

st-computer

atari-computing heute

Software im Test

Schalten & Walten auf dem Atari

- Angeklickt: Der Allesköninger First_Million
- Getestet: Budget für den Atari

Topaktuell

- UPX: Platz sparen auf Ihrer Festplatte
- Interview: Neuigkeiten zum ColdFire-Atari



Regelmäßig GFA-Tipps: Ataquarium

Entertainment

- Clicks: GEM-Spiel mit Suchtfaktor
- Lynx-Underground: Unveröffentlichte Spiele
- Falcon-Futter: Hi Color-Games in der Übersicht

m.aege 2.0

das schnelle MultiTOS

woller systeme

Grunewaldstraße 39
10825 Berlin-Schöneberg
fon 030/21750286
fax 030/21750288

<http://www.woller.com>

□ Atari-Fan des Monats

Alex Christensen aka U96

1991 schaffte es der gebürtige Hamburger DJ Alex Christensen unter dem Projektnamen „U96“ mit seiner Techno-Version von Klaus Doldingers Titelmusik für den Kinofilm „Das Boot“ 13 Wochen lang die Pole Position der deutschen Charts einzunehmen. Der Titel erreichte Platinstatus, eroberte auch die Hitlisten in England und nahezu dem gesamten europäischen Ausland und gilt als einer der Wegbereiter der Akzeptanz von Techno-Musik bei Radiostationen. Interessantes Detail am Rande: die Computerstimme in dem Song wurde entgegen anderslautender Beteuerungen hartgesottener Amiga-Fans mit einem Freeware-Programm auf einem Atari ST erzeugt - kein Wunder: Christensen setzt Atari-Technik im Studio ein. Der Chefredakteur dieses Magazins kaufte sich selbiges einfache Sprachsynthese-Programm seinerzeit als PD bei Karstadt um die in der Überzahl vorhandenen Amiga-Fans in seinem Bekanntenkreis nachhaltig zu beschämen.

Christensen konnte sich in den späten 90ern lange Zeit in den mit Nachfolge-Hits wie „Heaven“, „Seven Wonders“ und „Love Sees No Color“ in den Charts etablieren. Noch mehr Erfolg hat der Hamburger allerdings als Produzent, wobei er sich durchaus nicht auf die Techno-Branche konzentriert. Aus seiner Feder stammen Welthits von Künstlern wie Tom Jones, Sarah Brightman, N'Sync und Rollergirl. Remixe lieferte er für Top-Stars wie Jean Michel Jarre, Herbert Grönemeyer, Bloodhound Gang, Jasmin Wagner, Aretha Franklin, Diana Ross, Sting und Scatman. Der aktuellste Wurf ist die Comeback-Single von Right Said Fred: „You're My Mate“.

Im Jahr 2000 besann sich Alex Christensen auf seine Wurzeln und lieferte eine Remake-Version von „Das Boot“, die immerhin Platz 16 in den Charts erkletterte. In diesem Jahr stellte er seine größten Erfolge auf dem Album „Best Of 1991-2001“ nochmals für seine Fans zusammen. Als Bonus gibt es enthält die CD drei neue Titel.





06



11



17



22



26



50



54

- 01 **Titel** Arrangiert von thomas raukamp communications
- 03 **Einstieg** Atari-Fan des Monats: Alex Christensen aka U96
- 05 **Editorial** Das Ende der Monopolisten-Ära
- 06 **Atari-News** Neues aus der Atari-Welt
- 07 **Vor 10 Jahren** Die st-computer 05-1991
- 08 **Aufgeschlagen** Jede Menge neues Futter für Leseratten
- 09 **Immer up-to-date** Wir behalten für Sie die wichtigsten Programme im Auge
- 10 **Synth-News** Aktuelle MIDI-Geräte kurz vorgestellt
- 11 **Open System** Der Blick über den Tellerrand
- 12 **Interview-Zeit** Was macht der ColdFire-Atari, Herr Gössel?

- 17 **Ataquarium** Tipps & Tricks für GFA-Entwickler

- 19 **NoSTalgia** Atari-Emulation auf dem Mac für lau
- 20 **Fun-Software** Matthias Jaap erklärt, was Spaß auf dem Atari ist

- 26 **Tipps & Tricks** ...rund um den Atari

- 27 **Atari im Netz** Wir surfen für Sie die interessantesten Webseiten an

- 28 **Screensaver** Bildschirmschoner im Vergleich

- 28 **Kleinanzeigen** ...einreichen mit unserem praktischen Faxformular

- 32 **spareTIME** Zeit sparen oder verlieren?

- 34 **Einführung in HTML** Teil 1 unseres Einsteiger-Workshops
- 38 **MiNT-Net für Dummies** Internetzugang über T-Online

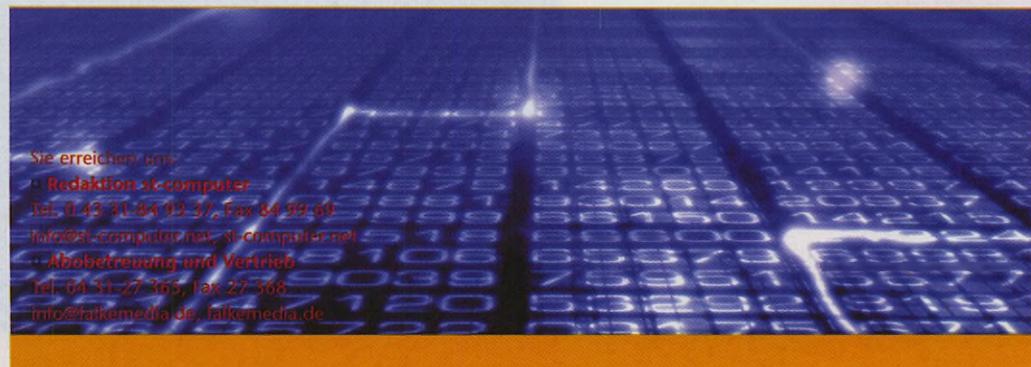
- 44 **Die erste Million verwalten** First_Million auf den Zahn gefühlt
- 48 **UPX** Platzsparer für den Atari

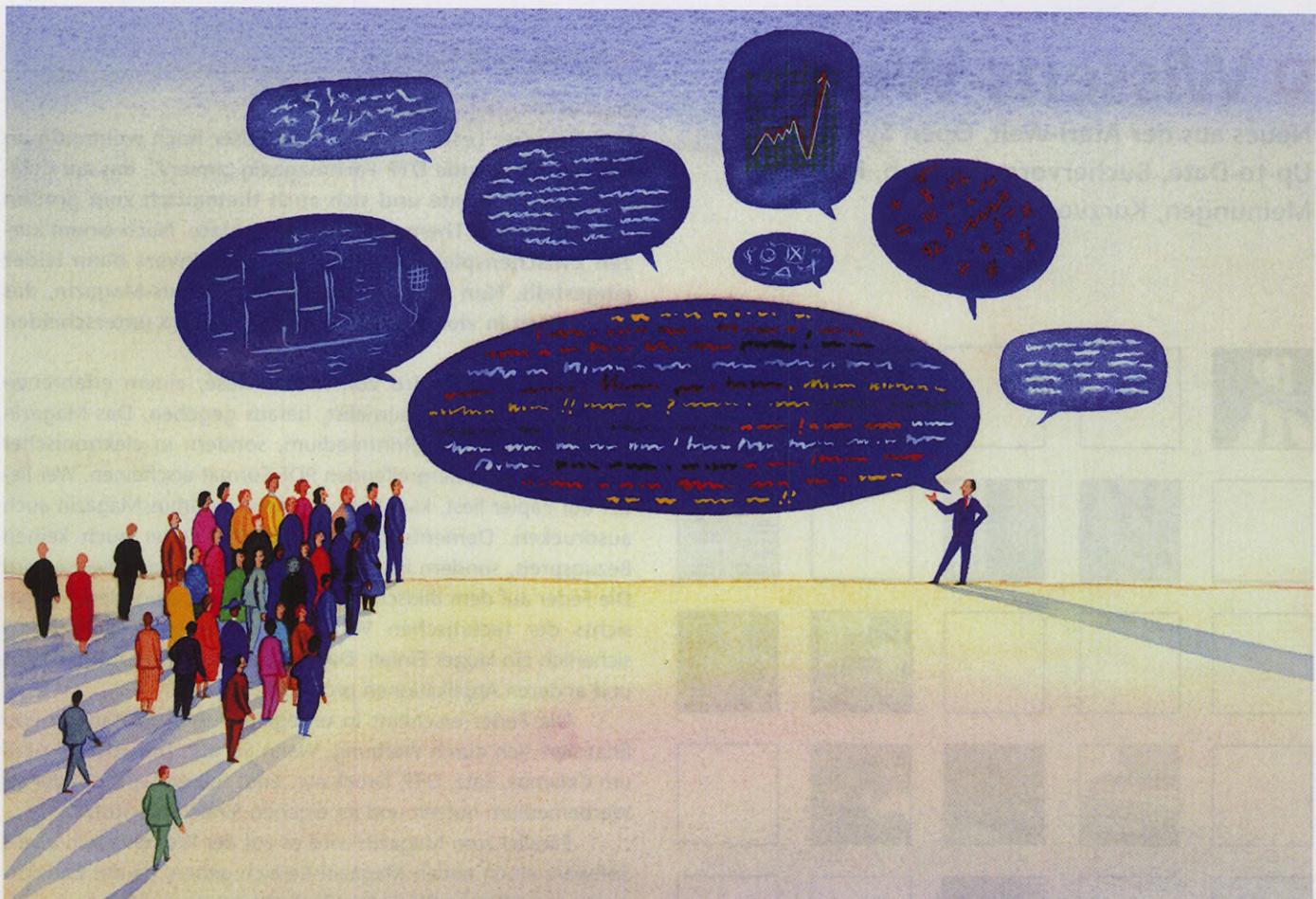
- 50 **Lynx-Underground** Matthias Jaap stellt bisher unveröffentlichte Lynx-Spiele vor
- 51 **Game-News** STEmBoy in Farbe
- 52 **Clicks** GEM-Spiel mit Suchtfaktor
- 53 **Hi Color Games** Drei Freeware-Spiele für den Falcon kurz vorgestellt

- 54 **Scene-Report** Partyreport Mekka^Symposium 2001
- 56 **Einfach gute Software** Die st-computer-Diskette im Mai 2001

- 57 **Vorfreude ist die schönste Freude** Die st-computer 06-2001

- 58 **Ausklang** Wer macht eigentlich... Julian Reschke?





«Das Ende der Monopolisten-Ära»

Microsofts Mogelpackung

Optimistische Propheten des Marktes haben vor knapp einem Jahr schon eine Neuverteilung in der Welt der Betriebssysteme voraus gesagt. Allerorts galt es als sicher, dass Linux den Branchenprimus Windows als neuen Marktführer ablösen würde. Spekuliert werden durfte nur noch über das Tempo der Übernahme dieser Spitzenposition. Aber so schnell ging es nicht: der Linux-„Hype“ scheint erst einmal vorüber, Microsoft bastelt in aller Ruhe an der XP-Version von Windows, und Apple erntete viel Schulterklopfen durch sein Edel-OS X.

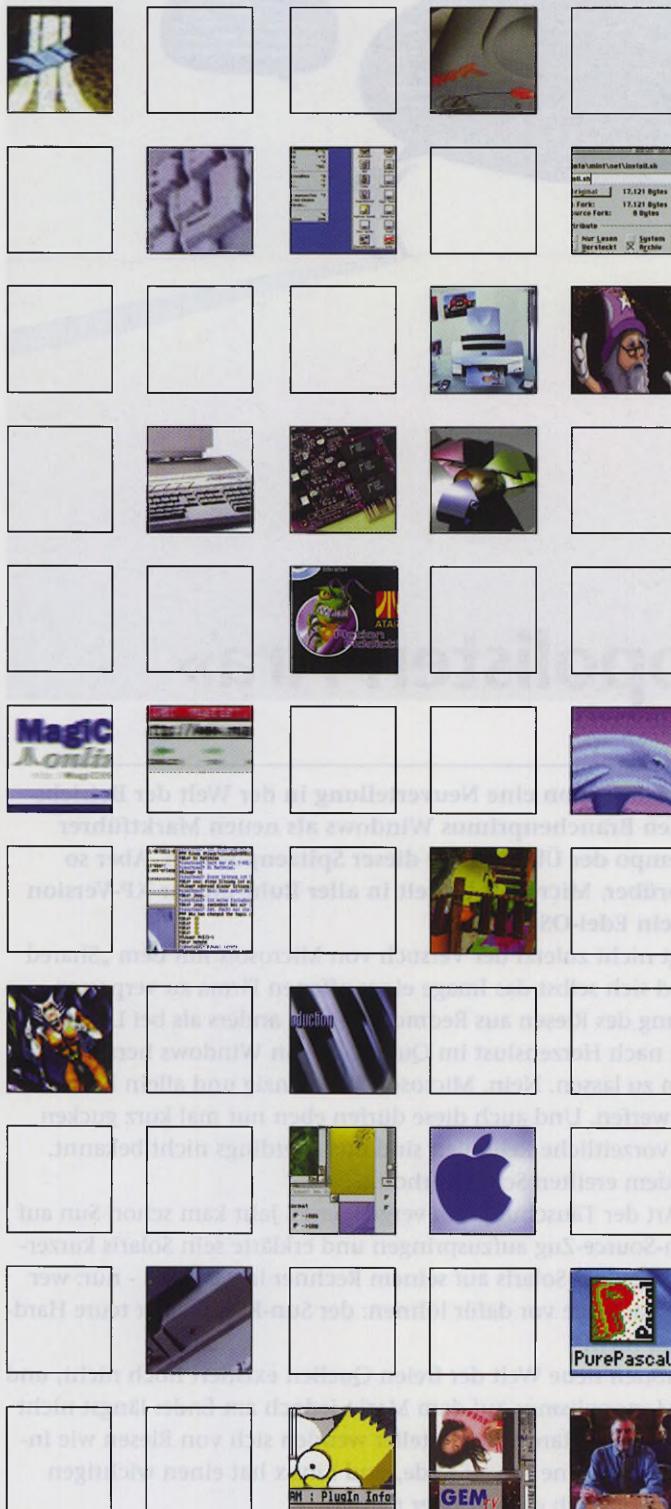
Trotzdem hat Linux bleibende Spuren hinterlassen. Das zeigt nicht zuletzt der Versuch von Microsoft mit dem „Shared Sources“-Konzept in der Open Source-Community zu punkten und sich selbst das Image einer offenen Firma zu verpassen. Doch Shared Sources ist nichts weiter als eine weitere Mogelpackung des Riesen aus Redmond. Denn anders als bei Linux kann nicht etwa der freundliche Softwareentwickler von nebenan nach Herzenslust im Quellcode von Windows herum programmieren um seine Ergebnisse eventuell sogar offiziell absegnen zu lassen. Nein, Microsoft lässt einzig und allein handverlesene Top-Entwickler einen Blick auf seinen heiligen Sourcecode werfen. Und auch diese dürfen eben nur mal kurz gucken und ja nichts anfassen! Reaktionen auf diesen erlebten Blick auf vorzeitliche Reliquien sind uns allerdings nicht bekannt. Vielleicht haben sich ja auch noch nicht alle Top-Entwickler von dem ereilten Schock erholt...

Aber Microsoft steht bei weitem nicht allein dar mit dieser Art der Täuschung. Im vergangenen Jahr kam schon Sun auf die glorreiche Idee, als Trittbrettfahrer auf dem anfahrenden Open-Source-Zug aufzuspringen und erklärte sein Solaris kurzerhand zum „freien“ Betriebssystem. Zwar kann theoretisch jeder PC-Besitzer Solaris auf seinem Rechner installieren - nur: wer will das? Wer auf das Unix-Derivat hingegen angewiesen ist, muss nach wie vor dafür löhnen: der Sun-Kunde über teure Hardware-Preise, OEMs über Lizenzgebühren. Verändert hat sich also gar nichts.

Der Anwender sollte sich also nicht täuschen lassen. Die schönen neuen Welt der freien Quellen existiert noch nicht, und es wird sie auch in absehbarer Zeit nicht geben. Trotzdem ist der Monopolismus auf dem Markt jedoch am Ende: längst nicht jeder Hersteller im boomenden Palm-Markt setzt auf Windows, und auch Hardwarehersteller wenden sich von Riesen wie Intel ab um auf AMD oder Transmeta zu setzen. Es geht also wieder einmal eine Ära zu Ende, und Linux hat einen wichtigen Teil zur Emanzipierung des Marktes beigetragen - egal, ob es denselben noch erobert oder nicht...

Wissens-Wert

Neues aus der Atari-Welt, Open System, Up-to-Date, Büchervorstellungen, Kolumnen, Meinungen, Kurzvorstellungen



□ Neues vom Calamus

Eigenes Magazin im PDF-Format

Viele unserer Leser erinnern sich sicher noch wehmütig an das hervorragende DTP-Fachmagazin „Invers“, das auf Calamus erstellt wurde und sich auch thematisch zum großen Teil mit diesem Thema auseinander setzte. Nach einem kurzen Zwischenspiel am Kiosk wurde die Invers dann leider eingestellt. Nun entsteht ein neues Calamus-Magazin, das sich jedoch in vielen Punkten von der Invers unterscheiden soll.

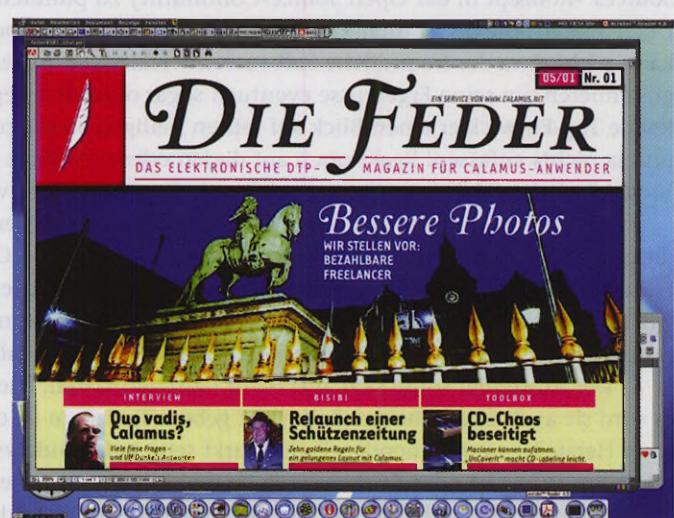
„Die Feder“ wird von Martin Röse, einem erfahrenen Calamus-Setzer und Journalist, heraus gegeben. Das Magazin wird nicht etwa als Printmedium, sondern in elektronischer Form im systemübergreifenden PDF-Format erscheinen. Wer lieber auf Papier liest, kann sich das neue Calamus-Magazin auch ausdrucken. Dementsprechend hat Die Feder auch keinen Bezugspreis, sondern ist frei erhältlich. Interessanterweise wird Die Feder auf dem Bildschirm im Querformat dargestellt - angesichts der technischen Voraussetzungen eines Bildschirms sicherlich ein kluger Einfall. Das Fachmagazin wird mit Calamus und anderen Applikationen produziert.

Die Feder erscheint in unregelmäßigen Abständen und finanziert sich durch Werbung. Wenn Sie also Dienstleister rund um Calamus, Satz, DTP, Druck etc. sind, sollten Sie Die Feder als Werbemedium nutzen und im eigenen Sinne unterstützen.

Parallel zum Magazin wird es auf der Webseite von invers Software einen neuen Magazin-Bereich geben, da das Entwicklungsunternehmen Sie Feder ideell unterstützen wird.

Die Erstausgabe wird ca. 32 haben und folgende Themen bieten:

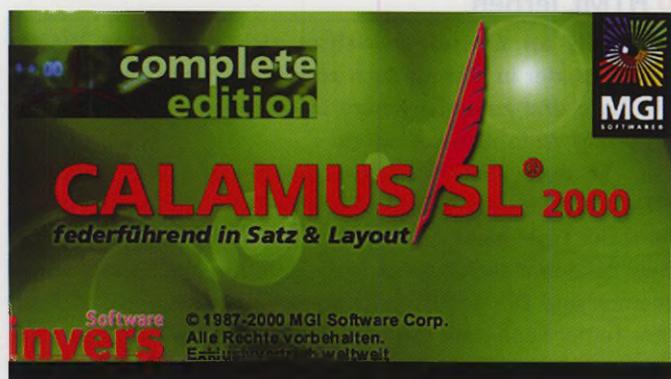
- Allerwelts-Nachrichten
- Neue Produkte (Software, Hardware, Bücher, Schriften)
- Praxis Dr. Calamus mit Tipps & Tricks
- Interview mit Ulf Dunkel: Quo vadis, Calamus?
- Frischfleisch: Wir stellen Freelancer vor, diesmal den Fotografen Philipp Hympendahl
- Bisibi: 10 Tipps für schönere Vereinszeitungen mit Calamus
- Modullehrgang: Feindatenmodul >>



- >> Termine und Infos für Publisher
- Browsers Liebling: Lalogoteque oder wie auch immer die sich schreibt ...
- Publishers Toolbox: Schluss mit dem CD-ROM-Chaos
- Glatter Durchschuss: Der Kondensmilch-Kontest
- Hier werden Sie geholfen: Calamus-Dienstleister auf einen Blick

Die Feder finden Sie auf der Homepage von invers Software und auf unserer stCD.

Aber auch jenseits des neuen Magazins gibt es Neues. So verlängerte invers Software seine Treueaktion. Alle, die schon



mit Calamus arbeiten und ihre eigene Calamus-Version zur Komplettversion Calamus SLC 2000 komplettieren wollen, können dies noch bis Ende 2001 tun. Wenn Sie für Ihre schon benutzte Calamus-Seriennummer den Calamus SLC 2000 bestellen, erhalten Sie alle Zukauf-Module und -Treiber von invers, die Sie noch nicht haben oder zu denen Sie ein Upgrade benötigen, mit einem Treuerabatt von 25 %. Falls Sie das zeitlich befristete Komplett-Upgrade auf Calamus SLC 2000 nutzen wollen, sendet invers Software Ihnen zunächst Ihr aktuelles Datenblatt nochmals per eMail zu, sodass Sie kontrollieren können, ob das Softwarehaus auch alle bei Ihnen vorhandenen Zukaufprodukte der Liste korrekt in seiner Datenbank gespeichert hat. Sie brauchen also keine Angst davor zu haben, dass Sie Module nochmals bekommen, die Sie längst haben.

Ebenso erfolgreich wie die Komplettversion hat sich auch die Light-Version des Publishing-Programms etablieren können. Mittlerweile konnte invers Software 3400 Downloads von seiner Homepage registrieren. Hinzu gekommen sind viele Neukunden. Aber auch Anwender, die vor Jahren den Sprung auf den farbigen Calamus nicht mit gemacht haben, holen diesen jetzt nach, was sicherlich auch die Atari-Gemeinde wieder etwas stärken dürfte. Registrierungen wurden bis nach Kanada und Hongkong verzeichnet.

Übrigens: Wer die lite edition für nur 99 DM registrieren lässt, kann natürlich seine alte Calamus-Seriennummer weiter behalten und somit auch früher erworbene, serialisierte CFN-Schriften weiter nutzen. □

invers Software Vertrieb, Ulf Dunkel, Alter Postweg 6, D-49624 Lünen
Tel. 0 54 32-9 20 73, Fax 9 20 74
sales@calamus.net
calamus.net

Vor 10 Jahren - die st-computer 05-1991

Retro-Stimmung

An dieser Stelle möchten wir die Zeit wieder einmal etwas zurückdrehen und einen Blick in die st-computer von vor 10 Jahren werfen. Thomas Raukamp stieg daher in sein (ebenfalls) staubiges Kellerarchiv um in Erinnerungen zu schwelgen.

Messeberichte standen im Mittelpunkt der Ausgabe vom Mai 1991. Auf 11 Seiten konnte die st-computer von Neuigkeiten berichten, die die CeBit '91 für Atari-Anwender bereit hielt. Atari selbst stellte auf diesem vorletzten Auftritt auf der weltgrößten Computerausstellung das STBook vor und konnte mit dem STPad den Prototyp eines Pad-Computers präsentieren, das nur etwas mehr als 1 kg wog und eine Schrifterkennung bot. Leider erreichte dieses innovative Produkt nie die Serienreife.

Fest in Atari-Hand war die Musikmesse 1991 in Frankfurt. Neu auf dem Sequenzer-Markt war „Live“, ein Programm mit äußerst attraktiver Oberfläche.

Ansonsten berichtete die stc rund um das damals immer noch wichtige Diskettenlaufwerk: vorgestellt wurden die besten Tools, im Basteilteil wurde erläutert, wie beliebig viele Laufwerke am Atari betrieben werden können. □

Noch mehr stc-Retro unter starchiv.de



Kurzmitteilungen

PhotoTip 3.00 verfügbar. Die Version 3.00 der Kamera- und EBV-Software PhotoTip ist ab sofort in der Version 3.00 verfügbar. Einen Test, der die neuen Leistungsmerkmale bespricht, finden Sie in der st-computer 04-2001.

Der neue Preis beläuft sich auf DM 65.-, ein Update von früheren Versionen ist für DM 20.- erhältlich. Das Programm hat außerdem eine neue Webadresse unter der URL home.sunrise.ch/dursoft/.

Luna 1.80. Der beliebte Texteditor Luna steht in einer neuen Version bereit. In erster Linie wurden Fehlerbereinigungen vorgenommen, es sind jedoch auch einige neue Features bzgl. der Handhabung von Dateien hinzu gekommen. Außerdem sind alle internen Popup-Menüs durch selbst definierbare Popup-Daten ersetzt worden. Das Update findet sich unter der URL members.rgfsoft.com.

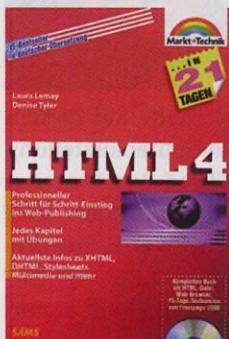
STELLA in neuer Version. Das Katalogisierungs-Programm STELLA ist nach langer Zeit wieder in einer neuen Version erschienen. Gewährleistet wurde die Lauffähigkeit unter MagiC auf dem Milan. Da es sich bei der Version 2.7 noch um eine Beta-Version handelt, freut sich der Entwickler Thomas Künne über jede Rückmeldung. STELLA findet sich unter der URL thomaskuenne.de. □

□ Aufgeschlagen

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

Text und Scans: Rainer Wolff

□ HTML 4 in 21 Tagen



Mit dieser deutschen Übersetzung eines der weltweit erfolgreichsten HTML-Lehrbücher erlernt der Leser in 21 in sich abgeschlossenen Lektionen sowohl Grundlagenwissen als auch komplexe Programmertechniken.

Das Buch besticht insbesondere durch das didaktisch ausgereifte Konzept mit aufeinander aufbauenden Kapiteln, Übungen, praktischen Anwendungen und FAQ-Abschnitten jeweils am Ende jeder Lektion. Die Autorinnen wenden sich an Einsteiger, da sie keinerlei Vorkenntnisse voraussetzen und mit den fundamentalen Grundlagen der HTML-Entwicklung beginnen.

HTML 4 in 21 Tagen, Laura Lemay und Denise Tyler, Markt & Technik Verlag, 2000, 775 Seiten mit CD-ROM, DM 89,95, ISBN 3-8272-5784-0

□ XML, XSLT, Java und JSP



Dieses Buch wendet sich an den fortgeschrittenen Java-Programmierer, der Webanwendungen auf der Basis von XML, XSLT, Java Servlets und Java Server Pages entwickelt.

Die wichtigsten Tools und Produkte werden so vorgestellt, dass stets der praktische Bezug im Mittelpunkt steht. Eine komplette Webapplikation, ein Chatroom, wird zusammen mit dem Leser entwickelt. Einzigartig ist hierbei, dass XML als Teil des Software-Design-Prozesses behandelt wird.

XML, XSLT, Java und JSP, Westy Rockwell, Galileo Press, 2001, 672 Seiten mit CD-ROM, DM 89,90, ISBN 3-934358-57-8

□ Per Internet zum Traumjob

Für jeden, der sich in der Berufswelt von heute behaupten will, gehört eine Online-Bewerbung einfach dazu. Clevere Bewerber nutzen die Internetpräsentation potentieller Arbeitgeber, um sich über die freie Stelle und das Unternehmen selbst ausführlich zu informieren.

Die Autoren stellen in diesem Buch das Internet als Stellenmarkt vor und erläutern, wie man gezielt Erfolgsstrategien einsetzt. Darüber hinaus stellen sie einzelne Job-Börsen als Tummelplatz für Trend-Berufe vor, geben Hinweise für die richtige Form der Bewerbung und erklären, wie man seine eigene Bewerbungs-Seite ins Internet stellt.

Per Internet zum Traumjob, Klaus Giesen und Ralf Wetzel, Sybex Verlag, 2001, 400 Seiten mit CD-ROM, DM 39,95, ISBN 3-8158-0317-5

□ HTML lernen

Ebenfalls an Einsteiger richtet sich der Autor Walter Herglotz, der in diesem Buch eine praxisgerechte, nachvollziehbare und zukunftssichere Darstellung des Publizierens im World Wide Web vermittelt.

Er berücksichtigt browserunabhängig den aktuellen HTML-Standard mit HTML 4.0 und XHTML 1.0. Darüber hinaus lernt der Leser nicht nur den Aufbau von HTML kennen, sondern bekommt auch Einblick in die grundlegenden Gestaltungsthemen und Designentscheidungen für professionelle Webseiten. Ferner kann man mit etwa 100 lauffähigen Beispielen auf der Internet-Seite des Autors seine Kenntnisse vertiefen.

HTML lernen, Walter Herglotz, Addison-Wesley Verlag, 2001, 323 Seiten, DM 49,90, ISBN 3-8273-17177

□ Dynamic HTML browserübergreifend

Die einzelnen auf dem Markt erhältlichen Internet-Browser haben ihre ganz eigenen Versionen von DHTML. Die Inkompatibilitäten stellt hierbei hohe Anforderungen an Webmaster, die DHTML einbauen wollen.

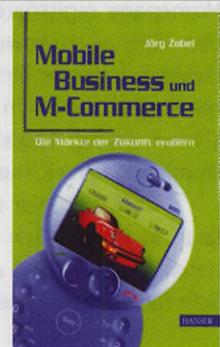
Die Autorin gibt auf diese Probleme viele praktische Antworten. Sie macht es in Form von zwei ausführlichen Tutorials, in denen der Leser eigene interaktive Webseiten entwickelt.

Dynamic HTML browserübergreifend, Heather Williamson, Galileo Press, 2001, 400 Seiten, DM 69,90, ISBN 3-934358-29-2

□ Mobile Buisness und M-Commerce

Schon heute gibt es mehr Handys als Festnetztelefone. Doch die eigentliche Revolution steht noch bevor: die umfassende Nutzung mobiler Telefone für völlig neue Geschäftsmodelle. Wer jetzt erkennt, welche Chancen Mobile Business für seine Branchen bietet, gehört morgen zu den Gewinnern.

Dieses Buch zeigt, wie sich mit Mobile Business neue und hochprofitable Märkte erschließen lassen und wie man durch maßgeschneiderte Angebote neue Kunden gewinnt.



Mobile Business und M-Commerce, Jörg Zobel, Carl Hanser Verlag, 2001, 305 Seiten, DM 59,80, ISBN 3-446-21618-9

Immer Up-to-date

Wir behalten für Sie die wichtigsten Atari-Programme im Auge

Programmname	Version	Neue Version	Rechner/OS	Programmart	WWW
ACS pro	2.3.4	nein	alle	Entwicklungstool	http://acspro.atari.org/
aFTP	1.55b	nein	alle	FTP-Client	http://attack.maiva.cz/
Agnus	1.43	nein	alle	Entwicklungstool	http://home.t-online.de/home/hemsen/
aMail	1.27b	nein	alle	eMail-Client	http://attack.maiva.cz/
Aniplayer	2.15	ja	alle	Multimedia-Player	http://www.omnis.ch/jf/aniplayer.shtml
Apache	1.3.14	nein	MiNT	Web-Server	http://www.freemint.de/
AtariCQ	0.150	nein	alle	ICQ-Client	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
AtariIRC	1.16	ja	alle	IRC-Client	http://www.bright.net/~atari/
Atoric	0.9	nein	alle	Emulator	http://www.atariupdate.de/emulator.php3
BASTARD	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
BoxKite	2.15d	nein	alle	Dateiauswahlbox	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
BubbleGEM	07	nein	alle	Sprechblasenhilfe	http://www.snaileshell.de
BUBBLES	3.0	nein	alle	Bildschirmschoner	http://www.run-software.de/
CAB	2.8	nein	alle	Web-Browser	http://www.application-systems.de/
Calamus	SL 2000 R7	ja	alle	DTP	http://www.calamus.net
CAT	4.53	nein	alle	MAUS-Point-Tool	http://www.oche.de/~junker/download/cat/
Chatter	1.1	nein	MagicC	IRC-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
CoMa	5.2.5	nein	alle	Fax & Anrufbeantworter	http://i.am/Softbaer/
COPS	1.08	nein	alle	Kntrölfeld	http://www.nvdi.de/
Currency Converter	1.0.6	nein	alle	Währungsrechner	http://gem.win.co.nz/mario/software/cc.html
Cypress	1.73	nein	alle	Textverarbeitung	http://www.inyourmind.de/
Draconis	1.74	ja	alle	Internet-Suite	http://www.draconis-pro.de/
Emailer	2.3f	nein	MagicC/N.AES	eMail-Client	http://www.application-systems.de/
En Vogue	1.1	ja	alle	Internet-Tool	http://www.mypenguin.de/prg/
ergolpro	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
faceVALUE	3.1	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.run-software.de/
FalcAmp	1.07b	nein	Falcon	MP3-Player	http://falcamp.atari.org/
Fiffi	1.3	nein	alle	FTP-Client	http://home.camelot.de/zulu/frame.html
FirstMillion Euro	4.5.0	nein	alle	Fakturierung	http://i.am/Softbaer/
FlaySID	3.01	nein	Falcon	SID-Emulator	http://www.joogn.de/~privat/sid.html
Freedom	2.05	nein	alle	Kontrollfeld	http://chriskr.freeyellow.com/
FreeMiNT	1.15.10b	nein	alle	Betriebssystem	http://www.cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/
FunMedia	12.3.2001	nein	alle	Videoschnitt	http://members.tripod.de/funmedia/
GEM-init	0.97	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/
GEM-Setup	2.01	nein	alle	Installer	http://www.omnis.ch/jf/gemsetup.shtml
Gnu C/C++	2.95.3 Rel.4	nein	alle	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
HD-Driver	8.0	nein	alle	Treiber	http://www.seimet.de/atari_german.html
hEARCoach	0.97b	nein	alle	Gehörtraining	http://hem1.passagen.se/gokmase/atari/
HomePage Penguin	3.04	nein	alle	HTML-Designer	http://www.mypenguin.de/hpp/
HTML-Help	2.0PL1	nein	alle	Internet	http://www.mypenguin.de/prg/
iFusion	1.0	nein	MagicC	Internet-Stack-Konverter	http://www.camelot.de/~zulu/
jinnee	2.5	nein	alle	Desktop	http://www.mani.de/programs/
JaNE	2.03ß	nein	alle	Texteditor	http://www.netcologne.de/~nc-beckerha3/
JML-Snapshot	5.22	nein	alle	Snapshot-Tool	http://www.the-mclouds.de/
joe	1.48	nein	alle	HTML-Designer	http://rajab.atari.org/
Kaffe	0.91	nein	MiNT	Programmiersprache	http://home.t-online.de/home/u_kaiser/java.html
KEYTAB	0.6	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snaileshell.de/
LHarc	3.20ß3	nein	alle	Packer	http://www.haun-online.de/
Licom	5.8.H	nein	alle	Library	http://www.rgsoft.com/
Luna	1.64b	nein	alle	Texteditor	http://www.myluna.de/
MagicC	6.1	nein	alle	Betriebssystem	http://www.application-systems.de/
Mesa GL	0.93	nein	alle	OpenGL	http://www.ifrance.com/Landemarre/gem/gem.htm
MiCo	2.08ß	nein	MiNT	Netzwerk-Konfiguration	http://mico-mint.atari.org/
MINTNet	1.04 r2	nein	MiNT	Netzwerk	http://www.torstenlang.de/
MiNTSetter	4.0	nein	MiNT	Konfiguration	http://Users.leading.net/~kellis/
Multistrip	1.55	nein	Multitasking-OS	Taskleiste	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
MusicEdit	6.48	ja	alle	Notensatz	http://www.musicedit.de/
MyMail	1.31	ja	alle	eMail-Client	http://www.2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
N.AES	2.0	nein	alle	Betriebssystem	http://www.woller.com/
NetBSD	1.5	nein	Falcon/TT/Hades	Betriebssystem	http://www.netbsd.org/Ports/atari/
Newsie	0.961	nein	alle	News-Client	http://www.primenet.com/~rojewski/newsie.html
NVDI	5.03	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
OLGA	1.51	nein	Multitasking-OS	Systemerweiterung	http://www.snaileshell.de/
Omikron Basic	5.20	nein	alle	Programmiersprache	http://www.berkhan.de/atari.htm
Papillon	3.0	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.application-systems.de/
papyrus	8.23	nein	alle	Office-Paket	http://www.rom-logicware.com/
Perl	5.6.0R2	nein	MiNT	Programmiersprache	http://www.freemint.de/
PhotoTip	3.00	ja	alle	Grafikbearbeitung	http://home.sunrise.ch/dursoft/
Pixart	4.52	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.pixart.de/
PlayMyCD!	3.08d	nein	alle	CD-Player	http://www.chez.com/lrd/
PPP-Connect	1.8	nein	alle	Internet-Zugang	http://www.application-systems.de/
PSE	4.11	nein	alle	Utility	http://home.t-online.de/home/hemsen/tosapps.htm
qed	4.53	nein	alle	Texteditor	http://www.tu-harburg.de/~alumnifc/
Rational Sounds	2.0	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.talknet.de/~horns/
Resource Master	3.2	nein	alle	Entwicklungstool	http://www.application-systems.de/
Sarien	alpha	nein	MagicC	Sierra-Interpreter	http://home.t-online.de/home/christian.putzig/
Smurf	1.06	nein	alle	Grafikbearbeitung	http://www.therapy-seriouz.de/
ST-Cad	1.63	nein	alle	CAD	http://home.t-online.de/home/MKrtz/
StartMeUp!	8	nein	Multitasking-OS	Startbutton	http://www.snaileshell.de/
Stella	2.711	ja	alle	Grafikanzeiger	http://www.thomaskuenneth.de/atari.html
STiNG	1.26	nein	alle	Internet-Zugang	http://sting.atari.org/
STune	0.85	ja	alle	Spiel	http://stune.atari.org/
Taskbar	3.08ß	nein	alle	Taskleiste	http://atari.ngv.org/taskbar/
Texel	2.2	nein	alle	Tabellenkalkulation	http://www.snaileshell.de/
Thing	1.27	nein	alle	Desktop	http://homepages.tu-darmstadt.de/~gryf/software/
UDO	6	nein	alle	Utility	http://www.dirk-hagedorn.de/
Ultimate Virus Killer 2000	8.1	nein	alle	Virenkiller	http://www.fortysecond.net/uvk/
Universum	0.60	nein	alle	Astronomie	http://www.ster.kuleuven.ac.be/~wim/
Vision	4.0c	nein	alle	Zeichenprogramm	http://www.multimania.com/jusetti/visione.htm/
WDialog	2.04	nein	alle	Systemerweiterung	http://www.nvdi.de/
Whip!	0.31	nein	Falcon	Virtual Light Machine	http://escape.atari.org/
XAIRON	1.5	nein	alle	Termin-Manager	http://www.xairon.de/
X11-Server/GEM	0.07.1	nein	MiNT	X11-Server	http://freemint.de/X11/index.php3

Rot hervorgehobene Einträge signalisieren einen Neueintrag.

Blau hervorgehobene Einträge signalisieren eine neue Webadresse.

□ Synth-News

Unsere Leserumfrage hat bestätigt, dass der Atari immer noch bevorzugt im Studio eingesetzt wird. Daher werden wir in Zukunft den MIDI- und Synthesizer-Markt mit offenen Augen beobachten.

Text: Thomas Raukamp

□ Neues von Waldorf

MicroQ als Tastaturversion

Nicht gelb, nicht blau sondern Anthrazit-Schwarz ist die Tastaturversion des MicroQ. Genau wie der Indigo von Access verfügt auch der MicroQ über eine 3-Oktaven-Tastatur sowie Pitch- und Modulations-Rad als Spielhilfen.



Ansonsten bietet das virtuell-analoge Schmuckstück die gleichen Merkmale wie sein Kollege aus dem Rack: Je nach Oszillatorenlastung bis zu 25-stimmige Polyphonie, 16-facher Multimode, zwei Multimode Filter, 6 Audio-Ausgänge, zwei Audio-Eingänge, Arpeggiator, Vocoder, Effektprozessor. Auch die Endlos-Drehregler und die für Waldorf Synthesizer typische rote Nase sind mit an Bord.

waldorf GmbH, Neustraße 9-12, D-53498 Waldorf
waldorf-gmbh.de

□ MIDI-/USB-Hardware-Controller

SAC-8X von Radikal Technologies

Mit dem SAC-8X stellt Radikal Technologies einen MIDI-/USB-Hardware-Controller vor, der die universelle Basiseinheit um weitere 8 Kanalzüge erweitert. Die Anzahl zusätzlich zum Hauptgerät einsetzbarer Erweiterungen hängt einzlig und allein von der verwendeten Software ab. Unter ProTools können Sie z.B. bis zu drei SAC-8X zusätzlich zum Hauptgerät aktivieren. Dadurch erhalten Sie die gleichzeitige Kontrolle über maximal 32 Spuren.

Auch ohne die SAC-2K Basiseinheit ist diese Fader-Expansion voll funktionsfähig. Sie benötigen also nicht zwangsläufig

einen SAC-2K um Ihre Software mit Fadern, Tasten und Drehreglern zu versehen. Bereits angepasste Musikprogramme sind selbstverständlich auch mit der Fader-Expansion steuerbar.

Die SAC-8X verwendet die gleichen hochwertigen Komponenten, die auch schon die Arbeit mit dem SAC-2K zum Vergnügen werden lassen. Acht motorisierte und berührungssensitive 100 mm-Fader, acht Endlosdrehregler mit 31 Segment-LED-Indikatoren, zwei hochwertige Displays sowie zahlreiche Taster bieten einen Bedienkomfort, den Maus und Tastatur nicht haben.

Aus Kompatibilitätsgründen besitzt die Fadererweiterung neben der USB- zusätzlich eine MIDI-Schnittstelle. Damit lässt sie sich problemlos in jedes Setup integrieren.

Radikal Technologies, co/ Jörg Schaaf, Borngasse 8, D-35463 Fernwald
Tel. 06 41-94 83 250, Fax 94 83 249
info@raditec.de
radirec.de

□ Home-Recording

CDR 770 CDR/RW-Recorder

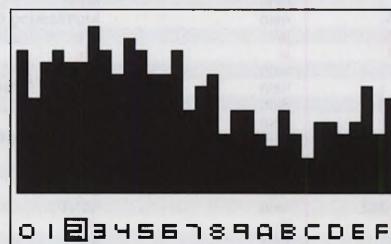
Mit dem CDR 770 bietet Marantz einen Stand-alone-CD-Recorder mit APC. Mit diesem eigens entwickelten Mechanismus wird der Laser für jede CD neu kalibriert, was optimale Klangqualität garantieren soll.

Der CDR/RW-Recorder bietet CD-Text, Sample-Rate-Konvertierung und brennt auch Daten-CDs.

Studiosound & Music GmbH, Industriestraße 20, D-35041 Marburg
Tel. 0 64 21-92 51-0, Fax 92 51-19
info@ssm.de
ssm.de

□ Abrocken mit dem Gameboy

Nanoloop und Littlesounddj



Dass der Musikant mit Taschenrechner in der Hand keine Fiktion mehr ist, wissen wir spätestens seit „Kraftwerk“ - aber jetzt ist es offiziell: die beiden Cartridges Nanoloop

und Littlesounddj für den Gameboy bringen mit 4 Bit die Handflächen zum Rocken.

Während sich der Nanoloop, ein studentisches Projekt, eher dem Klang-Design widmet, ist der Littlesounddj ein Sequenzer in Tracker-Manier mit Arpeggiator, Synthesizer und Drumsamples. Sogar ein MIDI-Interface soll möglich sein - dem Studio im Gameboy steht also fast nichts mehr im Weg. Beide Teile sollen übrigens hoch begehrt sein, Zocker mit Musikambitionen können sich aber auf eine Warteliste setzen lassen.

Interessant dürfte auch sein, wie sich die Applikationen unter einer Gameboy-Emulation auf dem Atari verhalten.

Nanoloop@Nanoloop.de
nanoloop.de

Open System

Die Computerwelt ist rund. In lockerer Folge wollen wir einen Blick über den Tellerrand des Atari-Universums werfen und über interessante Entwicklungen aus der allgemeinen Computerwelt berichten.

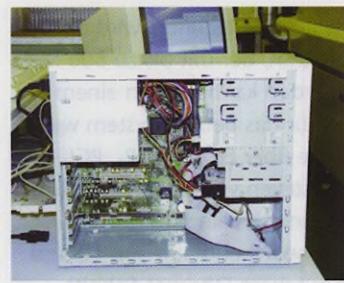
Text: Thomas Raukamp

bPlan stellt PowerPC-Board vor

Erste Bilder veröffentlicht



Das alternative PowerPC-Board der Frankfurter Firma bplan (wir berichteten in der vergangenen Ausgabe) wurde nun auch der Öffentlichkeit vorgestellt. Ein angepasstes LinuxPPC konnte auf den ersten Hardware-Prototypen installiert und gestartet werden. Da die nach extrem kurzer Entwicklungszeit möglich war, bestätigt dies nach Meinung von bplan das komplette Konzept des Boarddesigns, das als offenes System den Betrieb mit verschiedenen Betriebssystemen unterstützt.



Unsere Abbildungen zeigen eine 400-MHz-G4-CPU mit 1 Mbyte Backside-Cache.

Durch Verwendung des ATX Industrieformfaktors steht bereits für die ersten Testsysteme ein passendes Gehäuse zur Verfügung, das den Ansprüchen der CE-Konformität genügt. □

Gleichzeitig wurden erste Bilder des G4-Boards veröffentlicht. Die ersten Prototypensysteme verfügen dabei über einzelne CPU-Module um das Zusammenspiel der verschiedensten Ausbaustufen im Ein- und Mehrprozessorbetrieb zu erproben.

bPlan GmbH, Georg-Wolff-Straße 8, D-60439 Frankfurt
info@bplan-gmbh.de
bplan-gmbh.de

Das Ende des Klodeckels

Apple stellt das neue iBook vor

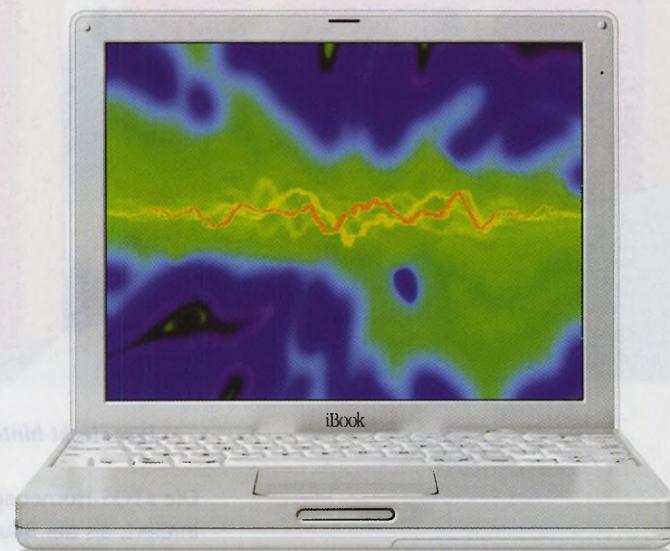
Der „Klodeckel“ ist Geschichte: auf einer Pressekonferenz am 01. Mai in Cupertino stellte Steve Jobs ein neues Notebook zum Einsteigerpreis vor.

Das neue iBook ist komplett neu gestaltet und kehrt sich damit vom quietschbunten Design der bisherigen iBook-Linie ab. Auf den ersten Blick sieht das neue Notebook aus wie der kleine Bruder des PowerBook G4. Es schimmert jedoch nicht im edlen Titan-Look, sondern kommt im jungfräulichen Weiß daher. Ähnlich wie der große Bruder weiß es jedoch durch seine Kompaktheit zu überzeugen: das neue iBook ist mit 2.2 Kilogramm „Kampfgewicht“ leicht zu tragen und mit seiner Höhe von nur 3.4 Zentimetern einfach zu verstauen.

Nicht verändert hat sich die Größe des verwendeten Flachbildschirms. Dieser hat weiterhin eine Diagonale von 12.1 Zoll. Trotzdem gab es auch in dieser Hinsicht Verbesserungen: konnten bis bisherigen iBooks nur Auflösungen von bis zu 800 x 600 Bildpunkten darstellen, so sind im neuen Modell auch 1024 x 768 Pixel in Millionen Farben möglich.

Bei der Prozessorwahl bleibt es bei der G3-CPU, die bei allen drei erhältlichen iBook-Varianten durchgehend mit 500 MHz getaktet wird.

Das neue iBook ist mit den von Apple gewohnten Schnittstellen ausgestattet. Jedes Notebook verfügt also über zwei



USB- und eine FireWire-Schnittstelle zum Anschluss moderner Peripherie.

Die drei erhältlichen Varianten unterscheiden sich in erster Linie durch die Wahl des optischen Speichermediums. Die kleinste iBook-Variante ist mit einem 24-fach CD-ROM-Laufwerk ausgestattet. Die „Mittelklasse“ kommt dagegen mit einem achtfachen DVD-ROM-Laufwerk daher, während das bisherige Topmodell mit einem 8-fach CDRW-Drive glänzt. □

□ Projekt Pegasus

Was macht der ColdFire-Atari, Herr Gössel?

□ Im Gespräch mit Ulrich Gössel von xtos.de

Im Herbst 2000 gab Milan Computersysteme bekannt den Milan II doch nicht zu bauen bzw. fertigzustellen, was große Enttäuschung und Wut in der Atari-Gemeinde hervorrief, gab es doch nun keine Hoffnung mehr auf einen schnellen Atari-Clone. Doch schon kurze Zeit später kursierten hartnäckige Gerüchte um einen neuen Clone in der Atari-Szene, diesmal nicht von Milan. Einige munkelten etwas von Medusa Computersystems aus der Schweiz, etwas Offizielles war jedoch nicht in Erfahrung zu bringen.

Ende 2000 dann die Gewissheit: Tatsächlich plant Medusa Computersystems einen neuen Atari-Clone, der aktuelle Hardwarestandards erfüllen soll. Das Herz: ein Motorola ColdFire-Prozessor. Bekanntgemacht wurde das Ganze in der st-computer und auf der offiziellen Webseite xtos.de. Es war jedoch nicht sehr viel Konkretes zu erfahren,

lediglich eine Umfrage wurde gestartet. Fest standen nur der Hauptprozessor und der Projektname Pegasus, der Rest sollte am Bedarf der verbliebenen Atarianer in einer Umfrage herausgefunden werden, die in mehreren Sprachen stattfand.

Heiße Diskussionen um den Hauptprozessor folgten vor allem im Atari-World-Forum, auch die Art der Einleitung zur Umfrage und des Umgangs mit Milan rief zwiespältige Meinungen hervor. Inzwischen ist die Umfrage beendet und wird ausgewertet. Um es vorwegzunehmen: der Rechner wird gebaut, soviel steht schon mal fest. Grund genug für uns, ein Interview mit dem Pressewart des xTOS-Projekts, Ulrich Gössel, zu führen.

Benjamin Kirchheim unterhielt sich für das Online-Magazin atos mit Ulrich Gössel von xtos.de. Wir danken für die freundliche Genehmigung zum Abdruck des Gesprächs.

□



□ Wer steckt hinter xTOS?

Die xTOS-Homepage wurde von mir initiiert, als der Bau des ColdFire-Rechners durch Medusa Computer Systems und mich ins Leben gerufen wurde. Der Begriff xTOS bezeichnet also das Rechner-Projekt und die dazu gehörige Webseite, nicht aber eine Firma. Er wurde ausgewählt, weil er einprägsam, kurz und gleichermaßen vielsagend ist. Glücklicherweise wird die Homepage noch von einigen ehrenamtlichen Hilfs-

kräften aus ganz Europa unterstützt, die beim Design oder bei Übersetzungen mitarbeiten. Hier möchte ich insbesondere Norman Feske erwähnen, der das neue xTOS-Logo kreiert hat, das bald die Webseite zieren wird. Übrigens steht das „x“ für „extended“ - also erweitert - und zielt auf das Weiterleben des TOS im neuen Jahrtausend hin. Natürlich würde sich der Begriff auch bestens für ein komplett erneuertes Betriebssystem eignen und auch in der Namensgebung einen Neuanfang verdeutlichen.

□ Welche Leistungsmerkmale wird der neue Atari-Clone haben und mit welcher Ausstattung kann man rechnen?

Das Herzstück des Rechners wird der ColdFire 4e sein, der mit bis zu 300 MHz getaktet werden kann. Neben einem Flash-ROM für das Betriebssystem wird die Maschine über EIDE-, AGP-, PCI- und USB-Schnittstellen verfügen. Zusätzliche Ausstattungsmerkmale sind MIDI-Anschlüsse on board und eine mit 10 und 100 Mbit nutzbare Ethernet-Schnittstelle.

□ Wann wurde der Entschluss gefasst den neuen Rechner zu bauen? >>

Das vorliegende Interview führte Benjamin Kirchheim für das Freeware-Magazin atos. Sie finden es auch unter atos-magazin.de.

>> Nun, die definitive Entscheidung war auf jeden Fall von der Resonanz potenzieller User abhängig. Als wir dann die Möglichkeit ankündigten, einen neuen TOS-Rechner auf den Markt zu bringen, waren die allgemeinen Reaktionen wirklich sehr positiv und ermutigend. Da das Interesse der Fans zusätzlich durch eine rege Teilnahme an der Umfrage untermauert wurde, konnten wir von unserem angestrebten Absatzziel von mindestens 500 Maschinen ausgehen und den Bau des xTOS-Rechners bestätigen.

❑ Hat das Projekt etwas mit dem Aus des Milan II zu tun, oder sollte der Rechner auch gebaut werden, wenn der Milan II veröffentlicht worden wäre?

Im Grunde basiert das Projekt auf der Absage des Milan II. Wäre dieser erschienen, dann wäre der gesamte Atari-Markt rechtzeitig stabilisiert worden, was einen Schub in puncto Hard- und Software-Entwicklung mit sich gebracht hätte. Da die TOS-Welt Ende letzten Jahres aber vor dem endgültigen Aus stand, musste etwas passieren. Insofern war unsere Ankündigung die letzte Möglichkeit, das sinkende Schiff noch zu retten. Wenn man den Milan II mit all den angekündigten Vorzügen gebaut hätte, wäre der Markt gesättigt gewesen, was den Bau eines zweiten Rechners erübrigt hätte.

❑ Gibt es einen Informationsaustausch mit Milan?

Nein, dazu ist es bislang noch nicht gekommen. Zwar hat sich Ali Goukassian bei uns gemeldet und uns freundlicherweise Unterstützung zugesagt. Doch auf unser daraufhin bekundetes Interesse haben wir leider niemals eine Antwort erhalten.

❑ Wird es eventuell eine Kooperation mit der Milan Computersysteme und AXRO geben?

Von AXRO haben wir rein gar nichts gehört. Ich bin auch nicht sicher, ob diese Firma nach wie vor Interesse am Atari-Markt hat und hege Zweifel, ob eine Zusammenarbeit den Erfolg bringen könnte, den man beim Milan II ange-

«Was Milan betrifft, wäre eine Zusammenarbeit sicherlich hilfreich und würde beiderseits vieles vereinfachen, doch erfordert eine diesbezügliche Entscheidung natürlich zwei Seiten. Auf jeden Fall hat sich noch nichts ergeben und der ColdFire-Rechner wird so oder so erscheinen.»

Ulrich Gössel über eine Zusammenarbeit mit Milan Computersysteme

strebt hatte. Die diesbezüglichen Ziele waren wohl zu hoch gesteckt, weshalb wir uns zunächst nur an die vorhandene Fangemeinde richten. Was Milan betrifft, wäre eine Zusammenarbeit sicherlich hilfreich und würde beiderseits vieles vereinfachen, doch erfordert eine diesbezügliche Entscheidung natürlich zwei Seiten. Auf jeden Fall hat sich noch nichts ergeben und der ColdFire-Rechner wird so oder so erscheinen.

❑ Wie kam der Kontakt mit Dir (Ulrich) und Medusa Computer zustande?

Nun, als das Aus des Milan II bekannt gegeben wurde, war ich drauf und dran, das Rechnersystem endgültig zu wechseln. Da ich aber ein alter TOS-Fan bin und Bill Gates nicht unterstützen wollte, dachte ich an den Erwerb eines Hades. Mit diesem hätte ich zumindest einigermaßen zeitgemäß arbeiten können. Also erkundigte ich mich bei Fredi Aschwanen nach dem aktuellen Status des Hades. Daraus ergab sich dann eine lebhafte Diskussion und mein Vorschlag, angesichts des gescheiterten Milan II doch einen neuen Rechner zu bauen. Da Fredi solche Gedanken auch schon erwogen hatte, haben wir uns auf eine Zusammenarbeit geeignet. So wurde das xTOS-Projekt geboren, eine Umfrage gestaltet und die Webseite ins Leben gerufen.

❑ Wer arbeitet alles an dem Projekt und wie sind die Aufgaben verteilt?

Während ich mich um die Öffentlichkeitsarbeit und um verschiedene organisatorische Fragen kümmere, beschäftigt sich Medusa in Zusammenarbeit mit Entwicklern vornehmlich mit dem eigentlichen Hardware-Design.

❑ Wie hoch war die Beteiligung bei der Umfrage?

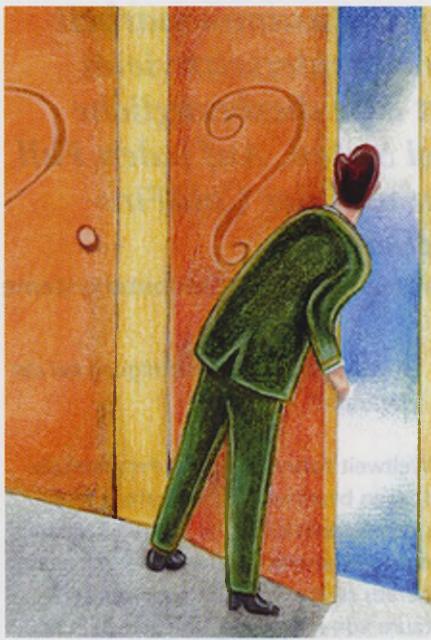
Weltweit haben über 500 Personen die Fragen beantwortet. Wir hätten sogar noch wesentlich mehr Umfrageteilnahmen bekommen können, wie sich später heraus stellte. Offenbar war der Zeitraum von knapp vier Wochen zu kurz gehalten, denn viele User und Interessierte erfuhren erst nach Beendigung der Umfrage vom xTOS-Projekt.

❑ Wie sieht das Ergebnis der Umfrage aus?

Im Prinzip so, wie wir es vorher erwartet hatten. In puncto Hardware wünscht sich das Gros der User eine zeitgemäße Ausstattung und möglichst vielseitig einsetzbare, moderne Schnittstellen. Natürlich gab es auch exotische Wünsche, wie z. B. die Ausstattung des Rechners mit sämtlichen alten ST-Schnittstellen, aber vorne auf der Wunschliste standen fast immer AGP, PCI und USB. Was das Betriebssystem angeht, so liegt MagiC ziemlich weit vorne, gefolgt von MINT und TOS. Auch das war eigentlich zu erwarten. Bleiben noch die zahlreichen Antworten der Programmierer, die uns sehr viel Mut gemacht haben und über die wir sehr dankbar sind. Noch jetzt melden sich Entwickler aus der ganzen Welt, die ihr großes Interesse am Projekt bekunden.

❑ Wie sieht jetzt nach der Umfrage eure weitere Planung aus - zeitlich im Bereich Hardware und Software und vor allem finanziell?

In Kürze wird ein internes Entwicklungstreffen stattfinden, auf dem alle weiteren Schritte festgelegt werden. Danach wissen wir mehr. >>



>> □ Welche Argumente sprechen für den ColdFire?

Nun, zum einen die unmittelbare Nähe bzw. Kompatibilität zur 68k-Reihe, die die Anpassung vorhandener Software deutlich erleichtert. Zum anderen sein sehr geringer Preis, der weit unterhalb derer von sonstigen CPUs liegt.

□ Wann ist der neue ColdFire denn lieferbar?

Wir hoffen, dass er nicht mehr lange auf sich warten lässt. Natürlich hätten wir die CPU gerne schon zur Verfügung, doch leider können wir die Veröffentlichungspolitik von Motorola nicht beeinflussen.

□ Warum setzt man nicht von Anfang an auf zeitgemäße Hardware (PPC)?

Der ColdFire ist durchaus zeitgemäß, die neue CPU sogar hochaktuell. Schon die bisherigen Versionen waren und sind Gegenstand zahlreicher Entwicklungen und Anpassungen. So ist z. B. Linux für den ColdFire eines der Projekte, mit dem sich weltweit etliche Entwickler beschäftigen. Und angesichts der erheblich erweiterten Möglichkeiten wird der ColdFire 4e einen noch größeren Stellenwert in Bezug auf Betriebssystem-Anpassung einnehmen, da er den reinen Embedded-Bereich hinter sich lässt.

Die Verwendung eines PPC hätte einerseits einen enormen Mehraufwand hinsichtlich der Anpassung des Betriebssystems bedeutet. Der begrenzte Vorteil gegenüber einem Mac mit MagiCMac hätte einen solchen Aufwand nicht gerechtfertigt. Zum anderen bietet der ColdFire einen erheblichen Preisvorteil im Vergleich zum PPC. Wir könnten einen mit PPC ausgerüsteten Rechner kaum unter DM 3500.– anbieten.

□ Warum wird jetzt auf einen neuen ColdFire gewartet?

Der neue ColdFire 4e wird mehrere Spezifikationen in sich bergen, die für die Gestaltung des neuen Boards von großer Bedeutung sind. Dementsprechend kann das Board nicht designet werden, ohne dass der 4e bzw. die endgültigen Daten zur Verfügung stehen. Wie wir ja bereits bekannt gegeben haben, würde ein auf der jetzigen CPU basierender Rechner mehr Anpassungsarbeit erfordern und deutlich weniger Leistung bringen. Zudem wollen wir die Wünsche der User einfließen lassen, was auch seine Zeit benötigt.

Entgegen der Darstellung auf xtos.de ist der ColdFire nicht 100% kompatibel zum 68060, wie auf http://www.czuba-tech.com/CT60/english/v4e_eng.htm zu lesen ist. Werden die fehlenden Befehle einfach emuliert? Oder alle Programme gepatcht?

Ich möchte hier nicht auf eine angebliche eMail eingehen, die Rodolphe Czuba verwendet um die User zu verwirren. Offenbar hat er zuviel Zeit oder befürchtet Konkurrenz, sonst würde er sich nicht soviele Gedanken um das xTOS-Projekt machen. Da er nicht zu unserem Team gehört und auch nicht mit den internen Details vertraut ist, sollte er sich mit vorschnellen Urteilen doch sehr zurück halten. Bevor man sich irgendwelche schwerwiegenden Gedanken macht, sollte man eines bedenken: der 68060 ist nicht kompatibel zum 68040, der 68040 nicht zum 68030 und der 68030 nicht zum 68020 usw. TOS läuft dennoch, und das ist das Entscheidende. Außerdem wird der neue ColdFire der offizielle 68k-Nachfolger und ist von Motorola ent-

sprechend konzipiert worden.

□ Wer wird den Emulator bzw. das Patchprogramm schreiben?

Ein Emulator wird nicht benötigt werden. Das Ansprechen der neuen Hardwareadressen wird ins Betriebssystem integriert und der Zugriff auf die alten Adressen wird, soweit möglich, in der FPGA umgeleitet. Der Rest wird mit der prozessoreigenen Debugger-Schnittstelle bearbeitet.

□ Wie wird die Performance des ColdFire sein, wenn die Emulation eingesetzt wird? Liegt die bei der dreifachen Hades-Geschwindigkeit oder teilweise unter 060er-Niveau, wie einige andere behaupten?

Die genauen Performance-Daten werden wir nach den ersten Tests bekanntgeben. Die Arbeitsgeschwindigkeit wird aber definitiv nicht unter der doppelten eines 060ers liegen. Gegenteilige Aussagen entbehren jeder Grundlage und verkennen die erheblichen Neuerungen und die Leistungssteigerung des ColdFire 4e. Mit dem 300 MHz-ColdFire erwarten wir etwa die 4- bis 6-fache Geschwindigkeit eines Hades 060, mit dem später erscheinenden 500-MHz-Typ entsprechend mehr.

□ Wie schützt man sich vor auslaufenden Komponenten, die in Zukunft nicht mehr hergestellt werden?

Der neue Rechner wird ausschließlich anhand von aktuellen Standard-PC-Bausteinen gebaut, sodass eine weitreichende Verfügbarkeit erst einmal gegeben ist. Da wir das Board insgesamt weitestgehend flexibel halten, können auslaufende Standard-Komponenten notfalls durch die jeweils neueren Versionen ersetzt werden. So werden die RAM-Bänke beispielsweise mit DIP-Schaltern versehen, die unterschiedliche Konfigurationsmöglichkeiten erlauben und somit auch für zukünftige RAM-Bausteine geeignet sind.

□ In wie weit werden moderne Peripheriegeräte unterstützt (Drucker, Scanner usw.)? >>

>> Durch den USB-Bus wird man prinzipiell die komplette PC-Peripherie verwenden können, sofern ein Treiber vorhanden ist oder entwickelt wird. Grundsätzlich gibt es hier keine Einschränkungen, egal, ob das einen Scanner oder eine Audio-Erweiterung betrifft. Die Ethernet-Schnittstelle ist durch ihre zweifache Belegung ebenfalls für alle modernen Netzwerkkarten gerüstet.

□ **Welche Schnittstellen soll der Rechner (intern, extern) erhalten?**

Intern wird er auf jeden Fall mit EIDE und AGP ausgestattet sein, während er extern mit USB, PCI, Ethernet, MIDI und schnellen seriellen Schnittstellen bestückt sein wird. Der Betrieb von SCSI-Geräten wird durch den Einsatz einer PCI-Karte ermöglicht, sodass die User ihre alte SCSI-Peripherie problemlos verwenden können. Die Ansteuerung modernster Drucker, Tastaturen und Mäuse wird durch USB ermöglicht. Einen Mangel an Anschlussmöglichkeiten wird der Rechner also definitiv nicht haben. Ich möchte aber darauf hinweisen, dass man diesen bisherigen Status der Schnittstellen-Ausstattung noch nicht als endgültig betrachten sollte. Abhängig von verschiedenen Faktoren können sich hier noch kurzfristig Erweiterungen ergeben.

□ **Wird der Rechner USB 2.0 bieten - er wäre damit einer der ersten, die das tun?**

Das war zunächst von uns angedacht. Momentan können wir jedoch nur von USB 1.1 ausgehen, da wir uns diesbezüglich nach der Spezifikation der neuen CPU richten müssen, die nach dem jetzigen Stand der Dinge kein USB 2.0 vor sieht.

□ **Welches Betriebssystem ist geplant?**

Zunächst gehen wir von der Verwendung eines entsprechend angepassten TOS 3.06 als Grundlage aus. Dies würde die Verwendung von sowohl MagiC wie auch MiNT problemlos ermöglichen. Wir schließen jedoch nicht aus, dass sich hier noch Aktualisierungen ergeben werden. Die jetzige Situation ist ja recht schwierig, zumal MagiC Atari offenbar nicht

mehr weiter entwickelt wird. Der Stand des Milan-TOS ist mir ebenso wenig bekannt wie der von NAES. Nur Freemint kann sich mit regelmäßigen Neuerungen rühmen.

Persönlich würde ich es sehr begrüßen, wenn das gesamte noch vorhandene Entwickler-Potenzial in ein amtliches und hochmodernes (x)TOS fließen würde. Wenn also alle Vorteile von MiNT, MagiC und TOS in einem neuen (x)TOS zusammen kommen und durch Modernisierung noch optimiert würden. Wir haben eine völlig anachronistische Situation: eine der kleinsten Anwenderschaften bei gleichzeitig den meisten Betriebssystemen! Und abgesehen davon fehlen dringend notwendige Optimierungen sowie eine moderne und individuelle Optik, wie sie z. B. das neue Mac OS bietet.

Der Milan II beispielsweise sollte ja mit vermeintlich neuen Icons erscheinen, die aber allesamt vom Amiga übernommen worden waren. So etwas trägt sicher nicht dazu bei, der Atari-Plattform auch optisch eine eigene Note zu verleihen.

□ **Wird dem Rechner ein Softwarepaket beiliegen? Wenn ja: was soll es alles enthalten?**

Der Rechner wird sicherlich im Paket mit diverser Software ausgeliefert. Welche genau das sein wird, werden wir noch rechtzeitig bekannt geben.

□ **Gibt es interne Softwareprojekte?**

Dazu möchte ich momentan noch nichts konkretes sagen, um nicht vorweg zu greifen. Es wird aber definitiv Projekte geben, die direkt für den neuen Rechner umgesetzt werden und von dessen CPU-Power profitieren.

□ **Werden externe Softwareprojekte unterstützt? Wenn ja: in welcher Form?**

Wir hoffen vor allem, dass wir dahin gehend Einfluss nehmen können, dass der TOS-Welt in Zukunft ein zeitgemäßer Browser und ein neuer Sequenzer zur Verfügung stehen. Weiterhin gibt es diverse Projekte von externen Entwicklern, die moderne Hardware erfordern

und von uns durch die rechtzeitige Bereitstellung eines neuen ColdFire-Rechners unterstützt werden.

□ **Welches moderne Entwicklungssystem soll für den Pegasus bereitgestellt werden, damit neue Treiber etc. programmiert werden können?**

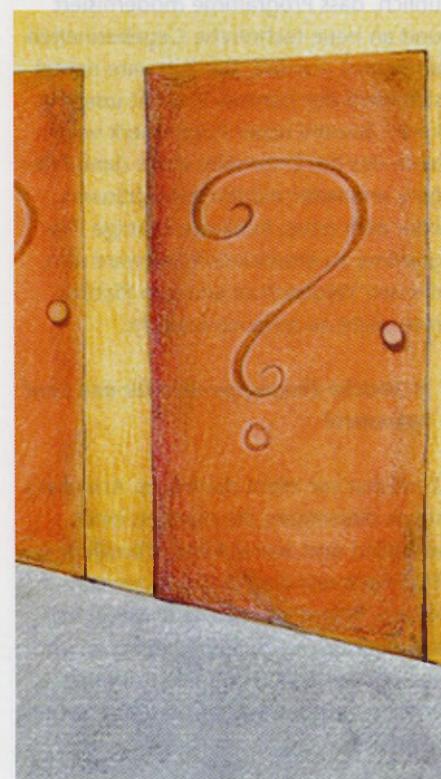
Die endgültige Entscheidung darüber wird auf dem Entwicklertreffen gefällt. Natürlich werden wir die diesbezüglichen Informationen in einer speziellen Entwicklerrubrik auf xTOS.de bekanntgeben.

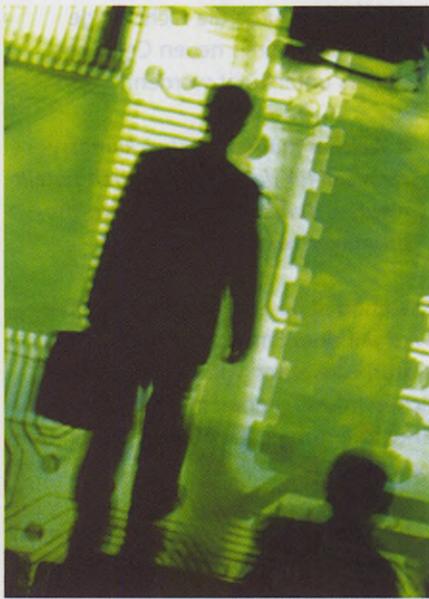
□ **Ist es geplant, dass Programme auch nativ auf dem ColdFire laufen können?**

Selbstverständlich! Das ist ja die Grundlage unseres Projektes. Ansonsten würde unsere Arbeit wenig Sinn machen. Dann wären die User mit einem Emulator sicher besser bedient. Zudem läuft der ColdFire ja mit 68k-Code.

□ **Mit welchem Compiler soll ColdFire-Code erzeugt werden?**

Auf jeden Fall mit einem üblichen Compiler, den man auch bisher auf dem Atari-Markt verwendet hat. >>





>> □ Wie sieht es mit der Kompatibilität aus? Werden alte, nicht mehr gepflegte Programme weiterhin laufen? ST-Low? ST-High?

Darüber kann ich zum jetzigen Zeitpunkt noch keine definitive Aussage treffen. Es kann jedoch nicht unser Ziel sein, irgendein verstaubtes 80er-Jahre ST-Programm unbedingt auf dem ColdFire-Rechner zum Laufen zu bekommen. Auch bei anderen Betriebssystemen ist es üblich, dass Programme modernisiert und an neue technische Gegebenheiten angepasst werden. Die Software richtet sich nach der Hardware, nicht umgekehrt. Sowohl unser Augenmerk wie auch das der Entwickler sollte darauf liegen, entweder moderne Adaptionen oder aber neue, konkurrenzfähige Programme zu entwickeln - Software also, die den Vergleich zu anderen Plattformen nicht zu scheuen braucht.

□ Welche Zielgruppe wird für den Kauf anvisiert?

Zunächst vor allem die treuen Atari-Fans sowie diejenigen, die mangels eines aktuellen und ausreichend schnellen TOS-Rechners die Plattform gewechselt haben. Sofern sich die neue Maschine auf einer größeren Basis durchsetzt und auch potenzielle DOSen-Abtrünnige erreicht, würden wir das natürlich sehr begrüßen.

□ Welchen Rechnerpreis peilt ihr an und was beinhaltet das alles?

Leider kann zu diesem Zeitpunkt noch kein konkreter Preis genannt werden, da dieser von der noch festzulegenden Ausstattung abhängen wird. Wir gehen jedoch davon aus, dass die komplett ausgestatteten Endgeräte preislich in den Regionen normaler Standard-PCs liegen werden.

□ Sollen auch Anwender gewonnen werden, die bisher nichts mit Atari zu tun hatten?

Soweit denken wir noch nicht. Das kann erst Ziel unserer Bemühungen werden, wenn die erste Serie den TOS-Markt stabilisiert hat und dieser über genügend aktuelle Entwicklungen und Anpassungen bei Hard- und Software verfügt.

□ In welchen Stückzahlen soll der Computer produziert werden?

In der ersten Produktion wollen wir mindestens 500 und maximal 1000 Geräte produzieren lassen. Die genaue Zahl hängt von diversen Faktoren ab, auch von etwaigen konkreten Vorbestellungen seitens der User.

□ Wo werden die Rechner gefertigt?

Auf jeden Fall in einem europäischen Land. Die letztendliche Entscheidung hierüber wird von den Konditionen und der Arbeitsqualität des Fertigungsbetriebes abhängen.

□ Wie soll der Vertrieb organisiert werden?

Das wird auf dem schon erwähnten, bald stattfindenden Entwicklertreffen entschieden.

□ Gibt es schon Vertriebspartner?

Es sind zahlreiche Anfragen bei uns eingegangen, aber diesbezügliche Entscheidungen sind noch nicht gefällt. Sicherlich wird auch viel über das Internet abgewickelt werden.

□ Welcher Service (Hotline; Händler vor

Ort etc.) erwartet die Kunden nach dem Kauf?

Auf jeden Fall eine Internet-Hotline. Ein möglicher Vor-Ort-Service wird davon abhängen, wie der Vertrieb organisiert wird.

□ Welche Kontaktadresse steht denn den Usern zur Verfügung, die sich allgemein informieren wollen oder nur allgemeine Nachfragen haben?

Nun, bislang habe ich mein Möglichstes getan um alle Fragen zu beantworten. Das war und ist aber nicht in jedem Einzelfall möglich. In Zukunft wird es jedoch eine konkrete Anlaufstelle für die User geben, die man über die xTOS-Homepage erreichen kann. Sobald die Fertigung des Boards anläuft, werden wir eine entsprechende E-Mail-Adresse bekannt geben.

□ Wann wird die Webseite moderner gestaltet, mit allen nötigen Infos, Entwicklerforum etc.?

Die Webseite wird nach und nach aktualisiert und professioneller gestaltet. Das wird also nicht zwangsläufig auf einen Schlag geschehen. Die Neugestaltung wird allgemeine Details, später aber auch ein Forum oder eine Infothek beinhalten. Dort können die Entwickler alles Notwendige erfahren.

□ Wird es bei einem Erfolg des Computers Nachfolge-Projekte geben?

Sicherlich ist es noch zu früh um jetzt schon über einen Nachfolger zu spekulieren. Es gäbe durchaus einige zukunftsreiche Möglichkeiten, aber wir möchten nicht unnötig für wilde Spekulationen sorgen. Stattdessen fangen wir erst mal klein an und arbeiten daran, den vorhandenen Bedarf zu decken. Es ist natürlich naheliegend, für zukünftige Rechner-Versionen bzw. Board-Upgrades die von Motorola geplanten ColdFire-Prozessoren Core 5 bis 7 zu verwenden.

□ Wir wünschen Euch noch viel Erfolg!

Herzlichen Dank. Den können wir gut gebrauchen. □

Ataquarium

Programmentwicklung auf dem Atari wirft Fragen auf. Matthias Jaap gibt von nun an regelmäßig Einblick in die Programmierung von Applikationen und verrät Tipps & Tricks.

Text: Matthias Jaap

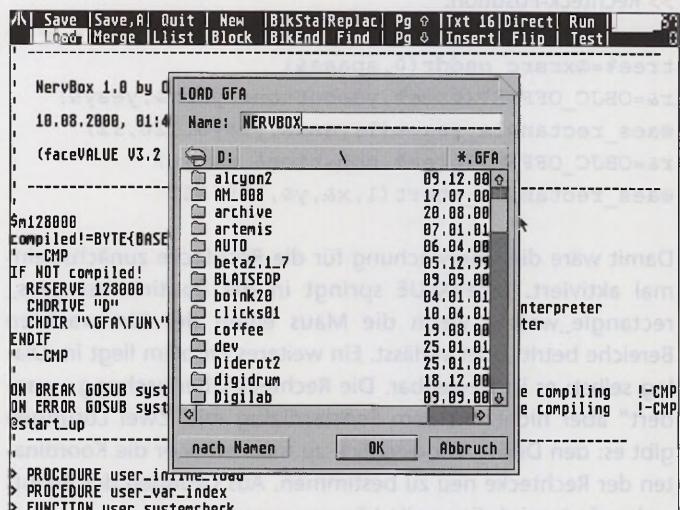
Lange Dateinamen für GFA-BASIC

Die Unterstützung von langen Dateinamen sollte mittlerweile bei jedem Programm selbstverständlich sein. Zuerst muss das Programm dem Betriebssystem mitteilen, das es mit langen Dateinamen umzugehen weiß:

~GEMDOS (281,1)

Danach werden in der Dateiauswahlbox auch lange Dateinamen angezeigt (sofern es nicht gerade die Atari-Box ist). Diesen Befehl kann man auch im Direktmodus eingeben, GFA-Basic hat keine Probleme mit Dateinamen, die über das 8+3-Schema hinaus gehen.

Während dies für viele Programme schon reicht, funktionieren drei Befehle nicht mehr zuverlässig: EXIST und



FSFIRST/FSNEXT. Die Probleme mit EXIST lassen sich leicht beheben, indem man statt der Original-GFA-Compiler-Library die Licom verwendet.

Das Ersetzen von FSFIRST/FSNEXT ist schon schwieriger. Wer unbedingt ganze Verzeichnisse einlesen muss, findet unter run-software.de eine geeignete Routine. □

Rechteck-Überwachung

Die Lieblingsfunktion internationaler Geheimdienste ist in faceVALUE zwar eingebaut, aber nicht besonders gut dokumentiert. Bei der Rechteck-Überwachung wird ein Bereich zur Überwachung durch das Betriebssystem bestimmt. Betritt nun der Mauszeiger dieses Areal, wird ein Alarm ausgelöst, und der Anwender kann die gewünschte Aktion starten. Da die Überwachung vom Betriebssystem übernommen wird, bleibt das Programm währenddessen nicht regungslos stehen, sondern kann weiterarbeiten.

Die Anwendungsgebiete dafür sind vielfältig: so kann man z.B. die Anzahl der Mausklicks reduzieren, einfache Spiele schreiben oder ein Gag-Programm damit schreiben. Letzteres existiert mit der „NervBox“ bereits. Das Programm liegt unter [2] und beinhaltet das Programm und dessen Soure-Code.

Für „NervBox“ müssen zwei Rechtecke überwacht werden. Ziel ist, den Benutzer keinen der beiden Buttons in dem Dialog anklicken zu lassen. Immer wenn der Mauszeiger einen Button betritt, wird dieser auf nicht anwählbar (disabled) geschaltet. Der andere Button ist dagegen wieder anwählbar.

Das Programm benutzt keine Menüleiste, da diese bei einem kleinen Spaß-Programm eher lästig wäre. Dadurch muss aber gleich in der user_on_open der Startdialog geöffnet werden:

lustig&=@win_open_dialog(2,spass&,-1)

Um den Nerv-Faktor zu steigern, kann man statt der „2“ auch eine „1“ einsetzen; nur wird es dann unter SingleTOS etwas schwierig, das Programm wieder los zu werden.

Fortgefahrene wird mit der Ermittlung der >>

>> Rechteck-Position:

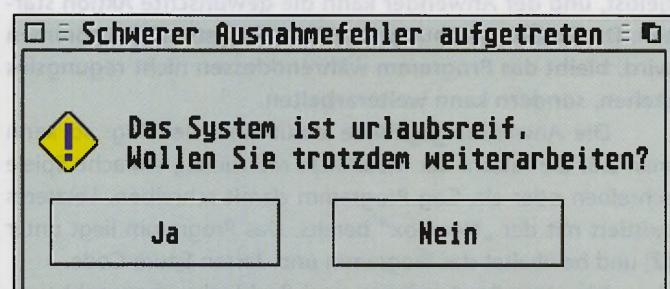
```
tree%=@xrsrc_gaddr(0,spass&)
r&=OBJC_OFFSET(tree%,yesbutton&,yesx&,yesy&)
@aes_rectangle_start(1,yesx&,yesy&,120,32)
r&=OBJC_OFFSET(tree%,nobutton&,x&,y&)
@aes_rectangle_start(1,x&,y&,120,32)
```

Damit wäre die Überwachung für die Rechtecke zunächst einmal aktiviert. `faceVALUE` springt in die Routine `user_aes_rectangle_watch`, wenn die Maus einen der überwachten Bereiche betritt oder verlässt. Ein weiteres Problem liegt im Dialog selbst: er ist bewegbar. Die Rechteck-Überwachung „wandert“ aber nicht mit dem Fensterdialog mit. Zwei Lösungen gibt es: den Dialog unbeweglich zu machen oder die Koordinaten der Rechtecke neu zu bestimmen. Aus Gründen des Benutzerkomforts wird die zweite Lösung verwendet.

Leider gibt es keine „user_-“Routine, die angesprochen wird, sobald ein Dialog bewegt wird. Unter den System-Routinen befindet sich aber genau das gesuchte. Ignorieren wir also die Warnung „Don't change“ und wagen uns an die Prozedur `win_place_tree`.

Im Prinzip muß in `win_place_tree` das gleiche gemacht werden wie in `user_on_open`. Die Rechteck-Überwachung sollte aber nur dann erneuert werden, wenn sich an den Koordinaten der Rechtecke auch wirklich etwas verändert hat. Diese Überprüfung vermeidet unschöne Effekte. Aus der `user_on_open` stehen die Variablen `yesx&` und `yesy&` zur Verfügung. Wenn ein Rechteck seine Position verändert hat, ist außerdem auch das andere verschoben.

In die `win_place_tree` kommen vor dem abschließenden `RETURN` folgende Zeilen:



```
x&=yesx&
y&=yesy&
r&=OBJC_OFFSET(tree%,yesbutton&,yesx&,yesy&)
```

Die alten Koordinaten stecken nun in `x&/y&` und die neuen in



`yesx&/yesy&`.

```
IF x&<>yesx& OR y&<>yesy&
    @aes_rectangle_start(1,yesx&,yesy&,120,32)
    r&=OBJC_OFFSET(tree%,nobutton&,x&,y&)
        @aes_rectangle_start(2,x&,y&,120,32)
ENDIF
```

Damit wäre die Rechteck-Überwachung wieder auf dem neuesten Stand. Insgesamt zwei Überwachungen lassen sich aktivieren. Wem das nicht reicht, der kann z.B. die Überwachungen verschachteln. Wenn also ein Rechteck betreten wird, wird eine neue Überwachung aktiviert und dafür eine andere abgeschaltet. ☐

Quellen:

- [1] run-software.de/
- [2] mypenguin.de/prg/

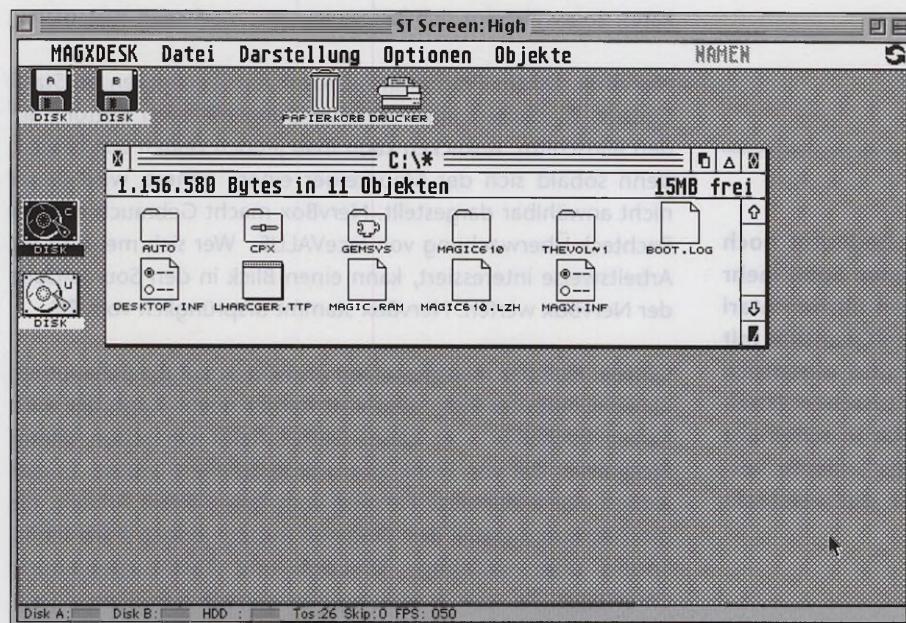
auf klick! information

falkemedia

www.falkemedia.de

NoSTalgia 1.0

Neben dem kommerziellen Atari-Emulator MagiCMac erschien im Jahre 1997 ein weiterer Kandidat, der damals nur dafür gedacht war, alte Atari ST-Games auf dem Macintosh spielen zu können. Kürzlich erschien endlich die finale Version 1.0, ein Grund für uns, dieses Programm kurz vorzustellen. NoSTalgia ist Freeware.



Die kostenlose Emulation

Text: Joachim Fornallaz

Allgemeines. Der Kern des Programms besteht aus einem Emulator, der eine fast vollständige Atari ST-Hardware auf dem Macintosh nachbildet. Neben der CPU - ein Motorola 68000 Prozessor - werden auch Sound-, Grafik-, Tastatur- und andere Chips von NoSTalgia rekonstruiert. Als Betriebssystem können ROM-Images vom Atari Betriebssystem TOS 1.0 bis 2.06 benutzt werden. Solche Kopien des Betriebssystems lassen sich mit diversen Hilfsprogrammen auf originaler Atari-Hardware erstellen.

NoSTalgia läuft auf allen Power Macs, sowohl unter klassischem Mac OS mit CarbonLib als auch unter Mac OS X. Ähnlich wie Virtual PC kann das Programm bildschirmfüllend oder im Fenster laufen. Das Programm unterstützt neben den 3 Atari ST-Auflösungen auch einen speziellen VGA Modus, der eher für „seriöse“, modernere Anwendungen

gedacht ist. Beendet man NoSTalgia, so kann der aktuelle Status, also der RAM-Inhalt, auf die Festplatte gespeichert werden, sodass beim nächsten Start der Atari nicht mehr gebootet werden muss. Auch diese Funktion sollte allen Virtual-PC-Benutzer bekannt vorkommen.

Laufwerke. Analog zu den ROM-Images nutzt NoSTalgia für die Massenspeicher auch die Image-Technologie. Disk-Dateien können mit der geeigneten Software [1] direkt auf dem Mac hergestellt werden, sofern man noch ein Floppy besitzt. Andererseits können viele alte Spiele im Internet gefunden werden.

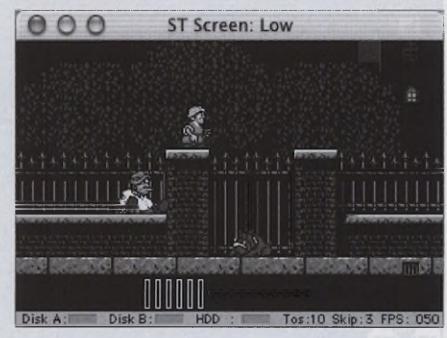
Neben den Floppy-Images hat man in NoSTalgia die Möglichkeit bis zu 2 virtuelle Harddisk-Partitionen zu aktivieren. Erfreulicherweise liegen die HD-Images im DiskCopy-Format vor, sodass Datenübertragungen zwischen der Atari- und Mac-Seite möglich sind. Der Harddisk-Treiber ist Shareware.

Kompatibilität. Bei Emulatoren ist es

immer eine zentrale Frage, wie zuverlässig sie arbeiten, d.h. wie viele Applikationen lauffähig sind. Zunächst zu den Spielen. Da sie meistens direkt auf die Hardware zugreifen, kommt es vor, dass einige der liebgewonnenen ST-Spiele nicht auf Anhieb laufen. Durch eine geschickte Konfiguration der zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten von NoSTalgia kann es aber vorkommen, dass man widerspenstige Software trotzdem zum Laufen bringt. Bei Anwendungsprogrammen sieht es allgemein besser aus. Ein großer Teil von ST-Applikationen verrichten unter NoSTalgia ihren Dienst ohne größere Probleme. Es ist uns sogar gelungen, das alternative Atari-Betriebssystem MagiC unter NoSTalgia zu installieren.

Fazit. NoSTalgia 1.0 ist ein ausgereifter Atari-Emulator, der besonders für Spiele und ältere Applikationen geeignet ist. Will man jedoch modernere Atari-Anwendungen benutzen, so ist MagiCMac klar vorzuziehen, da es weitaus schneller und viel besser ins Mac OS integriert ist. Ein wesentlicher Vorteil von NoSTalgia ist aber, das es auch unter Mac OS X lauffähig ist. □

Alte Atari-Spiele werden unter MacOS X wieder lebendig: Retro-Stimmung auf dem ultramodernen Betriebssystem



Fun-Software

Ostern ist nun zwar schon längst vorbei, aber Matthias Jaap hat sich einmal nach Easter Eggs und Spaßprogrammen auf unserer Plattform umgesehen.

Atari macht Spaß

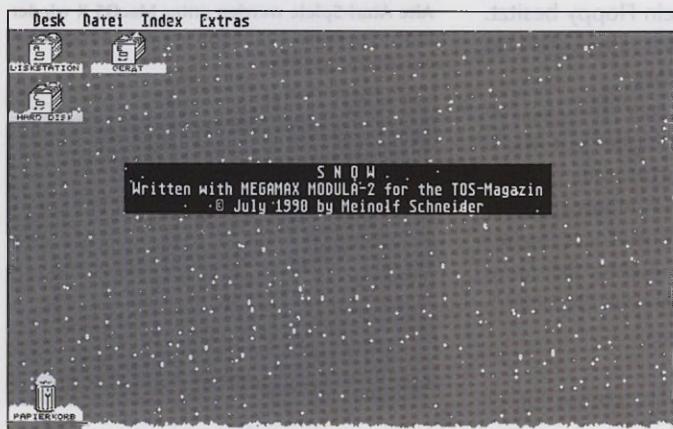
Text: Matthias Jaap

Der April ist zwar nun zu Ende, aber das bedeutet noch lange nicht, das man mit dem Atari jetzt keinen Spaß mehr haben darf. Die Auswahl an Fun-Programmen für den Atari ST ist erstaunlich groß und kann es in Sachen Quantität mit den Win-PCs aufnehmen. Fun-Software sind eigentlich nutzlose Programme, die lediglich für ein bisschen Erheiterung sorgen sollen. Daneben gibt es noch in scheinbar seriöser Software sogenannte „Easter Eggs“, kleine versteckte Programmefunktionen, die oft sehr gut versteckt sind.

Fun-Software

Fly Ex. Meinolf Schneider (Oxyd, Bolo) hatte vor gut 10 Jahren in der Zeitschrift TOS eine kleine Reihe von Gag-Programmen veröffentlicht. Diese zeichneten sich nicht nur durch liebevolle Gestaltung aus, sondern waren auch voll dokumentiert. Fly Ex beschäftigte sich mit der Insektenbekämpfung. Nach dem Start scheint der Computer erst einmal völlig normal weiterzuarbeiten – nur wer jetzt schon auf die rechte Maustaste drückt, wird merken, daß der Mauszeiger sich in eine Fliegenklatsche verwandelt. Nach einer Weile kommt mit lauten Getöse auch eine Fliege angeflogen, die sich von Pixeln ernährt. Mit der Fliegenklatsche muss der Anwender sich nun behutsam anpirschen, denn die Fliege reagiert hektisch auf Bewegung. Hat man es

>> Snow lässt den Winter auf den ST zurück kehren.



geschafft die Fliege zu erwischen, wird das Punktekonto rechts oben erhöht und die tote Fliege fällt vom Desktop.

Leider läuft Fly Ex nur in monochromen Auflösungen. Durch die Benutzung der rechten Maustaste kann es auch Probleme mit alternativen Desktops geben.

Snow. Ebenfalls von Meinolf Schneider ist dieses Programm. Der Bildschirm schneit langsam zu, wobei die Schneeflocken an Icons hängenbleiben. Auf der rechten Maustaste liegt aber ein Eiskratzer, mit dem man die weiße Pracht wieder entfernen kann. Snow verträgt sich leider nicht mit modernen Systemen.

NervBox. Dieses Programm ist ideal zum Verstecken im Start-Ordner. Es zaubert eine Fehlermeldung mit zwei Buttons auf den Bildschirm. Anklicken kann man jedoch keinen von beiden, denn sobald sich der Mauszeiger einem nähert, wird dieser nicht anwählbar dargestellt. NervBox macht Gebrauch von der Rechteck-Überwachung von faceVALUE. Wer sich mehr für die Arbeitsweise interessiert, kann einen Blick in den Source-Code der NervBox werfen. NervBox stammt ursprünglich vom PC.

Coffee. Eine der meistgestellten Antworten auf die Behauptung «Mein Computer kann alles!» ist immer noch «Kann der auch Kaffee kochen?» – er kann! Coffee heißt ein schon älteres Programm, das von Frank Storm programmiert wurde. Es gibt jedoch eine aufpolierte Fassung vom Autor dieses Artikels, die die Ressource-Datei des Originals nutzt, jedoch Farb-Icons, Sound über GEMjing, 3D-Look und Tastaturbedienung unterstützt. Zu meiner Fassung gibt es auch den Source-Code in GFA-Basic. Als kleiner Gag lässt sich die Kaffeetasse verschieben und die Kaffeekanne leer sich etwas beim Anklicken. Das Programm kocht einen echten Turbo-Kaffee und ist innerhalb weniger Sekunden fertig.

Hot Shot. Ein klassisches Programm zum Abreagieren: dieses Accessory verwandelt den Mauscursor in ein Fadenkreuz. Nun kann man munter den Bildschirm beschießen, mit der rechten Maustaste ist alles wieder normal. Obwohl Hot Shot schon reichlich betagt ist (1990), läuft es auch auf modernen Systemen.

Melt. Das gleiche lässt sich von Melt leider nicht sagen. Dieses Accessory soll den Bildschirm zum schmelzen bringen – ein Effekt, der von den Bildschirmschonern auch als Modul angeboten wird.

Machine Gun. Wer ein etwas größeres Kaliber als Hot Shot braucht, kann zu Machine Gun greifen. Mit diesem ACC lässt sich schnell der ganze Bildschirm beharken, vom Aussehen erinnert das ganze dann aber doch eher an eine Schrotflinte. Erfreulicherweise ist M.G. ähnlich kompatibel wie Hot Shot – leider hat es Probleme die Schussspuren wieder zu beseitigen.

Phrasendrescher

Phrasendrescher sind Programme, die Sätze zufällig zusammenstellen aus einzelnen Bestandteilen. Für den C=64 oder >>

>> ZX81 gab es z.B. Lyrik-Programme, die auf diese Weise Gedichte erstellten. Grammatikalisch waren die auch meistens richtig, nur klangen sie etwas merkwürdig. Für den ST gibt es verschiedene Phrasendrescher: Mad Poet ist ein Lyrik-Programm. Anhand einer externen Wort-/Satz-Bibliothek stellt der Mad Poet von Carl Löfgren immer neue Sätze zusammen. Das Gedicht wird in einem altmodischen GEM-Dialog angezeigt und kann sogar abgespeichert werden. Mad Poet wird am besten als Accessory betrieben.

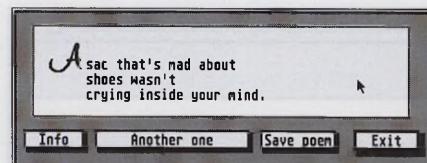
Schlagzeile stellt Schlagzeilen im Stil einer bekannten deutschen Boulevard-Zeitung zusammen. Das Programm ist neueren Datums.

Kohl-Emulator: Schon das Original war ein berühmter Phrasendrescher. Es war also kein Wunder, dass es bald Programme gab, die auf DOS-PCs Sätze zusammenstellten, die vom Alt-Kanzler stammen könnten. Die ST-Version ist völlig neu geschrieben und nutzt nur die Sätze der PC-Version. Das Programm ist Teil der Sammlung „Pengo's Treasures“ und gut in GEM eingebunden. Von der Atari-Version existieren Umsetzungen für den C=64, ZX81, Portfolio, VC=20 und Color Genie.

Ein sehr nützliches Programm für Musikbands ist Bandname von Dan Wilga (Geneva). Leider sind schon fast alle sinnvollen Namen für Bands vergeben, aber dieses Programm generiert Namen, die wahrscheinlich einmalig sind: „Burning Weights“, „Teacher is Pale“ oder „Story and the Twirlers“. Das Programm ist eine TOS-Anwendung, verfügt also nicht über eine grafische Benutzeroberfläche.

WinFehler 2ST. Win Fehler produziert ab und zu Fehlermeldungen wie Windows. Die Häufigkeit lässt sich einstellen, das Programm läuft als Accessory.

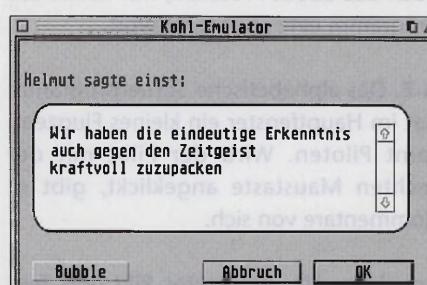
Talk To Me. Ihr Computer lebt! Und TTM verleiht ihm sogar eine Stimme. Wer hätte aber gedacht, dass der ST in Wirklichkeit ein Österreicher ist? TTM installiert sich als Accessory und meldet sich ab und zu zu Wort. „Zu Wort“ ist dabei wörtlich zu verstehen, denn tatsächlich ertönt Sprachausgabe aus dem Rechner. Es fallen Sätze wie «Bitte



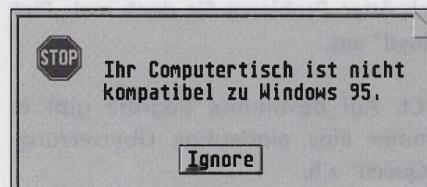
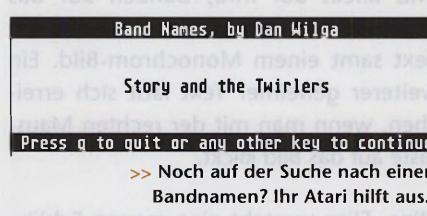
>> Mad Poet dichtet, was das Zeug hält.



>> Bekommen Sie nicht genug Bildung? Schlagzeile hilft aus...



>> Wer den dicken Kanzler vermisst, kann sich am Kohl-Emulator berauschen.



>> Unsinnige Fehler wie unter Windows? Installieren Sie WinFehler 2ST!

streichele mich!» oder auch nur ein «Hallo!». Das ACC selbst bietet die Möglichkeit, den virtuellen Ösi abzustellen, was dieser allerdings mit einem «Nein, nein» quittiert und weiter quasselt. Am größten ist die Überraschung, wenn man das Programm heimlich auf einem anderen Atari installiert.

Manta. Manta lässt ab und zu einen Manta über den Bildschirm fahren. Ein ähnliches Programm gibt es auch mit einem Polizeiauto.

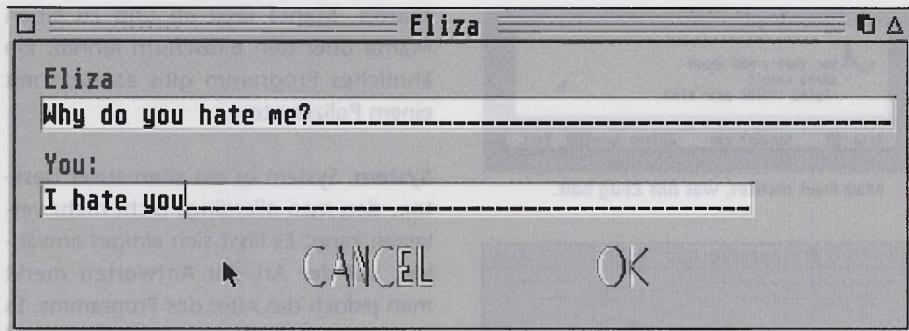
System. System ist ein alternativer Desktop, den man allerdings nicht mehr verlassen kann. Es lässt sich einiges anwählen, bei der Art der Antworten merkt man jedoch das Alter des Programms. Es entstand zur Zeit, als sich Amiga- und Atari-Besitzer streiteten, welcher denn nun der bessere Computer wäre. System enthält deshalb einige Amiga-Witze.

Upsidedown. Ein Accessory, das den Bildschirm umdreht. Nicht wirklich lustig, aber mittlerweile ein Klassiker.

Murray. Ein sehr altes Programm ist Murray, das ebenfalls auf die „Mann-im-Computer“-Idee aufsetzt. Nach dem Start in der hohen Auflösung lässt sich ein Gespräch mit Murray führen, einem älteren Herren, der sich mit dem Benutzer unterhalten möchte. Antworten und Fragen sind vorgegeben, trotzdem kommt genug Abwechslung in das Gespräch hinein. Murray ist animiert und verzieht passend zu seiner Stimmung das Gesicht. Das Programm läuft nur in der ST-High-Auflösung.

Enhanced Character Interpreter. Hinter diesem langen Titel versteckt sich die Lösung für abkürzungsgeplagte Computer-User. Der ECI entschlüsselt Abkürzungen wie VGA oder SCART. Auch hier spielt der Zufall eine Rolle, man bekommt immer eine andere professionell klingende, aber völlig falsche Aufschlüsselung des Begriffs. Die Bedeutung lässt sich als HTML-Datei abspeichern und ausdrucken. OLGA und BubbleGEM werden ebenfalls unterstützt. Entstanden ist ECI aus einem PC-BASIC-Programm Ende der 80er. Da ein solches Utility sehr wichtig ist, wurde die Atari-Version für 11 Systeme umgesetzt (ABC80, Commodore 64/16/VC=20, Color Genie, P2000, CPC, Java und Dragon 32).

Eliza. Die Computer-Psychologin Eliza ist eines der bekanntesten Programme der Künstlichen Intelligenz. Amerikanische Studenten ließen sich von der ersten Version tatsächlich täuschen und >>



» Nimmt auch Kassenpatienten: die zickige Computer-Psychologin Eliza.

» glaubten, mit einer echten Person zu sprechen. Dabei macht das Programm nichts anderes, als den eingegebenen Satz zu analysieren und teilweise in Gegenfragen umzubauen. Wer nicht gerade unsinnige Sätze eingibt, kann sich erstaunlich ernsthaft mit Eliza unterhalten und merkt nicht, dass Eliza nicht allzu viele Sätze beherrscht. Für den ST gibt es zwei Versionen. Die TOS-Version basiert vermutlich auf dem Original-Source-Code und ist eine reine TOS-Anwendung.

Die GEM-Version vom Autor dieses Artikels ist hingegen völlig neu geschrieben – der Source-Code stand nicht zur Verfügung. Der Sprachumfang der GEM-Version ist erheblich umfangreicher als die der Original-Version. Dafür muss man damit leben, dass Eliza nicht zu jeder Tageszeit bereit ist zu sprechen: die Psychologin hat feste Sprechzeiten.

Easter Eggs

Easter Eggs sind kleine versteckte Programmfunctionen, die Programmierer aus Langeweile oder Spaß in ihr Programm einbauen und gut verstecken. Auf dem PC gehört es zum guten Ton, ein Easter Egg zu verstecken, z.B. steckt ein Flugsimulator in Excel97, ein Ballerspiel in Homesite4, „Spy Hunter“ in Excel 2000 und „Pong“ in CoolEdit. Dass in Windows- und Mac-Programmen die aufwändigsten Easter Eggs stecken verwundert nicht, denn ein Easter Egg soll schließlich nicht gleich den Programmcode verdoppeln. Da Atari-Programme normalerweise nicht größer als 2 MB sind, sind auch die Easter Eggs etwas schlichter. Manche Easter Eggs sind sehr schwer zu finden – oft muß man einen Hexeditor zu Hilfe nehmen, oder den Programmierer gut kennen...

CAB. Das bekannteste Netscape-Easter Egg ist „about: mozilla“. Wird dies in der Adresszeile eingegeben, zeigt Netscape (seit v1.0) eine geheime Seite aus dem „Book of Mozilla“. Mit Netscape 6 gab es dann eine neue Seite. CAB versteht auch das about-Protokoll, nur liefert das Programm eine andere Antwort.

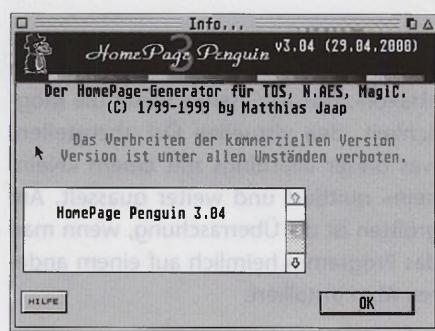
A-Z. Das alphabetische Sortierprogramm hat im Hauptfenster ein kleines Flugzeug samt Piloten. Wird der Pilot mit der rechten Maustaste angeklickt, gibt er Kommentare von sich.

ergo!pro. Ein verstecktes Bild und Text lässt sich im Info-Dialog bewundern. Dazu ruft man die Programminfo auf und klickt auf Info, danach auf das Columbus-Ei und schon erscheint ein Text samt einem Monochrom-Bild. Ein weiterer geheimer Text lässt sich erreichen, wenn man mit der rechten Maustaste auf das Bild klickt.

Eliza. Eliza versteht eine menge Schlüsselwörter. Probieren Sie doch mal „Pink Floyd“ aus.

ECI. Auf bestimmte Begriffe gibt es immer eine eindeutige Übersetzung: „Queen“ z.B.

» Der ungekrönte König unter den Easter-Egg-Produzenten dürfte der HomePage Penguin sein.



HomePage Penguin. Der ungekrönte König was die Anzahl der versteckten Funktionen ist wohl der HPP. Besonders die Versionen 2 und 3 haben eine ganze Reihe Eggs versteckt. Die meisten Eggs lassen sich von dem Eingabefeld „Zweite Überschrift“ aus aufrufen. Auch hier kommt das about-Protokoll zum Einsatz. Nach Eingabe des Schlüsselsatzes muss man auf das Font-Piktogramm rechts neben dem Eingabefeld klicken und das Easter Egg wird aktiviert:

- about:darla – das Copyright-Datum des Penguins wird geändert
- about:angel – Titel des Text-Dialogs ändert sich
- about:queen are gods – eine geheime Text-Botschaft erscheint
- about:dev – die genaue Version des Penguins und seiner Programmbestandteile
- about:penguin – geheime Seite aus dem HPP-Hypertext

Es gibt noch etwa 15 weitere Easter Eggs, einige werden auch durch versteckte Buttons aufgerufen. Wer die Serie „Buffy“ kennt, wird sicherlich einige weitere finden. Die Eggs funktionieren übrigens nicht in der Demo-Version, sondern nur in v3.x des HPP (Ausnahme: about:dev).

Centi. Im Info-Dialog ist das Bild einer Frau versteckt.

Schlusswort. Auf Atari-Systemen gibt es eine Menge Spaß-Programme, die man immer mal wieder startet. Erfreulicherweise funktioniert ein Großteil dieser Programme auch auf modernen Atari-Systemen und für die nächsten Monate stehen noch einige weitere Programme an, darunter auch Remakes von derzeit unsauberen Programmen. Wer Easter Eggs in Programmen entdeckt, kann dies gerne der Redaktion mitteilen – aber für alle Eggs gilt: Ein Absturz ist kein Easter Egg!

Download:

Alle Spaß-Programme sind in der Up-to-Date-Liste zu finden: Rubrik Spiele/Spaß.
ECI, HomePage Penguin, A-Z: mypenguin.de/prg/
Easter Egg Archive: eggs.com/

Voll dabei!



**ATARI
FACHMARKT
PETER DENK**



• 300 ATARIS
• über 2000
Programme & Spiele

► Besuchen Sie unseren Online-Shop

Im Shop finden Sie 24 Std. täglich unseren aktuellen Bestand an Hard- & Software, wöchentliche Schnäppchen, spezielle Internet-Angebote sowie unsere Auswahl an erstklassigen kompatiblen Patronen und Trommeln für viele Drucker.



Surfen Sie mal wieder vorbei!

www.ATARI-Fachmarkt.de

Unser 28-seitiger Versandkatalog mit allen Preisen und zusätzlichen Informationen können Sie im Internet downloaden oder wenn Sie keinen Internet-Anschluß haben, kostenlos bei uns bestellen!

Wir sind von Montag bis Freitag in der Zeit von 14:00 – 18:30 Uhr für Sie da!

**ATARI
FACHMARKT
PETER DENK**

ATARI Falcon030	
ATARI Falcon030, 4MB RAM (Mindestkonfiguration)	DM 600,00
-1MB RAM, TOS 4 X, 480x320 CRTC mit 1MB, HD, LW (1,4MB) und VGA-Ansang. Wir liefern Monitorkabel für VGA-Monitor und den DM24-Netz	
ATARI Falcon030, 60MB HDD (Standart-Konfiguration)	DM 700,00
Wir über, über mit interner 3,5" IDE-Festplatte	
ATARI Falcon030, 30MB HDD	DM 300,00
Wir über, über interner 3,5" IDE-Festplatte	
ATARI Falcon030, 1GB HDD	DM 900,00
Wir über, über interner 3,5" IDE-Festplatte	
ATARI Falcon030, 145MB RAM, 64MB HDD DDD-Unters	DM 950,00
MC-PC-Tastatur, schwarz, mit 144x2 Zeichen, und HD-Laufwerk (1,4MB)	
Ramkarte 14x2	DM 200,00
Gesamtpreis: DM 1.700,- bis DM 8.000,-	

Verkauf •
Ankauf •
Beratung •
Service •
Reparatur •
Software •
Hardware •
Spiele •
Tinte •
Toner •

ATARI-Fachmarkt Peter Denk
Sandkamp 19a • 22111 Hamburg
Tel.: 040-651 88 78 • Fax: 65 90 14 53
Mobil: 0172-413 38 77
Email: info@ATARI-Fachmarkt.de

Die letzten Ihrer Art... Nutzen Sie die Gelegenheit,
Ihre Sammlung zu vervollständigen. Lieferung
solange Vorrat reicht!

1040er + Spiele- Paket 99.-

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

Monitor SM 12465.

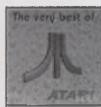
Monochrom-Monitor, Gebrauchtgeräte

Aktuelle Geräteangebote auch bei uns im Internet unter:

www.seidel-soft.de



Best of Atari inside 1 5.-



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

Best of Atari inside 2 19.-



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

Atari Gold 20.-



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

Purix Gold CD 20.-



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

Neon - Overlay CD 39.-



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

Maxon Games 10.-



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

Maxon CD 2 10.-



Die Maxon CD beinhaltet die ca. 900 Disketten der ST-Computer PD-Serie, insgesamt also über 2500 Programme. Eine komfortable Datenbank macht den Umgang mit dieser Menge einfach und übersichtlich.

Versandkosten:

per Vorauskasse (Scheck): DM 8.-

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

per Nachnahme: DM 12.-

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



Infopedia 2.0 45.-

Compton's interaktives Lexikon nun endlich auch für Atari-Systeme verfügbar: mit der Infopedia 2.0 erhalten Sie ein umfassendes und sehr hochwertiges Nachschlagewerk für nahezu alle Wissensgebiete. Über 450.000 Einträge lassen kaum eine Frage offen. Illustriert mit 5000 Fotos und Grafiken, 230 Karten, 150 Video-Ausschnitten und 500 Tondokumenten wird das Wissen unserer Zeit anschaulich vermittelt. Eine für Atari optimierte Software, die dem Paket beiliegt ermöglicht einen sehr schnellen und komfortablen Umgang mit dieser Datenmenge.



Software Pakete CD 20.-

Diese CD-ROM bringt Ihnen endlich die Vielfalt der shareware und PublikDomain in übersichtlich sortierten, themenorientierten Paketen auf einer CD. Einige Bereiche sind: Adressverwaltungen, Datenbanken, Demos, Geschäftsprogramme, Grafiksoftware, Midi-Programme, Musik-Software, Tools und Utilities, Zeichenprogramme und vieles mehr.



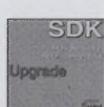
Demo Session 5.-

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



Mission 1 10.-

U.a. finden Sie auf dieser CD: Vollversion des Postleitzahlen Archives, Vollversion Laser Design pro, 600 Signum-Fonts, exclusive Grafiken und Fonts für Calamus, Beispieldokumente für Calamus, Grafik-Rahmen und Ornamente, themenorientierte Software und über 250 Mbyte GIF-Bilder, MOD-Files, FLI-Files etc.



SDK Development Kit 20.-

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



SDK Upgrade 20.-

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



NAES Betriebssystem 50.-

NAES ist ein neues Multitasking Betriebssystem für alle Atari-Rechner (und wird z.B. in modifizierter Form auch mit dem Milan ausgeliefert). Auf Basis des Multi TOS ist hier ein sehr schnelles und zuverlässiges Betriebssystem entstanden, mit dem Sie komfortabel mehrere Programme gleichzeitig auf Ihrem Atari betreiben können.



Atari Forever 1

Allen Titeln der Atari Forever Serie gemeinsam sind die hochwertigen Ausstattungen der CD's mit exklusiven Grafik-Paketen und Fonts, wodurch diese nicht nur für Anwender, sondern auch für grafisch interessierte besonder interessant sind. Neben einer umfangreichen PD-Sammlung bietet die Forever 1 die Grafiksammlungen Crazy Frames, Fotografik und Scribble Art.



Atari Forever 2

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



Atari Forever 3

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



Atari Forever 4

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



Bingo

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



Xplore

Auf dieser CD finden Sie eine aktuelle Sammlung der PD- und Shareware-Szene. Eine Vielfalt an Anwender-Programmen, Spielen, Utilities DTP-Zubehör, Treiber und vieles mehr. Ein spezielles Schwerpunktthema ist der Bereich DFÜ Software und Internet.

Dazu gibt es verschiedene Vollversionen (u.a. den Virenkiller toXis) sowie eine Special der Grafiksammlung Thema Essen - Trinken - Feiern.



Gambler

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



Artworks CD prof.

Artworks professional sind von einer professionellen Werbeagentur erstellte Layout-Vorlagen für Calamus. Man kann die Vorlagen als Ideenquelle für eigene Layouts verwenden oder die Layouts einfach für eigene Zwecke abändern.

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

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

Seidel
SOFTWARESERVICE

Wieder aktiv: eine aktuelle Liste unserer noch lieferbaren Produkte finden Sie im Internet unter **www.seidel-soft.de**

Grafiktools

Apex Media V2.41 99.-

Speziell auf die Fähigkeiten des DSP abgestimmt stellt Apex Media ein universelles Grafik-Tool dar. Apex media bietet Malwerkzeuge, Block- und Maskenoperationen etc.

Apex Media beherrscht Projektionen der Grafik auf verschiedene Flächen. Filterfunktionen und Effekte sind auf Einzelbilder und auch auf ganze Filme, die sich mit Apex-Media bearbeiten lassen, anwendbar. Über das Text-Interface können Sie direkt Calamus-Fonts verwenden, die mit verschiedenen Effekten in der Grafik anwendbar sind. Spezialeffekte, Morphing, Bildverzerrungen und eine Schnittstelle für Digitizer ergänzen das Leistungsspektrum.

Apex Media + Neon 3D + Overlay Multimedia 149.-

Apex Intro 29.-

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

Disketten & Laufwerke

Disketten-Laufwerk, extern 159.-

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

Disketten MF 2DD, 10 Stück-Karton 7,90

Disketten MF 2DD, 50 St. Bulkware 39.-

Disketten MF 2HD, 50 St. Bulkware 29.-

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

Disketten 150 Stück mit Disk-Box 50.-

50 Disketten in Posso-Media Diskettenbox, mit diverser PD-Software bespielt.

X-Act Chart Publishing 49.-

Auch dieses hervorragende Programm können wir wieder zu einem sehr günstigen Preis anbieten.

X-Act ist ein professionelles Programm für die Gestaltung von Präsentationsgrafiken, Tabellen etc.

Emulatoren

STEmulator Gold 99.-

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

ST. Gold Extra 149.-

Stemulator Gold inkl. NAES Multi OS und Thing Desktop

passend zum STEmulator:

Data Transfer Kit 39.-

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

Stem. Gold Pack 120.-

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

CD-Pack '99 39.-

Maxon CD-2

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

Maxon Games

über 700 Spiele, mit komfortabler Übersicht

Best of Atari inside 2

Die Hit's der Atari inside

Purix Gold CD

Hochwertige Vollversionen: Script 5, Formula pro und vieles mehr



Atari Forever

29.-

Atari Forever 1

+ Atari Forever 2

+ Atari Forever 3

+ Atari Forever 4



Insgesamt eines der umfangreichsten

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



Versandkosten:

per Vorauskasse (Scheck) oder per Euro- oder Visa-Card:

DM 10.-, ab 150.- Warenwert frei Haus.

per Nachnahme: DM 18.-

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

Heikendorfer Weg 43, 24149 Kiel-Dietrichsdorf

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

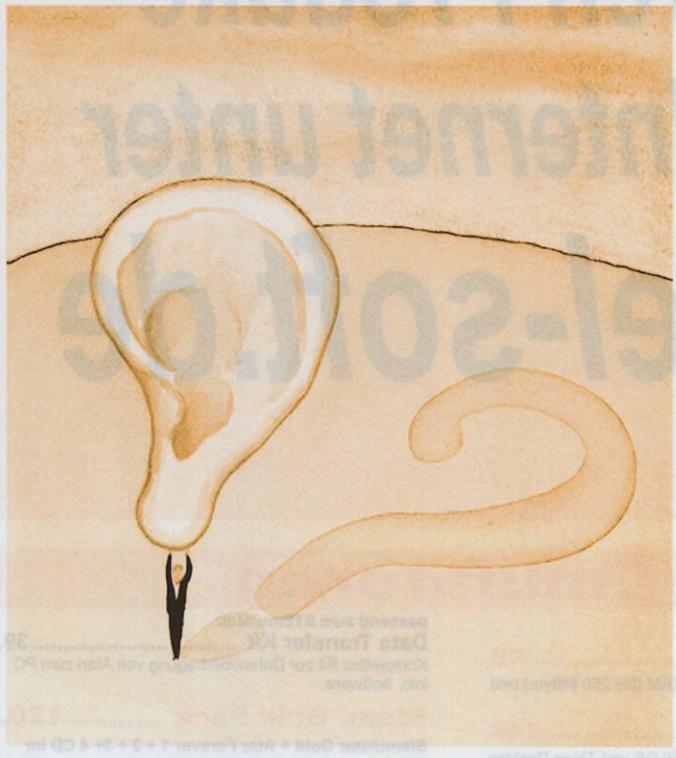
Internet: <http://www.seidel-soft.de>

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

Seidel
SOFTWARESERVICE

Tipps & Tricks

...rund um den Atari. Wenn Sie selbst Fragen haben, so richten Sie diese an unsere Redaktion: thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28, D-2483 Osterrönfeld, tipps@st-computer.net.



Jaguar-Spiele kaufen

Ich war einer der ersten deutschen Käufer eines Atari Jaguar. Obwohl der Jaguar trotz seiner 64-Bit-Architektur natürlich nach und nach im Vergleich zu neuen Maschinen wie der PSX2 in die Jahre kommt, spiele ich doch immer noch gern darauf. Leider unterstützt die Firma, bei der ich meinen Jaguar gekauft habe, diese Konsole nicht mehr - in den Kaufhäusern findet man ja seit Jahren keine Module mehr dafür. Können Sie mir sagen, so ich noch Module und/oder CDs für den Jaguar kaufen kann?



Der beste Händler für Jaguar-Spiele in Deutschland ist ohne Zweifel die „Video Game Source“ in Lüneburg. Hier bekommen Sie praktisch alles, was für den Jaguar noch oder wieder verfügbar ist. Auch Neuerscheinungen aus den USA werden hier geführt - sind allerdings immer schnell vergriffen und aufgrund der hohen Einkaufspreise und des Zolls auch recht teuer. Darüber hinaus finden Sie hier auch Spiele für den Lynx und die alten Maschinen wie VCS 2600, 5200, 7800 und Atari XL/XE. Ein Besuch der Hompage lohnt sich auf jeden Fall. Hier finden sich auch Screenshots und Beschreibungen rund um die Spiele. Die komplette Adresse lautet:

Video Game Source
Salzbrücker Str. 36
D-21335 Lüneburg
Tel./Fax: 0 41 31-40 62 78
info@konsolen.de
atarihq.de

Um ältere Spiele günstig zu ergattern, sind auch Online-Auktionen eine gute Adresse. Beim deutschen Dienst von eBay finden sich z.B. immer ca. 20 bis 30 Artikel rund um das Thema Jaguar zu günstigen Preisen. **Red.**

Jaguar-Cheatcodes

Es ist toll, dass in det st-computer auch immer wieder der Jaguar erwähnt wird. Obwohl ich mich mit den meisten Spielen für die Raubkatze gut auskenne, komme ich bei einigen nicht weiter. Wisst Ihr von Cheat-Code-Listen im Internet?

Wir haben etwas im Netz herum gesucht und haben folgende Quellen gefunden:

- users.aol.com/themage1/jaguar/jagcodes.txt
- wheres.com/etc/area64/frames.html **Red.**

Jaguar-Cheatcodes

Ich benutze immer noch meinen alten Atari 1040 STE. Zu den guten Zeiten von Atari gab es recht viele PD-Serien, so z.B. die Sonderdisk-Serie von Maxon. Maxon selbst vertreibt diese aber erwartungsgemäß nicht mehr. Wissen Sie von Quellen für diese oder andere Serie?

Viele PD-Serien sind in den letzten Jahren auf CD-ROMs zusammen gefasst worden. Die 900 Disketten der PD-Serie der st-computer finden sich z.B. auf der Maxon CD 2, die Sie evtl. noch beim Softwareservice Seidel (Tel. 04 31-20 45 70, seidelsoft.de) bestellen können.

Wenn Sie jedoch als echter Minimalist kein CD-ROM-Laufwerk am Atari haben, dann sollte Ihnen Walther Foertsch aus Berlin weiter helfen können, der z.B. noch viele Disketten der Maxon-Sonderserie und Pool-Disks ab Nr. 2331 führt. Eine Liste können Sie anfordern unter:

Tel. 030-36 67 097
bzw. der eMail-Adresse walther.foertsch@t-online.de. **Red.**

Atari im Netz

Die Atari-Gemeinde im Internet wird immer größer. Thomas Raukamp sieht sich Monat für Monat nach interessanten Webseiten um.

Text & Surfen: Thomas Raukamp

RGF Software

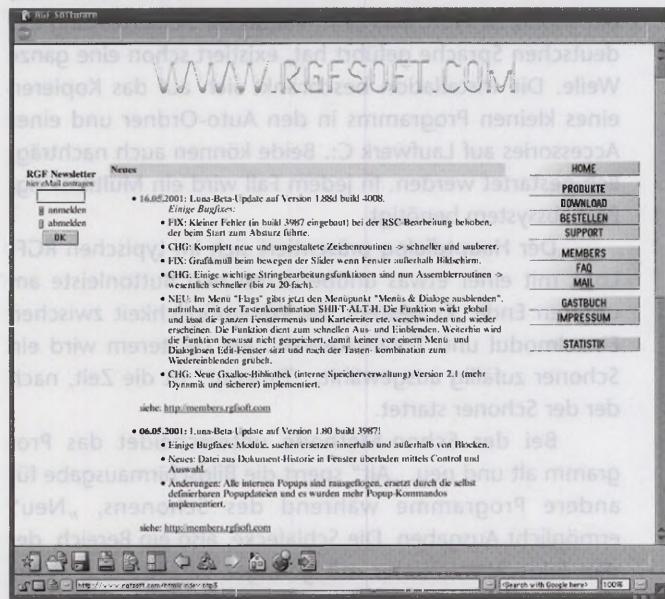
rgfsoft.com

Eine der besten Webpräsenzen eines Entwicklers findet sich zurzeit unter der URL rgfsoft.com. Richard Gordon Faika bietet hier ein umfangreiches Angebot rund um seine Firma RGF Software, eine der Aktivposten in der Atari-Welt und bekannt für so moderne Applikationen wie den Texteditor Luna, den Bildschirmschoner Schon-Me oder auch den neuen Programmstarter Prokyon.

Die einzelnen Programme werden auch sehr ausführlich vorgestellt, zumeist liegt ein Screenshot vor, eine Beschreibung führt in die jeweilige Applikation ein. Entsprechend umfangreich auch die Download-Sektion: hier finden sich die Shareware- und Freeware-Perlen aus dem Hause RGF Software. Vollversionen der Shareware-Programme lassen sich über ein praktisches Formular bestellen.

Auf Ihre Mitarbeit setzt der neue FAQ-Bereich. Anwender können hier Fragen rund um die vorhandenen Programme starten und damit auch anderen Usern helfen. Je reicher hier die Beteiligung, umso höher der Nutzwert. Also ran an die Tasten!

Eine gute Idee ist auch die Möglichkeit, sich als „Member“, also als Mitglied, auf der Webseite einzutragen. Eingetragene Anwender können von hier aus ihre passwortgeschützten Areale zum Download von personalisierten Vollversio-



nen bzw. Betaversionen oder Prototypen erreichen. Wer bereits registrierter Anwender eines Softwareprodukts ist und noch keinen Member-Account bei RGF Software hat, kann sich kostenlos anmelden. Auch ist es möglich, dass einzelne Member sich zu einer Gruppe zusammenschließen, die ein jeweiliges Softwareprodukt intensiv im Team testet. Damit Anwender auf dem Laufenden bleiben, gibt es außerdem einen RGF-Newsletter.

Noch im Aufbau befindet sich hingegen der Freemail-Service des Unternehmens, der Anwendern eigene eMail-Adressen mit dieser Domain ermöglichen wird.

Im Design ist die Webseite schlicht und unaufdringlich gehalten. Schnelle Ladenzeiten sind also garantiert. Übrigens wurden die Seiten mit den hauseigenen Programmen Luna und LTC erstellt.

Die Homepage von RGF Software ist ein sehr gutes Beispiel für die effektive Präsentation eines kleinen Entwicklungsbüros im Atari-Markt. □

Mr. Bacardi

people.freenet.de/mrbacardi

Mr. Bacardi ist nicht etwa das sauffende Gegenstück zum qualmenden Marlboro-Deppen, sondern ein enthusiastischer Atari-8-Bit-Fan. Außerdem ist Mr. Bacardi der letzte Mohikaner der 8-Bit-Cracker-Crew A.U.R.A. - nicht zu verwechseln mit der ST-Demo-Gruppe AURA. So verwundert es auch nicht, dass sich auf der Homepage auch die besten Cracks der ehemaligen Gruppe finden - ob diese heute legal oder illegal sind, ist nicht mehr wichtig, es wird sich eh keiner mehr darum kümmern...



Natürlich ist Mr. Bacardis Webseite auch eine Fundgrube für Freunde der guten, alten 8-Bit-Spiele für XL und XE. Auch unter PC-Besitzern haben sie durch diverse Emulatoren nichts von ihrer Beliebtheit verloren. Die Homepage hält dutzende von Spielen bereit, unter anderem auch von Atari selbst. Wen bei deren Download nach wie vor ein schlechtes Gewissen packt, dem sei versichert, dass wir an dieser Stelle ausdrücklich nicht zum Herunterladen raten ;)

Mr. Bacardi bietet dem crackwütigen 8-Bit-Freak aber noch mehr: So finden sich auf seinen Seiten mehrere Tools zum Cracken (zum Beispiel auch eigener Spiele zum Betreiben unter einer Emulation), und - frisch, frisch, fröhlich, fromm - eine Anleitung zum Cracken alter Programme.

Wem jetzt nachhaltig die Haare zu Berge stehen, dem sei versichert, dass Mr. Bacardi auch ganz reguläre Demos von A.U.R.A. zum Herunterladen bereit hält.

Cheers! □



Des Bildschirms bester Freund

Text: Matthias Jaap

Bildschirmschoner haben eine lange Tradition - so bestand früher die Gefahr, dass das Computerbild „einbrannte“, wenn es zu lange unbewegt auf dem Monitor war. Zwar kam man so relativ stromsparend zu einem Computerbild, aber beim ernsthaften Arbeiten war es doch eher störend. Es mussten also erste Schutzmechanismen her.

Die ersten Bildschirmschoner arbeiteten mit Invertierung, zyklischen Verändern der Bildschirmfarbe und Schwarzschaltung. Wer noch Ataris VCS 2600 besitzt, wird sicher wissen, dass die Konsole nach einer bestimmten Zeit die Farben rotieren lässt. Dabei entstehen zwar nicht unbedingt appetitliche Kombinationen, aber der Bildschirm bleibt geschützt. Genauso reagieren auch noch Ataris 8-Bitter und hatten damit den Commodore-Heimcomputern zumindest dies voraus. Auf diesen mussten kleine residente Programme gestartet werden, was jedoch nicht mit allen Spielen funktionierte.

Was mit Invertieren oder einfachem Abschalten des Bildes begann, wurde mit der Zeit aufwändiger. Kleine Animationen mussten gezeigt werden, manchmal sind es sogar richtige Zeichentrickfilme. Legendär war z.B. der Bildschirmschoner After Dark auf dem Apple Macintosh. Auch die Werbeindustrie hat die Möglichkeiten entdeckt: der Screensaver zum Film, zur Firma oder zur Musikgruppe ist zur Normalität geworden. Fast vergessen hat man inzwischen, dass die modernen Bildschirme gar nicht mehr auf Bildschirmschoner angewiesen sind...

Auf dem Atari ST ist der Bildschirmschoner nicht Teil des Betriebssystems, sodass sich verschiedene Bildschirmschoner etabliert haben, deren Modulformate „natürlich“ völlig inkompatibel zueinander sind.

Schon Me 2.2. Dieser Schoner von Richard-Gordon Faika, der schon zu Protesten beim Verein zur Reinerhaltung der deutschen Sprache geführt hat, existiert schon eine ganze Weile. Die Installation beschränkt sich auf das Kopieren eines kleinen Programms in den Auto-Ordner und eines Accessories auf Laufwerk C:. Beide können auch nachträglich gestartet werden. In jedem Fall wird ein Multitasking-Betriebssystem benötigt.

Der Hauptdialog präsentiert sich im typischen RGF-Look mit einer etwas unübersichtlichen Buttonleiste am unteren Ende. Es besteht die Wahlmöglichkeit zwischen Einzelmodul und Zufallsauswahl. Bei Letzterem wird ein Schoner zufällig ausgewählt. „Timeout“ ist die Zeit, nach der der Schoner startet.

Bei der Schon-Methode unterscheidet das Programm alt und neu. „Alt“ sperrt die Bildschirmausgabe für andere Programme während des Schonens, „Neu“ ermöglicht Ausgaben. Die Schlafecke, also ein Bereich, der den Bildschirmschoner mit geringer Verzögerung sofort anwirft, sollte sich der Mauszeiger dort befinden, ist >>

Bildschirmschoner

Es gibt für den Atari zwar immer noch viele Bildschirmschoner, nicht jeder ist jedoch auch auf allen heutigen Systemen uneingeschränkt nutzbar. Wir schauten uns das aktuelle Angebot einmal an.

>> bei Schon Me 16 * 16 Pixel groß. Das Gegenstück ist das Wachfeld, eine Art „starker Kaffee“ für den Computer: solange sich der Mauszeiger dort befindet, wird der Schoner nicht aktiviert. Desweiteren lassen sich MOD-Sounddateien über Paula abspielen.

Mit 36 Schonmodulen ist Schon Me gut ausgestattet. Das Schon-Repertoire umfasst die üblichen Linien, Kreise und mathematischen Effekte. Zwei Module seien an dieser Stelle jedoch hervorgehoben:

„Starshoot“ ist ein Arcade-Ballerspiel alter Schule. Während Sterne dreidimensional aus dem Raum heran geflogen kommen, zielt man mit dem Fadenkreuz auf die Sterne und löscht sie per Mausklick aus. Das geht bei diesem Spiel nicht nur schneller als beim Todestern, sondern macht auch Sinn: schließlich könnten von diesen Planten die „Space Invaders“ starten.

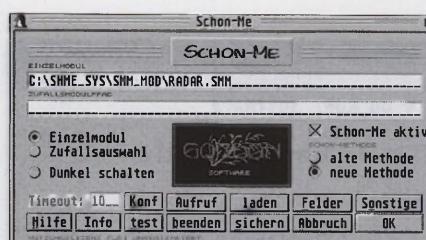
„Matrix“ ist der Schoner zum Film und lässt dunkelgrüne und hellgrüne Buchstaben aus dem ST-Zeichensatz fallen. Dies sieht der Matrix im Film tatsächlich etwas ähnlich, aber mit dem offiziellen Matrix-Schoner für Windows- und Mac-Systeme kann das Modul nicht mithalten.

Leider war keine Dokumentation der Modulschnittstelle im Programm Paket enthalten. Kleines Ärgernis beim nachträglichen Start von Schon Me ist die Bildschirmausgabe direkt auf den Bildschirm - das muss nicht sein. Auch verschwand ab und zu der Mauszeiger.

Twilight. Ehemals kommerziell, ist Twilight nun Freeware. Allerdings ist die Weiterentwicklung eingestellt. Die Installation erfolgt ähnlich wie bei Schon Me: ein Autoordner-Programm, ein Accessory und ein Modulordner wollen auf die Festplatte befördert werden.

Beim Aufruf präsentiert sich Twilight sehr aufgeräumt. Am oberen Fensterrand liegt das Popup-Menü, darunter die große Modulauswahl, die etwas an XControl erinnert. Die Schonzeit wird durch ein weiteres Popup geregelt - leider nicht stufenlos.

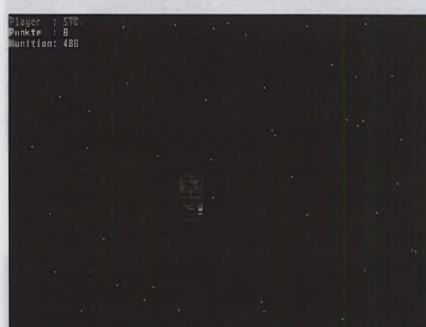
In den Grundeinstellungen kann die Rechenzeitbeanspruchung, die Mausempfindlichkeit beim Aufwachen und die



□ Das Einstellungsfenster von Schon Me wirkt auf den ersten Blick etwas unübersichtlich.



□ „Matrix“ ist etwas für Fans des gleichnamigen Films - wenn auch nicht ganz so elegant.



□ Bei „Starshoot“ kann der Anwender ein kleines Ballerspiel zwischendurch wagen.

Bildrestoration geregelt werden. Twilight kann eine Reihe von Schnittstellen überwachen, sodass nicht nur Maus und Tastatur den Schoner deaktivieren. Wie Schon Me bietet auch Twilight eine Wach- und Schlafecke. Auch Twilight unterstützt Paula. Selbst für den Aufwach-Gong wird Sound unterstützt: wahlweise ein Standard-„Ping“ oder ein Soundsample.

Um den eigenen Rechner zu schützen, ist ein Passwortschutz aktivierbar.

Die Modulauswahl ist üppig und kann durchaus mit Windows-Schonern

mithalten. Da wäre zum einen das klassische „Pong“ zum Mitspielen mit Einstellungsmöglichkeiten. Der Computer spielt allerdings bestenfalls mäßig, und ein Spiel zu zweit ist nicht möglich. Wer auf Schläger steht, kann auch „Breakout“ auswählen - dort gibt es sogar Extras(!).

Ein weiteres Highlight ist der „Dosesimulator“ mit einstellbarem Grafiktreiber, MonitorTyp und Prozessortyp. Es folgt ein typischer MS-DOS-Bootvorgang mit dem verzweifelten Versuch des Benutzers, das Top-Spiel „KLO“ zu starten.

Dann gibt es noch die berühmten kotzenden Pinguine, die über den Bildschirm watscheln und sich ab und zu übergeben.

Modulmäßig ist Twilight wohl eine Klasse für sich, aber das relativiert sich beim Blick auf die Stabilität: beim Test trat mit Twilight häufiger ein „Runtime Error“ auf. Auch im Usenet gab es häufiger Beschwerden, gerade was die Lauffähigkeit auf modernen Atari-Systemen angeht. Es ist nicht gerade erfreulich, wenn ein - eigentlich verzichtbarer - Bildschirmschoner evtl. die Arbeitsergebnisse durch einen Absturz mit in den Abgrund reißt. Wer Twilight benutzen möchte, sollte es zumindest ausgiebig vorher testen.

Turbo Blanker. Dieser Bildschirmschoner für den Falcon kennt keine grafischen Effekte, dafür wird aber das Videosystem während des Schonens abgeschaltet. Dadurch können Berechnungen im Hintergrund schneller ausgeführt werden, da das Gesamtsystem entlastet wird.

Bubbles. Der neueste Bildschirmschoner soll als letztes angeschaut werden. Bubbles ist ein Freeware-Schoner von RUN Software und wird noch weiter entwickelt. Dass Bubbles ein modernes Programm ist, merkt man schon bei der Installation: dem Benutzer bleibt ein weiteres Auto-Ordner-Programm erspart. Eine einzige Anwendung enthält den Schoner, natürlich müssen die Module auch irgendwo abgelegt werden. Bubbles läuft sowohl unter Multitasking- als auch unter Singletasking-Systemen. Unter MagiC kopiert man Bubbles am besten in den Start-Ordner.

Nach dem Start präsentiert >>



□ Bubbles bietet eine moderne Oberfläche und unterstützt auch After Dawn-Module.

>> sich Bubbles mit einer eigenen Menüleiste und einem übersichtlichem Dialog. Dieser konzentriert sich hauptsächlich auf die Modulauswahl. Auch hier ist eine Zufallsauswahl möglich, eventuelle Parameter lassen sich einstellen und testen. Die Optionen sind in einem eigenem Dialog untergebracht.

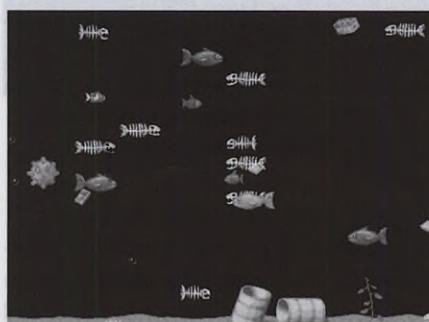
nein Auch bei Bubbles gibt es Wach- und Schlafecken, deren Größe sich einstellen lassen. Die verschiedenen Schnittstellen (Parallel, Seriell, MIDI) lassen sich überwachen - hier könnten sicherlich noch weitere hinzukommen. Unter „Diverses“ findet sich u.a. eine Option für das Dimmen: bevor der Schoner etwas auf dem Bildschirm ausgibt, wird das Bild stufenweise verdunkelt.

nein Bei den Modulen verfolgt Bubbles ein neues Konzept: die Module sind im Prinzip eigenständige Anwendungen. Es lassen sich somit sehr einfach eigene Module schreiben - allerdings muss man sich um Animation und Sound selbst kümmern. Wenn ein Modul abstürzen sollte, kann der Anwender den Übeltäter einfach entfernen, das Schonerprogramm selbst läuft stabil. Bei den Schon-Modulen bietet Bubbles zunächst einmal kleine Grafikspielereien, bei denen durchaus mal moderne Kunst herauskommen kann.

-nein Allerdings hat Bubbles eine kleine Überraschung zu bieten, denn es ist über das After Dawn-Modul kompatibel zu dem Bildschirmschoner Before Dawn. Before Dawn war eine zeitlang ein sehr



□ Bubbles bietet einige recht witzige Schonmodule und ist unser Testsieger.



□ Ungekrönter König in Sachen Module ist immer noch Twilight. Allerdings macht das Programm z.B. auf dem Milan Probleme.



beliebter Schoner auf dem Atari und so gibt es eine sehr große Anzahl von Modulen. Die Module zeigen hauptsächlich große animierte Objekte, die über den Bildschirm flitzen. Da gibt es z.B. Daffy Duck, rotierende Atari-Logos, Luftballons oder Handwerker auf Glühbirnen. Bubbles sollte nur noch eine „Bremse“ eingebaut bekommen, denn auf schnellen Systemen erkennt der Anwender bei einigen Modulen eher wenig. Before Dawn-Module tragen die Endung .BDI und enthalten in der Regel eine (X)IMG-Datei.

nein Richtig spektakuläre Module wie bei Twilight fehlen, dafür läuft Bubbles stabiler und die Zeit der Inaktivität ist stufenlos einstellbar. Ebenso wie Schon Me unterstützt Bubbles auch die Sprechblasenhilfe BubbleGEM.

Testsieger ...ist Bubbles. Das Programm hat zwar weder die Optionsvielfalt noch die aufwändigen Module von Twilight, kann dafür aber im Bereich Stabilität und Handhabung punkten. Besonders hervorzuheben ist die Kompatibilität mit After Dawn und die einfache Programmierung von Schonern - jeder kann Schoner-Module entwerfen, ohne auf Beschränkungen durch ein festes Modulsystem zu achten. Weitere Import-Module wären nicht schlecht, so wäre es zumindest denkbar, dass Schon Me-Module auch von Bubbles unterstützt werden könnten.

nein Schon Me schneidet ebenfalls gut ab, bekommt aber Minuspunkte bei der Handhabung (unübersichtlicher Dialog und Auto-Ordner-Programm) und den Schonermodulen.

nein Zum Abschluss sei noch erwähnt, dass diese Auswahl an Bildschirmschoner natürlich nicht vollständig ist. Alte Schoner-Hasen werden sich da an Midnight, Dark Lord, Dark Star, Nightfall oder Screen Artist erinnern. Zumindest Midnight hatte ein paar nette Module zu bieten. Aber all diese Schoner sind nicht mehr auf der Höhe der Zeit und dürften auf moderner Hardware für so manche unangenehme Überraschung sorgen. □

Bezugsquellen:

Twilight:

student.merz-akademie.de/user/dr/x/twilight/

Schon Me: rgfsoft.com/

BUBBLES: run-software.de/



Ich möchte aufsteigen

und bestelle hiermit das Upgrade auf die ST-Computer Leser-CD



Dieser Coupon passt direkt in einen Sichtfenster-Umschlag

An
falkimedia
ST-Computer Abonnement
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel • Germany

Oder per Fax an
+49 (0431) 27 368

Bestellung

- Bitte ergänzen Sie mein laufendes Amiga-Plus Abonnement um die hochkarätige Leser-CD, die künftig zum Preis von nur 15,- DM je CD 4 x im Jahr erscheinen wird. Mein Abonnement-Preis erhöht sich um 40,- DM, so dass ich gegenüber dem Einzelkauf 20,- DM spare!
Ich kann jederzeit für das jeweils folgende Jahr die Leser-CD wieder abbestellen.
- Ich möchte, dass mir die Leser-CD rückwirkend zum laufenden Jahresabo geliefert wird. Die Portokosten trägt der Verlag.
- Ich möchte, dass mir die Leser-CD ab der kommenden Abo-Verlängerung geliefert wird.

Zahlart

- Sie haben bereits meine Bankverbindung vorliegen. Ich bitte Sie, die Kosten ebenfalls per Lastschrift einzuziehen.
- Ich zahle per Lastschrifteneinzug: Bank: _____
Kto: _____
BLZ: _____
Bitte stellen Sie auch mein Abonnement auf Lastschriftenzahlung um.
- Ich zahle per Kreditkarte (Euro/Visa): Karteninhaber: _____
Kartennummer: _____
Start- und Ablaufdatum: _____
Bitte stellen Sie auch mein Abonnement auf Lastschriftenzahlung um.

Absender

Name, Vorname

Kundennummer

Strasse

PLZ, Ort

E-Mail-Adresse (falls erwünscht)

Land

Telefon/Fax (falls erwünscht)

☐ Zeitsparer?

Text: Nico Barbat

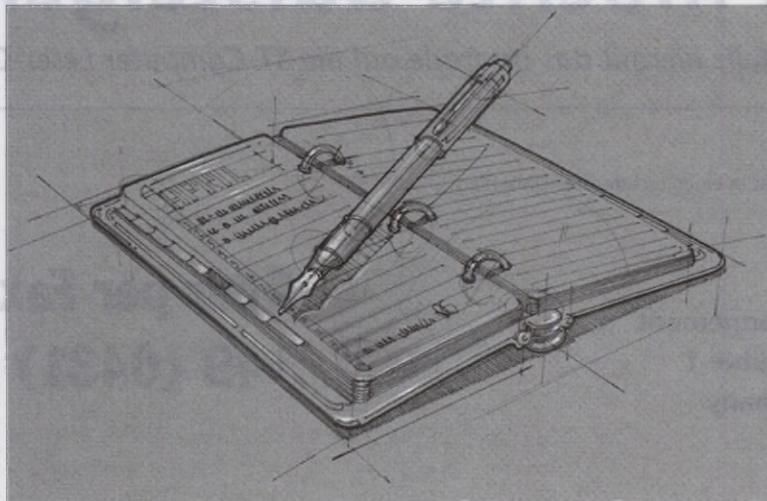
Besticht der Atari in einigen Anwendungsbereichen mit professioneller Software, die auf anderen Plattformen ihresgleichen sucht, so wurden andere Gebiete um so mehr vernachlässigt. Mit Argusaugen bewacht möchten wir nach langer Zeit wieder eine Organizer-Software für den Atari vorstellen: spareTIME.

Die Philosophie. Organizer, ob nun auf herkömmlichem Papier, als handliche Personal Digital Assistants oder eben als stationäre Software-Lösung für Desktop-Computer, dienen in erster Linie zur Planung des täglichen Lebens. Verfügen erstgenannte Versionen stets, je nach Umfang, über weitere Einlegeblätter wie Adressenlisten oder Kalender beziehungsweise über zusätzliche Funktionen bis hin zu Spielen oder Internet-Applikationen, so handelt es sich bei dem uns vorliegenden Tool um einen reinen Terminplaner, bei dem das Ziel der Praxistauglichkeit im Vordergrund steht.

Installation. spareTIME verrichtet bei einer minimalen Screenauflösung von 640 * 400 Pixeln auf allen Atari-Systemen mit TOS oder MagiC seinen Dienst. Neben 1 MByte Speicher sollte zudem softwareseitig der ST-GUIDE von Holger Weets und ein gängiger Text-Editor zum Bearbeiten von (beliebig langen) Notizen vorhanden sein. Nach dem Entpacken der Daten kann das Programm bereits gestartet werden. Ändern Sie im Einstellungs-Fenster noch die Pfade entsprechend Ihrem System und starten Sie das Programm nach dem Abspeichern neu.

Oberflächen-Aufbau. Im Menü finden Sie alle Funktionen des Programms, das auch über Tastenkürzel gesteuert werden kann. Legen Sie eine neue Organizer-Datei an oder öffnen Sie eine alte Datei, gönnen Sie sich einen Überblick über die Wochentage, die vorgenommenen Erledigungen oder die zusammen fassende Planung, ändern Sie die Optionen oder rufen Sie die Online-Hilfe auf.

Alle wichtigen Elemente von spareTIME finden Sie aber auch übersichtlich angeordnet im Hauptfenster auf einen Blick.



Den Großteil dieses Fensters nimmt selbstverständlich die Wochenplanung selbst ein. Über die sechs Steuerknöpfe können Sie zum jeweils nächsten oder letzten Tag, zur Woche oder zum Monat vor- und zurückblättern. In der Übersicht sind die einmaligen und regelmäßigen Termine nach Uhrzeit angeordnet und in unterschiedlichem Schriftstil (fett und kursiv) kenntlich gemacht. Die geplanten

Erledigungen werden nach ihrer Priorität (blaue, schwarze und grüne Schriftfarbe im normalen Schriftstil) gestaffelt.

Am oberen Fensterrand erspäht der User schnell die Schaltflächen zum Anlegen eines neuen Eintrags, zum Öffnen eines globalen Notizzettels, zum Ansehen der Planung und zum Drucken der Wochenübersicht. Wenn Sie auf einen Tag bzw. einen Eintrag klicken, so öffnet sich ein Formular für einen neuen bzw. gegebenen Termin.

Alltagstauglichkeit. Wir möchten zum Überprüfen der Alltags-tauglichkeit von spareTIME am Vortag den vollen Ablauf des nächsten Tages planen. Gehen wir davon aus, dass der normale Arbeitstag von 9 bis 17 Uhr dauert. Am Morgen um 11 Uhr soll ein wichtiger Termin zur Team-Besprechung eingeplant werden. Klicken Sie auf „Eintrag“, um das Formular zu öffnen. Im Formular geben Sie bei „Eintrag“ zum Beispiel „Team-Besprechung“ ein, bei „Datum“ den „16.07.2001“, bei „Uhrzeit“ von „11:00“ bis „11:30“ und bei „Priorität“ die Stufe „A“ für „wichtig“. Wenn Sie eine zusätzliche Information zu diesem Eintrag vornehmen wollen, zum Beispiel den Ort der Besprechung, tragen Sie diese in den Notizzettel ein.

Über den Button „Hinweis“ gelangen Sie zur Alarm-Funktion von spareTIME, in deren Formular Sie längerfristige („Auto muss demnächst zum TÜV“) und kurzfristige („Jetzt aber schnell zur Team-Besprechung!!!“) eingeben können, damit in Zukunft kein Termin mehr verbummt wird.

Schließen Sie den Dialog, um den Termin in der Übersicht zu registrieren. Wenn Sie sich für die nächsten Tage vorgenommen haben, ihre Wohnung zu saugen, so legen Sie einen Termin mit entsprechenden Angaben, jedoch ohne Festlegung eines Datums an, damit dieser nur im Fenster „Erledigungen“ angezeigt wird. In PDA-Geräten wird diese Funktion oft als Aufgabenliste oder To-Do-Liste ausgezeichnet.

Nachdem Sie durch den Alarm an den Termin erinnert wurden und die Team-Besprechung erfolgreich abgeschlossen wurde, können Sie diesen Eintrag als erledigt markieren.

Auch den Geburtstag Ihrer Mutter sollten Sie auf keinen Fall vergessen. Springen Sie über die Direkt-Eingabe zum gewünschten Datum, klicken Sie in ein leeres Feld, tragen Sie die Informationen ein und definieren Sie über das Feld „regelmäßig“, dass der Termin alle zwölf Monate am gleichen >>>

☐ spareTIME

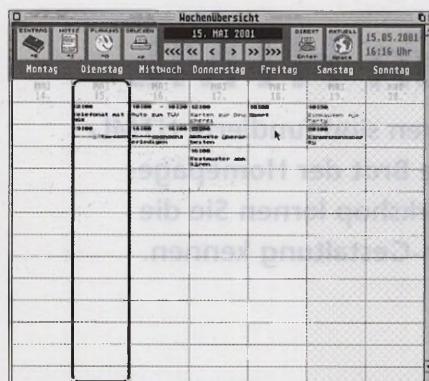
Im professionellen wie im privaten Einsatz ist ein Terminplaner unverzichtbar. Nico Barbat schaute sich eine Alternative zu Xairon an und bewertet sie nach heutigen Gesichtspunkten.

>> Tag stattfinden soll. Geschenkideen notieren Sie wie immer im virtuellen Notizblock und richten eine rechtzeitige Erinnerungsnachricht («Geschenk einkaufen») ein.

Nützlich ist abschließend die Planungsfunktion von spareTIME, mit der Ihnen alle für einen bestimmten Tag geplanten Termin- und To-Do-Einträge in einer detaillierten Übersicht mit den jeweiligen Notizen angezeigt werden. Wenn Sie Ihren Computer nicht ständig in Betrieb haben wollen oder können, drängt sich der Ausdruck dieser nützlichen Übersicht förmlich auf, um die Liste der Tagesgeschäfte abarbeiten und am Abend glücklich sein zu können.

Mankos und mehr. Die versprochenen Funktionen kann spareTIME ohne Probleme meistern, doch wären weitere Funktionen notwendig. So fehlt bislang eine Datenbank für Adressen und Telefonnummern, eine Stichwortsuche mit Wildcards, eine Monats- und Jahresübersicht und eine BubbleGEM-Hilfe-Funktion.

Einzelne Termine, beispielsweise Geschäftsreisen, sollten automatisch über mehrere Tage gelegt werden kön-



Die Wochenübersicht bietet einen Blick auf die anstehenden Termine. Eine Alternative zu spareTIME finden Sie übrigens unter der URL xairon.de.

nen und Kategorien wie privat und geschäftlich sollten eingeführt werden. Besonders wichtig wäre die Einführung einer horizontalen Zeitachse, sodass alle Termine einer Woche, die beispielsweise um 20 Uhr stattfinden, auf einer Linie ausgerichtet werden.

Auch der etwas altbacken wirkende Oberfläche würde etwas Schminke nicht schaden. Hier wären hübschere Icons und optionale Hintergrundgrafiken, besonders aber ein optimierter Zeilenumbruch der Einträge in der Wochenübersicht (siehe Screenshot) wünschens-

wert.

Positiv hervorzuheben ist noch die mögliche Verschlüsselung der Datenbank mit einem Passwort gegen unbefugtes Lesen sowie die beim Autor bestellbare Anleitung im LaTeX- oder HTML-Format.

Fazit. Ein Marsch durch die hintersten Gehirnwindungen fördert die Bedeutung des Ausdrucks spareTIME zu Tage und zeigt das Wortspiel in doppeltem Sinne. Steht „spareTIME“ im Englischen für die meist viel zu kurze Freizeit, so würde „spareTIME“ als Bezeichnung den Sinn dieses Organizers noch deutlicher kennzeichnen. Denn das Shareware-Programm ist in seiner Handhabung einfach, schnell, intuitiv und komfortabel, obgleich noch einige wichtige Zusatzfunktionen fehlen. erfüllt es seine eigentliche Aufgabe zufriedenstellend. □

Distribution: Shareware
Preis: DM 30,-
Aktuelle Version: 1.03 (09-Nov-97)

Markus Mayer, Bunzlauerstraße 6, D-89407 Dillingen
markus.mayer@m4.maus.de
bndl.de/~mamayer/spartime.htm

Impressum

der st-computer

Chefredakteur: Thomas Raukamp (thomas@st-computer.net)
Redaktionelle Mitarbeiter: Jan-Frederik Daldrup, Joachim Fornallaz, Marc-Antón Kehr, Matthias Jaap, Olaf Piesche, Prof. Herbert Walz

Redaktion:
thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28, D-24783 Osterrönfeld
Tel. 0 43 31 - 84 93 37, Fax: 0 43 31 - 84 99 69

eMail: info@st-computer.net
<http://www.st-computer.net>

Verlag:
falkimedia - A. Goukassian, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel
Tel. 0 43 1 - 27 365, Fax 0 43 1 - 27 368
<http://www.falkimedia.de>

Verlagsleitung:
Ali Goukassian

Abo-Betreuung:
Falke Verlag, Tel. 0 43 1 - 27 365, abo@st-computer.net

Anzeigenleitung:
Ali Goukassian, Tel. 0 43 1 - 27 365, anzeige@st-computer.net

Anzeigenpreisliste:
nach Preisliste Nr. 12, gültig ab 01.07.1998

Layout: thomas raukamp communications, Osterrönfeld

Bezugsmöglichkeiten:
Atari-Fachhandel oder direkt beim Verlag

Erscheinungsweise: 11 x im Jahr, Doppelausgabe Juni/Juli

Einzelpreis: DM 9.80

Jahresabonnement: DM 98,-

Jahresabonnement mit stc-Diskette: DM 148,-
Europäisches Ausland: DM 128,-, per Luftpost DM 256,-
Monatsdiskette: zzgl. DM 50,-/Jahr

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

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

Manuskripteinsendung:

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

Urheberrecht:

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

Veröffentlichungen:

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

Haftungsausschluß:

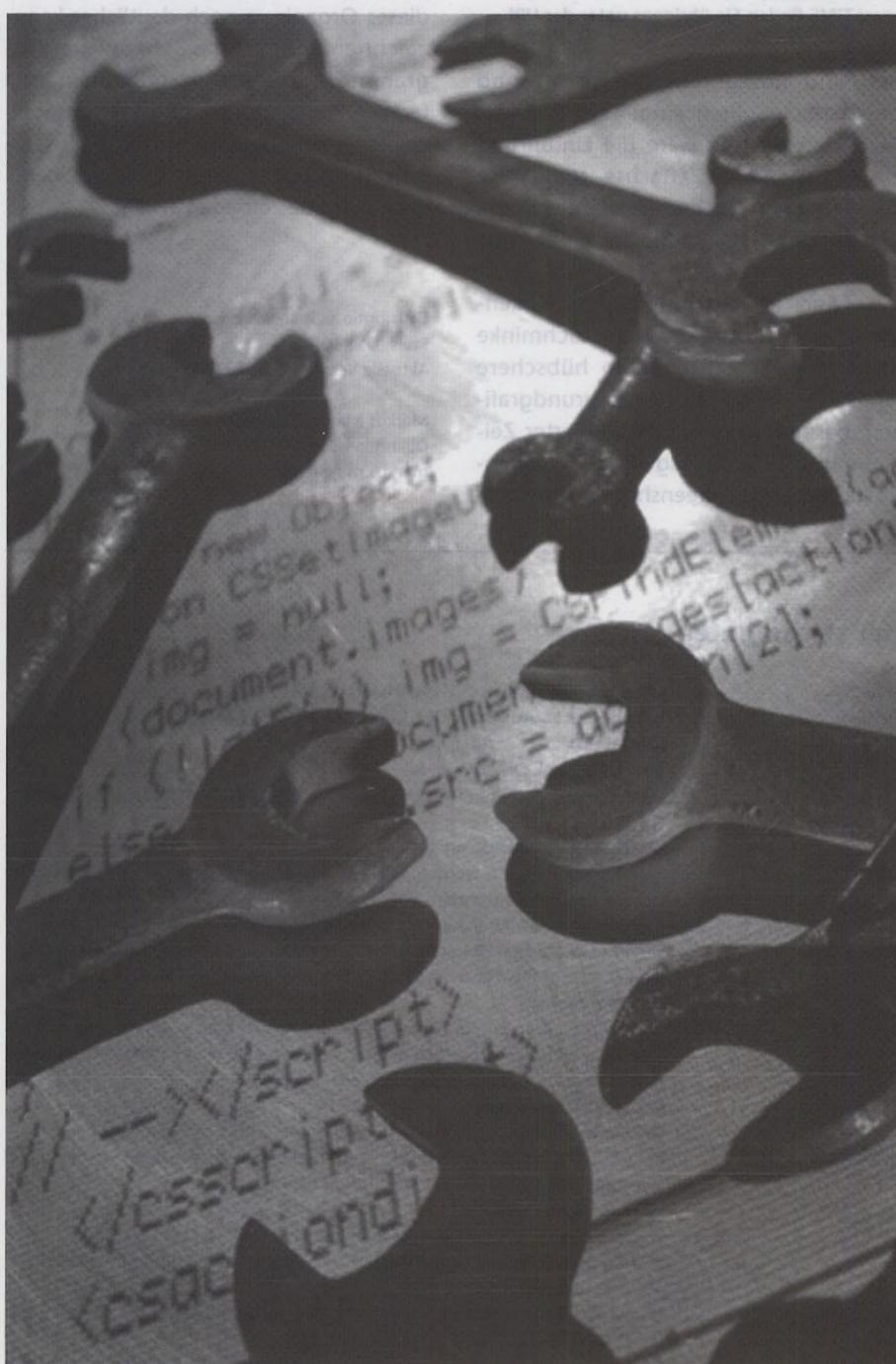
Für Fehler in Text, Schaltbildern, Aufbauskizzen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.

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

© Copyright 2001 by **falkimedia**

Einführung in HTML

Trotz aller Web-Wizards und -Editoren sind fundierte HTML-Kenntnisse immer noch das tägliche Brot der Homepage-Entwicklung. In unserem neuen Workshop lernen Sie die Grundbegriffe moderner Webseiten-Gestaltung kennen.



Einstieger-Kurs Teil 1

Aufgeführte Internet-Adressen:

- [1] mypenguin.de/hpp
- [2] multimania.com/nef
- [3] rgfsoft.com
- [4] tu-harburg.de/~alumnifc
- [5] application-systems.de/atari
- [6] clauss-net.de/atari.html
- [7] [icab.de](http://mypenguin.de/prg/htmlhelp.php3)
- [7] mypenguin.de/prg/htmlhelp.php3

Text und Coding: Matthias Haagemann
Screenshots: Thomas Raukamp

Wollen Sie nicht auch mit einer eigenen Website im Internet auftreten? Falls Sie darüber nachdenken, werden Sie sich bestimmt schon einmal mit den vier Buchstaben HTML befasst haben. Inzwischen gibt es zwar schon jede Menge Utilities, die einem das Code-Schreiben abnehmen, doch es kommt in der Tat schon einmal vor, dass das Ergebnis nicht Ihren eigenen Vorstellungen entspricht. Da hilft nur noch eins: HTML lernen.

Dieser erste Teil des Kurses „Homepage im Eigenbau“ soll allen HTML-Anfängern einen leichten und schnellen Einstieg bieten. Dabei wird aber bewusst auf HTML-Utilities wie HomePage Pinguin [1] oder Joe [2] verzichtet und sich auf einen reinen Texteditor beschränkt. Denn oft braucht man für Feinheiten, die die Utilities nicht beherrschen, ohnehin direkte HTML-Kenntnisse. Wir legen Ihnen Luna [3] und qed [4] sehr ans Herz. Beide Editoren bieten nützliche Features für die Formatierung von Quelltext und sind speziell auf Programmieransprüche ausgerichtet. Im Folgenden nehmen wir an, Sie haben Luna und einen Webbrowser bereits auf Ihrem Atari installiert.

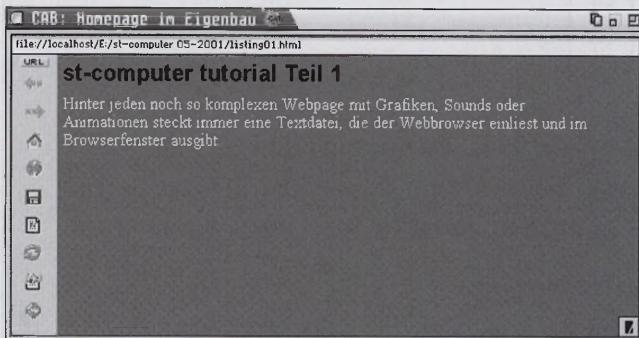
Was ist HTML? Hinter jeder noch so komplexen Webpage mit Grafiken, Sounds oder sogar Filmen steckt immer eine Textdatei, die der Webbrowser einliest und im Browserfenster ausgibt. Vielleicht haben Sie schon einmal den Befehl „Quelltext“ unter dem Menü „Datei“ in CAB aufgerufen. Das, was erstmal nach kryptischen Buchstaben >>

>> aussehen mag, ist der plattformunabhängige Quellcode der „Hypertext Markup Language“ (kurz HTML), die der Browser empfangen und entsprechend verarbeitet hat. Als die sogenannten „Tags“ werden die Kommandos bezeichnet, die umklammert von den Zeichen < und > sind und vorschreiben, wie und was der Browser darstellen soll. Eine solche HTML-Datei besteht grob aus dem Header- und dem Body-Tag. Der Header legt mindestens den Titel des Browserfensters fest und alles andere, was innerhalb des Fensters angezeigt werden soll, kommt in den Body. Schauen wir uns dazu nun ein ganz einfaches HTML-Beispiel an:

```
<html>
  <head>
    <title>HTML
      Tutorial</title>
  </head>
  <body>
    <b>Hallo Welt! Jetzt
      lerne ich HTML.</b>
  </body>
</html>
```

The screenshot shows the Luna text editor window with the file 'listing01.html' open. The code is as follows:

```
<html>
  <head>
    <title>Homepage im Eigenbau</title>
  </head>
  <body bgcolor="#336699" text="black" link="navy">
    <h2>st-computer tutorial Teil 1</h2>
    <font color="white">
      Hinter jeden noch so komplexen Webpage mit Grafiken, Sounds oder Animationen steckt immer eine Textdatei, die der Webbrowser einliest und im Browserfenster ausgibt.
    </font>
  </body>
```



>> Einige ganz einfache HTML-Anweisungen und ihre Darstellung im Browser.

Tippen Sie den oberen Quelltext ab und speichern Sie ihn in Luna ab. Als Dateinamen wählen Sie „kurs.html“. Rufen Sie

diese Datei in Ihrem Browser auf und schauen sich das Ergebnis an. Es erscheint folgender Text in Fettschrift: >>

Hexadezimale Farbcodes

>> Die in HTML vorgegebenen Farbnamen sind zwar leicht zu merken, aber nicht immer die Lösung, weil man damit die gewünschte Farbe nicht flexibel erzielen kann. Deshalb kann man alle Farben für Hintergründe oder Texte in HTML-Seiten hexadezimal ausdrücken.

```
<body bgcolor="#FFFFFF"> (weißer Hintergrund)
<font color="#000000"> (schwarzer Text)
```

Insgesamt gibt es 16,7 Millionen verschiedene Farben im hexadezimalen Farbsystem, worin #FFFFFF weiß und #000000 schwarz ist. Die 6-stellige Zahl wird in 3 Gruppen unterteilt:

- 1) #000000 – Anteil von Rot
- 2) #000000 – Anteil von Grün
- 3) #000000 – Anteil von Blau

Jede einzelne Ziffer kann von 0 bis F reichen (0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F), mit 0 als dem Nullwert und F dem höchsten beziehungsweise stärksten Wert. Wenn also die ersten beiden Ziffern (roter Anteil) „gefüllt“ sind und alles andere 0, so ist die resultierende Farbe knallrot (#FF0000). #888888 ist ein dunkleres grau als #EEEEEE. Um schnell eine geeignete Farbe zu finden, empfiehlt es sich nach speziell für diesen Zweck geschriebene Shareware zu suchen. Color Buddy [6] macht dabei auf jeden Fall einen guten Eindruck.

Die Atari-, Macintosh- und Windows-Plattformen haben jeweils eine Systempalette von 256 verschiedenen Farben. Allerdings sind davon 40 Farben unterschiedlich. Was bedeutet, dass 216 Farben identisch auf beiden Plattformen sind. Ein guter Tipp wäre daher auf seinen Webseiten ausschließlich solche Farben zu verwenden. Bei solchen Farben werden für jeden Farbanteil R, G und B nur die sechs Werte 00 33 66 99 CC FF akzeptiert und sind sogenannte „Browser-Safe“-Farben.

Ist die Farbe nicht Browser-Safe, so muss das Programm entweder die Farbe durch eine ähnliche Safe-Farbe ersetzen oder ditheren, indem es zwei benachbarte Pixel mit solchen Safe-Farben darstellt, so dass der optische Eindruck der gewünschten Farbe entsteht. Das zieht den Effekt nach sich, dass der geditherte Farbbereich fleckig aussieht. □

Unsere erste kleine HTML-Datei entsteht im Texteditor
Luna. >>

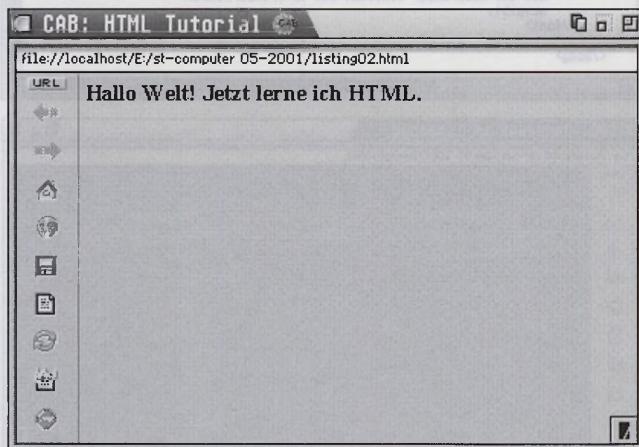
```

Luna: E:\st-computer 05-2001\listing02.html [01]
Luna Datei Bearbeiten Position Spezial Flags Optionen x(7/255) y(8/8)
listing02.html

<html>
  <head>
    <title>HTML Tutorial</title>
  </head>
  <body>
    <b>Hallo Welt! Jetzt lerne ich HTML.</b>
  </body>
</html>

```

Die 9 Zeilen unserer Luna-Datei „kurs.html“ werden in CAB dargestellt. >>



Dieser Quelltext enthält eine Überschrift und etwas Text. Danach folgt eine nummerierte Liste mit 2 Einträgen... >>

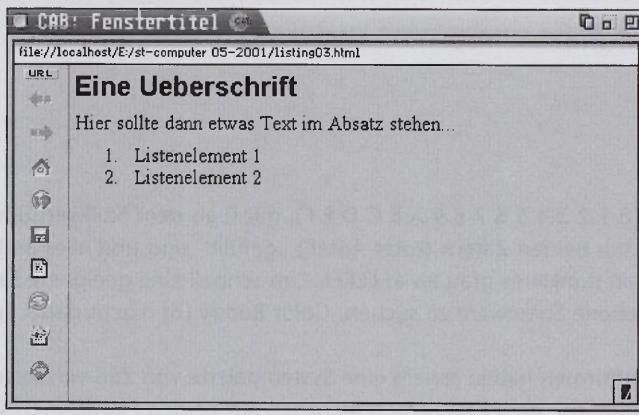
```

Luna: E:\st-computer 05-2001\listing03.html [01]
Luna Datei Bearbeiten Position Spezial Flags Optionen x(19/255) y(6/17)
listing03.html

<html>
  <head>
    <title>Fenstertitel</title>
  </head>
  <body>
    <h2>Eine Überschrift</h2>
    <p>Hier sollte dann etwas Text in Absatz stehen...</p>
    <!-- Beginn einer Liste -->
    <ol>
      <li>Listenelement 1</li>
      <li>Listenelement 2</li>
    </ol>
  </body>
</html>

```

...die so in unserem Webbrowser dargestellt wird. >>



>> Hallo Welt! Jetzt lerne ich HTML.

Schritt für Schritt durch den Quelltext. Genau wie in vielen Programmierspra-

chen muss hier nicht auf die Darstellung (Zeilenumbruch, Einrückungen usw.) des Quelltextes geachtet werden. Eine saubere Formatierung dient aber der Über-

sichtlichkeit. Der Quelltext könnte im Extremfall auch in einer einzigen Zeile stehen. Ebenfalls wird auch nicht auf die Groß- oder Kleinschreibung Wert gelegt. <HTML> ist folglich dasselbe wie <html> oder <Html>.

Im Beispiel definieren wir, dass die ganze Seite in HTML geschrieben wird. Das machen wir mit dem Tag <html> ganz vorne. Alle HTML-Dateien sollten mit <html> beginnen, damit der Browser versteht, dass es sich um HTML handelt, das er dann übersetzen bzw. darstellen soll. Danach kommt die Anweisung <head>. Dieser Header ist an sich nur ein Kontainer für eine Reihe allgemeiner Tags wie zum Beispiel unser <title>, was den Browsertitel der Seite deklariert. Wie Sie bestimmt schon ahnen, ist unser Titel im Beispiel „HTML Tutorial“ und wird dementsprechend auch in der Titelleiste angezeigt. Dieser Text wird also eingeklammert von <title> und </title>. Andere Tags verwenden wir erstmal nicht und beenden den Header mit </head>.

Als nächstes beginnen wir mit dem Body, dem Hauptteil einer HTML-Datei. Unser Body enthält nur Text in Fettchrift. Alles was innerhalb der Tags und steht, erscheint fett. Selbstverständlich gibt es weitere Formatierer wie <i> (kursiv) oder <u> (unterstrichen); doch das nur nebenbei.

Es ist nicht schlimm, in unserem Beispiel den „Closing-Tag“ zu vergessen, weil danach sowieso nichts mehr an Text kommt. Aber normalerweise müssen Tags immer von einem Closing-Tag abgeschlossen werden. Browser haben in der Regel keine Debuggerfunktion, um Warnungen und Syntaxfehler anzuzeigen - außer natürlich CAB [5] und iCab [6], die HTML-Seiten immer nach Fehlern durchsuchen und diese dann ausgibt. Ähnlich arbeitet HTML-Help [7] von Matthias Jaap. Also beachten: ein Anfang hat auch immer ein Ende.

Um nun unser Werk zu vollenden, schließen wir den Body mit </body>. Und nicht zu vergessen: der endgültige Abschluss mit </html>. Danach sollten außer Kommentare keine HTML-Befehle mehr kommen.

One more thing. Aber das kann ja noch nicht alles sein. Falls Sie einmal >>

>> einen genaueren Blick in den Quelltext einer HTML-Seite geworfen haben, sind Ihnen bestimmt schon die sogenannten „Attribute“ mancher Tags aufgefallen. Sollten keine Attribute angehängt sein, werden immer die Standardwerte genommen, zum Teil auch Browseinstellungen. Manchmal kann es daher günstig sein, wenn man die Tags nach seinem eigenen Geschmack modifizieren kann. Dies erfolgt mit Hilfe solcher Attribute. Ein sehr beliebtes Beispiel ist ``. Nehmen wir an, dass Sie einen bestimmten Textteil rot ausdrucken lassen wollen. Dazu schreiben Sie den Text innerhalb eines Font-Tags mit dem COLOR-Attribut:

```
<font color="red">
Roter Text</font>
```

Unser COLOR-Attribut sagt dem Browser, er solle den folgenden Text in roter Farbe schreiben. Probieren Sie dies selbst



aus, indem Sie diese Zeile in den Body von „kurs.html“ schreiben (siehe Bild 2). Das ganze klappt genauso mit den Farbnamen „blue“ oder „gray“. Falls sie keinen Namen auf Lager haben oder die gewünschte Farbe nicht verfügbar ist, können Sie alternativ auch die Farbe in Hexadezimalzahlen [8] ausdrücken:

```
<font color="#FF0000">
Roter Text</font>
```



Achten Sie darauf, immer das Fis-Symbol „#“ vor der 6-stelligen Zahl zu schreiben (siehe Kasten „Hexadezimale Farbcodes“). Bei den Farbnamen ist das # -Symbol hingegen nicht erlaubt.

Mit dem Font-Tag kann man noch so manches mehr bestimmen. So zum Beispiel die Schriftart mit FACE und die Größe mit SIZE. Hinter FACE sollte man mehrere Fontnamen angeben (face="Verdana,Arial,Helvetica"); denn wenn die erste Schriftart, hier Verdana, auf dem

lokalen System nicht installiert ist, wird die nächste Schriftart aus der Liste genommen. Bei SIZE handelt es sich nicht um die übliche Schriftgröße in Pixel, sondern um eine Skala von 1 bis 7. Der Standardwert ist 3. Alternativ kann man einen relativen Wert von -2 bis +4 angeben.

Glückwunsch! Sie haben Ihren ersten HTML-Quelltext geschrieben und wissen bereits eine ganze Menge: Wie man den Titel festlegt und Text im Browserfenster ausgibt. Wie man Text und Hintergründe mit Hilfe von hexadezimalen Farbcodes farblich ausdrücken kann, Schriftarten festlegen und noch so manches mehr, was Sie als Basis benötigen. Spielen Sie ein bisschen mit den Quelltexten unserer Beispiele herum: Ersetzen Sie zum Beispiel `` durch `<i>`, oder verändern das eine oder andere Attribut mit Hilfe der folgenden Übersicht. Mal schauen, was dabei rauskommt. □

Syntax

Erklärung

Beispiel

Attribute

<code><p></code>	Beginn und Ende eines Absatzes. Viele Browser erlauben inzwischen den Closing-Tag auszulassen.	<code><p>Absatz</p></code>	<code>align=left center right</code> Richtet den Text links, zentriert oder rechts aus.
<code>
</code>	Beginn einer neuen Zeile. Anders als bei <code><p></code> ohne Abstand zwischen den Zeilen.	Erste Zeile <code>
</code> Zweite Zeile	
<code></code>	Listenelement innerhalb <code></code> und <code></code> .	<code>Listenelement</code>	<code>value=zahl</code> Definiert ab welcher Zahl die Aufzählung beginnen soll.
<code></code>	Aufzählung einer sortierten Liste mit Bullets, die Listenelemente <code></code> enthält.	<code> Element 1 Element 2 </code>	<code>type=disc circle square</code> Das Aussehen der Bullets vor den Listenelementen. <code>start=n</code> Beginnt Aufzählung mit n statt mit 1.
<code></code>	Aufzählung einer sortierten Liste mit Nummern, die Listenelemente <code></code> enthält.	<code> Element 1 Element 2 </code>	<code>type=1 A a I ii</code> Nummerierungssystem der Liste.
<code><hr></code>	Fügt eine horizontale Linie ein, benötigt eine ganze Zeile.	<code><hr></code>	<code>width=zahl</code> Definiert die Länge in Pixel der Linie oder in Prozent.
			<code>align=left center right</code> Anordnung der Linie, falls ihre Länge kleiner ist als die Breite des Fenster.
			<code>size=zahl</code> Dicke der Linie in Pixel.
			<code>noshade</code> Nicht schattierte Linie.
<code><h1> bis <h6></code>	Eine Überschrift, in 6 Größenstufen unterteilt. <code><h1></code> definiert dabei die größte Schrift.	<code><h1>Titel</h1></code>	<code>align=left center right</code> Horizontale Anordnung der Überschrift.
<code><pre></code>	Stellt den Text genauso dar, wie er im Quellcode steht (beachtet Zeilenformatierung). In der Regel wird Festbreitenschrift benutzt.	<code><pre>Formatierter Text</pre></code>	<code>width=zahl</code> Definiert die maximale Anzahl der Zeichen pro Zeile.

o MiNT-Net für Dummies

Aufgrund ihrer offenen Kultur gewinnt die MiNT-Welt ein immer größeres Interesse unter Atari-Anwendern. Viele trauen sich jedoch nicht an die zum Teil recht komplizierte Konfiguration heran. Unser Einsteigerworkshop bietet Hilfe an.

o Internet per T-Online, Teil 2

Text: Marc-Antón Kehr

Nachdem wir im letzten Teil unseres Workshops (st-computer 03-2001) die ersten Schritte für einen Zugang zum Internet über T-Online gemacht haben, komplettieren wir jetzt unserer Einstellungen. Wir gehen zuerst in das Verzeichnis /etc um die letzten Dateien zu bearbeiten. Interessant sind dabei folgende Dateien:

/etc/domainname

In die Datei „domainname“ trägt man die domain ein, also bei von T-Online:

btx.dtag.de

Diese Datei kann auch mehrere Domains enthalten, das sähe dann z.B so aus:

btx.dtag.de
germany.net

Die Domain wird normalerweise vom Provider mitgeteilt.

/etc/resolv.conf. In die Datei resolv.conf trägt man zum einen noch einmal die Domain ein, zum anderen den oder die Nameserver. Im Falle von T-Online sähe das dann so aus:

domain btx.dtag.de
nameserver 194.25.2.129
nameserver 194.25.2.130

Hier können mehrere Nameserver eingetragen werden. Eingeleitet wird immer mit der Domain, darauf folgen dann der oder die Nameserver. Bei Fehlermeldungen wie „unknown host“ oder „network unreachable“ stimmt meistens etwas mit der resolv.conf nicht!



/etc/hostname. In die Datei „hostname“ tragen Sie den Namen ein, den Sie schon in der Datei „MINT.CNF“ bei der Environmentvariable „HOSTNAME“ eingegeben hat.

Jetzt kommt der Test. Das war's eigentlich schon. Jetzt kommt der große Augenblick: wir werden jetzt testen ob der Internetzugang klappt.

Zur Sicherheit sollten Sie den Rechner neu booten, den Desktop (der lange Dateinamen versteht) laden und dann auf Laufwerk u: und ins Verzeichnis u:/bin gehen. Mit einem Doppelklick die Datei „bash“ starten, die daraufhin erscheinende Dialogbox quittieren Sie forscht mit „OK“. Nun lönnen Sie erst einmal die Maus beiseite legen, denn nun befindet man sich in einer waschechten Unixshell, und da ist die Maus nicht so gefragt.

Wenn bis hierher alles lief, dann schon einmal herzlichen Glückwunsch!

Jetzt schnell „pppd“ und die Lämpchen am Modem sollten zu flackern beginnen, das Modem sollte abheben und wählen, auf dem Bildschirm sollte etwas in der Art erscheinen:

```
Apr 20 19:10:58 HOSTNAME pppd[104]:  
pppd 2.2.0 started by root, uid 0
```

Nach dem üblichen Gezwitscher erscheinen hoffentlich Meldungen wie diese:

```
Apr 20 19:11:28 HOSTNAME pppd[104]:  
Serial connection established.  
Apr 20 19:11:30 HOSTNAME pppd[104]:  
Using interface ppp0  
Apr 20 19:11:30 HOSTNAME pppd[104]:  
Connect: ppp0 /dev/ttys0  
Apr 20 19:11:30 HOSTNAME pppd[104]:  
Remote message:  
Apr 20 19:11:30 HOSTNAME pppd[104]:  
local IP address 195.227.9.249  
Apr 20 19:11:30 HOSTNAME pppd[104]:  
remote IP address 195.227.9.5
```

Herzlichen Glückwunsch: wir sind mit MiNT-Net im Internet! >>

ping. Jetzt wird erstmal getestet, ob wir überhaupt raus in die weite Welt kommen. Dazu nutzen wir das Programm `u:/usr/etc/ping`. Geben Sie folgendes am Prompt ein:

```
bash-2.03# ping 194.25.2.129
```

Mit diesem Befehl haben wir den Nameserver von T-Online ange'pingt'. Jetzt sollte etwas in dieser Richtung angezeigt werden:

```
PING 194.25.2.129 (194.25.2.129): 56
data bytes
64 bytes from 194.25.2.129:
icmp_seq=0 ttl=247 time=2225 ms
64 bytes from 194.25.2.129:
icmp_seq=1 ttl=247 time=1235 ms
64 bytes from 194.25.2.129:
icmp_seq=2 ttl=247 time=275 ms
64 bytes from 194.25.2.129:
icmp_seq=3 ttl=247 time=175 ms
64 bytes from 194.25.2.129:
icmp_seq=4 ttl=247 time=120 ms
64 bytes from 194.25.2.129:
icmp_seq=5 ttl=247 time=120 ms
64 bytes from 194.25.2.129:
icmp_seq=6 ttl=247 time=120 ms
```

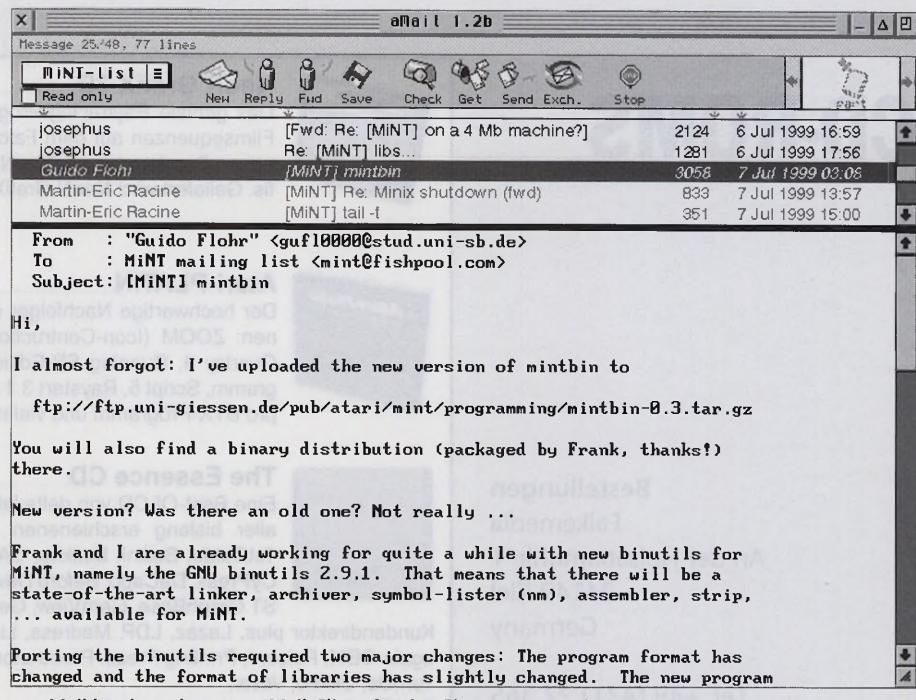
Da man sich das jetzt bis zum Sankt Nimmerleinstag anschauen könnte, brechen wir die Ausgabe mit [Ctrl] [C] ab.

Wenn sich nach der Eingabe von „ping“ nichts tut, bauen Sie die Verbindung ab und lesen Sie diesen Artikel nochmals ab der Konfiguration der Dateien. Meist hat man in diesem Fall einen Fehler in der Datei „resolv.conf“, oder man hat an den Optionen im „/etc/ppp/options“-File herumgespielt.

Sollte der Test mit dem ping allerdings erfolgreich verlaufen sein, so können Sie direkt versuchen, ob Sie auch über den Nameserver hinaus kommen. Geben Sie z.B. ein:

```
bash-2.03# ping www.suse.de
```

Nun sollte wieder eine Ausgabe wie oben erscheinen. Ist dies der Fall, dann können Sie sich erst einmal zurücklehnen, eine Zigarette rauchen oder einen Lolli lutschen und sich kräftigst auf die Schulter klopfen, denn Sie gehören nun



zu den glücklichen Besitzern eines funktionierenden MiNT-Nets - war doch gar nicht so schwer, oder?

Clients einsetzen. Haben Sie sich von den Strapazen der Installation erholt, können Sie die ersten Clients ausprobieren, z.B. CAB. Dieser Webbrowser braucht ein spezielles OVL um unter MiNT Verbindung zum Internet aufzunehmen). Als eMail-Client ist z.B. aMail einsetzbar. Mit Hilfe des auf der Homepage von Frank Naumann [1] erhältlichen GlueSTiK ist es auch möglich STiK-/STiNG-Clients unter MiNT-Net zu nutzen. Auf der Webseite von Frank gibt es außerdem ein „MiNT to Draconis-Gateway“ mit dem der Betrieb von Adamas & Co unter MiNT-Net nichts mehr im Wege steht. Und wer ganz mutig ist, der besorgt sich echte MiNT-Clients wie Lynx, Pine, Tin, telnet (ohne GEM) oder duftp und aFTP (mit GEM).

So wie das MiNT/MiNT-Net jetzt installiert ist, werden sämtliche Textausgaben auf den Bildschirm ausgegeben. Um dies in etwas geordnetere Bahnen zu leiten, empfiehlt sich die Installation von TOSWIN2 (für AES < 4.1 TOSWIN 1.4), dann landet alles hübsch brav wie die

bash im Fenster. Möchten Sie TOSWIN2 nicht installieren, können Sie die Ausgaben auch unterdrücken, indem Sie in der Datei „/etc/syslog.conf“ folgende Zeile mittels # auskommentieren:

```
*err;auth.notice;user.none
```

Dann hat man Ruhe, kann allerdings auch nicht mehr sehen, wenn etwas schief läuft. Sie können sich immer noch die Datei „/var/log/messages“ anschauen“. In dieser wird immer alles schön mit protokolliert.

Darüber hinaus. Auf meiner Homepage [2] gibt es jede Menge Links zum Thema MiNT. Wenn Sie also etwas bestimmtes suchen, sollten Sie ruhig vorbeischauen. Sie finden dort u.a. den Dialer MiCo-Dial, mit dem es ganz einfach ist Internetverbindungen unter MiNT-Net herzustellen.

Nun kann ich nur noch weiterhin viel Erfolg beim Eintauchen in die wunderbare MiNT-Welt wünschen! □

[1] cs.uni-magdeburg.de/~fnaumann/

[2] ndh.net/home/kehr/atari.htm

http://www.amigaos.de



CD-ROMS



NeoN GrafiX 3D

Das geniale Raytracing-Programm, mit dem sich professionelle Bilder und Filmsequenzen auf dem Falcon erstellen lassen, bieten wir Ihnen zu einem neuen Sonderpreis an. NeoN ist das ideale Tool für Einsteiger und Werbeprofis. Geliefert wird NeoN GrafiX 3D auf CD-ROM inkl. gedruckter Anleitung.

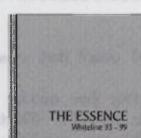
DM 39,-



Atari-PLATIN

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

DM 39,-



The Essence CD

Eine Best-Of-CD von delta labs media, denn darauf sind 40 (!) Vollversionen aller bislang erschienenen delta labs-cd-Produkte von 1993 bis 1999: 1stGuide, Bellini, Boxkite, CAG, Chaos unlimited GEM, Chemcalc, Chronos CyPrest, DaCapo, Before Dawn, Easy PGP, F-Copy pro, Formel Eins, Fussball ST GraphBase, GemView, GeoCAD, Idealist, Golden Island, JAnE, Kandinsky

Kundendirektor plus, Lazaz, LDP, Madress, Linux Installer, Music Channel MonoStar, Play it again GEM, Poison!, Printing Press, Procurator 2, Rolfi S-Backup, Stella, Turbo Blanker, Thing, TurnUs, Ultimo, Vesal.

Darüber hinaus sind noch etliche Anwendungen, 200 Spiele (sortiert), 200 Hyperexte, Hunderte von Anwendungen und Utilities, 500 Calamus-Fonts, Programmiersprachen und -tools, komplettes Online-Archiv mit allen notwendigen Tools, alle ATOS-Ausgaben bis Ende 1999 und vieles mehr enthalten. Ein Schnäppchen zum Taschengeld-Preis.

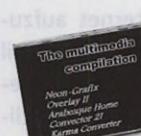
DM 39,-



Calamaximus CD

Die letzten Exemplare dieser beliebten CD für Calamus-Fans sind noch verfügbar. Darauf sind 2700 Calamus-Fonts, meist mit Umlauten, sowie 2700 Clipart-Grafiken. Bei dieser Auswahl findet man fast immer den passenden für den jeweiligen Bedarf. Diese CD ist bei uns im Hause regelmäßig im Einsatz und unentbehrlich für Calamus-Anwender. **Fontbuch gedruckt zzgl. 20,- DM**

DM 39,-



Multimedia Compilation

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

DM 79,-

Bestellungen

Falkemedia

An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel
Germany

Tel. +49 (431) 27 365
Fax +49 (431) 27 368

www.falkimedia.de

Versandkosten:

Inland 7,- DM

Nachnahme 12,- DM
Ausland 15,- DM

Versand im Inland per Vorkasse (bar/Scheck),
Lastschrift, Nachnahme, Kreditkarte
(Eurocard, Visa)

Versand im Ausland ausschließlich gegen Vor-
kasse (EC-Scheck/bar) oder per Kreditkarte
(Eurocard, Visa)

Vorabüberweisungen sind nicht
möglich.

Pergamon-Collection-CD

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

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

Arkus 3.1: ARKUS ist der Fontmanager für NVDI 4.11. Mit Arkus erhalten Sie Übersicht über alle Ihre Zeichensätze, ob installiert oder nicht installiert. Der Zeichensatzkatalog zeigt Ihnen alle Ihre Zeichensätze an, auch wenn sich der Zeichensatz nicht auf Ihrem System befindet. Arkus weiß wo sich der Zeichensatz befindet und erspart Ihnen langes suchen.

Arkus 3 kann Zeichensätze zur Laufzeit installieren und deinstallieren. Defekte TrueType Zeichensätze können repariert werden, FontIDs können geändert oder erstellt werden. Einzelne Zeichen können in TrueType Zeichensätzen in der Zuordnungstabelle verschoben werden, damit z.B. das ß auch an der richtigen Stelle sitzt.

Pegasus 4: Mit Pegasus verwalten Sie Ihre Adressen schnell und übersichtlich. Die einfach zu bedienende Oberfläche gestattet ein Arbeiten ohne umständliche Konfigurierung. Pegasus kann mit wenigen Handgriffen den individuellen Bedürfnissen angepasst werden. Schnelle Suchfunktionen lassen Sie bei großen Datenmengen nicht im Stich.

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

Unicorn 2.53: UniCorn ist als Zusatzmodul zu Pegasus 3 oder auch als eigenständige Anwendung zu betreiben. In UniCorn schreiben Sie schnell eine Mitteilung an Ihre Kunden und können diese direkt als FAX versenden oder via GDOS sauber ausdrucken. UniCorn protokolliert jeden Kontakt, so das Sie jederzeit wissen mit wem Sie kommuniziert haben.

79,- DM

Tel. 49 (431) / 27365

Software

STemulator Gold Update

Das Update-Recht haben alle Besitzer eines STemulator Gold ab Version 1.3x. Senden Sie uns eine Kopie des Kaufbelegs oder die Registrierkarte zu. Die Lieferung erfolgt ebenfalls auf CD-ROM.

39,- DM

Arabesque Home

Die Home-Version des genialen Vektor-Grafik-Programms, das über Jahre als Corel-Draw-Clone gehandelt wurde, wurde nur in geringen Funktionen eingeschränkt, die für die professionelle Nutzung von Interesse sind. Dazu gehört beispielsweise der Postscript-Export.

59,- DM

Convector

Noch immer ein echter Klassiker unter den Vektorisierungsprogrammen. Mit Convector kann man ganz einfach SW-Strichgrafiken per Knopfdruck in Vektorgrafiken gewandelt werden. Verschiedene Einstellungsmöglichkeiten sind vorhanden.

19,- DM

EZ-Medien wieder lieferbar

In begrenzter Stückzahl sind diese Leermedien mit 135 MB wieder lieferbar. Stückpreis 20,- DM

SyJet Laufwerke wieder lieferbar

Sie können bei uns wieder die besonders günstigen SyJet Laufwerke mit 1.5 GByte Speicher bestellen. Inkl. 1 Leermedium mit 1.5 GByte sowie SCSI-Kabel und eleganter, externer Gehuse nur

249,- DM

GFA Basic 3.6TT

Die tolle Basic-Sprache für Atari-Computer ist bei uns wieder erhältlich. Wir haben Ihnen eine umfassende CD mit der letzten Version 3.6TT sowie eine Reihe von Werkzeugen zusammengestellt. Darunter auch eine Light-Version der visuellen Entwicklungsumgebung Face-Value.

Lieferumfang:

- GFA-Basic 3.6 (uneingeschränkte Vollversion)
- GFA-Compiler 3.6 (uneingeschränkte Vollversion)
- Licom (fehlerbereinigte, schnellere, erweiterte und kompatiblere GFA-Library)
- etliche Beispiel-Sourcen
- ST-Guide Begleit-Hypertexte
- diverse Compiler-Shells
- Resource-Constructions-Sets
- Icon-Editor
- Demo-Versionen von GFA-Basic für Windows



Mit Hilfe dieses Komplett-Paketes sind Sie in der Lage, unter einer lungenumgebung ausgereifte Atari-Software zu schreiben. Dank der mitgelieferten Utilities wird GFA-Basic fehlerbereinigt und für den Einsatz auf moderner Hardware vorbereitet. Lieferbar auf CD-ROM, per PC umkopierbar auf Disketten.

DM 59,-

2 tolle, informative Programmierbegleitbücher

DM 20,-

STemulator Gold 1.67 auf CD-ROM

Der STemulator ist eine grandiose Software zum Betreiben von Atari-Software auf jedem herkömmlichen PC-System mit Windows (95/98/ME/2000) und mindestens 133 MHz Taktfrequenz. Unseren Entwicklern ist es gelungen, eine perfekte Emulation des Atari ST bis TT zu realisieren, die binnen weniger Sekunden kinderleicht installiert ist. Dabei können die Atari-Programme entweder in einem eigenen Windows-Fenster oder gar bildschirmfüllend laufen, wobei letzteres ein echtes Atari-Feeling aufkommen lässt. Auch können Atari-Anwendungen so ins System eingebunden werden, dass sie per Doppelklick direkt auf dem Windows-Bildschirm im Hintergrund den Emulator startend, erscheinen.

Das Einzigartige am STemulator ist jedoch, dass er Windows-Druckertreiber unterstützt und zudem auch die Möglichkeit bietet, die Windows-Schriften direkt im Atari-System einzubinden und ähnlich wie NVDI-Fonts als Systemfonts anzubieten. Dadurch gelingt die perfekte Verschmelzung der Atari-Software mit einem PC-System.

Die möglichen Auflösungen betragen alle vom Windows-PC unterstützten Formate, der RAM-Speicher ist nur durch den Speicher Ihres PC begrenzt.

99,- DM

Bestellung

Produkt	Stück	Preis	Gesamt
Versand			
Gesamt			

falkemedia
An der Holsatiamühle 1
24149 Kiel

Name/Vorname

Strasse/Nr. PLZ/Ort

Telefon Fax

E-Mail-Adresse

1. Unterschrift des Abonnten (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

bequem und bargeldlos per Bankeinzug per Scheck

bequem und bargeldlos per Kreditkarte (Master Card/ Visa-Card)

Bankleitzahl Geldinstitut

Kontonummer

Kartennummer Ablaufdatum

Karteninhaber

Kleinanzeigen-Fax

Wenn Sie in der st-computer mit einer kostenlosen privaten Kleinanzeige dabei sein möchten, dann verwenden Sie am besten das Faxformular auf dieser Seite.

Sie können uns Ihre private Kleinanzeige aber auch per Post zukommen lassen. Die Adresse lautet: st-computer, thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28, D-24783 Osterrönfeld. Bitte achten Sie darauf, dass Ihre Kleinanzeige das vorgegebene Limit nicht überschreitet. In Grenzfällen behalten wir uns Kürzungen vor. Bitte haben Sie außerdem Verständnis, dass wir Sie nicht informieren können, wenn der Text zu lang ist.

Wir wollen Ihnen in Zukunft wieder die Möglichkeit geben, private Kleinanzeigen in der st-computer zu veröffentlichen. Dazu müssen wir aber den Verwaltungsaufwand so gering wie möglich halten. In diesem Zusammenhang bitten wir Sie auch, deutlich zu schreiben und zu viele Abkürzungen und Superlative (à la „Super-Angebot!!!“) zu verzichten. Halten Sie sich bitte an folgenden Beispieltext: „Atari Falcon 030, 68030, FPU 68882, 14 MB RAM, CD-ROM, Monitor, DM 500.–, Tel. 000-00 00 00, Musterhausen“.

Vielen Dank für Ihre Mühe!

Wenn Ihre private Kleinanzeige in der st-computer erscheinen soll, dann schicken Sie uns dieses Formular vollständig ausgefüllt per **Fax (0 43 31-84 99 69)** oder mit der Post zu:

I. Absender

Vorname, Name evtl. Firma

Straße **Plz** **Ort**

Telefonnummer Faxnummer

Datum Unterschrift

Ich bestätige durch meine Unterschrift, dass ich alle Rechte an der angebotenen Sache habe.

II. Text der privaten Kleinanzeige

III. Rubrik

o Bieter Hardware

Suche Hardware

o Riete Software

Suche Software

g Verschiedenes

st-computer stellt ein

AUTORWERDEN!

KENNEN SIE SICH MIT DEM ATARI AUS? SIND SIE PROFI IN SACHEN HARD- UND SOFTWARE? MÖCHTEN SIE IHRE BEGEISTERUNG FÜR DAS VIELLEICHT BESTE COMPUTERSYSTEM ALLER ZEITEN DURCH FUNDIERTE UND ENGAGIERTE BERICHTE MIT ANDEREN LESERN TEILEN UND DABEI IHRE KASSE NOCH ETWAS AUFBESSERTEN? DANN SIND SIE BEI DER st-computer RICHTIG! UNSER JUNGES UND DYNAMISCHES TEAM WILL AUCH IN DIESEM JAHR WIEDER VOLL DURCHSTARTEN UND SUCHT DAHER JEDERZEIT VERSTÄRKUNG. BITTE BEWERBEN SIE SICH MIT IHREM WISSEN, IHRER BEGEISTERUNG, EINER ARBEITSPROBE UND GUTER LAUNE BEI thomas raukamp communications UNTER DER TELEFONNUMMER 0 43 31-84 93 37 ODER DER EMAIL thomas.raukamp@t-online.de. WIR FREUEN UNS AUF SIE!

FirstMillion

Mit der aktuellen Version 4.50 bietet die Firma Softbär aus Berlin Gewerbetreibenden und kleinen bis mittleren Betrieben eine preisgünstige Alternative zu kostspieligen Profipaketen. Wir haben uns einmal angesehen, ob FIRST_MILLION diesem Anspruch gerecht wird.

FIRST_MILLION Datei Einstellungen Fenster Rechnung Nr. 100

(Funktionen) (Formate)

Pos	Bezeichnung	Artikel	Artikel-Nr.	Preis	Umsatz	Bestell	Bestell
1	2 CoMa for Atari	Atari Software	SDF-001	69,00	259,80	1234	0
2	3 CoMa Voice for Atari		SDF-002	119,00	6026,00	651	0
3	4 CoMa Professional for Atari		SDF-004	199,00	0,00	0	0
4	5 CoMa for Mac	Mac Software	SDF-005	99,00	0,00	0	0
5	6 CoMa Voice for Mac		SDF-006	149,00	0,00	0	0
6	7 CoMa Professional for Mac		SDF-007	149,00	0,00	0	0
7	8 CoMa for Win		SDF-008	149,00	0,00	0	0
8	9 CoMa Professional for Win		SDF-009	149,00	0,00	0	0
9	10 FirstMillion						0,00
10	11 CoMa for Win		SDF-010	149,00	0,00	0	0
11	12 ATARI Mega		SDF-011	149,00	0,00	0	0
12	13 SH 146, 14		SDF-012	149,00	0,00	0	0
13	14 ATARI TT		SDF-013	149,00	0,00	0	0
14	15 ATARI TT		SDF-014	149,00	0,00	0	0
15	16 ATARI TT		SDF-015	149,00	0,00	0	0
16	17 ATARI TT		SDF-016	149,00	0,00	0	0
17	18 Die Lou-Bü		SDF-017	149,00	0,00	0	0
18	19 Die Lou-Bü		SDF-018	149,00	0,00	0	0
19	20 Die Lou-Bü		SDF-019	149,00	0,00	0	0
20	21 Die Lou-Bü		SDF-020	149,00	0,00	0	0
21	22 Die Lou-Bü		SDF-021	149,00	0,00	0	0
22	23 Die Lou-Bü		SDF-022	149,00	0,00	0	0
23	24 Die Lou-Bü		SDF-023	149,00	0,00	0	0
24	25 Die Lou-Bü		SDF-024	149,00	0,00	0	0
25	26 Die Lou-Bü		SDF-025	149,00	0,00	0	0
26	27 Die Lou-Bü		SDF-026	149,00	0,00	0	0
27	28 Die Lou-Bü		SDF-027	149,00	0,00	0	0
28	29 Die Lou-Bü		SDF-028	149,00	0,00	0	0
29	30 Die Lou-Bü		SDF-029	149,00	0,00	0	0
30	31 Die Lou-Bü		SDF-030	149,00	0,00	0	0
31	32 Die Lou-Bü		SDF-031	149,00	0,00	0	0
32	33 Die Lou-Bü		SDF-032	149,00	0,00	0	0
33	34 Die Lou-Bü		SDF-033	149,00	0,00	0	0
34	35 Die Lou-Bü		SDF-034	149,00	0,00	0	0
35	36 Die Lou-Bü		SDF-035	149,00	0,00	0	0
36	37 Die Lou-Bü		SDF-036	149,00	0,00	0	0
37	38 Die Lou-Bü		SDF-037	149,00	0,00	0	0
38	39 Die Lou-Bü		SDF-038	149,00	0,00	0	0
39	40 Die Lou-Bü		SDF-039	149,00	0,00	0	0
40	41 Die Lou-Bü		SDF-040	149,00	0,00	0	0
41	42 Die Lou-Bü		SDF-041	149,00	0,00	0	0
42	43 Die Lou-Bü		SDF-042	149,00	0,00	0	0
43	44 Die Lou-Bü		SDF-043	149,00	0,00	0	0
44	45 Die Lou-Bü		SDF-044	149,00	0,00	0	0
45	46 Die Lou-Bü		SDF-045	149,00	0,00	0	0
46	47 Die Lou-Bü		SDF-046	149,00	0,00	0	0
47	48 Die Lou-Bü		SDF-047	149,00	0,00	0	0
48	49 Die Lou-Bü		SDF-048	149,00	0,00	0	0
49	50 Die Lou-Bü		SDF-049	149,00	0,00	0	0
50	51 Die Lou-Bü		SDF-050	149,00	0,00	0	0
51	52 Die Lou-Bü		SDF-051	149,00	0,00	0	0
52	53 Die Lou-Bü		SDF-052	149,00	0,00	0	0
53	54 Die Lou-Bü		SDF-053	149,00	0,00	0	0
54	55 Die Lou-Bü		SDF-054	149,00	0,00	0	0
55	56 Die Lou-Bü		SDF-055	149,00	0,00	0	0
56	57 Die Lou-Bü		SDF-056	149,00	0,00	0	0
57	58 Die Lou-Bü		SDF-057	149,00	0,00	0	0
58	59 Die Lou-Bü		SDF-058	149,00	0,00	0	0
59	60 Die Lou-Bü		SDF-059	149,00	0,00	0	0
60	61 Die Lou-Bü		SDF-060	149,00	0,00	0	0
61	62 Die Lou-Bü		SDF-061	149,00	0,00	0	0
62	63 Die Lou-Bü		SDF-062	149,00	0,00	0	0
63	64 Die Lou-Bü		SDF-063	149,00	0,00	0	0
64	65 Die Lou-Bü		SDF-064	149,00	0,00	0	0
65	66 Die Lou-Bü		SDF-065	149,00	0,00	0	0
66	67 Die Lou-Bü		SDF-066	149,00	0,00	0	0
67	68 Die Lou-Bü		SDF-067	149,00	0,00	0	0
68	69 Die Lou-Bü		SDF-068	149,00	0,00	0	0
69	70 Die Lou-Bü		SDF-069	149,00	0,00	0	0
70	71 Die Lou-Bü		SDF-070	149,00	0,00	0	0
71	72 Die Lou-Bü		SDF-071	149,00	0,00	0	0
72	73 Die Lou-Bü		SDF-072	149,00	0,00	0	0
73	74 Die Lou-Bü		SDF-073	149,00	0,00	0	0
74	75 Die Lou-Bü		SDF-074	149,00	0,00	0	0
75	76 Die Lou-Bü		SDF-075	149,00	0,00	0	0
76	77 Die Lou-Bü		SDF-076	149,00	0,00	0	0
77	78 Die Lou-Bü		SDF-077	149,00	0,00	0	0
78	79 Die Lou-Bü		SDF-078	149,00	0,00	0	0
79	80 Die Lou-Bü		SDF-079	149,00	0,00	0	0
80	81 Die Lou-Bü		SDF-080	149,00	0,00	0	0
81	82 Die Lou-Bü		SDF-081	149,00	0,00	0	0
82	83 Die Lou-Bü		SDF-082	149,00	0,00	0	0
83	84 Die Lou-Bü		SDF-083	149,00	0,00	0	0
84	85 Die Lou-Bü		SDF-084	149,00	0,00	0	0
85	86 Die Lou-Bü		SDF-085	149,00	0,00	0	0
86	87 Die Lou-Bü		SDF-086	149,00	0,00	0	0
87	88 Die Lou-Bü		SDF-087	149,00	0,00	0	0
88	89 Die Lou-Bü		SDF-088	149,00	0,00	0	0
89	90 Die Lou-Bü		SDF-089	149,00	0,00	0	0
90	91 Die Lou-Bü		SDF-090	149,00	0,00	0	0
91	92 Die Lou-Bü		SDF-091	149,00	0,00	0	0
92	93 Die Lou-Bü		SDF-092	149,00	0,00	0	0
93	94 Die Lou-Bü		SDF-093	149,00	0,00	0	0
94	95 Die Lou-Bü		SDF-094	149,00	0,00	0	0
95	96 Die Lou-Bü		SDF-095	149,00	0,00	0	0
96	97 Die Lou-Bü		SDF-096	149,00	0,00	0	0
97	98 Die Lou-Bü		SDF-097	149,00	0,00	0	0
98	99 Die Lou-Bü		SDF-098	149,00	0,00	0	0
99	100 Die Lou-Bü		SDF-099	149,00	0,00	0	0
100	101 Die Lou-Bü		SDF-100	149,00	0,00	0	0
101	102 Die Lou-Bü		SDF-101	149,00	0,00	0	0
102	103 Die Lou-Bü		SDF-102	149,00	0,00	0	0
103	104 Die Lou-Bü		SDF-103	149,00	0,00	0	0
104	105 Die Lou-Bü		SDF-104	149,00	0,00	0	0
105	106 Die Lou-Bü		SDF-105	149,00	0,00	0	0
106	107 Die Lou-Bü		SDF-106	149,00	0,00	0	0
107	108 Die Lou-Bü		SDF-107	149,00	0,00	0	0
108	109 Die Lou-Bü		SDF-108	149,00	0,00	0	0
109	110 Die Lou-Bü		SDF-109	149,00	0,00	0	0
110	111 Die Lou-Bü		SDF-110	149,00	0,00	0	0
111	112 Die Lou-Bü		SDF-111	149,00	0,00	0	0
112	113 Die Lou-Bü		SDF-112	149,00	0,00	0	0
113	114 Die Lou-Bü		SDF-113	149,00	0,00	0	0
114	115 Die Lou-Bü		SDF-114	149,00	0,00	0	0
115	116 Die Lou-Bü		SDF-115	149,00	0,00	0	0
116	117 Die Lou-Bü		SDF-116	149,00	0,00	0	0
117	118 Die Lou-Bü		SDF-117	149,00	0,00	0	0
118	119 Die Lou-Bü		SDF-118	149,00	0,00	0	0
119	120 Die Lou-Bü		SDF-119	149,00	0,00	0	0
120	121 Die Lou-Bü		SDF-120	149,00	0,00	0	0
121	122 Die Lou-Bü		SDF-121	149,00	0,00	0	0
122	123 Die Lou-Bü		SDF-122	149,00	0,00	0	0
123	124 Die Lou-Bü		SDF-123	149,00	0,00	0	0
124	125 Die Lou-Bü		SDF-124	149,00	0,00	0	0
125	126 Die Lou-Bü		SDF-125	149,00	0,00	0	0
126	127 Die Lou-Bü		SDF-126	149,00	0,00	0	0
127	128 Die Lou-Bü		SDF-127	149,00	0,00	0	0
128	129 Die Lou-Bü		SDF-128	149,00	0,00	0	0
129	130 Die Lou-Bü		SDF-129	149,00	0,00	0	0
130	131 Die Lou-Bü		SDF-130	149,00	0,00	0	0
131	132 Die Lou-Bü		SDF-131	149,00	0,00	0	0
132	133 Die Lou-Bü		SDF-132	149,00	0,00	0	0
133	134 Die Lou-Bü		SDF-133	149,00	0,00	0	0
134	135 Die Lou-Bü		SDF-134	149,00	0,00	0	0
135	136 Die Lou-Bü		SDF-135	149,00	0,00	0	0
136	137 Die Lou-Bü		SDF-136	149,00	0,00	0	0
137	138 Die Lou-Bü		SDF-137	149,00	0,00	0	0
138	139 Die Lou-Bü		SDF-138	149,00	0,00	0	0
139	140 Die Lou-Bü		SDF-139	149,00	0,00	0	0
140	141 Die Lou-Bü		SDF-140	149,00	0,00	0	0
141	142 Die Lou-Bü		SDF-141	149,00	0,00	0	0
142	143 Die Lou-Bü		SDF-142	149,00	0,00	0	0
143	144 Die Lou-Bü		SDF-143	149,00	0,00	0	0
144	145 Die Lou-Bü		SDF-144	149,00	0,00	0	0
145	146 Die Lou-Bü		SDF-145	149,00	0,00	0	0
146	147 Die Lou-Bü		SDF-146	149,00	0,00	0	0
147	148 Die Lou-Bü		SDF-147	149,00	0,00	0	0
148	149 Die Lou-Bü		SDF-148	149,00	0,00	0	0
149	150 Die Lou-Bü		SDF-149	149,00	0,00	0	0
150	151 Die Lou-Bü		SDF-150	149,00	0,00	0	0
151	152 Die Lou-Bü		SDF-151	149,00	0,00	0	0
152	153 Die Lou-Bü		SDF-152	149,00	0,00	0	0
153	154 Die Lou-Bü		SDF-153	149,00	0,00	0	0
154	155 Die Lou-Bü		SDF-154	149,00	0,00	0	0
155	156 Die Lou-Bü		SDF-155	149,00	0,00	0	0
156	157 Die Lou-Bü		SDF-156	149,00	0,00	0	0
157	158 Die Lou-Bü		SDF-157	149,00	0,00	0	0
158	159 Die Lou-Bü		SDF-158	149,00	0,00	0	0
159	160 Die Lou-Bü		SDF-159	149,00	0,00	0	0
160	161 Die Lou-Bü		SDF-160	149,00	0,00	0	0
161	162 Die Lou-Bü		SDF-161	149,00	0,00	0	0
162	163 Die Lou-Bü		SDF-				

Die erste Million

Text: Ulrich Skulimma

Wie die Versionsnummer vermuten lässt, blickt FIRST_MILLION bereits auf eine mehrjährige Entwicklungsgeschichte zurück. Ursprünglich in verschiedenen Ausbaustufen erhältlich, gibt es mittlerweile nur noch die seinerzeit als MAGNUM bezeichnete umfangreichste Version. Anregungen und Wünsche der Anwender werden bis heute - soweit möglich - in das Programm integriert. Auf diese Weise ist eine Software entstanden, die den Anforderungen der täglichen Praxis besonders entgegen kommt. Im Zuge der abnehmenden Verbreitung von Atari-Computern wurde das Programm inzwischen auch auf den Mac portiert. Die Atari-Version wird nach Aussage des Programmierers Herrn Hartmann, nach wie vor weiter entwickelt.

Zum Programm. Die Funktionen von FIRST_MILLION gehen über den Rahmen einer reinen Buchhaltung weit hinaus. Integriert ist ebenso eine Kunden- und Artikelverwaltung wie Lager- und Bestellwesen und eine Serienbrieffunktion. Der programminterne Texteditor bietet die Möglichkeit Briefe zu verfassen oder die Layouts für den Ausdruck zu erstellen bzw. anzupassen. Für die Buchungen lassen sich eine Vielzahl von Geld- und Gegenkonten einrichten, die nicht nur die Übersichtlichkeit der Geschäftsvorgänge erhöhen, sondern auch für die doppelte Buchführung unerlässlich sind.

Die Programmteile sind optimal aufeinander abgestimmt. FIRST_MILLION versteht sich deshalb eher als Komplettlösung, deren Möglichkeiten die einer reinen Datenbankapplikation deutlich übersteigen. Dabei ist FIRST_MILLION sehr einfach und intuitiv bedienbar, und auch weniger erfahrene Anwender finden sich schnell zurecht. Die meisten Funktionen lassen sich bequem per Tastatur erreichen, kontextsensitive Popup-Menüs zaubert man mit der rechten Maustaste auf den Bildschirm.

Hardwareanforderungen. Für ein vernünftiges Arbeiten ist auch bei FIRST_

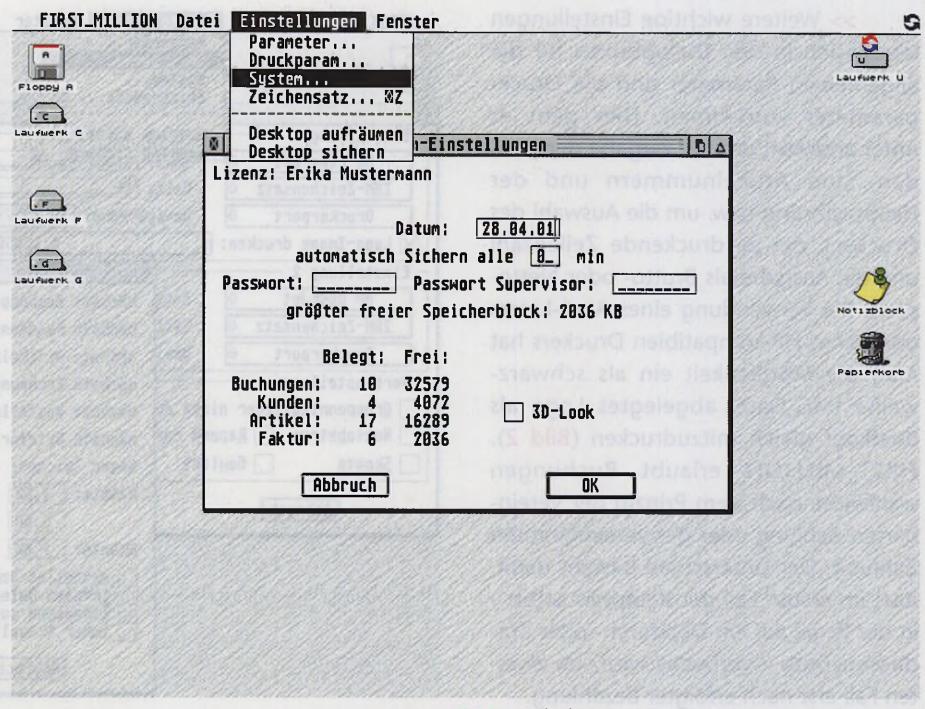


Bild 1: Auch die Eingabe von Passworten ist möglich.

MILLION etwas mehr als ein 520 ST mit einseitigem Diskettenlaufwerk nötig. Die Mindestanforderungen an die Hardware hängen im wesentlichen vom Einsatzbereich, sprich vom Umfang der zu bewältigenden Aufgaben, ab. Für Kleingewerbe sollte ein ST mit 1 MB Ram bereits ausreichend sein.

Da FIRST_MILLION die Daten permanent im Arbeitsspeicher hält, ist auch auf dem 68000er basierten Systemen ein flüssiges Arbeiten möglich. Kehrseite der Medaille ist, dass dadurch die Anzahl der verwaltbaren Datensätze durch die Größe des Arbeitsspeichers begrenzt ist. Angesichts der möglichen Datensätze bei einem Atari mit 1 MB Ram erscheint dies jedoch nicht als nennenswerte Einschränkung des Programms. FIRST_MILLION lässt beispielsweise in einem Standard-1040er noch Raum für 1100 Kunden- oder Lieferantendaten, 4400 Artikel, 8800 Buchungssätze und 2200 Einträge in der Fakturierung. Nach oben hin sind bezüglich RAM-Ausbau und Grafikerweiterung keine Grenzen gesetzt. FIRST_MILLION läuft auf

ST/STE/TT/Falcon und Kompatiblen, auch unter MagiC, MagiC PC und MagiC Mac in beliebigen Farbtiefen. Die Mindestauflösung beträgt 640 x 400 Punkte in zwei Farben. Eine höhere Auflösung erhöht dabei auch hier die Übersichtlichkeit, für Systeme ab 16 Farben

bietet FIRST_MILLION die Möglichkeit einer Darstellung der Oberfläche im 3D-Look.

Die Installation. Atari-typisch wirft die Installation keine besonderen Probleme auf. Die Programmdiskette wird einfach auf die Festplatte kopiert. Wenn die Daten gepackt vorliegen, wird beim Entpacken automatisch ein entsprechendes Verzeichnis erzeugt.

Der erste Start. Mit einem Doppelklick auf MAGNUM.PRG wird das Programm gestartet. Zunächst erscheint eine Meldung, die auf eine fehlende Inf-Datei hinweist. Mit Klick auf den OK-Button wird diese erzeugt und eine weitere Box fordert zur Registrierung des Programms auf. Wer noch keinen Registrierungsschlüssel hat und das Programm nur einmal testen möchte, hat ab jetzt genau 20 Stunden Zeit die Eignung von FIRST_MILLION für seine Zwecke zu überprüfen. Danach ist entweder die Registrierung durchzuführen oder das Programm verweigert die Mitarbeit.

In jedem Fall sollten zunächst einige wichtige Parameter eingestellt werden. Bei Computern ohne Echtzeituhr wird der Anwender aufgefordert die richtige Systemzeit einzugeben, unabdinglich für eine ordentliche Buchführung (Bild 1). >>

>> Weitere wichtige Einstellungen lassen sich in den Dialogboxen für die allgemeinen Parameter und die Druckparameter vornehmen. Hier geht es unter anderem um die Vergabe der Kunden- und Artikelnummern und der Hauptwährung bzw. um die Auswahl des Druckers, der zu druckende Zeilenzahl und die Ausgabe als Brutto- oder Nettopreis. Bei Verwendung eines Atari-Lasers oder eines HP-kompatiblen Druckers hat man die Möglichkeit ein als schwarz-weiße IMG-Datei abgelegtes Logo als Briefkopf gleich mitzudrucken (Bild 2). FIRST_MILLION erlaubt Buchungen wahlweise nach dem Prinzip der vereinbarten Zahlung oder der vereinnahmten Zahlung. Der Unterschied besteht darin, dass im ersten Fall der Kaufpreis sofort - in der Regel auf ein Debitoren- oder Kreditorenkonto - verbucht wird, im zweiten Fall erst nach erfolgter Bezahlung.

Die Konten. Bevor FIRST_MILLION im Geschäftsbetrieb eingesetzt werden kann, sollten die Konten an die eigenen Erfordernisse angepasst werden. Es stehen insgesamt 233 Geld- und Gegenkonten zur Verfügung. Die mitgelieferten Beispielkonten genügen bereits einfachen Anforderungen und müssen lediglich an die eigenen Erfordernisse angepasst werden (Bild 3). Wer's genauer braucht oder haben möchte, kann sich bei seinem Steuerberater den für ihn relevanten Kontenrahmen beschaffen und die benötigten Konten mitsamt der richtigen Datev-Nummer in die Kontenliste eintragen. Am Monatsende lassen sich dann die Buchungslisten mitsamt Datev-Nummer ausdrucken.

Kunden und Lieferanten. Die Eingabe der Kunden- und Lieferantendaten erfolgt über eine Dialogbox (Bild 4). Zum schnellen Auffinden eines eingegebenen Datensatzes lassen sich die Einträge in bis zu 16 Gruppen einteilen, Mehrfachbelegungen sind hierbei möglich. Außer den Vorgabeeinstellungen wie Kunde oder Lieferant lassen sich auch eigene Kriterien eingeben, die den Datensatz näher spezifizieren. Der eingebaute Autolocator ermöglicht durch Eintippen der Anfangsbuchstaben einen schnellen Zugriff auf einen bestimmten Eintrag. Raum für Bemerkungen und Infotexte ist

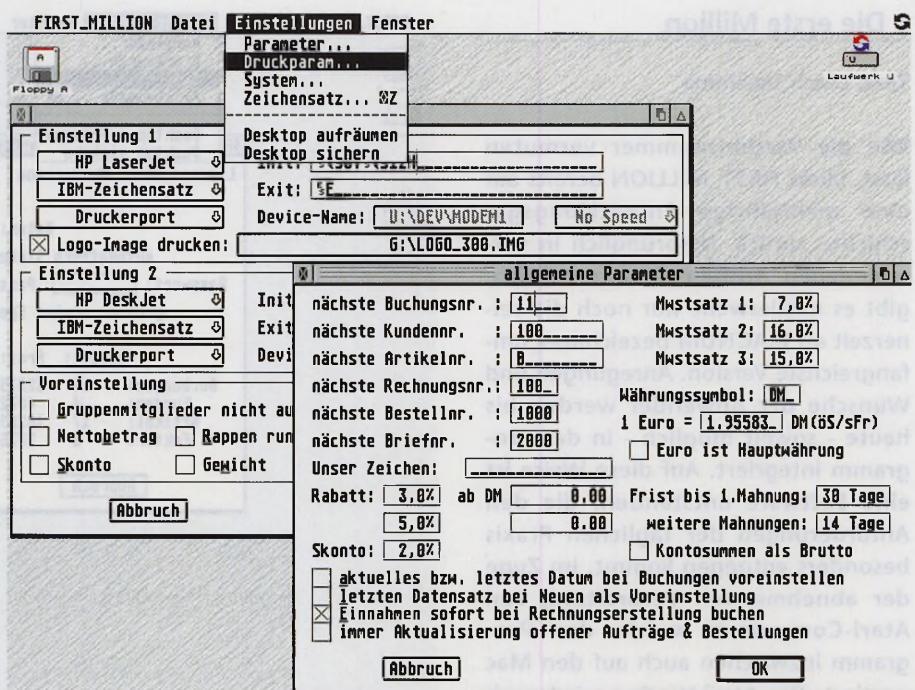


Bild 2: Wichtige Einstellungen für Nummernvergabe und Erscheinungsbild von Formularen.

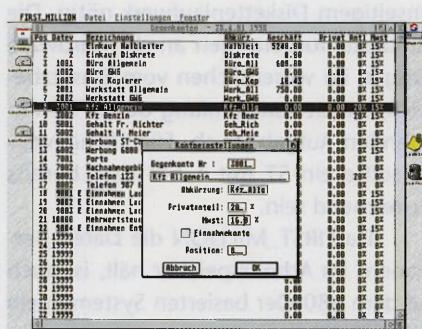


Bild 3: Für jedes Konto lässt sich der richtige Mehrwertsteuersatz einstellen.

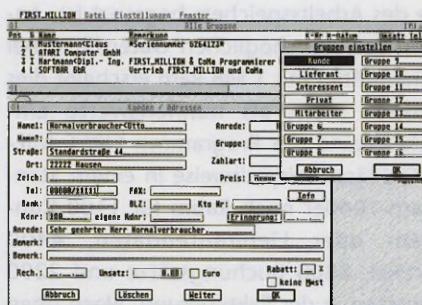


Bild 4: Alle relevanten Kundendaten auf einen Blick.

genügend vorhanden, ebenso eine Anzeige des Gesamtumsatzes und die Möglichkeit jedem Eintrag eine bestimmte Preisgruppe, sowie Rabatt und Skonto einzuräumen.

Artikelverwaltung. Artikel, bzw. Dienstleistungen lassen sich ebenso bequem über eine Dialogbox eingeben wie Kunden und Lieferanten. Mittlerweile besonders wichtig: FIRST_MILLION bietet dem Anwender die Wahl zwischen einer Preisauszeichnung in Euro oder in DM, bzw. Franken oder Schilling. Die Unterscheidung zwischen Artikeln mit unterschiedlicher Währungsbasis erfolgt durch die Darstellung in verschiedenen Zeichensätzen im Artikelfenster (Bild 5). Staffelpreise und Mehrwertsteuersatz lassen sich für jeden Artikel einzeln erfassen, ein optionaler Infotext ermöglicht Erläuterungen zu Produkten oder Dienstleistungen.

Die Position eingegebener Artikel lässt sich im Artikelfenster frei wählen. Einzelne Warenbereiche lassen sich durch Trennfelder voneinander absetzen, dies erhöht die Übersichtlichkeit. Beliebige Artikel lassen sich zu „Bundle-Angeboten“ zusammenfassen und mit einem entsprechenden Komplettpreis versehen. Auf Wunsch werden die Einzelposten dann ohne separate Preisangabe in der Rechnung mit aufgeführt.

Warenwirtschaft. Warenein- und Warenausgänge werden von FIRST_MILLION protokolliert, der Lagerbestand ist somit jederzeit abrufbar. Voraussetzung dafür ist, dass Bestellungen und Warenausgänge fakturiert werden. >>

>> FIRST_MILLION räumt dem Anwender die Möglichkeit ein den Lagerbestand nicht oder erst später zu aktualisieren. Dies ist z. B. dann von Vorteil, wenn man mit der Buchhaltung ein wenig hinterher hinkt und das laufende Geschäft keinen Einfluss auf einen noch nicht durchgeföhrten Quartalsabschluss haben soll. Erfreulicherweise erlaubt FIRST_MILLION auch negative Lagerbestände. Dadurch können auch noch nicht verfügbare Waren einem Kunden ggf. in Rechnung gestellt werden.

Fakturierung. Die Bearbeitung von Aufträgen gestaltet sich denkbar einfach: In der Kundenliste den entsprechenden Eintrag anklicken und in der Artikelliste die bestellten Artikel auswählen. Die Übertragung der Daten in das Rechnungs- oder Bestellformular erfolgt prompt. Die Übernahme in die Fakturierung und - falls gewünscht - der Ausdruck des fertigen Formulars erfolgt per Mausklick durch Auswahl der entsprechenden Funktion im aufpöppenden Menü. Bei Bedarf kann an dieser Stelle auch noch die Art des Formulars geändert werden (Bild 6).

Der Buchungsdialog. Wird in der Fakturierung ein Eintrag als erledigt markiert, öffnet sich der Buchungsdialog, in dem der Vorgang durch Auswahl der entsprechenden Konten gebucht wird (Bild 7). Soweit „Einnahmen sofort bei Rechnungserstellung buchen“ im Parameterdialog aktiviert ist, erscheint der Buchungsdialog sofort nach Ausdruck bzw. Übernahme der Rechnung in die Fakturierung. Erst nach Buchung des Vorganges werden die Daten in der Steuer- und Gewinnberechnung berücksichtigt.

Getätigte Buchungen bleiben bei FIRST_MILLION weiterhin editierbar. Dies entspricht nicht den Anforderungen deutscher Finanzämter an eine EDV-unterstützte Buchhaltung, soweit sie als alleiniger Nachweis für eine ordentliche, nachvollziehbare Buchhaltung gelten soll. Da aber bei einer Buchprüfung in jedem Falle alle Buchungsbelege und Kontenblätter vorgelegt werden müssen, sind diese Unterlagen ohnehin aufzubewahren. Die Möglichkeit Buchungssätze nachträglich ändern zu können ist

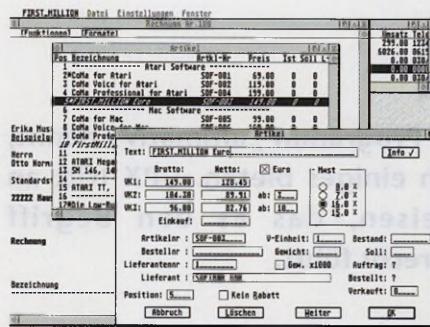


Bild 5: Artikelliste und Eingabemaske des Programms

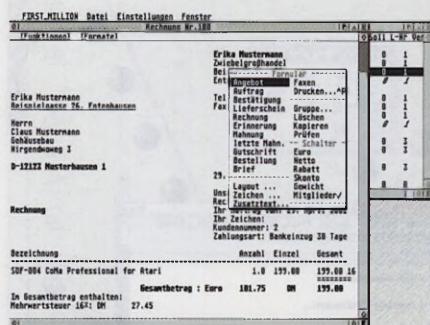


Bild 6: Eine Änderung des Formulartyps ist jederzeit möglich.

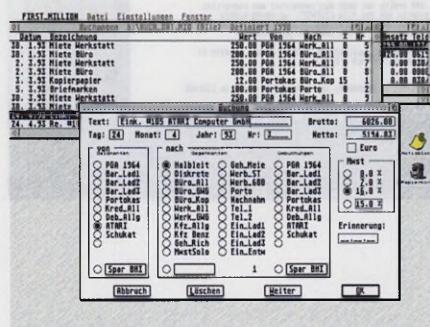


Bild 7 zeigt eine Auswahl der möglichen Buchungskonten.

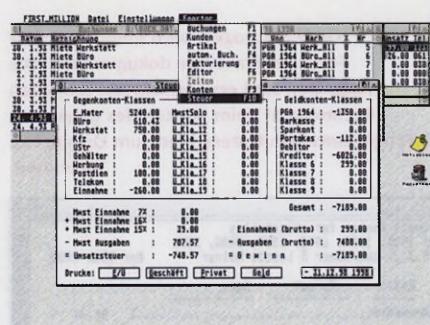


Bild 8: Erfolgskontrolle und Umsatzsteuer

demnach vor allem für ungeübte „Buchhalter“ als wichtiger Pluspunkt zu sehen. Durch Aufruf der Buchungsdialogbox können Geschäftsvorgänge auch direkt,

ohne den Weg über die Fakturierung, erledigt werden.

Für regelmäßige wiederkehrende Buchungen bietet FIRST_MILLION die Möglichkeit diese zu automatisieren. Bei der automatischen Buchhaltung werden lediglich der Betrag, Geld- und Gegenkonto, sowie das Buchungsintervall angegeben, den Rest erledigt FIRST_MILLION von selbst.

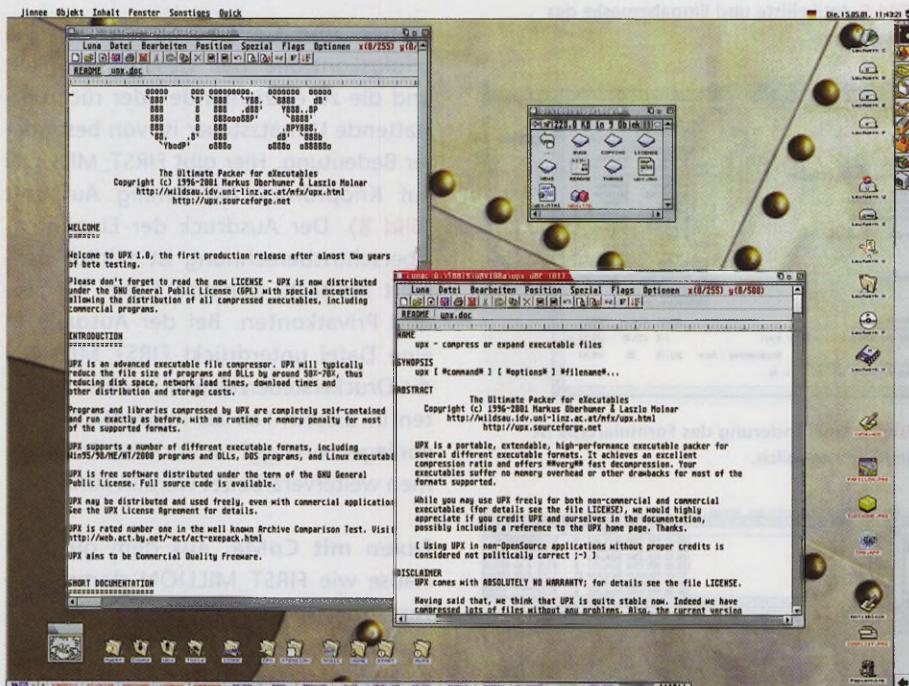
Steuer- und Gewinnberechnung. Die Erfolgskontrolle der Geschäftstätigkeit und die zu entrichtende oder rückzuerstattende Umsatzsteuer ist von besonderer Bedeutung. Hier gibt FIRST_MILLION auf Knopfdruck bereitwillig Auskunft (Bild 8). Der Ausdruck der Einnahme-Überschussberechnung ist zeitlich definiert möglich, genauso Geld-, Gegen- und Privatkonten. Bei der Ausgabe in eine Datei unterdrückt FIRST_MILLION die Druckersteuerzeichen, sodass die Daten in diesem Fall als reine ASCII-Datei vorliegen und ggf. in anderen Programmen weiterverarbeitet werden können.

Faxen mit CoMa. Aus dem gleichen Hause wie FIRST_MILLION stammt die Fax-Software CoMa. Eigentlich handelt es sich hier um ein ausgereiftes Kommunikations-Management System, für das Zusammenspiel mit FIRST_MILLION steht aber an dieser Stelle die Fax-Option im Vordergrund. Mit CoMa als ACC ist FIRST_MILLION in der Lage sämtlichen in der Buchhaltung anfallenden Schriftverkehr direkt an den Empfänger zu faxen. Insbesondere bei Bestellungen erspart das eine Menge Zeit, Porto oder Telefonkosten.

Zum Abschluss. Auf alle Funktionen von FIRST_MILLION einzugehen ist an dieser Stelle nicht möglich und die eine oder andere wichtige Programmfunction wurde hier sicherlich nicht angesprochen. Wer auf der Suche nach einer brauchbaren und preisgünstigen Software im Buchhaltungsbereich ist, sollte sich FIRST_MILLION in jedem Falle einmal ansehen. ☐

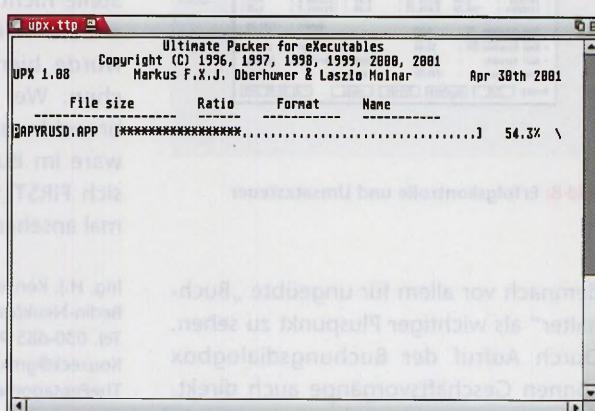
UPX

Wenn sich ein Programm „ultimativ“ nennt, sollte es schon einiges bieten. UPX tritt an um zu beweisen, das es den Begriff „ultimativ“ zu recht führt.



Das UPX-Archiv wird zusammen mit reichhaltigen Dokumentationen ausgeliefert. Leider liegt keine Atari-spezifisches Readme-Datei. Zum Studieren der Anleitung sind außerdem Englischkenntnisse notwendig.

Der Packprozess wird innerhalb einer Fortschrittsanzeige dokumentiert. Die Packraten sind erstaunlich. Auf schnellen Rechnern ist beim Starten des gepackten Programms kein Unterschied zum Original zu erkennen.



Platzsparer für den Atari

Bei UPX handelt es sich nicht etwa um ein Entspannungsprogramm für UPS-Boten oder den besten Kumpel von Eminem und Dr. Dre, sondern um einen sogenannten „Executable Packer“. Seinen Anfang nahm UPX auf der PC-Plattform unter DOS, Windows und Linux. Schon lange bevor UPX für den Atari umgesetzt wurde, konnte es allerdings Atari-Programme verkleinern. UPX steht für „Ultimate Packer for eXecutables“.

Executable Packer. Wer Packer hört, wird zuerst vor allem an ZIP und LHarc denken. Diese bezeichnet man auch als Archivierer. Exe-Packer gehen jedoch einen anderen Weg. Ihr Ziel ist es, mehr Platz auf der Festplatte zu schaffen, ohne dass der Anwender seine Arbeitsweise ändern muss. Dazu wird eine Programmdatei mit dem Exe-Packer behandelt. Der Packer verkleinert das Programm und hängt eine kleine Routine an, die das Programm im Speicher entpackt, sobald es gestartet wird. Je nach Geschwindigkeit dieser Routine kann das Starten von Programmen sogar schneller gehen.

ZIP und LHarc werden durch einen Exe-Packer allerdings nicht ersetzt, denn beinahe jedes Programm wird begleitet von Hypertexten, Ressource-Dateien etc.

Exe-Packer auf dem Atari. Ihren Anfang nahmen diese Packer sicherlich in der Szene. Durch sie passten mehrere Spiele auf eine Diskette und es war noch >>

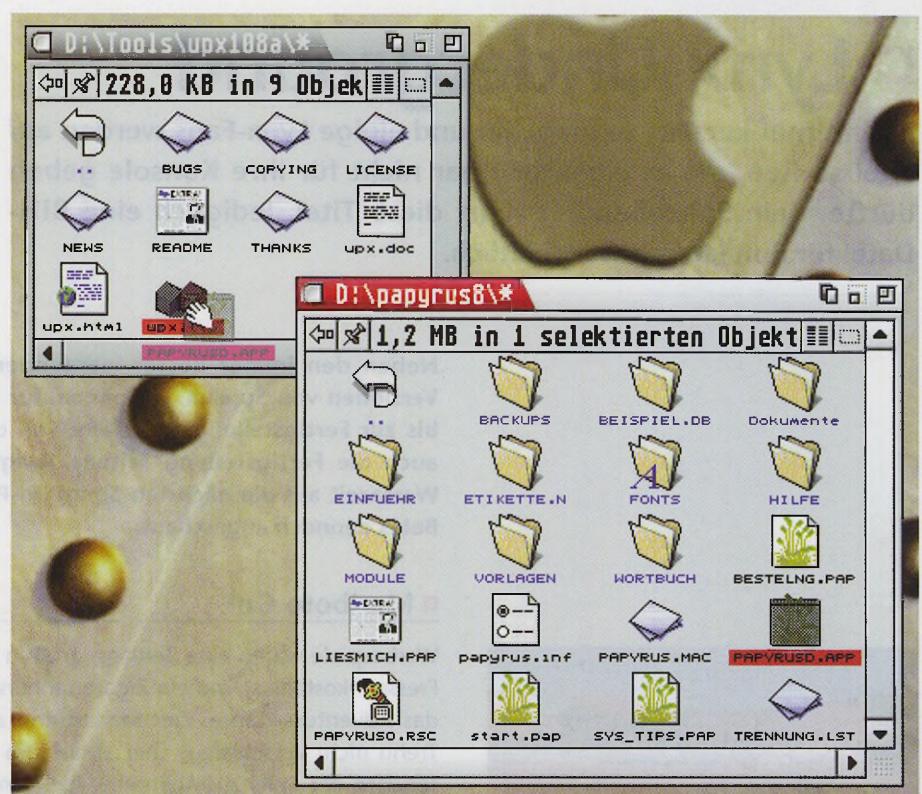
>> Platz für Intros. Exe-Packer, die sich mehr an Anwender richteten, ließen etwas länger auf sich warten: PFXPAK, Turbo Packer und der Branch Always Packer sind einige Beispiele.

UPX. UPX ist unter allen Betriebssystemen ein Kommandozeilen-Tool. Die zu packende Programm-Datei wird einfach auf UPX gezogen, und schon wird es gepackt. Den Programm-Typ (Atari/TOS, Win32 etc.) ermittelt UPX selber - die Atari-Version kann z.B. auch Win32-Dateien packen. Die Orginal-Datei wird dabei überschrieben.

Natürlich stellt UPX auch diverse Optionen zur Verfügung. Komprimierte Dateien lassen sich wieder entpacken und die Kompressionsstärke kann verändert werden. Für manche Programm-Typen stehen zusätzliche Optionen zur Verfügung: so sollte man bei DOS-Programmen bedenken, dass mit UPX gepackte Programme erst ab einem 80286-Prozessor entpackt werden können. Erst ein zusätzlicher Parameter macht das Programm 8086 kompatibel.

Kompatibilität. Der Dekomprimierer, der an jedes Programm angehängt wird, ist praktisch ein eigenständiges Programm - und als solches kann es abstürzen, wenn es mit einer bestimmten Computer-Hardware bzw. -Software nicht zurecht kommt. Ein Beispiel dafür ist der Turbo Packer, der seinerzeit von der Atari-Fachzeitschrift TOS veröffentlicht wurde. Dieser konnte über ein residentes Auto-Ordner-Programm auch Dateien packen, die nicht ausführbar sind. Das klappte zwar auf einem ST^E, aber leider war eben dieses Programm nicht mit dem Falcon kompatibel. Leider konnten die Dateien auch nicht wieder in den Ursprungszustand versetzt werden, denn dazu brauchte man besagtes Auto-Ordner-Programm.

Genau aus diesem - autobiografischen - Grund wurde UPX auf diversen Systemen getestet. Neben dem Falcon und diversen Atari-Emulatoren wurden mit UPX gepackte Programme auch auf dem Milan gestartet: es traten keinerlei Abstürze auf. Damit bestätigt UPX den guten Eindruck, den es schon auf dem PC hinterlassen hat: auch dort ist es im täglichen Einsatz. Probleme gibt es mit



So einfach ist die Bedienung des Programms: ziehen Sie einfach das zu packende Programm auf die TTP-Datei. Alles andere erledigt das Programm selbständig.

selbstmodifizierender Software und mit älteren Virenkillern.

Geschwindigkeit. Das Komprimieren von Programmdateien erfordert schon etwas Rechenleistung, obwohl UPX auch nicht sehr viel langsamer ist als z.B. ST-Zip. Das Dekomprimieren läuft hingegen sehr schnell ab und fällt eigentlich nie auf. Positiv im Vergleich zu Szene-Packern ist, dass auf Werbung verzichtet wurde - man bleibt also von Meldungen wie «Packed with UPX» verschont.

Fazit. UPX trägt das „Ultimativ“ völlig zu Recht. Es ist ein geniales Stück Software, das auf keiner Festplatte fehlen sollte. Die KB- bzw. MB-Zahlen der gepackten Programme rufen teilweise unglaubliches Staunen hervor, aber tatsächlich setzt UPX in Sachen Kompatibilität, Stabilität und Geschwindigkeit neue Maßstäbe. Durch die Verfügbarkeit auf mehreren Plattformen ist zudem sicher gestellt, dass sich die Programme immer sowohl packen als auch entpacken lassen. □ upx.sourceforge.net

□ Effekt: Mit UPX erzielte Packraten

In der Praxis erreicht UPX Packraten von 50-70 %. Auch bei kleineren Programmen lohnt sich die Komprimierung. Einige Test-Komprimierungen verdeutlichen dies:

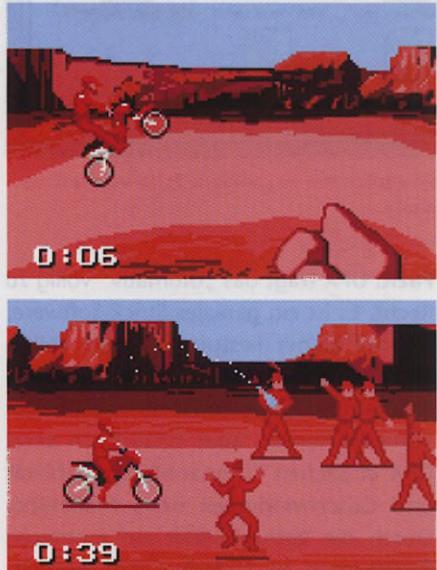
Programm	Original	Gepackt
ergo!pro	175 KB	68 KB
GEM-Sarien	210 KB	136 KB
HTML-Help	212 KB	77 KB
Light of Adamas	355 KB	179 KB
MAME32 (Windows)	11.7 MB	2.49 MB
Smurf	199 KB	101 KB
WDIALOG	86 KB	41 KB

□ Lynx-Underground

Im Internet kursiert so manches und einige Lynx-Fans werden auf Titel stoßen, die es eigentlich gar nicht für ihre Konsole geben dürfte. Kein Spielehändler führt diese Titel, lediglich eine BIN-Datei für Emulatoren ist erhältlich.

Neben den immer besser werdenden Hobby-Projekten gibt es einige Beta-Versionen von Spielen, die einmal für das Lynx angekündigt waren, es aber nie bis zur Fertigstellung schafften. Von daher sind sie nur begrenzt spielbar und auch die Fertigstellung seitens Songbird ist eher unwahrscheinlich. Um die Wartezeit auf die nächsten Songbird-Produkte zu verkürzen, haben wir uns die Betas dennoch angeschaut:

□ Marlboro Go!



Werbespiele waren eine Zeitlang groß in Mode - Langnese verschickte den „Calippo-Fresser“ kostenlos, und ein Zigarettenhersteller wagte sich mit „Sunny Side of Life“ an das Adventure-Genre. Der Marktführer auf dem Glimmstengel-Markt wollte diesen Trend nicht verschlafen, aber „Marlboro Go!“ ist nicht etwa das Spiel zur Zigarette, sondern das Spiel zur Abenteuer-Rally: in einer Art Abenteuerausflug wurden damals Freiwillige durch eine Urwald-Tour gescheucht, die zwar anstrengend, aber nicht wirklich gefährlich war - immerhin sollten die Kandidaten auf Werbefotos vorzeigbar aussehen.

Das Spiel wurde von der deutschen Softwareschmiede Digital Image geschrieben und ist ein Motocross-Rennspiel für einen Spieler. Mit dem Motorrad muß von Checkpoint zu Checkpoint gefahren werden. Ein Druck auf die linke Steuertaste bremst das Motorrad ab, die rechte beschleunigt das Bike. Das Streckendesign ist nicht wirklich anspruchsvoll und beschränkt sich auf das Ausweichen nach oben bzw. nach unten. Ab und zu erscheinen Rampen, mit denen man große Sprünge hinlegen kann. Landet man jedoch im Sumpf bzw. auf einem Felsen, wird man zum letzten Checkpoint zurückversetzt - die Uhr läuft jedoch weiter.

Per Feuerknopf lässt sich das Motorrad aufrichten. Macht man dies kurz vor einer Rampe, fliegt das Motorrad nicht nur sehr weit - es gibt auch wertvolle Bonussekunden.

Schafft man den Parcour, wird man vom Team standesgemäß mit einer Champagnerdusche begrüßt. Danach kann man erneut spielen.

Grafik. Das Spiel ist hauptsächlich in Rot-Tönen gehalten, was gelegentlich zu lasten der Übersichtlichkeit geht. Die Animation des Fahrers geht in Ordnung, auch das Scrolling ist flüssig und läuft in zwei Ebenen ab.

Musik. Relativ uninspiriertes Gedudel, das nicht unbedingt zum Spiel passt.

Fazit. Marlboro Go! ist voll spielbar und erinnert an die BMX-Disziplin der California Games, ohne dessen Klasse zu erreichen. Eine Veröffentlichung oder sogar Weiterentwicklung seitens Songbird ist aufgrund der Lizenz wohl sehr unwahrscheinlich.

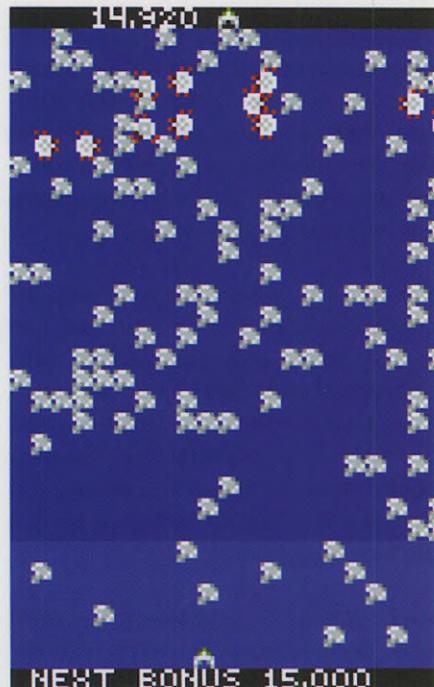
□ Loopz

Dieses Denkspiel war bereits auf diversen Computern und Konsolen verfügbar und war einer der originelleren Vertreter des Genres. >>

>> Die Evaluation (Test)-Version für den Lynx wurde von Handmade Software programmiert. Das Titelbild war bereits fertig und mit einer Titelmusik ausgestattet. Die Anleitung hat es auch noch ins Programm geschafft, nicht jedoch das Spiel.

Fazit. Loopz würde gut zum Lynx passen. Hoffen darf man, jedoch gäbe es auch hier Lizenzfragen zu klären.

□ Centipede



Den Atari-Klassiker gibt es auf dem Lynx von Shadowsoft, die bereits Robotron 2084 umgesetzt hatten. Das Spiel ist zwar etwas langsam, aber perfekt spielbar, kommt jedoch ohne Sound daher. Das Spielfeld ist größer als der sichtbare Ausschnitt und scrollt automatisch. Ähnlich wie bei Lexis nutzt auch Centipede das Hochkant-Format.

Fazit. Von den vorgestellten Spielen wird Centipede sicherlich noch am ehesten veröffentlicht werden, sofern Infogrammes die Erlaubnis gewährt.

□ Eye of the Beholder

Eine der größten Ankündigungen für das Lynx war Eye of the Beholder, ein Dungeon Master-Verschnitt, der in der „Advanced Dungeons & Dragons“-Rol-



lenspielwelt spielt. Nach dem Start erscheint der Titelbildschirm mit Musik. Anschließend stellt man sein Helden-Team, bestehend aus vier Charakteren, zusammen. Ist dies getan, startet schon das Spiel und die Truppe wird von einem ziemlich übel gelaunten Skelett-Soldaten begrüßt. Während das Skelett munter auf die Truppe einschlägt, kann man leider nichts machen, denn die Option zum Angreifen ist noch nicht im Spiel eingebaut. Dafür kann man fliehen - und das sogar immer erfolgreich. Nun stellt sich aber ein Gnom in den Weg, der offensichtlich das „Gefecht“ mit verfolgt hat. Der Gnom mit der Mini-Axt und dem Wikingerhut glaubt, mit einer Truppe von vier Feiglingen fertig zu werden. Da könnte er recht haben - aber unsere Helden sind nicht nur gut im Wegrennen, sondern auch noch unsterblich. Man kann also dem Gnom ruhig seinen Spaß gönnen und anschließend wieder weglaufen. Der nächste Raum zeigt nur die Leiter.

Grafik. Die Grafik ist sehr gut. Die Wände des Dungeons sind teilweise mit Moos überwachsen und auch der Rest ist sehr gut gezeichnet worden. Die Gegner sehen zwar hübsch aus, aber reißen mit ihren drei Animationsphasen nicht unbedingt vom Hocker.

Fazit. Das hätte ein Lynx-exklusives Superspiel werden können, denn für keine andere Handheld-Konsole gibt es Eye of the Beholder. Eine fertige Version wird es wohl nie geben, aber Songbird arbeitet an einem eigenen Rollenspiel.

□ Dragnet

Das Spiel zur Serie? Leider nein, Dragnet ist nur eine sehr gut klingende Musik-Demo mit Sound-Samples. Die Musik entspricht der Art of Noise-Version des Dragnets-Themas.

Gesamtfazit. Es werden sicher noch weitere Lynx-Prototypen auftauchen. Vor kurzer Zeit wurden z.B. Screenshots von Alien vs. Predator veröffentlicht, das sogar teilweise spielbar sein soll. Selbst für das VCS tauchen nach langer Zeit immer mal wieder Prototypen auf (Combat II, Real Sports Basketball).

An dieser Stelle sei nochmals darauf hingewiesen, dass der Programmierwettbewerb von Songbird noch läuft. Von einigen der Einsendungen wird man in Zukunft sicherlich noch hören. □



Game-News

GameBoy-Emulator in Farbe für den ST. Normalerweise ist ein Computer-Crash eines Atari ST eine schlechte Sache, aber zumindest im Fall von Bodo Wenzels Mega ST hat dies auch eine positive Seite. STemBoy, der GameBoy-Emulator für den ST, wird ab sofort unter STonX, einem Atari ST-Emulator für Unix-Systeme entwickelt. Auf diesem Wege steht praktisch ein farbfähiger ST zur Verfügung, und so wird die nächste STemBoy-Version auch unter Farbauflösungen laufen.

Weitere Neuerungen ist eine erweiterte Tastaturunterstützung (Cursor-tasten zur Steuerung). Interne Änderungen betreffen verbesserte Kompatibilität mit Spielen und Hsync-Interrupts.

Es besteht sogar die Chance, dass der Nintento-Besteller Pokémon auf der nächsten Version laufen wird - laut Nintendo immerhin ein GameBoy Color-Spiel.



□ Clicks

Es sind nicht immer die grafischen Leckerbissen à la „Crown Of Creation“, die das Leben am Atari versüßen. Manchmal sorgen auch Spiele wie Tetris für willkommene Kurzweil.



Die Erstausgabe von Clicks ist ein Farbchaos, das nur durch die Farbmöglichkeiten des Atari 9500 bestimmt wird. Es gibt keine Punkte, die nur die Farben der Felder bestimmen. Es gibt jedoch eine Reihe von Farben, die unterschiedliche Werte haben. Einzelne Farben können entfernt werden, was allerdings mit einem Abzug von Punkten bestraft wird.

existieren Multiplikatoren, und einzelne Farbfelder lassen sich auch entfernen, was allerdings mit Punktabzug bestraft wird.

Präsentation. Clicks läuft sauber in einem GEM-Fenster und benötigt die Systemerweiterung WDIALOG. Das Spielfeld wirkt bunt, aber ziemlich nüchtern. Für die Zukunft könnten verschiedene Layouts Abwechslung schaffen, ebenso wie Animationen beim Wegklicken.

Kritik. Clicks wurde relativ schnell geschrieben (erste Version innerhalb von vier Stunden) und kann deshalb nicht unbedingt mit anderen Versionen verglichen werden. Wenn das bereits erwähnte Punktesystem Einzug hält, könnten auch Mehrspielermodi eingebaut werden. Sample-Sounds wären sicherlich auch nicht schlecht.

□ Portierung mit Suchtfaktor

Text: Matthias Jaap

Im Fahrwasser von Tetris tummeln sich eine ganze Menge Denkspiele. Clicks von Philipp Donzé ist ein weiteres klassisches Spiel für die grauen Zellen. Clicks ist dabei die Umsetzung eines Spiels, das einige unter dem Namen „Samegame“ bekannt ist. Eine erweiterte Dreamcast-Variante wurde als „Swing!“ verteilt.

Spielprinzip. Das Spielprinzip ist wie so oft relativ einfach: Farbfelder müssen weg geklickt werden. Dies klappt aber nur, wenn sich horizontal und/oder vertikal ein Feld in der gleichen Farbe befindet. Ziel ist es, das gesamte Spielfeld abzutragen. Wie man dabei vorgeht, bleibt dem Einzelnen überlassen. Werden Felder von unten weggeklickt, rutschen die darüber liegenden Felder entsprechend

nach unten. Analog rutscht das Feld nach links, wenn eine komplette vertikale Reihe weggeklickt wurde.

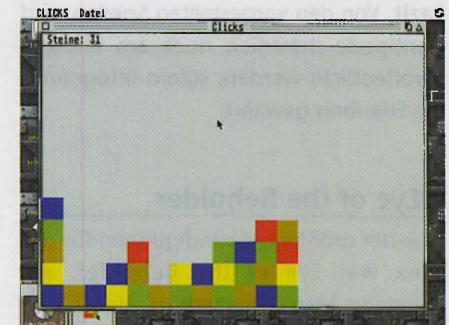
Strategie. Mit wildem Klicken bekommt man zwar am Anfang relativ viele Felder weg, aber dann beginnen schon die Probleme: das grüne Feld liegt dann z.B. von dem gleichfarbigen Feld ganze fünf andersfarbige Felder entfernt. Eine bekannte Strategie ist das Bilden großer Blöcke um auf einen Schlag eine Farbe fast komplett loszuwerden. Je mehr Farben sich am Ende noch auf dem Spielfeld befinden, desto schwieriger wird die Endphase.

Punkte. 216 Felder gilt es abzuräumen. Um in die Bestenliste zu gelangen müssen möglichst wenig Felder übrig bleiben. Interessanter wäre sicherlich eine echte Punktwertung wie in „Swing!“: hier gibt es für ein abgeräumtes Zweier-Farbfeld vier Punkte, für große Felder

Fazit. Was auf PC und Mac (unter Java) und Dreamcast begeisterte, erzeugt auch auf dem Atari echte Suchteffekte. Clicks ist kompakt programmiert und ein idealer Zeitvertreib für zwischendurch. □

philippdonze.atari.org/

Bild oben: Am Anfang herrscht das Farbchaos...
Bild unten: ...und am Ende sitzt ein ratloser stc-Redakteur vor den Trümmern seiner Klickerei.



Hi Color Games

Bereits vor längerer Zeit hat Martin Steen seine Falcon-Spiele als Freeware freigegeben. Matthias Jaap schultert sein Jaguar-Pad und nimmt es mit Asteroiden, Aliens und Geistern auf...

Die Falcon-Spiele von Martin Steen waren schon immer etwas Besonderes. Alle drei sind aufgepeppte Versionen von Arcade-Klassikern und im Gegensatz zu vielen anderen Falcon-Games fertig gestellt. Es handelt sich also nicht um eine Preview-, Beta- oder Demo-Version, mit denen Falcon-Besitzer oft genug zu tun haben um dann jahrelang auf die Endversion zu warten.

□ Ganymed

Ganymed war ursprünglich ein Bonus-Spiel für alle, die sich für Pac-Them/Spice registrieren ließen. Der Start kann unter jeder beliebigen Auflösung erfolgen, sowohl RGB als auch VGA-Monitor werden akzeptiert. Selbst die Kombination MagiC/NAES bringt Ganymed nicht aus der Ruhe, das Spiel lässt sich auch wieder sauber verlassen (F10).



In dem Spiel ist der größte Mond des Jupiter, Ganymed, sichtlich genervt von dem ständigen Asteroidenregen. Da die Menschheit ein Herz für Monde hat und zudem ein Überschuss an lebensmüden Raumschiffkapitänen besteht, werden gleich ein paar zum Jupiter geschossen um mit der Asteroiden-Plage aufzuräumen. Man steuert einen kleinen, schnittigen grauen Raumgleiter, der sich um die eigene Achse drehen und Schub geben kann. Auf Knopfdruck feuert das Schiff: wird ein Asteroid getroffen, spaltet er sich. Nach der Spaltung werden die Trümmer manchmal extrem schnell, wildes Rumgeballer führt daher schnell zum Chaos am Bildschirm.

Das Raumschiff kann mit Jagpad, Tastatur und Joystick gesteuert werden. Während des Spielens erklingen wummernende Techno-Beats im Hintergrund. Die Grafik ist im Vergleich zum Original natürlich aufgepeppt: Die Asteroiden drehen sich, haben eine Oberfläche mit Lichtreflexion und fliegen flüssig durchs All.

Ganymed ist so, wie ein Asteroids-Remake sein sollte: simpel, schnell und motivierend. Das Remake von Activision bot zwar auf PC bzw. PSX deutlich mehr, aber dort ging etwas der Charme des Originals verloren. Wer sich für einen besonders talentierten Grafiker hält, kann Ganymed auch ein neues Aussehen verpassen: die Grafiken der Sprites und des Jupiters liegen als TGA-Dateien vor.

□ Pac-Them

Pac-Them ist eine Variante von Pac-Man. Pac-Man wird per Jagpad, Tastatur oder Joystick durch die zwanzig verschiedenen Level gelotst, die nicht dem Arcade-Original entliehen wurden. Ihm auf den Fersen sind vier Geister. Die Power-Pillen, die Pac-Man zum Geisterjäger machen, dürfen natürlich auch nicht fehlen. Die seitlichen Ausgänge aus dem Original wurden durch Teleporter ersetzt, die jedoch jedesmal eine Zeitlang brauchen, bis sie wieder einsatzfähig sind. Pac-Man ist schneller als die Geister, aber diese versuchen ihn einzukesseln.

Während im Menü noch so eine Art Endlosmusik ertönt, sind im Spiel nur die üblichen Mampf-Geräusche und einige niedliche Sprachsamples zu hören. Die Grafik ist auf gewohnt hohem Standard: alle Sprites sind schön gezeichnet und mit Schattierungen versehen.

Während die technische Seite stimmt, gibt es leider ein paar Kleinigkeiten zu kritisieren. Pac-Man bewegt sich nicht ganz so flüssig wie im Original und scheint an manchen Ecken kurz „hängen zu bleiben“. Die Geister sehen zudem manchmal etwas planlos aus.



Fazit: Trotz der Kritik ein prima Zeitvertreib.

□ Spice

Kein Spiel für Fans von Frank Herberts „Dune“, sondern eine Defender-Variante. Ähnlich wie Pac-Them wurde auch Spice als Shareware vertrieben. Dementsprechend aufwändig ist die Präsentation: zu den Klängen von „Vienna“ erscheinen „Mitwirkende“ und Titel. Danach folgt das bunte Hauptmenü, mit den Optionen, Spielstart und Beenden. RGB-/TV-Besitzer werden sich über die Umschaltung auf 60 Hz freuen.

Das Spiel sieht aus wie der kleine Bruder von „Defender 2000“. Vor einem schwarzen Hintergrund, der gelegentlich durch Planeten aufgelockert wird, steuert man sein Raumschiff gegen verschiedene Aliens. Unten auf dem Planeten liegen Kugeln, die am Ende des Levels Bonuspunkte bringen. Einige Feinde versuchen diese zu rauben um sich mit deren Hilfe in „Super-Aliens“ zu verwandeln, die dann den Spieler gezielt jagen und erheblich schwerer zu treffen sind. Die Kugeln können auch durch Beschuss zerstört werden, was bei der Hektik auf dem Bildschirm durchaus mal vorkommt. Werden alle Kugeln in einem Level zerstört, blasen die Aliens ins Jagdhorn und erklären den Spieler zu Freiwill. In späteren Leveln folgen neue Alientypen, bei der Navigation hilft ein Radar. Für besonders haarige Situationen stehen Smart-Bombs zur Verfügung, die ohne große Diskussion den ganzen Bildschirm leer fegen.

Technisch gibt es an dem Spiel nichts auszusetzen. Die Sprites sind bunt und das Scrolling ist flüssig. Musikalisch läuft eine Endlosmusik im Hintergrund, die eher Geschmackssache ist. □

martin-steen.de/hicolor/hicolor.html

■ Mekka^Symposium 2001

Text: Lars Sobiraj

Besucher-Ströme. Am Karfreitag öffneten die Tore der „Mekka^Symposium 2001“ in Fallingbostel zwar erst offiziell, wer schon früher angekommen war, durfte aber schon in der Nacht zuvor umsonst sein Equipment aufstellen und einen Platz zum Schlafen suchen. Zum Vergleich: Wer zur „The Party“ in Dänemark einen Tag zu früh anreist, muss mit einem Aufschlag des Eintrittspreises von rund DM 30.- rechnen - nur ein Beispiel von vielen, wie unterschiedlich Dinge von den Party-Organisatoren gehandhabt werden. Am nächsten Tag, kurz vor der offiziellen Eröffnung, war die Halle schon fast voll, nur hier und dort waren kleine Lücken für die ankommenden Szener geblieben, die ihre Rechner aufstellen wollten. Wenige Stunden später ging nichts mehr, noch immer war der Eingang gefüllt von Computerfreaks, die aus ganz Europa angereist kamen. Zwar baten die Organisatoren die Besucher, für nachkommende Gäste zusammen zu rücken, doch de facto hat dies kaum Erfolg gebracht.

Es war keine Überraschung, zu beobachten, dass gut 70 Prozent aller Computer Wintel-Maschinen waren. Der Rest teilte sich auf in Commo-

>> Des Sceners täglich Brot: die Redaktion wünscht guten Hunger!



dores Brotkasten (C=64), Amiga und Atari. Doch der Rechner an sich stellte keine Hürde da. Es herrschte ein friedliches Nebeneinander, die Atmosphäre war wie gewohnt »relaxed«. Auch machten die Organisatoren keine Probleme beim Konsum von Alkohol, solange dies in gesitteten Bahnen vonstatten ging. Letztes Jahr hatten sich Gerüchte verbreitet, dass die Aufpasser im Eingangsbereich Türsteher von Hamburgs Reeperbahn wären und mit den Freaks entsprechend unsanft umgegangen wären. Dieses Jahr war davon glücklicherweise nichts zu spüren. Lediglich ein paar Joint-Raucher und betrunkenen Unruhestifter wurden höflich, aber sanft nach draußen befördert, wo die arktisch anmutenden Temperaturen die meisten Besucher in Windeseile zu Klarheit und Vernunft brachten.

Knaller-Releases. Natürlich hat sich in den letzten Jahren seit Bestehen der Mekka^Symposium sehr viel in der Szene getan. Auch die nach Nord-Deutschland anreisenden Demofreaks sind heute teilweise andere, aber selbst, wenn alternative Systeme vom kommerziellen Aspekt her mehr tot als lebendig erscheint, so ist die deren Demoszene dennoch so stark wie nie zuvor. Sowohl in Qualität als auch in Quantität konnten die Demos sehr wohl mit den PC-Produktionen mithalten. »Wenn selbst TBL aus Skandinavien anreist, die die Gathering vor der Haustür haben, um hier ihr Werk zu präsentieren, dann sollte man dies als echtes Zeichen werten!« kommen-

■ Scene-Report

Die Ostertage vor den Toren Hamburgs zu verbringen, anstatt im Kreise der trauten Familie, ist in Szenekreisen zum Leidwesen der lieben Opas und Omas schon zur Tradition geworden.



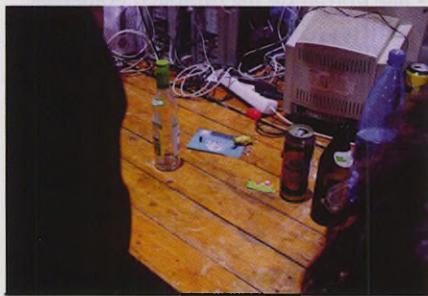
>> Die Moderatoren hatten wieder viele Spiele zu moderieren - da kam Freude auf!

tierte ein sichtlich zufriedener Zito von der Demogruppe Darkage.

Das Demo von „The Black Lotus“ hat dann auch tatsächlich gewonnen, selbst wenn der Fraktalzoomer und die Szene mit dem Baum nichts als perfekt realisierte Animationen waren. Kalms, der Programmierer arbeitet zur Zeit an einer 16-MByte-Version, die Party-Release verschluckt noch satte 20 MByte Fast-RAM, soweit diese bei den Benutzern überhaupt vorhanden sind. Aber auch „Amsterdam Blessings“, das Produkt der polnischen Gruppe „Mad Wizards“, wusste zu überzeugen.

»Beim abschließenden Lied ist mir echt ein Schauer über den Rücken gelaufen!« meinte Bobic, Herr der Homepage „Back to the Roots“. Aber eigentlich ist die Wahl des besten Demos sehr schwer gewesen. Interessierte Leser sollten nicht scheuen, alle 20 veröffentlichten Demos anzuschauen - sie werden es nicht bereuen.

Im Vergleich dazu konnten die Entries der PC-Competition weniger überzeugen. Offensichtlich hat eine völlig neue Generation von Machern die PC-Szene übernommen. Diese legt bei ihren Werken scheinbar mehr Wert auf technisch perfekte 3D-Engines als auf ein gutes Design und den >>



>> In der prall gefüllten Halle waren Prozente und Promille gefragt.

>> Erhalt des typischen „Scenefeelings“ - schade! Apropos PC: Unter den Partygästen konnten wir auch den Main-Editor des PC-Diskmagazins „PAiN“, Unlock/Vantage, und seinen extra aus Portugal angereisten Co-Editor Psychic Symphony entdecken, die sich beide die Zeit nahmen, sich die Produkte der Rechnerkonkurrenz anzuschauen.

Und Action! Was passierte sonst noch? Diverse Kamerateams liefen auf der Party auf der Suche nach interessanten Interviewpartnern umher. Unter anderem berichtete 3sat in der Dokuserie „Nano“ über die größte deutsche Szene-party.

Die französische Szenejournalistin Clary war mitsamt Equipment angereist, um Livestatements für das Szeneradio „The Havok Free“ mit zu schneiden. Die Ergebnisse kann sich jeder Interessierte im MP3-Format von der Havok-Homepage herunter laden. Daneben macht Havok Livesendungen im Internet, die auch mit dem Falcon empfangen werden können.

Dirtie, der Leiter der Amiga-lastigen Musikgruppe „Moods“, präsentierte auf der Mekka^Symposium die erste Audio-CD seiner Gruppe. „Digital Radio“ bietet die besten Tracks der Moods-Musiker samt einer unauf-

dringlichen Moderation zwischen den Titeln. Auf unsere Frage, warum auf der CD keine Stücke bekannter Szene-größen zu finden sind, antwortete Dirtie: »Warum? Ist es nicht sinnvoller, gute Stücke total unbekannter Musiker zu präsentieren, um diesen eine Chance zu geben, auch zu Ruhm zu gelangen?«. Dieser Argumentation konnten wir uns nicht entziehen, wie auch nicht die anderen Käufer der CD, die erst wenige Stunden vor Beginn der Party aufgenommen worden war.

Der ZX-Spectrum-Szener Raver war extra per Anhalter aus Estland angereist, um sein kostenloses, gedrucktes Magazin zu präsentieren. Er hatte in diesem den Mitgliedern aller möglichen anderen Computer-Plattformen die Möglichkeit geboten, die Leser über deren Demoszene zu informieren. Leider hatte er für interessierte Besucher nur wenige Exemplare „on stock“. »Wenn ich jetzt zurück reise, werde ich gut eine Woche per Anhalter brauchen, bis ich wieder zu Hause bin.«, erzählte Raver grinsend der unserer Redaktion. Und tatsächlich ist er erst wenige Tage vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe angekommen.

Schluss mit lustig! Die Mekka^Symposium hat sich zu Recht in den letzten Jahren zur führenden Party in Europa gemausert. Einzig der fehlende Platz gab einigen Befragten Grund zur Klage. Für 2002 muss eine neue, weit



>> Da ist Technik gefragt: bei der Präsentation und beim Festplatten-Weitwurf.

größere Halle her, sonst wird die Party nächstes Jahr zur Katastrophe. Auch der Eintritt sollte nicht mehr erhöht werden - DM 70.- sind mehr als genug. Ansonsten gab es kaum Grund zur Beschwerde. Die Partygäste sind nach der Preisverleihung übernächtigt, glücklich und voller Vorfreude aufs nächste Jahr nach Hause gefahren - hoffentlich hat es dort noch für die eine oder andere Oma gereicht. □

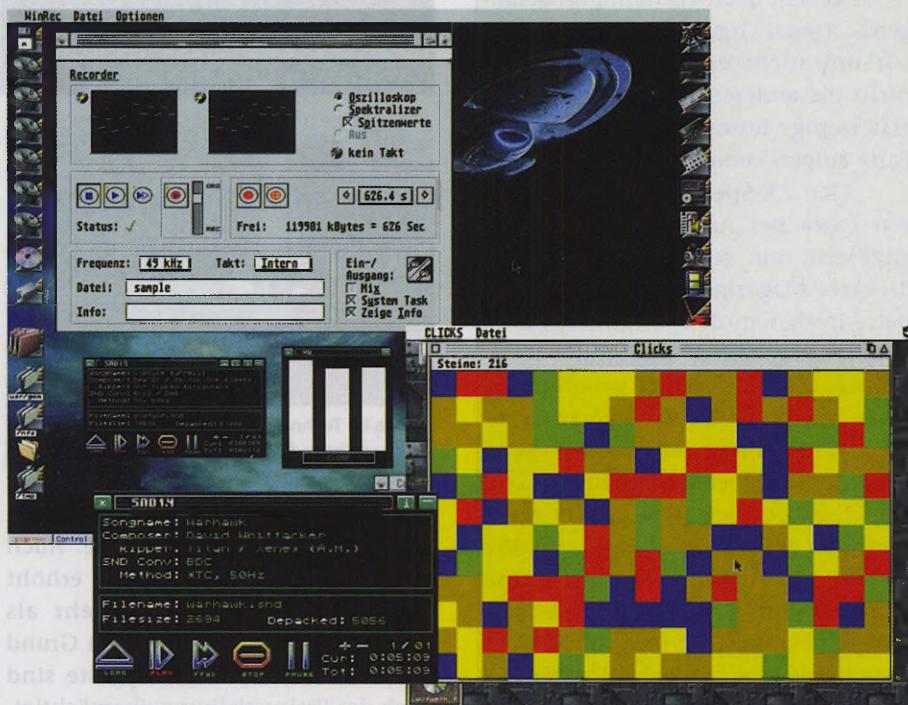
Mekka^Symposium - ms.demo.org

>> Hoher Besuch auf der Mekka^Symposium: da wunderte sich so mancher Scener...



stc-Diskette

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



Text und Zusammenstellung: Thomas Raukamp

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

Clicks - GEM-Spiel mit Suchtfaktor

Im Fahrwasser von Tetris tummeln sich eine ganze Menge Denkspiele. Clicks von Philipp Donzé ist ein weiteres klassisches Spiel für die grauen Zellen. Clicks ist dabei die Umsetzung eines Spiels, das einigen unter dem Namen „Samegame“ bekannt ist. Eine erweiterte Dreamcast-Variante wurde als „Swing!“ verteilt.

Das Spielprinzip ist wie so oft relativ einfach: Farbfelder müssen weggeklickt werden. Dies klappt aber nur, wenn sich horizontal und/oder vertikal ein Feld in der gleichen Farbe befindet. Ziel ist es, das gesamte Spielfeld abzutragen. Wie man dabei vorgeht, bleibt dem Einzelnen überlassen. Werden Felder von unten weggeklickt, rutschen die darüber liegenden Felder entsprechend nach unten. Analog rutscht das Feld nach links, wenn eine komplette vertikale Reihe weggeklickt wurde.

Clicks ist eine saubere GEM-Anwendung und sollte daher auf jedem Atari, Clone und Emulator seinen Dienst tun.

First_Million - Buchhaltung, Fakturierung, Verwaltung

First_Million ist eine kombinierte Buchhaltung, Fakturierung sowie Personen- und Artikelverwaltung. Einen ausführlichen Test finden Sie ab Seite 44 dieser Ausgabe. Hier

noch einmal die wichtigsten Leistungsdaten im Überblick:

- Euro-fähig
- Jahr 2000-fest
- faxt alle Angebote, Bestellungen usw. direkt mit CoMa
- einfach in der Bedienung
- individuelle Anpassung an Kundenwünsche
- alle Vorgänge nachträglich editierbar
- Serienbrieffunktion
- integrierter Editor

Die Vollversion ist für EUR 149.- (DM 291.42) erhältlich. Auf der Diskette finden Sie die aktuelle Version 4.5.0.

GFA-Quellen

Begleitend zu unserem Ataquaarium finden Sie in diesem Verzeichnis einige Quellcodes in GFA-Basic.

Nervbox

NervBox ist ein kleines Gag-Programm für zwischendurch. Es stellt eine sich seltsam verhaltene Dateibox dar. Das Programm wird im Ataquaarium erwähnt, der Quellcode liegt bei.

SND Player

SND Player liegt der Diskette in der brandneuen Version 1.5 bei.

Das Programm ist - wie der Name schon sagt - in der Lage, Musikstücke, die im snd-Format vorliegen, abzuspielen. Dieses Format nutzt den Yamaha-Soundchip, der in allen STs, im TT, im Falcon und im Hades verwendet wird. Mit SND Player können Sie also Ihre Chiptunes abspielen, ohne jedesmal andere Player verwenden zu müssen.

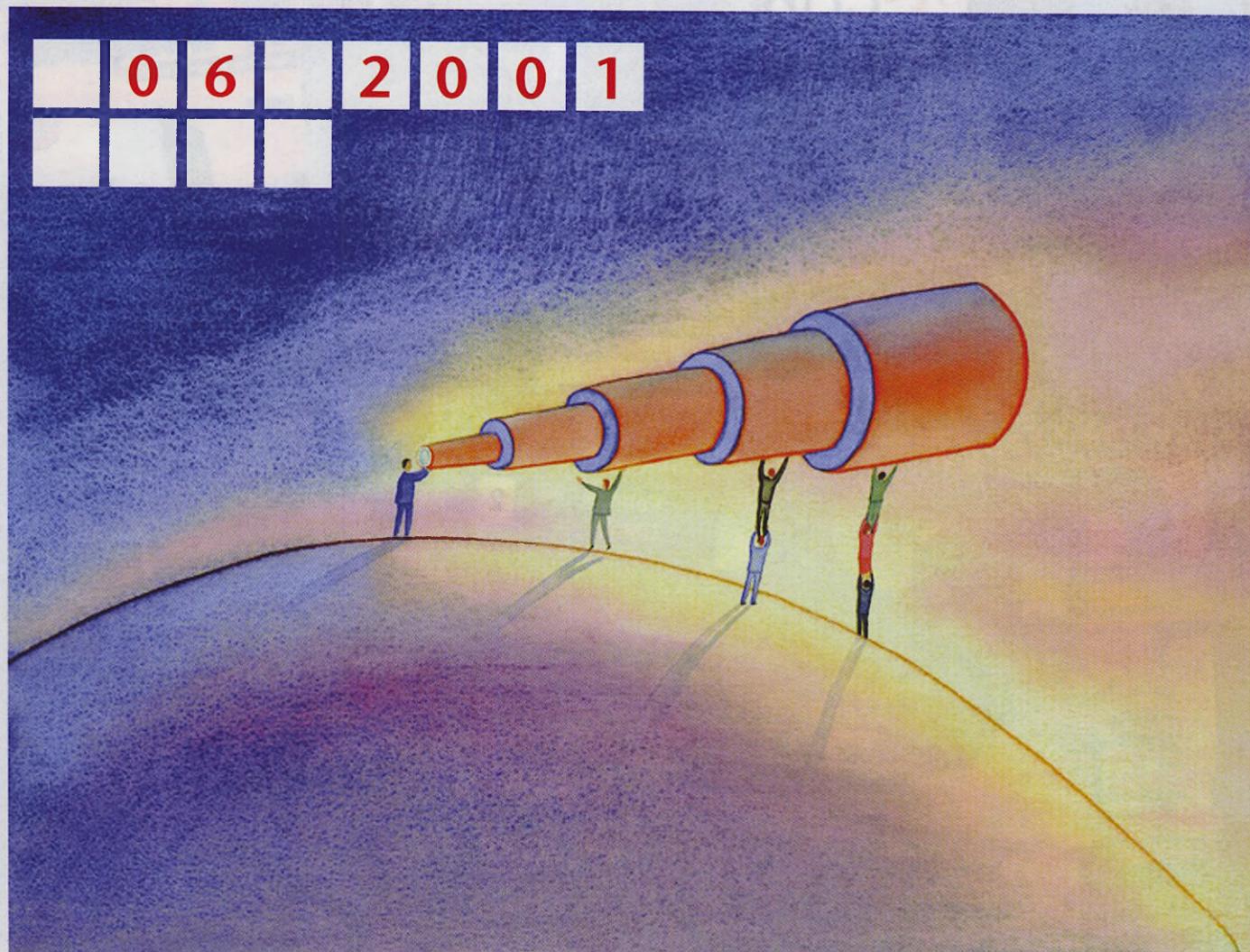
Das Programm ist Freeware und sollte auf allen erwähnten Maschinen seinen Dienst verrichten.

Bestellung

Sie können die stc-Diskette gegen Einsendung von DM 10.- inkl. Porto bestellen oder direkt über das Abonnement zum Vorzugspreis von nur DM 50.- pro Jahr beziehen. Die Bezahlung in bar oder per Scheck richten Sie bitte an: falkimedia, Albert-Einstein-Haus, An der Holsatiamühle 1, D-24149 Kiel, Tel. 04 31-27 365, Fax 27 368, falkimedia.de.

Ausblick

Die st-computer im Juni 2001



Software

Die Flut der Programme, die zur Zeit zur Freeware erklärt werde, reißt nicht ab. Budget 1.32a ist eine aktuelle Finanzplanung für den Privatmann und den semiprofessionellen Einsatz. In der kommenden Ausgabe beleuchten wir es hinsichtlich seiner Eignung im Heimbüro.

Im semiprofessionellen Bereich ist auch GEMGraph anzusiedeln. Das Diagramm- und Präsentationsprogramm stellt Zahlen übersichtlich in Grafiken dar und weiß durch eine moderne GEM-Oberfläche zu überzeugen. □

Kling-Klang

In einem Interview mit uns erklärte Rodolphe Czuba, dass er sein Dessée-Projekt auf Eis gelegt habe. Umso erfreulicher ist, dass sich einige Hard- und Softwareentwickler zusammen gefunden haben, die die Entwicklung einer der besten Audio-DSP-Karten des Marktes vorantreiben wollen. In unserem Interview offenbaren sie ihre Pläne und berichten über erste Ergebnisse. □

Professionell mit dem Atari arbeiten

SE-Fakt! liegt in einer neuen Version vor. Die Warenwirtschaft und Fakturierung eignet sich zum Erstellen von Rechnungen, Quittungen, Angeboten, Lieferscheinen und Auftragsbestätigungen. Es verwaltet Kunden- und Warenlisten, ist komplett in GEM eingebunden und glänzt durch eine einfache Bedienung. Wir testen das Programm für Sie. □

□ Ausstieg



□ Bestimmen Sie das beste Titelbild aus 15 Jahren stc-Geschichte!

Kaum zu glauben, aber wahr: die st-computer gibt es jetzt seit 15 Jahren. Das bedeutet 15 Jahre Atari-Geschichte, 15 Jahre fundierte und enthusiastische Berichte über Soft- und Hardwareneuigkeiten.

Und außerdem sind mehr als 160 Titelblätter in diesem für ein Computermagazin fast unglaublichen Publikationszeitraum entstanden. Und wir möchten, dass Sie uns mitteilen, welches Ihr Lieblings-Titelbild dieser Periode ist. Widmen Sie Ihrer stc-Sammlung also eine halbe Stunde und wählen Sie Ihren absoluten Favoriten.

Schreiben Sie das beste Titelblatt auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: st-computer, thomas raukamp communications, Bahnhofstraße 28, D-24783 Osterrönfeld. Oder faxen Sie Ihre Wahl an die Nummer 0 43 31-84 99 69. Oder schreiben Sie eine eMail direkt an thomas.raukamp@t-online.de.

Unter den Einsendern ermitteln wir einen Gewinner, den eine ganz besondere Ausgabe der st-computer erwartet: das Titelbild, für das sich die meisten Leser entschieden haben, lassen wir von Entwicklern, Persönlichkeiten und Größen der Atari-Welt unterschreiben. Diese gerahmte Anniversary-Ausgabe geht dann an den Gewinner - ein echtes Schmuckstück für jeden Sammler und Atari-Fan. Nehmen Sie also noch heute an unserer Abstimmung teil! Viel Glück!

STEmulator 1.67

GOLD EDITION

Atari-Programme bequem auf dem PC nutzen

- *perfekte Atari-Emulation für PC-Systeme*
- *unterstützt Win95, Win98, WinME, WinNT und Win2000*
- *beinhaltet das originale Atari-TOS*
- *Bonus: Thing-Desktop mit zahlreichen Extra-Funktionen und modernem Look*
- *Bonus: MultiTOS für echtes Multitasking*
- *beliebige Auflösungen und Farbtiefe wie von Ihrem PC-System angeboten*
- *beliebig viel RAM-Speicher*
- *„sleep-mode“ für Ressourcen-Ersparnis*
- *unterstützt als einziger Emulator die Windows-TT-Fonts für Atari-Programme*
- *unterstützt als einziger Emulator die Windows-Druckertreiber und ist damit für die Zukunft gewappnet*
- *Easy-Install in 2 min*

Anschaffungspreis

nur 99,- DM

Unupgrade von allen Versionen unter 1.6.3

nur 49,- DM

Versandkosten: 7,- DM per Lastschrift, Scheck oder Kreditkartenzahlung (Visa- oder Master-Card)
15,- DM per Nachnahme
15,- DM Lieferung ins Ausland (nur Vorkasse EC-Scheck oder Kreditkarte)

Anschrift:

falkemedia

**„Bestellung STEmulator“
An der Holsatiamühle 1**

24149 Kiel

Tel. (04 31) 27 365 • Fax (0431) 27 368

www.falkemedia.de

Mac-Heft für 4,- DM

Exklusiv für Abonnenten der ST-Computer

Unsere Umfragen zeigen es: Viele Atari-User arbeiten mit der einzigen nehmbarer Alternative: dem Mac! Darum haben wir ein ganz besonderes Angebot für Sie:

Als Abonnent der ST-Computer erhalten die *mac life* (130 Seiten ...) für nur 49,- DM im Jahres-Abo.

Eine monatliche CD gibt es zum Aufpreis von 20,- DM/Jahr.



Der große Messebericht von der MacWorld Expo San Francisco

11 E-Mail-Programme im Vergleichstest und auf der CD-ROM!

Die Highlights der Frankfurter Musikmesse

TOP CD IM HEFT

NEU! Titanium Powerbook

Digital Video

• Welche Software ist gut?
• Welchen Mac sollte ich kaufen?

iTunes

Es kostet nichts, kann aber alles. Und wir haben's für Sie getestet!

Palm & Visor

• Beide Handhelds im Test
• Der Einsatz mit dem Mac
• Viele Tipps und Tricks

Games

• 4 Seiten Top-News
• Previews von Halo, Warcraft III, Theme Park und mehr
• im Test: Rune, WaterWorld, Jet-Ski Waterkraft, Rodeo

Dreamweaver 4 & Fireworks

Die ultimative Mp3-Software

Linux auf Mac

• Die Geschichte von Linux
• Grundlagenwissen Linux
• Test SuSE Linux 7.0

Steuern

3 Programme zum Erledigen Ihrer Steuererklärung im Vergleichstest.

AIRPORT

So kommen Sie draußen und kabellos ins Internet

LERNEN

Lernprogramme für Kinder im Internet

E-Mail

Riesiger Vergleichstest von 11 E-Mail-Programmen

Games

• 4 Seiten heiße Insider-News
• Tests: Atlantis 2, Driv3r, Myst III, Jet-Ski Waterkraft, Rodeo

Die Software

• TranslateIt! (Vollversion, Shareware, Mac OS 9.0.4, 30-Minuten-Testversion)

• Weekend Wonders (Vollversion, Shareware, Mac OS 9.0.4, 30-Minuten-Testversion)

• Kai's Powergen (Vollversion, Shareware, Mac OS 9.0.4, 30-Minuten-Testversion)

Neue iMacs?

Warum der Apple-Markt neue iMac-Technologien benötigt

Mit noch mehr Kleinanzeigen

20 Seiten Spezial Mac OS X

Das komplette Wissen für Ein- und Umsteiger

Scanner

Sieben aktuelle Scanner bis 500,- DM im Test

Filme rippen

Wie Sie Filme von DVD auf CD-ROM kopieren



Games

Brandaktuelle Gaming-News • Spieletests zu Risk II, Majesty, Earth 2140, Stupid Invaders usw. • Previews • Spiele-Charts und mehr!

Office 2001:mac Kurs Teil 1 • Photoshop LE Kurs Teil 1 • Ein Rundgang über die CeBit 2001 • uvm.

Rufen Sie uns an
(+49) 431 27 365

senden Sie uns ein Fax
(+49) 431 27 365

oder senden Sie uns eine
E-Mail an abo@mac-life.de.

mac life kostet im Einzelheftpreis
DM 9,50.

Eine Web-Bestellmöglichkeit finden Sie auch unter

www.falkemedia.de