

ATARI

COMPUTER

Die Zeitschrift für ST, TT, Falcon, Milan, Hades und Jaguar  
Mai 1998

Sfr. 9.80 / Ös. 80,- DM 9.80

# ATARI<sup>5</sup> iNsiDE



## Grafiktalent

Endlich ist "Smurf" für den ATARI verfügbar. Schon seit Monaten geistert das Gerücht vom Photoshop-Clone in ATARI-Kreisen herum. Wir haben den aufstrebenden Grafikmeister genau unter die Lupe genommen.

## Alle Neuheiten der ATARI-Messe

Wer hätte das gedacht? Schon 6 Monate nach der letzten ATARI-Messe hat es eine Menge Neuheiten gegeben, die die Marktsituation nahezu umzukrempeln scheinen!

## Doom auf dem Falcon

In diesem Monat hat die Falcon-Szene eine Menge zu bieten. Oder haben Sie gewußt, daß Doom auf den Falcon portiert wurde?

kostenlose  
Kleinanzeigen

# abgerundet!

## Neuigkeiten

### HADES:

|                                         |         |
|-----------------------------------------|---------|
| PCI Netzwerk-Karte<br>inkl. MiNT '98 CD | 299,-   |
| RomPort Karte                           | 150,-   |
| System-Update                           | 99,-    |
| Xilinx Update                           | 130,-   |
| StarTrack mit DSP                       | 1 499,- |
| SYMBIOS UW SCSI                         | 299,-   |
| Pentium Karte                           | a.A.    |
| MagiC HADES                             | 179,-   |

### Software:

|              |       |
|--------------|-------|
| MiNT '98 CD  | 180,- |
| N.AES 1.2 DD | 119,- |
| N.AES 1.2 CD | 149,- |

## Hades

### HADES 060

|                |         |
|----------------|---------|
| Big Tower      |         |
| 2,1 GB HDD     |         |
| ET6000 4MB PCI |         |
| 32 MB RAM      |         |
| MagiC HADES    |         |
| Paketpreis:    | 4 799,- |

# Hades

## Photo Line

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| Photo Line 2.3 plus      | 149,- |
| NovaScan 1.23 plus       | 99,-  |
| Photo Line<br>+ NovaScan | 229,- |



## Milan

### MILAN 040

|             |         |
|-------------|---------|
| MILAN Tower |         |
| 1,7 GB HDD  |         |
| S3 PCI GK   |         |
| 16 MB RAM   |         |
| N.AES       |         |
| Paketpreis: | 1 699,- |



# Computertechnik

Axel Gehring

Schützenstraße 10

D-87700 Memmingen

Telefon (08331) 86373

D1-Netz (0171) 8232017

Telefax (08331) 86346

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



# Veränderungen, die auch uns betreffen

**E**inige Jahre hat sich nichts rund um den Namen und die Firma ATARI ereignet. Uns allen ist ja mittlerweile bekannt, daß ATARI sich schon eine ganze Weile aus dem Business zurückgezogen hat. 1996 gab es noch einmal eine Fusion mit JTS, dem Festplattenhersteller, doch dieser hat in Zeiten finanzieller Not seinen ATARI-Anteil Ende Februar 1998 verkauft.

Der glückliche Neubesitzer sämtlicher ATARI-Rechte, angefangen vom Namen über die Logoverwertung bis hin zu allen programmiertechnischen Routinen, ist die weltweit agierende Softwareschmiede "Hasbro", die nicht zuletzt auch mit Hinblick auf die bevorstehenden Remakes bekannter Spieleklassiker an dem Thema ATARI interessiert gewesen ist.

Nun, vor einigen Tagen wurden wir von Hasbro gebeten, die atari.de-Domain wieder aufzugeben. Nach einem klärenden Gespräch stellte sich heraus, daß es hierbei nicht darum geht, willkürlich von dem Besitz der Rechte Gebrauch zu machen. Vielmehr will Hasbro den Namen ATARI weltweit wieder aufleben lassen. Zu diesem Zwecke wurde ein millionenschweres Budget reserviert, und da Hasbro auch in Deutschland eine Niederlassung hat, besteht natürlich Interesse an einer deutschen Web-Domain. So möchten wir Sie vorsorglich darauf hinweisen, daß wir ab Juni 1998 nicht mehr direkt über diese Internet-Adresse erreichbar sind. Ein neuer Web-Name steht bislang auch noch nicht fest.

Aber Hasbro hat sich nach ersten Sondierungsgesprächen gerne bereiterklärt, auf der atari.de-Seite einen Verweis für die Computerschiene zu installieren.

Wenn Hasbro auch nicht in den ursprünglichen ATARI-Markt investieren sollte, so wird es die Fachpresse im allgemeinen schon ein wenig wundern, wenn plötzlich nicht nur der Name wieder auflebt, sondern das TOS-Betriebssystem weiterentwickelt wird und eine neue Rechnerfamilie auf Basis des TOS erscheint.

Vielleicht liegt es ja auch an dieser Entwicklung, daß immer mehr "Nicht-Atarianer" ihr Interesse am Milan bekunden. Es gibt schon jetzt Schreibbüros usw., die sich darauf freuen, den Milan gemeinsam mit papyrus als kinderleicht zu bedienende und absturzsichere Textverarbeitungs-Maschine einzusetzen.

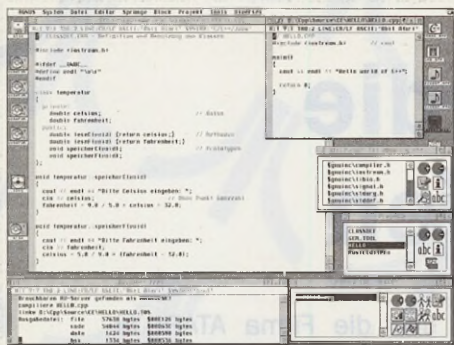
Überhaupt ist die Entwicklung in den vergangenen Monaten schon fast unglaublich positiv vorangeschritten. Es gibt neue Internet-Software für ATARI-Rechner, ein Netzwerksystem, das auf PCI-Karten aufsetzt, neue Grafiksoftware, die sich mit gutem Recht schon das Prädikat "ATARI-Photoshop" verdient hat uvm.

Schauen wir also mal, wie das alles weitergehen wird.

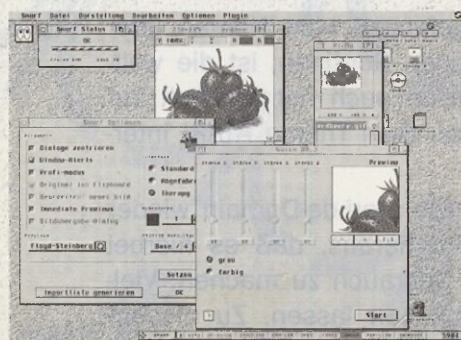
Ich bin auf jeden Fall sehr gespannt.

Ihr Ali Goukassian

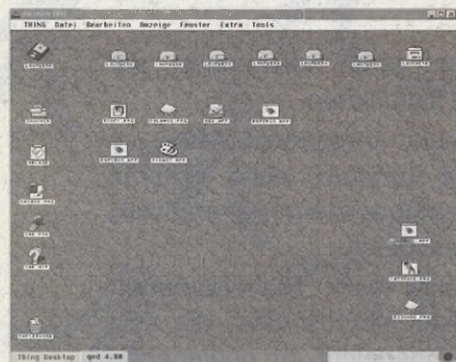
# Inhalt



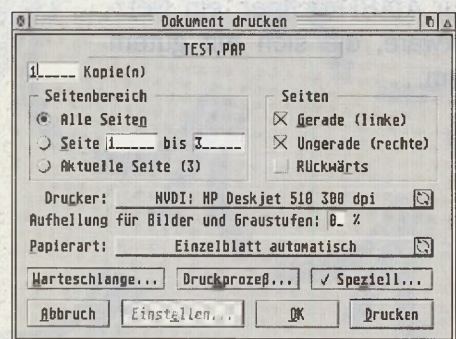
Mit Agnus steht dem Programmierer nun eine komfortable Entwicklungs-Umgebung für C++ zur Verfügung.



Smurf ist ein Grafikprogramm, das sich mit den Größen anderer Betriebssysteme messen kann.



STEmulator 1.35, nun mit echtem Multitasking und vielem mehr.



Tips und Tricks für den perfekten Umgang mit papyrus.



## Aktuelles

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Aktuelles .....                                 | 6  |
| Spezial-Diskette 5/98 .....                     | 8  |
| Bücherecke "Seitenweise" .....                  | 38 |
| CeBit '98 - die interessanten Neuigkeiten ..... | 40 |
| Neues von der ATARI-Messe in Neuss .....        | 56 |



## Software

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| Agnus, eine C++-Entwicklungsumgebung ..... | 9  |
| Smurf, das Grafiktalent .....              | 13 |
| Adresse 2, Adressenverwaltung .....        | 20 |
| STEmulator 1.35 mit neuen Funktionen ..... | 48 |



## Grundlagen

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| HTML-Design mit dem HP-Pinguin .....    | 22 |
| Texel - Grundlagen und Tips .....       | 26 |
| Object C - letzter Teil der Serie ..... | 30 |
| Das PCI-Bios für ATARI-Clones .....     | 42 |
| Neon-Kurs (2) .....                     | 53 |
| papyrus-Kurs (2) .....                  | 60 |



## Unterhaltung

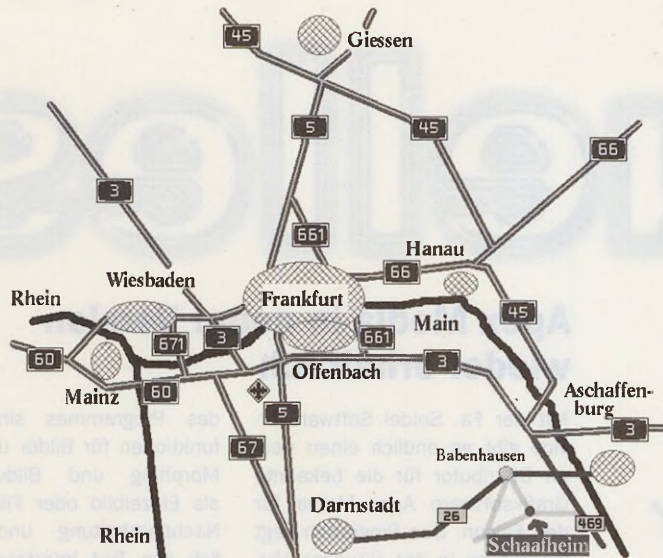
|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Falcon-Scene .....               | 50 |
| Neues VCS-Game im Anmarsch ..... | 63 |



## Rubriken

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Editorial .....             | 3  |
| Inserentenverzeichnis ..... | 7  |
| Belichterrubrik .....       | 33 |
| Einkaufsführer .....        | 34 |
| Kleinanzeigen .....         | 36 |
| PD-Rubrik .....             | 64 |
| Vorschau .....              | 66 |

# Der Weg nach Schaafheim



Für alle, die von weiter weg kommen, haben wir hier eine Skizze des Rhein-Main-Gebietes angefügt.

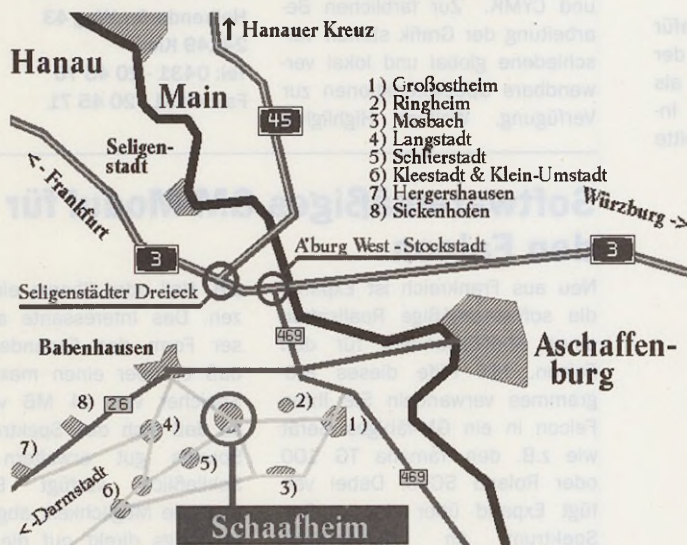
Zunächst der Weg bis zur BAB A3 Ausfahrt Stockstadt:

Aus Richtung Köln über die BAB A3, aus Richtung Schweinfurt/Würzburg ebenfalls über die BAB A3. Von Gießen aus die BAB A45 bis zum Autobahnkreuz Seligenstädter Kreuz. Von dort nahtlos auf die BAB A3 bis zur Ausfahrt Stockstadt. Aus Richtung Kassel über die BAB A5 bis zum Gambacher Kreuz südlich von Gießen. Hier wechselt man auf die BAB A45 und folgt ihr bis zum Seligenstädter Dreieck. Ab hier folgt man für etwa 3 km der BAB A3 in Richtung Würzburg und verläßt die A3 an der Ausfahrt Stock-

stadt. Kommt man von der linksrheinischen Seite nördlich Mainz, dann nimmt man am besten die BAB A61, wechselt am Autobahnkreuz Bingen auf die A60 in Fahrtrichtung MZ. Man hält sich auf der A60, bis man zum Rüsselsheimer Kreuz kommen, hier folgt man der BAB A67 in Richtung Frankfurt. Nach etwa 7 km mündet die A67 in die A3, der man in Richtung Würzburg folgt und sie hinter dem Seligenstädter Dreieck an der Ausfahrt Stockstadt verläßt. Wenn man aus Richtung LU/MA/HD kommt, folgt man der A5 oder A67 nördlich bis Darmstadt. Man verläßt die Autobahn am Darmstädter Kreuz in Richtung Darmstadt. Leider führt hier wohl kein Weg um die Innenstadt herum. Im Osten Darmstadts beginnt die B26, der man bis Babenhausen folgt. Von hier aus sind es noch etwa 6 km bis Schaafheim.

Für alle, deren Anfahrtsweg an der BAB A3 Ausfahrt endete, geht es hier weiter:

Von der Ausfahrt Stockstadt (Fahrtrichtung Großostheim) geht es etwa 3 km über die B469 bis zur Abfahrt Richtung Babenhausen. Man folgt der B26 bis Babenhausen. Von hier aus ist der Weg Richtung Schaafheim beschildert.



Ab hier folgt eine lokale Anfahrsbeschreibung nach Schaafheim aus den Richtungen BAB A3 Ausfahrt Aschaffenburg West – Stockstadt und auf der B26 von Darmstadt kommend in östlicher Richtung nach Babenhausen.

Ab Ausfahrt Aschaffenburg West – Stockstadt: Man verläßt die die BAB A3 an der Abfahrt in Richtung Stockstadt / Großostheim. Die B469 führt hier in südlicher Richtung an Stockstadt vorbei. Nach etwa 3,5 km erreicht man die Abfahrt in Richtung Babenhausen, verläßt hier die B469 und folgt der B26 in westlicher Richtung, bis man nach ca. 6,5 km Babenhausen erreicht. In der Ortsmitte zweigen zwei Landstraßen nach links in Richtung Langstadt und in Richtung Schaafheim ab. Man folgt der Landstraße Richtung Schaafheim, das nach etwa 5,5 km

Fahrt erreicht wird. Innerhalb Schaafheims ist der Weg zur Messe ausgeschildert. Aus Richtung Darmstadt kommend folgt man der B26, die nach Babenhausen führt. Hier zweigen in der Ortsmitte zwei Landstraßen nach rechts in Richtung Langstadt und in Richtung Schaafheim ab. Man folgt der Landstraße Richtung Schaafheim, das nach etwa 5,5 km Fahrt erreicht wird. Innerhalb Schaafheims ist der Weg zur Messe ausgeschildert.



# Aktuelles

## TOS4YOU in Schaafheim steht in den Startlöchern



Nun ist es soweit: Gewissermaßen als Messenachlese zur ATARI-Messe in Neuss wird in wenigen Tagen die TOS4YOU am 2. und 3. Mai in Schaafheim starten. Eine Reihe interessanter Händler und Softwarehäuser hat sich angekündigt.

Auch Best-Electronics, Falke Verlag, Milan GmbH, Software Service Seidel, M.u.C.S. Hannover usw. werden vor Ort präsent sein, um die Neuheiten dieses Frühjahrs zu präsentieren. Dazu gehören ein großer Teil der im ATARI-Show-Messebericht dieser Ausgabe vorgestellten Produkte. Mit ein wenig Glück sollte der Milan schon vor Ort käuflich zu erwerben sein. Auf jeden Fall aber wird dieser ausgiebig vorgeführt und wer möchte, der kann seine Software zu Testen auf dem Milan mitbringen.

Von Babenhausen kommend, biegen Sie in Schaafheim in die dritte Straße rechts (Friedenstraße) ein. Danach die nächste rechts (Prof.-Heinrich-Geißler-Straße) abbiegen.

Sollten Sie sich kurzfristig dafür interessieren, ebenfalls auf der Messe auszustellen (auch als Privatanbieter möglich). Bei Interesse wenden Sie sich bitte an:

**Peter Kotulla**  
**Memeler Straße 10**  
**63843 Niedernberg**  
**Tel. (06028) 996724**  
**Fax (06028) 996725**  
**email:**  
**peter\_kotulla@ab.maus.de**  
**http://www.pac-eV.de**

### Termine

**TOS4YOU**  
**Schaafheim**  
**2. + 3. Mai 1998**

**ATARI-Messe Neuss**  
**Stadthalle Neuss**  
**3. + 4. Oktober 1998**

## Apex Media in neuer Version wieder erhältlich

Mit der Fa. Seidel Softwareservice gibt es endlich einen neuen Distributor für die bekannte Grafiksoftware Apex Media für den Falcon. Das Programm liegt inzwischen in der aktuellen Version 2.41 vor.

Apex Media wurde von dem englischen Softwarehaus Black Scorpion Software speziell für den ATARI Falcon entwickelt und erreicht durch volle Unterstützung des DSP eine faszinierende Leistungsfähigkeit.

Apex Media gliedert sich in mehrere Bereiche: So stellt es ein modernes und schnelles Grafik-Programm zum Entwerfen und Bearbeiten von Grafiken dar. Herkömmliche Zeichenwerkzeuge werden durch ausgefeilte Block-Operationen bis hin zu Projektionen ergänzt. Apex Media beherrscht die verschiedenen Farbmodelle RGB, HSB und CYMK. Zur farblichen Bearbeitung der Grafik stehen verschiedene global und lokal verwendbare Spezialfunktionen zur Verfügung. Weitere Highlights

des Programmes sind: Filterfunktionen für Bilder und Filme, Morphing und Bildverzerrung als Einzelbild oder Film, Video-Nachbearbeitung und schließlich das Text Interface mit Unterstützung frei anwendbarer Calamus Fonts. Der Preis für Apex Media beträgt DM 249.-

Als Einstiegsversion wird das günstigere Apex Intro für DM 99.- angeboten. Abgesehen von den speziellen Funktionsbereichen Digitizing, Morphing und einigen speziell im Hinblick auf die Filmbearbeitung interessanten Funktionen bietet Apex Intro den vollen Funktionsumfang des Apex Media als Grafik-Programm. Ein Upgrade auf Apex Media ist zum Differenzpreis möglich.

### Bezugsquelle:

**Seidel Softwareservice**  
**Heikendorfer Weg 43**  
**24149 Kiel**  
**Tel: 0431 - 20 45 70**  
**Fax: 0431 - 20 45 71**

## Softwaremäßiges GM-Modul für den Falcon

Neu aus Frankreich ist Expand, die softwaremäßige Realisation eines Midi-Expanders für den Falcon. Mit Hilfe dieses Programmes verwandeln Sie Ihren Falcon in ein GM-fähiges Gerät wie z.B. den Yamaha TG 100 oder Roland SC55. Dabei verfügt Expand über eine großes Spektrum an hochwertigen 16-bit Sounds, die - wie bei einem echten Expander auch - auf Wunsch als Multisamples gespielt werden können. Die maximale Polyphonie beträgt 32 Stimmen und zu all' dem gibt es die Möglichkeit, Effekte wie

z.B. Hall oder Chorus einzusetzen. Das Interessante an dieser Form des Expanders ist, daß er über einen maximalen Speicher von 14 MB verfügt, so daß sich das Spektrum an Sounds gut erweitern läßt. Schließlich verfügt Expand über die Möglichkeit, abgespielte Songs direkt auf die Harddisk aufzunehmen. Preis: 149,-

### Bezugsquelle:

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



## Neues von den CD-Gurus der ATARI-Szene: Linux 68/k 2.0

Nach langer Wartezeit schien rechtzeitig zur ATARI-Show '98 Anfang April in Neuss endlich die neue Linux 68/k CD 2.0 mit den neuen Kernel-Versionen 2.1 für ATARI, Amiga und Mac.

Der auf der Debian-Entwicklergruppe basierende Main-Bereich wurde seitens des Linux-Entwicklers Thomas O. Kruse um einige wesentliche Anpassungen und notwendige Feinabstimmungen modifiziert und funktioniert nun auch mit Afterburner und einem Hades, in Kürze auch Milan.

Die neue CD-ROM enthält neben dem 80MB umfassenden Main-Bereich und der grafischen Benutzeroberfläche X11 zusätzlich ca. 450 MB ausgesuchter Programme, u.a. das Photoshop-ähnliche gimp, dazu povray, glut, imagemagic, xpaint, xmore, acs, pgp 5.0, Unix-Tex und viele Programme mehr. Der Käufer dieser speziellen Whiteline-Distribution erhält neben der CD-ROM kostenlosen Support im

Email-, Telefon- und Faxservice. Darüber hinaus wurde auf der Homepage des Herausgebers eine spezielle Download-Area für registrierte Käufer dieser Distribution angeboten, um zeitnah aktuelle Patches und Erweiterungen kurzfristig zur Verfügung zu stellen.

Weiterin ist eine zusätzliche Sourcen-CD zu besonders günstigen Konditionen zu erhalten.

Die Linux 687k 2.0 Whiteline-Distribution CD kostet 79,- DM. Für registrierte Käufer ist die zusätzliche Sourcen-CD für 20,- DM erhältlich. Nichtregistrierte Käufer erhalten diese Sourcen-CD zum Preis von 39,- DM.

**Bezugsquelle:**  
delta labs media  
Breite Str. 2  
42781 Haan  
Tel. (02104) 806607  
Fax (02104) 806608  
<http://www.deltalabs.com>

## Neuer TIFF-Import-Treiber

Jetzt wird endlich eine der gravierendsten Schwächen bei der Integration von Bilddaten ausgemerzt: Der neue TIFF-Importer von adequate systems ("TIFFI") versteht drei verschiedene Kompressionsverfahren, so daß endlich auch kompakt gespeicherte oder archivierte Bilder direkt geladen werden. Natürlich beherrscht er eine Vielzahl verschiedener Bit-Tiefen und Farbmodi.

Sogar zusätzliche Kanäle (Masken!) können als separate Bildrahmen auf die Seite geholt und sofort zur Weiterverarbeitung verwendet werden (z. B. mit dem Merge-Modul).

Der besondere Clou ist schließlich die Anbindung an das FEINDATEN-Modul von adequate systems: Auf Wunsch erzeugt TIFFI zunächst nur Grobdaten für das Dokument (bei entsprechender Speicherplatz-Ersparnis); sobald das FEINDATEN-Modul später die hochauflösenden Daten anfordert (bei-

spielsweise für die Ausbelichtung), wird vollautomatisch TIFFI aktiviert und lädt aus der originalen TIFF-Datei die Feindaten nach.

Solange die Feindaten nicht verändert werden müssen, können die OriginalTIFFs damit zum Beispiel auch permanent auf einer Archiv-CD verbleiben.

**Preis: 200,- DM**

Im Paket mit dem FEINDATEN-Modul reduziert sich der Aufpreis für TIFFI auf DM 100,-.

**ACHTUNG:** Die Internet-Adressen von adequate systems haben sich geändert:

**Web:** <http://www.adequate-systems.com>  
**eMail:** [info@adequate-systems.com](mailto:info@adequate-systems.com)

**adequate Systems GmbH**  
Brauereistraße 2  
67549 Worms  
Tel. (0 62 41) 95 50 65  
Fax (0 62 41) 95 50 66

Für weitere Produktinformation  
MEMORY MAN-INFO anfordern


**C-LAB**  
**DIGITAL NEWS**  
 Für PC, Mac, Atari & Sampler

| Festplatten SCSI                                       |         |       |
|--------------------------------------------------------|---------|-------|
| Fujitsu M2682 SAM 4500 U/min, 14ms, 256 KB Cache       | 350 MB  | 175,- |
| IBM DPES 31080 5400 U/min, 12 ms, 512 KB Cache         | 1,08 GB | 350,- |
| IBM DCAS 34330/50 5400 U/min, 8,5 ms, 512 KB Cache     | 4,3 GB  | 645,- |
| Micropolis 4345 AV 7200 U/min, 7,9 ms, 512 KB Cache    | 4,5 GB  | 645,- |
| Seagate ST15150N Barracuda 7200 U/min, 8 ms, 1MB Cache | 4,1 GB  | 895,- |

| Festplatten IDE                                            |        |                          |
|------------------------------------------------------------|--------|--------------------------|
| Quantum ProDrive 270LPS 3600 U/min, 13 ms, 128 KB Cache    | 270 MB | 160,-                    |
| Western Digital WD AC11000 5200 U/min, 12 ms, 256 KB Cache | 1,0 GB | 275,-                    |
| Hitachi DK 212A-10 2,5" Notebook                           | 1,0 GB | <b>SONDERPREIS</b> 299,- |
| Quantum Fireball SE 5400 U/min, 12ms, 512 KB Cache         | 4,3 GB | 555,-                    |

| Wechselplattenlaufwerke                       |             |                    |              |
|-----------------------------------------------|-------------|--------------------|--------------|
| Iomega Zip Drive, SCSI extern inkl. Cartridge | 100 Mi      | <b>SONDERPREIS</b> | 299,-        |
| Syquest EZ Flyer, SCSI extern                 | 230 Mi      |                    | 350,-        |
| Nomai 750 SCSI extern                         | 750 Mi      |                    | 590,-        |
| extra Cartridge                               | 135 MB 30,- | 230 MB 48,-        | 270 Mi 70,-  |
|                                               |             |                    | 750 MB 100,- |

| SCSI-CD ROM/CD-RECORDER                                         |                                       |
|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| Toshiba XM4101 B 2xCD ROM, kompatibel mit allen Samplern extern | <b>SONDERPREIS</b> 225,-              |
| Plasman CDR 480 4xR/ 8xW, intern                                | <b>SONDERPREIS</b> 790,-              |
| KAO CD-Rohlinge (gold/gold)                                     | 10+ 3,50,- / 25+ 3,20,- / 100+ 2,90,- |

**Tischgehäuse für alle Laufwerke inkl. Einbau** 120,-

**C-LAB Falcon MK X** ab 1290,- **Cubase Audio im Bundle** 690,-

Alle Laufwerke können im Tischgehäuse oder 19" 2-HE Rack-Gehäuse ohne Montagekosten zzgl. Gehäusepreis geliefert werden. Die Preise verstehen sich unfrei ab Lager HH in DM incl 15% Mwst und gelten solange Vorrat reicht.

**C-LAB Digital Media GmbH · Am Stadtrand 39 · 22047 Hamburg**  
Tel: 040/69 44 00 0 · Fax: 040/69 61 555



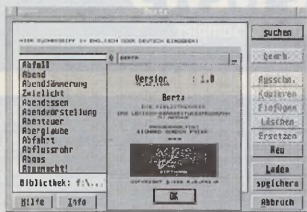


## Inserentenverzeichnis

|                                           |           |
|-------------------------------------------|-----------|
| aixit GmbH .....                          | 25        |
| AG-Computertechnik .....                  | 2, 39     |
| Atari-Gebrauchtfachmarkt Peter Denk ..... | 54        |
| C-LAB .....                               | 7         |
| CME .....                                 | 52        |
| FALKE Verlag .....                        | 19        |
| Heim-Verlag .....                         | 29, 46    |
| Markert Computer .....                    | 63        |
| Pentagon .....                            | 67        |
| Pick 'n Pay - Computer .....              | 23        |
| Pro ATARI-Computerclub .....              | 5         |
| Softwarehaus A. Heinrich .....            | 23        |
| Software Service Seidel .....             | 14/15, 59 |
| SoundPool .....                           | 68        |
| WB-Systemtechnik GmbH .....               | 27        |



## Arthur - Der Engel als Dolmetscher



Ein Lexikon Englisch/Deutsch mit intelligenter Suchmöglichkeit.

Arthur ist ein flexibles, schnelles und kleines Programm zur Übersetzung von Begriffen zwischen Englisch und Deutsch. Arthur beherrscht die intelligente Suche, das heißt es werden Äquivalente und Anlehnungen an den Suchbegriff mitgefunden. Die volle Bibliothek von Arthur 1.4 enthält 71143 Einträge und umfaßt weitläufig auch komplette Sätze und Wortstrukturen.

Auch eine Kopierfunktion auf das Clipboard für die gefundenen Übersetzungen und eine Ausdruckfunktion sind enthalten. Hierbei kann die Ergebnisliste auch einem externen Bearbeitungs- bzw. Druckprogramm übergeben werden.

### Berta - Die Bibliothekarin

Das Bibliotheks-Bearbeitungsprogramm zu Arthur.

Berta ist das externe Bearbeitungsprogramm für die Bibliothek des Dolmetsch-Engels 'Arthur'.

Berta kann die Bibliothek von Arthur ab Version 1.4 lesen/schreiben und ist ein wirklich umfassendes Programm mit allen nötigen Funktionen für eine komfortable und schnelle Bearbeitung der Bibliothek.

So sind natürlich auch die Funktionen cut/copy/paste/delete/replace/new enthalten, welche zum Teil auch das Clipboard nutzen.

**Zu erreichen ist der Autor unter folgender Adresse:**

Gordon Software R.G.Faika  
e-mail Internet: <richard-gordon.faika@b.maus.de>

Download: Maus Berlin B3 (Tel. 030/82701143)

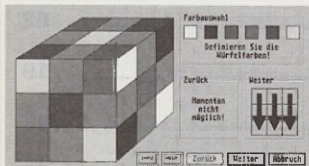
Archiv: arthur14.lzh (972 kB)

Archiv: berta.lzh (74 kB)

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

Postadresse  
Gordon Software R.G.Faika  
Richard-Sorge-Str. 24  
10249 Berlin

## Cuba Libre



Cuba Libre ist ein Programm, das 17 Jahre zu spät kommt. Im Jahre 1980 wurde die westliche Welt von kleinen bunten Plastikwürfeln heimgesucht, die ein obskurer Professor aus dem Ostblock, Ernő Rubik, erfunden haben will. Binnen eines Jahres wurden in Westdeutschland über eine Million Rubik's Cubes verkauft. Alle Menschen reinen Geistes führten fortan ein gar klägliches Dasein, verbrachten sie doch

jede freie Minute mit dem Versuch, das verflixte Ding zu lösen. Cuba Libre ist ein GEM-Programm, welches mindestens 16 Farben benötigt, und es ist voll multitaskingfähig. Die Anleitung liegt als ST-Guide Hypertext vor, und es wurde zur Freude aller Benutzer von den Autoren als Freeware deklariert.

**Zu erreichen ist der Autor unter folgender Adresse:**

Jürgen Holtkamp  
e-mail Internet: <Jürgen\_Holtkamp@DO.MAUS.DE>

Download: MAUS Dortmund  
(Tel.: 0231-527085)  
Archiv CUBA.LZH (88836 Bytes)

# Spezial-Diskette zum Heft 5/98

### Smurf 1.01 DEMO



Bei Smurf handelt es sich um ein ausgezeichnetes Grafikprogramm der neuen Generation. Smurf kann nicht nur unzählige Grafikformate konvertieren, sondern verfügt auch über eine Vielzahl von Grafikeffekten und Filtern, wie man sie bislang nur von bekannten PC- und Mac-Programmen kannte. Sein modernes Oberflächendesign und die modular Erweiterbarkeit machen Smurf zu einem echten Hit auf dem ATARI. Smurf läuft auch auf allen bekannten Clones, Emulatoren und auch mit Grafikkarten. Einen ausführlichen Testbericht lesen Sie in dieser Ausgabe (Seite 13).

### Adresse 2

Adresse ist ein komfortables und umfangreiches Adressprogramm, das besonders durch seine vielseitigen Ex-

und Importfilter besticht. Dadurch ist es sowohl für den privaten wie auch geschäftlichen Einsatz geeignet. Auch zu Adresse haben wir in dieser Ausgabe einen ausführlichen Testbericht.

### Fun Falcon 030

Hierbei handelt es sich keineswegs um ein Spiel. Vielmehr erlaubt dieses Programm dem Falcon-Besitzer, die Soundmatrix des Falcon zu bearbeiten. Man kann die In- und Output-Levels modifizieren, DSP-Effekte bearbeiten usw. Fun Falcon 030 läuft sowohl als Applikation als auch als Accessory.

### Install/Uninstall 1.1

Ein Programm für alle Softwareentwickler, denn Install kann dazu verwendet werden, eigene Software mit einem Installer bzw. auch mit einem Deinstaller auszustatten. Das Programm arbeitet in GEM und verfügt über einen Display für den Progress der Installation. Dieses Programm ist für alle, die keine eigenen Installer programmieren wollen, sehr empfehlenswert.

## Spezial-Diskette 5/98 So können Sie bestellen:

Senden Sie uns 10,- DM per Vorkasse (Schein, Scheck, Überweisung) zu und wir werden Ihnen umgehend die Spezial-Diskette zukommen lassen. Es fallen keine weiteren Versandgebühren an. Achten Sie bitte auch auf unser Abo-Kombi-Angebot inklusive der Spezial-Diskette, denn dort kostet sie nur 4,50 DM pro Ausgabe.

FALKE Verlag  
Moorblöcken 17  
24149 Kiel

Helm Verlag  
Heidelberger Landstr. 194  
64297 Darmstadt

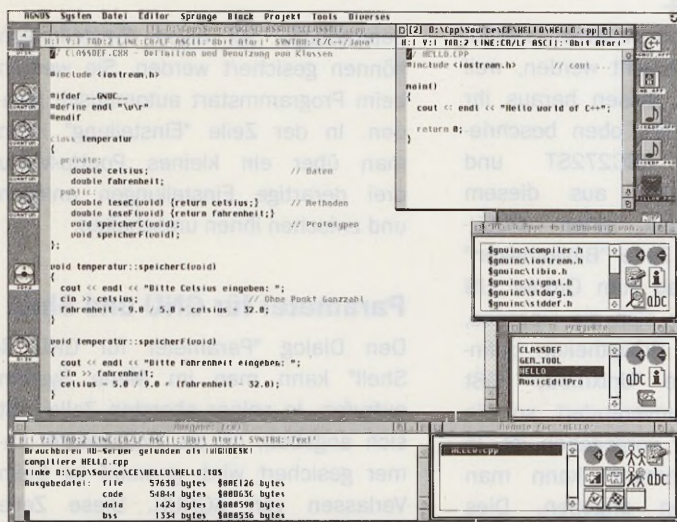


Prof. Walz

## Das alternative GNU-Entwicklungssystem

# Agnus 1.14

**C++ ist heute zum Standard auf allen Computern geworden. Auf ATARI-Computern derzeit einzig verfügbar ist GNU-C++. AGNUS, von Volker Hensen, ist das dazu noch benötigte Entwicklungssystem.**



**G**NU-C++ wird von Universitäten und Hochschulen der ganzen Welt kostenlos entwickelt. Es ist Public Domain, dessen ungeachtet aber von vorzüglicher Qualität. Was fehlt, ist eine Shell oder gar eine Entwicklungsumgebung.

Denn um GNU-C++ auf alle erdenklichen Computer portieren zu können, ließ man die graphische Oberfläche weg. So muß sich auf jedem Computer ein Entwickler finden, der die zur Handhabung erforderliche Shell oder Entwicklungsumgebung erstellt. Eine derartige Shell ist z. B. die GNU-Shell von Roland Schäubel. Sie verwendet Projekte im Stile von Pure-C und erleichtert von daher den Einstieg ganz erheblich. Aber einen integrierten Editor enthält nur AGNUS. Dank ebenfalls integrierter Fehlerbehandlung, sowohl in einem eigenen Ausgabefenster als auch in den Textfenstern des integrieren Editors, kann man hier wirklich von einer Entwicklungsumgebung sprechen. Sollten noch weitergehende Wünsche nach Tools wie Debuggern,

Syntax-Checkern oder dergleichen bestehen, so können diese über eine leistungsfähige Schnittstelle als externe Programme aufgerufen werden.

### Lauffähigkeit

AGNUS ist sauber und ressourcenschonend programmiert und dürfte wohl auch auf altgedienten ATARIs klaglos zurechtkommen. Privat läuft AGNUS bei mir auf einem gut ausgerüsteten Falcon mit PowerUP bei 32 MHz, der MAGNUM-FastRAM-Card mit 8 MB, BlowUP mit 1000\* 800 Pixel und 16 Farben auf einem 17"-Monitor unter MagiC, wobei auch 2 oder 256 Farben möglich sind. An der FH-München ist AGNUS auf einem TT mit 19" s/w-Monitor installiert und dient dort der Demonstration der Portabilität von C++. Auf zwei nebeneinanderstehenden Monitoren werden die Beispiele meiner C++-Vorlesung unter VisualC++ auf einem PC und GNU-C++ auf einem TT vorgeführt. Vergangenes Jahr konnte ich AGNUS auf einem Ha-

des060 testen, der dankenswerterweise von der Firma MW-Electronic zur Präsentation auf dem "2. Internationalen Forschungs-Forum Bayern 97" zur Verfügung gestellt wurde. Auf diesem System lief AGNUS unter Geneva. "ST-Computer & ATARI-Inside" berichtete in Ausgabe 7/97 darüber. Nach Auskunft des Autors von AGNUS ist die Lauffähigkeit unter N.AES gegeben. Tests unter N.AES werden in Kürze auf einem Milan040 folgen. Ihn konnte ich übrigens bereits auf der diesjährigen Musikmesse in Frankfurt mit meinem Musikprogramm Music-Edit erfolgreich antesten. Er machte dabei einen so stabilen und kompatiblen Eindruck, daß auch bezüglich AGNUS Zuversicht angebracht ist.

### Installation

Sie geht gewohnt einfach vonstatten. Auf einer HD-Diskette befindet sich ein Ordner, den man einfach auf die Festplatte kopieren kann. In ihm befinden sich noch weitere Ordner, die man nicht unbedingt braucht. Einer dieser Ordner heißt SRC und enthält diverse weitere Ordner mit interessanten Quellcodes. Einer dieser Ordner heißt TEST und enthält einen einfachen Quelltext mit dazugehörigen Projektdateien mit der Endung \*.APJ für die ersten Tests mit AGNUS.

### Pfade und Environment

AGNUS enthält einen komfortablen Dialog, um die sogenannten Umgebungsvariablen einzustellen. Dadurch wird es möglich, die gesamte Entwicklungsumgebung gemäß der eigenen Arbeitsweise oder nach den Platzverhältnissen seines Systems einzustellen.

Auf den meisten GNU-CDs befindet sich ein Ordner USR und in diesem ein weiterer namens LOCAL. Dies ist



eine für UNIX bzw. LINUX oder MINT gedachte Anordnung. Unter MagiC braucht man sich daran nicht zu halten. Vorteilhaft ist auf jeden Fall ein Betriebssystem, das lange Dateinamen unterstützt. AGNUS tut dies ebenfalls, und so hat man keine Probleme mit den langen Dateinamen, die in GNU-C++ vorkommen. Auf der CD "SDK Upgrade 97" von Software-service Seidel wurde einfach ein Ordner GCC272ST für alle ATARIs mit 68000er Prozessor und GCC272TT für alle ATARIs und ATARI-Kompatiblen mit Prozessoren ab 68030 und höher angeordnet. Für meinen Falcon habe ich letzteren Ordner einfach samt Inhalt auf die Festplatte kopiert. Die darin enthaltenen Ordner BIN, INCLUDE und LIB können beibehalten werden. Nun müssen die Pfade entsprechend eingestellt werden, damit GCC auch alle darin enthaltenen Dateien findet.

## Dialog für Pfade und Environment

Dies geschieht in AGNUS sehr komfortabel in dem Dialog "Pfade & Environment", den man im Menu System aufrufen kann. Die Zeile "temporäre Dateien" ermöglicht die Eingabe des Pfades für einen Ordner, in dem GCC Dateien nur zeitweise ablegt, die bei erfolgreicher Compilation gleich wieder gelöscht werden. Dazu wurde im Ordner GCC272TT auf dem Laufwerk E ein eigener Ordner TMP eingerichtet. Klickt man den Pfeil neben der Eingabezeile an (ein Doppelklick auf die Eingabezeile bewirkt dasselbe, auch Handeingabe wäre möglich), so erscheint die Dateiauswahlbox, in welcher man sich bis in den betreffenden Ordner klickt. Verläßt man die Dateiauswahlbox mit OK, so wird der bis dahin angeklickte Pfad in die obige Eingabezeile übernommen.

So verfährt man mit allen folgenden Eingabezeilen. In der Zeile "GNU-C-Prefix" wird der Pfad zum Ordner BIN angegeben, in dem sich die sog. Binaries, also die Binärdateien der verschiedenen Teil- und Hilfsprogramme von GCC befinden. Die Zeile "C-Includes" muß den Pfad zum Ordner INCLUDE enthalten, in dem sich die C-Header-Dateien befinden, die durch

die Extension \*.h gekennzeichnet sind. In der folgenden Zeile "C++Includes" müßte die entsprechende Pfadangabe für einen Ordner erfolgen, der die C++Header-Dateien enthält. Bei älteren Versionen war dies auch tatsächlich der Fall. Ab der aktuellen Version 2.7.2 müssen alle Header-Dateien in einem gemeinsamen INCLUDE-Ordner untergebracht werden, weil sonst Aufrufe aus diesen heraus ihr Ziel nicht finden. Die oben beschriebenen Ordner GCC272ST und GCC272TT enthalten aus diesem Grunde jeweils nur einen INCLUDE-Ordner. In der Zeile "Bibliotheken" wird dann der Pfad zum Ordner LIB angegeben, in dem sich die Libraries, also die diversen Bibliotheken befinden. In der Zeile "Unixmode" läßt man die Angabe unverändert, so wie dies von UNIX her vorgegeben ist. In der Zeile "Environment" kann man Umgebungsvariablen angeben. Dies ist aber nicht unbedingt erforderlich. Auch die Zeile "Quellpfad" kann vorerst leer bleiben. Dies gilt auch für die Zeile "Ext. Editor", denn AGNUS enthält ja einen internen Editor, der durch seine Integration in die Entwicklungsumgebung so große Vorteile bietet, daß es sich kaum lohnt, einen externen zu benutzen, selbst wenn dieser in seinem Funktionsumfang überlegen sein sollte. Die Zeile "HTML-Browser" muß den Pfad, hier zu CAB, enthalten, wenn man mit AGNUS InterNet-Seiten erstellen möchte. Für mein Musikprogramm MusicEdit habe ich z. B. die Bedienungsanleitung komplett in HTML geschrieben. Die letzte Zeile "CPX-Server" enthält den Pfad zum Control-Accessory, hier das neuere COPS.ACC.

Am rechten Dialogrand befinden sich je zwei Einstellknöpfe für die Compilerversion. Bei der aktuellen Version 2.7.2 muß auch PL38 angeklickt werden. Darunter befinden sich Einstellknöpfe für die gebräuchlichen Überga-

Dialoge für Pfade und Environment

beprotokolle. All diese Einstellungen können gesichert werden. Sie werden beim Programmstart automatisch geladen. In der Zeile "Einstellung" kann man über ein kleines PopUp-Menu drei derartige Einstellungen anlegen und zwischen ihnen umschalten.

## Parameter für GNU und Shell

Den Dialog "Parameter für GNU & Shell" kann man im Menu System aufrufen. In seiner obersten Zeile läßt sich angeben, ob die Projektdatei immer gesichert wird, gemeint ist beim Verlassen von AGNUS. Diese Zeile sollte deaktiviert werden, wenn man zwischenzeitlich etwas ausprobieren möchte. In den meisten Fällen aber ist ihre Aktivierung durchaus nützlich. Mit der Zeile "am GEMDOS lauschen" kann AGNUS auf ATARI-typische Weise den Zustand der Quelltextdateien eines Projektes ermitteln. Auf meinen Wunsch hin wurde dankenswerterweise die hier übliche Abfrage der Dateizeit eingebaut. Sofern AGNUS alle Abhängigkeiten bekannt sind, dazu gibt es eigene Abfragemöglichkeiten, werden mit großer Sicherheit nur die geänderten Module neu compiliert. Dies ist bei dem enormen Rechenleistungsbedarf von GCC eine sehr wichtige Funktion. So dauert die vollständige Neucompilation des Quellcodes meines Musikprogrammes MusicEdit, von derzeit fast 1 MB, auf meinem gut ausgerüsteten Falcon ziemlich genau eine Stunde. Da ist man schon froh, wenn nur die geänderten Module neu compiliert werden und dies dann in einigen Minuten erledigt ist.



Parameter für GNU & Shell

- ☒ Projektdatei immer sichern am GEMDOS lauschen
- ☒ Dateizeit kontrollieren
- ☒ \*. [C|CC|s|f]

GNUs MiNT-Priorität: 20

☒ GNU immer im Vordergrund

TOS-Console für Multitasking:

- ☐ Vollbildschirm
- ☒ AV-Server
- ☐ AES-Schnittstelle

Buttons: setzen, Abbruch, OK

Dialog für GNU- und Shell-Parameter

In der folgenden Zeile kann angegeben werden, daß die Extensionen der Quelltextdateien von Groß- in Kleinbuchstaben gewandelt werden. Dies benötigt GCC so und deshalb sollte diese Option immer aktiviert sein. Die Einstellung von "GNUs MiNT-Priorität" bringt natürlich nur unter MiNT etwas. Die Zeile "GNU immer im Vordergrund" sollte immer aktiviert sein. In Multitasking-Umgebungen bewirkt sie, daß der Großteil der Rechenleistung GCC zugewiesen wird. In MagiC ist beispielsweise der Vordergrund-Task etwa 70% der Rechenleistung zugewiesen, sofern man diese Einstellung nicht selbst verändert hat.

Die folgenden drei Einstellungen für die "TOS-Console im Multitasking" sind für diejenigen, die sich erst in C++ einarbeiten wollen von erheblicher Bedeutung. Man tut gut daran, erst einmal die graphische Oberfläche wegzulassen und sich ausschließlich mit der C++Syntax zu beschäftigen. Auf den ATARIs und dazu Kompatiblen sind dies TOS-Programme. Unter ATARI-TOS wird dazu der Bildschirm automatisch gelöscht, und auf diesem blanken Bildschirm dann die Ausgaben derartiger Programme dargestellt. Unter Multitasking-Systemen wird die Ausgabe von TOS-Programmen in ein eigenes Fenster geleitet. Dazu ist ursprünglich die Zeile "AES-Schnittstelle" eingerichtet worden. Leider war unter MagiC der dafür zuständige VT52-Emulator nicht zum Öffnen seines Fensters zu bewegen. Ich habe daher dem Autor von AGNUS vorgeschlagen, eine Lösung mit einem unsichtbaren Fenster hinzuzufügen, um einen blanken und

Parameter für Editor & Ausgabe

- ☐ Ausgabe hat statische Länge: 400 Zeilen
- ☐ automatisch Leerzeichen einfügen
- ☐ zeige nur Fehler, keine Warnungen
- ☒ Klammerabgleich zeigen für 750 ms
- ☒ farbige Syntaxmarkierungen
- ☒ bevorzugte Zeilenenden: CR/LF (TOS/DOS)

Cursor: [icon] blinkend 3\*

Farben: Blockmarken = 6

Buttons: ASCII-Tabelle neu laden, setzen, Abbruch, OK

Dialog für Editor- und Ausgabe-Parameter

dennoch Multitasking-konformen Bildschirm zu erhalten. In den Entwicklungsversionen meines Musikprogrammes MusicEdit verwende ich diese Lösung seit langem und weiß daher, daß sie auch unter MagiC problemlos funktioniert. Dieser Vorschlag ist in der Zeile "Vollbildschirm" realisiert. Wird die Zeile "AV-Server" aktiviert, so wird z. B. MAGXDESK als Server erkannt und dann tatsächlich der VT52-Emulator dazu gebracht, sein Fenster zu öffnen. Daß dabei die Ausgabe von C++Funktionen erst nach Drücken der Leertaste erscheint, liegt nicht an AGNUS, sondern an MagiC. Mehrfache Bitten um Abhilfe an Application Systems Heidelberg wurden bisher leider nicht erhört.

## Parameter für Editor und Ausgabe

Diesen Dialog "Parameter für Editor & Ausgabe" kann man ebenfalls im Menu System aufrufen. Darin ist sicher sinnvoll, die Zeile "Klammerabgleich zeigen" zu aktivieren. Wenn ein Farbmonitor zur Verfügung steht, ist es sehr zu empfehlen, die Zeile "farbige Syntaxmarkierungen" zu aktivieren. In der Zeile Farbe kann man dann in je einem Pop-Up-Menu den einzelnen Syntaxelementen jeweils eine Farbe seiner Wahl zuordnen. Sicher konnte man bisher auch ohne ein derartiges Feature gute Programme entwickeln. Aber aktuelle Editoren bieten dies nun einmal, und bald möchte man diese Annehmlichkeit nicht mehr missen. Auf jeden Fall läßt sich damit vortrefflich demonstrieren, daß AGNUS die

aktuellen Standards bieten kann.

Die nächste Zeile "bevorzugte Zeilenenden" ist natürlich für TOS einzustellen. Leider bleiben die Bildschirm Ausgaben dennoch UNIX-like, d. h. es wird eine neue Zeile nur mit einem vertikalen Tabulator eröffnet. Ich behelfe mir mit folgender bedingten Compiler-Anweisung:

```
#ifdef __GNUC__
#define endl "\v\r"
#endif
```

Diese Eigenart tritt erst ab der aktuellen GNU-Version 2.7.2 auf. Da bei Anfängern hierdurch sehr leicht der Eindruck entstehen kann, als ob das mühsam erstellte Programm nicht richtig funktionieren würde, sollte dies verbessert werden. Desweiteren können noch verschiedene Cursorarten und ASCII-Tabellen ausgewählt werden.

## Arbeitsumgebung nach persönlichen Vorstellungen

Alle bisher beschriebenen Einstellungen können mit "Parameter sichern" im Menu System gesichert werden. Aber es gibt noch mehr. Man kann in demselben Menu mit "Projekte" einen gleichnamigen Dialog öffnen. Er ist in dem Screen-Shot am Anfang dieses Artikels am rechten Rand zu sehen. In ihm kann man durch Anklicken des Icons mit dem Plus das gewünschte Projekt laden. Das Symbol mit dem Minus ermöglicht das Gegenteil, näm



lich nicht mehr benötigte Projekte aus dem Dialog zu entfernen.

Im Menu Projekt findet sich ein Eintrag Module zum Öffnen eines gleichnamigen Dialogs, in welchem sich alle Dateien eines Projekts mit der Endung \*.c, \*.cpp usw. darstellen lassen. Er ist ebenfalls im Screen-Shot am Anfang dieses Artikels in der rechten unteren Ecke zu sehen. Wurde ein schon geladenes Projekt markiert, so werden durch Anklicken des Schatztruhen-Icons alle Module dieses Projekts im Dialog aufgelistet. Wird ein Projekt neu erstellt, kann man im Module-Dialog über das Icon mit dem Plus alle zugehörigen Module dort eintragen. Das Icon mit dem Minus ermöglicht das Gegenteil, nämlich vorhandene, nicht zugehörige Einträge zu entfernen. Alle weiteren Einträge dieser beiden Dialoge sind vor allem für das Erstellen eines neuen Projekts von Bedeutung. Um den Rahmen dieses Artikels nicht zu sprengen, kann auf diese hier nicht näher eingegangen werden.

Erforderlich ist ferner ein Fenster für Ausgaben aller Art, die während eines Compilerlaufs anfallen. Dieses sog. "Ausgabefenster" läßt sich im Menu System über den Eintrag Ausgabefenster aufrufen. Es ist ebenfalls im Screen-Shot am Anfang dieses Artikels links unten zu erkennen. Auch diese weitergehenden Einstellungen lassen sich dauerhaft festhalten, und zwar entweder mit "Parameter sichern" und teilweise auch mit "GUI-Einstellungen" im Menu Diverses.

Generell läßt sich sagen, daß es mit AGNUS möglich ist, eine Arbeitsumgebung einzurichten, wie dies heute bei führenden C++-Entwicklungsumgebungen der Fall ist. Dies ist ein erheblicher Vorteil für Programmierer, die ihre Brötchen nicht ausschließlich auf ihrem Lieblingscomputer verdienen können.

## Ein fertiges Projekt testen

Im Ordner SRC auf der Lieferdisk befinden sich einige fertige Projekte. Im darin enthaltenen Ordner TEST sind je ein einfaches Testprogramm für C und C++ enthalten. Wie oben beschrieben werden die Projekte im Projekte-Dialog und die Quelltextdateien im Modu-

**Hier ein Blick auf das Ausgabefenster mit provozierter Fehlermeldung.**

```
[1] D:\C++\Source\CE\HELLO\HELLO.CPP
E1: parse error before 'return'

// HELLO.CPP
#include <iostream.h>          // cout ...

main()
{
    cout << endl << "Hello world of C++"//;

    return 0;
}
```

le-Dialog eingetragen. Markiert man einen der Dateinamen und klickt dann auf das Icon mit Papierstapel und Bleistift, so wird diese Datei in einem Editorfenster dargestellt. Ändert man nun etwas in diesem Textfenster, so wird umgehend dieser Dateiname im Module-Fenster gekennzeichnet. Klickt man anschließend auf das Icon mit dem Häkchen, wird die geänderte Quelltextdatei neu kompiliert. Mit Hilfe des Startflaggen-Icons können Module auch dann neu kompiliert werden, wenn sie nicht geändert wurden. Ist die Compilation zu Ende, kann man durch Anklicken des Programm-Icons, ganz rechts, das übersetzte Programm starten. Dieses Icon enthält übrigens bei GEM-Programmen einen "gem", also einen Edelstein, bei TOS-Programmen bleibt es leer.

Eine Funktion, die ebenfalls auf meinen Wunsch hin implementiert wurde, findet sich im Menu Sprünge im Menüeintrag "suchen/ersetzen". Im sich öffnenden Dialog kann "in allen Modulen suchen" gewählt werden. Sucht man z. B. eine Variable, die in mehreren Modulen vorkommt, so wird die Datei des ersten Vorkommens genau an dieser Stelle in einem Editorfenster dargestellt. Sucht man weiter, folgt das nächste Vorkommen im nächsten Fenster usw. So kann man schließlich in den Fenstern von Vorkommen zu Vorkommen komfortabel blättern. Eine sehr originelle Realisierung dieser wichtigen Suchfunktion, insbesondere für große Projekte.

## Ausgabefenster mit provozierter Fehlermeldung

Ebenfalls sehr gelungen ist die Art und Weise der Fehleranzeige, vor allem in Farbe. In dem dargestellten Hello-Beispiel wurde am Ende der cout-Zeile der Strichpunkt auskom-

mentiert und dadurch ein Fehler provoziert. Versucht man nun, dieses Beispiel zu compilieren, so wird der Fehler im Ausgabefenster angezeigt, ggf. ein Textfenster geöffnet und in seiner Infozeile der Fehler ebenfalls angegeben. Der Cursor wird in der Zeile positioniert, in welcher der Fehler sich auswirkt und gleichzeitig auf dieser Höhe ein farbiger Punkt am linken Rand gezeichnet, dessen Farbe, wie schon beschrieben, einstellbar ist. Zwischen mehreren Fehlern kann sogar mit Tastenkombinationen hin und her gesprungen werden.

Es gäbe noch viele interessante und leistungsfähige Funktionen von AGNUS zu erwähnen. Darauf soll jedoch an dieser Stelle verzichtet werden, da viele Anwender jetzt schon in der Lage sein werden, allein weiterzumachen. Es bleibt festzuhalten, daß es erfreulicherweise in unserem Lande Entwickler gibt, die in der Lage und willens sind, ein derart mächtiges und gut bedienbares Entwicklungswerkzeug für GNU-C++ zu erstellen.

Übrigens: Wie aus sicherer Quelle zu erfahren war, wurde das TOS des neuen Milan mit GNU-C++ neu kompiliert. Dann müßten sich ja GNU-C++ Programme auf dem Milan besonders wohl fühlen. Es tut sich was. Man darf gespannt sein.

**Preis: DM 30,-**

**Bezugsquelle:**

**Dipl. Ing. (FH) Volker Hemsen**

**Gremskampstr. 3**

**D-23714 Bad Malente-Gremsmühlen**

**Prof. Dipl. Ing. Herbert Walz**



Thomas Raukamp

## Der Grafikschlumpf:

# Smurf 1.01



**Nach mehrjähriger Entwicklungsarbeit und einigen Previews, die Lust auf mehr machten, wurde auf der diesjährigen ATARI-Frühjahrsmesse endlich die Version 1.0 der EBV-Software "Smurf" vorgestellt. Das Warten hat sich gelohnt.**

**S**eit einiger Zeit geistern Gerüchte um Smurf durch die ATARI-Kreise. Da "Gut Ding" aber bekanntlich nun mal "Weile haben will", haben sich die Programmierer Olaf Piesche und Christian Eyrich Zeit gelassen für ihr Produkt, das einmal einen neuen Stern am Grafikhimmel darstellen könnte. Um auch bereits zur Markteinführung einen reibungslosen Vertrieb zu garantieren, haben die Programmierer auch gleich eine eigene Software-Firma, Therapy Seriouz Software, gegründet.

### Grundsätzliches

Bei Smurf handelt es sich um ein umfangreiches, modular aufgebautes Bildbearbeitungs- sowie Konvertierprogramm, das in allen Farbtiefen arbeitet. Durch die außerordentlich saubere Programmierung sollte es auf allen bekannten TOS-Maschinen vom ST bis zum Hades oder Milan und sämtlichen Emulatoren problemlos laufen. Besonderes Augenmerk wurde von den Programmierern auf eine moderne, intuitive Oberfläche und eine hohe

Arbeitsgeschwindigkeit gelegt. Gleichzeitig ist das Programm durch eine Vielzahl von Im- und Exportfiltern sowie Effekt- und Filtermodulen äußerst vielseitig gestaltet. Das modulare Konzept öffnet das Programm außerdem für zukünftige Erweiterungen.

### Die Oberfläche



**Bild 1: Standard bis Abgefahren – für jeden die passende Oberfläche.**

Die Oberfläche hebt Smurf von vergleichbaren Produkten ab: Sie ist in hohem Maße konfigurierbar und wirkt auf den ersten Blick moderner und frischer, ohne dabei Benutzer anderer Programme zu verwirren. Dabei ist sie natürlich völlig in GEM eingebunden.

Da es sich bei EBV-Spezialisten in den meisten Fällen um Ästheten handeln sollte, werden diese an der Benutzerschnittstelle ihre reine Freude haben können.

Das Aussehen der Oberfläche ist durch viele Optionen einstellbar (siehe Bild 1). Für das grundsätzliche Erscheinungsbild stehen 3 verschiedene Designs zur Verfügung (Standard, Abgefahren und Therapy), die in erster Linie Form und Farbe der Auswahl- bzw. Radiobuttons bestimmen. Außerdem kann das Aussehen der (sehr nützlichen) Statusanzeige, die z. B. den Fortschritt von Lade- und Bearbeitungsvorgängen anzeigt, aus 7 verschiedenen Variationen ausgewählt werden.

Wie es sich für ein modernes Programm gehört, sind alle Dialoge in GEM-Fenstern untergebracht, was besonders Nutzer von MagiC und anderen MultitaskingBetriebssystemen erfreuen wird. Wo dieses sinnvoll erscheint, ist das Programm weitestgehend durch Drag und Drop bedienbar. Als Online-Hilfe steht sowohl ein kontextbezogenes ST-Guide-Hypertextsystem sowie eine fast vollständige Implementation von Bubble-GEM zur Verfügung.

### Ein Programm von Format

Einer der größten Pluspunkte von Smurf ist sicherlich die üppige Ausstattung mit Im- und Exportfiltern, die kaum Wünsche offen lassen und neben den gängigen Grafikformaten auch einige echte Exoten bieten, von denen man vielleicht bisher nicht einmal etwas gehört hat. In der bisherigen Version verfügt Smurf über insgesamt 65 Import- und immerhin 14 Exportfilter. Eine Liste der Importfilter kann der Aufstellung 1 entnommen werden. Im Falle der Exportfilter ist Smurf allerdings eine etwas realistischere Orientierung zu wünschen – gerade Web-Designer werden den fehlenden GIF- und JPEG-Export nur schmerzlich verwinden können. Hier muß ein weiterer (externer) Grafikkonverter bemüht werden, was eigentlich der Ausrichtung des Programms auffällig widerspricht und besonders Anwender von Single-TOS-Systemen einiges an Nerven kosten kann.

# Milan

## - Computer mit extra Service

### ✓ 3 Jahre Garantie

Bei uns erhalten Sie auf das gelieferte System 3 Jahre Garantie. Dies gilt auch für eventuell enthaltene Monitore!

### ✓ Sofort-Tausch

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

### ✓ Service Hotline

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

### ✓ Extra Software-Paket

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

### ✓ Individual-Service

Wir statten Ihren Milan ganz nach Ihren Wünschen aus.

### ✓ Ready to go

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

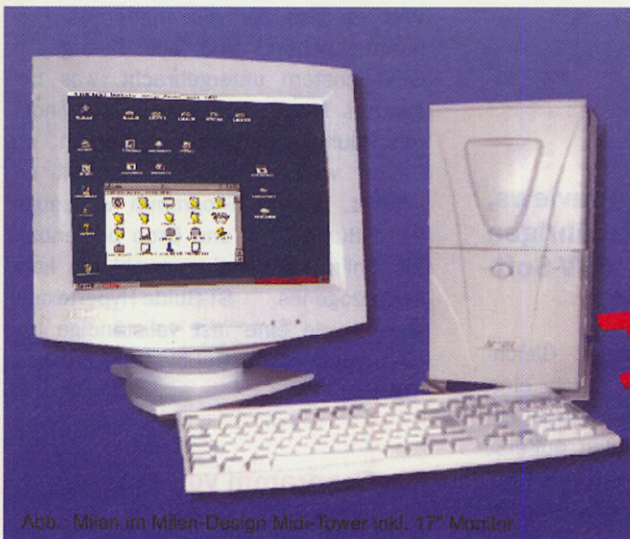


Abb.: Milan im Milan-Design Midi-Tower inkl. 17" Monitor

## Milan Pack 1

DM 1499.-

Der Milan betriebsfertig in der Grundausstattung:

Dazu gehören: Der Rechner im Midi-Tower Gehäuse, 1.44 MByte Floppy, Festplatte (400 MByte), 16 MByte RAM, 2 MByte Grafikkarte S3 Trio V64+, Tastatur, Logitech Pilot Maus, Betriebssystem Milan-Tos, Software-Paket.

**Milan-Pack 1 + 15"-Monitor .....1949.-**

wie beschrieben, jedoch inkl. hochwertigem 15" Monitor der Marke Axion, welcher sich durch sein hervorragendes Bild auszeichnet.

## Milan Pack 2

DM 1899.-

wie Pack 1, jedoch erweiterte Ausstattung:

32 MByte RAM, 2 GigaByte Festplatte, 24-fach CD-ROM Laufwerk inkl. Treiber und 3 CD-ROM

**Milan Pack 2 inkl. 15"-Monitor (s.o.) .....2349.-**

**Milan Pack 2 inkl. 17"-Monitor .....2674.-**

17"-Monitor mit High Black Matrix-Röhre, TCO 95 der Marke Belinea für gestochen scharfe Darstellung und hohe Bildfrequenzen in allen Auflösungen.

## Milan Pack 3

DM 2199.-

wie Pack 2, jedoch erweiterte Ausstattung:

64 MByte RAM, 4.3 GigaByte Festplatte, 24-fach CD-ROM Laufwerk inkl. Treiber und 3 CD-ROM

**Milan Pack 3 inkl. 15"-Monitor (s.o.) .....2649.-**

**Milan Pack 3 inkl. 17"-Monitor (s.o.) .....2974.-**

**Milan Pack 3 inkl. 19"-Monitor .....3649.-**

High Black Matrix-Röhre, TCO 95 der Marke Belinea professionelles Arbeiten.

## Milan Ultimo

DM 2999.-

wie Pack 3, jedoch erweiterte Ausstattung für

professionelle Anwendungen: 128 MByte RAM, 8 GigaByte Festplatte, 32-fach CD-ROM Laufwerk inkl. Treiber, Cherry G80-3000 Profi-Tastatur, Logi Mousman Profi-Maus.

**Milan Ultimo inkl. 15"-Monitor (s.o.) .....3449.-**

**Milan Ultimo inkl. 17"-Monitor (s.o.) .....3774.-**

**Milan Ultimo inkl. 19"-Monitor (s.o.) .....4449.-**

## Achtung!

Neben den obigen Angeboten stellen wir Ihnen Ihren Milan auch gerne nach individuellen Wünschen zusammen. Bitte erfragen Sie hier Ihr persönliches Angebot.

Neben den genannten Geräten bieten wir eine Vielzahl an sinnvollen Erweiterungen und Zubehörsachen an. Fordern Sie unseren aktuellen Gesamtkatalog an.

Die Auslieferung der Milan-Computer beginnt im Mai (Herstellerangabe) nach Bestellreihenfolge.

## RAM, Chips, Controller...

### 1040 ST, Mega ST

4 MByte .....99.-  
4 MByte Erweiterung für alle ST-Typen.

### 1040 STE, Mega STE

2 MByte .....59.-  
4 MByte .....99.-

### Magnum RAM ST

bis 12 MByte für ST, Mega ST  
Leerkarte .....229.-  
Karte inkl. 8 MByte .....279.-

Karte inkl. 8 MByte + TOS 2.06 .....329.-

### Magnum Mega STE

Leerkarte .....229.-  
dto. inkl. 8 MByte .....279.-

### Falcon

Vantage inkl. 16 MByte .....169.-  
Echte ST-RAM-Erweiterung, voll kompatibel, 14 MByte nutzbar.

Magnum Falcon inkl. 8 MByte .....149.-  
Fast-RAM-Erw., erweitert auf 12 MByte

### Atari TT

Magnum RAM TT Leerkarte .....149.-  
dto. mit 16 MByte .....269.-  
dto. mit 32 MByte .....389.-

### Ersatzteile / Chips

Tos 2.06 Eeproms .....49.-  
Tos 3.06 Eeproms .....69.-  
68881 Copro .....39.-  
68882 Copro (PLCC) .....59.-  
68882 PLCC, 33 MHz .....79.-

FPU-Set für Mega STE .....49.-

Ajax Floppy-Controller .....39.-

DMA-Chip .....39.-

Netzteil 1040 ST .....79.-

Netzteil Mega STE, TT .....79.-

Shifter .....39.-

### DMA-Hostadapter

SCSI-Hostadapter Link97 .....139.-

Link 97 inkl. HD-Driver .....169.-

Link 97 intern f Mega STE .....199.-

Link 97 intern f Mega STE .....199.-

### Kabel

SCSI 25-50, 1m .....14.90

SCSI 50-50, 1m .....14.90

SCSI-2 (HD - 50), 1m .....29.-

SCSI-2 (HD - 50), 1m .....29.-

SCSI-2 (HD - 50), 1m .....29.-

SCSI-2 (HD - 50), 1m .....29.-

SCSI-2 (HD - 50), 1m .....29.-

SCSI-2 (HD - 50), 1m .....29.-

SCSI-2 (HD - 50), 1m .....29.-

SCSI-2 (HD - 50), 1m .....29.-

SCSI-2 (HD - 50), 1m .....29.-

SCSI-2 (HD - 50), 1m .....29.-

SCSI-2 (HD - 50), 1m .....29.-

SCSI-2 (HD - 50), 1m .....29.-

## Tintenpatronen:

kompatible Tintenpatronen in 1A-Qualität!

für Canon

BJC 4000/4100/4200/4300/4550

schwarz / color .....12.90/22.90

BJC 800/880

schwarz .....14.90

color (c,y,m) .....15.90

BJC 600/610/620

schwarz .....8.90

color (c,y,m) .....8.90

für Epson

Stylus color

schwarz .....19.90

color .....29.90

Stylus color II / IIs

schwarz .....19.90

color .....29.90

Stylus color 500, 200

schwarz .....19.90

color .....29.90

Stylus 400/600/800/1520

schwarz .....19.90

color .....34.90

Stylus color 3000

schwarz / c/y/m je .....49.90

## FlachbettScanner

Passend zu ScanX bieten wir Ihnen die sehr hochwertigen und in vielen Tests hervorragend bewerteten Scanner der Fa. Microtek. Im Gegensatz zu vielen Billigscannern erreichen diese eine hervorragende Farbwiedergabe und Bildschärfe - Daten, die viel wichtiger sind, als theoretische Auflösungen. Zu jedem Scanner liefern wir die hierzu optimierte Software ScanX. Anschluß an den Atari erfolgt per SCSI.

**Scanmaker 330 + ScanX 399.-**

Schneller Single-Pass-Scanner mit 300 \* 600 dpi optischer Auflösung, interpoliert bis 4800 dpi, 30bit Farbtiefe

**Scanmaker 630 + ScanX 599.-**

Schneller Single-Pass-Scanner mit 600 \* 1200 dpi optischer Auflösung, interpoliert bis 9600dpi, 30bit Farbtiefe = 1.08 Milliarden Farben.

**Dia-Aufsatz für Astra 610/1200:**

**Aufpreis: 299.-**

Diese Scanner sind alternativ auch mit einem Din A4 Durchlichtaufsatz (z.B. für Dia's, Großformat-Dia's etc.) lieferbar.

**Microtek Scanmaker 35t plus**

**inkl. ScanX 1559.-**

Dia-Scanner mit hervorragendem Preis-/Leistungsverhältnis. Für Dia-Positive sowie Negative. 1950 dpi optische Auflösung, 3900dpi interpoliert => Vergrößerung für Druck von Dia auf Din A4 problemlos möglich! 30bit Farbtiefe für messerscharfe Scans.

**Mortimer 29.-**  
Mortimer ist der gelernte Universal-Butler für Ihren Atari ST. Zu seinen Fähigkeiten gehören u.a. ein Taschenrechner, Tastaturmakros, 10 verschiedene Editoren, RAM-Disk, Druckerspools, Virenwächter, Snapshot-Utility, verbessertes Kontrollfeld, neue Datei-Funktionen, ASCII-Tabelle und Maus-Beschleuniger und und und...

**M. deLuxe 79.-**  
Mortimer deLuxe bietet neben den ganzen angenehmen Fähigkeiten seines kleinen Bruders viele weitere Features: Er durchsucht Ihre Dateien nach Textstellen (wo ist noch der Brief an...), Terminplaner, Daten-Verschlüsselung

Das Datenbank-Duo für alle Fälle:

## Freeway & EasyBase 99.-

Mit diesem Doppelpack präsentieren wir Ihnen gleich 2 Datenbank-Hits im Paket: Freeway ist eine große Datenbank-Innovation. Einfach und unkompliziert können Sie jede Art von Daten erfassen. Durch die Synthese aus Volltext-Datenbank und Feldstruktur sind Sie in der Anlage Ihrer Daten völlig frei. Eine leistungsfähige Ähnlichkeitssuche, unbegrenzte Datenmengen, Grafik-Einbindung, Serienbrieffunktion etc. machen Freeway zu einem tollen Werkzeug. Achtung Freeway benötigt 2 MByte und Festplatte.

Easy Base ist dagegen eher eine klassische Datenverwaltung. Bereits ab einem einfachen 1 MByte-Atari stellt Sie eine zuverlässige und schnelle Möglichkeit, seine Daten übersichtlich zu verwalten, zur Verfügung.

## KSpread 4 99.-

K-Spread 4 ist eine professionelle und bewährte Tabellenkalkulation für Atari-Computer. K-Spread arbeitet mit bis zu 8 Fenstern. Datenaustausch zwischen den einzelnen Fenstern geschieht einfach per Drag and drop - markieren und mit der Maus hinüberziehen. Durch flexible Datenformate und Kompatibilität zu den Formaten Lotus, Symphony, DIF und ASCII können Sie auch Daten anderer Rechnerplattformen verwenden.

Mit den eingebauten Grafikfunktionen können Sie schnell und einfach repräsentative Schaubilder (K-Spread beherrscht Balken, Linien- und Tortendiagramme) erstellen. Diese können direkt gedruckt oder als Vektorgrafik z.B. in Calamus übernommen werden.

## Pinart 4.1 149.-

Die komplett überarbeitete Version jetzt ganz neu: Neue und überarbeitete Funktionen, OLGA, ARGV und Drag & Drop machen die Zeichen- & Retouche-Arbeit noch effektiver.

## Neu: Supergünstig von Purix Software:

|                                         |      |
|-----------------------------------------|------|
| Formula                                 | 15.- |
| leistungsfähiger Formeleditor           |      |
| Scarabus                                | 15.- |
| Fonteditor für Signum-Fonts             |      |
| Font-Machine                            | 15.- |
| Fontkonverter für True Type nach Signum |      |
| alle 3 Zusammen: nur                    | 29.- |
| Headline                                | 9.-  |
| Große Überschriften in Signum!          |      |

## Script 4 49.-

leistungsfähige Textverarbeitung mit Vektorfont-Unterstützung und Grafikimport.

## Script 5 Upgrade 39.-

(von Script 4 oder älter)

## Script 5 Neu-Paket 79.-

# CD-ROM

## Whiteline-Produkte

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

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

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

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

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

## Neu:

### Script 5 plus CD 49.-

Script 5 Vollversion + Korrespondenz Musterbriefe + 1000 Fonts + 8000 Grafiken

**Multimedia CD 149.-**  
Speziell f. Atari Falcon: Neon 3D-Vollversion + Overlay Multimedia Komplet-Paket auf 1 CD.

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

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

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

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

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

## Software Angebote:

### Arabesque 2 Home 79.-

Eines der leistungsfähigsten Grafik-Programme für Atari, insbesondere für Vektorgrafik-uBearbeitung empfohlen.

### Convektor 29.-

Vektor-Tracer, Konvertiert Pixel-Grafiken in Vektorgrafiken.

### Paket:

### Arabesque + Convektor

**zusammen: 99.-**

### Clip-Art-Pack 69.-

8000 Clip-Arts Grafiken auf 26 Disketten inkl. Grafiksoftware und gedrucktem Komplettkatalog.

### Spiele-Pack sw 89.-

40 Disketten mit unterhaltsamen Spielen für den sw-Monitor. Insgesamt enthält das Paket ca. 100 abwechslungsreiche Spiele-Programme.

### Spiele-Pack farbe 89.-

40 Disketten mit Spielen für Farbmonitor.

## Modems

Alle Modems komplett mit allen benötigten Kabeln (Seriell, Telefonkabel und Stromversorgung!

### 33.600 High-Speed 169.-

mit 33.600 Bit/s ein echter Renner. Ideal für große Datenmengen und regelmäßige Online-Sitzungen. Natürlich auch für btx, Fax...

### 56.600 High-Speed 239.-

wie oben, jedoch noch schneller! bis 56.600 Bit/s!

### Zum Modem empfehlen wir:

### DFÜ/Internet-Paket 29.-

komplette Softwareausstattung für DFÜ, BTX /T-Online, Fax und Internet mit Ihrem Atari.

### Multiterm pro: 29.-

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

### Teleoffice 3.0: 49.-

professionelle Fax-Software, u.a. Direktfax aus Calamus, Papyrus etc, Serienfax, Fax-Empfang & Polling, Zeitversetztes Senden...

### Besonders günstig: Teleoffice + Multiterm prof. +

### DFÜ-Pack für nur 99.-

### DFÜ-Power-Pack 2 249.-

Modem 33.600 + Teleoffice + Multiterm pro + Internet-Software

### DFÜ-Power-Pack 3 319.-

Modem 56.600 + Teleoffice + Multiterm pro + Internet-Software

### neue CD-ROM für s Internet



Just call me Internet 59.-

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

## Mäuse für Atari !!

### ManhattanMaus 29.-

hohe Auflösung, liegt gut in der Hand, wahlweise in rot, schwarz oder grau!

### Champ Mouse 39.-

sehr hochwertige und ergonomische Maus, voll kompatibel!

# NEWS

## Apex Media 249.-

Jetzt in der neuesten Version (2.41) verfügbar! Speziell für den Falcon mit voller DSP-Unterstützung wurde dieses Grafik-Animations- und Film-Programm geschaffen. Leistungsfähige Zeichenwerkzeugen, Bild- und Film-Filter, Farbmanipulation, Digitizer-Unterstützung, Morphing & Bildeffektfunktionen, Vektorfonts etc. machen das Programm zu einem effizienten Werkzeug für Grafikbearbeitung & -manipulation mit echter Worlstation Power.

## Apex Intro 99.-

Start-Version von Apex Media; Ohne die Spezialfunktionen Digitizer, Film-Filter und Morphing ist Apex Intro ein handliches und mächtiges Gestaltungswerkzeug für Animationen & Filme.

## Neon Grafix 3D 149.-

Die absolute Referenz an 3D-Raytracer und Filmgenerator für Atari Falcon und TT. Zum Erstellen 3D-Grafiken und Animationen bietet das Programm professionellste Möglichkeiten. Vormalig beinahe DM 800.- teuer können wir Ihnen dieses jetzt zum echten Schnäppchenpreis bieten.

## Papyrus 6 199.-

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

**Achtung:** Bei uns jetzt gratis inkl. Formula Formelsatzsoftware

## Homepage Pinguin 39.-

Homepage-Designer zur Erstellung von HTML- Dokumenten und eigenen Seiten für das Internet.

## Neue Version 1.35: STEmulator pro 69.-

rein Softwaremäßiger Atari-Emulator für Windows95. Die Hardware-Ressourcen Ihres PC können vollständig genutzt werden (Drucker, Schnittstellen, CD-ROM, Festplatte, Grafikkarte etc.)

Durch sehr flexible Einstellmöglichkeiten ist der STEmulator extrem kompatibel, selbst viele alte Farbspiele funktionieren auf dem STEmulator! Genauso moderne Programme wie Calamus SL.

## STEmulator pro Extra 119.-

dto. inkl. Multitasking Betriebssystem NAES + Thing 3D-Desktop.

## passend zum STEmulator Data Transfer Kit 39.-

Aufpreis zu STEmulator nur 30.-  
Komplettes Kit zur Datenübertragung von Atari zum PC. Das Paket enthält die Software für Atari uns PC sowie ein spezielles Daten-Kabel.

### Paketangebote:

STEmulator + Artworks CD f. Calamus 99.-  
STEmulator + Xplore + Best of Atari ins. 99.-  
STEmulator + Maxon CD 2 + Best of AI 2 139.-

## Gebrauchte Atari Hardware

|                     |       |
|---------------------|-------|
| Atari 1040 ST       | 150.- |
| Atari 520/260 ST    | 65.-  |
| 1040 ST, 4 MByte    | 299.- |
| Mega ST, 2 MByte    | 249.- |
| Mega ST 4 im Tower  | 299.- |
| Mega STE, 4 MByte   | 399.- |
| Atari SLM 605 Laser | 249.- |
| SH205 Festplatte    | 85.-  |
| Vortex 30 MByte     | 100.- |
| Monitor SM 124      | 95.-  |

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| CD-ROM Laufwerk                  | 199.- |
| SCSI extern inkl. Geh., Kabel... |       |
| Toshiba 4201 Dual-Laufw.         |       |

## Tastaturen Neuware

|                                      |       |
|--------------------------------------|-------|
| Mega ST Tastatur                     | 59.-  |
| (orig. Mega ST Tastatur)             |       |
| Mega STE/TT Tastatur                 | 39.-  |
| dto. 5er-Pack                        | 159.- |
| Orig. Tastatur f. Mega ST/STE und TT |       |
| Tastatur intern                      | 19.-  |
| dto. 5er Pack                        | 59.-  |
| für 1040 ST, STE, Falcon wahlweise   |       |
| Tastaturprozessor                    | 19.-  |

## Bastler / Ersatzteile

|                          |      |
|--------------------------|------|
| 1040er-Board defekt      | 15.- |
| 1040er kompl. f. Bastler | 25.- |

## Atari TT-Board 150.-

### Kabel

|                                  |      |
|----------------------------------|------|
| Scart-Kabel f. Atari ST/STE      | 24.- |
| Monitor-Verlängerung 2m f. ST    | 19.- |
| Tastaturverl. f. Mega und TT, 2m | 10.- |
| Tastaturverl. dto., 5m           | 15.- |
| DMA-Kabel f. ST                  | 10.- |
| Seriell-Kabel, 2m                | 3.-  |
| SCSI intern, 3 Abgriffe          | 6.-  |
| SCSI intern, 5 Abgriffe          | 10.- |
| SCSI 25 - 50                     | 15.- |
| SCSI 50 - 50                     | 15.- |

### Druckerswitch

Aktiver Switch 99.-  
Aktiver Druckerswitch inkl. 256 KByte RAM. Gepufferter 2. Anschluß zum gleichzeitigen Druck z.B. auf 2 Druckern. Während Drucker A direkt genutzt wird, arbeitet Drucker B die Aufträge aus dem aktiven Puffer ab.

## Versand:

per Vorkasse: DM 6.-,

ab DM 250.- Bestellwert frei

(schriftliche Bestellung mit Scheck o. Bargeld, Bargeld aus Sicherheitsgründen bitte nur per Einschreiben!)

per Nachnahme: DM 12.-

Bestellwert zzgl. Nachnahme- und Versandgebühren von DM 12.-

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

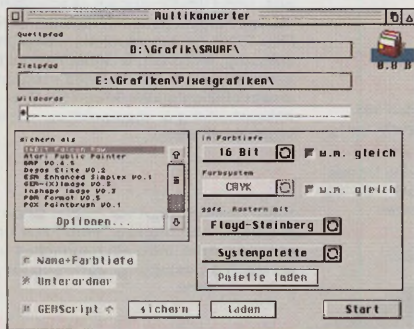
Heikendorfer Weg 43  
24149 Kiel-Dietrichsdorf  
Tel: (0431) 20 45 70  
Fax: (0431) 20 45 71

BTX: SEIDEL#

Internet:

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

**Seidel**  
SOFTWARESERVICE



**Viele Fliegen mit einer Klappe - der Multikonverter.**

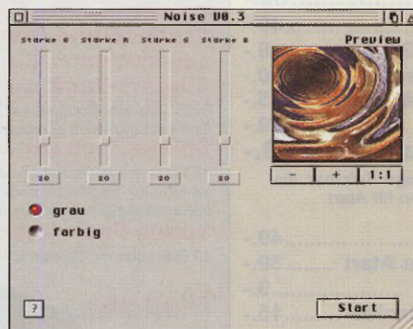
Durch die Fülle besonders der Importformate eignet sich Smurf ansonsten hervorragend zum Konvertieren von Pixelgrafiken. Besonders erfreulich ist hier der Multikonverter (siehe Bild 2), der es ermöglicht, mehrere Bilder oder ganze Ordner in ein anderes Format zu verwandeln. Als wäre dieses nicht bereits genug, kann auf den Konvertierungsprozeß noch weiter Einfluß genommen werden: Sowohl die Farbtiefe als auch die Rasterung der Zielbilder kann verändert oder an bestimmte Paletten angepaßt werden. Geplant ist auch eine Beeinflussung des Farbsystems. Zusätzlich stehen zu einigen Exportfiltern noch verschiedene formatbezogene Zusatzoptionen zur Verfügung.

Merkwürdigerweise konnten jedoch in der vorliegenden Version Grafiken, die gerade bearbeitet werden, nicht einzeln konvertiert werden, da der entsprechende Menüpunkt noch gesperrt war. Einzig das Wandeln der Farbtiefe steht in einem anderen Menü zur Verfügung. Sicher werden die Programmierer hier aber sehr bald Abhilfe schaffen.

## Effektivität

Die Attraktivität einer Bildbearbeitung hängt natürlich in hohem Maße von den vorhandenen Effekt- bzw. Filtermodulen ab. Und damit ist Smurf wirklich reichlich gesegnet worden. Nicht weniger als 36 Effektmodule und 71 Filtermatrizen stehen dem tatenfreudigen ATARIler zum Austoben zur Verfügung.

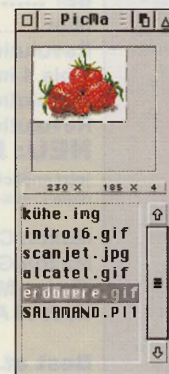
Die Filtermatrizen sind im 5x5-Filtermodul nachladbar und liegen erfreulicherweise im \*.WF5-Format vor, das vielen von DA's Picture bekannt sein wird. Die Liste der Filterdateien ist al-



**Effekte ohne Reue - die Moduloberfläche.**

so beliebig erweiterbar. Natürlich ist auch eine Speicherfunktion für selbst-erstellte Matrizen vorhanden, so daß Dateien zwischen den Programmen und Anwenden frei ausgetauscht werden können. Aber auch die mitgelieferten \*.WF5-Dateien bieten bereits genügend Material für stundenlange Spielereien. Allerdings sollten in zukünftigen Versionen Pfadangaben gespeichert werden können, denn die Filter bei entsprechender Verschachtelungstiefe immer wieder umständlich per Fileselector zu suchen, macht auf Dauer wenig Spaß.

Die Bedienung der Effektmodule ist dagegen die reine Freude. Nahezu jedes Modul verfügt über ein eigenes Dialogfenster, in dem über Schieberegler und Radiobuttons genaue Einstellungen z. B. für betroffene Bereiche, Farbsättigungen, Intensitäten usw. vorgenommen werden können (siehe Bild 3). Klares Highlight stellen jedoch die in diesen Dialogen integrierten PreviewFenster dar, die einen in Echtzeit verschiebbaren Bildausschnitt darstellen. Ein Mausklick auf diesen Ausschnitt wendet den gewählten Effekt auf diesen an und läßt eine Vorab-Beurteilung zu. Die Preview-Funktion arbeitet dabei traumhaft schnell. Auf einem unbeschleunigten Falcon gibt es nur minimale Verzögerungen. Diese Effektivität ist nur als beispielhaft zu bezeichnen. Auch die Modul-Dialogfenster sind fast durchgängig mit der Bubble-GEM-Hilfsfunktion versehen, so daß man sich auch ohne Handbuch gut zurechtfinden kann. Außerdem lädt die ebenso komfortable wie schnelle Preview-Funktion zum Rumprobieren geradezu ein, da kein versehentliches Zerstören des Endergebnisses zu befürchten steht. Trotzdem wäre eine zusätzliche UNDO-



**Mit dem Bildmanager haben Sie stets einen Überblick über die aktuelle Bild-Bibliothek.**

Funktion für das Endergebnis wünschenswert, denn manchmal sieht das Gesamtergebnis ja doch etwas anders aus als auf dem Ausschnitt erkennbar.

Die Vielfalt der verschiedenen Effektmodule läßt schon jetzt kaum Wünsche offen, obwohl einige Module noch nicht einmal komplett fertig sind und einige Optionen somit nicht anwählbar sind. Gemeinsam ist allen Modulen die außerordentlich hohe Arbeitsgeschwindigkeit, die mir von keinem vergleichbaren Programm bekannt ist. Wer schon einmal wegen einiger Effekte in Klassikern wie z. B. "Studio Photo" die Anschaffung einer neuen Kaffeemaschine in Betracht gezogen hat, wird sich fragen, welcher nette Mensch denn über Nacht seinen Rechner ausgetauscht hat. Hier macht sich die relativ lange Entwicklungszeit positiv bemerkbar, denn viele Module sind direkt in Assembler entwickelt und danken es nun mit hoher Geschwindigkeit. Wenn Smurf schon auf "normalen" O30-Maschinen rennt, darf man auf die Werte auf einem Milan oder Hades mehr als gespannt sein.

Auf alle Effektmodule einzeln einzugehen, würde hier bedauerlicherweise den Rahmen sprengen. Trotzdem sei auf einige Highlights hingewiesen:

So mußten geplagte ATARI-Grafiker lange Zeit auf eine einfache Möglichkeit zum Erzeugen von Schatten (zum Beispiel zum Unterlegen von Text und Buttons in WebGrafiken) verzichten und umständliche Wege über Montagen und Weichzeichner gehen. Smurf bietet dafür das Modul "Drop Shadow", das ebenso einfach wie effektiv arbeitet (siehe Snapshot 1). Eine frei wählbare Schattenrichtung würde das Glück allerdings komplett machen.



# Kühe sind nett!!!

**Weiche Schatten erhöhen die Ästhetik.**

"Bump It Up!" dagegen bietet Funktionen, wie man sie sonst nur von Raytracern gewohnt ist: Hier können sowohl Lichtquellen (parallel oder punktförmig) wie auch Texturen auf ein Objekt hin berechnet werden. Mit "Chanel No. 5" werden die Rot-, Gelb- und Blauanteile eines Bildes gegeneinander vertauscht, womit bereits völlig neue Eindrücke entstehen (siehe Snapshot 2). "Wind" erzeugt den Eindruck, als wenn die Bildobjekte einem lauen Lüftchen oder einem Sturm unterworfen sind (siehe Titelgrafik). Mit "Twirl" dagegen lassen sich Strudel-Effekte in das Zielbild einfügen, wobei wahlweise die Kanten (also somit das gesamte Bild) in den Strudel mit einbezogen werden können. Außerdem lassen sich Tunneleffekte erzeugen (siehe Bild o. rechts). Erfreulicherweise ist auch ein Modul zum Erzeugen einfacher Texte vorhanden, das zur Auswahl von Zeichensätzen allerdings einen xFSL-Fontselektor voraussetzt.

Die verschiedenen Module können übrigens nebeneinander laufen. Die Liste der Effektmodule ist lang und beinhaltet z.B. Weichzeichner, Noise, Solarize, Painting, Farbsättigung ...

## Blockfunktionen

Wie nahezu jedes Grafikprogramm verfügt auch Smurf über verschiedene Blockfunktionen. Allerdings sind diese in der gegenwärtigen Version nicht sonderlich vielfältig und auf die Standardfunktionen Ausschneiden, Einfügen bzw. Kopieren beschränkt. Einzig die Möglichkeit, einen ausgewählten Block vom restlichen Bildinhalt freizustellen, hebt Smurf etwas von einigen anderen Programmen ab. Blöcke können bis jetzt allerdings nur rechteckig aufgezogen werden, so daß genaue Konturen evtl. in anderen Programmen ausgeschnitten werden müssen. Die Verwendung des GEM-Clipboards vereinfacht ein solches Vorgehen jedenfalls unter Multitasking-Systemen.



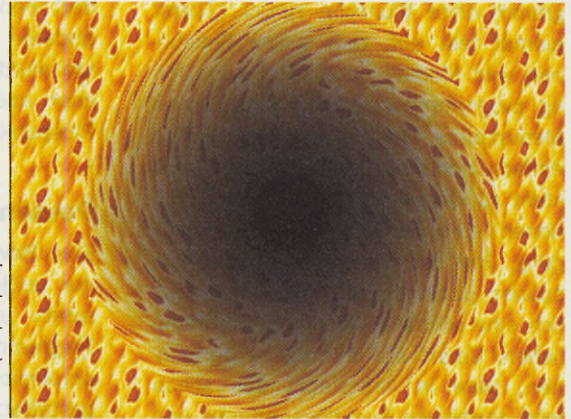
**Snap 2: Wie aus Erdbeeren in Sekundchen Blaubeeren werden.**

Zum wirklich effektiven Arbeiten wären allerdings auch innerhalb von Smurf einige etwas aufwendigere Blockfunktionen wünschenswert.

## Die Arbeit mit Smurf

Auch die Arbeitsfenster sind äußerst durchdacht und praxisnah aufgebaut. Alle Bildfenster haben oben eine Toolbar mit nützlichen Anzeigen. So können jederzeit genaue Bildinfos abgerufen werden, die Darstellungsgröße eines Bildes kann über ein Popup verändert werden, natürlich werden permanent x- und yPosition des Mauszeigers sowie Höhe und Breite eines möglichen Blockrahmens angezeigt. Darüber hinaus werden die RGB-Werte der Farbe dargestellt, über der sich der Pointer gerade befindet. Bei Palettenbildern (<= 256 Farben) wird zusätzlich der Palettenindex angezeigt. Auf Zeichenfunktionen wurde übrigens völlig verzichtet, was Smurf von Pixel-Malprogrammen abgrenzt. Die Konzentration auf EBV-Funktionen ist aber auf jeden Fall begrüßenswert.

Als äußerst praktisch erweist sich in der täglichen Arbeit mit Smurf auch der aufrufbare Bildmanager, der jederzeit die Namen der geladenen Bilder sowie einen Thumbnail-Darstellung von ihnen bereithält (siehe Abbildung 4). Wer mehrere Grafiken gleichzeitig im Speicher hält, einige mit Fenstern verdeckt oder ikonifiziert, weiß diese Funktion sehr bald zu schätzen. Um eine Orientierung zu erleichtern, wird zu den Bildern jeweils Größe und Farbtiefe sowie tatsächlich dargestellter Bereich angezeigt. Außerdem kann die Reihenfolge der Darstellung einfach per Drag & Drop verändert werden (sehr praktisch z. B. beim Erstellen von Quellbildern für einfache Animationen). Einige Module sind wiederum auf den Bildmanager angewiesen, da sie direkt mit diesem zusammenarbeiten.



**Aufsehenserregende Effekte dank Smurf.**

Die Darstellung der Grafiken auf den Bildschirm kann ebenfalls sehr komfortabel an die eigenen Wünsche bzw. Erfordernisse angepaßt werden. So können Dithering und Farbpalette für Bilder mit einer Farbtiefe von 4-, 8- oder 24-Bit jeweils getrennt eingestellt werden, was für deren Wiedergabequalität bzw. -geschwindigkeit außerordentlich hilfreich sein kann. Wenn verschiedene Paletten gewählt sind, kann zusätzlich eingestellt werden, welche Farbpalette jeweils dargestellt wird (abhängig von Mausposition, getopptem Window oder Systempalette). In der Palettenanwahl kann außerdem eine feste Palette geladen werden, was sich z. B. für Webdesigner hilfreich erweisen kann, die ihre Grafiken an die Palette von Netscape anpassen möchten. Um den Komfort zu komplettieren, kann auch noch der Dithermodus für die Preview- und Thumbnail-Darstellungen gesetzt werden. Bei geschickten Einstellungen bzw. optimaler Anpassung an die Leistungsfähigkeit der eigenen Hardware kann hier noch einiges an Geschwindigkeit und Qualität verbessert werden.

Für Detailarbeiten ist es sicherlich auch interessant, daß die Füllfarbe des Arbeitsfensters außerhalb des eigentlichen Bildbereichs anhand der Systempalette gewählt werden kann. Besonders bei sehr dunklen oder hellen Grafiken ist dieses Feature nicht zu unterschätzen.

## Wünsche für die Zukunft

Obwohl Smurf schon in der Version 1.0 durchaus zu überzeugen weiß, läßt einen natürlich kein neues Pro-



gramm ohne Wünsche zurück. Zuerst einmal fällt auf, daß einige Funktionen und Module noch nicht ganz fertig programmiert worden sind. Zuviel Menüpunkte, Buttons und Regler sind einfach noch nicht selektierbar. Auch steht zu längst noch nicht allen Funktionen eine ST-Guide-Hilfe zur Verfügung. Hier ist der gute Wille zu verspüren, pünktlich zur Messe nun endlich eine offizielle Version zu veröffentlichen. Smurf als unfertig zu bezeichnen, wäre in Anbetracht des schon jetzt gewaltigen Funktionsumfangs und der ohnehin modularen Programmierung aber sicherlich übertrieben. Es steht zu erwarten, daß die engagierten Programmierer, die übrigens jederzeit für Verbesserungsvorschläge offen sind, die angedeuteten Funktionen schon bald Stück für Stück nachliefern. Die Unterstützung durch eine aktuell gehaltene Webpräsenz wäre hier anzudenken.

Um den Schritt in Richtung Profi-Software zu gehen, fehlen bisher sicher Masken bzw. Alpha-Kanal-Funktionen sowie ein komfortableres Textmodul, das zur Vereinfachung vielleicht gleich mit einigen Effektmodulen (Schatten etc.) kombinierbar sein sollte. Auf Zeichenfunktionen kann dagegen weiterhin verzichtet werden, existieren hier doch mit PixArt oder Pappillon bereits leistungsfähige und spezialisierte Lösungen.

Schnell nachgeholt werden sollten jedoch Export-Treiber für JPEG und GIF (incl. Transparenz), die durch das Internet wohl zu den wichtigsten Formaten mutiert sind. Laut Auskunft der Autoren ist für eine spätere Version auch Filmerstellung geplant. Hier sollte man gleich auf die Möglichkeit der Erzeugung von GIF-Animationen Rücksicht nehmen.

Ganz unerwähnt bleiben sollte aber auch nicht, daß in der täglichen Arbeit hin und wieder noch Abstürze vorkommen, die so schnell wie möglich behoben werden sollten. So läßt der JPEG-Importer bei zu großen Dateien das ganze System in die ewigen Jagdgründe absegneln.

Falcon-User können sich schon jetzt auf überarbeitete Importfilter und Effektmodule freuen. Hier sind DSP-Optimierungen definitiv bereits in Planung. Dieser Schritt erscheint auch logisch,

daß man sich nur fragt, warum er von anderen Programmen nicht bereits getan wurde - so werden die Smurf-Macher auch hier erfreulicherweise die Pluspunkte sammeln können.

## Persönliches Fazit

Eine Bewertung kann natürlich immer nur subjektiv von den eigenen Wünschen und Voraussetzungen an ein Programm abhängig sein, aber ein persönliches Fazit sei an dieser Stelle gestattet: Schon lange hat mir das "Herumspielen" mit einer neuen Software nicht mehr soviel Spaß gemacht wie mit Smurf. Die gesamte Aufmachung, die einfache Handhabung, das komfortable Preview und die auch auf einfachen ATARIs hohe Arbeitsgeschwindigkeit reizen ganz einfach zum Probieren der vielfältigen Möglichkeiten. Diese auf dem neuen Milan auszuprobieren, kann man kaum abwarten. Bedenkt man den außerordentlich günstigen Preis von 69 DM, so kann man auch die noch nicht implementierten Funktionen leicht verschmerzen.

Insgesamt stellt Smurf für mich die bisher positivste Software-Überraschung des Jahres dar, die sicher zum richtigen Zeitpunkt erscheint: Vorhandene Hardware wird optimal genutzt, auf kommende Maschinen wird zusätzlich Lust gemacht. Hier mag jemand den ATARI. **Prädikat:** Schon jetzt sehr empfehlenswert.

**Preis:** DM 69,-

## Bezugsquelle:

**Olaf Piesche & Chr. Eyrych GbR**  
Beethovenstraße 1  
40822 Mettmann

## Email:

**Olaf\_Piesche@w2.maus.de**  
**Christian\_Eyrych@n.maus.de**

Eine Demoversion von Smurf wird bei Erscheinen dieses Artikels unter anderem auf dem FTP-Server

**ftp://ftp.cs.tu-berlin.de**

oder auf der Spezial-Disk 5/98 zu finden sein.

**Thomas Raukamp**

## Vorhandene Importfilter

1st Publisher: \*.ART  
Adex ChromaGraph: \*.IMG  
Alpha Microsystems: \*.BMP  
Amiga IFF/ILBM: \*.IFF, \*.LBM  
Art Director: \*.ART  
ATARI Icons: \*.ICN  
ATARI PCP: \*.PCP  
ATARI Public Painter: \*.CMP  
ATARI Spectrum 512: \*.SPC  
ATARI-Grafikformat: \*.PCP  
Autologic Bitmap: \*.GM  
CAS Fax: \*.DCX  
Compuserve VIDTEX: \*.RLE  
Cubicomp Picturemaker: \*.R8  
Degas: \*.PI1 - \*.PI3, \*.PC1 - \*.PC3  
Doodle: \*.DOO  
Dr. Halo Import: \*.CUT, \*.PAL  
EGA-Paint/Colorix: \*.RIX  
ERDAS-Image: \*.LAN  
Edsun Labs: \*.CEG  
Enhanced Simplex: \*.ESM  
Falcon: \*.XGA  
Fantasy Bitmap: \*.BSG  
GEM-IMG: \*.IMG  
GIF: \*.GIF  
GOES Satellite Bitmap: \*.GOE  
HSI-File: \*.RAW  
Highlight PC-Format: \*.PIC  
IBM-Picturemaker: \*.PIC  
Indypaint: \*.TRU  
Inshape Images: \*.IIM  
Kodak Photo CD: \*.PCD  
Kontron IBAS: \*.IMG  
MTV Raytracer: \*.MTV  
Mac PICT 2: \*.PIC  
MacPaint: \*.MAC  
Macintosh Giffer: \*.QDV  
Microsoft Paint: \*.MSP  
NASA-PDS Image: \*.IBG  
NeoN Mapfile: \*.MAP  
Neochrome: \*.NEO  
OS/2 V1.x BMP: \*.BMP  
OS/2 V2.x BMP: \*.BMP  
PC-Paint/Picturepage: \*.PIC  
Photoshop Document: \*.PSD  
Portable Bitmap: \*.PPM  
QO Japan Image File: \*.FAL  
QRT Ray Tracer: \*.RAW  
RIFF Bitmap: \*.RIF  
Scodl File: \*.SCD  
Silicon Graphics Image: \*.SGI  
Stad: \*.PAC  
Sun Rasterfile: \*.RAS  
TIFF: \*.TIF  
Targa: \*.TGA  
True Paint Image: \*.TPI  
Turbo Pascal Image: \*.TPI  
Vivid Raytracer: \*.IMG  
Windows BMP: \*.BMP  
Windows Clipboard: \*.CLP  
X Bitmap: \*.XBM  
ZSoft Paintbrush: \*.PCX  
Zeiss Bivas: \*.DTA

## Overlay II - Multimedia

Die Spitzensoftware zum Erstellen interaktiver Animationen aller Art. Sie können eigene Präsentationssequenzen zusammenstellen, indem Bilder mittels verschiedener Effekte ein- und ausgeblendet werden. Parallel dazu können auch Audio-Files (WAV) timing-genau synchronisiert werden. Durch das Hypermedia-Modul wird der Benutzer interaktiv in das Geschehen eingebunden. Das Programm wird bereits bewährt zur Nachrichten-Präsentation in Geschäften usw. eingesetzt. Die Bedienung ist denkbar schlicht. Overlay läuft auf allen TOS-kompatiblen Rechnersystemen (auch auf Emulatoren) in allen zur Verfügung gestellten Auflösungen. Eine Anleitung ist auf der Diskette enthalten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, ob Sie das Programm auf CD-ROM oder auf Disketten möchten.

**59,- DM**

## Script 5

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

**79,- DM**

## Arabesque Home

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

**79,- DM**

## Convector 2

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

**29,- DM**

## Arabesque Home + Convector 2

**99,- DM**

## Atari-GOLD CD-ROM

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

**49,- DM**

## Best of ATARI-Inside II

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

**39,- DM**

## Best of ATARI-Inside II + STemulator

**99,- DM**

## Best of .. II + STemulator + ATARI-Gold

**129,- DM**

## Unsere Messepreise

**NEON-Grafix TT/Falcon 49,- DM, Fonty 59,- DM, Homepage-Pinguin 35,- DM, Best of II + Gold 69,- DM, Best of II + STemulator 89,- DM, Script 5 nur 39,- DM uvm.**

FALKE Verlag Tel. (04 31) 27365  
Moorblöcken 17 Fax (04 31) 27368  
24149 Kiel Email: falke@atari.de  
<http://www.atari.de/falkeweb>

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



## Features:

Beliebige Auflösung bis 256 Farben, bis zu 14 MB RAM-Speicher, voller Zugriff auf Festplatten- und CD-Laufwerke, LW-Container möglich, Unterstützung der Ports für Drucker, Modem, Maus und Joysticks, 5 verschiedene Kompatibilitätsmodi, Support langer Dateinamen, neu ab 1.35 Sleeping-Mode (im Pause-Modus kein Rechenzeitverbrauch von Win95), Clipboard (zwischen TOS und Win95 inkl. Umlaufkonvertierung), Systemfont-Integration (zum Bestimmen eigener Systemfonts).

## BRANDNEU!

Der STemulator ist nun auch innerhalb der ATARI-Software multitaskingfähig, denn auf Wunsch erhalten Sie eine angepasste Version des Multitasking-Systems N.AES inkl. modernem Desktop Thing. Damit können Sie gleichzeitig mehrere ATARI-Programme starten und über einen zeitgemäßen Desktop verfügen. Das ist ATARI-Feeling der 90er Jahre pur!

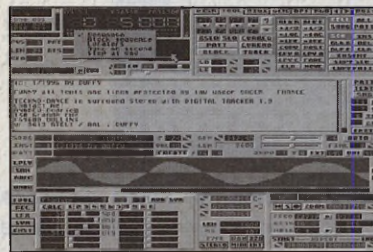
Preise: STemulator 1.35 pro: 69,- DM - STemulator 1.35 pro inkl. Multitasking: 119,- DM - Update von pro auf Multi: 49,- DM - Data-Transfer-Kit für die Datenübertragung ATARI -> PC per Kabel: 39,- DM, Aufpreis zum STemulator: 30,- DM



## Neon Grafix 3D (TT/Falcon)

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

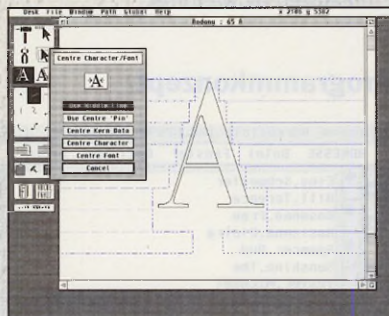
**Preis inkl. umfangreicher deutscher Anleitung: 149,- DM**



## Digital Homestudio

Das gigantische Musikprogramm der Firma Softjee DHS verwandelt Ihren Falcon in ein komplettes Tonstudio, ohne daß Sie externe Musikinstrumente benötigen würden.

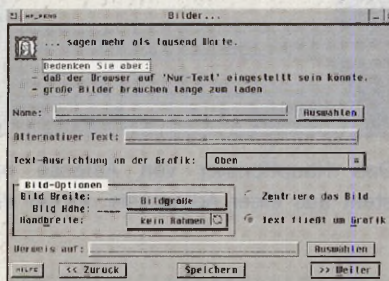
Auf Basis eines integrierten 32spurigen Sequenzers ist man in der Lage, über die eigene Klangerzeugung (Samples) Audioclips mit einer maximalen Polyphonie von 64 Stimmen aufzunehmen. Dank des integrierten Samplers, der über eine große Anzahl von Funktionen verfügt, können Sie das Programm permanent mit neuen Klängen versehen. Aber auch der eingebaute Effektprozessor kann sich sehen lassen, denn mehrere Digital-Effekte können gleichzeitig eingesetzt werden. Das Ergebnis läßt sich dann im D2D-Format ausgeben, woraus spielend leicht CD-Audio-Files generiert werden können. Das Programm wird in englischer Sprache inkl. umfangreicher und gut gegliederter Anleitung sowie deutscher Kurzbeschreibung geliefert. Der Einführungspreis beläuft sich auf 229,- DM (bis einschl. April 1998), anschließend kostet DHS 259,- DM. Gegen 10,- DM erhalten Sie eine Demo-Version. Der Preis wird beim Kauf angerechnet.



## Fonty - Calamus Font-Designer

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

**Unser absoluter Spitzenpreis: 69,- DM**



## Homepage-Pinguin pro 2.5 (NEU!)

Mit Hilfe dieses Programmes können Einsteiger bequem und sehr schnell eigene HTML-Seiten für das Internet erstellen, Bilder einbinden, Textstile verändern, Querverweise integrieren usw. Der Wizzard begleitet Sie Schritt für Schritt durch die einzelnen Stufen des Seitenlayouts. Bubblegem-Hilfe und Olga-Support. NEU ab 2.5 ist die vereinfachte Bedienung mit Anlehnung an PC-Produkte, Einbindung von Laufschriften und JAVA-Applets, neuen Plugins! Der Updatepreis für reg. Anwender: 25,- DM inkl. Porto (bei Vork.).

**Preis: 39,- DM**



Ralf Schneider

## Adressen komfortabel verwalten:

# Adresse 2.12

**Adressverwaltungen gibt es viele für den ATARI. Umso schwerer fällt die Auswahl nach dem richtigen Programm. In diesem Monat teilen wir Ihnen "Adresse" vor, eine Software, die seit Jahren gepflegt und erweitert wird.**

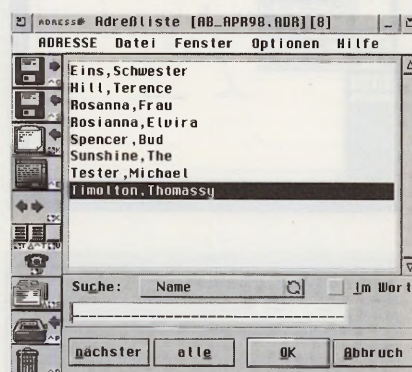


Es gibt immer wieder Programmgenres, die für jedermann interessant sind oder sein sollten. Als wir uns vor einigen Wochen dazu entschieden, E-Copy für Sie als Vollversion für die Spezial-Diskette zu erwerben, waren wir uns sicher, daß ein Kopier-Tool zu eben diesem Programmtyp gehört. Und in dieser Ausgabe ist nun das Los auf Adresse 2.12" gefallen, ein Adressverwaltungsprogramm, das sowohl für den professionellen als auch den privaten Einsatz geeignet ist.

Adresse wird bereits seit einigen Jahren entwickelt und ist u.a. auch Bestandteil eines Fakturierungssystems, das jedoch nicht aktiv weiterentwickelt wird. Anders verhält es sich bei Adresse, wenngleich der Umfang der Neuerungen vergleichsweise gering ist, was auch daran liegen mag, daß Adresse eigentlich alle relevanten Funktionen und Aufgaben einer Adressverwaltung erfüllt.

Das Programm ist kaum größer als 300 KB und kann sowohl als Accessory als auch als Standardprogramm installiert werden. Grafisch ist es voll in GEM eingebunden, verfügt (auf Wunsch) auch über einen schicken 3D-Look und läuft unter allen bekannten TOS-kompatiblen Systemen und Emulatoren einwandfrei.

### Programmkonzept



Das Hauptfenster von Adresse besteht aus einer Adressliste, in der die

Vornamen und Name der gespeicherten Personen dargestellt werden (siehe Bild 2). Hier kann man direkt ein Stichwort zum Suchen einer Adresse eingeben, wobei eine Vielzahl von Suchkriterien zur Verfügung stehen (nahezu sämtliche Eingabefelder der Adresserfassungs-Maske). Zum Beispiel kann nach einer Straße oder auch nach einer Rufnummer gesucht werden, was sinnvoll und nützlich ist, wenn man sich über die Schreibweise bestimmter Namen nicht ganz im klaren ist.

Neben der Namensliste befinden sich die wichtigsten Icons, die ein Spiegel der Funktionen der Hauptmenüleiste sind. Adressen können auf vielfältigste Weise importiert, exportiert, gelistet oder gedruckt werden, wodurch Adresse nicht nur gut zum Verwalten von Adressdaten geeignet ist, sondern auch als Schnittstelle zu anderen Programmen genutzt werden kann.

Die Adressenmaske (siehe Titelgrafik) ist vielseitig. Neben den herkömmlichen Datenfeldern für Anrede, Name usw. hat der Anwender Eintragungsmöglichkeiten für zusätzliche Bemerkungen (3 Zeilen) sowie eine Option für eine Kundennummer und Geburtsdaten. Das Anlage- und das jeweils letzte Änderungsdatum wird - sofern eine Systemuhr installiert ist - automatisch eingetragen.

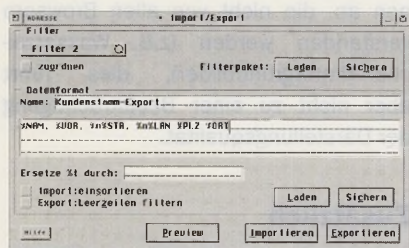
Sehr interessant ist die Möglichkeit, zwei verschiedene Suchkriterien für Adressen selbständig eintragen und konfigurieren zu können. In diesem Programm werden die beiden Suchkriterien "Typ" und "Status" genannt.

Hier können jeweils bis zu 14 Punkte im Vorfeld eingetragen werden, die sowohl bei der Adresseingabe als auch bei der Adressen-Selektion (in der Hauptliste) über ein Popup-Menü angewählt werden können. Die Freiheit, die der User hier bei der Einstellung hat, macht das Programm so wertvoll, denn je nach Verwendungszweck kann man bei einer Aboverwaltung z.B. die Laufzeit des Abonnements eintragen oder angeben, ob der Eintrag eine Kunden-, Lieferanten- oder auch eine private Adresse ist. Sind alle notwendigen Punkte erledigt, kann man entweder direkt eine neue



Adresse anlegen oder zurück in den Listenmodus.

Auch das Import- und Exportverhalten von Adresse ist sehr vielseitig und positiv zu verwerten. Über das Exportfenster (siehe Bild 4) kann der User pro Adressdatei bis zu 6 verschiedene Filter editieren. Nachdem man dem Filter einen Namen gegeben hat, kann man mittels einer kleinen Kommandosprache bestimmen, welche Daten in welcher Form gespeichert werden sollen.



Für die einzelnen Felder des Adress-Eingabefensters gibt es dreibuchstabi-ge Abkürzungen, die in beliebiger Folge eingegeben werden können. So ist z.B. folgendes Export-Kommando möglich:

```
%ANR%n%VOR %NAM%n%STR%LAN
%PLZ %STA%n%
```

Das Prozentzeichen vor einem Kürzel bewirkt, daß dieses Kürzel nicht als Text exportiert, sondern das dafür zuständige Feld exportiert wird. Ein "n" steht für einen Zeilenwechsel. Das obige Beispiel dient der Generierung einer kompletten Adressenliste, wobei zu sehen ist, daß Adresse die Spacezeichen (z.B. nach "VOR" und "PLZ") als solche auch weitergibt.

Je nachdem, ob zuvor nach Typ oder Status selektiert wurde, können die Daten nun komplett oder gesondert exportiert werden.

Die Bedienung der Export-Kommandos ist spielend einfach, denn über die ST-Guide-Anleitung erhält man eine komplette Liste mit allen erforderlichen Erläuterungen der Kürzel. Will man nun Daten konvertieren oder in andere Datenbanken exportieren, so kann man auf diesem Wege bequem einen Adress-Stamm exportieren, wie ihn das entsprechende Import-Programm benötigt. Ebenso können aber auch bequem Importfilter erstellt wer-

den, um von externen Datenbanken Adressbestände zu importieren. Ferner kann man die hier erstellen Filter einzelnen Funktionen der Adressverwaltung zuordnen, so daß man sowohl für den Im- und Export, als auch für das Reportfenster, für das Clipboard (s.u.) usw. eigene Filter kreieren kann.

Damit der Anwender in diesem Punkt einen größtmöglichen Komfort besitzt, kann er die maximal 6 Filterkonfigurationen sichern bzw. einladen, so daß er hier in der Anzahl nicht eingeschränkt ist. Außerdem verfügt Adresse über eine Preview-Funktion, damit man zunächst überblicken kann, ob das erarbeitete Kommando den Wünschen entsprechend umgesetzt wird oder ob noch einige Fehler enthalten sind.

In der Praxis haben wir das Programm auch schon dazu eingesetzt, Adressdaten für eine Electronic-Banking-Software zusammenzustellen.

Damit sind alle wesentlichen Funktionen von Adresse abgedeckt, die für den täglichen Einsatz von Interesse sind. Doch darüber hinaus hat das Programm viele weitere Funktionen in seinem Repertoire.

Zum Beispiel hat man über ein angeschlossenes Modem direkt die Möglichkeit, Rufnummern oder Faxnummern anzuwählen. Ebenfalls interessant ist die Möglichkeit, Adressdaten in das Clipboard zu kopieren, so daß Adresse auch hervorragend mit anderen Programmen wie z.B. Textverarbeitungen kooperiert. Wie bei der Erläuterung der Filter angesprochen, kann man z.B. auch für das Clipboard einen Filter generieren, der exakt eine Anschrift ausgibt. Wenn man nun eine Adresse selektiert und diese ins Clipboard kopiert, kann man (z.B. im Multitasking-Modus) in die Textverarbeitung hinüberschalten und die Adresse in das dafür vorgesehene Feld einfügen.

Adresse kann u.a. auch für das Erstellen von Infopost usw. eingesetzt werden, denn über die Möglichkeit, die Adressen nach bis zu 3 verschiedenen, untereinander kombinierbaren



Adressfeldern zu sortieren, ist z.B. auch eine Anordnung und Darstellung nach Postleitzahlen möglich, was für die Erstellung von Infobriefen und Infopost relevant ist. Denn so kann man auch lokal gezielte Rundschreiben generieren usw.

## Konfigurationsmöglichkeiten

Auch hier zeigt sich Adresse als vielseitiges Programm, denn der Anwender hat hier vielfältigste Möglichkeiten der individuellen Konfiguration der Software. Da die einzelnen Punkte klar verständlich und nicht beschreibungsbedürftig sind, entnehmen Sie weitere Details bitte dem Bild 4.

## Fazit

Mit Adresse wird dem Anwender ein gutes und zuverlässiges Programm zur Verfügung gestellt. Erfreulich ist, daß es nach wie vor gepflegt wird, und daß es so individuell einstellbar ist, daß es für nahezu jeden Bedarf angepaßt werden kann.

Bei größeren Adressdatenmengen, die jenseits der 10000er-Grenze liegen, wird ein Speicher über 4 MB zwingend erforderlich, da Adresse die Daten im Speicher verwaltet und erst auf Wunsch auf der Festplatte speichert.

Aufgrund des geringen Programmumfanges kann man Adresse sowohl für berufliche Zwecke als auch für den privaten Einsatz in Form des persönlichen Telefonbuches verwenden.

## Bezugsquelle:

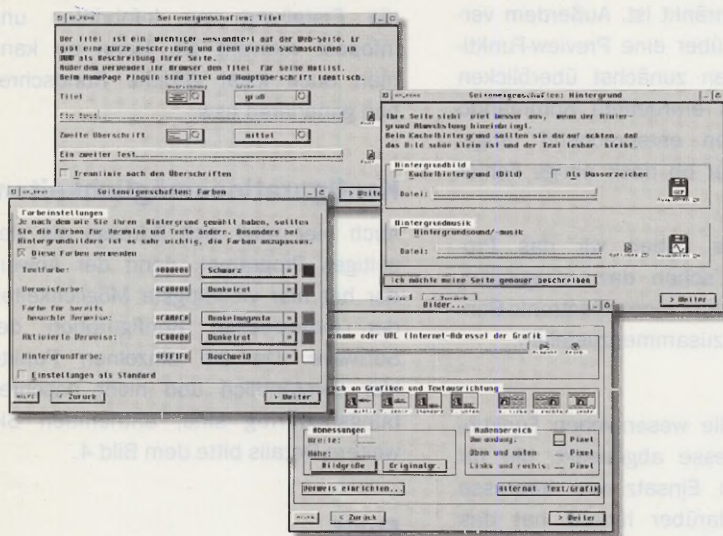
Spezial-Diskette 5/98



Red.

# HTML-Design auf dem ATARI - HomePage Pinguin Kurs Teil 1

Mit dem HomePage Pinguin wurde der erste kommerzielle HTML-Designer für den ATARI veröffentlicht. Es ist also durchaus lohnend, sich im Rahmen eines Kurses mit dem Programm zu beschäftigen.



**L**eider wurde in dem HomePage Pinguin-Testbericht (im folgenden wird das Programm als Pinguin bezeichnet) nicht auf die Unterschiede zwischen der Shareware-Version 1.7 und der kommerziellen 2.0 pro eingegangen. In diesem Kurs geht es deshalb hauptsächlich um die Neuheiten, z.B. die Nutzung von Plugins, dem Navigator uvm. Ab der nächsten Ausgabe wird voraussichtlich auch die neue v2.5 mit in den Kurs einbezogen werden.

## Am Anfang war die Idee

Ideen und Kreativität gehören zu einer guten Homepage ebenso dazu wie die richtige Planung. Wer nur eine vier Seiten umfassende Mini-Homepage plant, wird vielleicht fragen, wozu man dann noch eine Planung bräuchte. Homepages neigen jedoch dazu, immer weiter zu wachsen - mit vier Seiten fängt es an, mit 100 hört es auf. Wenn Sie sich von der Notwendigkeit einer groben Planung überzeugen wol-

len, dann besuchen Sie doch die Homepage von Microsoft: Ein gelungenes Negativbeispiel, bei dem neben einer Überfrachtung durch Grafiken auch noch die Optimierung für den Browser von Microsoft auffällt. Wer schon einmal versucht hat, eine bestimmte Datei auf Microsofts WWW-Labyrinth zu finden, wird jedenfalls dem Wahnsinn nahe sein.

Überlegen Sie sich also, was auf Ihrer Homepage alles vorkommen soll: Die Themen, Highlights und Grafiken, die dazu passen könnten. Der nächste Schritt wird dann in den meisten Fällen die Gestaltung der Hauptseite sein, auf der Verweise zu den Themen Ihrer Homepage zu finden sind.

## Dann kam das Programm

Der Pinguin erleichtert die Arbeit enorm, denn Bilder, Verweise und Texte sind nur eine Sache von ein paar Mausklicks. Die erzeugten HTML-Seiten ähneln sich zudem in ihrer Struk-

tur - was natürlich nicht heißt, daß diese in Ihrem Browser alle gleich aussehen. Zudem erzeugt der Pinguin fehlerfreie Seiten, die auf allen Browsern korrekt angezeigt werden. Sie brauchen sich also keine Sorgen zu darüber zu machen, daß Netscape oder irgendein anderer Browser die Seiten falsch anzeigt - es sei denn, der Browser weist selber grobe Fehler in der Seitendarstellung auf (z.B. ältere Versionen von WenSuite).

Der Pinguin bietet übrigens Funktionen an, die nicht von allen Browsern verstanden werden (z.B. Wasserzeichen-Hintergrundbilder), dies führt aber nicht zu einer Beeinträchtigung der Darstellungsqualität.

## Zusätzlich

BubbleGEM sollten Sie installieren, falls nicht schon geschehen, da es zu den meisten Objekten in den Pinguin-Dialogen eine ausführliche Erklärung gibt. Als Browser ist entweder das bekannte CAB (ab 1.5) oder der speziell für den Pinguin noch geeignetere Light of Adamas zu empfehlen. Letzterer versteht wirklich alle HTML-Befehle, die der Pinguin für die erzeugten Seiten verwendet. Adamas laden Sie sich am besten von der Homepage des Autors Jens Heitmann herunter, da eventuell kursierende Versionen in Mailboxnetzen mit höchster Sicherheit veraltet sind. OLGA und Multitasking sind keine zwingende Voraussetzung, um eine Homepage komfortabel zu erstellen, und es gibt auch Texteditoren, die als Accessory laufen (z.B. Edith pro).

## Pinguin

Betreten wir nun die Eisscholle und lassen uns zu unserer ersten Seite treiben: Mit "Neues Projekt" (im Datei-Menü) erstellen Sie eine neue Seite. Es beginnt eine Sequenz von Dialogboxen, am Ende wird die Seite dann gespeichert (sie kann aber auch zwischendurch gespeichert werden). Sollte der Browser parallel laufen, wird die Seite von dem Browser neu geladen, sobald sie im Pinguin abgespeichert wurde. Innerhalb des Pinguins können Sie also mit den Werten durchaus experimentieren, die Ansicht im Browser zeigt dann, ob es ästhe-





## Texte

In der 2.0-Version hat sich in diesem Dialog im Vergleich mit dem Pinguin 1.7 nicht viel geändert bis auf die Auswahl für Schriften. Anders verhält es sich mit der nächsten Version, aber das soll Bestandteil des nächsten Teils sein. Der Textfilter wird übrigens noch intelligenter werden und das Layout besser in die HTML-Sprache übersetzen.

## Verweise

Im Gegensatz zu vielen anderen Web-Editoren greift der Pinguin Ihnen beim Einrichten eines Verweises unter die Arme: Wurde eine HTML-Datei ausgewählt, wird deren Titel ermittelt und im Feld "Hervorgehobene Beschreibung" eingetragen. Mittels Alta Lista 2.0 funktioniert das sogar mit AVR- und SID-Dateien.

Das gewünschte Ziel für den Verweis kann auch wichtig sein, wenn gar keine Frames auf Ihrer Seite vorkommen. Wenn Sie z.B. auf Alta Vista (WWW-Suchmaschine) einen Verweis einrichten, können Sie im Popup "Verweisziel" "Neues Fenster" anwählen - wird Alta Vista auf Ihrer Seite dann ausgewählt, wird ein neues Browserfenster für dieses Verweisziel geöffnet. Diese Verfahrensweise wird immer beliebter, teils aus Eitelkeit (schließlich zeigt der Browser weiterhin die eigene Seite an), aus praktischen (schnelles Zurückspringen auf die Ursprungsseite) oder aus wirtschaftlichen Gründen (Werbekunden möchten wissen, wie lange die Seite und damit ihre Werbung angezeigt wird).

Für jeden Verweis läßt sich eine eigene Schriftart einstellen, beschränken Sie sich aber auf etwa drei Schriften, ansonsten wirkt es leicht chaotisch.

## META-Informationen

Weder übernatürlich noch psychologisch, sondern einfach nur nützlich sind die Meta-Informationen, die im Pinguin 2.0 über den Kontaktdialog erreichbar sind (dies ändert sich allerdings in v2.5). Viele Suchmaschinen werten diese aus und verwenden sie dann für ihre Datenbank. Sie müssen die Meta-Informationen nicht nutzen; sinnvoll ist es aber schon, denn sonst

droht Ihrer Seite die automatische Generierung der fehlenden Informationen. Alta Vista und Alta Lista (bis 1.6) schnappen sich zum Beispiel die ersten 250 Zeichen und verwenden diese als Seitenbeschreibung.

## Moduswechsel - "Freestyle"

Bisher haben wir im Normalmodus gearbeitet, der den früheren Pinguin-Versionen sehr ähnelt.

Was ist aber, wenn Sie bereits genaue Vorstellungen vom Aufbau Ihrer Seite haben, dieser Aufbau aber partout nicht mit dem Normalmodus übereinstimmt? Für diesen Fall gibt es den "Freestyle"-Modus, der eine Zwischenlösung zwischen dem Normalmodus (und dessen Verwandten) und dem Navigator darstellt. Unter "Optionen/Einstellungen..." ändern Sie den Modus auf Freestyle und starten ein neues Projekt.

Der Freestyle-Dialog gibt Ihnen die Möglichkeit, die einzelnen Stationen zu verändern. Die ersten drei sind nicht veränderbar, die Stationen 4 bis 10 können frei belegt werden. Für die meisten Fälle dürfte dies aber reichen.

Sowohl der Freestyle- als auch der Navigator-Modus bieten Raum für Erweiterungen, die zu den traditionellen Modi nicht mehr passen würden. So steht nun neben den bereits vorgestellten Bilder-, Verweis- und Text-Dialogen nun auch ein Trennlinien-Dialog zur Verfügung. Intern entspricht Freestyle allerdings mehr den traditionellen Modi - so unterscheiden sich z.B. die HPP-Dateien von Freestyle und Navigator erheblich.

## Trennlinien

Der Pinguin unterstützt alle zur Zeit möglichen Attribute für eine Trennlinie, und auch wenn auf vielen Seiten eine Grafik als Trennlinie verwendet wird, hat der Trennlinien-Befehl doch seine Berechtigung: Er benötigt keine zusätzliche Ladezeit und ist schnell angezeigt. Mit der Option, die Farbe der Trennlinie einzustellen, kann eine Trennlinie sogar richtig gut aussehen, vorausgesetzt die Farbe harmonisiert mit dem Aussehen Ihrer Seite. Neben der Farbe läßt sich die Ausrichtung,

die Breite in Prozent, die Höhe in Pixeln und die 3-D-Schattierung festlegen.

## Moduswechsel

Was gibt es noch in dem Seitenaufbau-Popup? Neben dem Navigator sind hier auch "Erweitert", "Verweise oben" und benutzerdefinierte Modi beheimatet. "Bilderflut" ist z.B. ein benutzerdefinierter Modus, der sich von den anderen dadurch unterscheidet, daß er als eigene Datei im "PLUGINS"-Ordner vorliegt.

"Erweitert" ist die oft geforderte Erweiterung des Normal-Modus um die Verwendung einer zweiten Grafik. "Verweise oben" setzt die Verweise vor die Grafik, damit man gleich im Blick hat, wie es weitergeht.

Beide Modi sind nur noch in v2.0 bzw. 2.08 fest eingebaut. Ab 2.5 liegen auch sie als benutzerdefinierte Modi vor und lassen sich so den eigenen Bedürfnissen anpassen.

## Das nächste Mal

Im zweiten Teil wird es um das Thema Plugins gehen. Sie werden erfahren, wie man selber welche herstellt, wozu sie gut sind und worin gerade bei diesem Thema die Unterschiede zwischen v2.0 und v2.5 liegen.

## Internet-Adressen

**HomePage Pinguin offizielle Support-Seite -**

<http://www.hh.schule.de/hhs/mjaap/hpp.htm>

**Jens Heitmann:**

**Draconis Internet Packet (Light of Adamas) -**

<http://dc2.uni-bielefeld.de/ATARI/>

**Microsoft (auf eigene Gefahr) -**

<http://www.microsoft.com>

**Verweise:**

Testbericht "Homepage Pinguin 2"

ST-C/Al 2/97 - Seite 42

**Red.**

|               | Level 1  | Level 2 | Level 3 | Level 4      |
|---------------|----------|---------|---------|--------------|
| Speicher      | 10MB     | 25MB    | 50MB    | 100MB        |
| emails        | No limit |         |         |              |
| Traffic       | No limit |         |         |              |
| Pop 3         | 1        | 1       | 1       | 2            |
| FTP           | 1        | 1       | 1       | 2            |
| Weiterleitung | Ja       |         |         |              |
| backups       | Täglich  |         |         |              |
| Cgi global    | Ja       |         |         |              |
| Cgi local     | Nein     |         |         | Ja           |
| Ftp anonym    | Nein     |         | Opt.    | Ja           |
| Telnet        | Nein     |         |         | Ja           |
| Multi IP      | Nein     |         |         | Ja           |
| Auswertung    | Ja       |         |         |              |
| counter       | Ja       |         |         |              |
| formulare     | Ja       |         |         |              |
| Perl-Scripte  | Global   |         |         | Global/lokal |
|               |          |         |         |              |

**www.IhrWunschName.de**

**Schon vergeben?  
Sie wollen ins Web?**

**Anrufen! 0241-95807-0**

**Virtuelle Server  
ohne Traffic-Falle!**

**Wo es das gibt?**

**Anrufen! 0241-95807-0**

**Mit der eigenen Domain weltweit ins  
Internet! Neue Märkte öffnen!**

**Wie das geht?**

**Anrufen! 0241-95807-0**

**FON: 0241-95807-0 FAX: -17**

**http://www.aixit.com/Provider**

www.aixit.com/tos2win/  
**TOS2WIN v2.0**  
Der Atari Emulator der Extraklasse,  
schneller, kompatibler, sicherer.

CD-ROM nur DEM 199,-

www.aixit.com/csl/  
**Calamus SL Treiber:**

**VDI**  
Drucken ohne separaten  
Druckertreiber! Unter Windows  
drucken auf jeden Drucker.  
nur DEM 99,-

**TIF**  
Separierte TIFF Ausgabe mit CSL  
in allen Auflösungen, mit extremer  
Geschwindigkeit.  
nur DEM 99,-

**BMP**  
Separierte BitMap Ausgabe mit CSL  
in allen Auflösungen. Volle  
Unterstützung des Windows  
clipboards.  
nur DEM 99,-

**FAKEJOB**  
Liegt den anderen Modulen bei,  
schaltet die  
Auflösungsbeschränkung ab.  
nur DEM 49,-

**Super bundle,**  
das komplette Paket nur DEM 199,-  
Vergessen Sie bitte nicht bei der  
Bestellung Ihre CSL Seriennummer  
anzugeben.

www.aixit.com/base98/  
**IST-BASE98**  
Die neue Datenbank für den  
Hausgebrauch. Die Windows  
Version steht kurz vor der  
Vollendung.

www.aixit.com/aixtt/  
**aixTT v2**  
In Kürze erhältlich, die neue aixTT  
für noch mehr Speicher. Bis zu  
256MB lassen sich aufstecken.

www.aixit.com/magnum/  
**Magnum ST**  
8MB mehr RAM für jeden Atari ST  
Computer, auch für 1040ST  
geeignet.

**Magnum STE**  
8MB mehr RAM für den Mega STE,  
die Karte passt nicht in einen  
1040STE.

**Magnum Falcon**  
14MB RAM für den Raubvogel.

**Neue Adresse:**

**aixit GmbH**  
Hüttenstr. 46  
52068 Aachen

**FON: +49(0)241-95807-0**  
**FAX: +49(0)241-95807-17**  
**www.aixit.com**  
**email: info@aixit.com**

**Neue Adresse:**



Hans Paulsen

## Abschluß der Serie:

# Texel 2 - Tips

**Als Abschluß der TEXEL2-Trilogie noch das Drucken mit NVDI und (hoffentlich) anhängergerechte Arbeitstips, u.a. zum Haushaltsbuch und zur EURO-Umrechnung. NVDI "repariert" auch ST-Guide.**

**D**as Verhalten unter Minimalbedingungen wurde bereits ausführlich besprochen. Daher wird einmal weniger sparsam vorgegangen: NVDI 4.11, d.h. die neueste Version, mußte es schon sein. Die Hypertexte dazu kommen, wie gewohnt, in den Ordner GUIDES. Man kann natürlich auch mit dem alten ATARI GDOS ohne die Anschaffungskosten von NVDI drucken, aber wen reizt das? Wenn man moderne Darstellungs- und Druckverfahren unter Verwendung von True-Type-Schriften möchte, gibt es keine Alternative zu NVDI. Wie erwartet ist nach der kinderleichten Installation von NVDI auf Festplatte die Bildschirmausgabe erheblich beschleunigt. Übrigens wird der Nachfolger COPS.ACC des erweiterten Kontrollfeldes XCONTROL mitgeliefert und muß bei (Singel-) TOS-Systemen noch in das Wurzelverzeichnis Ihres Bootlaufwerks kopiert werden, damit NVDI und auch dessen Druckfunktionen konfiguriert werden können, z.B. Umschalten auf Querdruck. Erwarteter Nebeneffekt von NVDI: ST-Guide und die darauf basierende Online-Hilfe von TEXEL2 funktionieren nunmehr auch bei "meiner" TOS-Version störungsfrei. Da mit NVDI zwei True-Type-Schriftfamilien mitgeliefert werden, sind diese nunmehr in TEXEL automatisch verfügbar, und zwar in Punktgrößen von 4 bis zu 127, echt riesig! Weitere True-Type-Fonts erhält man auf etlichen ATARI-CD-ROMs, auf der AI/STC PD-Disk 98 (HD- bzw. 2 x DD-Disk, z.B. Times New Roman und Arial, eine Sans-Serifen-Schrift ähnlich zur Helvetica) und laut NVDI-Handbuch bei den "Vätern" von NVDI auf CD oder Disks. Zusätzliche Font-Dateien werden einfach in den NVDI-Ordner BTFONTS kopiert und stehen nach ei-

nem RESET oder Nachladen zur Verfügung. Alle bisher grauen Menüpunkte im Umfeld der Druckens (Seite einrichten, Seitenansicht und Drucken) sind nunmehr anwählbar. Der Druck erfolgt problemlos, jedoch erst nach etwas Wartezeit und dauert je nach Druckertyp. Selbst ein alter 9-Nadeldrucker erzielt ein ausgezeichnetes laserähnliches Schriftbild, bekanntermaßen eine der ATARI-Stärken. Naturgemäß erfordert ein 9-Nadler Geduld. Wenn Sie keine Zeit haben, Tintenstrahler und Laser werden auch unterstützt. Vom Unterlegen der Zellen mit Schraffuren rate ich im Normalfall ab, da es den Verbrauch von Toner, Tinte bzw. Farbband stark erhöhen kann. Falls bei NVDI kein Treiber exakt für Ihren Druckertyp vorhanden ist, lohnt es sich, mehrere verwandte Treiber mit einer kleinen Tabelle in ihrer Geschwindigkeit zu vergleichen (für EPSON-kompatible 9-Nadler z.B. STAR NL 10 und EPSON LX80). Es gibt je nach Drucker evtl. Positionierungsbesonderheiten.

Die Seitenvorschau ist dringend vor dem Drucken anzuraten, um Fehldrucke zu vermeiden, z.B. wegen ungünstiger Seitenaufteilung. Es empfiehlt sich, die Gesamttabelle mit dem letzten Rahmentyp zu umrahmen. Laut Handbuch sind die letzten 3 Typen für Tabellen gedacht, die übrigen für Einzelzellen und Teilbereiche, obwohl ich den letzten Typ auch für eine Einzelzelle erfolgreich ausprobiert habe. Allerdings mußte ich einmal feststellen, daß die Seitenvorschau nichts zeigte, ehe nicht über "Format", "Blatt", der Punkt "minimal" für die Tabellengröße gewählt wurde. Sie wollen sicher auch nicht Unmengen von leeren Zellen ausdrucken. Aber dieses

Phänomen ließ sich nicht reproduzieren. Am besten gehen Sie bei unerwarteten Effekten folgendermaßen vor: Sie speichern Ihre Tabelle, starten TEXEL neu und laden Ihre Datei erneut. Häufigeres Sichern ist auch bei anderen Betriebssystemen, selbst bei den teuersten Marktführern, dringend zu empfehlen.

## Was mache ich mit TEXEL?

Zunächst können Sie mit TEXEL und einer anderen Tabellenkalkulation dasselbe, was ein Komforttaschenrechner auch leistet. Sie haben alle möglichen Berechnungsformeln zur Verfügung. Bei einem Taschenrechner müssen Sie jedoch alles ein zweites Mal zu Kontrollzwecken eintippen und die Ergebnisse vergleichen. Stimmen diese nicht überein, ein drittes Mal.

## Am Beispiel lernt man

Die folgenden Anleitungen probieren Sie am besten aus, um sie vollständig zu verstehen und evtl. etwas dazulernen.

Im Abschnitt 1.3.5 auf Seite 12 des Handbuchs zu TEXEL2 (und 1.6) wird detailliert das Anlegen einer speziellen Tabelle, nämlich eines Haushaltsbuches, beschrieben, fertig auch als HAUSHALT.TXL im Ordner SHEETS enthalten. Aufbauend darauf nun beispielhaft und auch anderweitig verwendbar einige tiefergehende Berechnungen.

Wollen Sie wissen, welcher Anteil der Ausgaben monatlich auf die einzelnen Ausgabearten entfällt? Verwenden Sie die Beispieldatei, so müssen Sie, da diese auf Minimalgröße verkleinert wurde, erst im Menue "Format" "Blatt" die Zahl der Zeilen von 18 auf 32 erhöhen, sonst haben Sie keine weiteren Zellen zur Verfügung. Falls Sie die Tabelle selbst erzeugt haben, was zu Übungszwecken sinnvoller ist, entfällt dieser Arbeitsschritt. Markieren Sie die Zellen A3 bis A13 mit der Maus (einfach mit gedrückter linker Maustaste darüberstreichen und am Ende loslassen). Dann ziehen Sie den markierten Bereich auf Zelle A20. Als Überschrift dieser Kopie der Vorspalte beschriften Sie Zelle A20 beispielsweise mit "Anteile" statt "Posten". In Zelle



B22 geben Sie die Rechenformel  $=B3/MAX(0.01,B\$13)$  ein (natürlich ohne Gänsefüßchen; das Maximum fügen wir ein, damit bei noch leeren Monaten nicht durch Null dividiert wird, was zu einer Fehlermeldung führen würde). Nun klicken Sie diese Zelle nochmals an und kopieren Sie mit "Control C" ins Klemmbrett. Markieren Sie als Zielbereich die Zellen B20 bis G30. Dies geht durch Darüberstreichen mit der Maus. Anderer Weg: Anklicken der Anfangszelle (linkes oberes Eck) und, mit festgehaltener Alternate-Taste, auch der Endzelle (entgegengesetztes Eck). Letzteres funktioniert auch in umgekehrter Reihenfolge, wobei man die Begrenzung durch Vorspalte und Kopf erkennt. Jetzt klicken Sie im zur Tabelle gehörenden Menue "Einfügen", "Inhalte" auf "OK". Da Sie auch die Zelle B20 mit sich selbst überschreiben, erscheint eine hier überflüssige Warnung, die Sie übergehen. Dieselbe Prozedur noch für die Summenzeile, und die Zusatztablette der Anteile ist fertig.

Wie funktioniert das so schnell? Ganz einfach: Kopiert man eine Zelle auf einen ganzen Bereich, so erscheint eine Kopie der Zelle in jeder der markierten Zielzellen. Alle relativen Adressen verschieben sich jeweils entsprechend, und die einzige absolute Adresse "\$13" in unserer Formel bleibt überall erhalten, wie es logisch richtig ist (z.B. "C\$13" in Spalte C im neuen Tabellenteil). Übrigens können Sie, umgekehrt zu eben, einen Zellenbereich natürlich nicht in eine einzelne Zelle kopieren! Formal geht es trotzdem, die Zielzelle wird einfach als linkes oberes Eck der Kopie verwendet, und man muß keinen Bereich abzählen. Für eine Alternativtabelle mit Anteilswerten bezüglich der Halbjahressumme jeder Ausgabeart wäre natürlich der Buchstabe absolut zu halten (\$-Symbol voranstellen) und nicht die Zahl. Die Summen müßten natürlich erst einmal ähnlich zu den monatlichen Summen berechnet werden! Bei Anteilswerten bezüglich der Summe über alle Ausgabearten und alle Monate sind beide Teil-Koordina-

ten absolut zu halten (z.B. \$H\$13). Viele weitere abgeleitete Größen sind denkbar, z.B. Abweichungen vom Vorjahresdurchschnitt, Maximum je Ausgabeart über die Monate.

Wenn Sie übrigens mitten in der Tabelle etwas Neues, z.B. neue Ausgabearten, einfügen wollen (Menue "Bearbeiten", "Einfügen" "Zellen" bzw. "Zeilen" bzw. "Spalten"), bekommen Sie evtl. eine Warnmeldung über Berechnungsveränderungen. Das dahinterstehende Problem ist, daß TEXEL nicht wissen kann, ob bei Summen (z.B. bisher "Summe(A3:A11)") die neue Zeile bzw. Spalte mit aufgenommen werden soll oder nicht. Ich würde ersteres als Voreinstellung begrüßen. Sie müssen nach der Warnmeldung die "berührten" Formeln nochmals überprüfen und ggf. aktualisieren. Einfacher ist es natürlich, die Tabelle von vornherein genügend groß zu gestalten (z.B. alle Monate des Jahres vor dem Anlegen der Jahressumme vorzusehen). Je später man Fehler und Mängel korrigiert, desto aufwendiger

## CD ROM Brenner für alle ATARI

Die CD ROM Writer sind nun für alle ATARI-Rechner einschließlich ST erhältlich.

## YAMAHA T400, im Gehäuse, komplett

6x lesen, 4x schreiben für Falcon/TT 1349,-  
mit Schreibersoftware für Atari ST 1449,-

## CDRecorder 2 für alle ATARI 345,-

CD Writersoftware für verschiedene CD-Formate

## Powerpack Mustek 1200 699,-

Paragon 1200 SP + Link 97 + GDPS Treiber

## Falcon RAM Karte mit echtem ST RAM

getestet mit der Speed Resolution Card, 14,3 MB nutzbar für ein PS/2 SIMM-Modul, leer 98,-  
mit getestetem 16 MB PS/2 Modul 199,-

## Festplatten und CD ROM-Laufwerke

anschlußfertige externe SCSI-Systeme im kompaktem Gehäuse mit integriertem Netzteil und Lüfter

## Festplatten/Wechselplatten

|                                  | Chassis | Gehäuse |
|----------------------------------|---------|---------|
| SCSI 540 MB,                     | 269,-   | 369,-   |
| SCSI 1 GB, IBM                   | 369,-   | 469,-   |
| SCSI EZ 230 Flyer SyQuest        |         | 329,-   |
| SCSI Nomai 750 MB, Wechselplatte | 348,-   | 499,-   |

liest und beschreibt 135/270/540 MB Medien

## CD ROMs

SCSI Toshiba XM 5701B, 12-fach 249,- 349,-

weitere Systeme auf Anfrage, auch im Doppel oder Vierfachgehäuse

ZIP Drive extern, Medium + Link 97 449,-

alle Systeme mit Link 97 incl. HD Driver für einen Aufpreis von +99,-

14" Monitor, strahlungsarm 298,-

monochrom, für alle Atari ST, STE als Ersatz für SM124

## SCSI Kontroller

Eigenschaften aller Hostadapter:

SCSI-Bus Freigabe nach jedem Zugriff, SCSI II Kommandos, Parity und Initiatoridentifizierung

## Link 97, der Hostadapter im Kabel

Link 97 ohne Software 135,-  
Link 97 mit HD Driver 7.5 159,-

Link 97 mit 100 cm DMA-Kabel: Preis + 15,-

## die Spezielle ZIP-Version des Link

Link 97 ZIP mit externer term. Power 149,-  
Link 97 ZIP mit Adapter und Durchgangsterm. 178,-

## Link 97 intern

interner Hostadapter mit DMA IN und DMA OUT, verstärkte Treiberausgänge auf SCSI Seite

Link 97 intern ohne Software 179,-  
Link 97 intern mit HD Driver 7.5 199,-

## Link 96 MEGA STE intern

interner SCSI Hostadapter für den Mega STE, verstärkte Treiberausgänge auf SCSI Seite

Link 96 MEGA STE ohne Software 179,-  
Link 96 MEGA STE mit HD Driver 7.5 199,-

## Software für den ATARI

Papyrus 6.x, die Textverarbeitung 199,-  
PIXART 4.x 149,- NVDI 4.x 129,-  
Signum! 4.2, die wissenschaftliche Textverarbeitung 99,-  
Texel 1.6, die Tabellenkalkulation 99,-  
Papillon 2.5 für die Graphikbearbeitung 99,-  
MagiC, Multitasking für den Atari 149,-  
N.AES 1.1 das schnelle MULTITOS 99,-

HD Driver 7.50

XFS CD ROM Treiber

CD's für den ATARI

Whiteline CDs, Teleinfo CD und weitere lieferbar

## Flachbettscanner Aktion

HP Scanjet 5P 699,-  
300 DPI (1200 DPI interp.), 8 Bit Graustufen, 24 Bit Farbauflösung

Paragon 1200SP 489,-

GDPS Treiber für Paragon 600/1200, 129,-  
und HP Scanjet 5P, 4C, 4P

256 Graustufen Hands Scanner 199,-  
anschlußfertig für alle Atari-Rechner, 100 - 400 DPI, 256 Graustufen, SW, GDPS-Treiber, SCAN IT

## Atari Zubehör

Speed-Maus 39,- Manhattan Maus 29,-

ST RAM Karte bis zu 4 MB RAM im ST, leer 169,-

Magnum ST, ST Rechner bis zu 15 MB RAM, leer 199,-

Magnum STE, Mega STE Rechner bis zu 8 MB RAM, leer 229,-

Magnum TT Fastramkarte bis 128 MB TT030, leer 179,-

DMA Kabel (60 cm) 29,- DMA Kabel (80 cm) 34,-

Trommel/Toner für SLM 605/SLM804 lieferbar 199,-

Toner für SLM 605, Doppelpack 49,-

## Der Beschleuniger für den ATARI ST

PAK3 030 68030 bis 50 MHz inc. FPU, TOS 3.06 549,-

FRAC 2 Fastramkarte für 2 PS2-Module leer 225,-

PANTHER/2 Card für PAK3, leer 199,-

## Milan-Systeme ab 1500,-

## Vorbestellung möglich

Wir führen Reparaturen preisgünstig durch und bieten Ihnen einen kostengünstigen Einbauservice.

Fordern Sie unseren kostenlosen Produktkatalog an:

## WB Systemtechnik GmbH

Bahnhofstraße 289, 44579 Castrop-Rauxel

59, Telefon: 0 23 05 / 96 20 30 U.Biletzke@cww.de

59, FAX: 0 23 05 / 96 20 31 Nor.Wiecz@cww.de

Webseite: <http://members.aol.com/wbssystem>

Angebote gültig solange Vorrat reicht. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.



wird das Nachbessern. Dies gilt üblicherweise auch bei anderen Projekten.

## Zur Währungsunion

Ein weiteres Beispiel sind Umrechnungstabellen zwischen DM und EURO oder irgendeiner anderen Währung. Der am 9.3.98 vorhergesagte Kurs laut Sparkasse: 1 EURO = 1.92573 DM. Vom Haushaltsbuch (s.o.) bekannte Detailbeschreibungen werden hier vorausgesetzt. Wir konstruieren jetzt eine möglichst knappe Umrechnungstabelle von EURO in DM.

Überschrift in Zelle A1: "DM aus EURO, 1 EURO =". Wir klicken auf Zelle D1, wählen als Währungsformat "DM" (wie eben) und tippen die Zahl 1.92573 ein. Damit die Anzeige nicht auf zwei Nachkommastellen gerundet erfolgt, klicken wir mehrmals auf den Button zum Erhöhen der Nachkommastellen um eins. In die Berechnungen fließt jedoch immer die nicht gerundete Zahl ein. Für die Zellen A3 bis A13 und B2 bis K2 wählen wir das Währungsformat EURO (s.o.) und geben in die Zellen A3 und B2 die Zahl "0" ein. In Zelle A4 bzw. C2 tippen wir die Rechenformel " $A3+1$ " bzw. " $B2+0.1$ ", die wir anschließend auf die Zellen von A5 bis A13 bzw. von D2 bis K2 kopieren. Damit sind Vorpaspalte mit 1-EURO-Schritten von 0 bis 10 und Kopfbeschriftung der Umrechnungstabelle mit 0.10-EURO-Schritten von 9 bis 0.9 erzeugt. Hat man zu weit markiert, löscht man einen Teil wieder. In Zelle B3 kommt die Formel " $=(A4+B\$2)*\$C\$2$ ". Diese Formel wird (vgl. Haushaltsbuch) in alle Zellen von B3 bis K13 kopiert. Für den gleichen Bereich wird das Währungsformat auf "DM" gesetzt. Fertig! Bitte gleich speichern! Nehmen wir eine Schrittweite von 0.05 statt 0.1, so reicht die Tabelle bis Spalte V. Es bringt übrigens einen leichten Geschwindigkeitsgewinn, wenn wir die berechneten Werte der EURO-Leisten durch fixe Werte ersetzen. Dann müssen bei Änderungen die DM-Werte nicht mehr über mehrstufige Bezüge berechnet werden. Man kann natürlich manuell "EUR 1", "EUR 2" usw. eintippen. Aber warum umständlich? Wir kopieren eine EURO-Leiste ins

Klembrett und wählen im Menue "Einfügen", "Inhalte" links das Markierungsfeld "Werte" an und klicken erst dann auf "OK". Dann werden alle Formeln des markierten Bereichs durch die berechneten Werte ersetzt. Ebenso für die zweite EURO-Leiste.

Natürlich lassen sich die in Formeln verwendeten Koordinaten auch mit der Maus "zusammenklicken", jedoch müssen Gleichheitszeichen (außer bei Summe und Formelgenerator), Dollarzeichen, Klammern und mathematische Operationen (z.B. "+") ergänzend per Tastatur eingefügt werden.

Wie rechnet man 2.90 EURO in DM um? Wir wählen die Zeile mit "EUR 2" und lesen in der Spalte mit "EUR 0.90" den DM-Betrag ab. Psychologische Preise, z.B. "EUR 1.99", runden wir, hier auf "EUR 2" auf (bzw. ab). EURO-Beträge zwischen 10 und 100 DM dividieren wir durch 10 und multiplizieren das DM-Ergebnis mit 10. Selbstverständlich ist eine mehrseitige Tabelle mit EURO von 0-100 statt 0-10 und Schrittweiten von 0.01 EURO statt 0.1 EURO nicht aufwendiger zu erstellen. Aufbau am Bildschirm und Druck dauern natürlich entsprechend länger (100fache Größe!).

Wie erzeugen wir die umgekehrte Umrechnungstabelle? Wir sichern die DMAUSURO-Tabelle unter neuem Namen, tauschen die Währungsformate DM und EURO aus (natürlich wieder möglichst große zusammenhängende Bereiche auf einmal markieren), ergänzen den Zahlenwert in Zelle D1 zur Formel " $=1/1.92573$ " und passen die Überschrift in Zelle A1 an ("EURO aus DM, 1 DM ="). Eine Idee bequemer, aber langsamer wäre es oft, wenn man den Zahlenwert als Bezug (durch Verweis auf den Pfad der Vortabelle) holen könnte. Vielleicht geht so etwas nur mit Multi-Tasking. Ändert sich der Umrechnungskurs, verbessern Sie einfach in Zelle D1 den Umrechnungsfaktor und alle Ergebnisse werden neu berechnet, falls Sie nicht das automatische Neuberechnen ausgeschaltet haben. Bei großen Tabellen ist es sinnvoll, Vorpaspalte und Kopfbeschriftung hinten bzw. unten zu wiederholen. Getrennte Fuß- und Kopfbereiche lassen sich übrigens zusätzlich definieren und für Überschriften, Sei-

tennummern, Erstellungsdatum usw. nutzen. Sie erscheinen auch auf Folgeseiten automatisch.

Geben Sie sehr viele Zahlen mit fixer Zahl von Nachkommastellen ein (z.B. DM.Pfg), so können Sie zunächst überall den Dezimalpunkt sparen. Bei vollen DM müssen Sie natürlich "00" anfügen. Sind Sie fertig, so können Sie beispielsweise die ganze Eingabe ins Klembrett ausschneiden (Control X), in die linke obere Zelle 1/100 einfügen, sie nochmals anklicken und beim "Einfügen" "Inhalte" zusätzlich das Auswahlfeld "Multiplikation" anklicken und dann "OK". Dann wird jede Zelle des Klembretts mit 1/100 multipliziert. Dieses Verfahren bringt natürlich nur bei umfangreichen Eingaben eine Ersparnis. Die Verknüpfung von Ursprungszellen und Zellen im Klembrett mittels Grundrechenarten jedoch ist selbstverständlich auch anderweitig brauchbar.

Falls ich irgendwo nicht die optimale Vorgehensweise gefunden habe, wäre ich, auch im Interesse anderer Anwender, dankbar, wenn ein Experte von ASH oder ein häufigerer Nutzer die entsprechende Ergänzung in einer der nächsten STC/AI veröffentlichen würde. Diese Beispiele dürfen, evtl. überarbeitet oder auszugsweise, selbstverständlich kostenlos in der nächsten Ausgabe des TEXEL-Handbuchs genutzt werden.

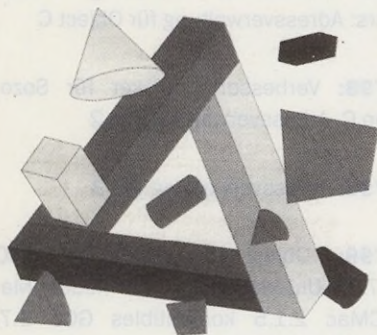
## Schlußbemerkungen

Ob Sie sich TEXEL leisten können oder ob Sie es sich leisten können, sich TEXEL nicht zu leisten? Einige Entscheidungshilfen liegen Ihnen jetzt vor. TEXEL wurde und wird bei entsprechender Nachfrage weiterentwickelt und gepflegt, entspricht dem aktuellen Bedienkomfort, Erscheinungsbild und technischen Stand anderer Plattformen und ermöglicht den Datenaustausch mit diesen. Das bescheidene ATARI-Preisniveau bleibt erhalten. TEXEL2 ist nicht mit normalerweise überflüssigen Funktionen überladen, und der bei anderen Plattformen übliche Speicherhunger ist nur ansatzweise vorhanden.

Hans Paulsen

# TECHNOBOX Drafter

**Achtung  
Preissenkung**



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

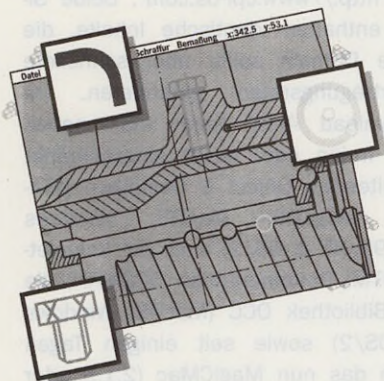
- Perspektivenmodul
- Vollständige Bemaßung
- Symbolverarbeitung
- Schraffur frei einstellbar
- Metafileausgabe für DTP
- Zeichnungen bis DIN-A0
- 9999 Ebenen verfügbar
- Hohe Zeichengenauigkeit
- Farbunterstützung
- Treiber für Ausgabegeräte

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

Die Drafter Symbolbibliothek mit insgesamt ca. 1600 Symbolen aus allen Bereichen können Sie zusätzlich zum Preis von DM 20,- bekommen.

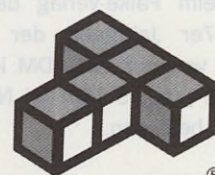
**Statt bisher DM 79,-  
jetzt nur noch DM 39,-**

# TECHNOBOX CAD/2



Die Vollversion von Technobox CAD/2, für Profis, mit fantastischen Leistungsmerkmalen zum Preis von nur DM 169,-. • Fortschrittlich und einfach zu bedienen • voll in GEM eingebunden • extrem schnell • Großbildschirmunterstützung, Farbdarstellung • Spezielle TT-Version • Virtuelle Speicherverwaltung • Umfangreiches Perspektivenmodul • Sehr umfangreiche Bemaßungs- und Zeichenfunktionen • Export und Import von z.B. GEM, HPGL, DXF und sogar reinen ASC-Dateien • große Anzahl an Ausgabegeräten (vom 9/24 Nadeldrucker über diverse Plotter bis zum Laserbelichter) • Flexible Symbolhandhabung • integrierte Sym-

bolbibliothek mit ca. 1600 Symbolen • Hohe interne Rechengengenauigkeit • Lauffähig auf allen Atari-Rechnern ab 640x400 Pixeln und Festplatte, Monochrom oder Farbe.



**Technobox®**

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

**Heim Verlag GmbH**

Heidelberger Landstr. 194  
64297 Darmstadt-Eberstadt  
Tel. (0 61 51) 94 77-0  
Fax (0 61 51) 94 77-18

Bitte schicken Sie mir folgende Produkte an nebenstehende Adresse. Alle Preise zzgl. DM 6,- Versandkosten. (Ausland DM 10,-)

- ☐ Technobox Drafter, DM 39,-
- ☐ Drafter Bibliotheken, DM 20,-
- ☐ Technobox CAD/2, DM 79,-
- ☐ Zahlung per Nachnahme
- ☐ Zahlung per Scheck

Adresse:

\* Alle Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise.



Andreas Guthke

Aktuelles zum Stand der Dinge:

# Objekt C

## Abschluß des Grundlagenkurses

**N**ach nunmehr 9 aufeinanderfolgenden Artikeln über Object C wird es Zeit für eine kurze Pause. Nach etwa 4 Monaten wird dann die GUI Bibliothek OCC auf ATARIs portiert sein und wir werden das hier vorgestellte Grundlagenwissen gut anwenden können. Es wäre natürlich auch möglich gewesen, den OCC-Kurs sofort zu beginnen, aber ein paar Monate Ruhe gestattet es uns, über ein konkret vorliegendes ATARI-spezifisches Produkt mit seinen Stärken und Schwächen berichten zu können. Sie als Leser haben nun reichlich Zeit, den Object C Kurs aller 10 Ausgaben der "ST Computer & ATARI Inside" noch einmal in Ruhe durchzulesen und eigene StdIO-Programme zu entwickeln. Leser, die erst spät Gefallen an Object C gefunden und den Kurs nicht komplett vorliegen haben, können beim Falke-Verlag den kompletten 97er Jahrgang der ST-C/Al zum Preis von nur 15,- DM inkl. Versandkosten (zzgl. 5 DM bei Nachnahme) auf CD bestellen.

### Rückblick

Wenn eine Artikelreihe ein ganzes Jahr läuft, dann setzt man sich dem Verdacht aus, sich ständig zu wiederholen und nichts wirklich Neues zu berichten. Ich habe deshalb einmal zusammengetragen, was sich in der Object C Produktlinie im Laufe der einzelnen Zeitschriften-Ausgaben so getan hat und worüber berichtet wurde.

**4/97:** Vorstellung des kostenlosen Object C 2.1.8 für ATARI ST und GCC 1.5.4 (portable Entwicklung unter ATARI ST, Amiga OS, MS-DOS, OS/2, Windows 3.x/95/NT, MacOS 68K & PPC,

LINUX, SUNOS & Solaris), CompuServe Forum für Object C, Anwendung von Object C unter Mupfel, Bedeutung von Object C für die Zukunft des ATARI, Nutzen von Object C für kommerzielle Entwickler, Abgrenzung zu C++, Vorteile gegenüber Java und ANSI C, Vorstellung und Screenshots von OCC unter MacOS

**6/97:** Eigenschaften von Object C, Anwendung des Compilers und Compiler-Optionen, Sprachkonzept, Beispielprogramme, Homepage für Object C

**7-8/97:** Vorteile und Schwächen von Object C, ein komplettes Object C Programm

**10/97:** FreeBSD wird als neue Plattform unterstützt, Vorstellung und Verbesserungen von Object C 2.5 (besserer Quellcode, bis Faktor 10 schnellere Programme), Objektlisten, Garbage Collector, Gefahren des OOP, Anwendung von Konstruktoren/Destruktoren/Klonen, HTML-Dokumentation

**11/97:** Mangrove Manager 3.0 (Teil des kommerziellen Object C Paketes – unterstützt alle Object C Plattformen), Anwendung von Mangroven, Navigation durch Relationen, Datenzugriff, Eigenschaften: Parser, DLLs, Arrays, Ringe, mehrfach verkettete Cluster, sortierte und unsortierte Bäume, Laden & Speichern von Teilbäumen

**12/97:** "Object C"-Entwicklung mit Sozobon C und GNUShell, Vergleich zwischen Sozobon C und GCC 1.5.4 (beide MagiCMac kompatibel)

**2/98:** Neues Object C 2.7 mit Ausgleich der Schwächen des Sozobon C

und Incremental Compiling, Praxis-kurs: Adressverwaltung für Object C

**3/98:** Verbesserter Linker für Sozobon C, Adressverwaltung Teil 2

**4/98:** Adressverwaltung Teil 3

**5/98:** Object C 2.7.1 mit GCC 2.7.2.3-Unterstützung und neues MagiCMac 2.1.5 kompatibles GCC 2.7.2.3 auf CPR Homepage, kostenlose Personal Editions von OC 2.7.1 für MacOS, Windows & OS/2, Adressverwaltung Teil 4

**6/98:** Neue CPR Domain unter WWW.CPR-US.COM, zusätzliche Email-Adresse "webmaster@cpr-us.com", Rückblick, Adressverwaltung Teil 5

### Neues von Object C

Neben der bisher bekannten Object C Homepage "[http://ourworld.compuserve.com/homepages/CPR\\_ObjectC](http://ourworld.compuserve.com/homepages/CPR_ObjectC)" gibt es jetzt eine eigene CPR-Domain unter "<http://www.cpr-us.com>". Beide Sites enthalten identische Inhalte, die neue Domain sollte aber schnellere Übertragungsraten garantieren. Im "Download Area" kann man neben den freien oder leicht eingeschränkt arbeitenden Object C Compilern (ATARI, AmigaOS, MacOS, Windows 3.x/95/NT & OS/2) auch die komplette HTML-Dokumentation OC2MAN, die GUI-Bibliothek OCC (MacOS, Windows & OS/2) sowie seit einigen Tagen auch das nun MagiCMac (2.1.5 oder neuer) kompatible GNU GCC 2.7.2.3 und Sozobon C 2.0 extended Version (mit verbessertem Linker) laden.

### Ausblick

CPR ist seit kurzem einer von etwa 5700 eingetragenen BeOS Entwicklern. Object C für BeOS wird also auf dem nächsten Release OC 3.0 CD enthalten sein. Die Firma Be (<http://www.be.com>) hat bisher etwa 1 Million Kopien von BeOS für MacPPC verschickt. In ein paar Monaten erscheint BeOS für Intel-Rechner. BeOS



eignet sich aufgrund der hochoptimierten Multiprozessorarchitektur besonders für anspruchsvolle Grafikanwendungen. Neben ATARI im Audio-Bereich und Amiga im Lowcost-Videobereich steht also ein weiterer Nischenmarkt für Object C Entwickler zur Verfügung. MetroWerks CodeWarrior ist für CPR von großer Bedeutung. MW CodeWarrior unterstützt auch PalmOS (OS für Newton-ähnliche Rechner von US. Robotics und anderen Herstellern). Möglicherweise wird deshalb PalmOS von OC3 unterstützt werden. Unsicher ist, ob Sony Playstation bzw. Nitendo 64 mit OC3 supported werden. Vermutlich werden diese Systeme erst ab OC4 unterstützt. Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird SCO OpenServer 5.x, Redhat LINUX für SPARC und Redhat LINUX für Intel mit OC3 unterstützt. Object C Compiler für Redhat LINUX sollen in Intel und SPARC Version kostenlos auf dem Hauptserver für Redhat LINUX und somit auf allen Redhat CDs verteilt werden. Der nächste Release Storm C++ 4.0 von Haage & Partner (führender C++ Compiler für AmigaOS) wird Object C 2.7.1 nach Aussage von Herrn Haage definitiv in integrierter Form enthalten. Mit Watcom International (bzw. Sybase) wird derzeit noch über ein Bundling verhandelt. Mit OC3 wird OCC auf ATARI portiert sein und sehr wahrscheinlich auch auf Motif. Wenn Zeit bleibt, wird AmigaOS unterstützt. OCC für BeOS wird voraussichtlich ab OC4 verfügbar sein. OC3 wird ein integriertes Development Environment mit Class-Browser, sprachspezifischem Editor und GUI-Builder für alle OCC-Plattformen enthalten. Ein grafischer Browser für Mangroven und erweiterte Object C Schnittstellen zu Mangroven werden ab OC3

bis OC4 verfügbar. KI-Komponenten (Expertensysteme / Künstliche Intelligenz) werden ab OC4 enthalten sein.

## Adressverwaltung im Eigenbau

Kommen wir nun zum letzten Teil der Adressverwaltung. Wenn Ihnen die bisher veröffentlichten Listings unübersichtlich erschienen, dann lag das vor allem an der (platzbedingten) Veränderung der Einrückstruktur. Rücken Sie also die Inhalte von \$new Classname...\$clone...\$free...\$ etwas nach rechts ein. Verfahren Sie ebenso mit \$meth Methname (args) ...\$class Classname1...\$class ClassnameN...\$.

Im letzten Artikel wurde das Laden und Speichern der Adressdaten implementiert. Nachdem Daten nun erfasst und selektierte Daten gelöscht werden können, benötigen wir nun eine Methode zum Suchen und Anzeigen bestimmter Adressen. Das übernimmt für uns die Methode "DoQuery(o\_globals)". Es ist jedem selbst überlassen, noch eine Methode zum Verändern oder Duplizieren einzelner Adresseinträge zu schreiben. "DoQuery()" wird aus unserer Methode Main-Loop aufgerufen. DoQuery() soll Daten nicht nur anzeigen, sondern Kopien der Objekt Handles der zuletzt selektierten Daten in der Objektliste op\_glo->selected speichern. Zusätzlich soll der Listenindex des zuletzt betrachteten Objektes in op\_glo->ind\_selected bzw. -1 gespeichert werden. Der Anwender hat dann beim Do-Del() die Wahl, ob er nur das letzte Objekt oder alle selektierten Objekte löschen möchte. Ebenso könnte man beim Drucken oder Export von Adressen verfahren.

A. Guthke

## Object C - Listings Heft 5/98

```
$meth DoQuery (Obj obj)
$support(Globals);
$call(obj);
$class Globals
Long elems;
char inp[80];

/* select all available persons */
..ind_selected = -1L;
$clrlst(..selected);
$catlist(..selected, ..persons);

/* actual person is person 0 */
$elems(..selected, &elems);
if (elems)
    ..ind_selected = 0L;

*inp = 'p';
while (*inp && *inp != 'a')
{
    printf("%ld items selected\n", elems);
    printf("[p]rint selected items, [s]elect items or [a]bort ?");
    $$Input(o_glo, inp);

    if (*inp == 's')
    {
        Bool match;
        Obj o_person = noobj, o_address = noobj, o_phone = noobj;

        /* setup search patterns */
        printf("query by [n]ame, [a]ddress or [p]hone ?");
        $$Input(o_glo, inp);

        if (*inp == 'n')
        {
            o_person = $new(Person);
            $$DoNew(o_person);

            /* only accept person if name matched */
            $begfor(..persons, o_per)
            $$Compare(o_per, o_person, &match);
            if (!match) /* otherwise delete */
                $del(..selected, o_per);
            $enfor(o_per)

            free(o_person);
        }

        if (*inp == 'a')
        {
            o_address = $new(Address);
            $$DoNew(o_address);

            /* only accept person if one or more addresses are matched */
            $begfor(..persons, o_per)
            int matched = 0;
            $ptr(Person, o_per, op_per);
            $begfor(op_per->addresses, o_adr)
            $$Compare(o_adr, o_address, &match);
            if (match)
                ++matched;
            $endfor(o_adr)

            if (matched == 0)
                $del(..selected, o_per);
            $enfor(o_per)

            $free(o_address);
        }

        if (*inp == 'p')
        {
            o_phone = $new(Phone);
            $$DoNew(o_phone);

            /* only accept person if one or more phone numbers are matched */
            $begfor(..persons, o_per)
            int matched = 0;
            $ptr(Person, o_per, op_per);
            $begfor(op_per->addresses, o_adr)
            $ptr(Address, o_adr, op_adr);
```

```
$meth Compare (Obj obj, Obj o_pattern, Bool_ptr match)
*match = TR;
$support(Person, Address, Phone);
$call(obj);
$class Person
$ptr(Person, o_pattern, op_pat);

if (*op_pat->first_name && !EQU(op_pat->first_name,
..first_name))
    *match = FA;
if (*op_pat->last_name && !EQU(op_pat->last_name, ..last_name
))
    *match = FA;
if (*op_pat->birthday && !EQU(op_pat->birthday, ..birthday))
    *match = FA;
$class Address
$ptr(Address, o_pattern, op_pat);

if (*op_pat->country && !EQU(op_pat->country, ..country))
    *match = FA;
if (*op_pat->city && !EQU(op_pat->city, ..city))
    *match = FA;
if (*op_pat->street && !EQU(op_pat->street, ..street))
```

```

if (..o_file)
{
    $ptr(File, ..o_file, op_file);
    printf("File: %s\n", op_file->name);

    $elems(..persons, &elems);
    printf("Total items: %ld\n", elems);

    $elems(..selected, &elems);
    printf("Selected items: %ld\n", elems);
}
else
    printf("no address file opened\n");
$

```



## Ihr Calamus® User Point

### Weitere Infos:

Inversmedia Verlag GbR

Postfach 1127

D-49618 Lönigen

Tel. (0 54 32) 9 20 73

Hamburg

Lönigen

Paderborn

Göttingen

Gießen

Frankfurt

Wiesbaden

Bingen

Worms

Heppenheim

Stuttgart

Reutlingen

Memmingen

Freiburg



## Ihr Belichter:

Hier können Sie mit Ihrem ATARI erstellte Dokumente  
in Druckvorlagenfilme wandeln lassen.

### 20000

#### JOBS

Schinkelallee 9, 22303 Hamburg  
Telefon & Fax (040) 27 64 33. Tel. 27 877 490  
Modem (040) 27 63 02, ISDN (X75) 27 63 02

2 x Linotype Hell UX 70, Ultra 72P,  
Diabelichter CI 5000 Trommelscanner,  
CD-ROM-Brennservice (alle Formate)  
Thermosublimations-Farbdrucker (A3+, 4CI)

Belichtungen für alle ATARI, Mac, Dos, Tcx, Acorn,  
Konzeption, Gestaltung, Satz, Korrekturen, Composing  
FM-Raster, ATARI Grob/Feindaten, Beratung, Express-und  
Overnight-Service, Proof, Andrucke, Kaffee

### 40000

#### Lauer Satz GbR

Ellerstraße 180, 40227 Düsseldorf  
Tel. (0211) 720309  
Fax (0211) 722912, Mailbox 24 Std. (0211) 722722

AGFA ACCUSET  
Linotype/Hell UX 70

**LAUER**  
LASERSATZ

Belichtung in Litho-Qualität bis 355 mm, (auch Calamus NT u. Mac),  
DA's Layout, Farbseparation, Scanservice, Photo CD. Satz + Layout,  
Schneid-Plot-Service für Schrift und Grafik von allen gängigen  
Vektorformaten.

Bieten Sie auch eine Dienstleistung im Bereich der Bildverarbeitung an? Dann können Sie günstig bei uns werben!  
Setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Wir werden Ihnen gerne umgehend alle notwendigen Infos zukommen lassen.

# Einkaufsführer



Hier finden Sie Ihren  
Atari Fachhändler

10000

ATARI Competence Center • APPLE-Systembändler  
Newton Express Service Partner  
Acorn Stützpunkthändler

autorisierte Fachwerkstatt mit Eilservice



dataplay

...das Beste was Ihrem Computer passieren kann.

Bundesallee 25 • 10717 Berlin  
Tel.: 030/861 91 61 • FAX: 030/861 33 15

**DATASOUND**  
Computerelektronik & Tontechnik

**ATARI-SERVICE-CENTER**

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

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

support für ATARI TOS, MagiC(Mac),  
Linux, MacOS, OS/2, InterNet  
und home entertainment

**waller&linkgbr**



Grunewaldstraße 9  
10823 Berlin

tel. 030/751 57 24 oder 030/3049620  
fax 030/751 57 24 oder 030/3049620  
mailbox QUARK Berlin 030/751 9443

20000

**WBW-Service**



Willi B. Werk

Osterfeuerbergstr. 38  
D-28219 Bremen

Tel. 0421/3968620  
Fax 0421/3967221

20000

**ATARI** Internationaler Versand!  
**GEBRAUCHT-FACHMARKT**  
**PETER DENK**  
Ständig auf Lager: ca. 200 Atari Computer,  
120 original Programme, ca. 50 Spiele, Fest-  
platten, Monitore und fast jedes erdenkliche  
Zubehör. Fordern Sie telefonisch oder per Fax  
unsere informative Versandliste an.  
Atari  
Gebraucht-Fachmarkt Peter Denk  
Sandkamp 19a • 22111 Hamburg  
☎ 040-6518878 • Fax -65901453

Erfolgreich werben

Sprechen Sie mit uns.  
Heim-Verlag ☎ (06151) 94770 BUF

30000

Software **APRIL** Software Store Zubehör  
**Live On Net!**  
<http://www.bop.de/abcn>  
Software Center 5 • 35037 Marburg  
Tel: 0 64 21 - 1 30 12 • Fax: 0 64 21 - 1 40 12  
eMail: abc@compop.de  
<http://www.bop.de/abcn>

**RME** Computer Software Zubehör  
Reitmaier  
Musikelektronik  
34317 Habichtswald  
Tel.: 05606/56532  
Fax: 05606/56533

**PAGEDOWN**  
**ATARI**  
Systemcenter  
Hannoversche Str. 144  
37077 Göttingen  
Tel+Fax (0551) 378149  
Public-Domain-Center  
Über 4000 Programme

**Apple & Atari**  
The Best of Both Worlds  
**digital data deicke**  
Hannover, Nordring 9 - Tel.: 0511/6370 54.56  
Mo. bis Fr. 10-18 Uhr  
(siehe Großanzeige 3. Umschlagseite)

40000

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

**MegaTeam**

Computer Vertriebs oHG  
Rathausstr. 1-3

42659 Solingen

Ruf 0212/45888 Fax 0212/47399



**ATARI**

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

Computer • Erweiterung • Zubehör • Reparatur

**Meyer & Jacob**

Münsterstraße 141 • 44027 Dortmund Postfach

**TEAM**  
Computer GmbH

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

**ATARI** Competence  
Center : ACC

Wilhelminenstr. 29 • 45881 Gelsenkirchen  
Tel. (0209) 42011 • Fax 49 71 09  
TEAM ist auch in Köln • Kiettenberggürtel 5 • Tel. 0291 - 466774

NEU.....NEU.....NEU.....NEU.....NEU  
Besuchen Sie uns in unserem Ladenlokal.  
**DREAM SYSTEMS**  
Inh. M. Klauß  
Bergiusstr. 10  
D-47119 Duisburg  
Tel. + Fax: 0180/5-250-150  
Lynx + Jaguar + ATARI und vieles mehr.  
Fordern Sie unseren Gratis-Katalog an !!!

Service wird bei uns GROSS geschrieben !

**Düsselsoft**  
Hartung & Sieg GbR

Wir helfen Ihnen gerne weiter.

Egal ob...

**ATARI, APPLE, UMAX oder PC**

Viele Gebraucht-ATARIs auf Lager  
Eigene Werkstatt

Wir nehmen Ihr Gebraucht-Gerät  
bei Neukauf in Zahlung !

Fordern Sie unsere  
aktuelle Preisliste  
gegen 10DM in  
Bezeichnung auf  
Konto oder Fax

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

Telefon : 0211-74 50 30  
Telefax : 0211-745084  
Mobil : 0171-4707595  
E-Mail : duesselsoft@compuserve.com

In Köln:  
Am Viersen Platz 6a (SBB)  
auch neuere 70 und 80er  
für alle Rechner auf CD-ROM  
Nur 15 DM  
auf Versand

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

50000

Computer und Music  
**Compusic**  
 Markus Dinter  
 Drieschstraße 31  
 50374 Erftstadt-Kierdorf  
 Tel: 02235-86763 Fax: 86858  
 Der **ATARI** - Service!

**ST-stacy-Falcon**  
 Reparaturen \* Ein+Umbauten \* Zubehör

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

**AN + VERKAUF von Gebraucht - ATARI's!**

**TEAM**  
**Computer GmbH**  
 Hard- & Software • Beratung - Verkauf - Service • Ladenlokal

**ATARI** Competence Center : **ACC**

Klettenberggürtel 5 • 50939 Köln  
 Tel. (0221) 466774 • Fax 466775  
 Jetzt auch in Geisenkirchen • Wilhelmstr. 29 • Tel. 09209 - 42 011

60000

**Leickmann® computer**  
 In der Römerstadt 259  
 D-60488 Frankfurt am Main  
 Fon 069-763409  
 Fax 069-7681971

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

**Apple** Autorisierter Apple Systemfachhändler mit Reparaturservice

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

**orion**  
 Computersysteme  
 GmbH

67547 Worms • Friedrichstraße 22  
 Telefon 0 62 41/67 57 - 8  
 Telefax 0 62 41/67 59

**KEYBOARDS + COMPUTER**

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

**ATARI**

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

**SYNTHESIZER-STUDIO Jacob**

Bei uns werben bringt

**GEWINN**Sprechen Sie mit uns.  
Heim Verlag ☎ 06151 / 94770

BUF

70000

PC's und Drucker

- Beratung
- Verkauf
- Service
- Reparatur
- Branchenlösungen

**hp** HEWLETT PACKARD  
**EPSON**  
**Apple** APPLE  
**ATARI** ATARI  
**TOSHIBA** TOSHIBA

**TELEVIDEO**  
 Durlacher Allee 30  
 76131 Karlsruhe  
 Tel. 0721/9663250  
 Fax 0721/9663255

**Walliger**  
**+ Co.** Personal Computer

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

**ATARI** • **MagiMac** • **Apple Computer**

**DON'T PANIC**

**Wir machen nichts anderes als andere wir machen es besser**

**DON'T PANIC Computerkomplettlösungen GmbH**  
 Deringer Straße 40 • 72072 Tübingen • Tel.: 07071-9796-0 • FAX: 07071-9796-14

**edicta** GmbH

Computer und mehr...

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

80000

**MULTIMEDIA**

- An- und Verkauf von Hard- und Software aller Art
- Atari - Amiga - Acorn
- PC - Apple u. a.
- Spezielle Branchenlösungen
- Spiele, Grafik- & Sound Anwendungen
- Konsolen: Jaguar, Lynx, Sony Nintendo, Sega ...
- Ausgiebige Testmöglichkeiten an vorhandenen Systemen

Patrick Zäuner EDV-Systeme  
 Delsenhofener Str. 79d, 81539 München  
 Tel. 089/693 702 82, Fax. 089/693 702 81  
 Ausstellungszeiten im Kunspark Ost:  
 Fr. 9.00h - 20.00 h, Sa. 7.00h - 18.00h

**CORNER**  
 Im Kunspark Ost

**AG COMPUTER TECHNIK**

ATARI • HARDWARE • SOFTWARE • REPARATUR • SERVICE

Der Mann mit dem freundlichen Service  
 Der direkte Weg zu Ihrer Problemlösung

Staatl. gepr. Techniker Axel Gehringer  
 Schnaidweg 1  
 87100 Memmingen  
 Tel. 08331/86373  
 FAX 08331/86346

80000

**AKZENTE**  
 COMPUTER & WERBEDESIGN

**ACC** Apple Point  
 ATARI COMPETENCE CENTER

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

90000

**ATARI**  
 Computer und Zubehör  
 Exklusive in Hof

Technisches Kaufhaus  
 Thomas Prasse

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

**SCHWEIZ**

**ATARI-Zubehör u. Umbauten**

- PAK68/3, 32/50 MHz
- KAOS-TOS + KaosDesk
- CMOS-TOS
- Diverse Bauteile
- Diverse andere Erweiterungen
- Einbau-Harddisk / Wechselfplatten

**E. Bolliger, CH-4133 Pratteln**  
 Postfach 1134, Tel. 061-821 20 18  
 Fax. 061-821 23 97

**steineberg**  
 computer-shop

Im Zentrum von Langenthal

**ATARI**  
 Computer + Software  
 zum Testen und Ausprobieren

Bahnhofstraße 2a  
 CH-4900 Langenthal  
 063/230080

**ATARI** COMPUTER-SYSTEME

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

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

Wir sind für Sie da: Montag - Freitag nach Vereinbarung

# Kostenlose Kleinanzeigen

Sehr geehrte Leser,

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

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

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

Mehrfachschaltungen sind nur bei gewerblichen Kleinanzeigen möglich.

## Biete Hardware

**ATARI Gebraucht-Fachmarkt** mit Deutschlands größter Auswahl an werkstattgeprüften Atari Computern, Software und Equipment. Immer ca. 130 Computer, 80 Monitore und reichlich Programme vorrätig. Geschäft: Peter Denk, Sandkamp 19, 22111 Hamburg, Mailbox 040 / 65901454, Fax 040 / 65901453, Tel. 040 / 6518878 oder 0172 / 4133877 (Liste anfordern) \*G

1040 STF (1MB), SM 124, Maus, Textomat ST, DM 230,-; CITIZEN 120D+ (9-Nadler), Originalverpackung, DM 75,-. Tel. 02255/ 2793

1040 ST, 1040 ST 4 MB, 1 MB, VORTEX HD PLUS alle Teile generalüberholt! Ersatzteile auf Anfrage. Liste gegen 1,10 DM. Tel. 07151/ 563377

Zusätzl. MIDI-Out für Atari ST, DM 50,-; Falcon-Wings Leerkarte, DM 40,-; Arabesque 2.15 Profiversion, DM 90,-; Signum!3, DM 70,-. Tel. 02434/ 4149, Fax 4692

SLM804 mit Controller, funktionsfähig, Trommel schwach, Preis 50 DM. An Selbstabholer, Standort Dresden. Tel. 035055/ 62331

Verkaufe 1040 STE, 2 MB, Megafile 20, SM 124, 2. Floppy, Software, Literatur, nur 100 Betriebsstunden, ohne HD 350 DM, mit 400 DM. Tel. 030/ 4410052

Farbmonitor SC1435 und Monitor-Switch und jede Menge Spiele VB 100,- DM. Tel. 02251/ 65796

ATARI-Laserdrucker SLM 605, neue Trommel, Ersatz-Toner, betriebsbereit zu verkaufen Preis Verhandlungssache. Tel. 040/ 814933

Janus, der ATARI-Emulator im PC, 40 MHz, 8 MB RAM, 380,- DM. ATARI TT030, 12 MB RAM, 120 MB HD, Crazy Dots II Grafikkarte, 780,- DM. Tel. 06187/ 5999 oder 06185/ 2749

MEGA ST4, 48 M FP mit SCSI-Treiber; Monitor SM146; Tast.; Mouse; Harddisc-recording PRG Digidesign SDII + 19" Analog- und Digitalwandler, kompl. 1000,- VB. Tel. 030/ 4497986

MEGA ST 1 4 MB mit Grafikkarte, Scanner PT Prof. Laser SLM 804 600 DPI FP 160 MB 5 - LW Calamus etc. Tel. 0203/ 359913 ab 18.00 Uhr.

MEGA ST 4, Laserdrucker SLM 804 mit SLM 124 zu verkaufen: 800,- DM. Tel. 06092/ 9410 oder Fax 941285

ATARI 1040 STE, Monitor SM 124, 200,- DM. Matthias Schu, Herrenwaldstr. 13, 72202 Gündringen, Tel. 07459/ 8782

Komplett in gutem Zustand: MEGA ST 4 MB, Monitor SM 124, Laser SLM 605, 3 Tonerpatronen, Original-Software, Literatur, VHB 900,- DM. Tel. 06221/ 805692

ATARI TT 30, 4/8 MB, HD; 850 MB, Modem 19400, Laser SLM 605, 19" TTM 194, Logitech Maus, div. orig. Software, 1.500,-. Tel. 06251/ 588591

ATARI MEGA STE 4, 48 MB HD, SM124 Monitor, 450,- DM; Gemulator95, Ver4.11, mit TOS 2.06, 90,- DM. Tel. 02455/ 2502

MEGA STE4 mit Monitor, ST 1040 3.5 MB mit Monitor. Alles VHB. Tel. 0581/ 44239

ATARI 1040 STE, 4 MB, SM124, SCI1224, Bücher, viel Soft, 400 Disks, PaPYRUS; Circult, MagiC, Omikron Basic Compiler... Tel. 07744/ 91086 ab 17.30 Uhr.

ATARI 1040 STFM TOS2.04/4 MB RAM/2xHD Disk./SM124/SC1435 m. Switch/StarLC 24-200/ScanMan/ Megafile 30/ Megafile 44 m. Wechselp. 3a'44 MB / Modem 1414 / viel Reg. Software. Angebote unter FuzziHG@t-online.de

AT-Speed m. Copro; RGB-Wandler für Video; ROM-TOS-Simulator; Speicher: +1/2 MB; (auch 2,5 auf 3) Prota Grafikk. (f. Mega STE) 19"-M.; u.a. Tel. 04421/ 37166

1040 STF, Monitor SM 124, Megafile HD 20, Software, 150,- DM. Tel./Fax 06204/ 740547

ATARI TT 8 MB RAM, 80 MB FP, PTC 1426, SLR804, inkl. Originale:Calamus SL, Script 3.5 und Cranach für 650,- DM. Frank Hoppe, Tel. 02776/ 7182

ATARI 1040 STFM, Monitor SM 124, Mindmachine Illuminator (mit Software), Midibox MDX 1000, DM 380,-. Tel. 02233/ 707687

ATARI Falcon 030 (4/80) + Monitor 790,- DM; Mega ST 4 + Monitor + ext. Laufwerk 390,- DM. Tel./Fax 0721 / 555122

ATARI Mega ST4, RSVE, 3.5" HD-Floppy (720kB), Lacon Hostadapter, HBS 240, Protar proMST, alles im Big Tower. Mit TTM 194 für 750,- DM; SLM 804 (ATARI Laserdrucker) mit neuem Toner für 120,- DM. Tel. 0251 / 872267 (Martin)

TT 36 MB + 2 GB + 19" TTM + S-VGA +Eps GT 6500 Scan + Laser SLM 605 + CSL + As Retouche Repro Layout Vektor + Cranach + M.Paint + TIM + Pure Pascal+++ 4.500,- DM o. Farblaser o.? Tel. 06432 / 2268

ATARI 520 ST, 1 MB, 3.5" Laufwerk, Monitor SM 124, plus Disketten, Maus usw. VB 270,- DM. ggf. + Drucker Star LC 10 Color, VB 120,- DM. Tel. 0241 / 536795

ATARI 2xMega ST mit Monitor und HD für jeweils 150,- DM; Mega ST mit Monitor und HD für 170,- DM; HBS 640 mit 36 MHz für 150,- DM unter Tel. 07427 / 7145

Flachbettscanner 200 DPI / 16 GS. Inkl. Software für alle ST 100,- DM. 1040 STE 100,- DM; Falcon Wings leer 50,- DM. L. Baumstark Tel. 07633 / 83587

1040 STFM mit s/w-Monitor, Midizubehör, Pascal. Spiele für VB 275,- DM; Farbmonitor Philips für 100,- DM. Tel. 030 / 8334780

MEGA STE 4 MB, 48 MB FP + externe 720 MB SCSI FP mit Hostadapter, SM 146, SLM 605 Laserdrucker mit neuer Trommel, Laserinterface, div. Software, z. B. Signum, Phönix, 1st Base, Sequenzer- und Notationssoftware Emagic Logic 2.5, kpl. 850,- DM. Tel. 07151 / 920383, Fax 920384

DDD-FALCON 030, Desktop, 16 MB, 850 MB HD (2.5") + Sony CD-ROM ext., + 5 CDs + ATARI Power Pad + 3 Mäuse neu + Joystick + Software (MagiC 5.2, Jiinee, Blowup, Artworx, NVDI 4.2, + ASH-Softw. installiert), kompl. Nur 999,- DM. Fax 040 / 810181

Verkaufe: ATARI TT 030 mit 10 MB ST-RAM / 64 MB TT-RAM, interne 200 MB, externe 500 MB-Festplatte, HD Floppy, CD-ROM (4fach)-Laufwerk;+ ATARI TT 030 im Tower, defekter Monitorausgang, ohne Festplatte, mit MightyMic Fast-RAM-Karte 20 MB TT-RAM / 4 MB ST-RAM; + ATARI STF 1040, 4 MB RAM, 48 MB Festplatte im Tower, mit TURBO 25 MHz Hardware Beschleunigung

**Senden Sie Ihre Kleinanzeige bitte an folgende Adresse:**  
**FALKE Verlag** Fax (04 31) 27 368 - Email: Kleinanzeige@atari.de  
**Moorblöcken 17** 24149 Kiel

**Einsendeschluß für die nächste Ausgabe ist der 05.05.1998.**

# Kostenlose Kleinanzeigen

ger, Bildschirm SM 144 (14 inch s/w) Overscan Auflösungserweiterung, Epson GT-6000 DIN A-4-Scanner (300 dpi) El-ZO 21-inch-Monochrom-Monitor (VGA möglich), SLM 605 inkl. neuer Trommel (noch verpackt), 14400 Modem inkl. Software: MagiC 5.20, CAB 2.6, EMAILER 1.0, NVDI 4.12, diverse CDs, diverse Utilities, alles komplett 5.555,- DM. Tel. 0251 / 666722

## Biete Software

Alle gängigen PD-Serien für Atari ST/TT und Falcon für **1,40 DM/Disk** vorhanden. Katalogdisks anfordern:

Tel. 030 / 3667097 oder Fax 3678619

**Maxon-Sonderdisketten u. Pool-Disks ab 2331 zum halben Preis.** Gedruckte Listen für DM 3,- in Briefmarken: W. Foertsch, Harburger Weg 14 a, 13581 Berlin, Tel. 030 / 3667097

Verkaufe Hybrid Arts Gen-Edit, Universal-Sound-Editor, ADAS Harddiscrec., Simmons 8K-Mixer m. Midi, Peavey Sampleplayer, alles VS. Tel. 05151 / 88790

Biete ATARI-Software, CDs und viele Grafikdisks. Liste gegen frankierten Rückumschlag bei Jürgen Kußler, Pionierstr. 6a, 67187 Karlsruhe

Software: MaciC Mac VB; Calamus SL 95 für MM inkl. Bridge 290,-; Line Art 1.5 130,-; MC Stout VB. Alles mit Lizenz. 300 Vektorfonts und diverse Cliparts. Tel. und Fax 0711/ 630413

Verkaufe wegen Systemwechsel CD-ROMs: Korrespondenz 15,- DM, Whiteline Omega 39,- DM, Compl. Atari Mint 19,- DM, Calamaximus & Kataloge 49,- DM. ASH-Software: Atari-Online V4.5 (T-

Online Dekoder) 39,- DM, ArtworxV1.6 49,- DM, PapillonV2.52 49,- DM, E-Mailer 29,- DM; Sonstige: Arabesque2 VectorV1.2 69,- DM, CD ToolsV2.14 19,- DM, ColorDisc PCD (Bearb. von Photo CD Bildern/Falcon & TT) 15,- DM; Spiele: Operation SKUUM 15,- DM, Crown of Creation V1.1b 20,- DM. Tag 07123/ 969467, abends 07123/21367, Marc Putzolu

Phönix 4.1 40,- DM; DaCapo 20,- DM; Delight Midisequencer 40,- DM; VRAM 10,- DM; Musicom2 20,- DM; CD-Tools 20,- DM; Zus. 100,- DM: Klaus Hemmen, Tel. 07072/ 80273

Calamus SL 94 DM 90,-; Videodigitizer ST DM 30,-; 6 ATARI ST Spiele DM 20,-; Imagine Grafikarte (ATARI Mega ST) DM 200,-; Blow up Hard I (Grafikerw. Falcon) DM 20,-; Golden Island DM 10,-; Studio Photo DM 20,-; Gravon (Falc) DM 20,-; Dino Dudes (Falcon) DM 30,-; Llamazap (Falcon) DM 20,-; Pinballs Dreams (Falcon) D 5,-; Oxid magnum (Falcon) DM 5,-; Retouche prof. DM 50,-; Original (Falcon) DM 10,-; Monitor SC 1224 DM 60,-; ATARI 520 ST (Floppykabel fehlt) DM 30,-. Tel. 08137/ 2043

PD für ST, STE, TT & FC! Alle Serien (fast) komplett vorhanden. Tausch oder DM 1,40 pro Disk. Katalogdisks anfordern. Tel. 06021/ 570101 Info: <http://home.t-online.de/home/U.Thomson>

Speedo-GDOS 5.0 neu, 50,- D ATARI-Online 4.5, für t-online (BTX) neu 20,- DM; Teleinfo-CD 7.96, 10,- DM. Tel. 02129/ 31211, W.Kohnke@t-online

ADIMENS ST 2.3 m. Handb. 15,- / Markt & Technik: ADIMENS Praxisbuch 10,- / Data Becker Führer: ADIMENS ST 5,- / 30 Falcon-Disks (A. Schütz) 15,- Tel. 02151 / 409661

Signum 3.5 25,- DM; Componium 30,- DM; Olufs Steuer 96 10,- DM; ST-Spiele (Great Courts1, Italy 90, Wintergames) je 6,- DM, jew. zzgl. Versand. Tel./Fax 02734 / 571422

## Suche Hardware

Suche günstig Atari TT 030, Midex+, Stacy und ST Book. Tel. 040 / 2006529 oder 0172 / 4133877.

Suche günstig 640 HSB oder andere Erweiterungen. AJAX günstig oder kaputte VORTEX mit BIOS 3.?? Tel. 07151/ 563377

Suche Farbmonitor 1438 S. Hans Wöhrl, Tel. 07836/ 8561

Such Portfolio MIDI-Interface mit Software sowie Videotextdecoder mit Software für ST o. Falcon. Tel. 05151 / 88790

## Suche Software

Suche Pool-Disketten Nrn. 2561, 2562, 2564 - 2570. Angebote an: W. Foertsch, Harburger Weg 14a, 13581 Berlin, Fax 030 / 3678619

Suche CYBER CONTROL, CYBER SCULPT, CYBER TEXTURE, SPEKTRUM 512, GfAA RAYTRACE, Hefte der ST-Computer (ab 01/1991). Tel. 02255/ 2793

Suche Version 1.40 von ARTWORX, bei ASH nicht mehr zu bekommen. Nur das PRG, alles legal. Frankreich 0387/ 866809 morgens

Hilf! Suche Crazy Sounds in der Version 2.5 oder höher. Zahle 30 DM. Dirk

Krämer, Tel. 05407/ 9467 oder 04442/ 71857

## Tausch - Verschiedenes

Magazin ATARI ST Computer: 03/86-10/86, 12/86, 01/87-06/87,08/87-12/87, kompl.: 88-92, 94-96; ATARI-Inside: 10/95, 11/96, 12/96, 02/97, 03/97, 05/97-10/97 ST 68000er: kompl. 89-92. Tel. 07131/ 32507

Wer kann helfen? Suche Passwort nach MOND, RUHE, HUNGER ..... von POOL Spiel "MAGIC TOWER" PD 2454/56? Tel. 03581/ 310359 AB + Fax

Suche am 2./3. Mai 1998 Mitfahrgelegenheit von FFM zur ATARI-Messe in Schaaheim. Armin-Ewald Henrich, Tel. 069/ 684144

Wer kann helfen? Ich suche im Rollenspiel MAGIC TOWER von MOTELSOFT das dritte Passwort, bin überhaupt an Lösung interessiert - honoriert. Bitte an 03581/ 310315 + AB

Motivierter Programmierer zwecks Erstellung einer neuen Software gesucht. Tel. 0221 / 7607053

ATARI-User aus Selze bei Hannover sucht Gleichgesinnte zwecks Fun und Erstellung von Programmen. Habe Falcon, Janus und ST-Emulator. Ralf Salzmann, Tel. 0511 / 401744, Fax 0511 / 4850024

Hier könnte auch Ihre Kleinanzeige stehen, denn diese sind in der ST-Computer & ATARI-Inside kostenfrei! Senden Sie uns Ihren Anzeigentext samt Anschrift an die Verlagsanschrift und finden Sie so neuen Kontakt zu ATARI-Usern in ganz Europa.

## Einsendeschluß für die kommende Ausgabe ist der 5. Mai 1998

### Sie können Ihre Kleinanzeige auch auf der TOS4YOU in Schaaheim abgeben.



**Rainer Wolff**

# Seitenweise

## Web Site Design



Der Autor David Siegel ist Gründungsmitglied von Studio Verso, einer Online-Beratungs- und Entwicklungsfirma in San Francisco. Er wirkt darüber hinaus in diversen W3-Komitees an der HTML-Entwicklung mit. Mit dieser überarbeiteten zweiten Auflage gewinnt jedes Kapitel neues und zusätzliches Material. Siegel erklärt Techniken und andere wichtige Dinge, um Webseiten für die modernen 4.0-Browser und für die kommenden Browser-Generationen zu kreieren. Dazu gehören viele neue Tips, neue Tools und HTML-Möglichkeiten. Weiterhin findet man ein neues Kapitel zu Cascading Style Sheets und einen Ausblick auf das Web-Design der Zukunft.

### Web Site Design

**David Siegel**

**Markt & Technik**

**1998**

**305 Seiten**

**79,95 DM**

**ISBN 3-8272-5331-4**

## New Classics 10.000 ClipArts Vol.1

Als besonderes Schmankerl möchte ich Ihnen heute in unserer Bücherecke die CD-ROM New Classics 10.000 ClipArts Vol.1 aus dem Sybex-Verlag vorstellen. Auf der CD-ROM befinden sich rund 4.000 skalierbare WMF-Dateien, die von diversen Zeichenprogrammen konvertiert werden können,

und zusätzlich 1.800 Fotos im JPEG-Format für Hintergrundmotive. Weiterhin ergänzen 4.200 Grafiken, teilweise animiert, diese vielfältige Sammlung. Darüber hinaus findet man rund 600 weitere ClipArts von anderen Sybex-CD-ROMs. Die meisten ATARI-Zeichenprogramme können die Formate verarbeiten, so daß die ATARI-Anwender von dieser tollen CD-ROM profitieren können.

### New Classic 10.000 ClipArts Vol.1

**Sybex-Verlag**

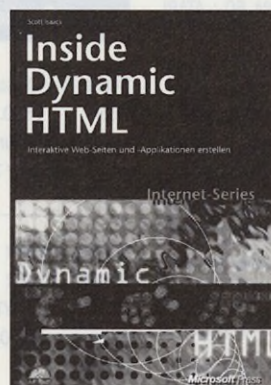
**1997**

**CD-ROM mit Kurzanleitung**

**29,95 DM**

**ISBN 3-8155-9341-7**

## Inside Dynamic HTML



Mit Inside Dynamic HTML liegt eine umfassende Beschreibung der neuen HTML-Version vor. Mit Dynamic HTML und den Cascading Style Sheets bieten sich dem HTML-Programmierer und Web-Designer nie gekannte Möglichkeiten in der Gestaltung, Programmierung, Verwaltung und Funktionalität von Web-Seiten. Dieses Buch wurde von Scott Isaacs, einem der Designer des Dynamic HTML-Objekt-Models, geschrieben und erklärt auf absolut professionelle Weise die Möglichkeiten der neuen HTML-Version sowie ihren effektiven Einsatz zur Verbesserung der Web-Seiten. Viele praxisnahe und wieder verwendbare Beispiele mit Dynamic HTML, CSS-For-

matvorlagen und Java-Script machen dieses Buch zu einer unverzichtbaren Hilfe beim Umgang mit dieser neuen Technologie.

### Inside Dynamic HTML

**Scott Isaacs**

**Microsoft Press**

**1997**

**527 Seiten, mit CD-ROM**

**79,00 DM**

**ISBN 3-86063-437-2**

## Electronic Commerce



Dieses Buch von Jörg Krause bietet Managern, Firmeninhabern, Vertriebs- und Marketingleitern, Existenzgründern und allen am Thema Interessierten eine komplexe Einführung in das Thema Electronic Commerce. Man erhält dabei alle notwendigen Informationen, die für den elektronischen Handel erforderlich sind. Der Leser erfährt, welche digitalen Zahlungsmethoden es gibt, wie der Zahlungsverkehr im Internet funktioniert und wie Online-Shops und Domainnamen rechtlich einzuordnen sind. Technische Kenntnisse über das Internet werden dabei nicht vorausgesetzt. Der Autor nennt alle wesentlichen Merkmale, die einen erfolgreichen Online-Shop ausmachen, und stellt einen detaillierten Aktionsplan auf, mit dessen Hilfe die Realisierung des eigenen Online-Shops gelingt.

### Electronic Commerce

**Jörg Krause**

**Carl Hanser Verlag**

**1998**

**361 Seiten**

**49,80 DM**

**ISBN 3-446-19378-2**

**Rainer Wolff**

# hut ab!

## Software

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| H&S CD u. SCSI Tools Paket | 79,-  |
| EGON CD-Utilities (NEU)    | 69,-  |
| HDDriver 7.x               | 59,-  |
| Neu: PhotoLine 2.3 plus    | 149,- |
| NovaScan 1.23 plus         | 99,-  |
| Bibel ST                   | 129,- |
| N.AES 1.2 DD               | 119,- |
| N.AES 1.2 CD               | 149,- |
| MagiC HADES                | 179,- |

Unser Katalog bietet mehr!

## Fundus

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Sonderposten:          |       |
| TOS 2.06 Eproms        | 79,-  |
| CANON BJ300            | 300,- |
| MegaSTE Keyboard (neu) | 59,-  |
| ATARI SM124            | 100,- |

Fordern Sie unsere Sonderliste an!

## CDs

### Sonderposten

|                  |      |
|------------------|------|
| Whiteline:       |      |
| Alpha            | 57,- |
| Gamma            | 57,- |
| Delta            | 57,- |
| Omega            | 57,- |
| PSI              | 59,- |
| Mint (neu)       | 49,- |
| 202 FAX Cartoons | 39,- |

### REVOLUTION

Das ATARI CD Magazin

|                           |         |
|---------------------------|---------|
| CD (1/99), (2/97), (3/97) | je 12,- |
| alle zusammen             | 35,-    |
| CD (4/97), (5/97), (6/97) | je 19,- |
| Abonnement                | a.A.    |

Weitere CDs in unserem Katalog!

## Rechner

|                       |            |
|-----------------------|------------|
| FALCON 030            |            |
| 16 MB, TOS 4.04/Rev.K |            |
| 540 HDD               | 1 300,-    |
| MILAN 040             | ab 1 500,- |
| HADES 060             | ab 4 799,- |

|                          |         |
|--------------------------|---------|
| Notebook (Sonderposten)  |         |
| ACER Note light 350PC    |         |
| Pentium™ 100, 16 MB      |         |
| Farb DSTN Display        |         |
| 1,0 GB HDD, 16 Bit Sound |         |
| Windows95, StarOffice    | 2 000,- |

im Paket:

**Photo Line**  
+ **NovaScan** **229,-**

## Netzwerk

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| DMA Netzwerkknoten für Atari*   | 150,- |
| inkl. MiNT '98 CD ROM           | 299,- |
| Netzwerkkarten:                 |       |
| HADES PCI Karte inkl. Treiber   | 150,- |
| HADES PCI Karte mit MiNT '98 CD | 299,- |

\*) Alle Geräte außer Falcon

## Speicher

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| Neu: aixTT v2 bis 256 MB  | a.A.  |
| aixTT FastRAM leer        | 179,- |
| aixTT FastRAM inkl. 16 MB | 269,- |
| aixTT FastRAM inkl. 32 MB | 349,- |
| aixTT FastRAM inkl. 64 MB | 519,- |
| Original TT-FastRAM 4 MB  | 79,-  |

## Mäuse

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Boeder                 | 20,-  |
| Alpha Data (Trackball) | 79,-  |
| LogiTech FunkMaus      |       |
| MouseMan Pro           | 119,- |
| Wieder da: Wizard      | 49,-  |

Mehr Auswahl in unserem Katalog!

## HD-Floppy

|                |       |
|----------------|-------|
| EPSON SMD340   |       |
| 1,44 MB Floppy | 69,-  |
| HD-Modul       | 49,-  |
| AJAX Chip      | 79,-  |
| im Paket       | 159,- |

## Calamus

|                       |       |
|-----------------------|-------|
| SL98 VON SL96 PLUS    | 149,- |
| SL98 von SL96         | 299,- |
| SL98 von älteren S/SL | 597,- |
| SL98 von 1.X          | 647,- |

Module und Zubehör  
in unserem Katalog!



**Calamus' User Point**



# Computertechnik

**Axel Gehring** **Telefon (08331) 86373**  
**Schützenstraße 10** **D1-Netz (0171) 8232017**  
**D-87700 Memmingen** **Telefax (08331) 86346**

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

Bitte schicken Sie mir den  
aktuellen Katalog 2/98  
gratis und unverbindlich zu.

Name

Straße

PLZ und Ort

Tel/Fax

Ausschneiden oder kopieren und  
ab damit an AG Computertechnik.



Thomas Raukamp

# Ein Rückblick auf die CeBit 1998

**Die Präsenz ATARI-kompatibler Rechnersysteme auf der weltgrößten Computermesse liegt nun schon einige Jahre zurück. Trotzdem sind einige Neuerscheinungen auch für "ATARIANER" interessant.**

**U**nd so konnten wir es uns nicht verkneifen, auch in diesem Jahr der Messestadt Hannover einen Besuch abzustatten.

Waren in den letzten Jahren noch die ein oder anderen Softwarefirmen, die auch noch für die ATARI-Plattform produzieren, an einigen Ständen anzutreffen (z. B. ASH bei Apple, R.O.M. bei IBM), so konnte in diesem Jahr kein einziger Rechner mit einem TOS-Bildschirm entdeckt werden. Das Feld wurde mittlerweile auch von anderen Firmen nahezu ganz und gar für die "Wintel-Allianz" geräumt, wenn man von einigen Macs absieht. Zwar war dieser Umstand nicht unerwartet - wunderbarlich ist es aber doch, daß Firmen wie Motorola gänzlich auf die Präsentation des PPC verzichteten, was an der ernsthaften Unterstützung eines konkurrenzfähigen Alternativ-Produktes doch zumindest Zweifel aufkommen lassen kann.

## Allgemeine Trends

Stiller "Renner" der diesjährigen Messe waren vielleicht die sogenannten "Handheld"-Computer, die mit dem Erscheinen von Windows CE einen deutlichen Push erfahren haben. Apropos Microsoft: Windows 98 wurde nicht präsentiert, und will man den Vorabberichten Glauben schenken, handelt es sich im "Großen und Ganzen" um das altbekannte Windows 95 mit integriertem Browser Explorer 4. Viel Innovation ist wohl nicht aus Redmond zu erwarten. Apple konnte mit seinem 'neuen' OS 8.1 keine entscheidenden Akzente setzen, da es an Komplexität beinahe zu Microsoft-Systemen aufgeschlossen hat.

## Die Diskette ist tot - es lebe die Diskette

Da Disketten eine am heutigen Datenaufkommen geradezu lächerliche Speicherkapazität haben, wurden sie schon verschiedentlich totgesagt - trotzdem finden sich in nahezu allen Computern immer noch HD-Laufwerke, da immer noch kein adäquater Ersatzstandard geschaffen werden konnte. Neue Versuche wurden nun auf der CeBit präsentiert: Sony und Fuji starten einen gemeinsamen Anlauf unter dem Namen "HFD" ("High Floppy Disc"). Sie ist ebenfalls 3.5" groß, kann Daten aber bis zu 60mal schneller übertragen als bisherige Floppys. Der Hauptvorteil ist aber sicher die Speicherkapazität von immerhin 200 MB. Einen ähnlichen Ansatz verfolgen die sogenannten "SuperDisk"-Laufwerke, die mit Disketten mit einer Kapazität von 120 MB arbeiten. Als Anbieter treten hier renommierte Firmen wie Mitsubishi oder Imation auf. Wie auch die 200 MB Laufwerke sind die SuperDisk-Drives vollständig abwärtskompatibel, 1.4 MB Disketten können also weiterhin genutzt werden. Wie die Marktakzeptanz (besonders der Einbau in Neugeräte) ausfällt, bleibt abzuwarten.

## Neue tragbare Datenspeicher

Interessante portable Datenspeicher gab es am Iomega-Stand zu sehen. Neben einer neuen Produktfamilie von Tape-Drives ("Ditto Max" mit einer Kapazität von bis zu 7 GB bzw. "Ditto Max Professional" mit einer Kapazität von bis zu 10 GB) und der Erhöhung der Kapazität der Jaz-Drives auf 2 GB fiel besonders das raffinierte Klik!-Drive auf. Hierbei handelt es sich um ei-

nen im Design an ein Handy erinnernden Datenspeicher mit speziellen Klik!-Disketten mit einer Kapazität von bis zu 40 MB.



Der Preis einer "Diskette" soll bei ca. DM 20,- liegen. Das Laufwerk soll in Versionen für den Parallel- und den SCSI-Bus erscheinen. Als Ausliefertermin wurde das 3. Quartal 1998 genannt. Zu hoffen steht, daß das Laufwerk noch etwas an Stabilität gewinnt - peinlicherweise "gelang" es dem Autor, beim Testen die Laufwerksklappe abbrechen. Iomega will das neue Laufwerk auch in digitale Kameras einsetzen, so daß hier ein preisgünstiger Datenspeicher zur Verfügung steht. Aber auch für ATARI-Musiker könnte das Klik!-Drive als leicht transportabler Massenspeicher für den Live-Einsatz ein Geheimtip werden.

## Neuer Standard in Sicht?

Eigentlich sind DVD-Laufwerke ja schon seit einiger Zeit als Nachfolger der CD geplant. Bisher kamen die "Scheiben" jedoch etwas mühselig aus den Startlöchern. Der Computermarkt setzt jedoch auf weiterentwickelte Geräte mit höheren Speicherkapazitäten (bis zu 17 GB), und so gab es einige Anbieter für DVD-Laufwerke auf der CeBit. Panasonic präsentierte z. B. einen DVD-Brenner (LFD101), der sowohl einseitige DVDs mit einer Kapazität von 2.6 GB als auch doppel-seitige mit Kapazitäten bis zu 5.2 GB beschreiben kann. Das entspräche zum Beispiel ca. 8 Stunden Musik. Der Preis liegt bei ca. DM 1500.-.

Außerdem kommt der japanische Hersteller auch mit dem ersten DVD-Spieler auf den Markt, der eine Art "Watchman" darstellt und sogar in der Jackentasche Platz findet. Das Gerät ist mit einem LCD-Bildschirm im 16:9-Breitbandformat und Stereolautsprechern ausgestattet. Der Preis ist



allerdings nicht ganz so klein: ca. DM 3000,-.

### Noch schneller

Bei herkömmlichen CD-ROM-Laufwerken scheint sich die 32fache Geschwindigkeit zunehmend als Standard durchzusetzen. Nahezu alle wichtigen Anbieter haben Geräte mit einer entsprechenden Geschwindigkeit im Angebot. Toshiba hat zum Beispiel ein qualitativ hochwertiges Laufwerk mit einer Übertragungsrate von 4.8 MB/sec präsentiert, das sowohl in einer ATAPI- als auch in einer SCSI-Variante erhältlich ist (XM-6201B). TEAC konnte mit einem ähnlichen Gerät (CD532) glänzen, dessen durchschnittliche Zugriffsrate bei 85 ms liegt.

### Online



Ein Dauertrend ist nach wie vor das Internet. Die Bemühungen der Hersteller richten sich zunehmend darauf, das Net in die verschiedensten Bereiche des Alltags zu integrieren. Einen Versuch dazu stellen z. B. Telefone dar, die einen integrierten LCD-Bildschirm für das "Surfen" und das Abrufen von E-Mails bereitstellen. Ob das besonders komfortabel und realistisch ist, sei dahingestellt. Eine Lösung kommt jedenfalls von Alcatel mit dem "Internet Screenphone", das auch eine erstaunlich komfortabel wirkende Tastatur enthält.

### Rein und raus

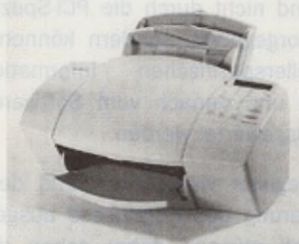
Canon konnte seine Druckerpalette um den "BJC-7000" erweitern, der einmal mehr Photo-ähnliche Ausdrücke auch auf Normalpapier verspricht.



Bei der Drucktechnik dieses Tinten-

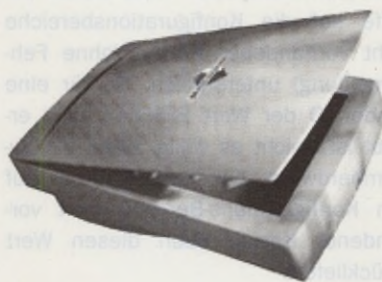
strahlers geht Canon neue Wege: In der Schwarzpatrone befindet sich zusätzlich eine Flüssigkeit ("Ink Optimizer"), die mit auf das Papier gespritzt wird und dort das Verlaufen der Tintentröpfchen weitestgehend verhindert. Die Auflösung des neuen Gerätes beträgt 1200 x 600 Punkte pro Zoll, was sicher einen Spitzenwert darstellt.

Hewlett-Packard setzt dagegen auf Kombigeräte: Der "HP Officejet 635" ist ein relativ preisgünstiger (ca. DM 1000,-) Farb-/Tintenstrahldrucker, der auch gleichzeitig faxen, kopieren und scannen kann.



Die Druckgeschwindigkeit in Farbe liegt bei 2 Seiten pro Minute. Der "Laserjet 3100" stellt sozusagen den größeren Bruder dar, der mit Lasertechnik arbeitet. Der Preis wird bei DM 1800,- liegen. Hoffentlich dauert es nicht allzu lange, bis auch ATARI-Software für diese multifunktionalen Geräte erscheint.

Von HP kommt auch ein neuer preisgünstiger Scanner. Der HP Scanjet 5100C soll nicht mehr als DM 600,- kosten.



Eigentlicher Clou des Gerätes ist jedoch eine spezielle Software, die intelligent schon beim Scannvorgang Bilder, Texte und Grafiken erkennen und diese getrennt konvertieren kann, was ein wesentlich besseres Endergebnis garantiert. Auch hier wäre eine Umsetzung für ATARIs durch engagierte Programmierer mehr als wünschenswert.

### Kommentar

In gewisser Hinsicht stellte sich die CeBit '98 etwas paradox dar. Zwar wurde auch diesmal wieder ein neuer Besucherrekord aufgestellt, gleichzeitig hat der Computermarkt aber eine gewisse Sättigung erreicht. Längst scheinen immer höhere Prozessor-Geschwindigkeiten oder Versprechungen neuer Betriebssysteme keine neuen Käuferschichten mehr anzuziehen. Die Technik scheint einen Stand erreicht zu haben, mit dem sich scheinbar alle heute möglichen Konzepte umsetzen lassen. Riesen wie Intel scheinen dieses Dilemma langsam zu erkennen, denn hier wird nicht nur an Pentium-Chips mit Taktfrequenzen von 400 MHz gearbeitet, sondern auch an "Low-End-Prozessoren" namens "Celeron", die Geräte weit unter DM 1500,- ermöglichen sollen.

Trotzdem geht parallel der Trend, Programme weiter mit Funktionen zu überlasten und damit undurchschaubarer zu gestalten, munter weiter. "Otto Normalverbraucher" hat nicht erst seit dieser CeBit den Überblick darüber verloren, was ihm der "Fortschritt" bringen soll, und monotone Vorführungen auf Großleinwänden ändern daran nur wenig. Wenn die Branchenriesen nicht aufpassen, werden Firmen wie Nintendo oder Sony, die ihr "Ohr" erfahrungsgemäß näher am "Mund" des Verbrauchers haben, bald vielleicht ohne viel Anstrengung die noch nicht "eroberten" Käuferschichten abgrasen.

Deutlich wird immer mehr, daß der Verbraucher nicht immer kompliziertere Programme und schnellere Maschinen sucht, sondern Lösungen, mit denen er "leben kann". Insofern sind erschwingliche Maschinen mit schlanken und nicht überfrachteten Betriebssystemen wie der Milan keineswegs auf verlorenem Posten, und dessen Macher täten gut daran, wenn sie sich ihr "Ohr" am Verbraucher erhalten. Ein Mitarbeiter von Iomega, mit dem ich mich auf der Messe lange unterhalten habe, brachte es folgendermaßen auf den Punkt: "Was fehlt, ist ein überschaubares System, wie der ATARI es einmal war."

Thomas Raukamp



Markus Fichtenbauer

## Grundlagenkenntnisse für PCI-Hardware

# Der PCI-Bus

2

**PCI-Anschlüsse für eine breitere Masse der Anwender rücken mit dem Milan und der Titan-PCI-Card for Falcon immer näher. Daher sollten interessierte Entwickler bei dieser Artikelreihe die Ohren spitzen.**

**W**ie bereits im ersten Teil dieser Serie erwähnt wurde, hat jedes PCI-Gerät einen eigenen Registersatz. Ein Zugriff auf diesen Konfigurationsbereich erfolgt immer durch paralleles Setzen der IDSEL-Leitung des entsprechenden Slots und dem Anlegen der Registeradresse sowie des Buskommandos Configuration Read oder Configuration Write auf den Leitungen /C/BE[0..3]. Die IDSEL-Leitung ist dabei für jeden Slot separat vorhanden und wird vom Motherboard auskodiert. Nur mit dieser Art der Steuerung ist ein Zugriff auf die einzelnen Karten direkt nach dem Reset möglich, da zu diesem Zeitpunkt noch keine Adreßräume zugeteilt wurden. Der Zugriff auf diese Register wird auf dem PC vom PCI-BIOS über die Befehle Configuration Read / Configuration Write bereitgestellt. In der nächsten Folge möchte ich dann sämtliche Möglichkeiten eines ATARI PCI-BIOS vorstellen.

### Der PCI Configuration Bereich

Jede PCI-Karte enthält einen Satz von definierten Registern, die Informationen über die Karte bereitstellen und die die automatische Vergabe von Ressourcen überhaupt erst ermöglichen. Der Registerbereich ist 256 Bytes lang und teilt sich in einen von der PCI-SIG (PCI-Special Interest Group) vordefinierten und in einen kartenspezifischen Bereich. Dabei müssen in den jeweiligen PCI-Geräten von den beiden Bereichen nur die notwendigen Register implementiert werden. Das Speicherlayout des 64 Byte langen, vordefinierten Bereichs selbst muß aber von jeder PCI-Karte eingehalten werden und beinhaltet die

Identifikationsdaten der Karte und die Möglichkeiten zur generellen Kontrolle über die Karte. Die folgenden 192 Bytes sind nicht durch die PCI-Spezifikation vorgegeben, sondern können mit herstellerspezifischen Informationen gefüllt und danach vom Softwaretreiber ausgewertet werden.

Die Register werden während der Initialisierung des PCI-Busses ausgewertet und müssen daher schon direkt nach dem Reset gültige Werte enthalten. Auch später müssen die Register im freien Zugriff verbleiben, da zum Beispiel die Systemsoftware (PCI-BIOS) die Informationen über die Adreßräume benötigt und eventuelle Statusinformationen abgefragt werden müssen.

Um herauszufinden, welche Karten nun am PCI-Bus angeschlossen sind, kann man die Vendor ID in jedem der im System vorhandenen Slots auslesen. Die Hostsystem muß daher Zugriffe auf die Konfigurationsbereiche nicht vorhandener Karten (ohne Fehlermeldung) unterstützen. Da für eine Vendor ID der Wert FFFFhex nicht erlaubt ist, reicht es völlig, wenn die Systemhardware bei Lesezugriffen auf den Konfigurations-Bereich nicht vorhandener Karten eben diesen Wert zurückliefert.

Jedes PCI-Gerät muß Schreibzugriffe auf reservierte oder nicht unterstützte Register ignorieren, d.h. der Schreibzugriff muß am PCI-Bus ohne Fehlermeldung abgeschlossen werden. Die Daten selbst werden allerdings von der Karte verworfen. Lesezugriffe auf reservierte oder nicht implementierte Register müssen ebenfalls ohne Fehlermeldung am Bus abgeschlossen und ein Wert von 0000hex zurückgegeben werden.

Tabelle 1 zeigt das Layout des von der PCI-SIG definierten 64Byte-Bereichs, das jede Karte unterstützen muß. Jedem PCI-Gerät ist es natürlich freigestellt, weitere gerätespezifischen Register im nachfolgenden Bereich abzuliegen. Alle Felder, bestehend aus mehr als einem Byte, liegen dem Little Endian (Intel)-Format zugrunde, d.h. die niederwertigere Adresse beinhaltet auch das niederwertigere Byte.

Die Treibersoftware muß mit bitcodierten Feldern sorgsam umgehen, da diese zumeist reservierte Bitpositionen für eine etwaige spätere Verwendung beinhalten. Die Software muß daher bei Lesezugriffen Masken verwenden, um die verwendeten Bits zu extrahieren und darf sich keinesfalls auf bestimmte Werte in reservierten Bits verlassen. Bei Schreibzugriffen muß die Software sicherstellen, daß die Werte von reservierten Bits nicht verändert werden, d.h. ihr Wert muß vorher ausgelesen und zum gewünschten Wert der anderen Bits 'gemerged' werden.

Auch dieser von der PCI-SIG vordefinierte Bereich gliedert sich in zwei Bereiche. Der erste 16 Bytes lange Bereich gilt für alle Arten von PCI-Geräten und ist immer gleich. Den verbleibenden 48 Bytes können in Abhängigkeit von der Funktion des PCI-Geräts verschiedene Layouts zugewiesen werden. Das Feld 'Header Type' an Adresse 0Ehex legt fest, um welches Layout es sich in diesem zweiten Bereich handelt.

Alle PCI-Geräte müssen die Register für Vendor ID, Device ID, Command und Status implementieren. Die Implementierung der anderen Register ist optional und hängt wieder einmal mehr von der Funktionalität des PCI-Geräts ab. Nicht implementierte Register können vom PCI-Gerät wie reservierte Register behandelt werden. Wenn allerdings ein PCI-Gerät eine Funktion beinhaltet, deren Verhalten durch eines der definierten Register festgelegt wird, so muß das PCI-Gerät dieses Register an der dafür definierten Stelle mit dem definierten Verhalten zur Verfügung stellen.



## Bedeutung der Konfigurations-Register

Der PCI-Bus hat das Potential, die Konfiguration von Zusatzkarten wesentlich zu vereinfachen. Dazu müssen aber diese PCI-Geräte bestimmte Funktionen (über Register) der Konfigurationssoftware (PCI-BIOS) zur Verfügung stellen. Im folgenden werden also die Register dieses vordefinierten Konfigurations-Bereichs vorgestellt. Das exakte Format der Register (d.h. die Anzahl der implementierten Bits usw.) hängt wiederum vom jeweiligen PCI-Gerät ab. Jedoch müssen einige allgemeine Regeln beachtet werden. So müssen alle Register die Möglichkeit bieten, die eingestellten Werte zurückzulesen, und diese gelesenen Daten müssen einen Wert repräsentieren, den die Karte für die aktuellen Einstellungen gerade verwendet.

Die Konfigurationsregister werden zur Konfiguration, Initialisierung und für die Behandlung schwerer Fehler verwendet und sollten nur von der Initialisierungssoftware (d.h. PCI-BIOS) und eventuellen Fehlerbehandlungsroutinen verwendet werden. Die Gerätetreiber selbst sollen nur Zugriffe auf I/O und/oder Memory Bereiche verwenden, um gerätespezifische Register und damit die Funktionalität des PCI-Geräts zu manipulieren.

## Die Identifikationsregister

Fünf Felder im vordefinierten Bereich sind für die Identifikation des Geräts vorgesehen. Alle PCI-Geräte müssen diese Felder unterstützen. Die Konfigurationssoftware kann somit leicht feststellen, welche Geräte am PCI-Bus des Rechners verfügbar sind. Alle diese Register sind 'read only'.

### Vendor ID:

Dieses Feld identifiziert den Hersteller des PCI-Geräts. Gültige Kennungen werden von der PCI-SIG an zahlende (!) Mitglieder vergeben, um eine Eindeutigkeit zu gewährleisten. Diese Herstellerkennung ist 16 Bit breit, wobei der Wert FFFFhex eine ungültige Vendor ID darstellt und vom Motherboard bei einem nicht belegten Slot zurückgeliefert wird. Anhand dieses

Wertes kann also das PCI-BIOS unterscheiden, ob in dem betreffenden Slot eine Karte vorhanden ist oder nicht.

### Device ID:

Dieses Feld identifiziert ein spezielles Gerät. Die Kennung wird vom Hersteller der Karte selbst vergeben und dient zusammen mit der Vendor ID dem Softwaretreiber zum eindeutigen Erkennen eines PCI-Geräts. Die Funktion FindPCIDevice eines PCI-BIOS macht von dieser Möglichkeit Gebrauch. Ein spezielles Problem ergibt sich aber bei der Verwendung von Standard Interface Chips wie dem PCI9060. Verwendet man nämlich z.B. auf einer selbst gebauten Karte einen solchen Interface Chip, so meldet sich dieser mit seiner eigenen Vendor und Device ID, und zu einer eindeutigen Erkennung und Unterscheidung solcher Karten ist daher noch eine Subsystem Vendor ID sowie eine Subsystem Device ID notwendig. Mit diesem Thema wird sich zu einem späteren Zeitpunkt ein weiterer Artikel beschäftigen.

### Revision ID:

Dieses Register beinhaltet eine gerätespezifische Revisionsnummer. Der Wert selbst wird wieder vom Hersteller der Karte vergeben, wobei auch die Revisionsnummer 00hex erlaubt ist. Dieses Feld sollte daher als herstellerspezifische Erweiterung zur Device ID angesehen werden.

### Header Type:

Dieses Byte legt sowohl das Layout der Bytes 10hex bis 3Fhex des Konfigurationsbereiches fest als auch die Information, ob das Gerät weitere Funktionen beinhaltet. Bit 7 dieses Registers wird dazu verwendet, um sogenannte multi function devices zu kennzeichnen. Ist das Bit 0, so handelt es sich bei diesem Gerät um ein single function device, ist es hingegen gesetzt, so hat dieses Gerät mehrere Funktionseinheiten. Bits 6..0 legen schließlich das Format des zweiten Teils des Konfigurationsbereiches fest. Das in Tabelle 1 gezeigte Layout gilt für Standard-Geräte und ist mit Header Type 00hex gekennzeichnet. Zur

Zeit ist noch Header Type 01hex für PCI to PCI-Bridges definiert.

### Class Code:

Das Class Code Register ist ebenfalls nur 'read only' und wird dazu verwendet, um die 'Gattung' (die generelle Funktion) eines PCI-Gerätes festzulegen sowie in einigen wenigen Fällen ein Register Interface.

Das Register ist dazu in 3 Bytes unterteilt. Das oberste Byte (an Adresse 0Bhex) stellt die Basisklasse dar, welche die Funktion dieser Karte ganz allgemein beschreibt. Das mittlere Byte (an Adresse 0Ahex) ist eine Subklasse, welches die in der Basisklasse definierte Funktion genauer beschreibt. Im Falle von Basisklasse 02hex für Network Controller wird hier z.B. weiter zwischen Ethernet, Token Ring, FDDI und anderen Arten unterschieden. Das niedrigste Byte (an Adresse 09hex) ist schließlich das gerätespezifische Register Interface, über das geräteunabhängige Software mit dem Gerät kommunizieren kann. Tabelle 2 zeigt die definierten Werte für die Basisklasse. Der Class Code selbst ermöglicht überhaupt erst die Zusammenarbeit von geräteunabhängiger Software mit Standardkomponenten wie etwa einer Grafikkarte, da es eben eine Fülle an verschiedenen Herstellern (Vendor ID) und verschiedenen kompatiblen Grafikkarten (Device ID) gibt, die ein Treiber sonst alle implementieren müßte.

### Die Basisklasse 00 hex

(siehe Tabelle 2)

Diese Basisklasse wurde definiert, um Abwärtskompatibilität für diejenigen PCI-Geräte zu gewährleisten, die bereits vor der Definition der Basisklassen gebaut wurden. Neue Geräte dürfen diesen Wert nicht mehr verwenden, und ältere Geräte sollten soweit als möglich auf einen aussagekräftigeren Wert umsteigen. Für diese Basisklasse existieren nur zwei Subklassen, alle anderen Werte sind reserviert.

### Siehe Block1

### Die Basisklasse 01 hex (Mass Storage controller)



Diese Basisklasse wurde für alle möglichen Massenspeicher-Anwendungen definiert. Bisher sind für diese Geräte keinerlei Register Interfaces definiert.

#### Block 2

##### Die Basisklasse 02 hex (Network controller)

Diese Basisklasse wurde für die verschiedensten Arten an Netzwerkkarten definiert. Auch hier gibt es bisher noch keine definierten Register Interfaces.

#### Block 3

##### Die Basisklasse 03 hex (Display controller)

Diese Basisklasse wurde für alle Arten an Grafikkarten definiert. Dazu gibt es einige Subklassen, zu denen jeweils ein eigenes Register Interface existiert.

#### Block 4

##### Die Basisklasse 04 hex (Multimedia device)

Diese Basisklasse definiert die möglichen Typen von Multimedia Geräten, für die aber keinerlei spezifische Register Interfaces definiert sind.

#### Block 5

##### Die Basisklasse 05 hex (Memory controller)

Diese Basisklasse definiert alle möglichen Arten an Memory kontrollern. Es sind keine spezifischen Register Interfaces definiert.

#### Block 6

##### Die Basisklasse 06 hex (Bridge device)

Diese Basisklasse ist für alle möglichen Typen von 'bridge devices' reserviert. Eine solche PCI-bridge ist ein PCI-Gerät, das PCI Ressourcen (Memory oder I/O) von der einen Seite dieses Geräts auf die andere Seite des Geräts mappt. Es gibt mehrere Subklassen, und es sind keine spezifischen Register Interfaces definiert.

#### Block 7

## Die Kontrollregister

### Command

Über das Command Register können die verschiedenen Möglichkeiten des PCI-Gerätes über einzelne Bits freigeschaltet werden, sofern das Gerät dies auch unterstützt. Das Command Register stellt auch eine einfache Kontrolle über das PCI-Gerät dar, ob es PCI-Cycles generieren beziehungsweise darauf antworten darf. Schreibt man eine 0 in das Command Register, so ist dieses Gerät mit Ausnahme von Zugriffen auf den Konfigurationsbereich logisch vom PCI-Bus getrennt. Alle PCI-Geräte müssen diese Funktionalität dem System zur Verfügung stellen. Die anderen Bits im Command Register können in Abhängigkeit der weiteren Funktionen und Möglichkeiten der betreffenden Karte wahlweise implementiert werden. Eine Karte, die z.B. keine I/O-Zugriffe erlaubt, wird auch das Setzen des entsprechenden Bits im Register nicht zulassen. Die PCI-Geräte beinhalten typisch den Wert 00hex nach dem Power up, d.h. die Funktionen werden erst vom PCI-BIOS freigegeben (oder auch nicht).

Siehe bitte Tabelle 3

### Status

Das Status-Register wird dazu verwendet, um Informationen bezüglich PCI Bus-relevanter Vorgänge zur Verfügung zu stellen. Die PCI-Geräte müssen wiederum nicht alle Bits implementieren, das hängt wieder von der Funktionalität der Karte selbst ab. Wenn eine Karte z.B. als Target agiert, aber niemals einen target abort signalisiert, wird auch dieses Bit von der Karte nicht verwendet werden. Lesezugriffe auf diese Register verlaufen

#### Block 1

| Basisklasse | Subklasse | Interface | Bedeutung                                    |
|-------------|-----------|-----------|----------------------------------------------|
| 00h         | 00h       | 00h       | alle PCI-Geräte außer VGA-kompatibler Geräte |
|             | 01h       | 00h       | VGA-kompatible Geräte                        |

#### Block 2

| Basisklasse | Subklasse | Interface | Bedeutung                      |
|-------------|-----------|-----------|--------------------------------|
| 01h         | 00h       | 00h       | SCSI bus controller            |
|             | 01h       | 00h       | IDE controller                 |
|             | 02h       | 00h       | Floppy-disk controller         |
|             | 03h       | 00h       | IPI bus controller             |
|             | 80h       | 00h       | andere mass storage controller |

#### Block 3

| Basisklasse | Subklasse | Interface | Bedeutung                  |
|-------------|-----------|-----------|----------------------------|
| 02h         | 00h       | 00h       | Ethernet controller        |
|             | 01h       | 00h       | Token Ring controller      |
|             | 02h       | 00h       | FDDI controller            |
|             | 80h       | 00h       | andere Netzwerk controller |

#### Block 4

| Basisklasse | Subklasse | Interface | Bedeutung                  |
|-------------|-----------|-----------|----------------------------|
| 03h         | 00h       | 00h       | VGA-kompatible Grafikkarte |
|             | 01h       | 00h       | XGA-kompatible Grafikkarte |
|             | 80h       | 00h       | alle andere Grafikkarten   |

#### Block 5

| Basisklasse | Subklasse | Interface | Bedeutung                  |
|-------------|-----------|-----------|----------------------------|
| 03h         | 00h       | 00h       | VGA-kompatible Grafikkarte |
|             | 01h       | 00h       | XGA-kompatible Grafikkarte |
|             | 80h       | 00h       | alle andere Grafikkarten   |

#### Block 6

| Basisklasse | Subklasse | Interface | Bedeutung                |
|-------------|-----------|-----------|--------------------------|
| 05h         | 00h       | 00h       | RAM                      |
|             | 01h       | 00h       | FLASH                    |
|             | 80h       | 00h       | andere Memory controller |

#### Block 7

| Basisklasse | Subklasse | Interface | Bedeutung                |
|-------------|-----------|-----------|--------------------------|
| 05h         | 00h       | 00h       | RAM                      |
|             | 01h       | 00h       | FLASH                    |
|             | 80h       | 00h       | andere Memory controller |

#### Block 8

| Basisklasse | Subklasse | Interface | Bedeutung                   |
|-------------|-----------|-----------|-----------------------------|
| 06h         | 00h       | 00h       | Host-bridge                 |
|             | 01h       | 00h       | ISA-bridge                  |
|             | 02h       | 00h       | EISA-bridge                 |
|             | 03h       | 00h       | MC-bridge                   |
|             | 04h       | 00h       | PCI to PCI bridge           |
|             | 05h       | 00h       | PCMCIA-bridge               |
|             | 80h       | 00h       | alle anderen bridge devices |

normal, Schreibzugriffe auf dieses Register können Bits selbst diese Bits nur setzen, aber nicht löschen.

Ein Bit in diesem Register wird gelöscht, wenn man an der jeweiligen Position eine 1 schreibt. Wenn man z.B. Bit 14 löschen möchte, ohne andere Register zu beeinträchtigen, so schreibt man in dieses Register den Wert 4000hex. Im Gegensatz

Siehe Tabelle 4

### Verschiedene Funktionen

Die nachfolgenden Register sind gerätespezifisch und müssen nur von denjenigen Karten zur Verfügung gestellt



werden, die die beschriebene Funktionalität beinhalten. Für den Standardbetrieb sind diese Register nicht nötig.

### Cache Line Size

Dieses Register legt die Größe der Cache Line in Langworten (32 Bit) fest. Dieses Register muß von allen busmasterfähigen Geräten zur Verfügung gestellt werden, die das Kommando Write and Invalidate generieren können. Geräte, die am caching protocol beteiligt sind, verwenden dieses Register, um herauszufinden, wann Burst-Zugriffe an den Cache Grenzen zu wiederholen sind. Wenn das Register auf 0 gesetzt ist, können die jeweiligen Geräte die PCI Cache Leitungen /SDONE und /SBO ignorieren. Geräte, die dieses Register zur Verfügung stellen, müssen dessen Wert bei Reset auf 0 setzen.

### Latency Timer

Der Standardzugriff auf dem PCI-Bus ist der Burst. Ein Einzelzugriff ist somit nichts anderes als ein nach dem ersten Datenwort beendeter Burst. Sowohl der Master als auch der Slave (Target) können einen Bursttransfer abbrechen. Der Busmaster bricht dann einen Transfer ab, wenn ihm der Bus über /GNT entzogen wird und seine interne Verzögerung (latency timer) abgelaufen ist.

Dieses Register legt den Wert des Latency Timers für Busmaster fest und muß daher auch von allen busmasterfähigen Geräten zur Verfügung gestellt werden, die mehr als zwei Datenphasen im Burst-Betrieb verarbeiten. Bei zwei oder weniger Datenphasen im Burst-Betrieb kann dieses Register auch als 'read-only' ausgeführt sein, der somit fixierte Wert sollte allerdings kleiner gleich 16 (bus clocks) sein. Eine durchaus verbreitete Implementierung sieht z.B. die untersten 3 Bits als 'read-only' vor, während die oberen 5 Bits beliebig verändert werden können. Dadurch ergibt sich eine Auflösung des Latency Timers von 8 bus clocks. Ist dieses Register allerdings nicht als reines 'read only'-Register ausgeführt, muß das PCI-Gerät dessen Wert bei Reset auf 0 setzen.

### Built-in Self Test (BIST)

Dieses optionale Register dient zur Steuerung eines auf der PCI-Karte implementierten Eigentests, sofern dieser überhaupt vorhanden ist. PCI-Geräte, die keinen Selbsttest zur Verfügung stellen, liefern in diesem Register den Wert 0 zurück. Ein Gerät, dessen Selbsttest gestartet wurde, darf den Normalbetrieb des PCI-Busses in keiner Weise beeinträchtigen.

Siehe Tabelle 5

### Interrupt Line

Dieses 8-bit breite Register wird vom Hostsystem dazu verwendet, die Information über den dem Gerät zugeteilten Hardware-Interrupt allgemein zur Verfügung zu stellen. Der Wert in diesem Register zeigt an, welcher Eingang des Interruptcontrollers mit dem Interrupt-Pin des PCI-Gerätes verbunden ist. Sowohl Gerätetreiber als auch das Betriebssystem selbst können diese Information dazu benutzen, um Interruptprioritäten und Vektorinformationen zu ermitteln. Die Werte in diesem Register hängen von der jeweilig verwendeten Systemarchitektur ab. Der Wert FFhex wird dann verwendet, wenn keine Zuordnung zum Interrupt Controller ermittelt werden konnte oder wenn keine Verbindung zu diesem besteht. Vom PCI-Gerät selbst wird dieses Register nicht weiter beachtet.

### Interrupt Pin

Das Interrupt Pin Register kann nur gelesen werden. Über dieses Register teilt das PCI-Gerät dem Hostsystem mit, welche Interruptleitung des PCI-Busses es benutzt. PCI-Geräte, die keine Interrupts generieren, müssen dieses Register auf 0 setzen.

Siehe Tabelle 6

Diese beiden 'read only' Register legen die Grenzwerte für das Setzen des Latency Timers (nur für den Busmaster-Betrieb nötig) fest. Beide Register haben hierbei eine Auflösung von 0,25 Mikrosekunden. Ein Wert von 0 zeigt an, daß dieses PCI-Gerät keine

speziellen Anforderungen an die Konfiguration des Latency Timers stellt.

MIN\_GNT zeigt an, wie lange das PCI-Gerät für eine einzige Burst-Periode (nur eine Datenphase) in Bezug auf eine PCI-Taktrate von 33 MHz mindestens benötigt. Dem PCI-Gerät (als Busmaster) sollte also für mindestens diese Zeit der Bus durch den Bus Arbitrator zugeteilt werden. MAX\_LAT definiert, für wie lange das PCI-Gerät als Busmaster Zugriff auf den PCI-Bus erwirken möchte. Aus beiden Werten kann man dann einen geeigneten Wert für das Latency Timer Register wählen. Der Busmaster gibt den Bus ja erst dann zurück, wenn ihm der Bus Arbitrator den PCI-Bus über /GNT entzieht und der eigene latency timer abgelaufen ist. Ein Master darf sich aber nicht durch ständiges Aktivieren der /REQ-Leitung den Bus auf Dauer sichern, sondern nur für den aktuellen Zugriff benutzen. Der Algorithmus zur Arbitrierung ist in der PCI-Spezifikation allerdings nicht festgelegt. Die PCI-Geräte sollten daher auch solche Werte angeben, die eine effektive Verwendung sowohl des PCI-Busses als auch ihrer eigenen internen Ressourcen ermöglichen.

### Basis-Adressen

Die Basisadressen sind eine der wichtigsten Funktionen, um eine einfache Konfiguration und Einbindung von PCI-Geräten in das Rechnersystem zu gewährleisten. Die sechs Basisadßregister enthalten die in der Initialisierungsphase (vom PCI-BIOS) vergebenen Adressen zum Zugriff auf die einzelnen Adreßräume des PCI-Gerätes. Bit 0 in diesen Adreßregistern kann nur gelesen werden und zeigt an, ob der Adreßraum im Memory-Bereich oder im I/O-Bereich liegt.

### Memory-Bereiche

Register, die einen Memory-Bereich anfordern, müssen Bit 0 auf den Wert 0 setzen. Die Register selbst sind dabei entweder 32 bit oder aber auch 64 bit breit. Zur Auskodierung der Basisadresse verwendet das PCI-Gerät allerdings nur Bit 4 bis Bit 31 bzw. Bit63, d.h. Memory-Bereiche beginnen

# Neue

**braucht  
das  
Land**



## Manhattan -Maus

**in grau, schwarz  
oder rot**

- **Opto-Mechanisch**
- **250 dpi Auflösung**
- **Mikroschalter**
- **Antistatische Kugel**
- **Ergonomisches Design**
- **Hochwertige Verarbeitung**
- **Umschaltbar Atari  
und Amiga**

**nur DM 25,-\***

**Vergessen Sie nicht bei der Bestellung  
Ihren Farbwunsch anzugeben.**

**HeimVerlag**

Heidelberger Landstr. 194

64297 Darmstadt

Tel. 0 61 51 / 94 77 0

Fax 0 61 51 / 94 77 25

\* plus DM 6,- Versandkosten = Geamtpreis DM 31,- (Ausland DM 35,-)  
bei NN plus DM 6,- Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise



stets an 16-Byte-Grenzen.

Die anderen Bits sind 'read only'. In Bit 3 des Registers wird mitgeteilt, ob der Adressbereich 'prefetchable' ist, und in Bit 2 und Bit 1 steht die gewünschte Art des Memory mappings in der Initialisierungsphase.

Siehe Tabelle 7

### I/O-Bereiche:

Register, die einen I/O-Bereich anfordern, sind immer 32 Bit breit und müssen in Bit 0 den Wert 1 zurückliefern. Bit 1 ist reserviert (read only) und muß immer gelöscht sein, alle anderen Bits (Bit 2 bis Bit 31) beschreiben schließlich die Adresse im I/O-Bereich, d.h. diese Bereiche beginnen stets an 4 Byte-Grenzen.

Siehe Tabelle 8

Insgesamt ist im Konfigurationsbereich Platz für sechs Adreßregister. Das erste Adreßregister beginnt immer an Offset 10hex. Die Lage des zweiten Adreßregisters hängt dann allerdings von der Größe (32/64 Bit) des ersten Registers ab und beginnt demnach an Offset 14hex bzw. 18hex.

Grafikkarten fordern typischerweise einen I/O-Bereich für die Kontrollregister und einen Memory-Bereich für den Grafikspeicher an. Wenn ein PCI-Gerät seine Kontrollregister in den Memory- und in den I/O-Bereich legen will, muß es dafür auch zwei Adreßregister 'spendieren'. Grundsätzlich sollten es alle PCI-Geräte ermöglichen, Kontrollregister in den Memory-Bereich zu mappen. Das ist aus der Unzulänglichkeit der PCs entstanden, die einen viel zu kleinen I/O-Bereich besitzen.

### Anforderung von Adreßräumen

Um nun zu bestimmen, wieviel Speicher das jeweilige Gerät mittels der Adreßregister anfordert, beschreibt das Hostsystem jedes Adreßregister mit dem Wert FFF'FFFhex und liest danach das Register wieder zurück. Das PCI-Gerät liefert an jenen Bitpositionen 0 zurück, die es zur Auskodierung des gewünschten Speicherbereichs verwendet. Fordert das Gerät z.B. einen 1 MB großen Memory-Bereich im 32-bit Adreßraum und einen 256 Byte großen I/O-Bereich an, so findet man nach dem Beschreiben mit FFFF'FFFFhex in einem Adreßregister FFF0'0000hex für den Memory-Bereich und in dem anderen FFFF'FF01hex für den I/O-Bereich vor. Das Hostsystem kann danach die Basisadressen für die jeweiligen PCI-Geräte vergeben. Ab diesem Zeitpunkt dekodieren die PCI-Geräte die Zugriffe dann selbst aus. Die Vergabe der Adreßräume beim Booten des Rechnersystems ist Aufgabe eines PCI-BIOS.

Damit wären nun die wichtigsten Register vorgestellt, und in der nächsten Folge können wir uns dann endlich mit der Definition und den Aufgaben eines ATARI PCI-BIOS beschäftigen. Die bereits in der ersten Folge beschriebene Möglichkeit von Erweiterungs-ROMs auf den Karten werden zu einem späteren Zeitpunkt behandelt.

Sollten Sie spezielle Fragen zu diesem Thema haben, scheuen Sie sich bitte nicht, direkt mit der Redaktion Kontakt aufzunehmen. Wir werden Ihre Fragen aufgreifen und die Antworten allen Lesern zugänglich machen.

**M. Fichtenbauer**

Detaillierte Tabellen und Informationen zum PCI-Artikel von Seite 42.

**Tabelle 1**

| Configuration Register     |             |               |                 | Address | Offset |
|----------------------------|-------------|---------------|-----------------|---------|--------|
| Device ID                  |             | Vendor ID     |                 | 00h     |        |
| Status                     |             | Command       |                 | 04h     |        |
| Class Code                 |             |               | Revision ID     | 08h     |        |
| BIST                       | Header Type | Latency Timer | Cache Line Size | 0Ch     |        |
| Base Address Registers     |             |               |                 | 10h     |        |
|                            |             |               |                 | 14h     |        |
|                            |             |               |                 | 18h     |        |
|                            |             |               |                 | 1Ch     |        |
|                            |             |               |                 | 20h     |        |
| Reserved                   |             |               |                 | 24h     |        |
| Reserved                   |             |               |                 | 28h     |        |
| Reserved                   |             |               |                 | 2Ch     |        |
| Expansion ROM Base Address |             |               |                 | 30h     |        |
| Reserved                   |             |               |                 | 34h     |        |
| Reserved                   |             |               |                 | 38h     |        |
| Max. Lat.                  | Min. Gnt.   | Interrupt Pin | Interrupt Line  | 3Ch     |        |

**Tabelle 2**

| Basisklasse | Bedeutung                                                            |
|-------------|----------------------------------------------------------------------|
| 00h         | PCI-Gerät wurde bereits vor der Definition der Class Codes gefertigt |
| 01h         | Mass Storage controller                                              |
| 02h         | Network controller                                                   |
| 03h         | Display controller                                                   |
| 04h         | Multimedia device                                                    |
| 05h         | Memory controller                                                    |
| 06h         | Bridge device                                                        |
| 07h - FFh   | Reserviert                                                           |
| FFh         | Gerät paßt in keine der obigen Klassen                               |

**Tabelle 3**

| Bit   | Bedeutung                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0     | IO-Space<br>0: Gerät reagiert nicht auf I/O Zugriffe<br>1: Gerät reagiert auf I/O Zugriffe                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 1     | Memory-Space<br>0: Gerät reagiert nicht auf Memory Zugriffe<br>1: Gerät reagiert auf Memory Zugriffe                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 2     | Bus Master<br>0: Gerät generiert keinerlei Zugriffe am PCI-Bus<br>1: Gerät darf als Busmaster auftreten                                                                                                                                                                                                                                              |
| 3     | Special Cycles<br>0: Gerät ignoriert Special Cycle Operationen<br>1: Gerät reagiert auf Special Cycle Operationen                                                                                                                                                                                                                                    |
| 4     | Memory Write and Invalidate Enable (als Busmaster)<br>0: Gerät benutzt als Busmaster nur Memory Write-Befehle<br>1: Gerät darf Memory Write and Invalidate verwenden                                                                                                                                                                                 |
| 5     | VGA Palette Snooping (Bit muß von allen VGA-kompatiblen Geräten zur Verfügung gestellt werden)<br>0: Gerät behandelt Paletten-Befehle wie alle anderen<br>1: Gerät antwortet nicht auf Paletten-Befehle                                                                                                                                              |
| 6     | Parity Error Response (Geräte, die auf Parity prüfen, müssen dieses Bit unterstützen, Geräte müssen das Parity Bit immer generieren, auch wenn die Funktion über dieses Bit deaktiviert ist)<br>0: Gerät ignoriert Parity-Fehler<br>1: Gerät signalisiert und reagiert auf Parity-Fehler                                                             |
| 7     | Wait Cycle Control<br>0: Gerät arbeitet ohne Address Data stepping<br>1: Gerät arbeitet mit Address Data stepping                                                                                                                                                                                                                                    |
| 8     | SERR# enable (Parity wird nur dann gemeldet, wenn auch dieses Bit gesetzt wurde)<br>0: Gerät darf an Pin /SERR keinen System Error signalisieren<br>1: Gerät darf an Pin /SERR System Error signalisieren                                                                                                                                            |
| 9     | Fast Back-to-Back Enable (legt fest, ob das PCI-Gerät als Busmaster Transaktionen zu verschiedenen Targets durchführen darf, die Initialisierungssoftware setzt dieses Bit, wenn alle Targets Fast Back-to-Back capable signalisieren)<br>0: Gerät darf Fast Back-to-Back nicht verwenden<br>1: Gerät darf als Busmaster Fast Back-to-Back verwenden |
| 10-15 | reserviert                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

**Tabelle 4**

| Bit  | Bedeutung                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0-6  | reserviert                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 7    | Fast Back-to-Back Capable (zeigt an, ob das PCI-Gerät als Target Fast Back-to-Back Transaktionen zu mehreren Targets verarbeitet kann)<br>0: keine Fast Back-to-Back Transaktionen als Target möglich<br>1: Gerät versteht als Target auch Fast Back-to-Back Transaktionen                                                                                                                                                                             |
| 8    | Data Parity Detected (wird nur signalisiert, wenn ein Paritätsfehler während eines Busmaster-Zugriffs auftritt und durch das Command Register auch freigeschaltet wurde)<br>0: kein Parity Error bei Master Zugriff oder durch Command Register gesperrt<br>1: Parity Error bei Master Zugriff aufgetreten                                                                                                                                             |
| 9-10 | DEVEL timing (ein PCI-Target zeigt an, Pin /DEVSEL an, daß es einen Zugriff auf eine Adresse registriert hat, die sich in einem durch das Basisadreßregister zugewiesenen Adreßbereich befindet; der Wert legt fest, zu welchem Zeitpunkt nach der Adreßphase der Pin /DEVSEL von High nach Low wechselt)<br>00: schnell (nach einem PCI-Taktyklus)<br>01: mittel (nach zwei PCI-Taktyklen)<br>10: langsam (nach drei PCI-Taktyklen)<br>11: reserviert |
| 11   | Signaled Target Abort (zeigt an, wenn das PCI-Gerät selbst die laufende Transaktion am PCI-Bus abbricht)<br>0: keine abgebrochene Transaktion<br>1: Gerät hat Transaktion mit Target Abort abgebrochen                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 12   | Received Target Abort (zeigt an, wenn das PCI-Gerät als Busmaster agiert und die laufende Transaktion am PCI-Bus durch das Target abgebrochen wird)<br>0: keine abgebrochene Transaktion<br>1: Target hat Transaktion mit Target Abort abgebrochen                                                                                                                                                                                                     |
| 13   | Received Master Abort (zeigt an, wenn das PCI-Gerät als Busmaster agiert und die laufende Transaktion mit Ausnahme von Special Cycle am PCI-Bus durch Master Abort abgebrochen wird - alle Busmaster-fähigen Geräte müssen dieses Bit implementieren)<br>0: keine abgebrochene Transaktion<br>1: Busmaster-Transaktion wurde durch Master Abort abgebrochen                                                                                            |
| 14   | Signaled System Error (zeigt an, ob das Gerät an Pin /SERR einen System Error signalisiert hat)<br>0: kein System Error<br>1: System Error signalisiert                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 15   | Detected Parity Error (zeigt an, ob das Gerät einen Parity Error erkannt hat - auch wenn das Parity Handling durch das Command Register abgeschaltet wurde)<br>0: kein Parity Error erkannt<br>1: Parity Error erkannt                                                                                                                                                                                                                                 |

**Tabelle 5**

| Bit | Bedeutung                                                                                                                                                                                                              |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7   | BIST-capable<br>0: Gerät unterstützt keinen Selbsttest<br>1: Gerät stellt einen eingebauten Selbsttest zur Verfügung                                                                                                   |
| 6   | Start-BIST<br>1: Selbsttest starten. Nach Beendigung des Tests wird dieses Bit vom PCI-Gerät wieder auf 0 gesetzt. Trifft dies auch nach dem Ablauf von 2 Sekunden nicht zu, so ist diese Karte als defekt einzustufen |
| 5-4 | reserviert                                                                                                                                                                                                             |
| 3-0 | Completion-code<br>0000: PCI-Gerät hat den Selbsttest bestanden<br>Alle von 0000 verschiedenen Werte stellen gerätespezifische Fehlercodes dar                                                                         |

**Tabelle 6**

| Wert  | Bedeutung                               |
|-------|-----------------------------------------|
| 0     | PCI-Gerät generiert keine Interrupts    |
| 1     | PCI-Gerät verwendet Interrupt-Pin /INTA |
| 2     | PCI-Gerät verwendet Interrupt-Pin /INTB |
| 3     | PCI-Gerät verwendet Interrupt-Pin /INTC |
| 4     | PCI-Gerät verwendet Interrupt-Pin /INTD |
| 5-255 | reserviert                              |

**Tabelle 7**

| Bit       | Bedeutung                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 31(63), 4 | Memory-Basisadresse (32 oder 64-bit breit)                                                                                                                                                                                            |
| 3         | Prefetchable                                                                                                                                                                                                                          |
| 2-1       | Type (Größe des Registers 32/64-bit, sowie gewünschter Adreßraum)<br>00: 32-bit breit, beliebig im 32-bit Adreßraum<br>01: 32-bit breit, Adreßraum unterhalb 1-MB<br>10: 64-bit breit, beliebig im 64-bit Adreßraum<br>11: reserviert |
| 0         | Memory-Space-Indicator = 0                                                                                                                                                                                                            |

**Tabelle 8**

| Bit   | Bedeutung              |
|-------|------------------------|
| 31..2 | I/O-Basisadresse       |
| 1     | reserviert (immer 0)   |
| 0     | IO-Space-Indicator = 1 |



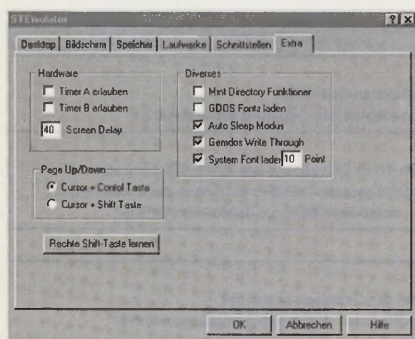
Ralf Schneider

# Win-Software für ATARI-Anwender: STEmulator 1.35

**Auch mit Hinweis darauf, daß das hier vorgestellte Produkt vom Herausgeber der Zeitschrift vertrieben wird, kann mit Fug und Recht behauptet werden, daß der STEmulator derzeit zu den am aktivsten gepflegten Emulatoren gehört.**

**D**enn schon wenige Monate nach der Veröffentlichung des kostenfreien Updates auf die Version 1.21 wird nun ein Feature-Update zum Preis von 10,- DM angeboten. Es enthält eine Menge neuer Funktionen, die den Komfort im Alltag erhöhen und das Arbeiten mit dem STEmulator angenehmer gestalten.

## Clipboard Unterstützung



Es können zwischen Windows und ATARI Programmen mit Hilfe der üblichen Cut- und Paste-Operationen Texte ausgetauscht werden. Hierbei wird für eine Umlautkonvertierung zwischen ATARI ASCII und Windows ANSI gesorgt. Mit Hilfe eines STRG+C in WinWord und eines STRG+V in papyrus oder QED können so ganz einfach Texte ausgetauscht werden. Die einzige Bedingung ist, daß das STEmulator Laufwerk C: auch das Windows Laufwerk C: ist.

## Volle NVDI Unterstützung

Ab dieser Version unterstützt der STEmulator NVDI in allen Darstellungs-Moden, also auch im GDI Color Modus mit 256 Farben. Es sind somit auch in den GDI Moden TrueType Fonts möglich. Hiermit ist jetzt ein Drucken unter papyrus, Idealist oder Script mit den NVDI Druckertreibern und Speedo Fonts im GDI Modus möglich. NVDI

fungiert hier als GDOS und stellt nur seine TrueType Rendermaschine und die Ausgabegeräte zur Verfügung. Hierzu müssen alle NVDI\*.SYS, MFA\*.SYS und NFPC\*.SYS Files aus dem GEMSYS Ordner entfernt werden. Nur die SYS Files IMG.SYS, MEMORY.SYS, META.SYS, ATARILS.SYS und PINPRN.SYS dürfen bleiben. Ab jetzt überläßt NVDI dem STEmulator den Bildschirmaufbau, so daß auch mit NVDI 256 Farben möglich sind. NVDI verhält sich jetzt wie ein Speedo GDOS und zeichnet die TrueType Fonts mit Hilfe des STEmulator Vdi. Wenn die Dateien NVDIDRV\*.SYS nicht vorhanden sind, wird allerdings in den VDI TOS Moden auch keine Beschleunigung durch NVDI erreicht, über einen Bootselektor oder einen Ordner als Bootlaufwerk mit eigenen GEMSYS Ordner kann man dieses Problem aber umgehen.

## Schlafmodus

Bisher beanspruchte der STEmulator immer sehr viel Rechenzeit vom System, auch dann, wenn er sich im minimierten Zustand befand. Mit dem Auto Sleep Modus geht der STEmulator in einen Ruhezustand, wenn er in die Taskleiste minimiert wurde und stellt den anderen Applikationen seine Rechenzeit zur Verfügung. Beim Maximieren des Fensters erwacht er wieder. Mit der Tastenkombination STRG+PAUSE kann man den STEmulator auch direkt in den Schlafmodus versetzen. Bei nochmaliger Betätigung erwacht er wieder.

## Ladbare GDOS Fonts

Im GDI Modus kann der STEmulator jetzt GDOS Bitmap Fonts zur Bildschirmdarstellung. Die Fonts werden aus dem Verzeichnis STESYS auf dem

Windows Laufwerk C: gelesen und in ein Windows Format umgewandelt. Es sind Monospaced und Proportional Fonts erlaubt. Diese Fonts können dann wie ganz normale GDOS Bitmapfonts in allen sauberen GEM Programmen benutzt werden.

## Gemdos Write Through

Normalerweise werden Daten, die der STEmulator auf die Platte schreibt, durch den Windows internen Platten-cache gepuffert. Falls ein ATARI Programm abstürzt, bevor die Daten auf die Festplatte geschrieben wurden, sind diese verloren. Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Daten sofort unter Umgehung des Platten-caches abgespeichert. Dies vermindert die Platten-Performance, bringt aber für wichtige Daten zusätzliche Sicherheit.

## Ladbarer Systemfont

Im GDI Modus werden alle GDOS Bitmap Fonts, die sich im Ordner STESYS/SYSTEM auf dem Windows Laufwerk C: befinden, geladen und als Systemfont angemeldet. Mit dieser Option kann man z.B. den NVDI Font Monaco zum Systemfont machen, er wird dann von allen Programmen in den Menus, Fenstern und Dialogen benutzt. Die Punktgröße des System-fonts kann auch geändert werden. Normalerweise hat der ATARI Systemfont die Größe 10 Pt, wenn man hier einen anderen Wert benutzt, stellt die AES alle Fenster und Dialoge entsprechend kleiner oder größer dar.

## Eingeschränkte Diskimage Verarbeitung

Diskimages des Shareware Emulators Pacifist können vom STEmulator jetzt gelesen und geschrieben werden. Diese Dateien mit der Endung ST enthalten den Inhalt einer ATARI Diskette einfach Sector für Sector. Um sie zu nutzen, muß die Endung ".ST" für den STEmulator angemeldet werden oder man zieht ein ST File auf ein STEmulator Icon auf dem Windows Desktop. Das File wird dann als Laufwerk A: eingebunden. Mit Hilfe des Shareware Programmes VGACOPY, das dem Update beiliegt, können von je-



der ATARI Diskette solche Images erzeugt werden, auch von solchen, die unter Windows nicht zu benutzen sind. Man muß die Diskette einlesen und als File auf die Platte schreiben. Wenn VGACOPY das Archivprogramm ARJ findet, packt es das Diskimage damit. In diesem Falle muß man es vor der Benutzung mit dem STEmulator erst wieder entpacken. Das von VGACOPY erzeugte xxx.VCP File muß nun nur noch in xxx.ST umbenannt werden und kann jetzt benutzt werden. Dies ist ein sehr einfacher Weg, alte ATARI Disketten für den STEmulator zugänglich zu machen. Dieses Feature ist z.Z. nur zum Datenkonvertieren freigegeben, da das GEMDOS im TOS manchmal beim Kopieren aus den ST Files auf die Platte abstürzt. Dies geschieht meist, wenn verschachtelte Ordner kopiert werden, in diesem Falle müssen die Dateien dann einzeln kopiert werden. Deshalb sind die ST Files auch nicht defaultmäßig angemeldet, sondern man muß es selber machen (siehe Ordner Optionen im jedem Explorer Fenster).

## Problembeseitigungen

Einige Probleme im Betrieb des STEmulators konnten beseitigt werden:

- Der Megamax Modula Compiler funktioniert jetzt.
- Umlaute in Datei- und Ordnernamen sind jetzt erlaubt und werden richtig verarbeitet.
- Ungültige Fopen Modi werden abgefangen (Adimens ST)
- Mehrere unsaubere Programme funktionieren jetzt auch (Protext)
- u.a.

## Multitasking

Auch als Besitzer eines STEmulator müssen Sie fortan nicht mehr auf echtes Multitasking innerhalb des ATARI-Modus verzichten, denn N.AES 1.2 verrichtet einwandfrei seinen Dienst auf dem Emulator und wird zu einem günstigen Bundle-Preis optional angeboten.

Im N.AES ist u.a. auch der Desktop Thing enthalten, so daß sowohl Optik

als auch Funktionalität der ATARI-Emulation kaum noch Wünsche offen lassen.

## Fazit

Viele neue Funktionen für nur 10,- DM bzw. ein noch vielseitigerer Emulator zum Low-Cost-Preis. Das ist absolut okay.

### Preise:

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| STEmulator 1.35:          | 69,-  |
| Update für 1.0 oder 1.21: | 10,-  |
| STEmulator + N.AES:       | 119,- |
| Update auf N.AES:         | 49,-  |

Preise zzgl. Versandkosten

### Bezugsquelle:

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

R. Schneider

# Schnell, bequem und zuverlässig, das ST-Abo!

## Standard-Abos:

- Ein Standard-Abo für ein Jahr kostet 98,- DM, d.h. **Sie erhalten ein Heft gratis!**
- Ein Abo inklusive der monatlich erscheinenden **Spezial-Disk** kostet nur 148,- DM, d.h. Sie erhalten ein Heft und 6 Disketten gratis!

Genießen Sie die Vorzüge eines Abonnements, denn Sie erhalten das Heft Monat für Monat versandkostenfrei in Ihrem Briefkasten und obendrein auch ein Heft pro Jahr gratis!

### Abo-Modus (bitte ankreuzen):

- ☐ Ich möchte ein Standard-Abo (11 Hefte/Jahr)
- ☐ Ich möchte ein Abo inkl. Monats-Disk ("-/-")

Empfänger

**FALKE Verlag**

**Moorblöcken 17**

**24149 Kiel**

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

Geschenk- bzw. Lieferadresse:

Vorname

Name

Straße / Nr.

Land / PLZ / Ort

DATUM

Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:  
Bequem u. bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nr.

Bankleitzahl

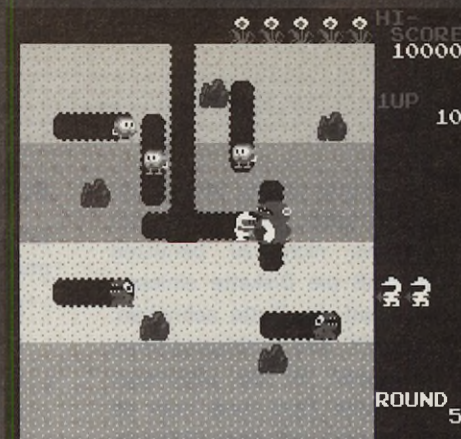
Beauftragtes Institut

Verrechnungsscheck über DM\_\_\_ liegt bei  
Vorauszahlung per Überweisung

FALKE Verlag:  
SPK Plön (BLZ 210 515 80) Nr. 3000 1895

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

2. Unterschrift



"DIG DUG" – immerhin mit besserer Grafik als auf dem VCS2600.

"Final Fantasy" nun auch für ATARI, dank Emulation.

## Dinge...

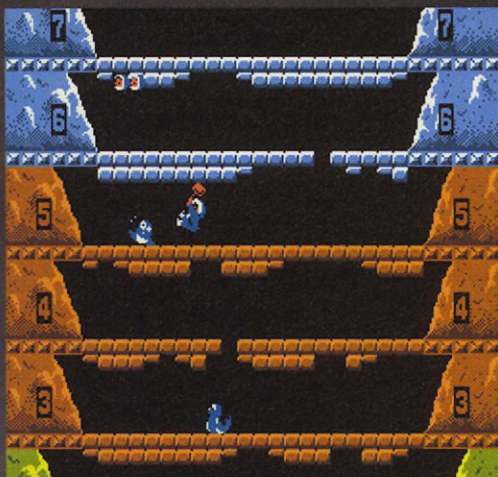
**L**e ho, alles wieder beruhigt? Ich hoffe, daß niemand zu sehr auf die letzte Falcon-Scene reingefallen ist, aber hier nochmal für alle Zweifelnden: "April, April". Eigentlich wollte ich ja nur einen Joke dazwischen mischen, aber dann kam ich in Fahrt und war nicht mehr zu bremsen. Allerdings habe ich doch wirklich so dick aufgetragen, daß die Geschichte schnell durchschaut werden konnte, oder?

Aber witzigerweise liegt ja in jeder Lüge auch ein Körnchen Wahrheit, und diesmal hat die Realität mir einfach ein Schnippchen geschlagen und versucht, sich meiner Geschichte weitestgehend anzupassen. Zwar hat nicht Activision die daniederliegenden Reste des einstigen Game-Industriepioneers geramscht. Aber tatsächlich hat sich HASPRO am 23. Februar 1998 das komplette Paket (ATARI) von JTS unter den Nagel gerissen. Es wäre nun aber mehr als naiv zu hoffen, sie würden

auch nur ansatzweise erwägen, etwas von der "jüngeren" ATARI-Technologie wiederzubeleben. Obwohl ich zu dem Thema im Internet noch eine lustige Variante gefunden habe. Jemand verbreitete (natürlich am 1. April) die Nachricht, Haspro plane nun eine Handheld-Version des ATARI VCS2600 mit 100 eingebauten Spielen. Ich finde das eine niedliche Idee. Leider wird bei Haspro aber wohl auch nicht mehr rauskommen als die nächste Welle von "Oldietitel-2000-3D" für Playstation und PC. Wobei das sicher auch nicht das Schlechteste sein muß, da viele der ollen Spielkamellen ja immerhin viel Spaß bereiteten. Möge ihnen auf jeden Fall mehr Glück damit beschert sein als ATARI selbst seinerzeit. Ich kann es den Trimaljungs ja immer noch nicht verzeihen, daß ich das ganz gelungene "Missile Command 3D" auf dem Jaguar doch niemals in VR spielen konnte, dafür hätte ich wirklich meinen rechten Arm geopfert (na ja - oder wenigstens einen Ärmel).

### Meet your doom

Aber auch alle Falconbesitzer, die nun begonnen haben, auf die ATARI-Version von Quake zu sparen, müssen nicht ganz enttäuscht sein (die sollten ihr Geld dann sowieso eher in RUNNING investieren). Denn tatsächlich wurde der Sourcecode (nein, nicht von Quake) vom guten alten DOOM "frei" gegeben. Und PENG, was keiner mehr zu hoffen wagte, nun gibt es sie. Die erste "spielbare" Convertierung von DOOM für den Falcon. Nachdem ich nun schon über geraume Zeit von den zwei existierenden Engines berichte, die DOOM-Level auf dem Falcon "besichtbar" machen, wurden auch diese Projekte von der Zeit überholt. Das französische Team, welches hinter der einen Engine stand, hat nun kurzerhand die Sources der UNIX-Version für den Falcon angepaßt und kompiliert und voila: ein DOOM. Benutzen kann man diese "neue" Engine "DOOM (the real) v0.01" nun mit den original DOOM-, DOOMII- und Ultimate DOOM-WAD files. Allerdings kristalli-



"Ice Climber" ist auch sehr gut spielbar.



"Tennis" auf dem NES: Wie bitte spielt man so etwas?

siert sich nun auch der Nonsens heraus, den ich über die technischen Möglichkeiten des Falcon verzapft hatte. Die Geschichte benutzt nämlich z.Z. lediglich den 030er und läuft damit so schleppend langsam, daß man vom echten Spiel eigentlich absehen muß. Allerdings soll viel (fast)RAM dem Teil etwas auf die Sprünge helfen, und auch ein Beschleuniger könnte die Sache dann benutzbar machen. Eigene Tests mir meiner Speed-Resolution-Card verliefen leider recht unbefriedigend. Man darf allerdings hoffen, daß sich in nächsten Versionen in puncto Performance noch einiges tut, denn die Vorläuferengines waren schon deutlich schneller; und vielleicht läßt sich ja das Know-how aus diesen Versuchen etwas in die neue Engine integrieren. Angekündigt ist es jedenfalls, und der DSP soll da auch noch ein Wörtchen mitreden. Die Reaktion des BADMOOD-Teams würde mich zu diesem Thema dann auch mal interessieren.

OK, trotzdem: Es gibt nun definitiv DOOM auf dem Falcon.

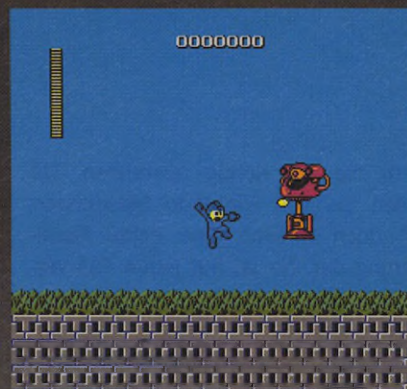


©TAITO 1991  
LICENSED BY  
NINTENDO OF AMERICA INC.

#### Emulativ

Und natürlich war auch die Nintari-Story nicht vollkommen an den Haaren herbeigezogen. Der NES-Emulator der Reservoir Gods existiert tatsächlich, und seit der letzten Falconscene haben sie sage und schreibe sechs weitere Titel released.

Neben bekannten Oldies wie "DIG DUG" und "Rainbow Islands" gibt es noch ein mir unbekanntes TENNIS, den unausweichlichen "MEGA MAN" und das witzige "ICE CLIMBER". Aber ein echter Leckerbissen ist "Final Fantasy". Hierbei handelt es sich um ein waschechtes Rollenspiel in Knuddeloptik. Man stellt sich eine vierköpfige Party zusammen, wobei die übliche Jobverteilung wie Krieger und Magier etc. auch bedacht wird, und auf geht es in ein aufregendes Abenteuer. Das kann einen schon einige Zeit vor den Monitor bannen (falls man davon zufällig etwas übrig hat (also Zeit, einen Monitor haben ja wohl die meisten, was?)). Allein dieser Titel hätte schon die Entwicklung des Emulators gelohnt.



"MEGA MAN" darf in der Liste natürlich auch nicht fehlen?

Darauf mußten ATARIaner eigentlich nicht verzichten, aber was soll's "RAINBOW ISLAND".

Aber noch ein paar Worte zu "GODLE-NES" (so wurde der Emu nämlich von seinen Schöpfern betitelt): Wie es sich schon beim Godboy eingebürgert hatte, kommt jedes Spiel mit einem eigenen Frontend, gegebenenfalls extra Musik und Trainer (eingebauten Cheadcodes), um den Luxus auf die Spitze zu treiben, gibt es dann noch eine Screensave Option, der Jaguarpad wird selbstverständlich unterstützt, und man kann nicht nur im CINEMASCOPE-Mode spielen, sondern auch noch verschiedene Darstellungsmodi wählen, in denen sich die Qualität der Grafik umgekehrt proportional zur Geschwindigkeit verhält. Der allgemeine Spielfluß ist mitunter etwas zäh, was aber je nach Spielgenre nicht ins Gewicht fällt. Spätestens ein getunter Falcon (ist ja mittlerweile schon fast Standard) bringt die Dinge dann in Originalgeschwindigkeit auf die Mattscheibe. Irgendwie fragt man sich aber trotzdem, warum noch niemand vorher auf die Idee der Emulatoren gekommen ist. Schließlich wurde der Falcon nie mit Spielen überschüttet und schon gar nicht mit wel-



chen, die ihn richtig ausreizten. Da stellen die von Nintendo "gesponsort" doch wirklich eine echte Bereicherung dar. Na ja, auf jeden Fall verdienen die Mannen der Reservoir Gods allein schon wegen ihrer unheimlichen Produktivität Respekt.

Falcon-Sehne...

Ja, ja, was machten denn die tapferen Recken der Demo-Zähne so? Hier blieb es ein wenig ruhiger diesen Monat. Maybe die Ruhe vor dem (INTERJAM '98) STurm? Aber auch am anderen Ende der Welt wird Party gemacht. Während sich dieser Artikel auf dem Weg in die Druckerei befindet, zelebrieren ein paar durchgebrannte Freaks in Finnland die "Alternative-Party". Zugelassen sind alle Computer, die jeder normale Mensch eigentlich nicht mehr benutzt. Sogar PCs dürfen mitgebracht werden, aber nur unterhalb der 286er Grenze. Ansonsten alles, was irgendwann mal gebaut wurde, tatsächlich gibt es einen Extrapreis auf der Party für den seltensten Computer. Die Party soll

den echten Spirit der guten alten Zeit wiederbeleben, und so ist es kein Wunder, daß sich auch viele schwedische, finnische u.a. englische ATARI-Crews angekündigt haben. Man darf sogar mit einigen Releases rechnen. Schade, daß die INTERJAM nicht ein wenig mehr oldschool ist, ich vermisse ernsthaft ein wenig backtotheroots-compos wie ST-Musik und ST-Grafik, das wäre mal Klasse. In Frankreich gibt es in diesem Zeitraum auch wieder einige Parties mit zumindest ATARI-Beteiligung. Aber jetzt jenuch mit paddy.

Natürlich ließen sich auch noch andere Leute nicht die Chance für einen APRIL-Joke nehmen, DHS haben sogar ein kleines Demo mit dem Titel Godbye herausgebracht, in dem sie sich für die letzten 6 netten Jahre bedankten, noch einmal alle Leute in der Scene grüßten und ihr "Ableben" verkündeten. Na ja, also daran hat ja wohl nach der letzten Hyperaktivität eh keiner geglaubt. Aber ein netter Versuch. Außerdem wurde gemunkelt, daß "The Black Lotus" an einer Art "DESCENT" für den Falcon arbeiten.

Diese Message ist auch vom 1.4., wurde aber noch nicht dementiert. Da heißt es dann wohl, abwarten (Ihr Klappspaten). Ansonsten schwappte wieder eine neue Ausgabe des Maggies (Nr. 25) an das Ufer der ATARI-Scene. Mit einem kleinen Lebenszeichen von Mystic Bytes in Form eines netten (ganz brauchbare Effekte, aber scheußliches Design) Intros. Ansonsten gibt es natürlich wieder jede Menge Scene-News und -gerüchte etc., zu bekommen ist das alles über die üblichen URLs.

OK, ich bin raus. Für das nächste Mal habe ich schon versucht, TAO etwas anzuspitzen, mal sehen, ob die nächste Falconszene dann mal wieder etwas technischer wird. Abgesehen davon gibt's noch andere CREAM-News. (Au weia, soviel Selfpromotion auf einmal). Ich gehe also in den Frühling mit Grüßen an Silli, Muoi (die Wohnungsbesitzerin), Suay (die Schwester) und Julia (warum nicht), außerdem möchte ich mal Bleick (McFly) und M.o.D. zuwinken.

Ciao, Euer A.-t. of CREAM

## Aufrüstung, Peripherie und Zubehör

### Für ST

|                                                  |        |
|--------------------------------------------------|--------|
| Prozessoraustauschkarte PAK 030/882 komplett:    | 580 DM |
| Fast-RAM-Karte FRAK dazu mit 2 PS/2-SIMM-Sockeln | 220 DM |
| ACSI-SCSI-Adapterkabel Link 97                   | 135 DM |

### Für TT

|                                              |        |
|----------------------------------------------|--------|
| Fast-RAM-Karte aixTT bis 64 MB bestückbar    | 150 DM |
| ESCC zum Austausch gegen den eingebauten SCC | 30 DM  |
| Austauschfestplatte 1 GB                     | 300 DM |
| Austauschfestplatte 2 GB                     | 390 DM |
| • Austauschfestplatte 4 GB                   | 510 DM |

### Für Falcon und ST-Book

|                                                 |        |
|-------------------------------------------------|--------|
| Austauschfestplatte 2 GB                        | 430 DM |
| Austauschfestplatte 3 GB                        | 700 DM |
| • Falcon: FX-Karte 40 MHz, Fast-RAM, Blow-Up    | 340 DM |
| SIMMs passend dazu: 2 x 1 MB + 2 x 4 MB = 10 MB | 100 DM |

### Macintosh-Kompatible mit Atari-Emulation MagiC/NVDI

Individuelle Ausstattung nach Maß mit PPC 603/604 ab 2500 DM

### Qualitätsmonitore von iiyama

|            |               |          |            |         |
|------------|---------------|----------|------------|---------|
| • MF-9017T | 17" 2,54 cm Ø | 1280•960 | 27-92 kHz  | 1190 DM |
| • S 901 G  | 19" 2,54 cm Ø | 1280•960 | 27-102 kHz | 1790 DM |

### Phasenwechsel: Optische Datensicherung & CD

|                                       |        |
|---------------------------------------|--------|
| • PD-Laufwerk extern SCSI mit Medium  | 450 DM |
| PD-Medium 650 MB                      | 47 DM  |
| Ab 7/98 DVD-RAM-Laufwerke: 2,6/5,2 GB |        |

### CD-Laufwerke, Wechsler, CD-(Re-)Writer

|                                       |        |
|---------------------------------------|--------|
| Pioneer 24-fach-CD-Geschw., DDS-fähig | 240 DM |
| Nakamichi Wechsler für 5 CDs, 16-fach | 490 DM |
| CD-ROM-Treiber Mint-+ MagiC-XFS       | 50 DM  |

## Atari-Messe

2.+3. Mai

in Schaafheim

Restposten | Angebote

### Datenfernübertragung

|                                                 |        |
|-------------------------------------------------|--------|
| • Modem Tri-Star 33600 bps                      | 190 DM |
| Modem Microlink 56000 bps                       | 290 DM |
| ISDN-TA Prolink mit Analogteil                  | 690 DM |
| Internet- oder Mausnet-Software kostenlos dazu! |        |

### Zip-Laufwerke

|                 |        |
|-----------------|--------|
| ZIP intern SCSI | 310 DM |
| ZIP-Diskette    | 28 DM  |



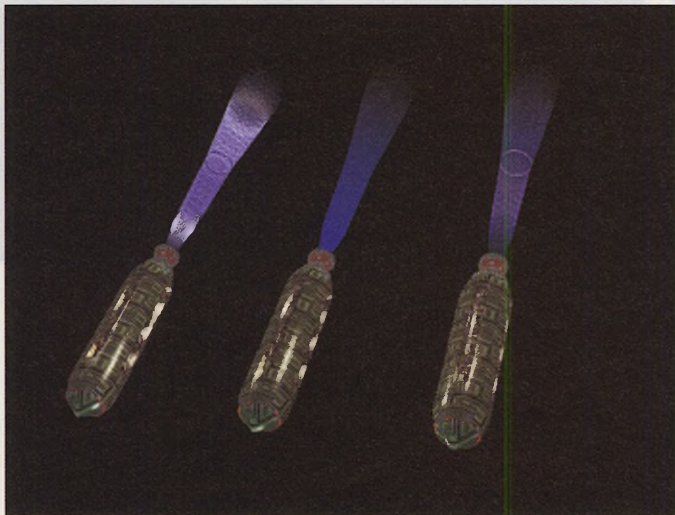
CME Hard- und Software  
der preisgünstige und zuverlässige Versand  
Telefon 06151/282594 Telefax 06151/282595  
Montag-Samstag 10-12 h und Montag-Freitag 14-17h

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



Michael Neihs

## Feuer, Funken und Ionencluster: NeoN Workshop



2

**NeoN ist wieder in aller Munde, da es einerseits zu einem (auch im Vergleich zum PC-Markt) nahezu unvergleichbar günstigen Preis angeboten wird und zum anderen nun auch auf den Rechnern Milan und Hades lauffähig ist.**

**B**ereits in der letzten Ausgabe der STC-AI haben Sie mit dem Auftakt dieses NeoN-Workshops erfahren, wie es möglich ist, Objektoberflächen komplex und dennoch leicht zu gestalten.

Heute geht es vor allem um visuelle Effekte. Ich möchte zum besseren Verständnis das Beispiel "Raumschiffarchitektur" beibehalten, was aber nicht heißen soll, daß die vermittelten Konstruktionsverfahren allein auf Science-Fiction-Raumgleiter beschränkt sind, sondern allgemein übertragbar sind.

Machen Sie also Ihre persönliche Ausbeute aus diesem Workshop.

### Grundsätzliches:

#### NeoN goes Physics

Wenn in NeoN von Licht die Rede ist, handelt es sich zunächst um reine Energie, die erst sichtbar gemacht werden muß. Dazu benötigen Sie Objekte, die aus der Gesamtenergie (z.B. weißes Licht) einen Lichtanteil absorbieren und anschließend in ihrer Eigenfarbe erstrahlen (sog. Filtern).

Pures Licht in (theoretisch) absolutem

Vakuum (so könnte man nämlich eine leere Scene interpretieren) ist unsichtbar! Somit ist selbst ein Lichtkegel ein Objekt.

### Der Warp-Antrieb

Visuelle Effekte und eine gewisse Portion Pyrotechnik machen Computeranimationen erst richtig interessant. Auch unserem Raumschiff möchten wir zur nötigen Power verhelfen. Spenden wir ihm also eine Beschleunigungseinheit.

#### Was brauchen wir dazu?

Zunächst konstruieren Sie eine Art Düse, die die entsprechende Energie erzeugen bzw. ausspucken soll, und dann kann's losgehen:

#### Möglichkeit 1

Ihr 2D Paintprogramm leistet auch diesmal wieder seine Dienste. Malen Sie also z.B. eine Bunsenbrennerflamme in 256 Farben auf schwarzem Grund (siehe Abbildung 1). Perfektionisten werden alle Temperaturzonen dieser Flamme nachahmen wollen, indem sie vom weißen Flammenkern

langsam nach außen schreiten, einen blauen Hauptfarbanteil passieren und schließlich im roten Flammensaum enden. Achten Sie auf eine brauchbare Bildskalierung in der sog. "2x-Norm"; somit erspart man sich Kopfschmerzen beim späteren Einpassen des Bildes in den Polygonträger (siehe Workshop Teil 1).

Konstruieren Sie nun in NeoN-Objekt ein einfaches Schachbrettpolygon, das die Größenproportionen Ihres Bildes besitzt. Mittels Zoom im Materialeditor wird das TARGA-Bild (Pixelmap) eingepaßt. Hilfreich hierbei ist übrigens aktiviertes "ONCE", da die Pixelmap nun maximal 1mal auf Ihrem Polygonträger abgebildet wird. Aktivieren Sie außerdem den Transparenz-Button, und schrauben Sie dessen Anteil auf 100% ohne jeglichen Filter (Hinweis: der "Farbton" SCHWARZ besitzt in der RGB-Tabelle die Nummer 0 und wird von NeoN bei aktiver Transparenz als 100% durchsichtig interpretiert). Weiterhin wichtig ist die Vordergrundfarbe: Wählen Sie weiß, damit die Flamme wie in Ihrem 2D-Paintprogramm abgebildet wird. Reflektion, Spiegelung, Texture und Structur werden nicht benötigt. Das Ganze speichert man nun erst einmal ab und rendert es – falls nicht schon geschehen – im Hinblick auf die Zoomeinstellung zur Probe durch.



Abbildung 1:

Bunsenbrennerflamme in 256 Farben

Im 2. Schritt setzt man Düse und Brennerflamme in NeoN-Szene zusammen. Doch wie ist es möglich, aus dem 2D-Flammenobjekt (dem Schachbrett fehlt ja die z-Koordinate) eine räumliche Perspektive zu gewinnen? Lösung:

Man fächert das Schachbrett etwa 3mal per Copy und Rotate in sich um die x- oder y-Achse (siehe Abbildung 2) und rückt dieses Gebilde an die



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

☎ 040-6518878  
Mobil 0172-4133877

**Versandliste  
per Fax!olling  
040-65901454**



## ATARI GEBRAUCHT-FACHMARKT PETER DENK

Verkauf  
Beratung  
Service  
Reparatur  
Software  
Spiele  
Hardware

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

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

**Di.-Fr.  
14-18.30  
Uhr**

Atari  
Gebraucht-Fachmarkt  
Peter Denk  
Sandkamp 19a  
D-22111 Hamburg  
☎ 040-6518878  
Fax -65901453  
Mobil 0172-4133877  
www.atari-fachmarkt.de

**GRATIS-INFO**

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

Vorname \_\_\_\_\_  
Name \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ/Ort \_\_\_\_\_  
Telefon \_\_\_\_\_

Bitte ausschneiden und auf Postkarte zusenden!

Düse an (siehe Abbildung 3). Zur Kontrolle sollte man auch hier nochmals durchrechnen, denn wenn teilweise nichts zu sehen ist, haben Sie vergessen, für das Schachbrett im Polygon-Parameter-Dialog "Front" und "Back" zu betätigen.

### Möglichkeit 2

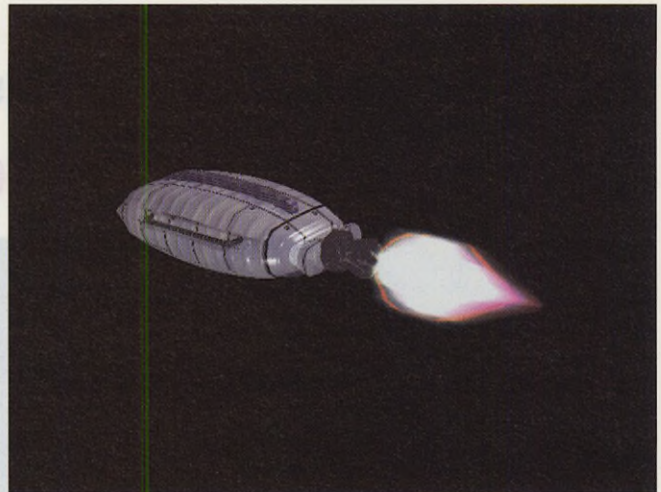
Mit gleichen Beleuchtungsparametern versieht man einen mit der SPIN-Funktion (sparen Sie hier nicht mit Segmenten) erzeugten offenen Kegel, dem aber keine Pixelmap zugeordnet wird, sondern eine 1D-Fade-Textur. Welche dieser drei mitgelieferten Fadetexturen die richtige für Sie ist, müssen Sie bezüglich der Ausrichtung Ihres Kegels im NeoN-Objektor editor entscheiden. Die Zahl "32" im Dateinamen gibt an, daß das Fading innerhalb

von zwei Planquadratinheiten bei Zoom 1 genau 1mal durchlaufen wird.

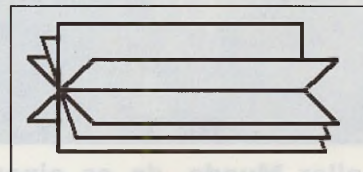
Nun zu den Farben: Je nach Ausrichtung Ihres Kegels im Objekteditor muß entweder die Vorder- oder Hintergrundfarbe SCHWARZ sein, damit Sie auch hier einen transparenten Anteil Ihrer Flamme erhalten. In das jeweilige freie Farbfeld tragen Sie dann Ihre Flammenwunscharbe ein und betätigen anschließend USE CMAP.

Alternativ ist es auch möglich, SCHWARZ und WEISS zu verwenden, um innerhalb des Scene-Editors in den Flammenkern eine farbige Lichtquelle zu setzen. Diese Variante ist vor allem mit einem sich spiegelnden Düseninnenraum zu empfehlen.

Um die Struktur Ihrer Flamme spektakulärer zu gestalten, können Sie mit den Tex-



**Abbildung 3:**  
Eine Rettungskapsel nimmt Kurs auf Planet Atari.



**Abbildung 2:**  
Gefächerte Schachbrett-polygone

turfunktionen experimentieren. Diese wirken jedoch erst effektiv, wenn Sie die CMAP mit einer Kontrastfarbe brechen.

### Abbildung 4:

(siehe Titel)

#### Raketenvarianten

- Links = Soft-Turbulence / Par 2
- Mitte = lineare Funktion
- Rechts = Marble-Funktion

### Wackelpudding

Per Morphfunktion ist es möglich, der Flamme innerhalb einer Motionanimation echtes Leben einzuhauchen. Die Position der Düse wird fixiert, die Flamme jedoch verschiebt man in jeder Morphphase ein wenig hin und her.

### Beam me up, Scotty!

Genau, selbst das Beamen funktioniert nach dieser Technik. Hierzu erzeugt man eine schwarze Maske der Person, die teleportiert wer-

den soll und versetzt diese mit allerlei "Glitterkonfetti", dem sogenannten Ionencuster. Mittels Morphing läßt man den Polygonträger zittern und fadet das Originalbild der Person, das sich aus Kamerasicht hinter der Glittermaske verbirgt, ebenfalls mit Morphing langsam aus.

### Weitere Anwendungen

Weitere Anwendungen dieser Art sind z.B. Scheinwerferlichtkegel im Nebel, Explosionen, Kondensstreifen, Schallmawerdurchbrechungen, Kaminfeuer, elektrische Lichtbögen und, und, und.

Abschließend richte ich meinen Dank an Rainer Schröter sowie Klaus Kremer von TEAM-Multimedia (Gelsenkirchen) und liebe Grüße in den kalten Norden an Kay Tennemann. Bald gehts wieder weiter mit dem NeoN-Workshop.

**Michael Neihls**

Die ultimative ATARI-MESSE des PRO ATARI Computer Clubs

# Schaaflheim



# ATARI - MESSE SCHAAFHEIM

Wir verlosen jeden Tag zwei Milan-Rechner!!!

# DANKE!

FÜR EURE TEILNAHME...

Infos, Anfahrtspläne, Fahrgemeinschaften...  
www.pac-ev.de / BBS, Faxpolling: 06028/996726

Arne Schürmann, Tel/Fax 06181-850264, email: arne\_schuermann@of.maus.de  
Peter Kotulla, Tel 06028-996724, Fax 996725, email: peter\_kotulla@ab.maus.de  
Marcus Stolzenberg, Tel 09373-99824, Fax 99825



Redaktion

Phantastisch viele Neuheiten...

# ATARI-Messe '98

Wenngleich kein ganzes Jahr um ist, wurde auch in diesem Frühjahr wieder eine ATARI-Messe in Neuss veranstaltet.

**D**er Hintergrund ist folgender: Händler, Softwarehäuser und Veranstalter sehen in der ATARI-Messe nicht mehr zwangsläufig das einmalige Rieseneignis. Die letzten Messen haben gezeigt, die viele ATARI-Anwender nach der Möglichkeit dürsten, persönlich mit den Vertrieben und Programmierern in Kontakt zu treten und Software vor dem Kauf zu testen.

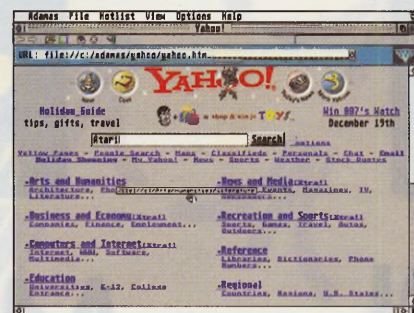
Die Idee, eine zweite Messe zu veranstalten, wurde vom Publikum positiv aufgenommen, wenngleich die Besucherzahlen nicht ganz die Größenordnung der Herbstmesse erreichten. Insbesondere der Messesamstag war hervorragend besucht und der etwas ruhigere Sonntag wurde vielfach dazu genutzt, Geschäftskontakte zu knüpfen, ausführliche Gespräche zu führen usw.

Im folgenden Messebericht wollen wir nun nicht wieder auftischen, welche Software von welchem Anbieter vorgestellt wurde, denn der Inhalt des Heftes soll sich ja auch nicht innerhalb von 6 Monaten direkt wiederholen. Vielmehr werden wir auf Neuerscheinungen, Updates usw. eingehen. Allen, die den Messebericht als umfassendes Adressenverzeichnis von ATARI-Anbietern nutzen möchten, empfehlen wir die Ausgabe 11/98.

Beginnen wir mit der Firma **M.u.C.S.**, die eines der vielversprechendsten Programme dieser Messe präsentieren konnte: Light of Adamas.

Was hier wie ein mysteriöses Adventure klingt, ist eine ernstzunehmende Software für den Einstieg ins Internet. Das "Draconis Internet Package" wurde von dem Entwickler Andreas Heitmann unter der Prämisse konzipiert

und entwickelt, daß auch ATARI-User, die kein Multitasking-Betriebssystem installiert haben, problemlos ins Internet gelangen können.



Der Internet-Browser verfügt über eine Vielzahl von Darstellungs-Features, wie sie teilweise von konkurrierenden Produkten nicht angeboten werden. Einzig die Darstellungsgeschwindigkeit beim Laden von Grafiken läßt derzeit noch zu wünschen übrig, doch daran soll schon bald gearbeitet werden. Erfreulich ist auch, daß die Qualität der Darstellungen auch im 16-Farben-Modus hervorragend ist. Die Software wurde auf der Messe in einer Beta-version für 5,- DM Schutzgebühr verkauft und soll schon in wenigen Wochen verfügbar sein. Nebenbei erfahren wir auch, daß der Entwickler sich nach Abschluß der Hauptarbeiten an die Anpassung von Java machen möchte.



M.u.C.S. hatte neben diesem Hoffnungsträger auch zwei interessante Spiele im Angebot, die ab sofort vertrieben werden.

**EU-Soft** Peter Weber präsentierte rechtzeitig zur Messe die ATARI-Forever CD-ROM Teil 4, die mit gewohnt hoher Datenqualität aufwarten kann.

Diesmal sind neben einem großen Maß an ATARI-Software u.a. auch 6400 Liedertexte, Listen zu diversen, derzeit noch verfügbaren PD-Serien, Desk-Icons, Spiele usw. enthalten.

Diese Messe hat es endgültig bewiesen: Auch die Shareware-Softwareanbieter gehören zu den wichtigen Kandidaten des ATARI-Marktes, denn diese sind aktiv, vielleicht sogar aktiver als so manches Unternehmen, und sie bieten erstklassige Software zu niedrigem Preis an.

So z.B. **Michael Ruge**, der sein Hardware-Informations-Werk "Chips'n Chips" in der Version 5.50 vorstellte. Bei Chips'n Chips handelt es sich um einen Shareware-ST-Guide-Hypertext (1.3 KB groß), der sich mit der Hardware von ATARI-Geräten und deren Peripherie auseinandersetzt. Natürlich sind auch die Pinbelegungen der Schnittstellen und der IC-Bausteine aller nur erdenklichen Geräte enthalten. Der Inhalt fängt beim alten 260 ST an, erstreckt sich über das ST-Book und die ATARI-Transputer-Workstation bis hin zum Falcon 030. Neben technischen Infos enthält Chips'n Chips u.a. auch Reparaturtips für häufig auftretende Probleme usw.

Im ausgedruckten Zustand umfaßt das Werk rund 3 große DIN A4-Ringbücher, so daß der Druck sich wohl nicht rentieren würde. Eine Demoversion erhält man bei der Maus Wiesbaden 2 (0611 - 9419126, Datei Chips55D.ZIP) oder über das Internet <http://members.aol.com/michruge/index.html>.

Der direkte Kontakt erfolgt über Michael Ruge, Konrad-Adenauer-Ring 14, 65428 Rüsselsheim, Tel. (06142) 33429.

Bleiben wir bei den Shareware-Produkten, denn auch von der bekannten Telekommunikationssoftware "STarCall pro" von **InLi-Software** gibt es nun die brandaktuelle Version 2.5, die in vielen Bereichen überarbeitet und modernisiert wurde. Für alle, die es noch nicht wissen: STarCall umfaßt ein komplettes DFÜ-Paket mit Modulen für eine Terminal-Software, Fax-Versand und -empfang, Anrufbeantworter sowie Software zum Einrichten einer eigenen Mailbox, die nun auch über ei-



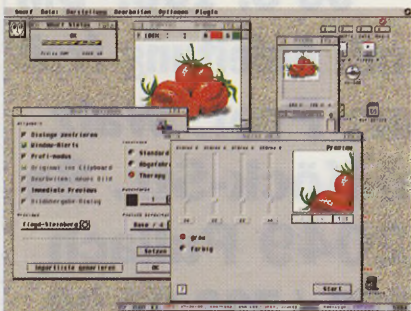
nen eigenen Mailer verfügt.

Erfreulich ist dabei, daß STarCall kontinuierlich weiterentwickelt wird, und daß die Systemanforderungen vergleichsweise gering sind: ATARI ab 1 MB RAM!

Eine Demoversion erhalten Sie unter <http://www.ob.rhein-ruhr.de/infinity> oder über die Mailboxnummer (02363) 55661.

Das Programm kostet zwischen 35,- und 100,- DM (je nach Ausstattung) und kann direkt bei Inli-Software, Ingo Linkweiler, Marktstr. 48, 45711 Datteln, Email [Ingo\\_Linkweiler@do.maus.de](mailto:Ingo_Linkweiler@do.maus.de), bezogen werden.

Ein bekanntes Programm hat sich zu der Gattung der Shareware-Produkte hinzugesellt: **FaceValue**, das nun endlich in der Version 2.0 erhältlich ist. Mit FaceValue erstellt der Anwender im Handumdrehen saubere GEM-Programme. Der Programmierer designed in einem RSC-Editor lediglich eine komfortable und ansprechende Oberfläche, und FaceValue übernimmt den Rest. Ganz so einfach ist es sicherlich nicht, doch mit Hilfe der umfangreichen Bibliothek an Funktionen kann man sich schnell und auf modulare Weise eine eigene Software zusammenstricken, ohne viele Programmierzeilen eingeben zu müssen. Seit der Version 1.1 hat sich sehr vieles getan – zuviel, um es hier in diesem Messebericht umfassend dokumentieren zu können. Daher werden wir in einer der kommenden Ausgaben ausführlich darüber berichten. Wer dennoch schon einmal zugreifen möchte: Das Update beträgt 30,- DM, die komplette Vollversion beläuft sich lediglich über 79,- DM. Wenden Sie sich bitte an Holger Herzog, Vorgartenstr. 9, 66424 Homburg.



Auf dem Stand von **Atos** konnte jeder Besucher u.a. Smurf 1.01 bewundern. **Smurf** ist ein ausgezeichnetes Grafik-

programm mit dem modernen Look und Funktionsumfang der Software von heute. Nach mehrjähriger Entwicklungszeit ist Smurf nun endlich für einen Preis von 69,- DM zu erhalten. Was Smurf so alles kann und beherrscht, lesen Sie bitte in unserem ausführlichen Testbericht in dieser Ausgabe ab Seite 13 nach.

Aber auch **PixArt 4.3** hat wieder Fortschritte gemacht. Einige der Erweiterungen sind z.B., daß man nun auch JPG-Bilder importieren und exportieren kann. Besonders interessant ist auch der Kopierstift, den man ansonsten von größeren PC-Programmen kennt. Die neue Version 4.3 hat also eindeutige Schritte in Richtung EBV-Software gemacht, und wer weiß: Wenngleich sich PixArt und Smurf konzeptionell unterscheiden und erst einmal an unterschiedliche Kundenbedürfnisse richten: Vielleicht sorgt ein geringer Konkurrenzkampf auch für eine beschleunigte Entwicklung auf beiden Seiten?

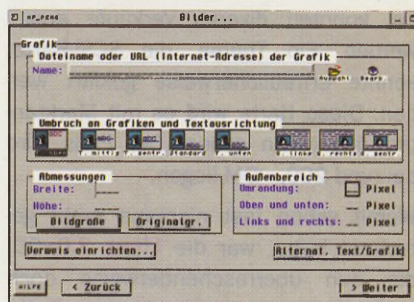
Apropos Konkurrenzkampf: Wer meint, daß die **papyrus**-Entwicklung nun, da das Programm nahezu Einzelkämpfer und ohne Konkurrenzdruck auf dem ATARI-Markt ist, verlangsamt würde, der mußte sich auf der ATARI-Messe eines Besseren belehren lassen. R.O.M. stellte nämlich die aktuelle Version 6 vor, die sich in Bezug auf den Funktionsumfang mit dem PC-Markt mißt. Und auch ein halbes Jahr nach dem letzten Update hat es wieder wichtige Neuerungen gegeben. Zunächst wurde die Oberfläche zeitgemäß dem 3D-Look der Apple- und Windows-Welt angepaßt. Aber auch das Thema Internet wurde elegant integriert, denn papyrus 6 ist nun auch mit der ATARI-Version in der Lage, HTML-Dokumente z.B. für das Internet zu erstellen. Leider ist das Programm erst direkt auf der Messe in Neuss veröffentlicht worden, so daß der ausführliche Test der neuen Funktionen wieder nicht bis zum Redaktionsschluß gelangt ist.

Ein großes Zugpferd des ATARI-Marktes ist mit Sicherheit die DTP-Software **Calamus**, die seit der Übernahme durch den **Inversmedia Verlag** wieder frischen Elan verspürt. Calamus konnte wiederum in einer überarbeiteten und erneuerten Version vorgestellt werden, und auch **adequate**

systems konnte in Neuss wieder mit neuen Modulen aufwarten. Das ist schön – so schön, daß wir in der kommenden Ausgabe ein kleines Calamus-Special veröffentlichen werden!

Nicht neu, aber bewährt und in jüngster Zeit schmerzlich vermißt, ist das Falcon-Grafikprogramm **Apex-Media**, das von nun an wieder hierzulande verfügbar ist und über den Software Service Seidel vertrieben wird. Apex-Media sollte uns allen noch ein Begriff sein, denn dieses unglaublich schnelle und vielseitige Pixel-Malprogramm mit DSP-Support ist so beeindruckend, daß es bei seiner Einführung erfolgreich in einer Sendung des WDR-Computerclubs vorgeführt wurde. Wer dennoch die große Investition scheut und erst einmal einen Einblick gewinnen möchte, der kann sich auch zunächst des Apex Intro" bedienen, das eine abgespeckte Version des Apex Media darstellt. In wenigen Wochen soll nun endlich Apex Alpha, der "Gigant", veröffentlicht werden. Eine Weiterentwicklung auf dieser Schiene ist jedenfalls garantiert.

Auch der **FALKE Verlag** selbst hatte Neues vorzuweisen. Neben dem Vertrieb von NeoN-Grafix wurde rechtzeitig die neueste Version des **HomePage-Pinguin** vorgestellt, der nun noch viel komfortabler geworden ist.



Mit dem aktuellen 2.5er Release kann nun jeder Anwender ansprechende und aufwendige HTML-Seiten gestalten, auch wenn er keine Ahnung von HTML-Programmierung hat. Neu im HP-Pinguin-Paket ist Software zum Erstellen von animierten GIF-Bildern und der Draconis-HTML-Browser, auf dem die HTML-Seiten direkt betrachtet werden können.

Außerdem konnten sich die Besucher vor Ort von der Leistungsfähigkeit des neuen **STEMulator** überzeugen. In einem gemeinsamen Vorführraum von SoundPool und FALKE-Verlag wurde



die neue Musiksoftware aus Frankreich vorgeführt. Neben dem Digital Homestudio sind nun auch Midi-Play, eine Software zum Abspielen von Midi-Files mit Standard GM-Sounds (ohne zusätzliche Hardware) und Expand, ein echter Software-Midi-Expander für den Falcon, der auch parallel zum Sequenzer arbeitet, vorgestellt worden. Weitere Infos hierzu auch in einer der kommenden Ausgaben.

Kommen wir zum **Milan**, der dafür sorgte, daß der Milan-Stand am Samstag schon kurz nach Öffnung der Halle dicht umringt war. Die Besucher konnten vor Ort ihre eigene Software austesten und schon erste Harddiscording-Arbeiten am Milan bewundern. Kurzfristig zur Messe wurde nämlich die STarTrack-Karte von Stephan Wilhelm über einen VME2PCI-Adapter angepaßt. Immer wieder faßten sich die Besucher erstaunt und manchmal auch sprachlos ans Kinn, wenn die Geschwindigkeit des Milan mittels Calamus, Grafiksoftware oder einfachen Daten-Pack-Routinen präsentiert wurde. Definitiver Liefertermin ist nun der Mai 1998. Wer sich also noch eine Gerät der ersten Serie sichern möchte, der sollte sich schleunigst an seinen Händler wenden, denn schon vor Ort konnten diverse Verkäufe erzielt werden. Ein Thema, die SCSI-Karte, konnte erfreulicherweise geklärt werden. Diese Karte wird es mit Marktantritt des Milan geben. Der Preis wird bei rund 200,- DM liegen.

Womit schon fast niemand mehr gerechnet hatte, war die **Linux 2,0**-CD, die nun überraschenderweise doch noch vorgestellt werden konnte. **Delta Labs Media** bot auf der Messe eine randvolle CD-ROM an, die neben 80 MB Main-Bereich auch die grafische Benutzeroberfläche X11 und 450 MB ausgesuchter Linux-Software an. Auf der Messe nutzten wir die Möglichkeit, mit dem Workshop-Referenten R. Hodek über das Thema Linux zu diskutieren, und er ließ zwischen den Zeilen erkennen, daß der Netscape-Communicator schon in absehbarer Zeit auf Linux 2.0 für ATARI laufen könnte, da schon zwei Tage nach Freigabe der Sourcen emsige Entwickler angefangen hätten, daran zu arbeiten.

Dieses würde natürlich nur auf einer adäquat schnellen Maschine Sinn machen (Hades, Milan ...).

Auf dem Stand von **Woller & Link** konnten sich die Besucher über die Leistungsfähigkeit des neuen N.AES erkundigen und außerdem diverse Lösungen wie z.B. das Parallelport-Zip am ATARI vorführen lassen bzw. erwerben.

Echte Neuigkeiten von **ASH** gab es leider nicht, dazu hätte die Messe wahrscheinlich nur wenige Wochen später stattfinden müssen. Aber man konnte schon einmal einen Blick auf die zu erwartende Version zum CAB werfen, in der das Internet-Programm z.B. die automatische Anwahl oder auch Paßwortschutz beherrschen wird. Wir dürfen also sehr gespannt darauf sein, was uns in den kommenden Wochen aus der Stadt am Neckar erwartet.

Für viele Anwender war auch die Vorführung am Stand der Firma **AG-Computer Technik** äußerst interessant, denn erstmals wurde das Ende Juni verfügbare **Netzwerkssystem** auf Basis von NE2000-kompatiblen PCI-Netzwerkkarten vorgeführt. Mit Hilfe dieses Netzwerkes können ATARI-Clones, die über einen PCI-Bus verfügen, mit allen Windows95, -NT, und Linux-Rechnern vernetzt werden, die über ein Netzwerkssystem auf Basis des TCP/IP-Protokolls verfügen. Die gesamte Administrationssoftware usw. wurde im HTML geschrieben, so daß die Anwendung auf allen Systemen identisch sein wird. Mit dieser Netzwerklösung ist den Entwicklern ein großer Schritt gelungen, der für etliche ATARI-User von großem Interesse sein dürfte!

Nun, das war es soweit von den großen Neuerungen. Produkte, die wir in diesem Bericht aus Gründen des Platzmangels ausgelassen haben, werden

sicherlich in einer der kommenden Ausgaben berücksichtigt. Bleibt zu erwähnen, daß es sehr erfreulich ist, wie positiv die auf der Messe angebotenen Workshops aufgenommen wurden. Der Vorführraum mit rund 40 - 50 Sitz- und Stehmöglichkeiten war bei fast allen Themen überfüllt, so daß feststeht, daß auch bei der nächsten Messe wieder Workshops stattfinden werden.

Neuss hat sich als Messe-Metropole des ATARI-Marktes etabliert, so daß einer Herbstmesse nichts mehr im Wege steht. Nahezu alle Aussteller haben bereits jetzt für die Oktober-Messe gebucht, und auch Sie sollten sich das erste Oktober-Wochenende dringend freihalten, wenn Sie eine Chance wie diese nicht verpassen möchten, aktiv am ATARI-Markt zu partizipieren.

Red.

**MusicEdit 3.7**  
**Software für Notation,**  
**Interpretat. MIDI-File.**  
**Milan-Anp. in Kürze!**  
**Notenblatt, Grafik, Text,**  
**Druck in variabl. Größe.**  
**Home 1 S. 49,- DM**  
**Standard 4 S. 98,- DM**  
**Pro 99 S. 198,- DM**  
**Demo mit Anleitung frei!**  
**Autor: Prof. Walz**  
**Anton-Köck-Str. 8a**  
**D-82049 Pullach**  
**Tel. 089 / 793 03 98**  
**Fax 089 / 793 75 82**

# Messe '98 - Nachlese Produkt-News

Endlich wieder da:

## Apex Media ..249.-

Apex Media in der neuen Version 2.41 verleiht Ihrem Falcon die Performance einer Grafik-Workstation. Speziell auf die Fähigkeiten des DSP abgestimmt stellt Apex Media ein universelles Grafik-Tool dar.

Apex Media gliedert sich in verschiedene Funktionsbereiche: Zum einen finden Sie alle Funktionen einer herkömmlichen Grafikbearbeitung: Malwerkzeuge, Block- und Maskenoperationen etc. in einer ausgefeilten Funktionalität. 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. Für Spezialeffekte steht die Sektion Morphing zur Verfügung. Von effektvollen Bildverzerrungen bis hin zu kompletten Morphing-Sequenzen bietet das Programm beinahe alles. Zur Erstellung eigener Filme hat Apex Media eine Schnittstelle für Digitizer.

### Upgrade ..... DM 50.-

Gegen Einsendung Ihrer Originaldisketten

### Falcon Ultimo-Pack 450.-

Superschnelle Speichererweiterung Magnum Falcon (erweitert Ihren 4 MByte Falcon auf 12 MByte RAM) + Grafik-Software Power-Pack:

- **Apex Media**

+ **Neon 3D**

+ **Overlay Multimedia Komplettpaket.**

### Komplettes Software-Paket wie dto., jedoch ohne Speicherkarte 300.-

## Apex Intro 99.-

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 auf Apex Media ist möglich.

## X-Act Chart Publishing 149.-

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.

### STEmulator pro V 1.35 ..... 69.-

Der Bestseller unter den Emulatoren

## Script 5 CD-plus-Version .... 49.-

Aktuelle Script 5 Vollversion mit vielen Extras: Korrespondenz CD mit über 300 Musterbriefen für alle geschäftlichen und privaten Anlässe, über 500 verschiedene Zeichensätze extra sowie ca. 8000 Grafiken zur Illustration Ihrer Drucksachen.

## Teleinfo Pack ..... 39.-

Die aktuelle Telefoninfo-CD des Commutation-Verlages für Linux und Mac, inkl. umfassender Such- und Exportfunktionen und Rufnummernidentifikation; zusammen mit einer neuen Such-Software für Atari-Computer. Läuft auf jedem Atari mit CD-ROM und Festplatte.

### RAM-Erweiterungen

4 MByte f. Atari ST / Mega ST ..... 85.-

4 MByte f. 1040 STE/Mega STE ..... 85.-

Jetzt supergünstig! Erweitern Sie Ihren Atari ST oder STE auf 4 MByte. Bitte bei Bestellung unbedingt Rechnerart angeben!

Bei der STE-Variante ist die Erweiterung rein steckbar. Die Variante für ST, Mega ST erfordert einige Lötarbeiten. Eine Anleitung hierzu ist im Lieferumfang enthalten. Auf Wunsch bieten wir hier einen Einbauservice

### TOS Card inkl. AT-Bus

und Tos 2.06 ..... 99.-

kompakte Tos-Erweiterung für ST und Mega-Rechner.

**Seidel**  
SOFTWARESERVICE

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

**Versand:** per Vorkasse: DM 7.-, ab DM 250.- Bestellwert frei  
(schriftliche Bestellung mit Scheck o. Bargeld, Bargeld aus Sicherheitsgründen bitte nur per Einschreiben!)  
per Nachnahme: DM 12.- Bestellwert zzgl. Nachnahme- und Versandgebühren von DM 12.-  
Ausland: DM 15.- (nur EC-Scheck)



Torsten Runge

## papyrus - Tips und Tricks 2:

# Stammseitenkonzept und Objektbearbeitung

Nachdem im ersten Teil der "papyrus - Tips und Tricks"-Reihe gezeigt wurde, wie man Stammseiten schnell gestalten kann, zeigt dieser Teil die etwas längere, aber exaktere Möglichkeit. Nebenbei werden gleich einige Funktionen der Objektbearbeitung in papyrus gezeigt.

Dadurch, daß im letzten Teil schon eine Vorlagedatei erstellt wurde, kann diese nun geladen und dort fortgesetzt werden, wo der letzte Teil der "papyrus - Tips und Tricks" endete. Für diejenigen, die den ersten Teil nicht gelesen haben, werde ich hier noch mal eine kurze Zusammenfassung (Aufbau der Seiten) geben, so daß auch sie diesem Teil weiter folgen können. Alle, die die Datei jetzt vorliegen haben, können den folgenden Absatz überspringen.

### Kurze Wiederholung

Erstellt wurde ein neues Dokument im Papierformat (SHIFT + CONTROL + L) DIN A5 hoch. Danach wurden alle vorhandenen Stammseiten (Menü "Stammseiten"), mit Ausnahme der Stammseite "Standard" gelöscht und 2 Kopien der "Standard" erstellt, die wir dann in "Linke Seite" und "Rechte Seite" umbenannten. Der Seitenbereich "S.1" bekam diese Stammseiten für linke und rechte Dokumenten- und Folgeseiten zugeordnet. Als nächstes folgten die Einstellungen für die Ränder und Fußtextbereiche, die wie folgt vorgenommen wurden:

#### Stammseite "Linke Seite":

Links: 15      Rechts: 15  
Oben: 10      Unten: 15

#### Stammseite "Rechte Seite":

Links: 15      Rechts: 15  
Oben: 10      Unten: 15

Durch einen Doppelklick auf den weißen Bereich direkt unterhalb des beschreibbaren Dokumentenbereiches gelangten wir dann zur Eingabe des Fußtextes, in dem Platzhalter (CONTROL #) für die aktuelle Seitenzahl und den Dateinamen plazierte wurden.

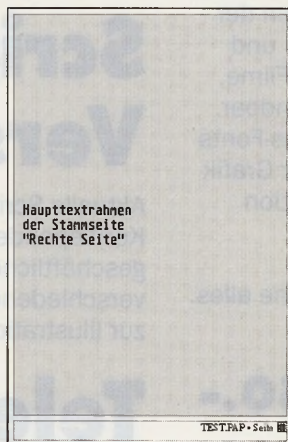


Abb.1: Die Stammseite

Die fertige Stammseite sah dann wie in Abbildung 1 aus.

### Weiter geht's...

Nachdem die Vorlagedatei geladen wurde, erstellen wir mit CONTROL + RETURN eine zweite Dokumentenseite, um später Stammseiten zuweisen zu können. Da unsere Broschüre eine Titelseite und eine Seite mit Impressum oder sonstigen "nicht veränderbaren" (nicht veränderbar, da das Editieren dieser Texte und Objekte nur von der Stammseite aus möglich ist) Informationen erhalten soll, legen wir zwei weitere Stammseiten, "Titelblatt" und "Seite mit Impressum", an. "Titelblatt" soll eine Kopie der Stammseite "Rechte Seite" und "Seite mit Impressum" eine Kopie der Stammseite "Linke Seite" sein. Durch das Kopieren wurden die Randeinstellungen sowie die zuvor eingegebenen Fußtexte in die Kopien mit übernommen. Nun müssen, um hinterher das Ergebnis

sehen zu können, die Stammseiten den Seiten zugeordnet werden, dazu sind folgende Einstellungen zu machen:

|                | Falls links:        | Falls rechts:       |
|----------------|---------------------|---------------------|
| Seite 1 bis 1: | Titelblatt          | Titelblatt          |
| Folgeseite:    | Seite mit Impressum | Seite mit Impressum |
| Seite 2 bis 2: | Seite mit Impressum | Seite mit Impressum |
| Folgeseite:    | Linke Seite         | Rechte Seite        |

Jede Einstellung für einen Seitenbereich muß mit dem "Setzen"-Button separat bestätigt werden, da sie ansonsten verloren geht. Da sich eine nicht so breite Textspalte meistens besser lesen läßt, als eine, die über die ganze Blattbreite reicht, stellen wir im Seitenlayout-Dialog (CONTROL + L) die Spaltenanzahl für "Linke Seite", "Rechte Seite" und "Seite mit Impressum" auf 2 Spalten und für "Titelblatt" auf 3 Spalten. Damit alles gut lesbar bleibt, sollte man bei DIN A5-Seiten nicht mehr als 2 Spalten verwenden, auch wenn theoretisch mehrere möglich sind. Die dritte Spalte beim "Titelblatt" wird noch für einen anderen Zweck benötigt, mehr dazu aber gleich. Zusätzlich sollte für das "Titelblatt" der Fußbereich auf 0 mm gesetzt werden. Beim Seitenlayout-Dialog ist darauf zu achten, daß man vom Wechseln der Stammseiten (im Dialog-PopUp) in jedem Fall den Button "Setzen" betätigen sollte, da sonst sämtliche Änderungen in dem Dialog verloren gehen. Nach dem Verlassen des Dialoges wechseln wir von der Haupttextansicht über den Seitenauswahl-Dialog (ALTERNATE + P) zur Stammseite "Titelblatt" (Abb. 2).

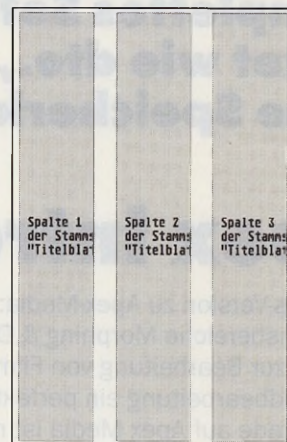


Abb.2: Die Stammseite Titelblatt



## Objektbearbeitung auf der Stammseite

papyrus bietet die Möglichkeit, mehrere Objekte beliebig darzustellen. Zu den Objekten gehören: Textrahmen, Linien, Kreise, Kästen und Grafiken. Um diese bearbeiten zu können, sind rechts im horizontalen Lineal sechs Icons, mit denen man zwischen den verschiedenen Modi umschalten kann.



Abb.3: Die Objektbearbeitungs-Icons

Im jeweiligen Modus ist das Icon selektiert dargestellt. Das erste Icon, der Cursor, dient zur Textbearbeitung, das zweite, der Pfeil, zur Objektbearbeitung (3: Textrahmen; 4: Kästchen; 5: Linie; 6: Kreis). Damit wir während der Bearbeitung unserer Stammseite nicht aus Versehen wieder in die Haupttextbearbeitung zurückschalten und uns Warnmeldungen erspart bleiben, sollte zuerst mit ESCAPE vom Text in den Objektbearbeitungsmodus umgeschaltet werden. Nun kann die Stammseite beliebig bearbeitet werden - es können Objekte mit der Maus verschoben oder kopiert (verschieben bei gedrückter SHIFT-Taste), vergrößert oder verkleinert, hinzugefügt oder gelöscht werden. Beginnen wir mit der rechten Spalte 1; sie soll unsere bearbeitbare Kopfzeile werden, während die beiden anderen Spalten - wie auf den restlichen Stammseiten - für den Text sind. Hierzu wählen wir die Spalte mit der Maus an und betätigen über dem grauen Bereich die rechte Maustaste. Hier können nun Füllmuster, Linienstil, Farbe, Winkel, Lage und Größe, Verankerung, Umfluß und weitere Einstellungen vorgenommen werden.

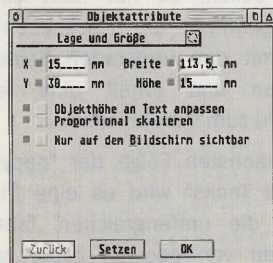


Abb.4: Der Objektattribute-Dialog zur Einstellung der Lage und Größe

Da wir die Lage und Größe der Spalte

verändern wollen, wählen wir den zugehörigen Eintrag aus und gelangen damit in den Objektattribute-Dialog (Abb. 4).

Hier machen wir der Reihe nach für alle drei Spalten die folgenden Einstellungen für Lage und Größe:

|           |             |                  |
|-----------|-------------|------------------|
| Spalte 1: | X: 15 mm    | Breite: 118.5 mm |
|           | Y: 38 mm    | Höhe: 18 mm      |
| Spalte 2: | X: 15 mm    | Breite: 54.25 mm |
|           | Y: 45 mm    | Höhe: 140 mm     |
| Spalte 3: | X: 79.25 mm | Breite: 54.25 mm |
|           | Y: 45 mm    | Höhe: 140 mm     |

Zwischen den einzelnen Rahmen der Spalten kann man entweder durch Verlassen des Dialoges über den OK-Button oder bei geöffnetem Dialog durch Anwählen des gewünschten Spalten-Rahmens mit der rechten Maustaste und vorherigem Betätigen des Setzen-Buttons wechseln.

Um unserer Broschüre einen "festen" Titel zu geben, wählen wir nun im horizontalen Lineal das dritte Objekt-Modus-Icon an und ziehen über der Spalte 1 bei gedrückter linker Maustaste mit der Maus einen beliebig großen Textrahmen auf. Diesen positionieren wir nach gleichem Schema wie bei den Stammseitenrahmen wie folgt:

|          |                  |
|----------|------------------|
| X: 15 mm | Breite: 118.5 mm |
| Y: 18 mm | Höhe: 15 mm      |

Mit einem Doppelklick in dieses Objekt schaltet man wieder in den Textbearbeitungsmodus zurück und kann einen beliebig formatierten (Größe, Ausrichtung, Textfarbe, Font, ...) Text in dieses Objekt hineinschreiben.

Zentriert macht der Text besonders viel her, wenn er von der Fontgröße dann auch noch so angepaßt wird, daß er genau in dieses Kästchen paßt, ggf. kann man die Höhe dieses Textrahmens auch noch passend verändern. Allerdings sollte man hinterher daran denken, daß die anderen (grauen) Rahmen nicht von diesem überlappt werden (am besten 5 mm Abstand dazwischen lassen). Je nach Belieben können hier auch noch weitere Objekte, wie zum Beispiel eine dicke Linie, platziert werden. Da die Platzierung dieser Objekte genauso erfolgt wie die des Textrahmens, möchte ich an dieser Stelle nicht weiter darauf eingehen.



Abb.5: Der Objektattribute-Dialog zur Einstellung des Linientyps

Zur Linienstil-Einstellung (Abb.5) gelangt man übrigens ebenfalls über den Rechte-Maustaste-Popup. Zu den Einstellmöglichkeiten sei noch gesagt, daß sich die Stileinstellungen nur für die Breite "Haarlinie" einstellen lassen, alle anderen Linienbreiten können somit nur als durchgezogene Linien dargestellt werden.

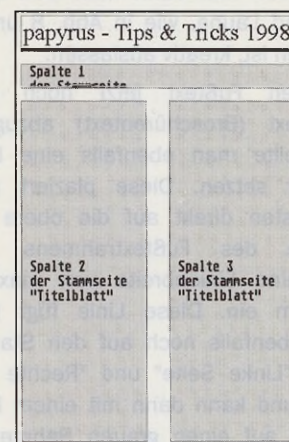


Abb.6: Die Stammseite "Titelblatt" nach der Bearbeitung als Stammseite

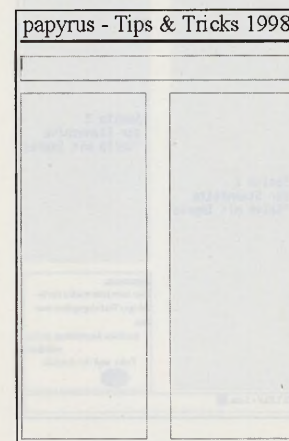


Abb.7: Die Stammseite "Titelblatt" nach der Bearbeitung als Haupttextseite

Nachdem nun die Stammseite "Titelblatt" fertig ist, widmen wir uns der Stammseite "Seite mit Impressum".



Nach Anwahl der Spalte 2 verringern wir im Objektattribute-Dialog die Höhe um das Maß, das der Impressum-Bereich hoch sein soll, z.B. 55 mm. Danach fügen wir unter diesem Rahmen ein Text-Objekt ein, bei dem wir die Position und Maße denen der Spalte 2 anpassen, also:

X: 79.25 mm    Breite: 54.25 mm  
Y: 135 mm    Höhe: 50 mm

Damit der Inhalt dieses Rahmens deutlich vom Broschürentext abgegrenzt ist, werden wir ihn mit einer Haarlinie umrahmen. Dieses geht, indem im Objektattribute Dialog für den Linienstil (erreichbar über PopUp rechte Maustaste) von "ohne Linie" auf einen beliebigen Linienstil umgeschaltet wird. Auch hier kann man sich nach Lust und Laune, wie in Abb. 8 und 9 zu sehen ist, kreativ auslassen.

Um den Fußtext jetzt noch vom Haupttext (Broschürentext) abzugrenzen, sollte man ebenfalls eine Linie darüber setzen. Diese plaziert man am besten direkt auf die obere Objektklinie des Fußtextrahmens und stellt eine Linienbreite von maximal 0.5 mm ein. Diese Linie fügt man dann ebenfalls noch auf den Stammsseiten "Linke Seite" und "Rechte Seite" zu und kann dann mit einem Doppelklick auf einen grauen Rahmenbereich wieder zum Haupttext zurückkehren.



Abb.8: Die Stammsseite "Seite mit Impressum" nach der Bearbeitung als Stammsseite"

Damit uns dieses Dokument nun immer als Vorlage zur Verfügung steht,

ändern wir im Dokumententyp-Dialog (Menü Dokument / Dokumententyp, Abb. 10) den Typ von "normales Dokument" in "Vorlage" ab und speichern die Datei unter einem beliebigen Namen ab.

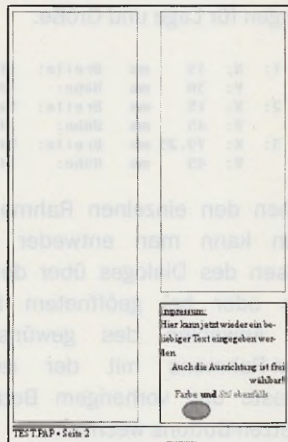


Abb.9: Die Stammsseite "Seite mit Impressum" nach der Bearbeitung als Haupttextseite

Am besten speichert man die Datei in den Ordner "VORLAGEN" im papyrus-Pfad und stellt dem Dateinamen einen Unterstrich voran.

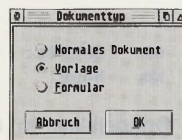
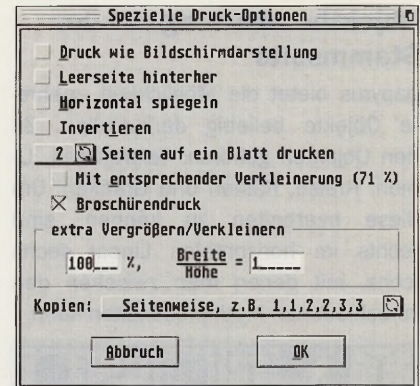


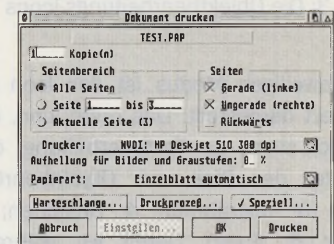
Abb.10: Der Dokumententyp-Dialog

Jetzt kann das Dokumentfenster geschlossen werden, die Vorlagedatei über "Öffnen" oder "Vorlage öffnen" eingelesen und beliebig mit Text, Grafiken gefüllt werden. Solange zwischen der ersten und zweiten Dokumentenseite keine neue Seite mittels CONTROL + RETURN eingefügt wird, werden jetzt automatisch für alle folgenden Seiten die richtigen Stammsseiten gewählt.

Um die Broschüre dann auszudrucken, rufen wir den Dialog "Dokument drucken" (Abbildung 12) über CONTROL + P und dort über den Button "Speziell" den Dialog "Spezielle Druck-Optionen" (Abbildung 11) auf. Hier stellen wir zum Drucken auf DIN A4-Papier die "Anzahl der Seiten auf einem Blatt" auf 2 und selektieren den Button "Broschüreindruck". Nach



Oben: Abb. 11, unten: Abb. 12



Bestätigen mit "OK" gelangen wir wieder zurück zum Dialog "Dokument drucken". Hier fällt auf, daß jetzt, wie in Abbildung 12 zu sehen ist, ein Häkchen in dem Button "Speziell" steht. Dieses weist darauf hin, daß irgendeine spezielle Einstellung vorgenommen wurde und solange dort bleibt, bis sie rückgängig gemacht wird. Nun kann noch die Anzahl der auszudruckenden Kopien eingestellt und dann die Broschüre über den Button "Drucken" ausgegeben werden. papyrus druckt, wenn die Einstellungen wie beschrieben gemacht wurden, die Broschüre jetzt im Format "DIN A4 quer" aus, und zwar auch dann, wenn die Aufforderung zum Einlegen eines Blatts im Format DIN A5 aufgefordert wird, so daß man das Blatt hinterher nur noch in der Mitte zu falten braucht.

Hat man zuvor eingestellt, daß nur die geradzahlgigen Seiten ausgedruckt werden sollen, so hat man danach die Möglichkeit, die Rückseiten der Blätter mit den ungeraden Seiten zu bedrucken und erhält eine fertige Broschüre zum Durchblättern.

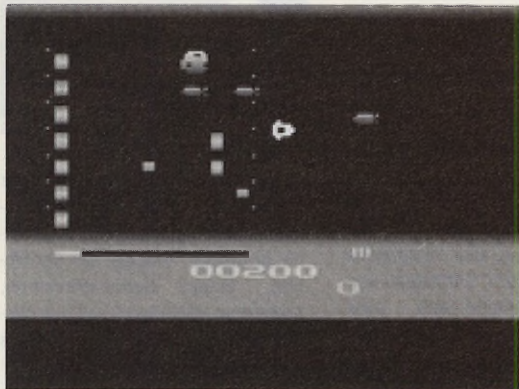
In der nächsten Folge der "papyrus - Tips und Tricks" wird es eine Einführung in die umfangreichen Tabellenfunktionen von papyrus geben sowie eine Liste mit den Tastatur-ShortCuts von papyrus 5.5x.

**Torsten Runge**



Matthias Jaap

# Die Rückkehr des VCS - Oystron



**Fesselnder Shooter im bekannten VCS-Look! Zu finden ist das Game im Internet.**

Punkte zu erreichen. Man steuert ein kleines Raumschiff am linken Bildschirmrand, kann aber fast bis zum rechten Rand steuern. Dies ist allerdings nicht besonders ratsam, da von dort eine breite Gegnerfront nach links fliegt. Einige der Gegner kön-

nen abgeschossen werden, manche sind schußunempfindlich, und wieder andere trauen sich nur zu dritt raus. Die Gegner schießen nicht zurück, was aber nicht heißt, daß das Spiel einfach wäre. Häufig hinterlassen nämlich abgeschossene Gegner ein leuchtendes Rechteck, das über den Bildschirm wandert. Dies sollte eingesammelt und auf der linken Hälfte des Bildschirms abgelegt werden. Wird das Rechteck jedoch nicht rechtzeitig eingesammelt, kehrt es als unzerstörbarer, beleidigter grüner Käse zurück (zumindest sieht das Sprite nach einem Käse aus). Beim Ablegen der Rechtecke kommt etwas Tetris ins Spiel: Ist eine Reihe aus abgelegten Rechtecken gebildet, gibt es Bonus-

punkte. Einige Gegner sind allerdings auch interessiert an den abgelegten Steinen und klauen sie oder jagen gleich eine noch nicht vollständige Linie in die Luft.

Grafisch ist das Spiel sehr gut gelungen und zeigt ständig mehr als 16 Farben auf dem Bildschirm – die 256 Farbtönen bestehende Palette des VCS spielt hier ihre Stärken aus. Trotz dieser Farbenpracht ist das Spiel sehr schnell, und es flackert auch bei mehr als 10 Sprites auf dem Bildschirm nichts – da hätten sich manche VCS-Programmierer ein Beispiel nehmen können, denn es gibt VCS-Spiele, die trotz weniger Farben und Sprites wie wild flackern (Pac-Man). Der Sound bietet außer Schuß- und Explosionsgeräuschen nichts Besonderes.

## Fazit

Oystron gehört zu den besten VCS-Shot'em ups und ist – für VCS-Verhältnisse – ein absolutes Spitzengame.

## Oystron

|             |                     |
|-------------|---------------------|
| Hersteller: | ubk.                |
| Genre:      | Shot'em up          |
| Rechnertyp: | ATARI VCS 2600/7800 |
| Preis:      | Freeware            |
| Grafik:     | 87%                 |
| Sound:      | 70%                 |
| Spaß:       | 80%                 |
| Gesamt:     | 82%                 |

## POWER PD Pakete

|                     |                    |                  |                    |                     |
|---------------------|--------------------|------------------|--------------------|---------------------|
| 1. Spiele V.1 s/w   | 8. Farbspektakel   | 15. Business     | 22. STE-Demos, f   | 29. Farbbilder      |
| 2. Anwendungen      | 9. Erotik 1 & 2 J. | 16. Quiz & Party | 23. Zeichnen       | 30. Midi & Musik V2 |
| 3. Farbspiele       | 10. Digimusk       | 17. Sportspiele  | 24. Brettspiele    | 31. Haushalt/Fam.   |
| 4. Einsteiger       | 11. Wissenschaft   | 18. Lernen       | 25. Clip-Art V.3   | 32. Spiele V.2 s/w  |
| 5. Clip-Arts V.1    | 12. Utilities      | 19. Signum-PD    | 26. Datenbanken    | 33. Farbspiele V.2  |
| 6. Midi & Musik V.1 | 13. TOP ACC's      | 20. Ballerspiele | 27. Schule         | 34. Finanzen/Börse  |
| 7. Erotik >16 J.    | 14. DTP, s/w       | 21. Clip-Art V.2 | 28. Adventure/Sim. | 35. DFÜ/BTX         |

## 35 Pakete

\* je 5 Disketten  
\* randvoll mit TOP PD-Programmen  
\* je Paket nur DM

**15,-**

## ★ ATARI-SPIELE ★

|                  |      |
|------------------|------|
| Ninja Remix      | 15,- |
| Total Recall     | 15,- |
| Fire & Forget II | 20,- |
| Amberstar        | 20,- |
| Zombie           | 10,- |
| Blue Angels      | 15,- |
| Moonshine Racer  | 20,- |
| Hard Drivin'     | 20,- |
| Crime Wave       | 15,- |
| Bonanza Bros.    | 20,- |
| Dragons Lair II  | 20,- |



## ... für Kinder

|                    |      |
|--------------------|------|
| Garfield           | 10,- |
| Kid Gloves II      | 20,- |
| Car Up             | 15,- |
| Cartoon Capers     | 10,- |
| Axel's Magic Hamer | 10,- |

## PREISKNÜLLER

|                  |     |
|------------------|-----|
| Day of the Viper | 8,- |
| Bad Company      | 8,- |
| Brain Blaster    | 8,- |
| No Second Prize  | 8,- |
| Greg Norman Golf | 8,- |

## Fighting Soccer

|             |     |
|-------------|-----|
| Iron Lord   | 8,- |
| Rampage     | 8,- |
| Aquanaut    | 8,- |
| Corporation | 8,- |
| Spiderman   | 8,- |

## Pipe Mania

|                       |      |
|-----------------------|------|
| Great Court Tennis II | 15,- |
| Oriental Games        | 10,- |
| Swap                  | 10,- |
| Snowstrike            | 10,- |
| The Second World      | 20,- |

## ★ PREISHAMMER ★

10 Originalspiele für nur **49,- DM !!!**

|                      |                              |            |
|----------------------|------------------------------|------------|
| 1. No Second Prize   | 2. Iron Lord                 | 3. f. Bat  |
| 4. Greg Norman Golf  | 5. Fighting Soccer           | 6. Thrust  |
| 7. Amazing Spiderman | 8. Bad Company               | 9. Tangram |
| 10. Day of the Viper | "Nur solange Vorrat reicht!" |            |
| Scartkabel für Atari | <b>24,95</b>                 |            |
| Atari-Maus           | <b>29,95</b>                 |            |
| Joystick für Atari   | <b>24,95</b>                 |            |
| Gamepad für Atari    | <b>29,95</b>                 |            |

## MARKERT Computer

Eichholzweg 11 \* 97922 Lauda  
Tel.: 09343/3854 \* Fax: 09343/58411  
Tel. ab 13.45 Uhr 07931/52828

## Versandkosten:

Vorkasse: 6,95 DM / Nachnahme: 10,50 DM  
PS: Unsere Katalogdisk für ATARI gibt's gratis!  
Händleranfragen erwünscht

# Public Domain- & Shareware-Serie

## Programm des Monats

181

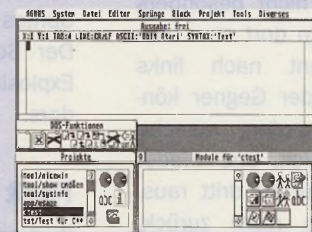
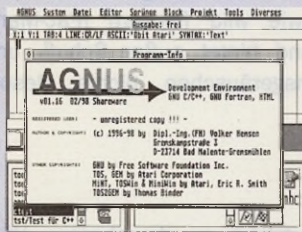
### Agnus 1.16

Abnus ist eine moderne Entwicklungsumgebung für GNU C/C++, es bietet viele interessante Features unter anderen:

- Ansteuerung des GNU-Systems: Compiler, Linker, Librarian, Profiler, Debugger u.a.
- leistungsfähige Projekt- und Modulverwaltung
- integrierter Quelltexteditor mit vielen hilfreichen Funktionen

- wie z.B. der syntaxsensitiven Farbdarstellung
- moderne GEM-Benutzeroberfläche in Deutsch und Englisch
- lauffähig auf allen TOS-kompatiblen Rechnern unter Single-tasking TOS, MiNT-TOS, Multi-TOS, N.AES, Geneva, Magic
- Anleitung als ST-Guide-Hyper-text

Einen ausführlichen Test finden Sie in dieser Ausgabe (5/98).



182

### ATOS 1/98

Die Ausgabe 1/98 des ATARI Magazins im ST-Guide Hypertext Format mit sehr vielen Artikeln über neueste Software, z.B. ST-Guide für Windows, einen N.AES 1.2 Test, Connect 97 und UDO, außerdem einen Artikel über die Geheimnisse des PCI Busses des Milan.

183

### IO-Converter 2.56

IO Converter ist ein Filter zur Bearbeitung der In- und Outfiles beim Maustausch. IO-Converter wirkt direkt auf das In- bzw. das Outfile und ist in der Lage, Zeichen und Strings innerhalb von In- bzw. Outfile-Blöcken zu ersetzen. In welchen Blöcken was ersetzt wird, kann spezifisch definiert werden. Hierzu dient eine Filterdatei. IO-Converter kann beispielsweise dazu verwendet werden, den Zeichensatz insgesamt zu konvertieren oder verschiedene Signaturen, Begrüßungen oder Footer auszuwählen und anzuhängen sowie den Zeilenumbruch zu übernehmen, wobei er im Gegensatz zum Umbruch in der Maus auch Quotes berücksichtigen kann. Alle Funktionen des IO-Converters können abhängig vom Empfänger bzw. der Gruppe oder

auch dem Mailtext oder Betreff konfiguriert werden. Ein ausführliches Helpfile liegt bei.

### Filters 2.6

Filters ist ein TTP, das als Filter in CAT installiert, den Filterslot beliebig erweitert, so daß theoretisch beliebig viele Filter für CAT eingesetzt werden können. Es gibt Variablen für Tag, Jahr (jj & jjjj), Monat, Monatsname, Tagesname, Stunden, Minuten zum Backuppen des Outfiles und vieles andere. Wenn eine Shell installiert ist, können auch Shellkommandos ausgeführt werden.

184

### Elektronik FAQ



Dies ist die Version 4 (vom 02. April 1998) der Elektronik FAQ der Mausgruppe ELEKTRONIK in der Version für ATARI (ST-Guide), Apple Mac (Hyperion) und Windows95 (Winguide) basierende Computer. Es bietet viele Informationen über

die Themenbereiche Computertechnik, Video, Audio, Platinenherstellung, Normen, Meßtechnik und vieles andere. Eine unerschöpfliche Informationsquelle.

### SAMxPLAY

SAMxPLAY ist ein Programm zum Abspielen aller gängigen Sampleformate in unbegrenzter Länge mit wahlweiser Option zum Abspielen auch von Festplatte, Diskette, MOD, CD, ZIP etc. Weiterhin besitzt SAMxPLAY verschiedene Filter für eine bessere Wiedergabequalität (Interpolation, Oversampling, ASM-Analyse (Knackfilter) etc.), welche in Echtzeit während des Abspielens angewandt werden. SAMxPLAY versteht die Formate AVR, WAV, CIT(Fortune), DVS, HSN, DIG, ASM, SND/AU, IFF (Amiga 8SVX)... Und es können über eine Mini-Formatsprache eigene unbekannte Formate definiert werden. Ein ausführliches Hyperfile liegt bei.

185

### Bootconf

BOOTCONF ermöglicht das Konfigurieren aller Bootparameter von TT und Falcon, die im nicht flüchtigen RAM (NVM) abgelegt sind. Diese Einstellungen werden nach einem Reset aktiviert. Dies sind z.B. die Video Parameter, das zu bootende Laufwerk und anderes.

### Unrar 1.0

Unrar ist ein Depacker für das aus Rußland stammende und immer mehr benutzte Archivformat RAR. RAR bietet hervorragende Packraten besonders für Multimedia Daten. Es liegen die C Sourcen bei, so daß man die Unpack Routinen in eigene Projekte integrieren kann.

### Setdev 7

Setdev 7 setzt den Default COM Port des Falcon von Device 6 auf Device 7. Da das Device 6 intern zwar vorhanden, aber nach außen nicht herausgeführt worden ist, führt dies immer wieder zu Irritationen, wenn Software das Default Device benutzen möchte.

### SHORTY 1.00

Shorty schrumpft die Headerfiles \*.H auf das Nötigste ein, so daß die Kompilierungszeiten mittels z.B. PureC Compiler kürzer werden. Es wird im INCLUDE ein Ordner namens TRANSFRM mit den kurzen

Headerfiles angelegt, so daß die Original Headerfiles unangetastet bleiben.

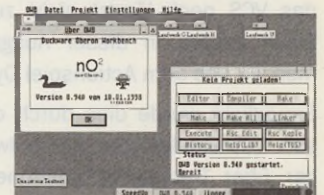
### Dialer 96



Dialer ist ein elektronisches Adreßbuch mit Anwahlmöglichkeit. Es enthält eine Online-Anzeige der Gebühren und kann eine Gebührenabrechnung erstellen. Es hat eine grafische Anzeige der Tarifzonen, einen Gebührenrechner, außerdem die Möglichkeit des Ausdrucks in Form eines Adreßbuches uvm.

186

### NOS2 Oberon (HD Diskette)



Das von Christian Felsch und Martin Schubert renovierte STJ-Oberon in der ersten öffentlichen Version. Compiler und Linker, kein Load-Time-Linking mehr, voller Oberon-2-Sprachstandard. Noch eine etwas spärliche Dokumentation; da quasi eine Entwicklerbeta. Die Sourcen des Systems liegen bei. Es wird ein Multitasking Betriebssystem benötigt. Hiermit ist auch auf dem ATARI objektorientiertes Programmieren möglich.

187

### Disk Index 1.95



DISKINDEX ist das Programm zur kompletten Inhaltsverwaltung für alle Disketten, Fest-, Wechselplatten, magneto-optischen Disketten und CDs. Es liest automatisch alle Inhaltsverzeichnisse und bietet viele Anzeige-, Such-, Sortier-, Vergleichs-, Kopier- und Ausgabemöglichkeiten. Alle Einstellungen können

# Public Domain- & Shareware-Serie

nen dabei individuell auf die eigenen Bedürfnisse abgestimmt werden. Jeder Datei und jeder Diskette kann man einen ausführlichen, mehrzeiligen Kommentartext über Sinn und Zweck zuweisen. Dies trägt wesentlich zum Wiederfinden und zur Ordnung bei.

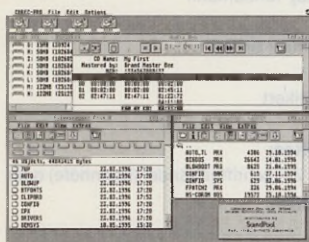
188

## StarFax

StarFax ermöglicht es, mit dem ATARI und einem CLASS 2 / Gruppe 3 kompatiblen Fax-Modem (TKR, ACCEX, ZYXEL, CSR und viele andere) Faxe zu erstellen, verschicken und empfangen. StarFax ist ein Modul zum Terminalprogramm StarCall, aber auch ohne StarCall lauffähig. StarFax kann einfach in eigene Programme eingebunden werden, für die Entwicklung neuer Fax-Treiber gibt es ein Programmiertool.

189

## CD Recorder



Dieses Programm ist für Besitzer des Programmes EGON CD-Utilities gedacht, die ein Audio unterstützendes CD-ROM Laufwerk besitzen. Mit diesem Programm ist es möglich, Musikstücke von einer Audio CD im sogenannten WAVE Format auf Festplatte zu speichern. Dies hat Vorteile beim Datenaustausch mit PCs, da diese im allgemeinen das von EGON verwendete DVS Format nicht unterstützen.

## Solar Tracker

Ein Soundtracker für den Falken. Spielt Musiken mit bis zu 200 Kb Größe. Während des Abspielens wird eine Grafik angezeigt, über die sich ein Sprite bewegt.

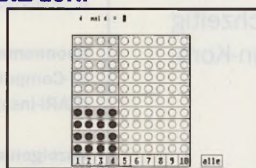
## Wave 16

Waveplayer für alle ATARI-kompatiblen Computer mit Falcon Soundhardware und ST Grafikkarte.

Dies sind grundsätzlich der Falke, Mega STE mit Startrack Soundkarte und TT mit Startrack Soundkarte.

Dieses Programm dient dazu, Musiken, die in dem vor allem auf PCs sehr verbreiteten WAVE Format vorliegen, abzuspielen. Es unterstützt in der vorliegenden Version die Frequenzen 44 kHz, 33 kHz und 22 kHz, Mono und Stereo, 16 Bit.

## 1x1-Lern



Dieses Programm soll das Erlernen des 1x1 direkt durch Sichtbarmachen der Sachverhalte unterstützen.

## Nimm 20

Dieses Spiel wurde in der Zeitschrift "Spektrum der Wissenschaft" vorgestellt und kommt aus England. Gespielt wird normalerweise mit Zahlenkärtchen, die von den Spielern abwechselnd weggenommen werden. Das Spiel dient zum Üben des kleinen 1x1. Es darf nämlich nur eine Karte weggenommen werden, die entweder ein Teiler oder ein Vielfaches der vorher genommenen Karte ist.

## Zahlenstrahl

Kleines Lernprogramm zum Finden der Zahlen von 1 bis 99 auf dem Zahlenstrahl bis 100. Für Kinder der 1. und 2. Klasse.

## VN-Reader

VN-Reader dient zum Erstellen von Vorwahlnummerdateien für das Terminal Programm Connect.

190

## Pingo 1998

Neuaufgabe des ATARI 8 Bit Klassikers "Pengo" für den Falken. Man steuert einen Pinguin und muß seine Gegner töten, indem man seine Blöcke anstößt, die über den Bildschirm flutschen und alle Gegner, die im Weg sind, zermalmen. Diese Version beinhaltet nur die Klassik Version von Pingo, die dem 8 Bit Vorbild nachempfunden ist. Bei der Musik handelt es sich um

MOD Files, die über den DSP abgespielt werden.

## Updates

160

## Freedom 2.04

In die neue Version des ultimativen Fileselektors sind wieder viele Änderungen eingeflossen. Dies sind unter anderem BubbleGEM Unterstützung, Anpassungen an PCI Macs, die Dokumentation wurde erweitert, eine neue Liberty Version liegt bei und einige Fehler wurden beseitigt, insbesondere das Speichern der Konfigurationsdatei

66

## CAT 4.07

Bei den CAT Programmierern tut sich zur Zeit einiges. Hier ist schon wieder ein neues Update mit diversen Bugfixes und ein paar Neuerungen. Eine Liste mit den bisherigen Änderungen ist in CHANGES.TXT nachzulesen.

## CAT Putz 4.07

Auch CAT Putz hält die Entwicklungszyklen ein und liegt jetzt in einer neueren Version vor. Ein lauffähige CAT-Installation wird vorausgesetzt.

## Haben Sie Software geschrieben?

Haben Sie auch eine PD- oder Shareware-Software entwickelt, die Sie einem größeren Publikum zugänglich machen möchten?

Dann senden Sie uns das von Ihnen erstellte Programm per Post zu.

Sinnvoll ist es auch, wenn Sie bereits eine kleine Beschreibung des Programmes sowie (wenn möglich) einige Bildschirm-Kopien beilegen, die wir dann in unserer PD-Rubrik abbilden können.

Vergessen Sie bitte auch nicht, die Systemvoraussetzungen für den Betrieb Ihrer Software anzugeben.

Sie sollten außerdem schriftlich bestätigen, daß die vollen Rechte der Software bei Ihnen liegen.

## Achtung, neu!

Jeder Einsender einer eigenen PD-Software erhält von uns einen Gutschein über 3 PD-Disketten aus der laufenden Rubrik inklusive Porto und Verpackung.

## DIREKT-VERSAND

Die Original-Disketten unserer Sammlung gibt es nur direkt beim FALKE-Verlag.

### 1. Schriftliche Bestellung

- Der Kostenbeitrag für eine Diskette beträgt DM 10,-
- Hinzu kommen Versandkosten in Höhe von DM 5,- (Ausland DM 15,- / nur bar oder EC-Scheck)
- Die Bezahlung erfolgt bar, per Scheck oder Nachnahme
- Bei Nachnahme fallen DM 8,- Nachnahmegebühren an.
- Ab einem Bestellwert von DM 50,- entfallen die Versandkosten
- Der Versand kann aus technischen Gründen **ausschließlich** gegen Nachnahme oder Vorkasse erfolgen.

### 2. Bestellung per Tel.

**FALKE Verlag**  
**"PD-Versand"**  
**Moorblöcken 17**  
**24149 Kiel**

**Tel. (04 31) 27 36-5**  
**Fax (04 31) 27 36-8**

Mo. - Fr. 11.00 - 13.00 Uhr  
Di. & Do. 15.00 - 17.00 Uhr

# VORSCHAU 29.5.98

In der nächsten Ausgabe lesen Sie u.a.

## ATARI & Musik



Das June-Audio-Lable produziert schon seit vielen Jahren seine Musik mit dem ATARI.

Wir haben einen Blick hinter die Kulissen geworfen, uns angeschaut, wie die ATARIs in das Musiksysteem einbegunden sind usw. Auf der Popkom in diesem Jahr wird June-Audio vertreten sein und Produktionen vorstellen.

## Software



Bis zur kommenden Ausgabe haben wir eine Menge an neuer Software, CD-ROMs usw. zu verarbeiten. Nicht zuletzt Delta Labs Media hat gleich mehrere neue CD-Titel vorgestellt.

Aber auch Lable X von M.u.C.S. verspricht ein tolles (CD-) Lable-Programm geworden zu sein. Die Beta-Version wird von uns getestet.

## Milan-Kompatibilität



Der Milan wird nun ab Mai 1998 bundesweit bei allen Milan-Fachhändlern erhältlich sein. Wir werden rechtzeitig zum Redaktionsschluß ein Demo-Gerät zur Verfügung haben, das wir auf Herz und Nieren überprüfen. Gleichzeitig erstellen wir die erste Milan-Kompatibilitätsliste.

## Hier wird es bunt ...



Für Smurf wird es in absehbarer Zeit ein Modul-Development-Kit geben, damit Sie eigene Tools und Filter erstellen können.

Außerdem scheint die Wiederbelebung des Lynx bevorzustehen, da viele neue Titel im Anmarsch sind. Darum haben wir eine Liste der neuen Spiele zusammengestellt und einige der Games auch schon getestet.

Die Ausgabe 6/98 der ST-Computer & ATARI-Inside erscheint am 29. Mai 1998

## Ihre Meinung ist erwünscht & Fragen an die Redaktion

Liebe Leser,  
als Redaktion der ST-Computer & ATARI-Inside sind wir stets bemüht, die Qualität dieser Fachzeitschrift so hoch wie möglich anzusetzen. Daher bitten wir Sie, uns Ihre Meinung bzw. Kritik zur jeweiligen Ausgabe schriftlich oder telefonisch zu übermitteln.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß die Redaktion nur **dienstags von 15.00 - 17.30 Uhr** unter der Rufnummer 0431 / 27 365 Ihre Fragen beantworten kann. Außerdem nehmen wir Leserbriefe auch als e-mails unter [st\\_inside@gic.de](mailto:st_inside@gic.de) entgegen.

Vielen Dank für Ihr Verständnis!

## Impressum

**Chefredakteur:** A. Goukassian

**Redaktionelle Mitarbeiter:** Thomas Göttisch, Ralf Schneider, Thomas Raukamp, M. Jaap, Kay Tennemann, R. Wolff, Helge Bollinger, Hans Paulsen, A. Guthke, M. Fichtenbauer, Torsten Runge, Michael Neihls

### Redaktion:

Falke Verlag - A. Goukassian  
Moorblöcken 17  
24149 Kiel  
Tel.: 04 31 / 27 36-5  
FAX: 04 31 / 27 36-8  
BTX: ATARI Inside#  
Internet: <http://www.atari.de/falkeverlag>

### Verlag:

FALKE Verlag (siehe Redaktion)

### Verlagsleitung:

A. Goukassian

### Abonnementbetreuung:

ST-Computer: Tel.: 0 34 1/9954366  
ATARI-Inside: Tel.: 0 43 1 / 27 365

### Anzeigenleitung:

Ralf Bernhard 0 61 51 / 94 77-23

### Anzeigenbetreuung:

Jan Rüger 0 61 51 / 94 77-22

### Anzeigenpreise:

nach Preisliste Nr. 11, gültig ab 01.01.1996  
ISSN 0932-0385

**Grafische Gestaltung:** A. Goukassian, M. Lindenberg

**Titelgestaltung:** Kay Tennemann

**Druck:** Frotzcher Druck GmbH

**Lektorat:** D. Schweikert

### Bezugsmöglichkeiten:

ATARI-Fachhandel, Zeitschriftenhandel (Bahnhöfe) oder direkt bei den Verlagen.

ST-Computer / ATARI-Inside erscheint 11 x im Jahr

**Einzelpreis:** 9,80 DM

**Jahresabonnement:** 98,- DM

**Jahresabonnement mit SP-Diskette:** 148,- DM

**Europ. Ausland:** 148,- DM **Luftpost:** 256,- DM

In den Preisen ist die gesetzl. MwSt. und die Zustellung enthalten.

### Manuskripteneinsendung:

Manuskripte jeder Art werden gerne 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 allgemeinen AGBs. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung.

### Urheberrecht:

Alle hier veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages 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, in Schaltbildern, Aufbauskiizen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.

© Copyright 1998 by FALKE-Verlag

## Externe Festplatte für Atari: 210MB, SCSI, komplett eingerichtet für nur 255,-

### Der Renner: LYNX II für nur 59,-

Spiel und Spaß für unterwegs und für zuhause: der LYNX mit Farbdisplay, 16-Bit Power, Stereo-Sound-Ausgang, umschaltbar für Rechts- und Linkshänder und für Batterie- und Netzbetrieb geeignet, ist immer eine gute Wahl, egal ob als Geschenk oder für das eigene Vergnügen. Bei der großen Auswahl an wechselbaren Spielen bleibt der LYNX immer eine Herausforderung. Herausfordern kann man auch seine Freunde, denn es lassen sich bis zu vier LYNX per Comlynx-Kabel zusammenschalten, um mit- und gegeneinander anzutreten.



Bei einem Freundschaftspreis von nur DM 59,- kann man sicher nichts verkehrt machen; so günstig gibt's nichts Vergleichbares - garantiert!

#### Spiele-Auswahl (in Klammer: Anzahl Spieler bzw. LYNX)

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

Spielebeschreibungen ohne Gewähr

### Ersatzteile

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



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

## Portfolio

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

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

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



Das Ding, das man hat!

Komplette Zubehörliste anfordern!

## Falcon für nur 999,-

Der Falcon: nach wie vor die erste und preiswerteste Wahl für Musiker. Nur noch wenige Stücke lieferbar. Seine Daten lassen sich sehen: etwa 4-mal höhere Geschwindigkeit im Vergleich zum ST, mit DD/HD-Floppy, großer Speicher von bis zu 14MB, Audibearbeitung in CD-Qualität und vieles mehr machen den Falcon zum idealen ST-Nachfolger. Wann steigen Sie auf?

Atari Falcon O30 mit 4MB RAM: **DM 999,-**

#### Komplett-Set:

Atari Falcon, mit Festplatte, komplett eingebaut und fertig eingerichtet, dazu den Monitor SM 124 mit Adapter. Alles zusammen für **nur DM 1199,-** (solange Vorrat reicht)

### Schnäppchen

|                                     |       |
|-------------------------------------|-------|
| Monitor SM 124                      | 129,- |
| Ajax, HD-Floppycontr.               | 44,-  |
| Coprozessor für Falcon              | 99,-  |
| Maus für Atari                      | 49,-  |
| Optische Maus                       | 69,-  |
| Speichererweiterungen:              |       |
| 4MB für TT                          | 88,-  |
| 16MB für TT                         | 155,- |
| 4MB für Stacy                       | 277,- |
| Festplatten für Atari:              |       |
| 210MB, SCSI, nackt                  | 133,- |
| 1 GB, SCSI, nackt                   | 299,- |
| 2 GB, SCSI, nackt                   | 399,- |
| 540MB, SCSI, extern                 | 333,- |
| A2 Tintendrucker BJ 330             | 666,- |
| Trommel für SLM 605                 | 166,- |
| Laserdrucker, 12 S/min.(AS)         | 699,- |
| SLM 804 und SLM 605 zum Ausschlagen | 20,-  |
| PC-Tastatur direkt am Atari:        |       |
| Interface solo                      | 79,-  |
| dto. mit PC-Tastatur                | 111,- |
| CD-ROM 4-fach SCSI                  | 166,- |
| dto. im ext. Gehäuse                | 277,- |
| Calamus 1.09                        | 59,-  |
| Book One                            | 20,-  |
| K-Spread 4 Tab.kalkulation          | 99,-  |

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

### Tip des Monats

Unser aktueller Tip, der sparen hilft:

Der Milan wurde und wird vielerorts angeboten, **aber keiner hat ihn!**

Wenn der Milan lieferbar ist, werden wir ihn **unabhängig** testen und jedem Interessenten diesen Test zur Verfügung stellen und, wenn er unseren strengen Anforderungen genügt, selbstverständlich auch äußerst günstig anbieten.

Unser Tip also: Lassen Sie sich nicht verrückt machen und warten Sie ab, bis der Milan da ist. Wir informieren Sie rechtzeitig.

Der Tip des Monats läuft bis zum .... ?

### Gehäuse + Tastatur

Machen Sie 'was aus Ihrem IO40er oder Ihrem Falcon:

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

**Komplett-Set: nur 199,-**



### Portfolio-Set Atari

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

### Portfolio-Set PC

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

**Händler aufgepaßt: Neue HEKs für unsere Portfolio-Sets. Bitte per Fax anfragen!**



Telefonzeiten: MO. - FR. von 14 - 18 Uhr  
Besuchszeiten: Bitte vereinbaren Sie zunächst einen Termin mit uns!

Es gelten unsere Geschäftsbedingungen



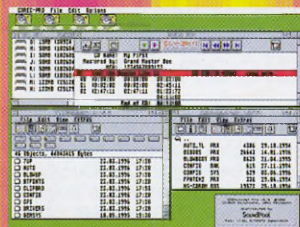
Rufen Sie doch mal an



# SoundPool Digital Audio & CD Recording



**AudioMaster 199,- DM**  
Das professionelle Mastering System für Atari Falcon. Non destructive Editing, umfangreiche Schnitt- und Cuelist-Funktionen.



**CDRecorder 2 349,- DM**  
State of the Art CD-Recording Software für Atari ST/TT, Falcon und Hades. CD-ROM, Redbook Audio CD, Mixed-Mode, CD-Extra und Multisession CD.



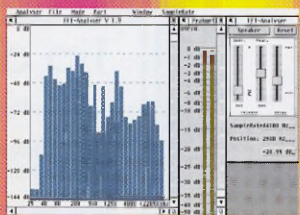
**AudioTracker 199,- DM**  
Acht-Spur Harddisk Recording Software für Atari Falcon. Mit Mischpult, Audio-Wave Editor und DSP-Effekten.



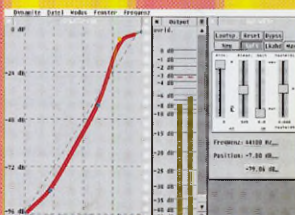
**WaveMaster 199,- DM**  
Audio-Wave Editor als Accessory oder standalone Programm zum Editieren von Audio Files (z.B. in Kombination mit Cubase Audio).



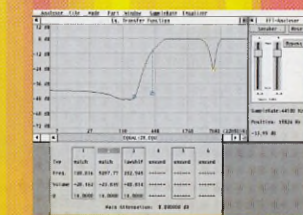
**DeNoiser 299,- DM**  
Realtime DeNoiser zum Entrauschen von Audio Aufnahmen. Falcon DSP Software mit Fingerprinanalyse und High Quality Filterverfahren.



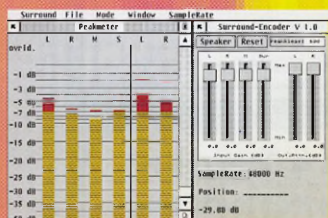
**Analyser 299,- DM**  
Realtime FFT-Analyser zur optischen Kontrolle von Audiosignalen. Falcon DSP Software mit Terzband-, Singlefrequenz- und Sonogrammdarstellung.



**Dynamite 299,- DM**  
Multi Dynamik Prozessor zum Bearbeiten der Pegelspitzen und Lautstärken. Falcon DSP Software mit Kompressor, Limiter, Expander und Gate Funktion.



**EQ 299,- DM**  
High Quality EQ zum exakten Wave-Shaping von Stereoaufnahmen. DSP Software mit Bandpass, Notch, High- und Lowshelf sowie Low Frequency Mode.



**Surround 299,- DM**  
Realtime Surround Encoder für Vierkanal Mischungen (Kino-Ton). Falcon DSP Software mit faszinierende Kanaltrennung - ideal für Videovertonung!



**Zero-X 299,- DM**  
Das Tool für Musiker mit Sampler und Atari. Zerlegt Drumloops, loopt jeden Sound und überträgt die Samples per SCSI oder MIDI-Dump in den Sampler.

**Neu!**

## CD KLEINSERIEN BRENNSERVICE CD Quick Copy

|                      | 25-49 | 50-74 | 75-99 | 100-149 | 150-199 | ab 200 |
|----------------------|-------|-------|-------|---------|---------|--------|
| Audio CD bis 20 min. | 4,64  | 4,52  | 4,41  | 4,29    | 4,18    | 4,06   |
| Audio CD bis 40 min. | 4,87  | 4,76  | 4,64  | 4,52    | 4,41    | 4,29   |
| Audio CD bis 60 min. | 4,99  | 4,87  | 4,76  | 4,64    | 4,52    | 4,41   |
| Audio CD bis 74 min. | 5,10  | 4,99  | 4,87  | 4,76    | 4,64    | 4,52   |
| CD Mixed mode/extra  | 5,10  | 4,99  | 4,87  | 4,76    | 4,64    | 4,52   |
| CD Print schwarz     | 2,44  | 2,09  | 1,74  | 1,39    | 1,10    | 0,87   |
| CD Print 4 color     | 4,87  | 4,18  | 3,48  | 2,78    | 2,20    | 1,74   |

CD Kopienpreise inklusive CDRecordable und Jewel Case.



**SPDIF Interface 349,- DM**  
Die digitale Verbindung zwischen Falcon und DAT-Recorder, CD-Player, Sampler oder Digital Mischpult. Mit optischen und koaxialen Ein- und Ausgängen.



**Analog 8 489,- DM**  
**Analog 4 399,- DM**  
Das Analog 8/4 verschafft dem Falcon acht bzw. vier analoge Ausgänge. Linepegel, Frequenzgang 20Hz - 20KHz.



**ADAT Interface 699,- DM**  
Mit dem ADAT Interface werden Geräte mit ADAT Schnittstelle in das Falcon Produktionssystem digital eingebunden. Mit optischen Ein- und Ausgang.



**MO 4 279,- DM**  
Die fehlenden vier MIDI Out-Ports für jeden Atari. 64 zusätzliche MIDI Kanäle! Mit M.ROS Treibern für Cubase u.a.



**Sync-Box Pro 459,- DM**  
SMPTE/MTC Synchronizer und Generator mit MIDI-Merge und MTC zu SMPTE.  
**Sync-Box MTC/LTC 229,- DM**



**SRC 44 349,- DM**  
Der Sample Rate Converter konvertiert SPDIF Signale in die Frequenz 44.1 kHz. Optische und koaxiale Ein- und Ausgänge.



**Digi-Switchboard 459,- DM**  
Schaltmatrix für SPDIF Signale mit vier Eingängen, zwei Ausgängen und Insertweg z.B. für den Sample Rate Converter. Mit optischen und koaxialen Ein- und Ausgängen.

**CD Duplizierer & Drucker**  
Standalone CD Kopierer, CD Jukeboxen und CD Drucker (Farbe und s/w) für Ihre CD Kleinserie. Infos und Preise für CD Produkte und CD Kopierservice auf unserer Web Site:

<http://www.soundpool.de>

Unverbindliche Preisempfehlung. Preise incl. 16% MwSt.

eMail: info@soundpool.de

SoundPool GmbH Postfach 1112 D-74373 Zaberfeld

Tel. 07046-90215 Fax & BBS 07046-90315 Hotline Berlin: Tel. 030-351 025 36