Immortalize" vom ST/E.

Was liegt sonst noch so an? Offensichtlich wird es nächstes Jahr wieder eine große ATARI-Party geben, die die Traditionen der Sillikonvention aufgreifen soll. Einzig bekannt ist, daß sie wohl in Dresden stattfindet, der Name scheint noch nicht ganz klar zu sein. Weiter weg, aber auch hyperinteressant, ist eine geplante Party des ST-News Magazines. Sie wollen zum Jahreswechsel 2000 die Tradition der I.C.C. neu beleben, und das dürfte der heftigste ATARI-Event werden, wenn alle Leute kommen, auf deren Erscheinen man hofft. Die komplette Oldschoolriege aus den goldenen ST-Zeiten dürfte sich dort ein Stelldichein geben. Aber diesem Thema werde ich mich wohl zu einem späteren Zeitpunkt mal genauer widmen.

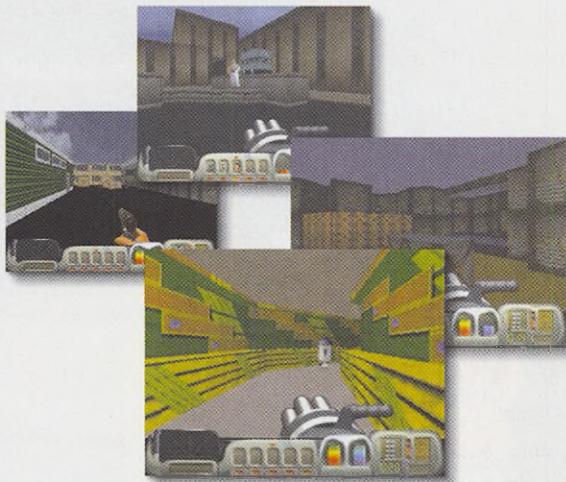
OK Leute, damit bin ich wieder am Ende angelangt, mit Grüßen an Silli, Sven (der Man an den Geräten), Suay und Davit (der heftige Man am Mic) verabschiedet sich

Euer A.-t. of CREAM/AVENA

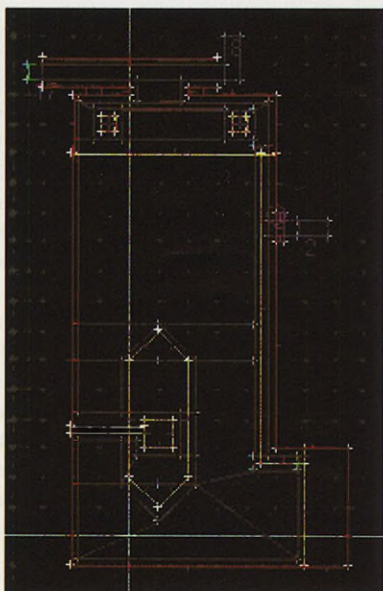
Running-Editor

Levels für das bekannte Falcon-3D Shoot'em up selbstgemacht.

Seit gut einem Jahr existiert nun der Doom-Clone "Running" für Atari-Systeme. Nun kann jeder Running-Fan auf Wunsch auch eigene Levels kreieren.



Achtung! Um es vorwegzunehmen: Der RUNNING Level-editor ist ein Windows 95/NT Programm, da aber viele ATARI-Besitzer auch Zugriff auf einen PC haben und diese Software ausschließlich in Zusammenhang mit Running (für den Falcon) Sinn macht, ist es trotzdem angebracht, sie vorzustellen.



Während RUNNING bei seinem Erscheinen Anfang dieses Jahres rege Begeisterung auslöste, die Verkaufszahlen jedoch nicht gerade berauschend waren, hat sich

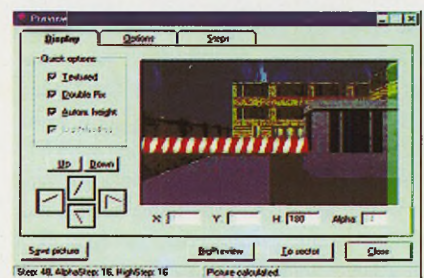
die Situation dann wohl doch noch verbessert und den Aufwand für die Entwicklung einigermaßen rentabel gemacht. Das Running Design Team hatte sogar einen Stand auf der "World of ATARI 98" in Las Vegas.



Und so hat man das eigene Entwicklungstool für die RUNNING-Level aufpoliert und benutzerfreundlich gemacht, um den Fans des Games die Möglichkeit zu geben, eigene Level zu kreieren. Man kann sich leicht denken, welches zusätzliche Potential das für Running darstellt. Gleichzeitig mit dem Erscheinen des Editors startet die Aktion "Running Mission Disk Campaign". Das heißt, der Hobby-Levelarchitekt kann seine Level zu RDT schicken, wo sie nochmals auf Herz und Nieren geprüft werden; die besten kommen dann auf eine Running Mission Disk, welche über die vorhandenen Kanäle günstig vertrieben wird. Wobei unser Hob-

byist auch seinen Teil des Erlöses erhält. Der Leveleditor hat aber noch eine zweite Bewandnis: Wie angekündigt (falls die Verkaufszahlen befriedigend ausfallen), machen sich RDT nämlich momentan an die RUNNING-Midi-Version, und das für jede Menge Multiplayer-Action. Level für Multiplay werden deutlich kleiner und einfacher aufgebaut sein als komplette Gamelevel, so daß auch Laien sich ihre eigene Arena schneiden können. Denn das sei angemerkt: Einen kompletten Level mit dem Editor zu erzeugen, ist keine Pappenstiel. Zwar sind nun komfortabel alle Möglichkeiten gegeben, aber genaue Vorüberlegungen, ein richtiges Konzept für durchdachte Level mit Spielspaß und der Testprozeß sind ein Job, durch den man sich erst einmal durchbeißen muß. Dafür dürfen wir dann all gespannt sein auf vollkommen neue "Werke".

Der Editor kommt auf einer CD für WIN95/NT daher, zusammen mit allen original Ressourcen von Running, das heißt, sämtliche 5 Original-Level, alle Texturen sowie Animationen und Sound-FX-Samples. Dazu gibt es auf der CD drei gerenderte Promo-Videos für Running, die nett anzusehen sind und für viele vielleicht am wichtigsten - ein Handbuch in HTML-Format. Dieses Manual ist angenehm komfortabel; nicht nur, daß alle Be-



lange zum Thema sehr schön erklärt werden, ohne daß man das Gefühl hätte, eine Informationsbroschüre für Informatiker durchzuarbeiten, es gibt sogar einen Workshop, bei dem ein einfacher Level Schritt für Schritt aufgebaut wird.

Der Editor selbst wird ganz normal auf die Harddisk installiert, dann werden die gewünschten Leveldateien per Hand ebenfalls auf die HD kopiert - und schon kann es losgehen. Im ersten Moment

wirkt der Editor sehr komplex und hat natürlich auch kein "Kay-Krause-intuitiv-für-kinder-ab-6-jahren" Interface, aber nach einiger Zeit sollte man sich zurechtfinden. Und dann ist es eigentlich jedem möglich, komfortabel Texturen, Animationen und dazugehörige Aktionen zu verwalten. Das Hauptinstrument ist ein großes Fenster, in dem man den kompletten Level in der 2D-Draufsicht entwirft. Später verteilt man auf diesem "PLAN" dann Gegner, Gegenstände, Texturen, Bewegungspfade etc. Außerdem gibt es ein 3D-Preview-Fenster, mit dem man dann schon mal (wie im richtigen Spiel, nur nicht so schnell) durch seinen Level navigieren kann. Es macht sogar richtig Spaß, sein erstes eigenes "Bauwerk" zu erschaffen. Ein richtiger Level kann dann aber schon "etwas" Konzentration und Schweiß kosten. Am Anfang kann man

aber gut üben, indem man die Original-Level modifiziert (endlich kann man dem miesesten Gegner mal einen Rock anziehen und ganz wenig Lebensenergie geben).

Ist ein Level fertig, erzeugt der Editor auf Wunsch die benötigten Falconfiles, welche nun in die entsprechenden Ordner zu kopieren sind - und los geht's zu einem ersten Testlauf.

Fazit: Running Fans können, dank des Editors, nun endlich auf Nachschub hoffen. Wodurch sich natürlich das Potential des Games erhöht. Zusammen mit der angekündigten MIDI-Version dürfte das "Running Paket" dann ein nie versiegender Quell des Spielspasses bleiben. (Das Manual ist komplett deutsch, eine englische Übersetzung ist in Arbeit.)

Preise:

Nur Editor	DM 39,-
Editor für Running-Kunden	DM 29,-
Bundle Running und Editor	DM 79,-

Alle Preise inkl. (!) Versand,
bei Nachnahme + DM 3,-

Bezugsquelle:

RDT Volker Konrad

Georg-Thiel-Str.13

D-95326 Kulmbach

URL:(<http://www.atari-computer.de/rdt>)

Kay Tennemann

Ab 1. November 1998: <http://www.cme-computer.de/>

Massenspeicher:

SCSI-Festplatten, TOS-bootfähig Tagespreise, bitte anfragen

IDE-Minifestplatten für Falcon und ST-Book Tagespreise, bitte anfragen

Phasenwechsellaufwerke - die ideale Datensicherung mit Dualfunktion

Internes Laufwerk mit 24-facher CD-Lesegeschwindigkeit 590 DM

Aufpreis externes Gehäuse 80 DM

PD-Medium 650 MB 47 DM

DVD-RAM-laufwerke - PD-Medien und CDs lassen sich weiterverwenden

Internes Laufwerk 1190 DM

Aufpreis externes Gehäuse 80 DM

DVD-RAM-Medium 5,2 GB (2 x 2,6 GB) 99 DM

FX-Karte für den Falcon:

Fast-RAM bis 14 MB, CPU/FPU-Takt bis 40 MHz, Blow-Up Hard 340 DM

Passende SIMMs auf Anfrage

Andere Speichererweiterungen auf Anfrage

RTS-Austauschstastenkontakte für ST und Falcon 20 DM

RTS-Austauschstastenkappen für alle Atari-Tastaturen 30 DM

Neu im Programm: Telekommunikationsprodukte

Mobilfunk:

Akku-Packs für Motorola, Nokia, Ericsson, Siemens Tagespreise

Ladestationen für Telefon und Zweitakku Tagespreise

Kfz-Halterungen und Freisprecheinrichtungen Tagespreise

Datenfernübertragung:

Modem TKR Tri-Star 33600 bps 180 DM

Modem Elsa Microlink 56000 bps 280 DM

ISDN-Terminaladapter TKR ProLink mit Analog- und Faxteil 680 DM

DFÜ-CD mit umfangreicher Software auch für Atari wird mitgeliefert

Telefonanlagen:

Hagenuk Speed-Dragon (vom Atari aus konfigurierbar) auf Anfrage

Qualitäts-Monitore von Iiyama: Preis senkung!

17 x 2,54 cm ϕ , Elektronenstrahl, Streifenmaske 0,25 mm 980 DM

19 x 2,54 cm ϕ , Elektronenstrahl, Streifenmaske 0,25-0,27 mm 1280 DM

14 x 2,54 cm ϕ , Flüssigkristall, 1024 x 768 Punkte 1780 DM

15 x 2,54 cm ϕ , Flüssigkristall, 1024 x 768 Punkte 2280 DM

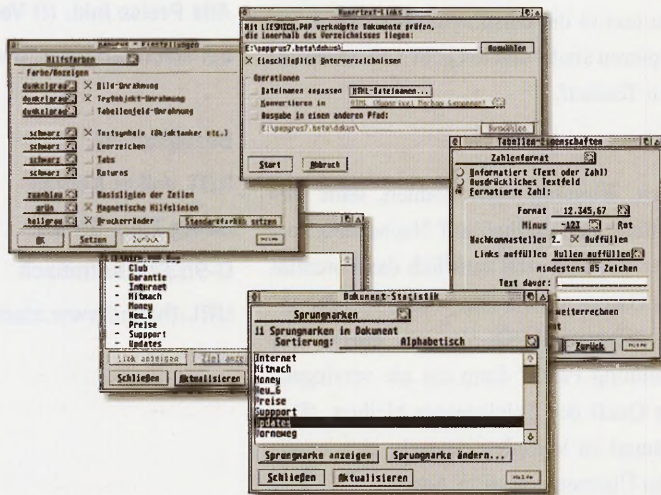


CME Hard- und Software
der preisgünstige und zuverlässige Versand
Telefon 06151/282594 Telefax 06151/282595
Montag-Samstag 10-12 h und Montag-Freitag 14-17h

Versand per Nachnahme.
Preise zuzügl. Versandkosten.
Kein Katalogversand.
Kein Ladengeschäft.

Im Eiltempo voran:

papyrus 7



Pünktlich zur Atari-Messe am 3. und 4. Oktober in der Stadthalle Neuss war sie fertig, die neue Version 7 der Dokumentenverarbeitung papyrus.

Schon im voraus wurden viele Neuerungen angekündigt, die den größten Teil der Messebesucher aus Neugierde zu dem Stand der Berliner "Software-Schmiede" R.O.M.-logicware trieben. Dort konnte nicht nur die Version 7, sondern auch das voraussichtlich im Dezember dieses Jahres erscheinende Datenbank-Modul papyrus-BASE erworben werden. Dieser Artikel soll eine Übersicht über die neuen Funktionen von papyrus 7 bieten. Über papyrus-BASE berichte ich, sobald das Programm erhältlich ist.

Dokumentenhistory und Liste offener Dokumente

Auf den Wunsch von Kunden erhielt papyrus mehrere neue Funktionen, zwei davon sollen den Umgang mit offenen und zuletzt geöffneten Dokumenten erleichtern. Zum einen ist da die Dokumentenhistory, die aus einem Eintrag im Menü "Datei" und einem über diesen Eintrag aufrufbaren Popup-Menü (Abb.1) be-

steht. In dem Popup-Menü werden die Dateinamen inklusive Pfaden von bis zu 25 Dokumenten aufgelistet und können durch Anwahl direkt geöffnet werden. Über den neuen Einstellungsdialog "Menu" (Abb.2) kann die Anzahl der aufgelisteten Einträge eingestellt und aktuelle Einträge können gelöscht werden. Desweiteren kann man hier die History-Funktion aus- und einschalten sowie zwischen der Darstellung der Einträge mit komplettem Pfad oder nur des Dateinamens wählen. Zum anderen befindet sich unter dem Menütitel "Dokument" nun eine Liste aller offenen Dokumentenfenster (Abb.3), mit der man zu dem gewünschten Dokumentenfenster wechseln kann. Somit gibt es nun eine Alternative zu der "Fenster wechseln"-Funktion über CONTROL+W.

Hilfsfarben

Zur besseren Differenzierung von papyrus-Sonderzeichen und -Rändern können

diese jetzt im Dialog "Hilfsfarben" (Abb.4) eingestellt werden. Zu den Farben für Bild-, Textobjekt- und Tabellenfeld-Umrahmungen, Textsymbolen, Tabs, Leerzeichen, Returns, Basislinien der Zeilen, magnetischen Hilfslinien und Druckerrändern wird in Kürze auch noch eine Einstellmöglichkeit für die Markierungsfarbe der Rechtschreibprüfung für falsch geschriebene bzw. unbekannte Wörter hinzukommen. Sollte man aus irgendeinem Grund irgendwelche Farben verstellt haben und möchte die papyrus-Standard-Farben wieder einstellen, so gibt es hierfür auch einen Button "Standardfarben setzen". Neben der Farbwahl kann die Darstellung dieser Sonderzeichen und Rahmen in dem Dialog separat abgeschaltet werden.

Für diejenigen, die gerne mit eingeschalteten Sonderzeichen und Rahmen arbeiten, wurde ein WYSIWYG(What You See Is What You Get - Was Du siehst, ist das, was Du bekommst)-Schalter "Anzeige wie Ausdruck" im Menüpunkt "Dokument" hinzugefügt. Über diesen Schalter kann man alle papyrus-internen Sonderzeichen und Rahmen gemeinsam aus- und einblenden.

Rechtschreibprüfung

Neben einer Geschwindigkeitsoptimierung (ca. 8fache Nachschlagegeschwindigkeit im Wörterbuch) der Wintertree-Rechtschreibkorrektur wurden neben einem neuen Stammwörterbuch je ein Wörterbuch mit den Wörtern nach den neuen und alten Rechtschreibregeln mitgeliefert. Neu ist auch ein frei editierbares Ausnahmewörterbuch für Silbentrennung. Dieses besteht aus der Datei "TRENUNG.LST", die im papyrus-Hauptverzeichnis zu finden ist. Wörter, die von papyrus nicht richtig getrennt werden, können nach dem manuellen Trennen über CONTROL+~, bei eingeschalteter Rechtschreibprüfung über das Kontextmenü (Abb.5) in das Ausnahmewörterbuch aufgenommen werden. Da es sich bei den Ausnahmewörterbuch um eine reine

Alles Gemulator 98

Mit einem riesigen Leistungssprung ist jetzt der Gemulator in der neuen Version 98 erhältlich. Als erster Emulator ermöglicht er parallel die Emulation von Atari und Macintosh auf einem PC unter Windows 95/98 oder NT. Aus der über 5-jährigen Erfahrung des Entwicklerteams mit dem Gemulator resultiert ein unglaublich schneller, zuverlässiger und flexibler Emulator. Dem emulierten Betriebssystem stehen die kompletten Ressourcen des PC zur Verfügung (Festplatten, Speicher, Grafikauflösung etc.) Die Atari Emulation beherrscht nicht nur den 68000er, sondern auch die Atari-spezifischen Custom-Chips. Für den problemlosen Datentransfer kann der Gemulator sogar Spezialformatierte Atari- und MAC-Disketten lesen und Atari- oder Mac-Festplatten per SCSI direkt in das System einbinden. Völlig frei sind Sie auch bei der Wahl des Betriebssystems. Je nach Bedarf und Software können Sie auf das optimal passende TOS auf der Atari-Seite oder MAC-OS bis Version 7.5 wechseln. Eine Diskette mit allen TOS-Lizenzen kostet nur 29.-. Für die Atari-Emulation sind keine Hardware-Epoms nötig (können bei Bedarf aber verwendet werden). Für die Mac-Emulation benötigen Sie die Eprom-Karte sowie einen Satz Original-MAC-ROM, die wir Ihnen bei Bedarf auch gerne besorgen.

Gemulator 98 CD149.-

beinhaltet den Gemulator 98 für Win 3.11, Win95/98 und NT sowie Gemulator Classic für DOS.

ROM-Karte119.-

Eprom-Karte für Mac- oder TOS-ROM's

TOS-Diskette29.-

Tos-Images Tos 1.4, 1.6, 2.06 und 3.06 für den Gemulator

Tos 2.06 Eprom39.-

Tos 3.06 Eprom49.-

Tos Versionen als Eprom

Der Upgrade-Preis für ältere Gemulatoren war bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar. Info's dazu erteilen wir gerne telefonisch, per Email oder in unserem Internet- Programm <http://www.Seidel-Soft.de>.

Geneva 7 49.-

Das innovative & schlanke Multi OS für alle TOS-Plattformen. Siehe Testbericht in dieser Ausgabe! Ab sofort ist die brandneue Version 7 lieferbar.

Neodesk 49.-

Die ideale Ergänzung zu Geneva. Dieser komfortable Desktop bietet alle Funktionen, die ein modernes Betriebssystem auszeichnen.

UVK 2000 Version 8

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

UVK ist der Ultimative Viren-

killer für alle TOS-Systeme. Aus über 10 Jahren Erfahrung in der Viren-bekämpfung ist diese Version 8 entstanden, die alle bis September 1998 bekanntgewordenen Link- und Boot-sektor-Viren erkennen und erfolgreich bekämpfen kann.

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

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

Lieferung inkl. dt. Handbuch.

UVK 2000 Vollversion

Inkl. Handbuch 49.-

UVK Crossgrade von anderem Virenkiller 29.-

UVK Upgrade von älterer Version UVK 29.-

zur Wahrnehmung eines der vergünstigten Angebote senden Sie uns bitte Ihre Original-Diskette mit ein.

Versand:

per Vorkasse: DM 7.-,

(schriftliche Bestellung mit Scheck o. Bargeld

per Nachnahme: DM 12.-

Bestellwert zzgl. Nachnahmegebühren von DM 12.-

Ausland: DM 15.- (nur EC-Scheck)

Heikendorfer Weg 43

24149 Kiel-Dietrichsdorf

Tel: (0431) 20 45 70

Fax: (0431) 20 45 71

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

Email: Info@Seidel-Soft.de

Papyrus 7199.-

inkl. Gratis-Pack: Formula pro, Convert, Fontkonverter

Draconis: Internet & Email69.-

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

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

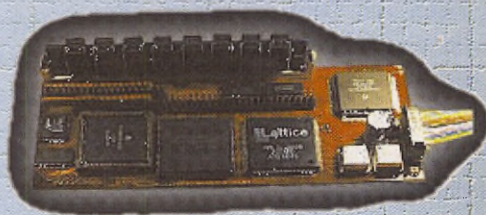
Mit dem DRACONIS Internet-Paket steht Ihnen endlich die ONLINE-Welt offen! Egal, ob Sie mit Single- oder Multi-TOS (MTOS, N.AES, MAGIC...) arbeiten, egal welchen ATARI oder Kompatiblen Sie verwenden, DRACONIS ist auch auf "kleineren" Rechnern ab 1 MByte RAM lauffähig. "Surfen was das Modem hergibt" ist jetzt kein Problem mehr! Ein engagiertes Entwicklerteam sorgt ständig für die Anpassung an technische Neuerungen im Netz, so daß Sie mit Draconis auch künftig vollständig versorgt sind.

Draconis öffnet Ihnen das Internet völlig unproblematisch: Das komfortable Installationsprogramm führt Sie sicher zum Ziel und richtet die Software für Ihren Provider passend ein. Bei der Wahl des Providers ist Draconis nicht wählerisch. Ob Sie einen der großen Anbieter wie T-Online oder Compuserve bevorzugen oder einen lokalen Zugang: In der Flexibilität setzt Draconis in der TOS-Welt Maßstäbe.

Draconis gliedert sich in 2 Funktionsbereiche: Den Browser, mit dem Sie HTML-Dokumente betrachten und im Internet surfen können sowie einen leistungsfähigen eMail-Client, mit dem Sie persönliche Nachrichten senden, empfangen und verwalten können. Draconis wird mit einem kompletten deutschen Handbuch geliefert.

Für technisch versierte: Einige Features von Draconis: - HTML 3.2 & ASCII - Integrierter FTP-Zugriff (derzeit nur über FTP-Proxy) - Automatische Anwahl - Unterstützung von Eingabe-Formularen wie z.B. Bestellungen, Gästebücher, Suchmaschinen... - Hochoptimierte und schnelle Formatierung - Echte Frames und Tabellen - Multi-Provider fähig... - Unterstützt zahlreiche Erweiterungen bekannter Browser (<MARQUEE>, <SPACER>,...) - Vektorfont-Unterstützung - Scrolltexte, mehrspaltige Textausgabe, ANSI-Zeichensatz... - Superschnelle Tabellenformatierung - Optimierte Bildladen aus dem Cache - Tolerant gegenüber fehlerhaften HTML-Seiten - Einstellbarer Cache - Auch bei sehr großen Seiten ist die Formatierung nach ca. 10 Sek. abgeschlossen (TT) - History über die letzten 50 URLs - Optimale Anzeige von mit HomePage Pinguin erstellten Seiten. - Interne GIF und JPEG-Unterstützung - Hintergrund-Bilder - Animierte GIFs - Ditheringroutinen für optimale Darstellung in allen Auflösungen - Images werden im Picture-Modus mit optimal möglicher Farbpalette dargestellt. - Skalierung - Image - Maps (Client-/Server-sided) - GEMJing-Unterstützung - Soundunterstützung (WAV/AU/SND/DVS)

Centurbo 2



68030 Beschleuniger und Fast-RAM-Erweiterung für den Atari / C-Lab Falcon.

Vieleicht der schnellste Beschleuniger für den Falcon überhaupt: Eine intelligente Architektur und superschneller RAM-Zugriff durch das integrierte Fast-RAM sowie der voll nutzbare DSP machen die Karte interessant. Kompatibilität z.B. zu Cubase Audio ist gewährleistet. Ein neuer Bildschirmtreiber stellt neue, interessante Bildauflösungen bis 1024 * 768 Punkte zur Verfügung

Centurbo 2 inkl. 32 MByte RAM749.-

Whiteline Kappa ...69.-

Der neueste Geniestreich aus der Whiteline-Serie ist gleichzeitig das bisher beste Werk. Eine konkurrenzlose Fülle an Vollversionen machen die CD zum Hit.

Seidel

SOFTWARESERVICE


```
1 E:\papyrus7.beta\PAP_ATA7.PAP
2 F:\TXT_EDIT\STINSIDE\STC_981\update\update.pap
```

Abb.1: Die neue Dokumentenhistory

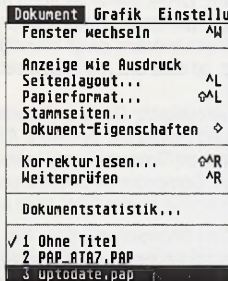


Abb.3: Liste offener

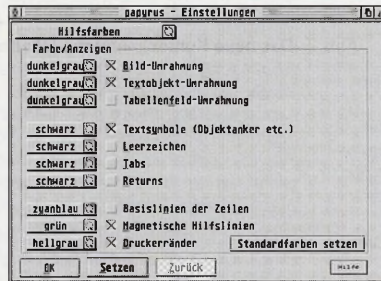


Abb.4: Der Hilfsfarben-Dialog

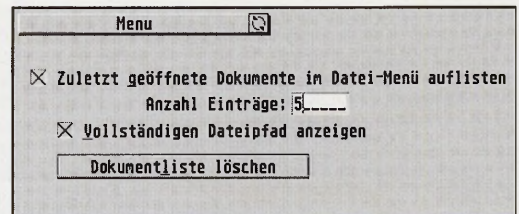


Abb.2: Der Menüeinstellungsdialog

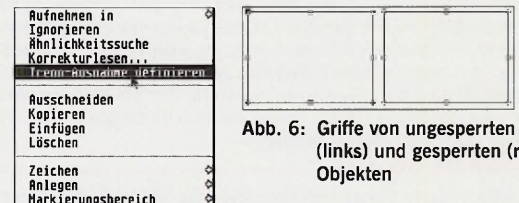


Abb.7: Kontextmenü zur Aufnahme ins Ausnahmewörterbuch

Abb. 6: Griffe von ungesperrten (links) und gesperrten (rechts) Objekten

ASCII-Datei handelt, können aufzunehmende Wörter auch mit papyrus oder jedem beliebigen Texteditor eingefügt werden. Hierzu schreibt man jedes Wort in eine Zeile und trennt die einzelnen Silben mit Bindestrichen (z.B. hilfreich).

papyrus-Objekte

In der neuen Version lassen sich die papyrus-Objekte (Textobjekte, Rechteck- und Kreisrasterflächen und Linien) nun über das Kontextmenü gegen alle Veränderungsmöglichkeiten (Verschieben, Kopieren, Füllmuster, Farbe, ...) sperren. Die Position von im Text verankerten Objekten wird allerdings angepaßt. Zur Unterscheidung von den nicht gesperrten Objekten werden die Objektgriffe hohl dargestellt (Abb.6).

Um das Positionieren und Setzen von Attributen zu vereinfachen, lassen sich jetzt in papyrus 7 Objektgruppen bilden.

Beim Verschieben und Kopieren weisen verschiedene Mauszeiger auf die jeweilige Aktion hin. So wird beim Kopieren der von Windows bekannte Mauszeiger mit einem kleinen angehängten "+" in einem Kästchen, beim Verschieben hingegen nur der Mauszeiger dargestellt.

Neu ist auch, daß sich sämtliche Grafikobjekte in freien Textobjekten verankern und bei Drehung des Textobjektes mitdrehen lassen.

Tabellen

Die meisten Neuerungen kamen den Tabellenfunktionen zugute. Konnten in papyrus 6 Tabellen nur im Haupttext verwendet werden, so lassen sie sich jetzt ebenfalls in den freien Textobjekten anlegen. Somit können Tabellen endlich frei verschoben und auch nebeneinander angeordnet werden. Einzige Ausnahme bei der Verwendung von Tabellen in Textobjekten ist, daß die Darstellung in gedrehten Textobjekten nicht unterstützt wird.

Erweitert wurden ebenfalls die Funktionen der Tabellenkalkulation. Konnte man bisher für die Berechnungen nur auf Werte aus der aktuellen Tabelle zugreifen, so ist es nun möglich, Werte aus beliebigen Tabellenfeldern zu entnehmen. Einzigartig ist hierbei, daß sich das Feld, aus dem der Wert entnommen wird, nicht einmal in dem aktuellen Dokument befinden muß. Diese Feldreferenzen funktionieren über Label (Namen), die man den einzelnen Tabellenfeldern geben kann. Zum Zugreifen gibt man im Rechenfelddialog für dokumenten-interne Tabellenfelder einfach das Label des Feldes in eckigen Klammern ein: [Testlabel]. Die Aktualisierung funktioniert genauso wie bei normalen Feldreferenzen. Zum Zugriff auf externe Tabellenfeldinhalte wird einfach der Pfad mit angehängtem Doppelkreuz dem Label vorangestellt:

[F:\papyrus7\papyrus7.pap#Testlabel].

Hierbei kann der Pfad relativ oder absolut zum aktuellen Dokument sein. Der Zugriff auf die externen Label funktioniert recht schnell, da die Werte im Dokumentenheader gespeichert werden und somit nicht erst das ganze Dokument eingelesen werden muß. Der Nachteil, der dadurch entsteht, mit dem man aber durchaus arbeiten kann, ist der, daß das Dokument erst gespeichert werden muß, bevor man auf die externen Label zugreifen kann. Dokumente mit externen Referenzen werden sofort automatisch aktualisiert, sobald sie geladen werden. Auch der Dialog für das Zahlenformat wurde erweitert. So kann man nun Zahlen durch Voranstellen von Leerzeichen, Nullen oder Sternchen optional auf bis zu 99 Zeichen verlängern (Abb.7, 8).

Eine weitere Neuheit bei den Rechenfunktionen ist die "IF-THEN-ELSE"-Berechnung. Mit ihr kann man über den Syntax "IF <Ausdruck> THEN <Ergebnis1> ELSE <Ergebnis2>", wobei der ELSE-Teil weggelassen werden kann, einem Feld bedingt einen Wert zuweisen. Hierzu entscheidet papyrus danach, ob der <Ausdruck> wahr oder falsch ist. Zur Berechnung werden hier die Vergleichsoperatoren =, !=, <, <=, >, >= und die Bool'schen Operatoren AND, OR, XOR und NOT, sowie WAHR und FALSCH unterstützt. Sollen Felder auf Ungültigkeit abgefragt werden, so ist auch dieses und noch mehr möglich.



Abb.7: Einstellmöglichkeiten für Zahlenformate

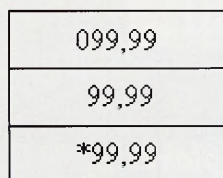


Abb.8: Vorangestellte Zeichen bei Zahlen



Abb.9: Das neue Kontextmenü für Tabellen

Abb.10: Das Kontextmenü für Hypertext-Links

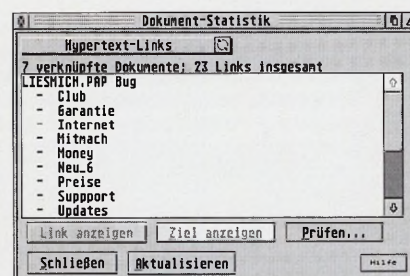
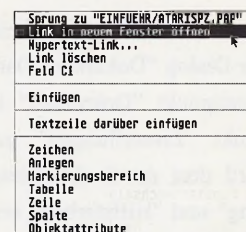


Abb.11: Hypertext-Link-Statistik

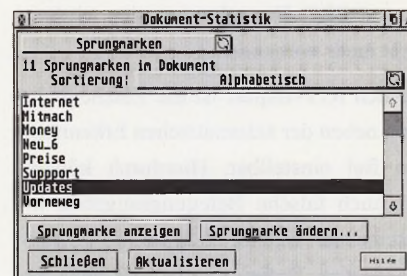


Abb.12: Hypertext-Label-Statistik

Die Kontextmenüs wurden komplett überarbeitet, wodurch sich jetzt neben den Objektattributen auch die Tabellenattribute in Untereinträgen (Abb.9) befinden. Meiner Meinung nach ist das Kontextmenü durch die vielen, zu träge aufklappenden Untereinträge zu unhandlich geworden, auch wenn dadurch viele nützliche Funktionen, wie z.B. Markierungs- und Einfügefunktionen, hinzugekommen sind. Angezeigt werden nun auch die Koordinaten des jeweiligen Tabellenfeldes, durch deren Anwahl man direkt zum Rechenfeld-Dialog gelangt und nicht erst lange raten muß, welche Koordinaten ein Feld hat.

Obwohl laut Vorankündigung nicht versprochen, wurden auch die Reddrawroutinen der Tabellen überarbeitet, wodurch die Tabellen deutlich schneller aktualisiert werden. Dieses kann bei großen Tabellen sehr "wertvoll" sein.

HTML

Einige Arbeit wurde auch wieder in den HTML-Bereich gesteckt, so kann man papyrus nun so konfigurieren, daß man einfach per Einzel- oder Doppelklick auf einen Link durch das Dokument oder zu anderen Dokumenten browsen kann. Der Griff ins Kontextmenü kann somit entfallen. Sollte ein Link auf eine andere Datei verweisen, so stellt papyrus dieses standardmäßig in dem aktuellen Fenster dar. Möchte man dazu allerdings ein neues Fenster öffnen, so kann man über den Kontextmenüeintrag "Link in neuem Fen-

ster öffnen" zu dem anderen Dokument wechseln (Abb.10). Nach dem man einen Link angewählt hat, ermöglicht die neue Link-History über den Kontextmenüeintrag "Zurück" das Springen zum vorherigen Link. Nach dem Zurückspringen ist auch das Vorwärtsspringen über "Vor", ebenfalls im Kontextmenü, möglich. Im Zuge der Erweiterung der Hypertext-Funktionen wurde auch die Dokumentenstatistik erweitert. Hier gibt es nun eine Hypertext-Link- (Abb.11) und eine Hypertext-Label-Statistik (Abb.12). In der Hypertext-Link-Statistik besteht die Möglichkeit, die eingetragenen Links auf ihre Funktion zu überprüfen (Abb.13). Nach dem Prüfen werden alle Links und Fehler in einem Überprüfungsprotokoll aufgelistet, in dem man die Links auch direkt anspringen kann (Abb.14).

Druckfunktionen

Auch die Druckfunktionen von papyrus wurden in der neuen Version erweitert. So lassen sich nun im Dialog "Dokument drucken" die "speziellen Druckoptionen" ein- bzw. ausschalten. Dadurch hat man den Vorteil, daß die dortigen speziellen Einstellungen, z.B. für mehrseitigen Druck, beim Drucken benutzt bzw. ignoriert werden, ohne daß man seine persönlichen, Speziellen-Druckoptionen ändern muß.

Als weiteres wurde ein Posterdruck hinzugefügt, der den Ausdruck übergroßer Papierformate ermöglicht. Hierbei werden die einzelnen Teil-Ausdrucke (Kacheln) mit Schnittmarken und -kanten und Kleberändern versehen, so daß man genau weiß, welches Teil wo abgeschnitten, bzw. aufgeklebt werden muß. Die Kachelgröße bestimmt papyrus durch das eingestellte Papierformat des Druckertreibers oder durch eine beliebige, voreinstellbare Größe. In der Atari-Version muß man allerdings ein wenig rumprobieren, wenn man die Kacheln exakt auf das Druckerpapierformat bringen möchte. Hierzu wurde eine weitere Offset-Einstellung, mit der man den Papieranfang ein wenig nach unten und/oder nach rechts positionieren kann, hinzugefügt.

Sonstiges

Neben den schon genannten Neuheiten hat papyrus 7 viele weitere Änderungen und Neuheiten erfahren. So lassen sich nun optional mehrstufige Backups (*.PB1, *.PB2, ..., *.PB9) in einem frei wählbaren Ordner speichern. Die Platzhalterfunktionen wurden um den lange ersehnten Platzhalter für die Gesamtseitenzahl erweitert. Dieser Platzhalter benutzt die Nummer der letzten Dokumentenseite, wodurch ein etwaiger Seiten-Offset berücksichtigt wird. Die Einstelldialoge

wurden teilweise überarbeitet. So ist z.B. der Dialog "Dokument-Darstellung" vom Menüpunkt "Dokument" in den Menüpunkt "Einstellungen" gewandert und wird dort durch die Einträge "Darstellung" und "Hilfsfarben" ersetzt. Der "Pixelmüll" in IMG-Grafiken, die z.B. von FormulaPRO übergeben wurden, ist jetzt nicht mehr vorhanden.

Für den RTF-Import ist die Zeichenbelegung neben der automatischen Erkennung nun frei einstellbar. Hierdurch können nun auch falsche Belegungsangaben im Dateiheder anderer Programme umgangen werden. Definierbar ist jetzt auch ein Bereich, der es den Markierfunktionen von papyrus nur noch erlaubt, auf den markierten Bereich anstelle des gesamten Dokuments zuzugreifen. Wendet man in papyrus 7 eine Farbe auf ein Füllmuster an, so wird die Füllart jetzt automatisch auf voll gesetzt, wenn sie vorher leer gewesen ist.

Fazit

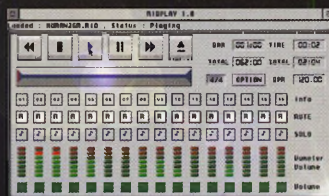
R.O.M.-logicware hat aus papyrus ein sehr wertvolles Programm für den Atari-Markt gemacht. Der Funktionsumfang ist außerordentlich vielseitig und umfangreich. papyrus ist in der aktuellen Version 7.03A ein stabiles Programm, mit dem das Arbeiten einfach ist und auch Spaß machen kann. Nicht nur aufgrund der Weiterentwicklungsgarantie, sondern auch wegen der vielen Neuerungen lohnen sich die Anschaffung und das Update. papyrus kostet DM 198,-, und das Upgrade ist ab DM 69,- erhältlich.

Studenten- und Schülerversionen sowie Crossupgrades sind ebenfalls zu günstigen Preisen erhältlich.

Bezugsquelle:

R.O.M. logicware
Raschdorffstr. 99
13409 Berlin
Tel. (0 30) 49 99 73 73

Torsten Runge



Midplay GM-Sound-Midiplayer

Ein Programm zum Abspielen von Midi-Files (*.MID) ohne eine externe Hardware zu benötigen. Z.B. ist es nun allen denjenigen, die kein Keyboard oder einen Synthesizer ihr Eigen nennen, möglich, die schier unendliche Anzahl von Midi-Files zu verwenden. Zu diesem Zwecke wurde ein virtuelles GM-Modul mit 24 Stimmen Polyphonie entwickelt. Interessantes Feature: Midplay kann auch spezielle Karaoke-Files abspielen, so daß der entsprechende Text dazu auf dem Bildschirm eingeblendet wird.

Features:

- keine Zusatzhardware nötig
- bis zu 24 Stimmen Polyphonie
- versteht alle relevanten Midi-Kommandos (Pitch-Bend, Coarse tuning ...)
- Sounds können durch Einladen und Integrieren von AVR-Files getauscht werden
- Solo- und Mute-Funktionen für einzelne Kanäle verfügbar
- LED-Anzeige für die Lautstärke einzelner Kanäle



Midi-Arpeggiator Unentbehrliches Midi-Tool!

Das unentbehrliche MIDI-Tool für alle diejenigen, die die auf gute Arpeggiator-Elemente in ihren Stücken nicht verzichten wollen und außerdem ausgefallene oder vielseitige Variationen benötigen. Kreieren Sie Ihr eigenes Arpeggiator und exportieren Sie es als MIDI-File, um es in der Sequenzer-Software weiterverwenden zu können.

Features:

- zwei Tracks, die in vier arrangierbare Patterns unterteilt werden können
- eingebauter 3-Kanal Midi-Mixer
- für jedes Track können „programchange“, „volume“, „pan“ und die „Midi-Change“-Einstellungen vorgenommen werden
- „Auto-Panning“, „Track-Muting“ und vieles mehr für Loops
- diverse Abspielfunktionen: vorwärts, rückwärts, Ping-Pong, Zufallsprinzip und akkordbezogen
- automatische Harmonieerkennung mit vier verschiedenen Algorithmen
- Exportmöglichkeit für einzelne Patterns oder komplette Performances im Type 0 oder -1 Midi-File-Format.



Pretty Midifile-Player

Midifile-Player zum Steuern externer Hardware. Durch die moderne und gleichwohl schlichte Oberfläche ist die Bedienung sehr einfach: Spielen Sie einzelne Midi-Files über die Midi-Schnittstelle ab oder kreieren Sie mit Hilfe der Playlist eine komplette Musikzusammenstellung. Über die Channel-Volume-Einstellungen können alle Kanäle separat voneinander beeinflusst werden.

Features:

- Spielt Midi-Files oder Karaoke-Files ab
- Playlist-Funktion

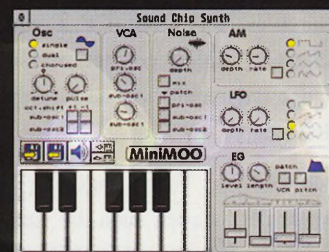
Module:

Record-Modul:

Es ermöglicht das Aufnehmen kompletter Audio-Files des abgespielten Midi-Files (über den Audio-Eingang des Falcon). Die Funktion kann parallel zum Abspielen des Midi-Files erfolgen. + 30,- DM

Grid-Edit:

Dessen Funktionsweise dürfte allen Sequenzer-Besitzern bekannt sein: Über eine Rasterfläche, die sich an einer Klaviatur orientiert, können einzelne Noten auf vielfache Weise (Länge, Lautstärke, Tonhöhe usw.) modifiziert werden. + 69,- DM



Soundchip-Synth Synthesizer mit FM-Synthese

Ein weiterer Synthesizer für Ihren Atari. Dieser emuliert wiederum einen FM-Sound-Chip-Synthesizer.

Features:

- Square-Wellen-Oszillator (30Hz bis 125 KHz) mit zwei Sub-Oszillatoren
- Geräuschgenerator (4 KHz bis 125 KHz), der auf jeden Oszillator gemappt werden kann
- Oszillatoren sind beeinflussbar mit „volume“, „detuning“, „pulse effector“ und „octave-shift-controls“
- die Amplituden-Oszillation kann mit „depth“, „rate“ und durch Wellenformveränderung beeinflusst werden
- Speicherung von Sounds in Form von Samples in den Formaten AVR, AIFF und SPL (raw data) in 8- oder 16-bit
- Echtzeit-Midi-Control mit Unterstützung von Portamento und Omni-on/off-Mode

Bestellungen per Telefon, Fax oder Post.
Demo-Version 5,-DM in Briefmarken oder bar.
Versandkosten: Vorkasse: 7,- DM, Nachnahme: 12,- DM
Ausland (nur EC-Scheck/bar Vorkasse): 15,- DM

FALKE Verlag
Moorböcken 17
24149 Kiel
Tel. (0431) 27 365 - Fax 27 368

PD- und Shareware

Das Neueste aus der Softwareszene

Disk 236

Atari 800

Dies ist ein Atari 800XL/130XE Emulator für den Falcon 030 / TT030 / Medusa / Hades im 256 Farbmodus. Er basiert auf den freien Sourcen und existiert auch als PC-Version. Die 6502 CPU wurde komplett in 68030 Maschinensprache geschrieben. Er bietet den vollen Support aller Atari 800XL Chips. Antic, GTIA, Pokey, 130XE Speicher-Bänke, virtuelle Laufwerke, Disk Images, Player-Missile Grafik werden unterstützt.

Disk 237 HD

ASM56000

Dies ist der Original Assembler von Motorola für den DSP56000 des Falcon. Er bietet alles, was man braucht, um Programme für den DSP zu erstellen. Macros, Strings, bedingte Assemblierung sind in einer über 300 KB großem Textdatei ausführlich beschrieben.

Asmdata

Dies ist ein 200 KB großes Textfile in englischer Sprache, das die Befehle des Falcon DSP sehr ausführlich beschreibt. Eine für die Programmierung des DSP unentbehrliche Informationsquelle.

DSPDoc

Dies ist eine umfangreiche Dokumentation über den Falcon DSP im ST-Guide-Hypertext-Format in englischer Sprache. Es bietet Informationen über die Register, Befehle, das Host-Interface und den SSI.

DSP Mod Player

Dies ist ein weiterer Player für MOD für

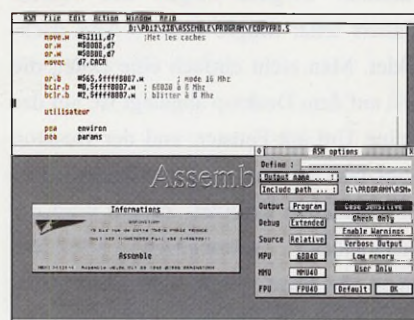
den Falcon, der den DSP benutzt. Dieser zeichnet sich dadurch aus, daß er im kompletten Source-Code vorliegt und durch seine umfangreicher Dokumentation, leider in Französisch, sehr gut zum Erlernen von DSP-Assembler und DSP-Sound-Routinen geeignet ist. Es wird der Motorola-Assembler ASM 56000 benötigt.

DSPdit

DSPdit v1.0.7 ist ein Editor für FALCON 030 in Verbindung mit Quick-DSP-ASM von G. Audoly (v0.06 liegt dem Archiv bei). Der Editor ist schnell, äußerst komfortabel und in der Bedienung dem Turbo-Assembler von Sigma-Soft sehr ähnlich (kein GEM-Programm!). Ein ST-Guide-Hypertext-Helpfile liegt ebenfalls bei. Der Assembler ist zwanzigmal schneller als der original Motorola-Assembler.

Disk 238 HD

Brainstorm Assembler



Eine komplette Assembler-Suite, die alles hat, was man braucht. Ein integrierter Editor, ein macrofähiger Assembler, der alle Motorola-Prozessoren unterstützt, ein eigener Debugger und ein Hilfesystem zeichnen dieses Entwicklungssystem aus. Allerlei Beispielsourcen runden das System ab.

Disk 239

NoSTalgia



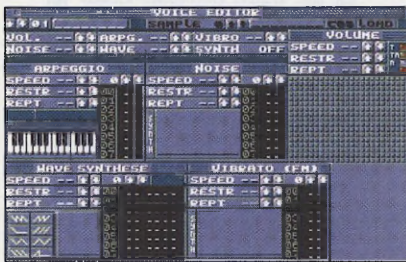
NoStalgia ist ein Atari-Emulator für einen Power Macintosh. Er bietet alle vom normalen ST bekannten Auflösungen und eignet sich gut für Spiele. Er emuliert alle relevanten Chips des ST, darunter auch den Blitter und Soundchip bis zu 14 MB RAM. Die Midi-Schnittstelle wird auch unterstützt. Er benötigt ein TOS als Disk Image und kommt mit allen wichtigen TOSen von 1.0 bis 2.06 klar.

PowerST

PowerST ist ein weiterer Atari-Emulator für den Power Mac, der aber bis zu dreimal schneller als NoStalgia ist, da die CPU Emulation komplett in Assembler geschrieben wurde. Ansonsten unterstützt er auch alle von NoStalgia bekannten Features. Die beiden Emulatoren sind im SIT-Format gepackt und auf einer PC HD Diskette.

Disk 240

Sentry Chip Composer



Der Chip Composer ist ein Sound Editor für den Soundchip des ST(E)/TT/Falcon. Mit diesem Editor kann man Soundfiles in maximaler Qualität erzeugen. Mit einem Stück Sourcecode kann man seine Songs auch in seinen GFA Basic oder Assembler/C benutzen. Es bietet 3-Kanal-Sound, einen kompletten Instrumenten-Editor, um eigene Sounds zu erzeugen, Lautstärke-Kontrolle über jedes Pattern und jede Note.

Das Programm arbeitet mit transponierten Pattern, so daß man sehr kleine Music-Dateien bekommt. Es besteht die Möglichkeit, die Songs mit allen Daten und einem integrierten Player abzuspeichern, so daß das Verwenden in eigenen Programmen sehr vereinfacht wird. Dieser Player ist sehr schnell und kann so in Demos und Spielen verwendet werden.

Das Programm läuft in ST-Low (Farbmodus) oder Monochrom. Eine umfangreiche Anleitung und Beispiel-Songs liegen bei.

Double2STE

Dies ist ein sehr kleines Programm, um auf einem Atari STE bzw. MegaSTE eine monochrome Auflösung von 640*800 zu benutzen. Dabei wird ein Interlace-Mode benutzt. Da sich hierbei natürlich die Bildfrequenz halbiert, ist ein dauerndes

Arbeiten nicht möglich, um sich aber einmal einen Überblick zu schaffen, doch interessant.

Jay Formater

Ein Disk-Format-Programm, das sehr umfangreiche Einstellmöglichkeiten bietet, um auch exotische Disk-Formate zu erzeugen. Aber auch die Standard-PC-Formate lassen sich natürlich ohne Probleme schreiben. Auch ein Quick-Format und ein Bootsector Virus-Schutz ist möglich.

Jay Mintsweeper

Hier ist das klassische Windows-Spiel in einer farbigen GEM-Version.

Untersuchen Sie ein Minenfeld, ohne selbst auf eine zu treffen. Bestzeiten lassen sich speichern, und die Grafik kann verändert werden. Das ideale Spielchen für nebenbei, da es auch als Accessory funktioniert.

UnLink

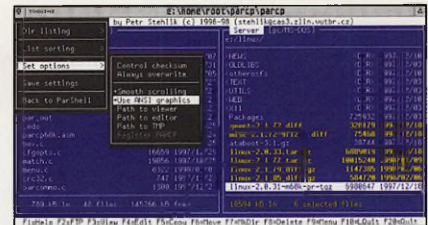


UnLink ist ein kleines Programm, das die Funktion 'Original zeigen' des MacOS Finders unter MagiC bzw. N.AES nachbildet. Man zieht einfach eine Datei, die z.B. auf dem Desktop abgelegt ist, auf das kleine UnLink-Fenster, und der Desktop zeigt das Dateifenster auf, wo sich die Datei tatsächlich befindet. Zudem wird die Originaldatei automatisch selektiert. Wenn Sie einen symbolischen Link (Alias) auf UnLink schieben, wird die Originaldatei im Desktop-Fenster angezeigt.

Disk 241

PARCP 3.5

PARCP ist ein Programm, um einen Atari und einen PC über die parallele Schnittstelle zu verbinden, um mit relativ hoher Geschwindigkeit (ca. 150 KB/s) Dateien

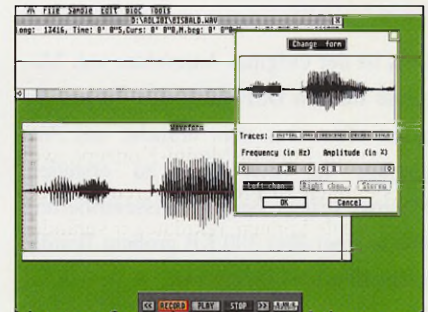


untereinander auszutauschen. Es arbeitet auf der PC-Seite mit Windows/DOS oder Linux zusammen und hat auf der Atari-Seite keine Probleme mit MiNT oder MultiTOS/MagiC. Lange Dateinamen bleiben von VFAT- oder Minix-Partitionen erhalten. Über eine Scriptsprache kann man Aufgaben automatisieren z.B. für Backups. Auf der PC-Seite werden bis zu 32 Ports und EPP und ECP Ports unterstützt. Dies ist die aktuelle Version 3.5.

Disk 242

Sondigit

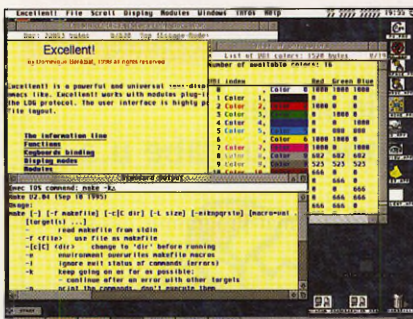
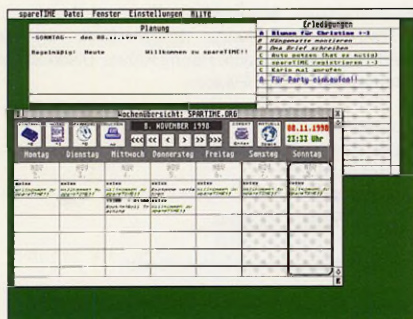
Sondigit ist ein Wavefile Editor für WAV/AVR/DVS/AIF Sample Dateien. Er



bietet umfangreiche Blockfunktionen und Effekte wie Echo, Noise Filter und Resample. Aber auch umfangreichere Änderungen, wie das Modulieren der Wave Form, ist möglich. Eine Sample Aufnahme ist entweder auf einem Falcon über das Soundsystem oder auf anderen Ataris über eine Sample Karte wie SONDIGIT oder ST-Replay möglich. Die Aufnahme kann auch direkt auf die Festplatte erfolgen. Das Programm ist sauber in GEM eingebunden und läuft in allen Auflösungen.

SpareTime

spareTime ist ein Terminplaner, wie es auf dem Atari wenige gibt; er bietet so



ziemlich alles, was man benötigt. Eine erledigungsliste, regelmäßige Termine, Alarmer, die auch im voraus kommen, Hinweise, beliebig lange Notizen über einen externen Editor, einen automatischen Planungsausdruck. spareTime ist ein sauberes GEM Programm, das auf allen Atari und CLonen ohne Probleme läuft. Eine umfangreiche ST-Guide-Hypertext-Anleitung führt mit Praxisbeispielen in die Benutzung des Programms ein.

Disk 243

Excellent!

Excellent! ist ein mächtiger und universeller Text-Viewer mit einem EMACS-ähnlichen Interface. Excellent! arbeitet mit einem Plug-In-Modul-Konzept, welches einfach zu programmieren ist. Über die Module können Textdateien verändert

werden oder auch völlig andere Daten anzuzeigen, z.B. die VDI-Fonts oder Farben. Das User-Interface läßt sich über eine Konfigurationsdatei weitreichend beeinflussen.

Start Me Up 8

Dies ist die neueste Version des bekannten Start Buttons für Atari-Multitasking-Betriebssysteme Start Me Up. SMU bietet die Funktionalität des von Windows95/98/NT bekannten Start-Buttons für den Atari. Hierbei nutzt er alles, was ein modernes Atari Programm ausgezeichnet. GEMScript, Bubble Help, Dokument History Server, Timerstarts von Programmen werden u.a. unterstützt. Die Konfiguration erfolgt über ein ASCII File und ist in einem ST-Guide-Hypertext ausführlich beschrieben.

Achtung: neue Versandbedingungen Vergünstigungen für alle PD-Sendungen!

i Haben Sie Software geschrieben?

Haben Sie auch eine PD- oder Shareware-Software entwickelt, die Sie einem größeren Publikum zugänglich machen möchten?

Dann senden Sie uns das von Ihnen erstellte Programm per Post zu.

Sinnvoll ist es auch, wenn Sie bereits eine kleine Beschreibung des Programmes sowie (wenn möglich) einige Bildschirm-Kopien beilegen, die wir dann in unserer PD-Rubrik abbilden können.

Vergessen Sie bitte auch nicht, die Systemvoraussetzungen für den Betrieb Ihrer Software anzugeben.

Sie sollten außerdem schriftlich bestätigen, daß die vollen Rechte der Software bei Ihnen liegen.

► Jeder Einsender einer eigenen PD-Software erhält von uns einen Gutschein über 3 PD-Disketten aus der laufenden Rubrik inklusive Porto und Verpackung.

i Direktversand

Bitte beachten Sie

Dir Original PD-Disketten der ST-Computer PD-Serie erhalten Sie lediglich direkt beim Falke-Verlag.

Schriftliche Bestellung

- Der Kostenbeitrag für eine Diskette beträgt DM 10,-
- **Inland Vorkasse: Keine Versandkosten**, Ausland Vorkasse 5,- DM, Inland Nachnahme + 5,- DM
- Die Bezahlung erfolgt bar, per Scheck oder Nachnahme
- Bei Nachnahme fallen DM 5,- Nachnahmegebühren an.
- Ab einem Bestellwert von DM 50,- entfallen die Versandkosten
- Der Versand kann aus technischen Gründen ausschließlich gegen Nachnahme oder Vorkasse erfolgen.

Bestellung per Telefon

FALKE Verlag
"PD-Versand"
Moorblöcken 17
24149 Kiel
Tel. (04 31) 27 36-5
Fax (04 31) 27 36-8

Mo. - Fr. 11.00 - 13.00 Uhr
Di. & Do. 15.00 - 17.00 Uhr

Bestellung per Email

Selbstverständlich können Sie bei uns auch direkt per Email bestellen. Bitte vergessen Sie nicht, die gewünschte Zahlungsweise anzugeben:

PD@atari-world.com

Vorschau

Lesen Sie in der
kommenden Ausgabe u.a.

04.01.99

Grafik

2. Versuch Funpaint: Wie im Bereich "Aktuelles" erklärt, haben wir es bis zur vorliegenden Ausgabe leider nicht mehr rechtzeitig geschafft, einen umfassenden Testbericht zu Funpaint zu realisieren, was nicht zuletzt auch daran liegt, daß das Programm einen deutlich größeren Funktionsumfang besitzt, als wir erwarteten. Den Test werden wir aber mit Sicherheit im Heft 1/99 nachholen.

Außerdem setzen wir den beliebten Neon-3D-Kurs im Sinne vieler unserer Leser wieder fort.



Wir wünschen unseren Lesern ein
geruhiges Weihnachtsfest und einen
erfolgreichen Start ins neue Jahr.

Netzwerke

Spätestens seit dem Erscheinen der Netzwerksoftware auf Basis des Mint '98 ist dieses Thema wieder in aller Munde.

Wie kann man Ataris miteinander vernetzen, und ist das Vernetzen von Atari- und anderen Systemen problemlos möglich?

Wir haben uns mit den Entwicklern der Mint '98-Software in Verbindung gesetzt und uns darüber informiert, welche Lösungsansätze es für die oben genannten Fragen gibt.

Und außerdem ...

... werden wir selbstverständlich die Grundlagenkurse der aktuellen Ausgabe fortsetzen. Auch zum Thema "papyrus" gibt es heine Menge an neuen Tips- und Bedienungshinweisen.

Die Musiksoftware, die der Falke-Verlag seit einigen Wochen neu im Programm hat, wird schrittweise unter die Lupe genommen, und welche Neuigkeiten es im Bereich Lynx- und Jaguar gibt, werden wir ebenfalls durchleuchten.

Für redaktionelle Fragen steht Ihnen unsere Telefon-Hotline dienstags von 15.⁰⁰ bis 17.⁰⁰ unter Tel. (0431) 27 365 gerne zur Verfügung.

Email-Adresse: Redaktion@atari-world.com

Impressum

Chefredakteur: A. Goukassian

Redaktionelle Mitarbeiter: Thomas Raukamp, Thomas Götsch, Torsten Runge, Rainer Wolff, Kay Tennemann, Matthias Jaap, D. Koch, Henrik Klüver, Ulrich Skulimma, Thomas Much, Olaf Piesche

Redaktion:

Falke Verlag - A. Goukassian
Moorböcken 17
24149 Kiel
Tel.: 04 31 / 27 36-5
FAX: 04 31 / 27 36-8
Internet: <http://www.atariworld.com>

Verlag:

FALKE Verlag (siehe Redaktion)

Verlagsleitung:

A. Goukassian

Abonnementbetreuung:

Tel.: 0 43 1 / 27 365

Anzeigenleitung:

A. Goukassian 0 4 31 / 27 365

Anzeigenpreise:

nach Preisliste Nr. 12, gültig ab 01.07.1998
ISSN 0932-0385

Titelgestaltung: Kay Tennemann

Druck: Frottscher Druck GmbH

Lektorat: D. Schweikert

Bezugsmöglichkeiten:

ATARI-Fachhandel, Zeitschriftenhandel (Bahnhöfe) oder
direkt beim Verlag.

ST-Computer erscheint 11 x im Jahr

Einzelpreis: 9,80 DM

Jahresabonnement: 98,- DM

Jahresabonnement mit SP-Diskette: 148,- DM

Europ. Ausland: 148,- DM **Luftpost:** 256,- DM

Monatsdiskette: zzgl. 50,- DM/Jahr

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

In den Preisen sind die gesetzl. MwSt. und Zustellung
enthalten.

Manuskripteinsendung:

Manuskripte jeder Art werden gerne entgegengenommen.
Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsen-
dung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des
Manuskriptes auf Datenträgern der Fa. Falke Verlag - Gou-
kassian.

Honorare nach Vereinbarung oder allgemeinen AGBs. Für
unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag
keine Haftung.

Urheberrecht:

Alle hier veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich ge-
schützt. Reproduktionen jeglicher Art sind nur mit schriftli-
cher Genehmigung des Verlages gestattet.

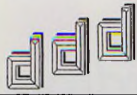
Veröffentlichungen:

Sämtliche Veröffentlichungen in dieser Fachzeitschrift erfol-
gen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschut-
zes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien
Verwendung benutzt.

Haftungsausschluß:

Für Fehler in Text, in Schaltbildern, Aufbauskiizen usw., die
zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelemen-
ten führen, wird keine Haftung übernommen.

© Copyright 1998 by FALKE-Verlag

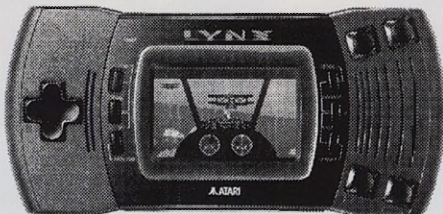


Milan + + + Endlich lieferbar! + + + Preisliste und Testbericht jetzt kostenlos anfordern.

Milan

Der Renner: LYNX II für nur 59,-

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



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

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

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

Spielbeschreibungen ohne Gewähr

Ersatzteile

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



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

Portfolio

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

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

Set-Preis: ab 299,- (\$Angebote rechts)



Komplette Zubehörliste anfordern!

Das Ding, das man hat!

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

Milan

Unglaublich, aber wahr - er ist da! Das neue Flaggschiff für alle Atarianer - schon in der Standard-Ausstattung bemerkenswert: 680A0er CPU, 16MB RAM (erweiterbar auf 512MB), **1GB Festplatte**, 2MB Grafikkarte (S3 Trio V64+), abgesetzte Tastatur, Midi-Towergehäuse, PS/2-Maus, 3 serielle u. 1 parallele Schnittstelle, ISA-Slots und PCI-Bridge, Betriebssystem im Flash-EPROM (änderbar!) und umfangreiches Softwarepaket gibt's für nur **DM 1499,-**

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

Preisliste und Testbericht gleich kostenlos anfordern!

Schnäppchen

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

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

Tip des Monats

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

TIP 1:

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

TIP 2:

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

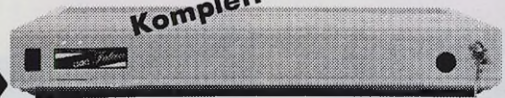
Angebot freibleibend - solange Vorrat reicht!

Gehäuse + Tastatur

Machen Sie 'was aus Ihrem IO40er oder Ihrem Falcon:

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

Komplett-Set: nur 199,-



Portfolio - Set Atari

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

Portfolio - Set PC

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



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

Besuchszeiten: Bitte vereinbaren Sie zunächst einen Termin mit uns!

Es gelten unsere Geschäftsbedingungen



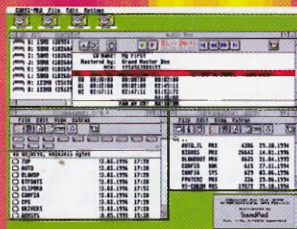
Rufen Sie doch mal an



SOUNDPOOL Digital Audio & CD Recording



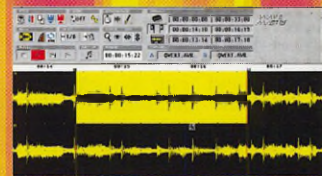
AudioMaster 199,- DM
Das professionelle Mastering System für Atari Falcon. Non destructive Editing, umfangreiche Schnitt- und Cuelist-Funktionen.



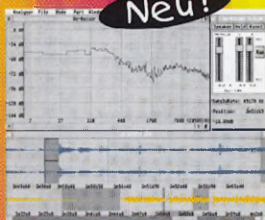
CDRecorder 2 349,- DM
State of the Art CD-Recording Software für Atari ST/TT, Falcon und Hades. CD-ROM, Redbook Audio CD, Mixed-Mode, CD-Extra und Multisession CD.



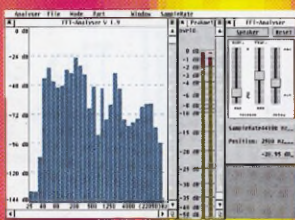
AudioTracker 199,- DM
Acht-Spur Harddisk Recording Software für Atari Falcon. Mit Mischpult, Audio-Wave Editor und DSP-Effekten.



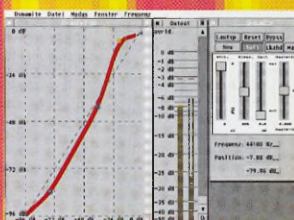
WaveMaster 199,- DM
Audio-Wave Editor als Accessory oder standalone Programm zum Editieren von Audio Files (z.B. in Kombination mit Cubase Audio).



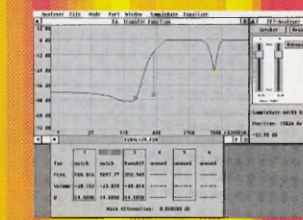
DeNoiser 299,- DM
Realtime DeNoiser zum Entrauschen von Audio Aufnahmen. Falcon DSP Software mit Fingerprintanalyse und High Quality Filterverfahren.



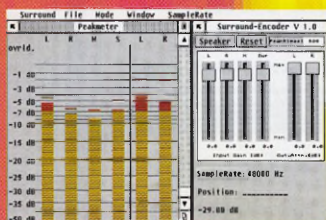
Analyser 299,- DM
Realtime FFT-Analyser zur optischen Kontrolle von Audiosignalen. Falcon DSP Software mit Terzband-, Singlefrequenz- und Sonagrammdarstellung.



Dynamite 299,- DM
Multi Dynamik Prozessor zum Bearbeiten der Pegelspitzen und Lautstärken. Falcon DSP Software mit Kompressor, Limiter, Expander und Gate Funktion.



EQ 299,- DM
High Quality EQ zum exakten Wave-Shaping von Stereoaufnahmen. DSP Software mit Bandpass, Notch, High- und Lowshelf sowie Low Frequency Mode.



Surround 299,- DM
Realtime Surround Encoder für Vierkanal Mischungen (Kino-Ton). Falcon DSP Software mit faszinierende Kanaltrennung - ideal für Videovertonung!



Zero-X 299,- DM
Das Tool für Musiker mit Sampler und Atari. Zerlegt Drumloops, loopt jeden Sound und überträgt die Samples per SCSI oder MIDI-Dump in den Sampler.

Neu!

CD KLEINSERIEN BRENNSERVICE CD Quick Copy

	25-49	50-74	75-99	100-149	150-199	ab 200
Audio CD bis 20 min.	4,64	4,52	4,41	4,29	4,18	4,06
Audio CD bis 40 min.	4,87	4,76	4,64	4,52	4,41	4,29
Audio CD bis 60 min.	4,99	4,87	4,76	4,64	4,52	4,41
Audio CD bis 74 min.	5,10	4,99	4,87	4,76	4,64	4,52
CD Mixed mode/extra	5,10	4,99	4,87	4,76	4,64	4,52
CD Print schwarz	2,44	2,09	1,74	1,39	1,10	0,87
CD Print 4 color	4,87	4,18	3,48	2,78	2,20	1,74

CD Kopienpreise inklusive CDRecordable und Jewel Case.



SPDIF Interface 349,- DM
Die digitale Verbindung zwischen Falcon und DAT-Recorder, CD-Player, Sampler oder Digital Mischpult. Mit optischen und koaxialen Ein- und Ausgängen.



Analog 8 489,- DM
Analog 4 399,- DM
Das Analog 8/4 verschafft dem Falcon acht bzw. vier analoge Ausgänge. Linepegel, Frequenzgang 20Hz - 20kHz.



ADAT Interface 699,- DM
Mit dem ADAT Interface werden Geräte mit ADAT Schnittstelle in das Falcon Produktionssystem digital eingebunden. Mit optischen Ein- und Ausgang.



MO 4 279,- DM
Die fehlenden vier MIDI Out-Ports für jeden Atari. 64 zusätzliche MIDI Kanäle! Mit M.ROS Treibern für Cubase u.a.



Sync-Box Pro 459,- DM
SMPTE/MTC Synchronizer und Generator mit MIDI-Merge und MTC zu SMPTE.
Sync-Box MTC/LTC 229,- DM



SRC 44 349,- DM
Der Sample Rate Converter konvertiert SPDIF Signale in die Frequenz 44.1 kHz. Optische und koaxiale Ein- und Ausgänge.



Digi-Switchboard 459,- DM
Schaltmatrix für SPDIF Signale mit vier Eingängen, zwei Ausgängen und Insertweg z.B. für den Sample Rate Converter. Mit optischen und koaxialen Ein- und Ausgängen.

CD Duplizierer & Drucker
Standalone CD Kopierer, CD Jukeboxen und CD Drucker (Farbe und s/w) für Ihre CD Kleinserie. Infos und Preise für CD Produkte und CD Kopierservice auf unserer Web Site:

<http://www.soundpool.de>

Unverbindliche Preisempfehlung. Preise incl. 16% MwSt.

eMail: info@soundpool.de

SoundPool GmbH Postfach 1112 D-74373 Zaberfeld

Tel. 07046-90215 Fax & BBS 07046-90315

Hotline Berlin: Tel. 030-351 025 36