

ATARI ^{7/8} *INSIDE*



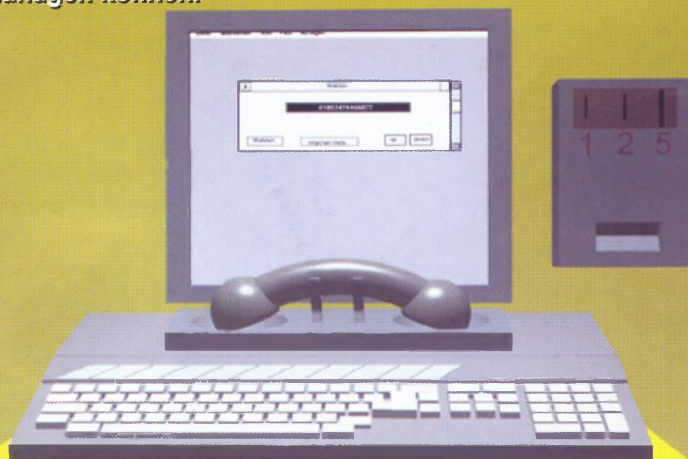
4 399151 009809 08



Kommunikations-Manager

Wir haben für Sie in einer zweiteiligen Serie aktuell verfügbare Kommunikations- und Fax-Software getestet.

In diesem ausführlichen Bericht erfahren Sie, mit welcher Software Sie Ihre Büro-Kommunikation am besten managen können.



Neue Internet-Software

Endlich können Sie auch mit einem ATARI, der nur über Single-TOS verfügt, bequem ins Internet.

Außerdem: Infitra, der neue Email-Client.

ZIEHEN

Grundlagen und Jaguar-Fun

Interessante Grundlagenartikel zu den Themen Datenbank-Erstellung mit Phoenix 5, Arbeiten mit papyrus 6 und Tips für korrekte Programmierung.

Endlich: Worms für den Jaguar ist nun verfügbar.



Milan Dream-System 040:

- Ab sofort weltweit in über 10 Staaten bei mehr als 40 Fachhändlern lieferbar - mit TOS 4.5, Milan Multi OS 1.2, PCI- und ISA-Slots, 16 MB-RAM (bis 512 MB), Tastatur, Festplatte, 2MB Grafikkarte (z.B. bis 1024 x 768 in High-Color), Softwarepaket im Anschaffungswert von ca. 200,- DM und vieles mehr ... **Preis ab 1499,- DM**

Parallel-Port Zip-Drive

Ab Juli 1998 verfügbar: Treiber zum Anschluß preiswerter Parallel-Port-Zip-Drives ...

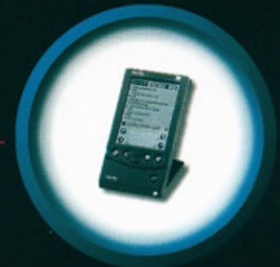
Preis a.A.



Palm Pilot

Ab Juli 1998 verfügbar: Milan-Treibersoftware zum Datenaustausch mit dem 3com Palm Pilot.

Preis a.A.



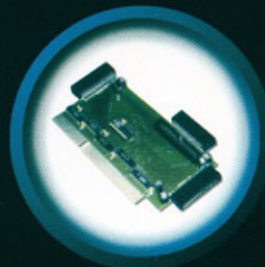
Rom-Port-Karte

3 x Rom-Port ab sofort verfügbar!

Preis 169,- DM

1 x Rom-Port ab Juli-August 1998 verfügbar.

Preis a.A.



MIDI-Port-Karte

1 x MIDI in + 1 x MIDI out ab sofort verfügbar!

Preis 69,- DM



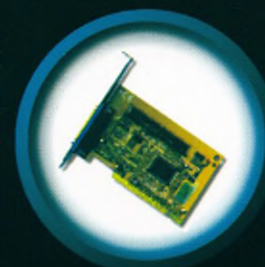
SCSI-Karte

Standard-SCSI ab Juli 1998 lieferbar.

Preis ab 199,- DM

Ultra-Wide-SCSI ab Juli 1998 lieferbar.

Preis ab 369,- DM



Milan Computersysteme GbR

Moorblöcken 17

D-24149 Kiel

Tel. (04 31) 20 99 0-34

Fax (04 31) 20 99 0-35

<http://www.milan-computer.de/>

Wir nennen Ihnen gerne den Systemcenter in Ihrer Nähe.



Elefantenhochzeiten

Unternehmenszusammenschlüsse, sogenannte „Elefantenhochzeiten“, gibt es scheinbar besonders in der Computerbranche häufiger als es Elefanten gibt, und nur selten ist die Liaison fruchtbar.

ATARI fusionierte z.B. vor einigen Jahren mit dem Festplattenhersteller JTS, ließ sich nach unglücklicher Ehe dann aber scheiden und fand jetzt ein Heim bei dem milliarden schweren, ehrwürdigen Amerikaner Hasbro, der ebenfalls eher verspielter Natur ist.

Dem Amiga ging es ähnlich. Jahrelang ungeliebte Mätresse vom gestrengen Biedermann Commodore, kam es vor 3 Jahren zu einer überraschenden Blitzhochzeit mit dem deutschen Industriellen EsCom. Obwohl angeblich Liebe auf den ersten Blick, hielt die Verbindung nur einige wenige Monate, da der einstmals so teure Gatte genau wie sein Vorgänger (ein Schelm, wer da Böses denkt) einen qualvollen, aber immerhin schnellen Tod starb, ohne seine neue Partnerin mit der versprochenen Mitgift zu beglücken. Das geplante Wunschkind „Walker“ drohte dann auch eher als Totgeburt zu enden, weshalb man es kurzerhand in letzter Minute wieder abtrieb. Amiga zog es danach ins Dollar-Paradies, wo man bis heute eher unbemerkt ein etwas farbloses Dasein führt, was dem eigenen Naturell eigentlich herzlich wenig entspricht. Hin und wieder kommen immer noch Treueschwüre für die verstoßene Familie daheim über den großen Teich, deren Wahrheitsgehalt jedoch eher den Aussagen einheimischer Politiker gleichen.

Sogar der ehemalige Branchenprimus Apple hat zumindest ein „Techtelmecht“ mit dem bösen Nachbarskind Microsoft, auch wenn dieses natürlich von beiden Seiten heftig dementiert wird. Eine Traumhochzeit wäre es ja auch bei weitem nicht, und besonders Apple will das lang gehegte Image des ewigen Junggesellen um nichts in der Welt einbüßen. Trotzdem gibt es bereits gemeinsame Kinder, die nur schwerlich verleugnet werden können. Aus Sympathie und Liebe zum neuen Freund aus Redmond hat man bei Apple das eigene Betriebssystem kurzerhand so umfangreich und unbeweglich gestaltet, daß es Microsoft alle Ehre machen würde. Wollen wir hoffen, daß die zu Recht entsetzte Apple-Familie weitere Liebeserklärungen von Apple zu dem ungeliebten Emporkömmling verhindern kann.

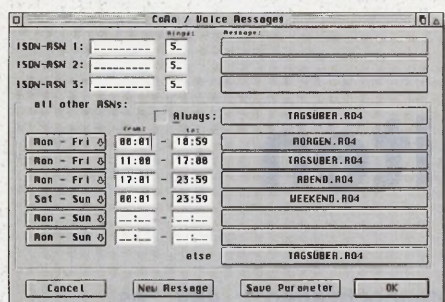
Und der Milan? Er mag sich so gar nicht mit faulen Äpfeln und Birnen anfreunden und geht lieber seine eigenen Wege. Zum Heiraten ist er auch noch viel zu jung. Er sucht sich lieber seine eigenen Freunde, um mit ihnen zukunftssträchtige Gemeinsamkeiten – wie z.B. das PCI-BIOS – bei einem lockeren Beisammensein zu pflegen. Eindringlingen aus der PC-Welt steht er zwar mit offenen Schnittstellen gegenüber, die Regeln diktiert er jedoch weiterhin mit seinem TOS-Querkopf selbst.

Ein Eigenbrötler für Eigenbrötler eben.

Thomas Raukamp

(Redakteur der ST-Computer & ATARI Inside)

Inhalt



Der ATARI als Kommunikationsgenie:
Wir haben für Sie CoMa (Teil 1), StarCall
und TeleOffice getestet (Teil 2).



Endlich können Sie mit Hilfe eines nun-
mehr professionellen Application-Builders
spielend leicht eigene Software erstellen.



Wechselplattensysteme am ATARI:
Wofür Sie sich entscheiden sollten.



Volle Spieleaction für den Jaguar: Endlich
ist Worms, der Weiterfolg auf anderen
Systemen, nun auch für den Jaguar er-
hältlich.



Aktuelles

Aktuelles	6
Spezial-Diskette 6/98	9
Internationale ATARI-Events	26
Seitenweise, die Bücherecke	35
Neues rund um den Milan	47



Software

Der ATARI als Kommunikationsgenie	11
faceValue 2.1	18
Infitra, der High-End Emailer	22
Draconis, Single-TOS-tauglicher Web-Browser .	23



Grundlagen

PCI-Bios Teil 3	37
Tic-Tac-Toe	42
Phoenix 5	44
Trends im Internet	49
Wechselplatten am ATARI	58
papyrus in der Praxis	61



Unterhaltung

Falcon-Scene	52
Worms für den Jaguar	55



Rubriken

Editorial	3
Tratsch-Ecke	28
Kleinanzeigen	30
Einkaufsführer	32
Belichterrubrik	34
PD-Rubrik	64
Vorschau	66

treffer!

Software

CD Tools	49,-
EGON CD-Utilities (Neu)	60,-
HDDriver 7.5	59,-
Neu: PhotoLine	149,-
Neu: NovaScan	99,-
Neu: PixArt 4.5	149,-
Neu: Smurf 1.03	79,-
Bibel ST	129,-
N.AES 1.2 DD	119,-
N.AES 1.2 CD	149,-
MagiC HADES	179,-
COMA 4.5,	
der Faxmanager	ab 69,-
Pergamon Software:	
Schecks,	
die Kontenverwaltung	99,-
Pegasus,	
die Adressdatenbank	129,-
Arkus,	
der Fontmanager	49,-
Tarkus,	
DTP in feinsten Form	139,-
Sukra,	
der Tastaturmanager	19,-

Unser Katalog bietet mehr!

HD-Floppy

EPSON SMD340	
1,44 MB Floppy	69,-
HD-Modul	49,-
AJAX Chip	79,-
im Paket	139,-

Netzwerk

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

CDs

Sonderposten	
Whiteline:	
Alpha	49,-
Gamma	49,-
Delta	49,-
Omega	49,-
PSI	49,-
202 FAX Cartoons	39,-
REVOLUTION	
Das Offline CD Magazin	
CD 1 - 5	je 9,-
alle zusammen	40,-
CD 6 - 7	je 15,-
Abonnement	a.A.

Weitere CDs in unserem Katalog!

<i>Photo Line</i>	149,-
<i>Nova Scan</i>	99,-
im Paket:	
<i>Photo Line</i>	
+ NovaScan	229,-
(Mustek und HP)	

Mäuse

Boeder	30,-
Sunny Maus	40,-
LogiTech Funkmaus:	
MouseMan Pro	99,-
TrackMan Marble	129,-
Wieder da: Wizard	50,-
Mauspad f. optische Mäuse	10,-

Milan

MILAN 040 „Grafik“	
MILAN Tower	
2.1 GB HDD	
S3 PCI Grafikkarte	
64 MB RAM	
24x CD ROM LW	
Keyboard u. Maus	
Milan OS	
Paketpreis:	2250,-

Hades

HADES 040 „Grafik“	
Midi Tower	
4.3 GB HDD	
ATI PCI Grafikkarte	
128 MB RAM	
24x CD ROM LW	
Keyboard u. Maus	
N.AES	
Paketpreis:	4000,-

Speicher

Mighty Mic 32 (Leerkarte)	100,-
Falcon Ram-Karte 16 MB	150,-
aixTT2 bis 256 MB RAM	a.A.
Original TT-FastRAM 4 MB	79,-

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

Schützenstraße 10

D-87700 Memmingen

Telefon (08331) 86373

D1-Netz (0171) 8232017

Telefax (08331) 86346

e-mail: AG_Comtech@t-online.de

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.

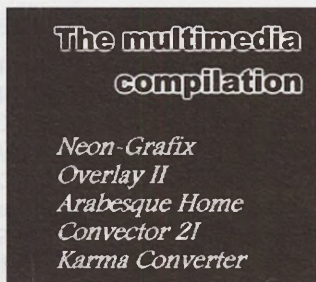


Aktuelles

Multimedia-Compilation-CD

Der FALKE-Verlag hat nun für alle ATARI-Grafik-Fans eine Multimedia-Compilation-CD zusammengestellt, auf der viele Produkte mit Rang und Namen zu finden sind. Dazu gehören Neon Grafix 3D, Overlay II, Arabesque Home, Convector 2! und der Grafikkonverter Karma. Damit besitzt jeder ATARI-User ein komplettes Paket zum Bearbeiten nahezu jeglicher Arbeit, die im grafischen Bereich anfällt. Angefangen vom Konvertieren und Vektorisieren von Daten über die Erstellung von Werbelogos und Filmen im 3D- und 2D-Bereich bis hin zur multimedialen und interaktiven Präsentation.

Der CD-ROM liegen aufgrund des extrem niedrigen Preises der CD keinerlei Handbücher bei. Diese können bei Bedarf für Neon, Karma und Con-



vektor kostenpflichtig nachbestellt werden, bei den anderen Programmen muß der Anwender auf die Online-Hilfen zurückgreifen. Insgesamt spart man gegenüber dem Einzelkauf der Software rund 140,- DM.

Preis: 149,- DM

Bezugsquelle:

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

SOUNDPASS

SOUNDPASS ist ein handliches CPX für das XCONTROL Kontrollfeld von ATARI, welches ausschließlich für den Falcon030 von Matija Grabnar aus Slovenien programmiert wurde. An Auswahlmöglichkeiten bietet es zum Beispiel an, den Ausgang der Soundmatrix und den Mikrofoneingang gemischt auf den Ausgang zu legen; dies ist sehr nützlich, wenn man beispielsweise über den Mikrofoneingang ein CD-ROM-Laufwerk angeschlossen hat, um Musik zu hören, aber dennoch auf den Tastenklick nicht verzichten möchte. Wei-

terhin benötigt diese Methode auch keine Rechenzeit, die dann anderenfalls anderen aktiven Applikationen fehlt.

Autor:

Matija Grabnar
(E-mail: matija@bix.com)
Kristanova 2
61000 Ljubljana
Slovenia

Das Archiv heißt:

SNDPASS.LZH (2905 Bytes) und ist u.a. in der Maus Wiesbaden 2 unter der Rufnummer 0611/9419126) aus dem öffentlichen Programmteil downloadbar.

CAB 2.7

Das Internet-Programm der Softwareschmiede ASH macht kontinuierlich Fortschritte. Im Programmpaket von CAB 2.7 sind nun auch PPP-Conncet 1.4, Fiffi 1.1 und der Telnet-Client T2 enthalten. In der neuen Version kommt CAB nun auch mit Cookies - Datenpakete, die von vielen Websites auf dem Computer des Besuchers abgelegt werden - klar. Interessant ist auch die Möglichkeit der Authentifizierung, so daß man nun auch paßwortgeschützte Seiten besuchen kann. In der neuesten Version entfällt auch das manuelle Einwählen via ICONNECT, so daß CAB beim Aufrufen nun automatisch eine Verbindung zum Internet aufbauen kann. Neu ist außerdem, daß nun

z.B. auch Hintergrundbilder abgespeichert werden können und die Unterstützung eines GEM-Script-Kommandos zum Versenden einer Email über CAB.

PPP-Connect ermöglicht in der neuen Version einen schnelleren Zugriff auf Daten im Netz.

Preis: 69,- DM

Update: 39,- bis 49,- DM

Bezugsquelle:

ASH

Application Systems

Postfach 102546

D-69016 Heidelberg

Tel. (0 62 21) 30 00 02

Fax (0 62 21) 30 03 89

Internet: <http://ash.sww.net>

Papillion 3

Papillion ist inzwischen ein Veteran unter den Grafikprogrammen für ATARI. In der Vergangenheit konnten Programme wie Photo-Line oder PixArt nicht nur einen Rückstand wett machen, sie überrundeten Papillion auch. Das muß zu einer Art Motivation geführt haben, denn die neue Version 3 hat immense Fortschritte gemacht. Grundlegende Änderungen sind, daß sich Papillion 3 nun voll und ganz auf die Ausgaberroutinen von NVDI 5 stützt und dadurch 2 - 10 mal schneller ist als in der Vorversion. Gleichzeitig hat das Programm aber an Umfang verloren und kommt nun mit noch weniger Speicher aus.

Eine der wichtigsten Änderungen für eine seriöse Bildbearbeitung ist, daß Papillion nun in allen Farbtiefen arbeiten kann

und auch das Bearbeiten von True-Color Bildern z.B. im 256-Farbmodus ermöglicht, ohne dabei die Farbwerte herunterkonvertieren zu müssen.

Aber auch die neuen Werkzeuge können sich sehen lassen, denn diese sind nun eindeutig in Richtung EBV ausgelegt. Dazu gehören Undo-Pinsel, Aufheller, flexibler Radierer, Weichzeichner, Schärfer, Abdunkler und eine Reihe neuer Filterfunktionen.

Alle WEB-Freunde wird begeistern, daß Papillion nun auch animierte und transparente GIFs beherrscht. Alles in allem eine runde Sache.

Preis: 99,- DM

Update: 39,- bis 49,- DM



Texel 2.1

Besonderes Highlight von Texel 2.1 ist der verbesserte Datenaustausch mit anderen Programmen. So ist es z.B. nicht nur möglich, Excel-Daten einzuladen, auch das Abspeichern von Excel-Files ist nun implementiert, womit der ATARI nun auch endlich in diesem Segment eine Datenkompatibilität zum PC und Mac erhält. Ähnlich wie von Programmen anderer Systeme bekannt, kann man sich nun auch bei jedem Pro-

grammstart kleine Tips und Tricks anzeigen lassen. Für WEB-Designer dürfte von Interesse sein, daß der Tabellen-Export von Texel nun HTML4-kompatibel ist und „Cascaded Style Sheets“ unterstützt. Eine HTML-Kodierung ist direkt im Arbeitsblatt möglich.

Preis: 99,- DM

Update: 39,- bis 49,- DM

ATARI-Messe im Herbst - die Vorbereitungen gehen los!

Es ist wieder an der Zeit, und wie vom Veranstalter angekündigt, soll dieses die größte ATARI-Messe seit Jahren werden. Der Zuspruch auf Seiten der Aussteller ist immens, aber nach wie vor besteht weiterhin Interesse daran, daß auch PD- & Shareware-Autoren sich für die Veranstaltung anmelden - es lohnt sich bestimmt.

Die Teilnahme von Autoren bzw. Firmen wie WRS-Design, Thomas Binder, Sönke Diener, Dr. Uwe Seimet, R.G. Fai-

ka usw. sind auf den vergangenen Messen äußerst positiv aufgenommen worden. Schließlich haben auch die Anbieter der o.g. Programme die Möglichkeit, auf diesem Wege direkten Kontakt mit den Anwendern aufzunehmen, Updates anzubieten und auch ganz neue Kunden zu gewinnen. Nutzen Sie die Chance, die Messestände sind sehr preiswert abzugeben.

Infos:

FALKE Verlag (siehe S. 6)

Sysinfo 4.30 nun erhältlich

Das Diagnoseutility SysInfo von Thorsten Bergner liegt nun in der Version 4.30 vor. Das Programm gibt Hard- und Softwareinformationen des ATARI aus und bietet darüber hinaus Zusatzfunktionen für Programmierer und Interessierte an. Es läuft auf allen TOS-kompatiblen Systemen und Emulatoren, unterstützt alle Grafikaufösungen größer oder gleich 640*200 Punkte (SW/Farbe) und ist vollständig in GEM eingebunden. Einige Informationen werden über einen einstellbaren Programmtakt (1-32000 ms) ständig aktualisiert. Alle In-

formationen können in eine Datei ausgegeben werden. Eine ständig verfügbare Hilfe mit ST-Guide unterstützt bei Problemen.

SysInfo unterliegt den Sharewarebeschränkungen, und der Schlüssel ist für einen Betrag von 40,- DM beim Autor zu bekommen.

Anschrift des Autors:

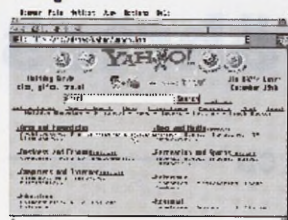
Thorsten Bergner
Harlinger Straße 3
D-14199 Berlin

Internet: Thorsten_Bergner@b.maus.de

M.u.C.S. - Soviel Service muß sein...

Neu!

The Light of Adamas Das DRACONIS Internet-Paket!



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

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

Milan
ab 1499.- DM
Fragen Sie uns!

Hammerangebote!
Haufenweise Sonderpreise
in unserer Hammerliste!
Gegen 1.10 DM in Briefmarken
jetzt unverbindlich anfordern!

M.u.C.S. Hannover
Sacha Roth

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

Email: MUCS-Hannover@t-online.de

<http://home.t-online.de/home/MUCS-Hannover>

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



C-LAB

DIGITAL NEWS

Für PC, Mac, Atari & Sampler

Für weitere Produktinformation
MEMORY MAN-INFO anfordern

Festplatten SCSI		
Quantum FB 31280 TM-S 4500 U/min/12 ms/128KB Cache	1,2 GB	265,-
IBM DORS 31080 S 5400 U/min/12 ms/512KB Cache	1,08 GB	295,-
Micropolis 3391 WS 5400 U/min/12 ms/512KB Cache	2,1 GB	345,-
Micropolis Slinger 4743 NS 5400 U/min, 9 ms, 512KB Cache	4,3 GB	475,-
Sengale ST15150N Barracuda 7200 U/min, 8 ms, 1MB Cache	4,1 GB	895,-
Micropolis 3391 WS 7200 U/min, 8 ms, 512KB Cache	9,1 GB	995,-

Festplatten IDE		
Western Digital WD AC1170 4500 U/min, 14 ms, 256 KB Cache	170 MB	100,-
Western Digital WD AC1425 4500 U/min, 14 ms, 256 KB Cache	425 MB	175,-
Western Digital WD AC2635 4500 U/min, 13 ms, 256 KB Cache	635 MB	195,-
Western Digital WD AC11000 5200 U/min, 12 ms, 256 KB Cache	1,0 GB	265,-
Quantum QM 32550 TM-A 4500 U/min, 14 ms, 128 KB Cache	2,5 GB	295,-

Wechselplattenlaufwerke		
Iomega Zip Drive, SCSI extern inkl. Cartridge	100 MB	SONDERPREIS 289,-
Syquest EZ Flyer SCSI extern	230 MB	350,-
Normal 750 SCSI extern	750 MB	590,-
extra Cartridge	135 MB 30,-	230 MB 48,-
	270 MB 70,-	750 MB 100,-

SCSI-CD ROM/CD-RECORDER		
Joshida XM4101 B 2x/CD ROM, kompatibel mit allen Samplern extern	SONDERPREIS	225,-
Plasman CDR 480 4xW/ 8xR, intern	SONDERPREIS	725,-
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



Neues & Bewährtes

Multimedia-Compilation CD



149,-

Die CD-ROM voller Klassiker und High-End-Software: Neon Grafik (bitte TT- oder Falcon angeben), Arabesque Home, Overlay II, Karma und Convector. Noch nie waren diese Programme so günstig erhältlich!

TOS 1.00 - 1.6 + PacifiST

Endlich hat die Suche ein Ende: Bei uns erhalten Sie das Original ATARI-TOS 1.00 bis 1.6 (auf Diskette) + ATARI-Emulator für Spiele & Demos (PacifiST) inkl. perfekter Soundausgabe zum Sensationspreis!

39,-

NEON auch ohne Handbuch

99,-

Neon, der beste ATARI-Raytracer aller Zeiten, kann für alle Probier- und Lernfreudigen nun auch ohne Handbuch zum Sonderpreis angeboten werden. Die Handbuch-Version kostet nach wie vor 149,- DM. System angeben!

Expand - die Musikmaschine für Falcons

Verwandeln Sie Ihren Falcon einfach in einen Midi-Expander mit GM-Standard, der von Keyboards, Sequenzern und vielem mehr angesteuert werden kann. Die perfekte Software-Soundkarte, die auch im Hintergrund läuft!

149,-

Homepage-Designer: HP-Pinguin 2.5

39,-

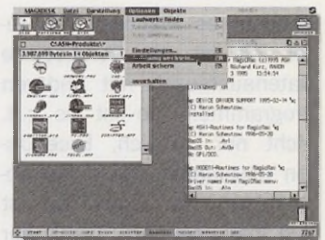
Noch besser, vielseitiger und perfekter können Sie nun auf schnellstem Wege Ihre Internet-Seiten gestalten. Ob Sie nun mehrere Bilder integrieren, Verweise erstellen oder mit Tabellen arbeiten wollen - so schnell ist keine Homepage programmiert wie mit dem HP-Pinguin erstellt. Sauberer HTML-Code inklusive!

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

Vorkasse (Scheck, bar, Überweisung) **7,- DM**
Nachnahme (Zahlung bei Lieferung) **12,- DM**
Ausland (nur Vorkasse EC-Scheck, Postanweisung) **15,- DM**

MagiC 6 nun lieferbar

Nach einer zeitintensiven Programmierarbeit konnte MagiC 6 nun fertiggestellt werden. Im Vordergrund der Entwicklungen stand die Steigerung des Bedienerkomforts. Aber auch für die Optik wurde einiges getan, denn MagiC sechs arbeitet wie Mac OS, BeOS oder auch Windows95 nun mit proportionalen Systemfonts. D.h., daß die Font-Darstellungen in den Dialog-Boxen und Menüs nicht mehr auf das Raster einer bestimmten Fontgröße festgelegt sind. Zur Verfügung stehen alle vom System bereitgestellten Fonts. Interessant ist dabei, daß die Schriftarten für Dialogboxen, Icons und Fensterinfozeilen separat eingestellt werden können. Für diejenigen Programme, die mit Proportional-Fonts nicht klarkommen, kann der Modus individuell abgeschaltet werden. Außerdem hat MagiC nun eine überarbeitete und modernisierte 3D-Optik erhalten, die ab der 16-Farben-Darstellung aktiviert wird.



Eine besonders interessante Idee ist, daß die Ausgaben, die Auto-Ordnerprogramme beim Booten eines Rechners machen, auf Wunsch auf unterdrückt werden können. Damit sieht der Bootvorgang nicht nur harmonischer aus, die Fehleranalyse ist auch erleichtert, denn diese Ausgaben können in einer Textdatei protokolliert werden, in der sie ohnehin leichter zu lesen sind als beim Vorbeiscrollen. Aber auch MagiC Desk 4 hat interessante Fortschritte gemacht, so ist das Dateisuchprogramm nun auch Jahr 2000-kompatibel und die Kopieroutine hat einen Fortschrittsbalken.

Preis: 199,- DM

Update: 49,- bis 69,- DM

MagiC für andere Systeme

Gleichzeitig mit der ATARI-Version sind nun auch die Mac- und die PC-Version erschienen. Letztere wurde zur Vermeidung von Mißverständnissen ebenfalls in Version „6“ umgetauft. Für beide Versionen wurden interessante Fortschritte erzielt, die das Arbeiten auf Emulations-Basis wesentlich angenehmer gestalten. So kann auf dem Mac nun auch ein bildschirm-

füllender s/w-Modus emuliert werden. Die PC-Version beherrscht nun die Falcon XBIOS-Emulation, wodurch die Soundausgabe über Soundkarten realisiert wird. Ebenfalls wurde die Begrenzung der maximalen Speichergröße von 96 MB aufgehoben.

Preis 299,- DM

Jinnee 1.1 - zauberhafter Desktop

Der schöne Desktop wird kontinuierlich weiterentwickelt. Das Einfügen von Icons wurde vereinfacht, der Notizzettel ist nun nicht mehr auf 5 Zeilen beschränkt. Zettel liegen nun in Fenstern und können daher jederzeit „nach

oben“ geholt werden. Interessant ist auch die neue Funktion, die es ermöglicht, Fenster festzupinnen, so daß sich der Desktop bestimmte Verzeichnisse eine Fensterposition und Größe merken kann.

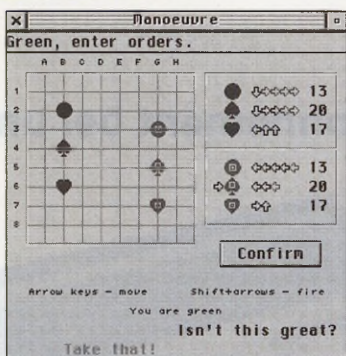


Spezial-Disk

7/8

Monat für Monat ausgesuchte und hochwertige Begleitsoftware zur ST-Computer & ATARI-Inside, die wir Ihnen zum Selbstkostenpreis von 10,- DM inkl. Versand zusenden, das bietet Ihnen auch wieder die Spezial-Diskette 7-8/98.

Manoeuvre



Das erste internet-taugliche Spiel für den ATARI. Um es vorweg zu nehmen: Manoeuvre ist nicht nur internet-, sondern im allgemeinen netzwerktauglich. Hierbei handelt es sich um ein Spiel im GEM-Gewand, das sich voll und ganz mit dem Thema Strategie befaßt. Es spielen zwei Spieler auf einem 8 x 8 Kästchen großem Feld mit je drei Spielfiguren (dargestellt durch ein Herz, ein Pik und einen Kreis). Der Mindestabstand der Gegner in der Ausgangsstellung beträgt 5 Kästchen.

Dann ist ein Spieler an der Reihe, einen Schritt zu tun, der entweder daraus bestehen kann, daß man eine Bewegung um ein Kästchen macht, oder daß man auf den Gegner feuert. Hierbei ist das Pik das wichtigste der Elemente eines jeden Spielers. Verliert man dieses, ist das gesamte Spiel verloren. Jede Spielfigur hat ihre eigene Schußstärke, Lebenskraft usw. Einige sind besser dazu geeignet, zu verteidigen, andere sind bessere Angreifer.

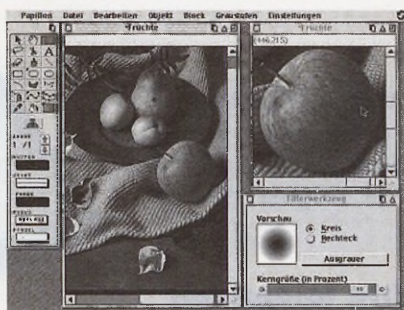
Auf diesem Wege müssen sich die beiden Spieler nun gegenseitig bekriegen, bis keiner der Teilnehmer eine Figur übrig behält.

Wird das Spiel über ein Netzwerk gespielt, hat man zudem die Möglichkeit, sich gegenseitig Nachrichten zukommen zu lassen.

Diskcheck

Dieses kleine Programm ist sehr wichtig für diejenigen Anwender, die ihr Diskettenlaufwerk auf die korrekte Funktionstüchtigkeit überprüfen wollen. Nach dem Start wird man aufgefordert, eine Diskette in das Laufwerk einzulegen, der Rest geschieht von selbst. Die Analyse wird anschließend als Text dargestellt.

Papillion 3 - Demo



Endlich gibt es eine neue Version des ASH-Grafikkünstlers, der in inzwischen über viele Funktionen verfügt, die man bisher nur von den „großen“ Programmen dieses Segments kannte. Auf jeden Fall ist nun das Bearbeiten von True-Color Bildern in jeder Farbtiefe möglich, und viele Werkzeuge, die zur Bearbeitung und Retouchierung von Bildern benötigt werden, stehen dem Papillion-Anwender nun auch zur Verfügung. Internet-Freaks und HTML-

Designer wird es freuen, daß Papillion 3 nun auch mit animierten- und transparenten GIFs umgehen kann. Testen Sie Papillion doch einfach ausführlich mit Hilfe dieser DEMO-Version.

Operation Garfield

... ist ein Ballerspiel des klassischen Genres, das ein wenig an Operation Wolfenstein erinnert. Der Unterschied ist, daß man hier mit einem bis an die Zähne bewaffneten Garfield seinen Kampf betreibt. Das Spiel läuft nur auf dem STE und verfügt u.a. über 130 KB an gesampleten Sounds, ein super weiches Scrolling in 8 Richtungen, große Sprites und ermöglicht das Spielen auch mit 60 Hz.

Trotz des alten Spielprinzips macht Operation Garfield viel Spaß und ist mal wieder ein richtig gutes Spiel für den STE.

Rewrite

Bei diesem englischen Programm handelt es sich um einen sehr kleinen ASC-Texteditor der Größe 30 KB. Er ist ideal dazu geeignet, zur Dateibearbeitung im Desktop angemeldet zu werden.

Red.

Spezial-Diskette 7-8/98 So können Sie bestellen:

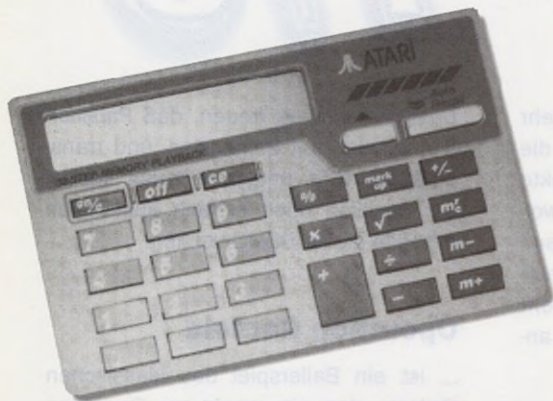
Senden Sie uns 10,- DM per Vorkasse (Schein, Scheck, Überweisung) zu und wir werden Ihnen umgehend die Spezial-Diskette zukommen lassen (auch Ausland). Es fallen keine weiteren Versandgebühren an. Achten Sie bitte auch auf unser Abo-Kombi-Angebot inklusive der Spezial-Diskette, denn dort kostet sie nur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

FALKE Verlag
Moorblöcken 17
24149 Kiel

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

Kluge Köpfe rechnen mit!

Einmalige ATARI-Raritäten für jeden



Original ATARI-Taschenrechner im Scheckkartenformat - wird ohne Aufpreis geliefert.

➡ der einen neuen Abonnenten für uns wirbt

oder

➡ der ein neues Abonnement bei uns abschließt

Nutzen Sie Ihre Chance, an diese im Handel nicht erhältlichen Original-Taschenrechner zu gelangen, da wir das Angebot aufgrund der begrenzten Verfügbarkeit der Taschenrechner vorerst nur bis zum 10. August 1998 aufrecht erhalten können.

Senden Sie den Coupon bitte an:

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

Ich möchte folgenden Taschenrechner:

- ☐ Standard-Variante ohne Aufpreis.
☐ Palm-Top-Look mit 10,- DM Aufpreis.



Original ATARI-Taschenrechner im Palmtop-Look, wird gegen 10,- DM Aufpreis geliefert.

Bitte senden Sie mit die ST-Computer & ATARI-Inside zum nächstmöglichen Zeitpunkt für den nebenstehend angekreuzten Zeitraum. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 2 Wochen nach Erhalt der zweiten Ausgabe dieses Abos schriftlich beim Verlag kündige.

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

Ich möchte folgendes Abo:

(Zutreffendes bitte ankreuzen)

☐ Standard-Abonnement, ich bezahle 10 Hefte, erhalte aber 11 inkl. Lieferung frei Haus für ein Jahr.

☐ Spezial-Disk-Abonnement, ich bezahle 10 Hefte und 5 Spezial-Disketten, erhalte aber 11 Hefte und 11 Spezial-Disketten inkl. Lieferung frei Haus für ein Jahr und spare dabei fast 70,- DM!

Wer hat Sie geworben und soll den Taschenrechner erhalten?



Thomas Raukamp

CoMa, STarCall & Tele Office: Der Atari als Kommunikationsgenie



Ein Modem gehört mittlerweile fast zur Standardausrüstung eines heutigen Computersystems, was nicht nur an den sinkenden Anschaffungskosten, sondern auch an der in den letzten Jahren erheblich gestiegenen Leistungsfähigkeit liegt. Wir haben 3 Programme getestet, die mehr aus Ihrem Modem machen.

Vor gar nicht allzu langer Zeit wurde die Anschaffung eines Modems nur von wenigen DFÜ-Enthusiasten in Betracht gezogen. Für mehrere hundert Mark bekam man mehr oder minder klobige Boxen, die mit ihren Übertragungsgeschwindigkeiten von höchstens 9600 Baud die Nerven und so manches Eheglück mit Eintreffen der monatlichen Telefonrechnung auf eine harte Probe stellen konnten.

Diese doch etwas mißliche Situation änderte sich erst mit der Zunahme des Datenvolumens im kommerziellen Bereich, den damit geforderten schnelleren Übertragungsgeschwindigkeiten und einer weiteren Verbreitung von Endgeräten auch bei privaten Anwendern. HighSpeed-Modems mit 14 400 oder 28 800 Baud konnten sich schnell als neuer Standard durchsetzen, und mit der steigenden Zahl von privaten und kommerziellen Da-

tennetzen (wie z.B. dem Internet) fielen auch die Preise zunehmend in erträgliche Bereiche. Ein normales (und eigentlich schon veraltetes) 14 400er-Modem ist heute für knapp DM 100,- zu haben, für eine 28800er-Variante muß nicht wesentlich mehr angelegt werden. Auch moderne 56k- und ISDN-Modems werden bereits für wenige hundert Mark angeboten - eine Preisentwicklung, die sicher weiter nach unten weisen wird.

Viele heutige Modems bieten jedoch nicht nur die Möglichkeit der klassischen Datenfernübertragung zwischen zwei oder mehr Computern. Nahezu jedes Gerät ist mittlerweile in der Lage, Faxe zu versenden bzw. zu empfangen. Einige Modelle bieten auch einen integrierten Voice-Teil und können mit der entsprechenden Software z.B. als komfortabler Anrufbeantworter „mißbraucht“ werden.

Auf dem ATARI erschließen 3 Programme dem Anwender diese zusätzlichen Funktionen: CoMa, STarCall und Tele Office. Lassen sich erstere in ihrer Ausrichtung bzw. ihrem Leistungsumfang durchaus miteinander vergleichen, so fällt das schon etwas „betagtere“ Tele Office doch klar gegen seine „Konkurrenten“ ab. Im Gegensatz zu CoMa und STarCall ist es ein reines Faxprogramm und liegt mittlerweile in vielen Mailboxen zum freien Download bereit.

Ein Vergleichstest zwischen den drei Kandidaten würde daher nicht zuletzt Tele Office doch sehr unrecht tun, und so macht es mehr Sinn, in diesem Softwaretest die Vorzüge und Anwendungsschwerpunkte eines jeden einzelnen Programms herauszustellen. Da wir STarCall bereits vor nur etwas über einem Jahr ausführlich getestet haben (siehe Ausgabe 05/97), beschreiben wir es im Hinblick auf die aktuelle CoMa-Version, der wir das Hauptaugenmerk schenken möchten, und gehen natürlich auf Neuerungen ein.

CoMa 4.5.0

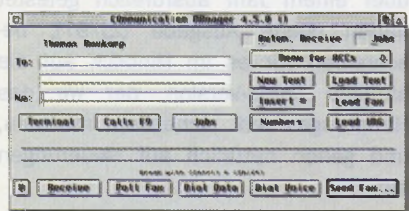
CoMa entwickelte sich unter der Berliner Softwareschmiede „Softbär“ in den letzten Jahren kontinuierlich vom reinen Faxprogramm zum leistungsfähigen Kommunikationsmanager (daher auch sein Name) für die verschiedensten privaten und professionellen Anwendungsbereiche. Da aber nicht jeder User Verwendung für alle möglichen Funktionen hat oder nicht über die erforderliche Hardware verfügt, ist CoMa in verschiedenen Ausbaustufen erhältlich: In seiner Grundversion besteht CoMa in erster Linie aus den Faxfunktionen und einer integrierten Mini-Mailbox mit einfachem Terminal. Die Voice-Version erweitert CoMa um umfangreiche Anrufbeantworter-Funktionen, die Professional-Version baut das Programm zu einem hochmodernen interaktiven Fax- bzw. Voice-On-Demand-System aus. Die Preise sind dem entsprechend Leistungsumfang gestaffelt:



- DM 69,- für die Grundversion
- DM 119,- für CoMa Voice
- DM 199,- für CoMa V. Professional

Faxen machen mit CoMa

Wer in erster Linie ein komfortables und einfach zu bedienendes Faxprogramm für seinen Atari sucht und über kein Voice-fähiges Modem verfügt, ist mit der preiswerten Grundversion von CoMa gut bedient. CoMa unterstützt das Faxen mit jedem Class2- und Class2.0-kompatiblen Modem. Alle gängigen Geschwindigkeiten bis einschließlich 14400 Baud stehen hierfür zur Verfügung und können in einer eigenen Dialogbox ausgewählt werden. Interessanterweise ist CoMa in diesem Zusammenhang auch netzwerkfähig, so daß ein Fax z.B. auch innerhalb eines seriellen Netzwerkes verschickt werden kann.



Nach dem Programmstart öffnet CoMa sein eigenes Fenster (siehe Abbildung), das die wichtigsten Funktionen in Buttons bereitstellt und Einstellungen über eine eigene Pull-Down-Menüleiste erledigen läßt. Im oberen linken Bereich ist der Faxempfänger bzw. seine (Telefon- oder Fax-) Nummer einzutragen, daneben sind Einstellungen und Erstellfunktionen aufrufbar. Im unteren Drittel stehen Buttons zum Wählen, Senden und Empfangen bereit.

Trotz der spürbaren Bemühung, CoMa einigermaßen aufgeräumt zu halten, ist dieses Konzept durch den ständig steigenden Funktionsumfang mittlerweile besonders auf den ersten Blick etwas unübersichtlich geworden. Eine grundsätzliche Überarbeitung des User-Interfaces z.B. mit aussagekräftigen Icons, wie sie übrigens in die außerdem erhältliche Version für den Apple Macintosh bereits Einzug gehalten haben, würde hier vielleicht schon Wunder wirken.

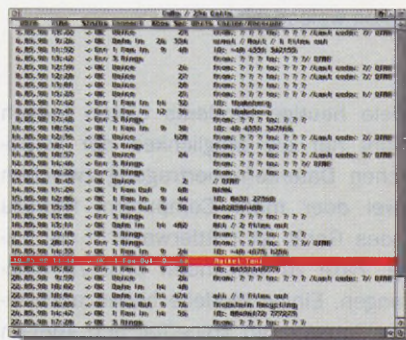
Zur Faxerstellung bietet CoMa einen eigenen Editor, der zur Festlegung der

Textattribute überraschenderweise einige HTML-Tags versteht, z.B. für fette Schrift oder <I> zum kursiv Setzen von Text. Kombiniert werden kann das erstellte Fax mit jeweils vier frei definierbaren Header- und Footerabschnitten, die im IMG-Format vorliegen müssen und z.B. mit einem Grafikprogramm erstellt werden können. Auf diese Weise kann sich der Anwender recht komfortabel sein eigenes Faxpapier mit immer wiederkehrenden Elementen, wie z.B. Firmenlogo, Unterschrift und Bankverbindung erstellen.

Natürlich kann ein Fax auch innerhalb einer Textverarbeitung oder eines externen ASCII-Editors erstellt werden und von dort als ASCII- oder IMG-Datei exportiert werden. Auch über spezielle Faxtreiber kann CoMa aus anderen Applikationen heraus angesteuert werden, eine Beispiel-Library für Turbo C und Pure C liegt dem CoMa-Archiv bei, jedoch leider keine fertigen Treiber für Programme wie Calamus oder papyrus.

Besonders im Multitasking-Betrieb ist jedoch auf jeden Fall ein problemloses Erstellen und nachfolgendes Verschicken von Faxen durchaus zügig möglich: Man erstellt das gewünschte Fax z.B. in papyrus, exportiert es von dort über den IMG-Druckertreiber (praktikabel ist hier eine Auflösung von 200 dpi) und lädt es mit wenigen Mausklicks in CoMa hinein, wo man es nun verschicken kann.

Übrigens muß natürlich nicht jede Faxseite einzeln verschickt werden. Die zu verschickenden Dokumente können unter anderem auch in einen eigenen Ordner kopiert werden, der dann komplett versendet werden und beliebig viele Einträge enthalten kann.



Eingehende Anrufe und Faxe werden übersichtlich in einer Call-Liste (siehe Abbildung) aufgelistet und können von

dort per Doppelklick aufgerufen und gelesen werden. Wahlweise kann ein Fax auch bereits beim Empfang progressiv (also mit der empfangenen Datenmenge fortschreitend) dargestellt werden, wobei hierbei jedoch der gesamte Bildschirm genutzt wird und der Rechner für andere Aufgaben somit vorübergehend stillgelegt ist. Ein empfangenes Fax wird in einem eigenen GEM-Fenster angezeigt, ein Zoomfaktor ist hier (glücklicherweise) fest einstellbar. Ein größerer Zoomfaktor verbraucht hier übrigens mehr Speicher, weshalb man mit dieser Einstellung gerade auf „kleineren“ Atari mit wenig Speicher etwas vorsichtig umgehen sollte, um Fehlfunktionen oder sogar Datenverlusten vorzubeugen. Wer CoMa also voll nutzen möchte, sollte eigentlich schon über 2 oder 4 MB Hauptspeicher verfügen, obwohl der Betrieb auch ab 1 MB möglich ist.

Für die Ausgabe eines Fax steht eine eigene Druckroutine bereit, die z.B. auf HP-Laserjet-Drucker optimiert ist und ebenfalls verschiedene Zoom-Stufen beinhaltet. Natürlich können auch eventuell vorhandene GDOS-Funktionen genutzt werden.

Eingehende Anrufe werden übrigens selbständig nach Voice-, Fax- und Datenanruf unterschieden, sofern das automatische Empfangen voreingestellt ist. Dieses wird natürlich umso wichtiger, wenn man CoMa auch als Anrufbeantworter nutzen möchte.

Natürlich beschränkt sich der Funktionsumfang des Faxteils von CoMa nicht auf das reine Senden und Empfangen von Faxen. CoMa stellt darüber hinaus umfangreiche Funktionen zur Verfügung, die die Leistungen von herkömmlichen Faxgeräten weit überreffen.

Dazu gehört natürlich die komfortable integrierte Nummernverwaltung, die jederzeit aus dem Hauptfenster heraus abrufbar ist. In dieser können die verschiedensten Angaben zu den Teilnehmern gespeichert werden, wie natürlich Voice-, Fax- und Datennummern, aber auch Anschriften und ergänzende Bemerkungen. Praktisch gesehen beinhaltet CoMa also eine durchaus als umfangreich zu bezeichnende Adreßdatenbank.



Besonders praktisch ist es, daß man die verschiedenen Einträge frei definierbaren Gruppen zuweisen kann, was komplexe Faxjobs erst ermöglicht. So kann ein Fax einer bestimmten Zielgruppe zugestellt werden. Anwendungsbeispiele finden sich hier schnell: Eine Preisliste kann z.B. ausschließlich der Gruppe der geschäftlichen Partner zugeschickt werden, während private Einträge davon „verschont“ bleiben.

In diesem Zusammenhang ist natürlich auch zeitversetztes Faxen möglich, was Gebühren spart und somit spätestens bei der nächsten Telefonrechnung Freude aufkommen läßt. Einzelne Faxmitteilungen sind z.B. zum günstigen Mondscheintarif verschickbar. Noch interessanter wird diese Feature natürlich durch die Kombination mit der erwähnten gruppenabhängigen Serienfaxfunktion. Wer z.B. monatlich Rundfaxe an seine Kunden verschicken will, kann dieses automatisch mitten in der Nacht erledigen lassen, ohne seine Mitarbeiter am nächsten Morgen durch Unausgeschlafenheit zu „erfreuen“.

Interessant ist auch die Fax-Pollfunktion, die das Empfangen per Poll-Request gestattet. LTU bietet z.B. einen Faxserver, von dem man per Faxpolling die aktuellen Last-Minute-Angebote abrufen kann. Umgekehrt kann auch ein eigenes Pollverzeichnis angelegt werden, aus dem Anrufer auf die gleiche Weise automatisch z.B. Firmeninfos beziehen können. Letzteres funktioniert aber nur in der Professional-Version.

Durch CoMa zum Mailbox-Betreiber

Bereits in seiner Grundversion bietet CoMa eine integrierte Mini-Mailbox mit ZModem-Protokoll. Natürlich ist diese in ihrem Leistungsumfang und ihrem Bedienungskomfort für den Anrufer nicht mit professionellen Systemen wie z.B. einer Mausbox vergleichbar und will das auch gar nicht sein. Die CoMa-Mailbox ist eher als eine logische Ergänzung zu den anderen Kommunikationsfunktionen zu sehen, die auch durchaus im modernen Bürobetrieb Sinn machen kann und nicht unterschätzt werden darf. Haben Sie z.B.

schon einmal für einen Kunden oder Freund eine Datei abrufbar halten wollen? So könnte z.B. ein Schreibbüro auf diesem Wege einen zusätzlichen Service für seine Kunden bieten, indem es fertige Dokumente zum Herunterladen bereit stellt. Hier wird nicht nur eine Dienstleistung am Kunden geboten, sondern auch Geld für einen eigenen Versand per Post oder Internet gespart.

Die CoMa-Mailbox ist für den Anrufer komplett durch eine eigene Kommandosprache bedienbar, eine simple Menüführung per Cursortasten wäre hier natürlich noch komfortabler. Der Umfang der Kommandos ist jedoch sehr überschaubar und praxisnah und außerdem Shell-Systemen wie UNIX oder MS-DOS verwandt, weshalb sich eigentlich jeder etwas erfahrene User schnell damit zurechtfinden sollte. Darüber hinaus ist per Eingabe eines „?“ jederzeit eine Hilfsfunktion aufrufbar.

Es sind sowohl öffentliche wie auch private Download-Ordner anzulegen, ein Upload-Verzeichnis ist ebenfalls definierbar. Bestimmte Ordner können mit einem Password verschlüsselt werden. Wer also über einen eigenen Key verfügt, landet in der Regel automatisch in einem vordefinierten Bereich und kann auch nicht in höhere Verzeichnisebenen wechseln, was einen zusätzlichen Datenschutz auch für den Betreiber bedeutet. Für jeden Mitarbeiter oder Kunden ist auf diesem Wege theoretisch ein eigener Ordner anzulegen, aus dem er ausschließlich für ihn bestimmte Daten „downloaden“ kann.

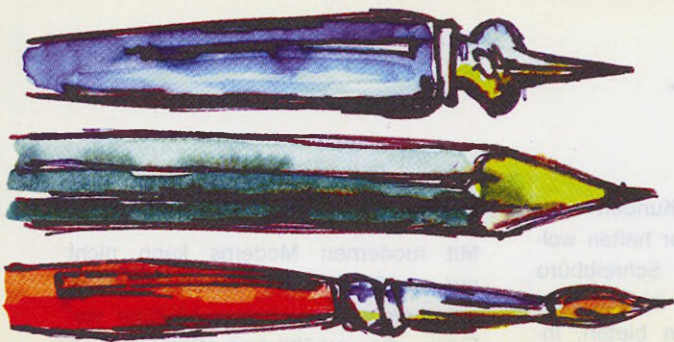
Natürlich ist für den Betreiber (Sysop) ein eigenes Password definierbar, das ihm auch von einem externen Standort aus jederzeit Zugriff auf das gesamte System ermöglicht.

Ergänzt wird die Mini-Mailbox durch ein einfaches, aber ausreichendes Terminal, das die Einwahl in andere Systeme zuläßt. In diesem Zusammenhang ist es positiv zu bewerten, daß CoMa nun auch die Anwahl von Boxnummern aus dem Hauptfenster heraus zuläßt, so daß kryptische AT-Befehlsfolgen endlich in den meisten Fällen der Vergangenheit angehören dürften.

Hilfe, mein Modem spricht!

Mit modernen Modems kann nicht nur am Daten- bzw. Faxverkehr teilgenommen werden, immer häufiger verfügen die erhältlichen Geräte auch über eine integrierte Voicefunktion, was ihren Einsatz als digitaler Anrufbeantworter ermöglicht. Ab der Voice-Version unterstützt CoMa Voicemodems der Hersteller Elsa/TriStar, Zyxel, Creatix, US Robotics sowie Cybermod. CoMa ist für verschiedene Herstellermodelle bereits vorkonfiguriert, und das entsprechende Gerät muß lediglich nur noch in einem Menü ausgewählt werden. Komfortabler geht es nicht mehr. Erwähnt werden muß jedoch, daß zu einem Voice-Betrieb mindestens eine Schnittstellengeschwindigkeit von 38 400 Baud unterstützt werden muß, womit herkömmliche STs sowie der 1040 STE von vornherein für diese Anwendung ausscheiden, da die MFP-Schnittstelle nur maximal 19 200 Baud zuläßt. Die optimalen Rechner für den Voicebetrieb sind somit der MegaSTE, TT (wobei bei diesen beiden Modellen sogar noch zwei serielle Schnittstellen frei bleiben), Falcon, Hades oder Milan. Allerdings können andere Modelle auch relativ preisgünstig in einer ATARI-Werkstatt oder von erfahrenen Hobby-Bastlern mit einem schnelleren Schnittstellenchip versehen werden.

Hat man diese Hürde überwunden, steht einem „plappernden“ Computersystem nichts mehr im Wege. Ist der automatische Empfang eingeschaltet, nimmt der ATARI nun ankommende Anrufe entgegen (sofern Sie ihm natürlich mit einem beherzten Sprung zum Hörer nicht zuvorkommen) und speichert eventuell aufgesprochene Nachrichten auf Festplatte. Die Nachrichten werden ebenfalls in der Call-Liste verwaltet und können per Mausklick abgerufen werden. Auf neue Nachrichten weist ein blinkender Call-Button hin, vielleicht könnte man diesen in zukünftigen Versionen auch noch rot aufleuchten lassen. Die Aufnahme-länge kann ebenso wie die Anzahl der Rufzeichen, bevor CoMa den Anruf annimmt, voreingestellt werden. Die Aufnahmequalität steigt in diesem Zusammenhang natürlich proportional mit der Schnittstellengeschwindigkeit,



PixArt 4.4

IMMER UP TO DATE !

Als eines der leistungsfähigsten Grafikprogramme für den Atari, ständig auf dem neuesten Stand durch permanente Weiterentwicklung! Lauffähigkeit auf Systemen der Zukunft gesichert!

4.4

Über die unzähligen Funktionen der Vorversion hinaus, bietet PixArt 4.4 unter anderem folgende Features:

- * JPEG / GIF laden und speichern
- * interpolierte Blockoperationen
- * Weichzeichner
- * Retuschier-, und Kopierstifte, sowie viele weitere Tools !!

PREIS
SCANDAL!

Unsere A4 Single Pass Farbscanner haben eine Auflösung von 300x600 bzw. 600x1200 dpi, werden über den SCSI-Port angeschlossen und sind dank der mitgelieferten OCR-Software sowie dem GDPS-Treiber für Atari sofort einsatzbereit !

- * Microtek ScanMaker 330
- * Microtek ScanMaker 630

379,-
579,-

399,-

Das ArtPad Grafiktablett mit neuem Treiber

GraphicSolutions

CRAZY BITS

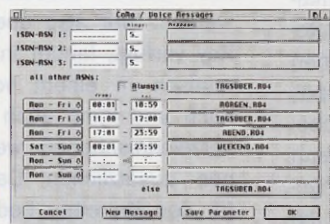
10100110



weshalb Besitzer der aktuellen Rechner hier ruhig „voll aufdrehen“ sollten (sprich: 115 200 bps).

Handelt es sich bei dem Anruf nicht um ein Gespräch, sondern um ein Fax oder einen Datenanruf, erkennt CoMa dieses an dem jeweiligen Erkennungssignal und schaltet selbständig auf den entsprechenden Betrieb um. Einige ältere Faxgeräte senden jedoch noch keine eigene Erkennung. Verloren gehen müssen diese Sendungen dann aber nicht, da CoMa nach dem Abspielen des Begrüßungstextes und einem definierbaren Zeitraum selbst ein Faxsignal sendet, auf das ältere Geräte reagieren sollten.

Der Begrüßungstext kann dabei zeitabhängig eingestellt werden, was ein ziemlich intelligentes System aufbauen läßt, das auf Anrufer niemals statisch wirkt (siehe Abbildung 3).



Morgens können diese nämlich mit einem fröhlichen „Guten Morgen“ angesprochen werden, mittags kann die Länge der Mittagspause, ansonsten die Bürozeiten angesagt werden. Dieses System funktioniert nicht nur nach der Uhrzeit, sondern auch abhängig vom jeweiligen Wochentag. Am Wochenende können z.B. andere Nachrichten vermerkt werden als innerhalb der Woche. Kombiniert man diese Einstellungen, lassen sich recht witzige Effekte erzielen, mit denen man so manchen Anrufer überraschen wird, sticht man auf diesem Wege doch aus dem üblichen „Einheitsbrei“ positiv hervor.

Besitzer von ISDN-Modems

können es in dieser Hinsicht sogar noch bunter treiben und exklusive Nachrichten bestimmten Rufnummern zuordnen. Natürlich muß es sich in diesem Fall auch um einen ISDN-Anruf handeln. Diese Funktion kann sowohl im privaten wie auch geschäftlichen Bereich effektiv eingesetzt werden, denn sowohl für Mami als auch für Geschäftspartner können so eigene Ansagen realisiert werden.

Insgesamt können bis zu 7 zeitabhängige (+ 1 für einen ständigen Text) sowie 3 Rufnummer-definierte Begrüßungsansagen festgelegt werden.

Nicht nur für ISDN-Teilnehmer sind jedoch exklusive Nachrichten verfügbar. Für Freunde, Bekannte, Mitarbeiter oder Geschäftspartner können bis zu 7 Nachrichten gespeichert werden, die diesen dann per PIN-Code zugänglich sind. Das Einrichten dieser sogenannten Second-Level-Nachrichten ist zwar gewöhnungsbedürftig, wenn man aber erst einmal hinter dieses System gestiegen ist, kann man einigermaßen gut damit arbeiten.

Die jeweiligen Ansagen werden nämlich in eigenen Ordnern abgelegt (siehe Abbildung 4), deren Namen teilweise mit dem entsprechenden PIN-Code übereinstimmen müssen.



Gibt z.B. Ihre Mutti nun ihre PIN ein (z.B. die 852), so bekommt sie eine persönliche Nachricht von Ihnen vorgespielt (z.B. die Frage nach dem monatlichen Scheck). Etwas ernsthafter sind da schon die Anwendungen im gewerblichen Bereich, so kann man unter einer (auch öffentlichen Pin) z.B. eine Preisliste bereit-

Milan

**Jetzt mit
verbesselter
Ausstattung!**

**unsere
Milan-
Packs**

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

**Exklusiv bei uns:
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. Eine kurze Anfrage genügt und Sie erhalten Ihr ganz individuelles Angebot für Ihren Wunsch-Milan.

Ready to go

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

Der Milan hat die Zukunft eingebaut

Optionen für mehr Power...

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

SCSI: Ultra SCSI-Controller, Ultra Wide SCSI-Contr.

Midi: Midi-Karte In/out **ROM-Port:** 3-fach

HD-Recording: Star-Track-Profii-Hardware

ISDN / Modems f. Fax / Internet

lomega Zip-Drive intern & extern

CD-Writer intern / extern

Tastaturen standard, Profi, Ergo

Scanner: günstig bis High-End

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

unsere aktuellen Milan-Info's im Internet:
www.Seidel-soft.de

Versand:

per Vorkasse: (Scheck) Wir senden Ihnen Ihren Milan kostenfrei. Die Transportversicherung tragen wir!

per Nachnahme: DM 12,- Bestellwert zzgl. Nachnahme- und Versand von DM 12,-

Ausland: DM 30,- (nur für Milan; EC-Scheck, Postanweisung)

Durch bessere Einkaufskonditionen können wir Ihnen die hervorgehobene Mehr-Ausstattung jetzt ohne Aufpreis anbieten!

Milan Basic

DM 1499,-

Der Milan betriebsfertig in der Grundausstattung: Dazu gehören: Der Rechner im Midi-Tower Gehäuse, 1.44 MByte Floppy, Festplatte (**840 MByte**), 16 MByte RAM, 2 MByte Grafikkarte S3 Trio V64+, Tastatur, Logitech Pilot Maus, Betriebssystem Milan-Multi OS, Software-Paket.

Milan Pack 2

DM 1899,-

wie Basic, jedoch erweiterte Ausstattung: 32 MByte RAM, **4 GigaByte** Festplatte, 24-fach CD-ROM Laufwerk inkl. Treiber und 3 CD-ROM

Milan Pack 3

DM 2199,-

wie Basic, jedoch erweiterte Ausstattung: 64 MByte RAM, **6.3 GigaByte** Festplatte, 24-fach CD-ROM Laufwerk inkl. Treiber und 3 CD-ROM

Milan Ultimo

DM 2999,-

wie Pack 3, jedoch erweiterte Ausstattung für professionelle Anwendungen: 128 MByte RAM, 8 GigaByte Festplatte, **lomega Zip-Drive**, 32-fach CD-ROM Laufwerk inkl. Treiber, Cherry G80-3000 Profi-Tastatur, Logi Mousman Profi-Maus.



Monitore von viewpoint

**3 Jahren Garantie & 3 Jahren
Vor-Ort-Service für jeden Monitor!**

Viewpoint bietet eine Palette von sehr günstigen und technisch hervorragenden Monitoren, die wir Ihnen mit einem excellenten Service bieten. 3 Jahre Garantie mit Vor-Ort Tausch heißt für Sie: Bei Defekt ein Telefonanruf und die Sache ist geregelt. Die sehr gute Bildqualität und brillante Farben, die in dieser Preisklasse Ihresgleichen suchen, waren ein Argument mehr für uns, Ihnen diese Monitore anzubieten.

Viewpoint - die idealen Monitore für Ihre Milan!

15" VP 1570 369,-

70 KHz, strahlungsarm nach MPR-II **17" VP 1770** 699,-

70 KHz, strahlungsarm TCO95! **19" VP 1986** 1199,-

86 KHz, TCO95, Moire-Ausgleich **21" VP 2110** 2349,-

110 KHz, TCO95, 2 Anschlüsse...

Für alle Geräte gilt: ISO-9002 Produkt, Antistatik-Beschichtung, Flat-Square-Röhre mit Blendschutz und Entspiegelung, Full-Screen, Farbkalibrierung, Digital Control (deutsch!) mit komfortablem Drehregler.

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 Zubehörteilen an. Fordern Sie unseren aktuellen Gesamtkatalog an. Die Auslieferung der Milan-Computer beginnt im Juni (Herstellerangabe) nach Bestellreihenfolge.

Seidel
SOFTWARESERVICE

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



halten. Andererseits kann auf diesem Wege auch ein System mit eigenen Ansagen der jeweiligen Mitarbeiter oder Familienangehörigen realisiert werden. Das Büro kann z.B. die PIN 2 bekommen, die Tochter die PIN 3 usw. Die zuletzt eingegebene PIN wird in der Call-Liste übrigens mit aufgeführt, weshalb man schon daran erkennen kann, für wen der jeweilige Anruf eingegangen ist. Für die Zukunft wäre es hier noch wünschenswert, wenn diese Anrufe je nach PIN-Code auch verschiedenen Aufnahmeordnern zugewiesen werden könnten, was das Anlegen virtueller Postfächer ermöglichen würde, die wiederum per Passwort gegen unerwünschte Zugriffe gesperrt werden könnten. Bis jetzt kann sich jeder, der Zugang zum Rechner hat, alle eingegangenen Meldungen anhören, was eine nicht immer angenehme Vorstellung ist.

Die Aufnahme der Ansagen ist vom Modemtyp abhängig, normalerweise hat ein Voicemodem ein integriertes Mini-Mikrofon, dessen Qualität für die Anwendung ausreicht. Etwas teurere Geräte ermöglichen hin und wieder die Aufnahme über einen Telefonhörer oder sogar ein angeschlossenes Mikrofon, was einigen Verrenkungen vorbeugen kann. Erfreulicherweise wird in CoMa bei den meisten Modemtypen auch die Verwendung von WAV-Dateien ermöglicht. Es gibt mittlerweile ganze CD-ROMs voll mit mehr oder minder originellen Anrufknecht-Sprüchen, die nun auch auf dem ATARI Einzug halten können. Denkbar wäre es sogar, mit einem Sampling-Programm Ansagen aufzunehmen und diese mit CoMa zu verwenden.

Das Aufgenommene kann per integriertem Modemlautsprecher oder per Handset kontrolliert werden, sogar das Abspielen über die ATARI-DMA-Soundausgabe ist möglich. Letzteres führt jedoch sogar auf einem Falcon zu recht belustigenden Ergebnissen, die nur fanatischen Anhängern moderner Stotter-Musik ans Herz zu legen sind, da die Rechenleistung nach der Datenumwandlung in ein benötigtes ADPCM-Format zum Abspielen scheinbar nicht ausreicht. Wie z.B. ein Powermac unter MagiC Mac mit diesen Datenmengen umgeht, käme auf einen Versuch an.

Wie jeder gute Anrufbeantworter verfügt auch CoMa über eine Fernabfragefunktion. Ein PIN-Code kann dafür vordefiniert werden. Nach dessen Eingabe per DTMF-Tastatur oder Signalgeber spielt CoMa Ihnen die vorhandenen Nachrichten vor und kann eingegangene Faxe versenden. Dieses kann auch automatisch geschehen, wenn man CoMa eine Telefonnummer zur Weiterleitung hinterlassen hat. So entgeht Ihnen also auch der unwichtigste Anruf nie mehr.

CoMa als interaktives Kommunikationsmedium

Für die privaten Anwender dürfte CoMa in den vorangehend beschriebenen Versionen bereits einen nahezu unerschöpflichen Funktionsumfang bieten. Gewerblichen Anwendern kommt die Professional-Version jedoch noch mehr entgegen. Die Möglichkeiten der interaktiven PIN-Abfrage sind hier nochmals erhöht worden.

In jedem Second-Level-Ordner können nunmehr 100 Ansagetexte und/oder Faxdokumente abgelegt werden, die dem Anrufer zum Abruf bereit liegen. Diese können nun natürlich weiterhin mit einem geheimen PIN-Code verschlüsselt werden oder für jeden öffentlich per DTMF-Ton verfügbar gemacht werden. Auf diesem Wege läßt sich ein modernes Fax- bzw. Voice-On-Demand-System relativ einfach realisieren.

Übrigens lassen sich auch die Ansagetexte (First-Level-Messages) aus bis zu 100 verschiedenen Teilen zusammensetzen. Dadurch können verschiedene Teile einer Ansage verändert werden, ohne daß immer wieder der gesamte Text neu aufgesprochen werden muß.

Eine mögliche, einfache Anwendung könnte durch die neu hinzugewonnenen Möglichkeiten z.B. folgendermaßen aussehen:

Ein Anrufer wählt die Nummer eines mit CoMa realisierten Voice-Servers an:

„Hallo, hier ist der Kommunikationsmanager der Firma Urmeltier & Wutz. Drücken Sie bitte die 1 auf Ihrer Telefontastatur.“

Der Anrufer drückt eine 1.

„Ihr Telefon ist tonwahlfähig, Sie können unseren Dienst also in vollem

Umfang nutzen. Wenn Sie sich Firmeninfos anhören möchten, drücken Sie bitte die 2 auf Ihrem Telefon, wollen Sie sich unsere Preisliste anhören, drücken Sie bitte die 3, ...“

Wie schon erwähnt, können Fax- und Voicedokumente innerhalb der angelegten Second-Level-Ordner kombiniert werden. Eine Ansage könnte nun also lauten:

„Wenn Sie unsere Preisliste per Fax abrufen möchten, drücken Sie bitte die 4.“

Der Anrufer wählt die 4.

„Das Fax geht Ihnen nun zu, bitte stellen Sie Ihr Faxgerät auf Empfang.“

Die Anwendungsmöglichkeiten, die sich auf diesem Wege und durch die Kombination der beschriebenen Funktionen realisieren lassen, sind ebenso vielfältig wie kundennah. Ein Reisebüro könnte z.B. die günstigsten Flüge verfügbar machen, ein Versandhandel aktuelle Preislisten, der Wetterdienst die Vorhersagen für verschiedene Landesteile. Sogar interaktive Telefonspiele sind hier denkbar, wie man sie sonst nur von großen Konzernen kennt. Die Installation eines ATARI mit CoMa Professional kann Ihrem Unternehmen also klare Wettbewerbsvorteile in der Kundenbetreuung bringen.

An dieser Stelle erhebt sich natürlich die Frage nach einer Spracherkennung. Diese ist in CoMa jedenfalls nicht möglich und laut den Entwicklern auch nicht vorgesehen, was sicher verständlich ist, wenn man den ungeheuren Aufwand bedenkt, der zu einer Realisierung nötig wäre. Ein solches System müßte dann in Anbetracht seiner Entwicklung mehrere tausend Mark kosten, die Zielgruppe wäre aber vergleichsweise gering. Sowie so stellt sich die Frage, ob das gewählte Tonwahlverfahren nicht auf jeden Fall die sicherere Lösung darstellt, da Spracherkennung doch immer eine relativ unsichere Sache ist.

Persönliches Fazit

CoMa ist ein in jeder Hinsicht interessantes Programm, das sowohl für pri



vate wie professionelle Anwender vielfältige Einsatzmöglichkeiten bietet. Positiv ist in diesem Zusammenhang sicher, daß der User immer nur den Funktionsumfang kaufen muß, den er auch benötigt.

Besonders kleine und mittelständische Unternehmen profitieren von den umfangreichen Leistungen der Voice- und besonders der Professional-Version und können mit diesen in ihrem eigenen Dienstleistungsumfang an große Firmen heranreichen. Betrachtet man die heutigen Preise für gebrauchte ATARIs, so lohnt sich hierfür sogar die Anschaffung eines Extra-Rechners als Kommunikationsmanager.

Verschweigen bleiben darf jedoch auch nicht, daß CoMa in unserem Dauertest hin und wieder den ein oder anderen Anruf einfach „verschluckt“ hat, was auf eine fehlerhafte Kommunikation mit dem Modem schließen läßt. Die Firma Softbär ist solchen Fehlermeldungen gegenüber jedoch sehr aufgeschlossen, das (erstellbare) Modemprotokoll wird hier gern nach möglichen Fehlerquellen untersucht.

Außerdem machte der Betrieb auf unserem Test-Falcon zuerst einige Probleme, da mit diesem ganze Satzteile bei Ansagen einfach übersprungen wurden. Nach längerem Herumprobieren stellte sich heraus, daß sich der Falcon nicht mit der „Silence-Erkennung“ von CoMa verstehen mochte und hypersensibel auf Sprechpausen reagierte. Nach Abschalten der Ruhe-Erkennung lief CoMa jedoch auf dem Falcon korrekt. Dieses Problem trat übrigens nicht auf einem MegaSTE auf.

Wünschenswert für eine der zukünftigen Versionen wäre auf jeden Fall eine Online-Hilfe per ST-Guide und/oder Bubble-Help.

Angedacht werden könnte auch eine Unterstützung des OLGA-Protokolls, so daß evtl. Änderungen innerhalb einer Faxdatei ohne Zwischenspeichern übernommen werden könnten.

Alles in allem stellt CoMa jedoch eine mehr als empfehlenswerte und ausgereifte Softwarelösung für Voice, Fax und Daten dar, die sicher nicht über-
teuert ist.

Testkonfiguration:

a) ATARI Falcon 030, 12 MB RAM, Screenblaster II, 2.6 GB IDE-Hardisc, Elsa MicroLink 33.6 TQV Modem, Magic 5.1

b) ATARI MegaSTE 4, CrazyDots II, 540 MB Harddisc, Modem und OS wie oben

Preis: siehe oben

Bezugsquelle:

Ing. H. J. Konzeck
Richardstraße 60
D - 12055 Berlin
Tel. (0 30) 685 98 007 (hier auch Testmöglichkeit)
Fax (0 30) 685 83 52
eMail:Konzeck@ThePentagon.com

Dipl.-Ing. S. Hartmann

Allerstraße 11
12049 Berlin
Tel. (0 30) 62 70 94 66
Fax (0 30) 62 70 94 59
eMail: Hartmann@ThePentagon.com

<http://www.ThePentagon.com/>
Softbaer

Eine eingeschränkte Demoversion kann auf vielen FTP-Servern mit ATARI-Archiv, den meisten Mäusen sowie der Mailbox der Firma Softbär (0 30) 685 98 007 gefunden werden.

Literaturhinweis:

Fax-Software preisgünstig (ST-Computer 01/1994, Seite 46)

Thomas Raukamp

Der zweite Teil unserer Programmübersicht:

Wie man deutlich erkennen kann, handelt es sich beim Thema Fax- und Kommunikationsmanagement um ein schier unerschöpfliches Gebiet – erfreulicherweise auch noch auf dem ATARI-Markt. In der kommenden Ausgabe erhalten Sie ausführliche Berichte zu den Alternativen STarCall 2.5, Tele-Office 4 und einen Ausblick auf Weiterentwicklungen, in die auch ein totgeglaubtes Programm wie das bekannte Tele-Office einbezogen wird.

ATARI JAGUAR

Jaguar-Konsole inkl. Spiel	ab 99,-
CD Rom inkl. 4 CDs	 ab 179,-
Worms (NEU!!)	 149,-
Air Cars	 89,-
Alien vs. Predator	 99,-
Atari Karts	 99,-
Attack of the Mut. Penguins	 69,-
Baldies CD	 69,-
Battlemorph CD	 79,-
Braindead 13 CD	 109,-
Bubsy	 49,-
Defender 2000	 75,-
Dino Dudes	 39,-
Fever Pitch Soccer	 79,-
Fight for Life	 79,-
Flashback	 69,-
Highlander CD	 79,-
Hover Strike CD	 69,-
I-War	 69,-
Iron Soldier	 55,-
Iron Soldier 2 CD	 139,-
Kasumi Ninja	 45,-
Missile Command 3D	 69,-
Myst CD	 79,-
NBA Jam T. E.	 89,-
Pinball Fantasies	 69,-
Pitfall	 69,-
Power Drive Rally	 79,-
Raiden	 49,-
Ruiner Pinball	 69,-
Sensible Soccer	 59,-
Space Ace CD	 69,-
Super Burn Out	 69,-
Tempest 2000	 49,-
Ultra Vortek	 69,-
Val d'Isere Skiing	 69,-
World Tour Racing CD	 139,-
Zero 5	 129,-

ATARI LYNX

Lynx II-Konsole inkl. Spiel	ab 79,-
A.P.B.	 29,-
Awesome Golf	 35,-
Basketbrawl	 29,-
Bill & Ted's Excellent Advent.	 39,-
Block Out	 39,-
Blue Lightning	 59,-
Checkered Flag	 69,-
Dinolympics	 39,-
Electrocop	 49,-
Gates of Zendocon	 39,-
Gauntlet - Third Encounter	 39,-
Lemmings	 77,-
Ms. Pac Man	 45,-
Paperboy	 45,-
Pinball Jam	 39,-
Pit-Fighter	 35,-
Raiden	 79,-
Rampage	 45,-
Rampart	 45,-
Rygar	 29,-
Scrapyard Dog	 29,-
Shanghai	 45,-
Slime World	 39,-
S.T.U.N. Runner	 29,-
Super Skweek	 39,-
Super Off Road	 69,-
T-Tris	 59,-
Toki	 39,-
Ultimate Chess Challenge	 45,-
Viking Child	 39,-
Warbirds	 69,-

The Video Games Source

Wolf R. Groß, Gummastr. 2, 21335 Lüneburg

Tel./Fax: (04131)406278

Internet:

<http://www.ATARIhq.de>



Matthias Jaap

Softwareentwicklung mit dem ATARI faceValue 2.1



Lange erwartet, jetzt endlich erhältlich:

mit faceValue 2 ist visuelle Basic-Programmierung auch für den ATARI verfügbar.

Zum Test lag die Version 2.1 vor, die sich von der Verkaufsversion nur in der noch nicht ganz vollständigen Dokumentation unterscheidet. Die Struktur der Anleitung lag jedoch bereits vor.

Visuelle Programmierung

Seit den mittlerweile legendären NeXT-Computern ist visuelle Programmierung groß in Mode. Programme werden nicht mehr nur programmiert, sondern erst einmal „zusammengesetzt“. Die Verwaltung der einzelnen Module übernimmt dabei das generierte Programm, man muß nur noch auf entsprechende Ereignisse reagieren.

faceValue (kurz: FV) ist - neben dem ACS für Pure C/Pascal -, eine Umsetzung dieses Konzepts für GFA-Basic. Der größte Unterschied ist der, daß faceValue nicht aus einem Guß ist wie z.B. Visual Basic. Das bedeutet, daß ein Resource-Editor und natürlich GFA-Basic benötigt wird.

Mit den v1.0 und 1.1 wurde dieses

Konzept bereits gut umgesetzt. Nach einer langen Durststrecke und vielen Ankündigungen gibt es jetzt v2.1. Da man über FV mittlerweile ein ganzes Buch schreiben könnte, bleibe ich weitgehend bei den Neuheiten. Für diejenigen, die FV noch nicht kennt, sind die GFA-Basic-Hypertexte empfehlenswert. Ebenso ist eine Demoversion von FV angekündigt.

Der Umstieg

faceValue 2 bringt einige Änderungen mit sich und so müssen die alten Ressourcen erst angepaßt werden. Dies nimmt jedoch nur wenig Zeit in Anspruch. Bei Dialogen muß der erweiterte Typ für den Dialoghintergrund auf 18 gesetzt werden. Dies war in v1.1 nur eine Empfehlung, in 2.1 ist dies Pflicht. Ein anderer Wert wäre vielleicht sinnvoller gewesen, da Geneva so in jeden Dialog einen Checkbutton hineinzeichnet.

Die zweite Änderung betrifft den „System“-Dialog: neben dem langen Programmnamen, der Version und dem

Autor kann dort auch ein kurzer (also max. 8 Zeichen langer) Dateiname gesetzt werden. Diese kleine Änderung ist beim Testen des Programms äußerst nützlich, denn beim Testen im Interpreter war das eigene Programm bisher nur mit „GFABASIC“ von anderen Anwendungen ansprechbar.

Update-Funktion

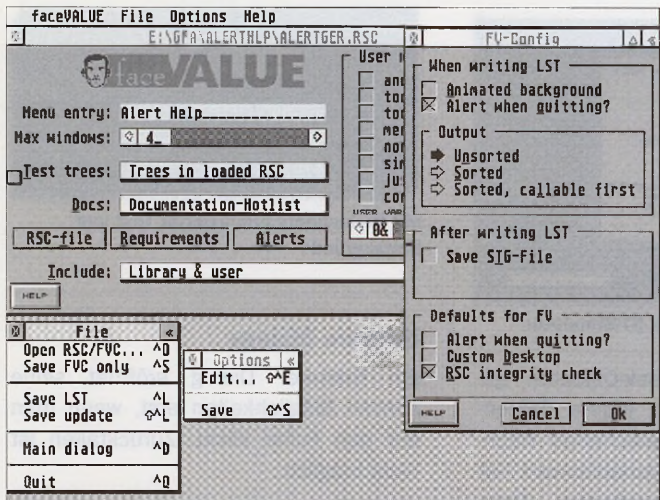
Da sich nicht bei jeder Änderung alle Prozeduren ändern, bietet FV die Möglichkeit, eine Update-Datei zu erstellen, die alle Änderungen beinhaltet. Erfreulicherweise ist diese Funktion deutlich intelligenter geworden, denn zu meiner Überraschung fing FV an, sogar die GFA-Datei einzulesen und diese zu aktualisieren. In den selbstgeschriebenen Prozeduren verändert FV natürlich nichts und in dem Teil, in dem das Programm auf Eingaben und Mausklicks reagiert, werden die Änderungen von FV kommentiert. Es geht also nichts verloren, dafür reduziert sich die Anpassungsarbeit wesentlich. Die aktualisierte Datei überschreibt das Original übrigens nicht. Anders verhält es sich allerdings, wenn Sie Änderungen an den FV-System-Routinen oder den Winkels vornehmen - diese Änderungen werden ohne Prüfung überschrieben.

Test

Im FV-Programm kann (fast) jeder Dialog getestet werden. Dadurch erkennt man schon vorher, ob alle Resource-Flags richtig gesetzt wurden. Wünschenswert wäre nur noch das FV den Namen des Objektes anzeigt, das betätigt wird. Die Test-Funktion stürzt übrigens ab, wenn in dem Dialog Far-bicons vorkommen.

Hauptdialog

Vom Hauptdialog aus können jetzt alle relevanten Einstellungen getätigt werden. Neu ist die Möglichkeit, verschiedene Hypertexte anzusteuern. Das Popup zur Auswahl des Hypertextes kann auch „abgerissen“ werden und liegt dann als eigenes Fenster vor.



Das faceValue-Hauptprogramm.

BubbleHelp

Die BubbleGEM-Hilfe ist normalerweise eine nützliche Sache, und mit dem zeitgesteuerten Erscheinen der Sprechblase fällt auch das Drücken der rechten Maustaste weg. Unter FV kann man damit aber nicht mehr vernünftig arbeiten, was natürlich nicht die Schuld von BubbleGEM ist. Das zu einigen Objekten eine Hilfe erscheint, ist nützlich, aber selbst für den Fensterhintergrund und die Fensterbedienelemente erscheint eine Blase.

Den Text „There is no help available for this object.“ wird man so recht häufig sehen. Auch die Testfunktion ist davon betroffen, nur erscheint dort ständig „No bubble help for objects in an external dialog“ - logisch, denn woher soll FV den Hilfstext auch nehmen?

Die einzige Abhilfemaßnahme ist, den Hilfsdämon im BubbleGEM-CPX vorübergehend auszuschalten.

GEMScript

FV läßt sich komplett über GEMScript steuern, Script-Fans können also einige Arbeitsabläufe automatisieren. Bei den Steuerkommandos hätte sich FV aber gerne an den Standardkommandos orientieren können, es verwendet z.B. "OPEN_RSC" statt "OPEN". Zumindest optional sollten die Standardkommandos integriert werden, damit man FV mit den gleichen Kommandos ansteuern kann wie andere GEMScript-Programme auch.

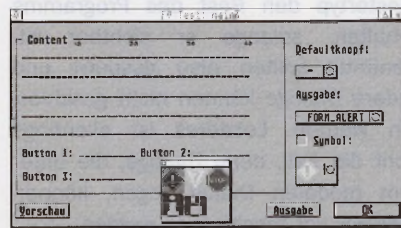
Neue Objekte

Natürlich gibt es mit dieser Version eine Reihe neuer Objekte, die größtenteils schon von anderen Systemen bekannt sind. Ob man von den Neuerungen Gebrauch macht, bleibt jedem selbst überlassen, denn einige gehören eher in die Kategorie „Spielerei“.

Desktop-Dialog

Der Desktop kann jetzt so ziemlich jeden Objekttyp aufnehmen. Abgesehen davon, daß diese in Zeiten von Multitaskingsystemen nicht benutzt werden sollten, wird der Benutzer dadurch auch noch mehr verwirrt, wenn sich plötzlich ein Popup-Menü auf dem Desktop befindet. Interessanterweise ist dies praktisch eine Umsetzung des Active Desktops von Microsoft, denn unter Windows98 gibt es auch die Möglichkeit, Webseite inklusive Formularen als Desktop zu benutzen und so einen Pentium wieder zum 386er zu degradieren. Die faceValue-Lösung ist übrigens deutlich schneller.

Tear-Off-Popups



Das, was mit Geneva bei Menüs machbar ist, klappt bei faceValue jetzt auch mit Popups. Tear-Off-Popups müs-

sen als extra-Objekt-Bäume vorliegen und werden etwas anders angesprochen. Die Verwaltung unterscheidet sich aber nicht von den herkömmlichen Popups. Da es bei FV keine Mischung aus Listboxen und Popups gibt, sind dynamische, d.h. während des Programmablaufs erweiterbare, Tear-Off-Popups nicht möglich.

Icons/Images

Noch flexibler sind die animierten Icons geworden, denn Sie können nun von einer Seite zur anderen Laufen, ab einem bestimmten Frame gestoppt werden ...

Nicht mehr zeitgemäß ist jedoch die Einschränkung, nur Images benutzen zu können, denn Farbicons gehören mittlerweile zum Standardrepertoire jeder GEM-Library. Dadurch wirken FV-Programme alle ziemlich farblos.

Programme wie der HomePage Penguin benutzen zwar Farbicons, aber dies wird in keiner Weise von FV unterstützt, so daß in der Resource entweder zwei Icons (s/w und Farbe) oder gleich zwei Resourcedateien erstellt werden müssen. Aber auch diese beiden Lösungen haben ihre Grenzen: Farbicons in Alert-Boxen oder in Image-Popups sind nicht möglich. Daher hat mich auch die Möglichkeit, animierte Buttons zu erzeugen, nicht beeindruckt, denn die Image-Farbe plus dem Dialog-Hintergrund sieht nicht sehr attraktiv aus.

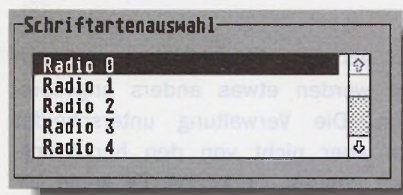
Drag & Drop

Neu sind Drag & Drop-Objekte, die über ein internes Protokoll gehandhabt werden. Auch hier ist die Anwendung erfreulich einfach: Zwei Bits gesetzt und schon ist das Objekt Drag & Drop fähig!

Ähnlich funktionieren auch bewegbare Objekte, nur sind sie von durch das Parent-Objekt in ihrem Freiraum eingeschränkt. Die Einsatzmöglichkeiten dieser beiden Objekte sind vielfältig; neben dem in der Anleitung erwähnten Desktop könnte man damit auch Spiele oder eine frei konfigurierbare Toolbar realisieren.



Offene Listboxen



Einen der Objekttypen, die ich in FV 1.1 vermißte, sind die offenen Listboxen. Zwar bedeuten sie keinen Zuwachs an Funktionalität, aber in bestimmten Fällen können sie die Übersichtlichkeit steigern. So ist eine Fontauswahl mit offenen Listboxen sinnvoller, da mehr Optionen auf einmal sichtbar sind. Sie sind jedoch nicht tastaturbedienbar, und es gibt leider keinen horizontalen Verschiebepfeil. Die deselektierte Darstellung von einzelnen Einträgen ist mit offenen Listboxen noch nicht möglich.

Listboxen

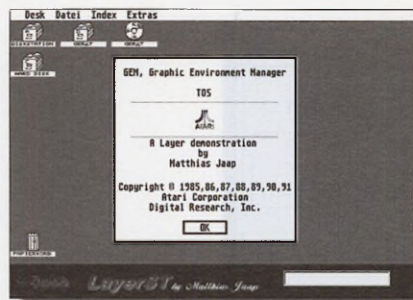
Listboxen sind jetzt mit einem Autolocator ausgerüstet, was natürlich erst ab einer bestimmten Größe Sinn macht. Außerdem können Einträge gezielt deselektiert dargestellt werden, indem man ihnen ein "###" voranstellt. Die Größe der Box ist immer noch an die Größe des Parentobjektes gebunden. Dies gilt leider auch für die Menulistboxen, womit es leider keine Auswahlbox gibt, die Größe und Inhalt während des Programmablaufs ändern kann.

X-State Buttons

Normale Buttons können nur zwei Zustände annehmen, was für die meisten Fälle ausreicht. Auf anderen Betriebssystemen sind jedoch Tristate Buttons sehr beliebt, wobei der zusätzliche Zustand oft für „nicht ändern“ steht. Ähnliches ist jetzt auch mit FV möglich - es wird für jeden Zustand ein eigenes Image abgelegt. Dadurch ist auch ein anderer Look für Check- und Radiobuttons möglich, aber Vorsicht ist angebracht, da dies eine größere Einarbeitungszeit zur Folge haben könnte.

Callback Edit-Objekte

Edit-Objekte können durch das Setzen



Ein Beispiel für Layer: der ST-Simulator

eines Bits zu Callback-Objekten gemacht werden. Nach jedem Tastendruck wird eine entsprechende Nachricht übermittelt, der Variablenwert hat sich jedoch bereits geändert. Trotzdem hat man dadurch zumindest die Möglichkeit, eigene Eingabemasken zu realisieren, auch wenn eine Möglichkeit, diese Maske schon vorher zu definieren, nicht schlecht wäre.

Resizer

Mit dem Resizer-Objekt kann ein Dialog vergrößert oder verkleinert werden. Ein Dialog wird damit einem normalen Fenster ähnlicher, sieht man einmal von den fehlenden Scrollbalken ab.

Fenster

Änderungen gibt es bei FV auch hinsichtlich der Fenster:

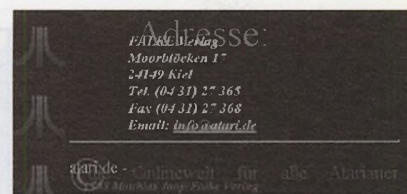
Neue Fenstertypen

Neu hinzugekommen sind Dialoge ohne Fensterattribute, womit jetzt eigentlich alle möglichen Fenstertypen abgedeckt sein müßten.

Modale Fenster

Dieser Fenstertyp ist nicht mehr ganz so modal, wie es der Name verspricht. Normalerweise sollte dieser Fenstertyp den Rest des Programms anhalten, solange er sichtbar ist. Menütitel sollten also gesperrt und andere Dialoge können nicht geschlossen werden. Letzteres ist allerdings nicht der Fall, denn Dialoge, die unter dem modalen Dialog liegen, können nach wie vor geschlossen werden.

Das Fatale ist, daß das Programm damit natürlich nicht rechnet, denn sonst hätte es wohl kaum einen modalen Dialog geöffnet.



Mit Stylesheets produzierter Text und Hintergrund

Faltbare Dialoge

Ein faltbarer Dialog eröffnet seine ganzen Möglichkeiten erst, wenn man auf den Fuller klickt. Zurückfallen ist nicht möglich.

Extra-Routinen

Die Extra-Routinen, die FV beiliegen, sind zahlreich und lassen sich kaum alle adequat beschreiben. Exemplarisch seien die Routinen für GEMScript und BubbleGEM erwähnt.

GEMScript

Die entsprechende Routine ist zum Empfangen von Kommandos geeignet und bindet eine eigene Prozedur ein, in der auf eintreffende Nachrichten reagiert wird. Man sollte dabei dann nicht unbedingt dem Beispiel von FV folgen und Standardkommandos abändern.

Sind erst einmal ein paar Kommandos eingebaut, kann das eigene Programm von anderen herumkommandiert werden. Natürlich ist der entgegengesetzte Weg auch schön, denn man kann andere Programme zu Plugins machen. Die Routine ist jedoch nicht zum Versenden von Kommandos gedacht. Trotzdem kann relativ einfach aus den vorhandenen Routinen eine Routine zum Versenden von Kommandos geschrieben werden - schließlich werden nur die Rollen vertauscht.

BubbleGEM

Ähnlich funktioniert auch das Ansteuern von BubbleGEM: Eine zusätzliche Prozedur wird eingebunden, in der für jedes Objekt ein String für BubbleGEM zurückgeliefert wird. Diese Routinen unterstützen bereits das zeitversetzte Erscheinen der Hilfsblasen. Beim Test brach das Programm jedoch mit einer



Fehlermeldung ab. Der Fehler war schnell lokalisiert und liegt in der Datei DATA\LIB\BUBBLE.LST.

Einer Word-Variable wird nämlich der Wert &HBABB (47803) zugewiesen - Word-Variablen haben in GFA aber nur einen Wertebereich von -32768 bis 32768. Sollte der Fehler bei Ihnen nicht schon behoben sein, so kann dies leicht selbst gemacht werden: &HBABB ist durch WORD(&HBABB) zu ersetzen - dann funktioniert es ohne Probleme.

Wrinkles

Bei dem Namen dachte ich zumindest erst an nasse Handtücher, was zwar nicht die tatsächliche Bedeutung ist, aber im Adams'schen Sinne auf die Nützlichkeit durchaus zutrifft. Wrinkles sind so etwas wie Extra-Routinen mit erweiterten Einflußmöglichkeiten. In der Wrinkle-Datei kann festgelegt werden, in welche FV-Prozeduren Programmcode eingefügt werden soll. Beispielwinkles (darunter Minesweeper und ein Puzzle) liegen dem Programm bei, ebenso eine Erläuterung zum Erstellen von eigenen Wrinkles.

Bugfixes

Nicht unerwähnt bleiben sollen die vielen Bugfixes, die an FV2 vorgenommen wurden. Damit generierte Programme waren wesentlich stabiler als mit FV1.1 oder den Vorversion (Betas) von FV2. Dies wird natürlich auch die Anwender von mit faceValue erstellten Programmen freuen, denn alle FV2-Programme profitieren davon. Kurzgesagt: Schon wegen dieser Bugfixes sollte man auf FV2.1 wechseln.

Futuristisches

Was für die Zukunft in FV2.1 geplant ist, steht zwar noch in den Sternen, aber in der Doku werden einige Punkte aus der "to-do-Liste" des faceValue-Teams verraten. So soll man nicht mehr mit dem Window-Handle und -Array konfrontiert werden. Außerdem ist geplant, das Verwenden eines Menübaums optional zu machen. Damit würde auch der „Alibi-Menübaum“ bei kleineren Programmen wegfallen.

Wünschenswertes

Neben den schon im Artikel erwähnten Kritikpunkten gibt es einige Dinge, die ich gerne in einer der nächsten Versionen sehen würde. So wären die sogenannten Dialogkarten, mit der sich ein Dialog in verschiedene Felder einteilen läßt, nicht schlecht. Ein Beispiel, wie sinnvoll so etwas ist, ist Texel, wo die Dialoge dadurch sehr übersichtlich werden. Auch der 3D-Look könnte verbessert werden, denn er entspricht immer noch dem der GFA-Flydials. Am wichtigsten fände ich aber die Beseitigung der 64K-Grenze für Resource-Dateien, denn diese Einschränkung disqualifiziert FV für größere Programmierprojekte - ich kann z.B. mein Dr.-Who-Quiz mit FV2.1 gar nicht mehr bearbeiten, da auch die Version mit s/w Icons schon über 64 KB groß ist, von der Farb-Version mit 560 KB ganz zu schweigen. Ansonsten bleibt die Programmweiterentwicklung irgendwann an dieser antiquierten Grenze liegen.

Vertrieb

Die Vertriebsform von faceValue ist zwar weiterhin Lohnware, aber der Vertrieb selber hat sich geändert: Holger Herzog vertreibt jetzt das Programm direkt. Ein Nachteil durch die Änderung des Vertriebsweges (ursprüngliche Betreuung von Columbussoftware) war nicht zu bemerken, denn mein faceValue kam recht schnell an.

Fazit

FaceValue ist für GFA-Programmierer ein Muß und hat einige Features, die auch Benutzer anderer Programmiersprachen vor Neid erblassen lassen müßten. Trotz einiger vorhandener Bugs ist es wichtig, daß die neue Version jetzt verfügbar ist, denn sie ist ein deutliches Lebenszeichen für das GFA-Basic. Der Innovationsfaktor kann nur unzureichend in diesem Test zum Ausdruck gebracht werden, denn der Zeitvorteil den die (wenn auch nur teilweise) visuelle Programmierung gegenüber herkömmlichen GEM-Libraries bringt, ist nicht zu unterschätzen. Der

unschlagbare Preis, der wohl kaum die Arbeit vergütet, die die Programmierer in faceValue gesteckt haben, sollte honoriert werden - indem man das Programm kauft und viele GFA-Programme damit schreibt.

Matthias Jaap

Preis:
79,- DM
günstiges Updaten möglich

Bezugsquelle:
Softwareentwicklung
H. Herzog
Vorgartenstraße 9
66242 Homborg
Fax (06841) 65338
Email: HolgerHerzog@ZW.maus.de

MAXIDAT

Die Datenbank, die weitentwickelt wird!

inkl. Texteditor und Geburtstagswanner



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

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

Erstellt Serienbriefe mit eingebautem Texteditor · **Rechnet** mit den Feldtypen 'Zahl', 'Zeit' und 'Datum' · **Zeichnet** Diagramme Ihrer Daten als Linien-Balken- oder Torten · **Integriert** externe Bilder und Texte beliebiger Größe in Datensätze · **Beschränkt** die Datenausgabe durch umfangreiche Auswahlmöglichkeiten · **Verarbeitet** zehn Feldtypen (Zahl, Text, Datum, Geburtsdatum, Zeit, ext. Text, ext. Bild, ext. Programm (Block 1 und 2 sowie SuperBubi) · **Ermittelt** Minimum, Maximum und Summe aller numerischer Datentypen · **Druckt** in allen Variationen und Formaten wie Listen, Etiketten, Formulare, Briefumschläge... durch leistungsfähige Kommandostringe · Sucht und ersetzt innerhalb aller Datenfelder · **Sortiert** nach allen Feldern mit vierfacher Untersortierung · **Erkennt** Dubletten, Entdeckt, Speichert und FF Fonts im Datensatz- und Tabellenfenster · **Unterstützt** das Kopieren · **Speichert** auf Wunsch Ihre Daten verschlüsselt mit Paßwortschlüssel · **Nutzt** Speicher durch dynamische Datenstruktur optimal aus · **Verarbeitet** bei 1 MB RAM maximal 10000 Datensätze je Datenbank (4 MB: max. 100000) · **Importiert** und **Exportiert** in diversen Formaten inkl. dBASE III und ATARI Xertivo · **Hat** Treiber für zahlreiche Drucker · **Ist sicher** · **Wird seit 1988** von tausenden zufriedenen Menschen eingesetzt · **Und vieles mehr...**
Testberichte u. a. in 'ST-Computer 2/94', 'ST-Magazin Mai 1994' und 'ST-Computer 6/96'

MAXIDAT 5.4 kostet nur **DM 69,-**

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

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



Softwarehaus Alexander Heinrich
Karmeliterstr. 9 · D-67348 Speyer
http://www.online.de/home/ach
Tel: 06232/24047 · Fax: 24048

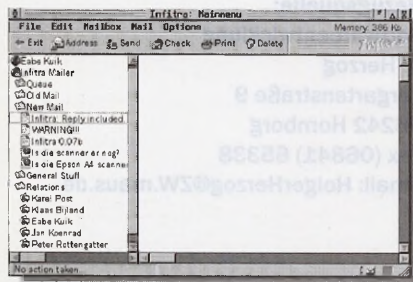


Thomas Raukamp

Elektronische Post:

Infitra - Highend-Emailer

Vor einiger Zeit konnten wir in unseren News schon über eine neue EmailSoftware aus den Niederlanden berichten. In der Zwischenzeit ist Infitra, das von den Autoren selbst als Highend-Emailer bezeichnet wird, weiter gereift, so daß es nun Zeit für einen Vorab-Bericht wird.



**Übersichtlich und edel zugleich:
der Infitra Mailer**

War die Situation für Email-Clients auf dem ATARI bis vor ca. 1-2 Jahren eher deprimierend, so gibt es mittlerweile auch hier schon einige sehr brauchbare Lösungen. Die Programmierer von Infitra setzen sich aber zum Ziel, ein Produkt zu erschaffen, welches in Hinblick auf Komfort und Schnelligkeit neue Maßstäbe auf der TOS-Plattform setzen soll. Das grafische Konzept, die hohe Geschwindigkeit und die Stabilität der Software lassen schon in diesem relativ frühen Stadium aufhorchen.

Infitra setzt STinG von Peter Rottengatter oder STiK als Protokollsoftware voraus, eine Anpassung an I-Connect von ASH sowie das Draconis-Webpaket (das übrigens auch dem Milan beiliegt) von M. u. C. S. ist jedoch erfreulicherweise zusätzlich in Planung. Schon jetzt kann Infitra im Webbrowser CAB als EMailClient angemeldet werden und übernimmt als solcher den Task der internen Mailroutine.

Die Kompatibilität des Programms ist erstaunlich hoch: Infitra gibt sich sehr genügsam und sollte auf allen TOS-Versionen von 1.x bis 4.x problemlos seinen Dienst tun. Dabei werden die Icons und 3D-Buttons des Programms auch unter TOS-Versionen kleiner als

4.x stets farbig dargestellt, was sicher nicht selbstverständlich ist.

Aber auch unter Multitasking-Betriebssystemen wie MagiC läuft Infitra sicher und blockiert mit seinen Ausgaben niemals sich selbst oder gar den gesamten Rechner. So kann z. B. auch während des Abholens der eigenen Nachrichten vom Server weiter im Programm gearbeitet werden.

Infitra öffnet beim Start ein eigenes Programmfenster (siehe Abbildung), wobei eigene Pull-Down-Menüs innerhalb dieses Fensters bereitstehen. Die wichtigsten Programmfunktionen sind darüber hinaus durch Icons verdeutlicht. Das Fenster selbst ist in zwei Hälften aufgeteilt: Auf der linken Seite sind die vorhandenen Mails in einer übersichtlichen Verzeichnisstruktur eingetragen, auf der größeren rechten Seite wird eine gewählte Nachricht dargestellt.

Für das Bearbeiten von Nachrichten kann ein Texteditor (wie z. B. qed) der eigenen Wahl bestimmt werden, was sicher besonders von Multitasking-Usern nur begrüßt werden wird - warum sollte das Rad auch immer wieder neu erfunden werden?

Binär-Dateien können angehängt und ebenso wie Nachrichten im UUE-Verfahren verschlüsselt verschickt werden.

Die Verwaltung empfangener Nachrichten erfolgt wie bereits erwähnt in eigenen Verzeichnissen bzw. Mailboxen. Sie können mehrere Mailboxen bestimmen, denen Sie Ihre Nachrichten zuordnen. Infitra läßt sich dabei weitestgehend per Drag & Drop bedienen: Ziehen Sie z. B. eine Mail auf die rechte Fensterhälfte, wird diese angezeigt.

Wer Infitra zum ersten Mal benutzt, wird über die hohe Geschwindigkeit des Programms erstaunt sein. Die Programmierer entwickelten nahezu alle Komponenten in Assembler, nur einige Funktionen, die nicht allzu hohe Geschwindigkeiten bedingen, wurden in PureC geschrieben. Besonders Besitzer älterer und langsamer ATARIs werden sich somit an Infitra freuen können wie die Ferkel in der Pfütze.

Infitra macht also schon jetzt Lust auf mehr. Besonders die Entwicklung sowohl für das Freeware-Paket STinG als auch für die kommerzielle Lösung I-Connect sollte eine weite Verbreitung der Software nach sich ziehen. Außerdem erscheinen etwa alle zwei Wochen aktuelle Updates, was darauf schließen läßt, daß die Autoren wirklich ambitioniert an ihrem Projekt arbeiten. Schon jetzt ersetzt es andere Emailer unter STinG fast völlig, unter I-Connect hat bis auf weiteres sicher noch der ASH-Emailer „die Nase vorn“, zumal dieser auch Newsgruppen verwalten kann. Einige Ideen sind aber schon jetzt in Infitra besser und vor allem schneller gelöst.

Eine stets aktuelle Demoversion findet sich auf der Homepage der Programmierer. Da diese aber angesichts des noch frühen Entwicklungsstadiums Infitras stets den Überblick darüber behalten wollen, wer welche Version auf welcher Hardware benutzt, darf das Demo z. B. nicht in Mailboxen verteilt werden.

Eine Vollversion (1.0) ist für Juli/August geplant. Der ausführliche Testbericht folgt in einer der kommenden Ausgaben.

Preis: DM 69.- für die Vollversion (ab Juli/August)

Bezugsquelle:

Demoversion unter

<http://www.studio9.demon.co.uk/infitra/index.htm>

Deutscher Lieferant z.Z. noch nicht bekannt.

Kontaktadresse für Nachfragen:

cybermax@worldaccess.nl

Thomas Raukamp

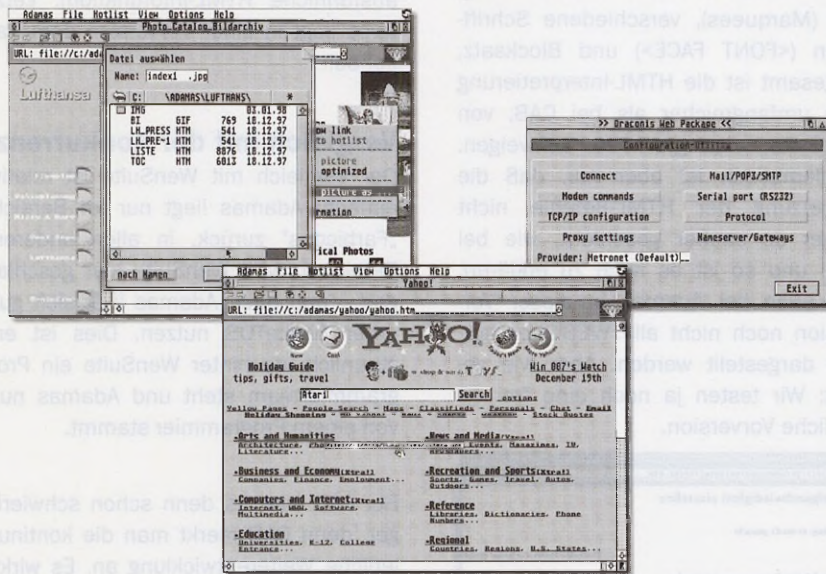


Matthias Jaap

Ohne Multitasking ins Internet:

Das Draconis Internet-Paket

Schon seit längerer Zeit macht ein Internet-Paket von sich reden, das in einer Testversion zum kostenlosen Download ausliegt. Der kommerzielle Erscheinungstermin rückt näher.



Um es schon vorweg klarzustellen:

Dieser Vorabbericht basiert nicht auf der Version 1.0, sondern der 0.85. Die Aussagen in diesem Bericht hinsichtlich Stabilität/Geschwindigkeit/Aussehen sind deshalb mit Vorsicht zu genießen. Da aber das Interesse an diesem neuen Internet-Paket bereits sehr groß ist, lohnt sich ein Vorablick allemal.

Das Paket

Das Draconis Internet-Paket besteht z.Z. aus drei Komponenten: einem PPP-Verbindungsprogramm, Light of Adamas (WWW-Browser) und Marathon (E-Mail). Letzterer konnte nicht getestet werden, was allerdings nicht am Emailer, sondern dem fehlenden Email-Account des Testers lag.

Das PPP-Programm ist nur zu sich selber kompatibel, d.h. Clients für STinG lassen sich nicht verwenden. Dies soll

sich aber in nächster Zukunft noch ändern, so daß mit Draconis alle STinG-Programme genutzt werden können.

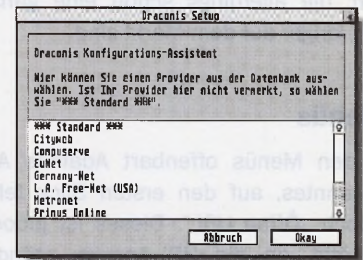
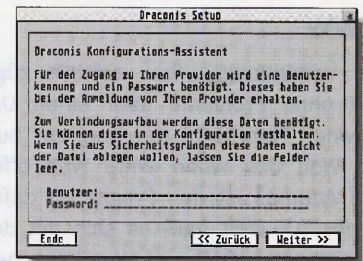
Anforderungen

Im Gegensatz zu PPP-Connect erweist sich Draconis als äußerst genügsam. Ob Single-TOS, Multi-TOS, MagiC, N.AES oder Geneva, Draconis ermöglicht auf allen Systemen eine Internet-Verbindung.

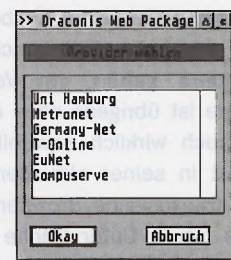
Installation

Die Installation ist denkbar simpel: Das Installationsprogramm wird gestartet, ein Pfad angegeben und alles Nötige wird installiert. Bei der Installation kommt auch der Draconis-Wizard zum Einsatz, der einen bei der Konfiguration der Verbindung behilflich ist. Der Wizard funktioniert dabei ähnlich wie frühe Versionen des HP-Pinguins: Mit „Weiter“ und „Zurück“ blättert

man sich durch verschiedene Dialoge, wobei in jedem Dialog ein ausführlicher Hilfstext zu finden ist.



Natürlich kann so ein Wizard nicht jede mögliche Konfiguration abdecken, und so gibt es auch ein ausführlicheres Konfigurationsprogramm. Nötig wird dies nur in wenigen Fällen sein, denn das Programm ist bereits sehr gut vorkonfiguriert, und ich brauchte zumindest nicht dieses Programm zu benutzen. An Providern sind z.Z. folgende verfügbar: Cityweb, Compuserve, EuNet, GermanyNet, L.A. Free-Net, Metronet, Primus Online, SGH-Net, T-Online, Uni-Augsburg und Uni-Erlangen.



Weitere Konfiguration

Sollte sich Ihr Provider nicht in der Liste befinden und beim Verbindungsaufbau Probleme auftreten, so startet man das Konfigurationsutility. Es sieht zwar nicht so hübsch aus wie PPP-Connect, bietet aber in etwa den gleichen Leistungsumfang. So manchem wird es aber entgegenkommen, daß das Draconis-Programm komplett in Deutsch ist. Trotzdem vermisse ich eine BubbleGEM oder wenigstens ST-Guide-Hilfe. Weiterhin wäre ein Log-Window, in dem alle Ausgaben des Servers aufgelistet werden, hilfreich,



denn dann kann man im Problemfall genauer bestimmen, wo es hapert.

WWW

Der Verbindungsaufbau erfolgte zügig und ohne Probleme über einen Uni-Provider. Nun steht der Weg zur bunten Welt des World Wide Web offen und Adamas ist das Programm dafür. In der TOS-Welt muß es sich mit den Kontrahenten CAB und WenSuite messen, die allerdings schon eine ganze Zeit länger auf dem Markt sind.

Menüs

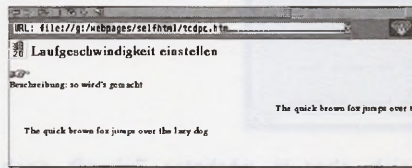
In den Menüs offenbart Adamas Altbekanntes, auf den ersten Blick fehlt jedoch „Öffne URL“. Dieses ist jedoch unnötig, da die URL-Anzeige ständig im Fenster anwählbar ist. Verknüpft ist diese Anzeige mit einer Auswahl der zuletzt besuchten Seiten.

Im Favoriten-Menü läßt sich die Hotlist/Lesezeichen aufrufen. Im Optionen-Menü bieten die Browser-Einstellungen einiges. So können die Bilder entweder gar nicht, während oder nach einer Übertragung geladen und der Ditheralgorithmus für Bilder festgelegt werden.

Als erster ATARI-Browser interpretiert Adamas zudem die Farbe für benutzte Verweise, was eigentlich auch zum HTML-Standard gehört. Im Vergleich zu WenSuite ist übrigens alles anwählbar, was auch wirklich anwählbar ist, denn selbst in seiner aktuellen Version ist der französische Browser „mehr Schein als Sein“. Unter Cache finden sich die von anderen Browsern bekannten Cache-Einstellungen. Der Menüpunkt „Sicherheit“ enthält Einstellungen für Cookies und das Versenden von Formularen und - wenn auch noch nicht anwählbar - Java und JavaScript. Im Menü „Anzeige“ gibt es sogar einen Menüpunkt „Java Console“ - wer also immer noch behauptet, Java würde nie für den ATARI erscheinen, wird wohl eines Tages von Adamas eines besseren belehrt werden. Die Icons zur Steuerung des Browsers sind recht klein geraten, man kann sie allerdings vergrößern lassen. Besonders modern und attraktiv sind sie leider auch nicht.

HTML

Adamas beherrscht nahezu den kompletten HTML 3.2-Standard inklusive Frames und erweiterten Tabellen. Im Vergleich zu CAB fehlen nur eingebettete Dateien (<EMBED>), was daran liegt, das Adamas kein OLGA-ID4-Cli-ent ist. Im Ausgleich gibt es aber eine Fülle von Befehlen, die CAB nicht beherrscht, darunter die Farbe für bereits besuchte Verweise. Nebenbei gibt es noch die Netscape- oder Microsoft-Erweiterungen, u.a. sind Laufschriften mit dem Adamas möglich (Marquees), verschiedene Schriftarten () und Blocksatz. Insgesamt ist die HTML-Interpretierung also umfangreicher als bei CAB, von WenSuite mal ganz zu schweigen. Problematisch ist aber nur, daß die Umsetzung der HTML-Befehle nicht immer so sauber geschieht, wie bei CAB, und so ist es auch zu erklären, daß auch bei Adamas in dieser Vorversion noch nicht alle WEB-Sites korrekt dargestellt werden. Aber wie gesagt: Wir testen ja noch eine frei erhältliche Vorversion.



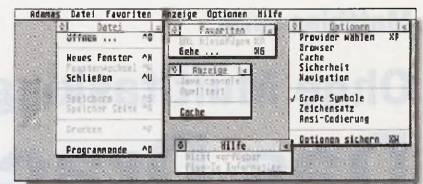
Einstellung der Lauftexte

Bilder

Wie üblich können GIF- und JPEG-Bilder dargestellt werden. Erstere dürfen auch animiert sein, wobei beim Abspielen auch ohne NVDI nichts flimmert. Das Laden der Bilder dauert jedoch länger als bei CAB - hier bestünde also noch Optimierungsbedarf. An der Qualität gibt es jedenfalls schon jetzt nichts zu kritisieren.

Geschwindigkeit

Von der Geschwindigkeit liegt Adamas noch hinter den beiden Kontrahenten und wird vor allem durch unnötig viele Redraws abgebremst. Wer nicht allzuviel Wert auf Bilder legt, wird sich sicher darüber freuen, daß die Bilder recht geschickt im Hintergrund geladen werden. Durch den Text kann man schon vorher scrollen, die Bilder werden nach und nach dargestellt.



Die Menüoptionen von Adamas.

Plugins

Zur Zeit fehlt ein Dialog für externe Programme, von Haus aus unterstützt Adamas GEMJing (für Hintergrundsound) und HTML-Help 2.0 (für eine ausführliche HTML-Infofunktion). Letzteres liegt in einer Vorversion dem Paket bei.

Vergleich mit der Konkurrenz

Der Vergleich mit WenSuite ist relativ einfach: Adamas liegt nur im Bereich „Farbicons“ zurück, in allen anderen Bereichen wird WenSuite klar geschlagen -, und auch Adamas läßt sich gut unter SingleTOS nutzen. Dies ist erstaunlich, da hinter WenSuite ein Programmiererteam steht und Adamas nur von einem Programmier stammt.

Bei CAB wird es denn schon schwieriger, denn CAB merkt man die kontinuierliche Weiterentwicklung an. Es wirkt insgesamt sehr ausgereift, auch wenn die Anzahl der HTML-Tags zu wünschen übrig läßt. Adamas bleibt in den Bereichen Stabilität und Geschwindigkeit hinter CAB zurück, jedoch nicht so stark wie WenSuite. Wenn die Weiterentwicklung von Adamas aber in dem bisherigen Tempo weiterläuft, wird wohl auch Adamas bald eine ähnlich ausgereifte Lösung darstellen.

Vergleich der PPP-Stacks

Die mitgelieferten PPP-Stacks ermöglichen alle eine sichere Verbindung zum Internet, für den Einsteiger ist jedoch das Draconis-Paket schon wegen des Wizards besser geeignet. Draconis ist nicht mit STinG kompatibel, dies soll sich jedoch mit Hilfe von „Gateways“ ändern, so daß alle Draconis-Programme auch mit STinG laufen und umgekehrt. Für Programmierer liegt übrigens eine Library sowohl für PureC als auch GFA-Basic bei.

PPP-Link (WenSuite) ist eine Art



Glücksspiel, da es kaum auf die einzelnen Provider-Eigenheiten eingeht, wovon besonders T-Online betroffen ist. Weiterhin krankt es an Software-Unterstützung, denn nur die Suite-Bestandteile nutzen PPP-Link. Gateways existieren nicht und die einzelnen WenSuite-Bestandteile als konkurrenzfähig zu beschreiben, wäre wohl übertrieben.

PPP-Connect (CAB) sieht von den drei Stacks am besten aus und bietet auch Unterstützung für T-Online. Beim CAB 2.6-Test war jedoch die Einrichtung nicht ganz problemlos, was sicherlich von Provider zu Provider variiert. Langsam gibt es auch mehr Clients für diesen PPP-Stack, diese stammen jedoch alle von ASH-Programmierern und es ist nicht zu erwarten, daß eine ähnliche Vielfalt an Clients wie unter STinG entsteht. Die Entwicklerlibrary ist leider nur für PureC verfügbar.

STinG steht zwischen allen Stühlen - von CAB wird es unterstützt, Draconis wird bald folgen aber bei WenSuite existieren noch nicht einmal Ankündigungen. Sein Vorteil bleibt die gerade-

zu riesige Auswahl an Clients, das Freeware-Konzept und die Verfügbarkeit der Entwicklerlibrary für GFA/Assembler/C. Der Nachteil ist, daß ein Großteil der Anwender keine lauffähige Internetkonfiguration hinbekommen.

Zukünftiges

Auch an die Zukunft wird schon gedacht: So sollen weitere Clients für FTP und Telnet folgen. Marathon soll auch HTML-E-mails verschicken können. Für den Browser liegen Ankündigungen für Cascading Style Sheets, PNG-Grafiken, HTML 4 und JavaScript vor. Daneben wird es wohl auch einige Optimierungen geben, so wäre es z.B. schön, wenn ein ATARI-Browser wirklich ausnahmslos alle HTML 3.2-Tags interpretieren würde. Fairerweise muß gesagt werden, daß die Windows-Browser von diesem Ziel wesentlich weiter entfernt sind!

Fazit

Mit Adamas liegt zweifelsohne eines der innovativsten Programme des Jahres vor. Was in dieser doch relativ

kurzen Zeit entstanden ist, ist erstaunlich und ein deutliches Zeichen dafür, daß der ATARI-Markt lebt. Für WenSuite brechen damit aber schwere Zeiten an, und man darf gespannt sein, wie sich die Browser weiterentwickeln. Dies geschieht erfreulicherweise ganz ohne Browser-Krieg und Rechtsanwälte. Vergessen sollte man aber auf keinen Fall, daß CAB vom Gesamteindruck her noch immer einen deutlichen Vorsprung hat. Aber gerade mit Hinblick darauf, daß Draconis auch ohne Multitasking-Systeme auskommt (was ein Beweis dafür ist, daß dieses möglich ist, wenn man nur will), könnte eine sinnvolle Koexistenz der beiden Programme ermöglichen.

Preis: z.Z. frei erhältlich, endgültige Version voraussichtlich 69,- DM

Bezugsquelle:

M.u.C.S.

Gustav-Adolf-Str. 11

30167 Hannover

Tel. (0511) 7100 599

Email: MUCS-Hannover@t-online.de

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 inkl. ATARI-Software für Falcon/TT 1349,-
für Atari ST(inkl. Link97) 1449,-

CD Recorder 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 159,-

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 4201, 2-fach, extern 199,-
SCSI Toshiba XM 6201B, 32-fach 249,-
weitere Systeme auf Anfrage, auch im Doppel oder Vierfachgehäuse
alle Systeme mit Link 97 incl. HD Driver für einen Aufpreis von +99,-

ZIP Drive extern, Medium + Link 97 449,-

14" Monitor, strahlungsarm 298,-

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

256 Graustufen Scanner 199,-

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 1.2 das schnelle MULTITOS, DD 119,-
N.AES 1.2 das schnelle MULTITOS, CD 149,-
HD Driver 7.5x 59,-
XFS CD ROM Treiber 59,-

CD's für den ATARI

Whiteline CDs, Teleinfo CD und weitere lieferbar

Flachbettscanner Aktion

HP Scanjet 5P 479,-

300 DPI (1200 DPI interp.), 8 Bit Graustufen, 24 Bit Farbauflösung

Paragon 1200SP 489,-

GDPS Treiber für Paragon 600/1200, 99,-
und HP Scanjet 5P, 4C, 4P

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,-

PC Tastaturinterface (Selbsteinbau) 129,-

für ST/STE/TT/Falcon (extern a. A.)

Trommeln/Toner für SLM 605/SLM804 lieferbar 49,-
Toner für SLM 605, Doppelpack

Der Beschleuniger für den ATARI ST

PAK68/3-030 68030 bis 50 MHz inc. FPU, 549,-

FRAK/2 Fastramkarte für 2 PS2-Module leer 225,-

Panther/2 Card für PAK3, leer 199,-

PuPla/2 Pufferplatine zur Entkopplung a. A.

Milan-Systeme ab 1500,-

Vorführung nach Terminabsprache 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

Telefon: 0 23 05 / 96 20 30 U.Biletzke@cityweb.de

FAX: 0 23 05 / 96 20 31 Nor.Wiecz@cityweb.de

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

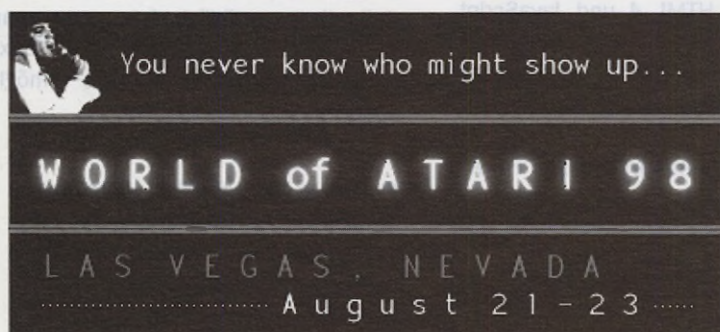
Angebote gültig solange Vorrat reicht. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.



Red.

Der neue ATARI-Markt und Internationale ATARI-Events 1998

Mit diesem Beitrag gewähren wir Ihnen einen Überblick
über die aktuelle Marktsituation im ATARI-Segment.
Lesen Sie, wie zusammenwächst, was zusammen gehört.



Ansprechende Internet-Werbung mit einer Portion Witz, das ist das Werbekonzept der ATARI-World, die Ende August in Las-Vegas stattfinden wird (animated Gif in 3 Stufen).

Bereits in der vergangenen Ausgabe erwähnten wir, daß sich offensichtlich etwas im ATARI-Markt tut. Es ist schon verwunderlich, werden viele von Ihnen denken, daß ausgerechnet jetzt, rund 13 Jahre nach dem Erscheinen des ST, wieder eine richtig ernstzunehmende frische Brise wehen soll. Aber die Fakten und Zeichen sprechen für sich. Und vielleicht ist es auch eine Verquickung verschiedener Faktoren, die für diesen Trend sorgt. So z.B. die Tatsache, daß der User-Schwund im ATARI-Markt seit geraumer Zeit stagniert. Computer-Anwender, die stets die neueste und aktuellste Hardware besitzen wollen, sind in den vergangenen Jahren umgestiegen und das Gros der heutigen ATARI-User legt keinen Wert auf Pseudo-Multimedia und schnelle 3D-Spiele.

Aber auch das Internet wird eine große Rolle bei der Wiederbelebung des ATARI-Marktes haben. Es ist verständlich, daß man immer weniger von ATARI-Usern hört, wenn diese allmählich keine Gleichgesinnten im näheren Umfeld mehr haben. So sitzen auch heute noch viele, viele ATARI-Anwender zu Hause und fristen ein anonymes ATARI-Dasein. Durch das In-

ternet haben Programmierer, Freaks und reine Anwender angefangen, an die Öffentlichkeit zu treten, ihre Produkte zu präsentieren, diese anzubieten und Kontakt mit anderen Usern aufzunehmen.

Das Resultat ist, daß nun monatlich plötzlich wieder etliche neue Programme auftauchen, daß neue Vereinigungen geschlossen werden, die dazu dienen, ATARI-User zusammenzuführen (siehe Web-Site-Artikel in dieser Ausgabe), und daß sogar einige Online-ATARI-Magazine (zumeist auf Englisch) regelmäßig im WEB veröffentlicht werden. Und plötzlich ist die Größe des ATARI-Marktes nicht mehr auf ein Land und das dort vorherrschende Informationsmedium beschränkt, sondern besitzt wieder ein Vielfaches der Größe von vor einigen Monaten oder vielleicht auch Jahren. Und in eben dieser Zeit kommt auch noch ein neuer Rechner auf den Markt: der Milan. Das sollte doch Mut machen!

Aber die Aktivitäten rund um den Globus erstrecken sich nicht nur auf die angesprochenen Themen; sie ziehen auch viel weitere Kreise.

ATARI World USA

So wird es erstmals seit vielen Jahren wieder eine ATARI-Messe in den USA geben. Hierzu einiges zu der Geschichte ATARIs in den USA. Als weltweit erster Hersteller von Heim-Video-Konsolen konnte sich ATARI bis weit in die 80er Jahre hinein einen guten Ruf jenseits des Atlantiks schaffen. Aber wer nun meint, daß auch die Anzahl der dort verkauften ST ein Vielfaches der hiesigen Verkaufszahlen erreicht hätte, muß eines Besseren belehrt werden. ATARI war stets eine vergleichsweise kleine Firma und daher trotz des Besitzes eigener Fabrikationsstätten in Taiwan nie in der Lage, zu Stoßzeiten die Anzahl an Rechnern herzustellen, die für den Weltmarkt benötigt wurden.

Und hier beweist sich die „Schlitzohrigkeit“ der Tramiels einmal wieder, denn diese stellten ganz klar fest, daß der europäische Markt seinerzeit bereit war, weitaus mehr für die jeweils aktuellen Modelle auszugeben als der amerikanische. So wurden wir hierzulande bevorzugt behandelt, während die Kunden in den USA ständig auf Lieferschwierigkeiten stießen. Damit ist es auch zu erklären, daß der typische, uns bekannte ATARI-Markt in den Staaten nur vergleichsweise sporadisch existiert. Und dennoch wird es nun eine interessante Messe geben: ATARI World Las Vegas.

Die Messe wird vom 21. bis zum 23. August 1998 im Holiday-Inn Casino-Hotel von Las Vegas stattfinden. Außerdem soll die Veranstaltung bei Erfolg auch in den kommenden Jahren regelmäßig wiederholt werden. Organisiert wird die Veranstaltung von Rick Tsukiki, der Ende der achtziger Jahre auch für die weitaus größeren ATARI-Messe-Tourneen, die auch in den USA bis zu 10.000 Besucher pro Stadt anzulocken vermochten, veranstaltete. Was vor zwei oder drei Jahren vielleicht noch undenkbar gewesen wäre, kann heute umgesetzt werden: Auch Aussteller aus dem europäischen Raum nehmen die weite Reise auf sich, um an dieser Messe teilzunehmen. Folgende Aussteller waren bis zwei Monate vor der Veranstaltung gemeldet:



- **16/32 bits**
- **B&C-Computervisions** (vertriebt seit Anfang der 80iger Jahre Atari-Hardware aller Art)
- **Best Electronics**
- Centek Frankreich
- **chro_Magic Software** (TOS-Software-vertrieb aus den USA)
- **Collectable Plus** (viele ältere Video-Spiele)
- **Emulators, Inc.** (Gemulator 98)
- **ICD** (Jaguar-Zubehör wie CatBox ...)
- **Milan-Computer**
- **O'Shea, Ltd.** (großes Angebot an VCS-Spielen aller Art)
- **Peers of Ohama** (Atari-Reparatur-Service)
- **SoundPool**
- **Steve's Software** (vertriebt seit Jahren Atari-Software)
- **Systems for Tomorrow**
- **Telegames**
- **Technology Consultants Group** (viel Atari-Hard- & Software und Raritäten)
- **Video 61** (Software für alte und neue Atari's)
- **Wizztronics** (Neuheit: Lynx-TV-Kabel)

Diese Liste wird sicherlich noch um einige Aussteller erweitert. Aber neben rein gewerblichen Ausstellern haben sich die Veranstalter überlegt, auch Personen einzuladen, die z.B. Atari-Entwickler gewesen sind oder vielleicht auch direkt bei Atari gearbeitet haben. Folgende Namen waren schon im Juni zu lesen:

Rob Fulop (Designer und Programmierer so bekannter Titel wie Space Invaders, Night Driver, Missile Command ...)

John Harris (Designer und Programmierer von Jawbreaker, Frogger, Mouseattack),

Jerry Jessop (war von 1977 bis 1985 bei Atari angestellt und ist nun bei Sega tätig),

Dan Kramer (Designer der VCS- und 5200-Trackbälle),

Andrew Soderberg (u.a. Hardwareproduktmanager von 1980 bis 1983).

Wie eingangs erwähnt, findet die Mes-

se in den Veranstaltungsräumen des 694 Betten großen Holiday Inn von Las Vegas statt. Für den Fall, daß Sie Ihren nächsten USA Urlaub in den Staaten verbringen werden, nennen wir Ihnen auch die Kontakt Nummer der Hotelrezeption:

Tel. (001) 702 735-2400

Endkunden-Flohmarkt

Endkunden wird die Möglichkeit gegeben, eine Art Flohmarkt zu realisieren, wobei dieser räumlich von der Messe-Veranstaltung getrennt sein wird. Auch das könnte eine interessante Fundgrube für den einen oder anderen Freak bedeuten.

Kontakt:

Haben auch Sie Lust, auf die Atari-World bekommen? Dann wählen Sie sich für weitere Informationen entweder im Internet unter <http://www.atari-hq.com> ein, oder senden Sie uns eine Postkarte mit dem Stichwort „ATARI-World“, wir werden Ihre Adresse gerne an die Veranstalter weiterleiten.

ACC '98

Hierbei handelt es sich nicht etwa um die Wiederbelebung der Atari-Competence Center, sondern um eine englische Messe-Veranstaltung namens „ATARI Computer Convention“, die von der Atari-Computing ins Leben gerufen wurde.

Um herauszufinden, ob die Anwender ein Interesse an Atari-Messeveranstaltungen haben, befragte die Atari-Computing in der vorletzten Ausgabe die Leser nach ihrem Interesse an einem solchen Projekt und siehe da, auch hier gab es einen überraschend großen Zuspruch. Aus eben diesem Grunde wird am 14. November in Birmingham erstmals seit über einem Jahr wieder eine Atari-Messe in England veranstaltet.

Alle namhaften Firmen und Aussteller jenseits des Ärmelkanals haben sich bereits für die Veranstaltung angemeldet. Nun bleibt, zumindest aus Sicht der Engländer, abzuwarten, ob auch noch einige deutsche und französische Aussteller an der ACC teilnehmen werden.

Infos:

ATARI Computing - Rois Bheinn, Overton, Crescent, Johnstone PA 5 8JB, Scotland

Email: showinfo@ataricomputing.com

<http://www.ataricomputing.com>

Tel. 0044 1206 852602

ATARI-Messe Herbst 1998

Auch die Vorbereitungen zur größten aller Atari-Messen laufen wieder auf Hochtouren. Die Atari-Messe des Herbstes soll die Größte dieser Art werden, zumal sie von dem frischen Wind und dem Aufschwung profitieren wird, das steht außer Frage. Und auch in diesem Jahr wird sich das erste Oktober-Wochenende als einer der wichtigsten Termine des Jahres (zumindest für Atari-User) erweisen.

Diese Messe dürfte insofern interessant werden, als die Zahl der Shareware-Autoren, die Interesse an der Teilnahme geäußert haben, deutlich gestiegen ist. Darüber hinaus plant das Milan-Team für alle diejenigen Anwender, die keinen Fachhändler in ihrer Nähe haben, einen großen Stand mit vielen Test-Rechnersystemen, und erstmals dürfte auch der Milan 68060 vorgestellt werden. Die Besucherzahlen dürften mit Sicherheit aber auch von der Sonderausgabe der ST-Computer & Atari-Inside profitieren, denn diese wird rund 5 Wochen vor der Messe mit einer hohen Auflage und starken Verbreitung bundesweit das Interesse wieder auf den Atari-Markt konzentrieren.

Ferner ist geplant, die Zusammenarbeit mit den 8bit-Userclubs und Anbietern aus diesem Bereich zu steigern, so daß außer Frage stehen dürfte, daß diese Messe nicht nur für jedermann etwas zu bieten haben wird, sie dürfte auch einzigartig vielseitig werden. Wer Workshops anbieten hat, Software vorstellen möchte oder einen kommerziellen Händler-Stand zu buchen beabsichtigt, der wendet sich bitte an:

FALKE Verlag

Moorblöcken 17

24149 Kiel

Tel. (04 31) 27 365

Fax (04 31) 27 368

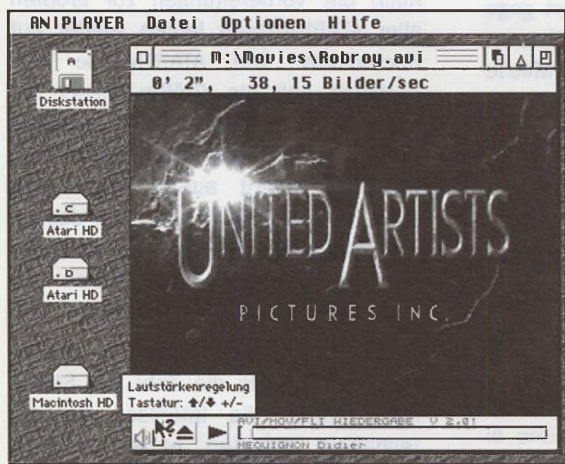


Thomas Raukamp

Ein Programm von Format

Aniplayer 2.01

Wer im Internet surft, verliert sich schnell im „Dschungel der Formate“. Wurden bis vor kurzem hauptsächlich Texte und Bilder dargestellt, so „rauschen“ im Zeitalter von Highspeed-Modems und ISDN auch Sound- und Videodateien über die Datenautobahn.



„Video gucken“ auf dem Desktop:

Das Abspielfenster

Aniplayer wird mit vielen gebräuchlichen Formaten fertig.

Formatsache

Bei Aniplayer handelt es sich nicht etwa um einen reinen Animationsabspieler, wie man bei dem Namen vielleicht vermuten könnte. Der Autor Didier Mequignon möchte sein Programm vielmehr als Multimedia-Player für Grafik, Video und Sound verstanden wissen. Schaut man sich die Liste der unterstützten Formate an, kann man seiner Einschätzung beipflichten:

Grafik: JPEG

Video/Animation:

QuickTime Movies (*.mov, *.qt), Video For Windows (*.avi), Autodesk Animator (*.fli, *.flh, *.flc)

Sound: Audio Visual Research (*.avr), Microsoft RIFF-WAVE (*.wav), Apple Interchange File Format (*.aif)

Die Auswahl der unterstützten Formate zeigt deutlich, daß

Aniplayer für das Abspielen bzw. schnelle Darstellen der im Internet zur

Zeit gebräuchlichen Formate, die zu meist eine hohe Datenmenge mit sich bringen, wie geschaffen ist. Für eine der nächsten Versionen ist auch die Integration in den Webbrowser CAB per OLGA-Protokoll geplant.

Hardwarevoraussetzungen

Ursprünglich wurde Aniplayer für und auf dem ATARI Falcon entwickelt. Auf dieser Plattform nutzt das Programm optional den TrueColour-Modus zum Abspielen von Videodateien bzw. Darstellen von JPEG-Bildern und den DSP für bestimmte Dekompressionsroutinen. Aber auch auf einem TT mit Grafikkarte und den TOSkompatiblen Systemen sollte die Software problemlos ihren Dienst tun. Sogar auf einem Apple PowerMac mit MagiC Mac wurde Aniplayer erfolgreich getestet (Magicsnd.PRg vorausgesetzt).

Da auf Rechnern ab der 68040 CPU das Falcon-XBIOS, das kompatibel zum MilanXBIOS ist, zum Abspielen von Sound benutzt wird, steht einem vollständigen Betrieb auf dem neuen Milan ebenfalls nichts im Wege. Erste Tests haben ergeben, daß Videosequenzen verlustfrei in Echtzeit abgespielt werden.

Auf einem unbeschleunigten ST oder STE besteht bei einigen Dekompressionsvorgängen jedoch „Bombengefahr“, da der 68000er hier etwas überfordert wird.

Aniplayer arbeitet beim Abarbeiten von Videos bzw. Animationen grundsätzlich im „Direct-To-Disc“-Verfahren, d. h. die Daten werden nicht vollständig in den RAM-Bereich des Rechners geladen, sondern nur stückweise von Festplatte oder auch CD nachgeladen. Bei den heute üblichen Übertragungsgeschwindigkeiten sollten keine Verzögerungen auftreten. Wer allerdings genügend Speicher in seinem Rechner hat, kann diese Option alternativ auch abschalten und Filme komplett ins RAM laden, womit die Geschwindigkeit unter Umständen erhöht werden kann.

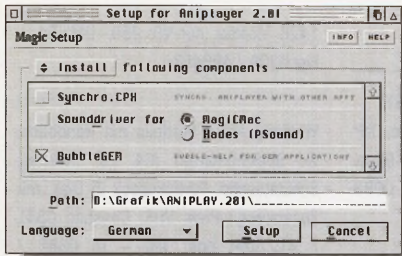
Die Konfiguration

Der aktuellen Version des Aniplayers liegt ein hochkomfortables Konfigurations-Programm (siehe Bild 1) bei, in dem alle für einen reibungslosen Betrieb notwendigen Einstellungen vorgenommen werden können. So ist hier die gewünschte Sprache und der eventuelle Soundtreiber für MagiC Mac und den Hades einstellbar. Außerdem läßt sich die komfortable Bubble-GEM-Hilfe aktivieren, die weitestgehend in das Hauptprogramm integriert wurde.

Die Praxis

Nachdem man Aniplayer gestartet hat, kann man im Dateimenü sogleich die darzustellende Datei auswählen. Nach Anwahl eines Bild- oder Videofiles wird dieses wahlweise in einem GEM-Fenster oder auf einem „exklusiven“ TrueColourScreen dargestellt. Selbstverständlich erreicht man auf einem ATARI Falcon mit der zweiten Möglichkeit die bestmögliche und schnellste Darstellung, muß allerdings auf ein Bedienungs-Interface verzichten. Wer sich jedoch an die entsprechenden Tastaturkürzel gewöhnt hat, kann auch hier Einfluß auf den Ablauf einer Videosequenz nehmen.

Hat man sich für die Darstellung einer Videodatei in einem GEM-Fenster entschieden, kann man sich mittels



Komfortabler geht's kaum: Das Konfigurationsprogramm

eines Scrollbalkens oder einer Videorekorderähnlichen Buttonleiste durch den kompletten Film hindurchscrollen (das FL*-Format ist von diesem Feature leider ausgeschlossen). Außerdem stehen Buttons zum Starten, Halten und Pausieren der Darstellung bereit (siehe Bild 2).

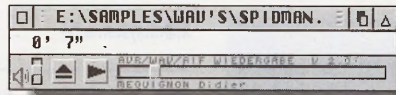
Etwas störend ist in diesem Zusammenhang, daß Aniplayer grundsätzlich die Systemfarben (inkl. Schwarz und Weiß) für die Darstellung benutzt, so daß unter ungünstigen Voraussetzungen weitere Fenster auf dem Desktop in Fehlerfarben dargestellt werden oder gar nicht mehr sichtbar sind. Aniplayer sollte hier eventuell dahingehend optimiert werden, daß dem System weiterhin 16 Farben zur eigenen Darstellung bereitstehen.

Die Darstellung von JPEG-Bildern erfolgt in ebenfalls in einem Fenster oder wahlweise auf einem TC-Bildschirm.

Wird ein Soundfile zum Abspielen gewählt, so öffnet sich ein Fenster, das alle nötigen Bedienelemente zur Kontrolle der Datei bereithält (siehe Bild 3).

Zusätzlich kann Aniplayer auch automatisch per Doppelklick auf eine entsprechende Datei gestartet werden, sofern ein Desktop (wie z.B. jinnie, Thing oder GEMini) installiert ist, der das AV-Protokoll unterstützt, und wenn Aniplayer als Default-Programm für die verschiedenen Formate angemeldet ist.

Sehr hilfreich für eine schnelle Grafikübersicht ist auch die „Slideshow“-Funktion. Hier kann der Inhalt eines kompletten Ordners hintereinander dargestellt werden. Ist eine der Dateien defekt oder inkompatibel, springt Aniplayer zum nächsten File über.



Schönen Gruß an die Nachbarn: Sounds abspielen im Aniplayer

Speichermöglichkeiten

Sowohl Ton wie auch Einzelbilder einer Videosequenz können für eine externe Weiterverarbeitung abgespeichert werden. Als speicherbare Bildformate stehen hier *.img sowie *.tga bis 24 Bit Farbtiefe bereit. Wahlweise kann auch eine ganze Bildfolge abgespeichert werden.

Interessant ist in diesem Zusammenhang der „Schrittempo-Modus“ des Aniplayers, mit dem man sich Bild für Bild durch eine Bildfolge „durchblättern“ kann, um die optimale Einstellung zum Abspeichern eines Einzelbildes zu finden.

Zum Speichern von Tonspuren werden die auch lesbaren Formate unterstützt: *.avr, *.wav, *.aif. Eine Tonspur kann entweder in der Originalfrequenz oder wahlweise in der Systemfrequenz abgespeichert werden.

Zum Kopieren von Dateien findet zusätzlich das GEM-Clipboard Unterstützung, über das einzelne Bilder dann z.B. in eine Grafikbearbeitung übernommen werden können.

Wünsche für die Zukunft

Besonders das reibungslose Abspielen von Video- und Animationsformaten in Echtzeit stellt sicher hohe Anforderungen an die zugrundeliegende Hardware. Insofern ist Aniplayer in Anbetracht neuer und schneller Hardware sicher das richtige Programm zum richtigen Zeitpunkt. Trotzdem bleiben natürlich noch Wünsche für die zukünftige Optimierung der Software, sofern man diese in Anbetracht des fast unglaublichen Freeware-Status überhaupt stellen darf.

Als zusätzliches Soundformat wünsche ich mir in erster Linie Real-Audio (*.ra), das sich aufgrund seiner fantastisch hohen Packraten immer weiter im Internet verbreitet. Auch eine Videoadaption gibt es von diesem Format. Zu bemerken ist aber fairerweise, daß für eine Anpassung kosten-

pflichtige Lizenzen erworben werden müßten, was dann wiederum für eine kommerzielle Pro-Version sprechen würde.

Außerdem könnte in diesem Zusammenhang auch eine spezielle Milan-Version des Players entstehen, die dann den direkten AVI-Support der in diesem Rechner verwendeten S3-Grafikkarten unterstützen würde. Nach Auskunft der Milan GmbH besteht hier ebenfalls hohes Interesse, so daß hier mittelfristig auch auf Ergebnisse zu hoffen ist.

Definitiv sicher ist die Einbindung des MPEG-Formats (*.mpg). Vielleicht werden hier ja auch die neuesten Versionen berücksichtigt.

Persönliches Fazit

Ich bin eigentlich sehr skeptisch, wenn mir ein Programm das Abspielen von Hardware-intensiven Formaten verspricht, besonders wenn es so viele verschiedene beherrscht. Aniplayer begeisterte mich jedoch sowohl in der Sicherheit wie auch im Komfort von Anfang an - bis jetzt habe ich noch keine Datei in einem der angegebenen Formate gefunden, die mir der Aniplayer nicht sicher auf meinem (Standard-) Falcon 030 abgespielt hätte. Daß es sich um Freeware handelt, ist aufgrund des Umfangs (siehe Config.-Programm) fast nicht zu glauben.

Bezugsquellen

Fragen und Bemerkungen bzgl. Aniplayer steht der Autor Didier Mequignon stets offen gegenüber, seine eMail lautet: didier.mequignon@wanadoo.fr.

Die aktuelle Version finden Sie auf der Homepage des Autors unter

<http://perso.wanadoo.fr/didierm/>

oder auf der auch sehr guten deutschen Support-Homepage von Joachim Fornallaz:

<http://www.stud.ee.ethz.ch/~jfor-nall/aniplayer.html>

Aniplayer liegt in seiner jeweils aktuellen Version auch dem Milan-Softwarepaket bei.

Status: Freeware

Thomas Raukamp

Kostenlose Kleinanzeigen

Sehr geehrte Leser,

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

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

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

Mehrfachschaltungen sind nur bei gewerblichen Kleinanzeigen möglich.

Biete Hardware

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

MIDI-MATRIX/Patchbay - Professionelle Lösung, Steuereinheit und 2xMatrix (je 8 Ein- und Ausgänge), 19" Gehäuse (gebraucht) nur 190,- DM. **RME Computer, Tel. 05606 / 56532, Fax 56533 * G**

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

ST Book, 1 MB, 40 HD, Netzteil, ext. Kabel ... 550,- DM, 1040 = 150,- DM. Tel. 0203 / 547818 ab 18.00 Uhr.

Biete zwei ST-BOOK gegen Gebot. Tel. 04153 / 52323

Monitor ATARI SM 125 mit kippbarem Schwenkfuß 50,- DM, NEC P6, 24 Nadelldrucker inkl. Anleitung 50,- DM, Diskettenlaufwerk 3,5 Zoll 50,- DM (plus Porto). Tel. 05031 / 73054

1040 STE, 2 MB, SM 124, 2. Floppy, Software, Literatur, sehr guter Zustand, VB 200,- DM. Tel. 030 / 4410052

FRAK1 mit 4 MB Fast-RAM für PAK 68/3. VB 280,- DM. Tel. 06027 / 6494 oder 507437

ATARI TT 030, 4 MB RAM, 500 MB FP, 19" Monitor, Laserdrucker, div. Software für 1100,- DM. Tel. 0221 / 488331

Verkaufe verschiedene Hard- und Software für ATARI ST, z. B. Maus, neu, 4 MB Speicher, neu, Literatur, kostenlose Liste anfordern. Tel. + Fax 06659 / 2503

MEGA ST, 4 MB, HD 170 MB, Monitor 144, SCSI-Adapter, CD-ROM, div. SW, NVDI 4.1 555,- DM. Tel. + Fax 04671 / 2597 abends

Zusätzliches MIDI-Out für ATARI ST 50,- DM; Falcon-Wings Leerkarte DM 30,- DM; Arabesque 2.15 Profiversion DM 75,-; Signum!3 DM 50,-. Tel. 02434 / 4149, Fax 4692

ATARI TT 030, 22 MB RAM + TTM 195- 19" Monitor; + TOSHIBA CD-ROM; + 2 ext. Festplatten 300 MB; + Hand- und Flachbettscann; + NEC P6 24-Nadelldrucker; VB 1300 DM. Tel. 0881 / 8250

MEGA ST4, Big Tower, 2 LW, SM 124, SCSI, 80 MB Quantum, VGA Grafik, Laser SLM 804, 2 x Toner. VB 750,- DM. Tel. 02592 / 979555

Computer, Monitore, Festplatten, Floppies, Scanner und ATARI Ersatzteile günstig bei L. Baumstark Tel. 07633 / 83587

JANUS, TOS 2.06, 8 MB 490 DM; TOS 1.4, ROMs 50,- DM; Int. 60 MB HD f. Falcon 50,- DM. 4 MB Speicher f. Falcon 50,- DM. Tel. 06171 / 56055

kt@dbsystems.de

ATARI TT 030, 8 MB RAM (4FAST) , 100 MB Festplatte, Farbgrafikkarte, 19" Farbmonitor + Team Works + 1st Base, VB 850,- DM. Tel. + Fax 0033 388410064

Vortex 386er Karte mit Fast-RAM (DOS/Windows 3.11 tauglich) für ATARI MEGA STE 100,- DM. AixIT Fast-RAM-Karte für TT mit 16 MB 250,- DM, Calamus 1.09N GigaPack 40,- DM. Tel. 0721 / 41654 (AB)

Spectre GCR, Mac-Emulator für ST, Steckbar in Modulport, mit Handbuch und Software 50,- DM. Tel. 0511 / 428370

Monitorumschaltbox für STs 5,- DM; Scartkabel für ST 5,- DM; SM124 Multiscan III für STs 20,- DM und folgende Spiele: Maniac Mansion 5,- DM; Moonshine Racers 5,- DM; Demoniak 5,- DM; Frontier Elite 15,- DM + Original Falconramcard (4 MB) 40,- DM. Suche Falcon-User im Raum Münster. Tel. 0251 / 6090390

Verkaufe S/PDIF-Interface ohne Gehäuse für ATARI-Falcon. Tel. 05151 / 88790

ATARI TT, 4 MB ST-RAM, 48 MB FP DM 400,-; MEGA ST 1, SM 124, Megaflo 30 DM 200,-; SM 124 DM 50,-. Tel. 02303 / 68251

ATARI TT 4/48, 350,- DM; 19-Zoll-Monitor ATARI TTM 195, 550,- DM; beides sehr guter Zustand, wenig genutzt, im Set VB; ATARI MEGA ST 2, 4 MB, 120 MB HD intern (11ms) 250,- DM; Monitor SM 124 50,- DM, im Set VB, Tel. 069 / 896101

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

4 MB Speicher für 1040 STE inkl. ausführlicher Einbauanleitung, sehr leicht. Tel. 04921 / 29847

TT 030, 4 / 16 MB, 1,2 GB HD, CD ROM 2.2x, 14400 Modem (Fax), PTC

1426 Monitor, nur VB: 950,- DM. Tel. + Fax 0209 / 496457

Verkaufe ATARI Portfolio mit Handbuch, 2x Speicherkarten (64 kB), Netzteil, Schutztasche, Portfoliopack (5 Disk. mit Zusatzprog.) Preis VHS, Christian 0341 / 4127160 oder Mo - Di 0351 / 4596963.

ATARI TT 030, 8 MB RAM, Festplatte 240 MB und ATARI TTM 195, 19 Zoll, s/w Bildschirm, sehr guter Zustand, 500,- DM. Tel. 0621 / 892650

Schnäppchen! TT 030 / 4 MB RAM / 40 MB FP) zu verkaufen; dem Käufer des TT schenke ich Laserdrucker SLM605 und umfangreiche SW für TT. Tel. 036628 / 83747

ATARI MEGA STE, 16 MHz, 4 MB, 48 MB Harddisk, SLM804-Laserdrucker, Monitor SM 124 zu verkaufen. Preis VHS. Tel. 0521 / 104339

Liehaberstück: Apple Powerbook 165 C, 8 MB, 80 MB Harddisk, Anschlußkabel für externes SCSI-System. Preis 1400,- DM VB. Tel. 0521 / 104339

Gebrauchter 20-Zoll-Monitor abzugeben, leicht defekt. Ideal für Falcon, da große Auflösungen möglich. Preis VB. Tel. 0531 / 2338785 eMail m.nau@tu-bs.de

TT 030; 20 / 270 MB RAM, 19" Protar-Mon. CD-ROM-LW gegen Gebot. Tel. 04934 / 6276

ATARI TT zu verkaufen. 42 MB RAM, 620 MB HD, CD-ROM, TTM195, jede Menge Software (SL, Wensuite, Phonix etc.) im 3K Tower inkl. 2 Stk DMA Netzwerkknoten (Netware) und einer Riebl ET VME Bus Netzwerkkarte und einer Matrix TC1208 inkl. Video Digiboard für 800,- DM. (Nur Abholung) Tel. 02865 / 6753

FP Cooper, 63 MB, 2,5" 40,- DM; NEC P6 110,- DM; Manhattan-Maus 12,- DM; MultiTOS 15,- DM; Toxis 10,- DM; GFA-Immun 10,- DM; Cubase 3.1 200,- DM. Suche günstig Cubase Audio, Zoom, Arkus, M-Desk. Tel. 08121 / 417676

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 29.07.1998.

Kostenlose Kleinanzeigen

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 zum halben Preis. Gedruckte Listen für DM 4,- in Briefmarken:

W. Foertsch, Harburger Weg 14 a
13581 Berlin, Tel. 030 / 3667097

Spiele- und Anwendersoftware, alles originalverpackt ab 10,- DM. Tel. 04921 / 29847

Platon V 2.3 mit Module (NP über 1200 DM) 450,- DM; Thats Write 4.12 100,- DM; Thats Address 2.5 40,- DM, TMS Vektor 3.1 100,- DM. Tel. 0541 / 709498

ScanX (Microtek-Scannertreiber) 40,- DM; Signum 4.1 60,- DM; Multiterm pro/ Tele Office 3 30,- DM. Tel. + Fax 0209 / 496457

Falconspiele komplett mit Handbuch, CoC3D, Running je 30,- DM, Confusion, Platonix je 20,- DM, Team 20,- DM, Pinball, Golden Island je 10,- DM jeweils zzgl. Versand. Tel. + Fax 02734 / 571422

CAB 2.06 / PPP-Connect / Fiffi, unregistriert, 50,- DM. Tel. 0911 / 472510. FP218@fen.baynet.de

Mac Performa 630 20/250/CD inkl. MagicMac, Calamus SL, Bridge, Line Art 1.5, MC STout-Karte, 300 Vektorfonts, Cliparts. VB 1290,- (auch einzeln). Tel. + Fax 0711 / 630413

Componium 25,- DM, DREAM CD1 10,- DM, Korrespondenz CD 10,- DM,

Gambler CD 15,- DM, PD-Pakete CD 10,- DM, whiteline „stop listen“ Musiksoft CD 10,- DM, jeweils zzgl. Versand. Tel. + Fax 02734 / 571422

EMAGIC NOTATOR XL, Midi-Sequencer mit Key (Log 3) und vierfach Midi-Out; VHB 280,- DM. Tel. 0921 / 513972

Verkaufe GEN-EDIT, Universal-Editor für 100-e von MIDI-Geräten, Simmons SPM 8:2 Mixer, par. Interface für PoFo, 14" GS-Monitor. Tel. 05151 / 88790

SCSI-Tools 5 40,- DM, Overlay, 50,- DM; Raystart 70,- DM; HDP-Stack 2.0 30,- DM. TOS2WIN 1.19 70,- DM Orig. mit Handbuch. Tel. 06171 / 56055 kt@db-systems.de

MagicPC 7.3 und NVDI PC 4.12 nicht registriert zus. VB 200,- DM. Tel. 04934 / 6276

Harlekin 95: VB 25,- DM. Tel. 04934 / 6276

Phoenix 5.0: VB 50,- DM. Tel. 04934 / 6276

Artworks 1.12: VB 30,- DM. Tel. 04934 / 6276

X-Boot: VB 30,- DM. Tel. 04934 / 6276

Papillon 2.0: VB 20,- DM. Tel. 04934 / 6276

Calamus 96 + Fontjongleur: VB 250,- DM. Tel. 04934 / 6276

The Player 2.0 - Midiplayer mit umfassenden Bearbeitungsmöglichkeiten: 45,- DM. Tel. 04934 / 6276

Crypton: VB 30,- DM. Tel. 04934 / 6276

Cubase 3.1: VB 400,- DM. Tel. 04934 / 6276

Suche Hardware

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

Billige BLOWUP Hard II oder SCREENBLUSTER Multisync intern/extern egal! Evtl. Anrufbeantworter, Rückruf garantiert. Tel. 06104 / 65241

Suche CRAZY DOTS oder SPECTRUM Grafikkarten. Tel. tagsüber 040 / 6796840 oder abends 040 / 336122

Suche gebrauchten Falcon möglichst preisgünstig. Tel. 02323 / 25392

1040er ab TOS 1.4 mit ext. FP und Monitor gesucht (auch einzeln!) Tel. 04153 / 52323

Suche Software

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

Suche Modula II für ATARI. Angebote für Public Domain bitte an: Achim Wurm, Große Bleiche 26, 55116 Mainz

Suche Programm-Diskette SD 104 „First Aktie: Chart-Analyse und Depot-Verwaltung“. Angebote an H. Hoppen, Carl-Wolf-Str. 4, 45279 Essen, Tel. + Fax 0201 / 530150

Verschiedenes

ATARI-Stammtisch München Pasing, zur

Zeit Biergartenbetrieb, jeweils den 2. Dienstag: 14.07., 11.08. und 08.09. jeweils ab 20.00 Uhr. Kontakt: Tel. 08141 / 43082 (AB 8 x läuten), Fax 43067

Tausche Jaguar CD-Rom und 4 CDs gegen CD-Rom für STE! evtl. Wertausgleich. Suche alles von ATARI für kleines privates Museum. Übernehme Porto, evtl. auch mehr. Suche STE, Jaguar, Lynx-Spiele. Auch Tausch, Liste anfordern! Macht mir einfach Eure Angebote! Wolfgang Auer, Röntgenstraße 2, 63454 Hanau, Tel. 06181 / 255601, Handy 0177-3027072

ACHTUNG C64 USER: Du hast Interesse an topaktuellen Spielen, Demos, Scene-stuff von '98? Dann ruft jetzt an: 0511 / 667971 Marc

ATARI (Privat) Museum: Wer kennt oder hat eines? Tel. + Fax 02626 / 900199

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

Suche Kontakt zu ATARI User im Raum Emden/Ostfriesland. Tel. 04921 / 29847

Wer kann bei einem Stacy die defekte Hintergrundbeleuchtung reparieren? Tel. 04153 / 52323

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

Wer hat Lust, sich redaktionell an der Entstehung der Zeitschrift zu beteiligen und gegen Honorar Artikel zu verfassen? Infos bitte direkt an die Redaktion (siehe Impressum). Artikelvorschläge zu allen ATARI-relevanten Themen sind willkommen. Über eine rege Teilnahme würden wir uns sehr freuen.

**Einsendeschluß für die kommende Ausgabe ist
der 29. Juli 1998**

Sie können Ihre Kleinanzeige auch per Email (klaz@atari.de) aufgeben!

Einkaufsführer



Hier finden Sie Ihren
Atari Fachhändler

10000

ATARI Competence Center • APPLE-Systemhändler
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

20000

ATARI Internationaler Versand!
GEBRAUCHT-FACHMARKT
PETER DENK

Ständig auf Lager: ca. 200 Atari Computer, 120 original Programme, ca. 50 Spiele, Festplatten, 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

Verkauf
Beratung
Service
Reparatur
Software
CD-Brennservice
Spiele
Hardware

Di.-Fr. 14-18.30 Uhr
Öffnungszeiten

Erfolgreich werben

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

30000

Software **ABCM** Software Store Zubehör

Live On Net!
<http://www.bop.de/abcm>

Software Center 5 • 35037 Marburg
Tel: 0 64 21 - 1 30 12 • Fax: 0 64 21 - 1 40 12
eMail: abcm@scmpop.de
<http://www.bop.de/abcm>

Der Fachversand mit Fachverständnis!

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

DATASOUND
Computerelektronik & Tontechnik

ATARI-SERVICE-CENTER

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

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

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

woller&linkgbr



Grunewaldstraße 9
10823 Berlin

tel. 030/751 5724 oder 030/3049620
fax 030/751 5724 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

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 • Klettenberggürtel 5 • Tel. 0921 - 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 & Sigg GbR

Wir helfen Ihnen gerne weiter.
Egal ob...
ATARI, APPLE, UMAX oder PC

Viele Gebraucht-ATARIs auf Lager
Eigene Werkstatt
Wir nehmen Ihr Gebraucht-Gerät
bei Neukauf in Zahlung!

Wir sind erreichbar:
Mo - Fr von 10-13 und 15-18 Uhr
Am Staatsforst 88
40599 Düsseldorf
Telefon : 0211-74 50 30
Telefax : 0211-745084
Mobil : 0171-4707595
E-Mail : duesselsoft@compuserve.com
Internet: <http://fourworld.compuserve.com/homepages/duesselsoft>

Fordern Sie unsere aktuelle Preisliste inklusive PDN-Systeme an! Bitte schicken an: Düsselsoft, Postfach 15, 40599 Düsseldorf, Tel. 0211-745084, Fax 0211-745084, E-Mail: duesselsoft@compuserve.com

In Kürze: mit vielen Preisen (ca. 15MB) ATARI, IBM, Mac + PC für alle Rechner auf CD-ROM. Nur 15 DM inkl. Versand!

50000

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

ST-Stacy-Falcon
 Reparaturen * Ein-Umbauten * Zubehör

- FALCON Harddisk-Recording Systeme mit Cubase
- AUDIO 16 und MIDI-Equipment vorrätig.
- Fest / Wechsellpl. / CD-Rom auch in 1 HE Rack's.
- Geschäftsräume mit eigener Werkstatt.
- direkt am Autobahnkreuz A1 / 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 Gelsenkirchen • Wilhelmstr. 29 • Tel. 0209 - 42 01 1

60000

Leickmann computer

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

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

Autorisierter Apple Systemfachhändler
 mit Reparaturservice

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

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

70000

edicta GmbH

Computer und mehr...

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

70000

PC's und Drucker

- Beratung
- Verkauf
- Service
- Reparatur
- Branchenlösungen

HEWLETT PACKARD
EPSON
APPLE
ATARI
TOSHIBA

TELEVIDEO
 Durlacher Allee 30
 76131 Karlsruhe
 Tel. 0721/9 66 32 50
 Fax 0721/9 66 32 55

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

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 Kunstpark Ost
 Fr. 9.00h - 20.00 h, Sa. 7.00h - 18.00h

CORNER
 Im Kunstpark Ost

AG Computertechnik
Axel Gehringer
 Schützenstraße 10
 D-87700 Memmingen
 Telefon (08331) 86373
 D1-Netz (0171) 8232017
 Telefax (08331) 86346
 E-Mail:
 AG_Comtech@t-online.de

80000

AKZENTE
 COMPUTER & WERBEDESIGN

ACC
 ATARI COMPETENCE CENTER
 Apple Point

J. Wassermann & A. Kneissle GbR
 Frauenstraße 40 • 89073 Ulm
 Tel. 0731/22551 Fax 2217612

90000

ATARI
 Computer und Zubehör
 Exklusive in Hof

Technisches Kaufhaus
 Thomas Prasse

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

SCHWEIZ

ATARI-Zubehör u. Umbauten

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

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

steineberg
 computer-shop
 Im Zentrum von Langenthal

ATARI
 Computer + Software
 zum Testen und Ausprobieren
 Bahnhofstraße 2a
 CH-4900 Langenthal
 063/23 00 80

ATARI COMPUTER-SYSTEME

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

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

Wir sind für Sie da: Montag - Freitag nach Vereinbarung



Ihr Calamus® User Point

Weitere Infos:
Inversmedia Verlag GbR
Postfach 1127
D-49618 Lönningen
Tel. (0 54 32) 9 20 73

Hamburg

Lönningen

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+, 4C!)

Belichtungen für alle ATARI, Mac, Dos, Tex, Acom,
Konzeption, Gestaltung, Satz, Korrekturen, Composing
FM-Rasler, 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

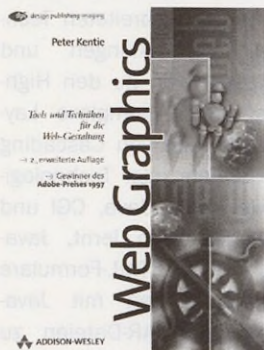
Belichtung in Litho-Qualität bis 355 mm, (auch Calamus NT u. Mac),
DA's Layout, Farbseparation, Scanservice, Photo CD, Satz + Layout,
Schneid-Plott-Service für Schrift und Grafik von allen gängigen
Vektorformaten.

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.



Seitenweise

Web Graphics



An Beispielen aus der täglichen Arbeit eines professionellen Web-Designers erläutert der Autor Peter Kentie Schritt für Schritt, wie man anspruchsvolle Web-Seiten entwerfen und umsetzen kann, die sich mit den heutigen Standards messen lassen. Das Buch ist aufwendig illustriert und durchgehend farbig. Es beschreibt alle wichtigen HTML-Tags, die das Web-Angebot funktionell und dabei ästhetisch anspruchsvoll machen. Unter anderem beschreibt der Autor Technologien und Verfahren wie Dynamic HTML, ActiveX, QuickTime VR und Video, Sound, Macromedia Shockwave und Flash, Java und JavaScript sowie Cascading Style Sheets. Zahlreiche klare und verständliche Praxistips runden das lesenswerte Buch ab.

Web Graphics
Peter Kentie
Addison-Wesley
1998

403 Seiten mit CD-ROM
79,90 DM
ISBN 3-8273-1361-9

Computernetzwerke und Internets

Der Autor Douglas Comer stellt in diesem Buch alle Aspekte der Vernetzung, von der Datenübertragung über

die Verkabelung bis hin zur Anwendungssoftware, umfassend dar. Interessant ist, daß sich das Buch auf keine bestimmten Betriebssysteme bezieht und keine komplizierten mathematischen Berechnungen enthält. Der Autor beschreibt vielmehr die zugrundeliegenden Konzepte anhand von Analogien und Beispielen. Er führt ebenfalls analytische Ergebnisse ohne mathematische Nachweise auf. In einem umfassenden Glossar werden die im Buch verwendeten Begriffe und Abkürzungen erläutert.

Computernetzwerke und Internets
Douglas Comer
Prentice Hall Verlag
1998
580 Seiten mit CD-ROM
69,95 DM
ISBN 3-8272-9552-1

Clipart Superpack 3

Nagelneu liegen wieder 3.333 tolle Cliparts im hochwertigen WMF-Vektorformat vor, das die meisten Zeichenprogramme verarbeiten können. Alternativ lassen sie sich ins BMP-Format konvertieren. Darunter sind viele lustige Cartoons von Robert Duncan für Briefe mit persönlicher Note oder originelle Einladungen. Eine tolle CD-ROM für alle ATARI-Anwender.

Clipart Superpack 3
Data Becker Verlag
29,80 DM
ISBN 3-8158-6385-6

HTML 4.0 für Profis

Die Sprache HTML ist ein wichtiger technischer Standard im Web, der in den kommenden Jahren noch

mehr an Bedeutung gewinnen wird. Der Autor Stephan Lamprecht bietet eine für Einsteiger hervorragend nutzbare Referenz. Seine klar strukturierte Einführung enthält alle für die Gestaltung von Web-Seiten notwendigen Grundlagen. Er zeigt, wie man Texte, Tabellen und Listen formatiert, interaktive Formulare entwirft, Dokumente vernetzt und Multimedia-Dateien darin einbettet. Neue Entwicklungen von HTML wie Style Sheets oder Layer werden deutlich erklärt und ein knapper Ausblick über neue Technologien wie XML, Dynamic HTML und ActiveX gewährt.

HTML 4.0 für Profis
Stephan Lamprecht
Carl Hanser Verlag
1998
316 Seiten mit CD-ROM
59,00 DM
ISBN 3-446-19247-6

Humboldt Audio-Sprachkurse

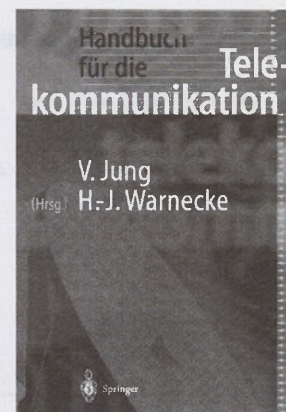


Als besonderes Schmankerl möchten wir Ihnen heute in unserer Bücherecke als Vorbereitung auf Ihren kommenden Urlaub die Audio-Sprachkurse von Humboldt vorstellen. Hier kommen Anfänger ganz ohne Bücherstudium aus: Basiskenntnisse in Englisch, Französisch, Spanisch oder Italienisch kann man sich damit mühelos durch bloßes Anhören aneignen.

Auf drei Kassetten vermitteln die Kurse die wichtigsten Vokabeln und Wendungen in Form von hörspielartigen Dialogen, die direkt aus dem Alltag gegriffen sind. Man ist mitten im Gespräch: auf dem englischen Bahnhof, im französischen Supermarkt oder in der spanischen Bar. Jeder Dialog wird von Muttersprachlern zunächst in verlangsamer Sprechweise, dann in normalem Tempo vorgetragen. Auch das Vokabeltraining funktioniert rein akustisch: Alle Wörter und Wendungen sind nämlich auch einzeln mit Übersetzung zu hören und werden einfach so oft abgerufen, bis man sie richtig drauf hat. Die Begleitbroschüren vertiefen das Gelernte mit etwas Lesen.

Humboldt Audio-Sprachkurse
Humboldt Taschenbuchverlag
je Sprache 3 Audio-Kassetten mit Begleitbroschüre
je DM 39,90 DM

Handbuch für die Telekommunikation



Aktuelles und schnell nachschlagbares Anwenderwissen aus erster Hand finden Ingenieure, Informatiker und Kaufleute im Telekommunikationsbereich in diesem umfassenden Handbuch. Die Themen reichen dabei von den systemtechnischen und technologischen Grundlagen über Dienste und Anwendun-

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 = Gesamtpreis DM 31,- (Ausland DM 35,-)
bei NN plus DM 6,- Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise



gen sowie Netze und Netzelemente bis hin zu den Endgeräten und dem Umfeld der Telekommunikation. Neben technischen Inhalten werden auch ökonomische, gesellschaftliche und rechtliche Aspekte ebenso wie Tendenzen im Telekommunikationsmarkt der Zukunft berücksichtigt. Zu den Kapitelautoren zählen neben Forschern von Instituten und Hochschulen auch Experten aus der Wirtschaft, u.a. von den Firmen Alcatel, Siemens und Telekom.

Handbuch für die Telekommunikation

Springer-Verlag

1998

964 Seiten

198,00 DM

ISBN 3-540-62631-X

Windows NT Server 4

Nahezu unbemerkt hat sich Windows NT 4 auf dem Markt der Server-Betriebssysteme durchgesetzt. Dabei darf man sich von dem Namen Windows nicht täuschen lassen: NT 4 verbindet nahezu alles, was es an Netzwerken gibt: NetWare, OS/2 LAN Server oder IBM-Netze, auch Macintosh-Netzwerke bleiben nicht außen vor. Mit diesem Buch erlernt man den Aufbau von NT Netzwerken sowie Grundlegendes über die Verwaltung von User Accounts, Datensicherheit, Druckverwaltung und TCP/IP. Detailliert wird auch die Intranet-Funktionalität sowie DHCP, WINS und DNS behandelt. Ein gutes Buch für Jedermann.

Windows NT Server 4

Mark Minasi

Sybex-Verlag

1998

1263 Seiten mit CD-ROM

98,00 DM

ISBN 3-8155-5516-7

Dynamic Web Publishing Insider

Dieser umfassende Lehrband stellt dem Leser fast jeden möglichen Aspekt der aktuell im Internet verbreiteten Techniken, Entwicklungen und Werkzeuge vor. Zu den Highlights zählen komplexe Layouts mit Hilfe von Cascading Style Sheets oder Technologien wie HTML, Java, CGI und JavaScript. Man lernt, JavaScript für HTML-Formulare einzusetzen und mit JavaBeans und JAR-Dateien zu arbeiten. Ferner erlernt man die Entwicklung dynamischer HTML-Webseiten und die Programmierung und Anatomie von CGI-Anwendungen. Alternative Technologien wie ActiveX und XML bleiben ebenfalls nicht außen vor.

Dynamic Web Publishing Insider

SAMS - Markt & Technik Verlag

1998

978 Seiten mit CD-ROM

99,95 DM

ISBN 3-8272-2026-2

Spiele Power Vol.2

Zu guter Letzt noch etwas für die Spiele-Freaks unter den Bücherratten. Das Lösungsbuch beschreibt ausführlich durchschlagende Strategien und Vorgehensweisen, mit denen man bei den bekanntesten Spielen ohne große Umwege zum Ziel gelangt. Zudem werden zahlreiche Tips, Tricks und Cheats ebenfalls beigezeichnet. Bei Echtzeitstrategiespielen werden die Missionen im einzelnen beschrieben.

Spiele Power Vol.2

Sybex-Verlag

1998

635 Seiten

19,95 DM

ISBN 3-8155-0359-0



Markus Fichtenbauer

PCI-Bios

Nach einem Monat Pause geht es nun weiter mit unserem Grundlagenartikel zum PCI-Bios. Nach Abschluß der Serie sollten Sie theoretisch in der Lage sein, eigene PCI-Treiber für Milan und Hades zu entwickeln. Bleiben Sie also dabei!

Die Idee zum PCI-BIOS für die ATARI-kompatiblen Rechner entstand aus der Notwendigkeit der Zuordnung von Speicherbereichen zu den I/O- und Memory-Bereichen der PCI-Geräte.

Auf PCs und Kompatiblen wird die PCI-Funktionalität über eine Bios-Erweiterung (das PCI-BIOS) standardisiert zur Verfügung gestellt. Das Bios hat zwei wesentliche Aufgaben: zum einen die Bereitstellung einer Schnittstelle für die Software für den Zugriff auf die PCI-Geräte, zum anderen die Initialisierung und die Verteilung der Ressourcen der einzelnen PCI-Geräte. Die Initialisierung läuft ohne Eingriffsmöglichkeiten des Benutzers direkt nach dem Reset ab.

Der Bootvorgang

Nach dem Reset fragt das Hostsystem zuerst das Vorhandensein der installierten PCI-Geräte ab. Dies erfolgt durch den Zugriff auf ein definiertes Register (Vendor ID). Zu diesem Zeitpunkt sind Zugriffe auf die noch unbekannten Karten nur mit den Befehlen Configuration Read und Configuration Write möglich. Nachdem das System herausbekommen hat, ob und wo Karten im Rechner stecken, werden bei allen PCI-Geräten die benötigten Adreßräume ermittelt. Dies geschieht wie bereits erwähnt durch das Schreiben des Wertes FFFF'FFFFhex in das jeweilige Adreßregister.

Jedes PCI-Gerät kann maximal 6 Speicherbereiche anfordern. Dabei wird der jeweils benötigte Adreßbereich im Adreßregister bitweise ausmaskiert. Werden zur Kodierung zum Beispiel Bit 0 bis Bit 9 verwendet (auskodieren mit FFFF'FC00hex), ist der Bereich 2^{10} , also 1024 Bytes groß. Es besteht die Wahl zwischen I/O-gemappten und Memory-gemappten Bereichen (siehe Artikel in Ausgabe 5/98). Für ein PCI-Gerät unterscheiden sich die beiden Bereiche nur durch die unterschiedlichen Kommandos an /C/BE[0..3].

Als Antwort teilt das Hostsystem (BIOS) den einzelnen Geräten jeweils Adreßbereiche zu - sofern im Adreßraum genug Platz vorhanden ist. Hier hat z.B. der Hades im Vergleich zum PC einiges mehr zu bieten, da im PC der I/O-Bereich sehr begrenzt ist. Der Hades bietet in unserem Fall 256 MB I/O-Bereich und 512 MB Memory-Bereich an. Das sollte für den Anfang wirklich genügen ;) Nach der Anmeldung sind die PCI-Geräte dann selbst für die Auskodierung ihrer Adreßräume verantwortlich. Die zugeteilten Adreßräume lassen sich für die späteren Zugriffe auf I/O- und Memory-Bereich aus den Konfigurationsregistern der Geräte auch wieder auslesen.

3

In einem Register des definierten Konfigurationsbereiches (Interrupt Pin) wird von jedem PCI-Gerät die jeweils benutzte Interrupt-Leitung mitgeteilt. Das BIOS vergibt daraufhin einen der vorhandenen Interrupts und stellt die weitere Funktionalität über BIOS-Routinen zur Verfügung.

Wie sag' ich's meiner PCI-Karte?

Der Treiber einer installierten PCI-Hardware durchläuft demnach folgende Schritte für die Initialisierung und anschließende Verwendung eines PCI-Boards:

- Test auf vorhandenes PCI-BIOS und dessen Versionsnummer
- PCI-Karte mit den Routinen `find_pci_device` oder `find_pci_classcode` suchen; die Karte muß dann ausschließlich über das vom PCI-BIOS vergebene Geräte-Handle angesprochen werden.
- entweder werden über `get_resource` die notwendigen Informationen für den direkten Zugriff auf die jeweiligen Speicherbereiche ausgelesen (der Treiber muß hierbei eventuelle Offsets, das Byte Ordering usw. selbst berücksichtigen), oder aber man verwendet die vom PCI-BIOS zur Verfügung gestellten Lese- und Schreib-Routinen für Memory und I/O- Bereiche
- eventuell weitere kartenspezifische Informationen auslesen und entsprechend darauf reagieren
- Karte schließlich über die Register in I/O- bzw. Memory-Bereich ansteuern

Der weitere Zugriff auf die angeschlossenen PCI-Geräte nach der Initialisierung und Konfiguration erfolgt also über Memory- und/oder I/O- Zugriffe auf die entsprechend zugeordneten Adreßbereiche. Für diesen Zugriff wäre zwar kein spezielles Bios mehr erforderlich, aber das PCI-BIOS bietet aber eben auch hier eine einfache Zugriffsmöglichkeit auf diese Speicherbereiche/Register eines PCI-Gerätes, ohne sich um etwaige Offsets und Byte Orderings (Intel/Motorola) kümmern zu müssen.

Die PCI-Funktionen

Im folgenden wird also das Software-Interface beschrieben, das von den PCI-Gerätetreibern und anderer Systemsoftware genutzt werden kann, um Zugriff auf die PCI-Karten in ATARI-kompatiblen Systemen zu erhalten. Dieser Artikel soll zunächst das Konzept und die prinzipiellen Möglichkeiten aufzeigen, daher werden fürs erste auch nicht sämtliche vom PCI-BIOS zur Verfügung gestellten Routinen beschrieben. Die restliche Funktionalität und weitere Einzelheiten können in der jeweils aktuellen Ausgabe der ATARI PCI BIOS Specification nachgelesen werden. Aller Voraussicht nach wird man diese in naher Zukunft unter <http://www.milan-computer.de> finden.

Das PCI-Bios installiert einen „PCI“-Cookie, über den die BIOS-Routinen lokalisiert und angesprochen werden können.



Für Programmierer gibt es hierfür bereits eine PCI-Library, die diese Aufgaben erledigt und damit einen sehr einfachen Zugriff erlaubt. Die jeweils aktuellen Versionen des PCI-BIOS für den Hades und die entsprechende PCI-Library sind unter <http://www.wvnet.at/privat/97021702/> zu finden. Weiter gibt es an dieser Stelle auch ein C-Beispielprogramm zur Verwendung dieser Library. Sobald die allgemein gültige ATARI PCI BIOS Specification im Internet erhältlich ist, wird es hier auch einen Link darauf geben. Beim Milan werden die BIOS-Routinen in einer der nächsten Versionen des Milan-TOS fix integriert sein, ein entsprechendes Programm im AUTO-Ordner ist im Gegensatz zum Hades also dann nicht mehr nötig. Ob und wann dies eventuell auch beim Hades der Fall sein wird, kann zu diesem Zeitpunkt noch nicht gesagt werden.

Jedem PCI-Gerät wird vom PCI-Bios eine Geräte-Handle zugewiesen, mit dem diese Geräte dann angesprochen werden können. Rückschlüsse vom Geräte-Handle auf den betreffenden PCI-Slot sind nicht möglich und auch nicht erwünscht. Im folgenden werden jeweils die Aufrufe in Assembler und C dargestellt, die Informationen zu den verwendeten Parametern ergänzen sich gegenseitig. Sämtliche PCI-BIOS Routinen müssen im Supervisor-Modus aufgerufen werden.

Die PCI-BIOS Fehlercodes

Die folgende Fehlercodes können im Fehlerfall von den BIOS-Routinen zurückgeliefert werden.

\$00000000	PCI_SUCCESSFUL
\$FFFFFFFE	PCI_FUNC_NOT_SUPPORTED
\$FFFFFFFD	PCI_BAD_VENDOR_ID
\$FFFFFFFC	PCI_DEVICE_NOT_FOUND
\$FFFFFFFB	PCI_BAD_REGISTER_NUMBER
\$FFFFFFFA	PCI_SET_FAILED
\$FFFFFFF9	PCI_BUFFER_TOO_SMALL
\$FFFFFFF8	PCI_GENERAL_ERROR
\$FFFFFFF7	PCI_BAD_HANDLE

Die folgenden beiden Fehlercodes werden zwar nicht von den BIOS-Routinen selbst verwendet, sind aber für eine PCI-Library reserviert.

\$FFFFFF01	PCI_BIOS_NOT_INSTALLED
\$FFFFFF00	PCI_BIOS_WRONG_VERSION

Find PCI device

Diese Funktion dient dazu, ein bestimmtes PCI-Gerät (eine PCI-Karte selbst kann ja wiederum mehrere Funktionseinheiten = Geräte beherbergen) über Device und Vendor ID zu suchen. Damit findet ein Softwaretreiber also seine zugehörige Hardware, sofern sie auch im Rechner installiert wurde. Sollte eine Hardware mehrfach im System vorhanden sein oder sich zwei Karten mit den gleichen IDs melden, so werden die einzelnen Karten über ihren Index abgefragt. Man beginnt dabei mit Index 0 und erhöht ihn dann solange, bis die Routine den Fehlercode PCI_DEVICE_NOT_FOUND zurückliefert.

Aufruf in Assembler:

Eingang:
D0.L Device ID in den Bits 31..16 (0 - \$FFFF),
Vendor ID in den Bits 15..0 (0 - \$FFFE)
D1.W Index (0 bis Anzahl der PCI-Geräte mit dieser ID)
Ausgang:
D0.L Geräte-Handle oder PCI-BIOS Fehlercode

Aufruf in C:

LONG handle = find_pci_device (ULONG id, UWORD index)

id: Device und Vendor ID des PCI-Gerätes
index: Index (bei mehreren gleichen Geräten)
Returnwert: positiv - Geräte-Handle
negativ - PCI-BIOS Fehlercode

Sonderfall:

Mit Vendor ID FFFFhex kann man sämtliche im System vorhandene PCI-Geräte suchen, die Device ID wird in diesem Fall ignoriert.

Find PCI Classcode

Diese Funktion dient dazu, ein bestimmtes PCI-Gerät über ihren Classcode zu suchen. Mit dieser Funktion ist es z.B. möglich, die Grafikkarte zu erreichen, ohne den Hersteller oder die Device ID zu wissen. Diese Funktion führt natürlich nur dann zum Erfolg, wenn das PCI-Gerät auch einen der festgelegten Classcodes benutzt. Gibt es mehrere PCI-Geräte mit dem gleichen Classcode, so kann der Gerätetreiber die weiteren Karten über ihren Index abfragen. Man beginnt dabei mit Index 0 an und erhöht ihn dann solange, bis die Routine den Fehlercode PCI_DEVICE_NOT_FOUND zurückliefert.

Aufruf in Assembler:

Eingang:
D0.L Classcode:
Bit 23..16 Base class (0 - \$FF),
Bit 15..8 Sub class (0 - \$FF),
Bit 7..0 Programming Interface (0)
Flags:
Bit 26 Base class 0:vergleichen 1:ignorieren
Bit 25 Sub class 0:vergleichen 1:ignorieren
Bit 24 Progr. Interface: 0:vergleichen 1:ignorieren
Mit den Bits 24..26 kann man also angeben, welche Teile des Classcodes mit den gefundenen PCI-Geräten übereinstimmen müssen
D1.W Index (0 - Anzahl der PCI-Geräte mit diesem Classcode)
Ausgang:
D0.L Geräte-Handle oder PCI-BIOS Fehlercode

Aufruf in C:

LONG handle = find_pci_classcode (ULONG class, UWORD index)

class: Classcode des PCI-Gerätes
index: Index (bei mehreren gleichen Geräten)



Returnwert: positiv - Geräte-Handle
negativ - PCI-BIOS Fehlercode

Read Configuration {Byte|Word|Longword}

Diese drei Funktionen erlauben Lesezugriffe auf die Konfigurationsregister eines PCI-Gerätes, dessen Geräte-Handle zuvor mittels find_pci_device oder find_pci_classcode ermittelt wurde.

Aufruf in Assembler:

Eingang:

D0.L	Geräte-Handle des gewünschten PCI-Gerätes
A0.L	Zeiger auf Ergebnisvariable
D1.B	Adresse des Konfigurationsregisters (0,1,2,... für Byte-Zugriffe)
D1.B	Adresse des Konfigurationsregisters (0,2,4,... für Wort-Zugriffe)
D1.B	Adresse des Konfigurationsregisters (0,4,8,... für Langwort-Zugriffe)

Ausgang:

D0.L	PCI-BIOS Fehlercode
------	---------------------

gelesene Daten stehen nach dem Aufruf in der Ergebnisvariable

Aufruf in C:

```
LONG errorcode = read_config_byte (LONG handle, UBYTE reg, UBYTE*adr.)
LONG errorcode = read_config_word (LONG handle, UBYTE reg, UWORD*adr.)
LONG errorcode = read_config_longword (LONG handle, UBYTE reg, ULONG *adr.)
```

handle: Geräte-Handle des gewählten PCI-Gerätes
reg: Adresse des Konfigurationsregisters
adresse: Zeiger auf Ergebnisvariable
Returnwert: PCI-BIOS Fehlercode

Read Configuration {Byte|Word|Longword} FAST

Diese drei Funktionen erlauben das Lesen von Registern im Konfigurationsbereich ohne aufwendige Fehler- und Plausibilitätschecks und sind daher auch etwas schneller als ihre drei Schwestern (daher besonders geeignet für Interrupt-Routinen und wenn man ganz genau weiß, was man tut ;-). Der Registerinhalt wird im Returnwert abgelegt. Dadurch können diese Funktionen in C-Programmen noch einfacher angewendet werden.

Aufruf in Assembler:

Eingang:

D0.L	Geräte-Handle des gewünschten PCI-Gerätes
D1.B	Adresse des Konfigurationsregisters (0,1,2,... für Byte-Zugriffe)
D1.B	Adresse des Konfigurationsregisters (0,2,4,... für Wort-Zugriffe)
D1.B	Adresse des Konfigurationsregisters (0,4,8,... für Langwort-Zugriffe)

Ausgang:

D0	gelesener Wert (8, 16 oder 32 Bits)
SR	carry flag wird bei einem Fehler gesetzt (abhängig von der Implementation)

Aufruf in C:

```
UBYTE value = fast_read_config_byte (LONG handle, UBYTE reg)
UWORD value = fast_read_config_word (LONG handle, UBYTE reg)
ULONG value = fast_read_config_longword (LONG handle, UBYTE reg)
```

handle: Geräte-Handle des gewählten PCI-Gerätes

reg: Adresse des Konfigurationsregisters
Returnwert: Inhalt des Konfigurationsregisters

Beispiele:

- 1) device_vendor = fast_read_config_longword (handle, 0)
liefert in den Bits 0-15 die Vendor ID und in den Bits 16-31 die Device ID
- 2) vendor = fast_read_config_word (handle, 0)
liefert die Vendor ID zurück
- 3) device = fast_read_config_word (handle, 2)
liefert die Device ID zurück
- 4) timer = fast_read_config_byte (handle, 13)
liefert schließlich den Wert des Latency Timers

Write Configuration {Byte|Word|Longword}

Diese drei Routinen dienen zum Schreiben von Konfigurationsregistern eines PCI-Gerätes.

Aufruf in Assembler:

Eingang:

D0.L	Geräte-Handle des gewünschten PCI-Gerätes
D1.B	Adresse des Konfigurationsregisters (0,1,2,... für Byte-Zugriffe)
D1.B	Adresse des Konfigurationsregisters (0,2,4,... für Wort-Zugriffe)
D1.B	Adresse des Konfigurationsregisters (0,4,8,... für Langwort-Zugriffe)
D2	zu schreibender Registerwert (8/16/32 bits)

Ausgang:

D0.L	PCI-BIOS Fehlercode
------	---------------------

Aufruf in C:

```
LONG errorcode = write_config_byte (LONG handle, UBYTE reg, UBYTE val)
LONG errorcode = write_config_word (LONG handle, UBYTE reg, UWORD val)
LONG errorcode = write_config_longword (LONG handle, UBYTE reg, ULONG val)
```

handle: Geräte-Handle des gewünschten PCI-Gerätes
reg: Adresse des Konfigurationsregisters
val: zu schreibender Registerwert
Returnwert: PCI-BIOS Fehlercode

Was passiert nun bei einem Interrupt ?

Für jeden PCI-Interrupt kann es eine ganze Kette von Interrupt-Handlen geben, da sich ja auch mehrere PCI-Geräte den selben Interrupt teilen können (siehe auch Artikel in der Ausgabe 4/98). Über das Geräte-Handle kann nun ein Gerätetreiber seinen eigenen Interrupt-Handler per hook_interrupt in die passende Kette eintragen lassen, ohne den dafür zuständigen Interrupt wissen zu müssen.

Tritt danach ein Interrupt auf, werden vom BIOS die in die Kette eingetragenen Handler der Reihe nach aufgerufen. Jeder Interrupt-Handler wird dabei mit jenem Parameter aufgerufen, der beim Aufruf von hook_interrupt spezifiziert wurde. Dieser Parameter ist vom Gerätetreiber völlig frei wählbar, bei geeigneter Wahl könnte man mit einem einzigen Treiber auch mehrere (baugleiche) Geräte parallel bedienen. Die Interrupt-Handler müssen unmittelbar nach ihrem Aufruf prüfen, ob der Interrupt von der von ihnen betreuten Karte ausgelöst wurde und dementsprechend reagieren. Das heißt, die Interruptursache ist zu beheben, und das entsprechende Bit des BIOS-internen Parameters ist zu setzen. Hat das entsprechende Gerät den Interrupt nicht ausgelöst, darf der Interrupt-Handler den BIOS-internen Parameter unter kei-



nen Umständen verändern!

Der Handler selbst ist als gewöhnliche Prozedur zu betrachten, d.h. auch in Assembler wird der Interrupt-Handler mit RTS abgeschlossen.

Aufruf in Assembler:

Eingang:
 A0.L Parameter, der mittels hook_interrupt spezifiziert wurde
 D0.L BIOS-interner Parameter
 Ausgang:
 D0.L Bit 0 wird gesetzt, wenn der Interrupt von der betreuten PCI-Karte ausgelöst wurde, anderenfalls darf dieser Parameter nicht geändert werden

Aufruf in C:

LONG value = interrupt_handler (LONG *value, LONG internal)

value: Parameter, der mittels hook_interrupt spezifiziert wurde
 internal: BIOS-interner Parameter
 Returnwert: BIOS-interner Parameter

Hook Interrupt Vector

Hängt den Interrupt-Handler des Treibers in die Kette des entsprechenden Interrupt-Kanals. War vorher noch kein Handler in der Kette, wird auch der betreffende PCI-Interrupt im Hostsystem aktiviert. Nach Auftreten des jeweiligen Interrupts wird somit der angegebene Interrupt-Handler aufgerufen. Allerdings ist insbesondere darauf zu achten, daß die Interrupts auf dem PCI-Gerät erst nach dem Aufruf dieser Funktion aktiviert werden dürfen, da es sonst zu spurious interrupts kommen kann.

Ist für das gewählte PCI-Gerät bereits ein Interrupt-Handler angemeldet, so erhält man einen entsprechenden PCI-BIOS Fehlercode. Es ist dringend davon abzuraten, per unhook_interrupt fremde Handler zu entfernen. Für diesen Zweck gibt es die Funktion get_card_used, über die eine Callback-Routine des fremden Treibers ermittelt werden kann. Der Aufruf dieser Callback-Routine gibt dem fremden Treiber dann die Möglichkeit, sich sauber und rückstandsfrei zu deinstallieren.

Aufruf in Assembler:

Eingang:
 D0.L Geräte-Handle des gewünschten PCI-Gerätes
 A0.L Zeiger auf den Interrupt-Handler des Treibers
 A1.L Zeiger auf Parameter für Interrupt-Handler
 Ausgang:
 D0.L PCI-BIOS Fehlercode

Aufruf in C:

LONG errorcode = hook_interrupt (LONG handle, ULONG *routine, ULONG *parameter)

handle: Geräte-Handle des gewünschten PCI-Gerätes
 routine: Zeiger auf den Interrupt-Handler des Treibers
 parameter: Zeiger auf Parameter für Interrupt-Handler; dies ist ein vom Treiber frei zu wählender

Wert, der bei jedem Aufruf des Handlers vom BIOS mitübergeben wird. Dadurch könnte ein einziger Interrupt-Handler auch mehrere baugleiche PCI-Geräte bedienen.

Returnwert: PCI-BIOS Fehlercode

Unhook Interrupt Vector

Mit dieser Routine kann man einen mittels hook_interrupt angemeldeten Interrupt-Handler wieder entfernen. Der Treiber muß allerdings beachten, daß die Interrupts auf dem PCI-Gerät schon vor dem Aufruf dieser BIOS-Funktion deaktiviert werden müssen, da es sonst zu spurious interrupts kommen kann.

Aufruf in Assembler:

Eingang:
 D0.L Geräte-Handle des gewünschten PCI-Gerätes
 Ausgang:
 D0.L PCI-BIOS Fehlercode

Aufruf in C:

LONG errorcode = unhook_interrupt (LONG handle)

handle: Geräte-Handle des gewünschten PCI-Gerätes
 Returnwert: PCI-BIOS Fehlercode

Get Resource Data

Liefert sämtliche Infos zu den Ressourcen einer PCI-Karte (bzw. eines PCI-Gerätes im Fall von Multifunktionskarten). Die zurückgelieferten Infos dürfen von den Gerätetreibern keinesfalls verändert werden. Der Gerätetreiber kann an Hand der angebotenen Informationen (Byte ordering usw.) die Karte dann direkt ansprechen. Eine weitere Möglichkeit ist die Verwendung der BIOS-Routinen read_mem_..., write_mem_..., read_io_... und write_io_..., wobei man sich dann um keinerlei Nebenbedingungen selbst kümmern muß.

Die Routine liefert einen Zeiger auf den ersten Resource Deskriptor des gewünschten PCI-Gerätes. Der Gerätetreiber kann dann die weiteren Deskriptoren über einen Offset (Länge eines Deskriptors) erreichen. Der letzte Deskriptor des Geräts ist wiederum speziell markiert. Die Reihenfolge der Deskriptoren entspricht derer der Basisadreßregister im PCI-Konfigurationsbereich. Ein PCI-Gerät kann auch mehrere Ressourcen des gleichen Typs anfordern/verwenden.

Aufruf in Assembler:

Eingang:
 D0.L Geräte-Handle des gewünschten PCI-Gerätes
 Ausgang:
 D0.L Zeiger auf ersten Resource Deskriptor bzw. PCI-BIOS Fehlercode

Aufruf in C:

LONG pointer = get_resource (LONG handle)

handle: Geräte-Handle des gewünschten PCI-Gerätes
 Returnwert: positiv - Zeiger auf Ressourcen-Informationen (erster Deskriptor)
 negativ - PCI-BIOS Fehlercode



Tabelle 3: Aufbau eines Resource Descriptors

next	WORD	Länge dieser Struktur in Bytes, dient zur Ermittlung des nächsten Descriptors
flags	WORD	Ressourcen-Typ und verschiedene andere Flags
start	LONG	Startadresse der Resource im PCI Adreßbereich, ist die Resource nicht direkt ansprechbar, so ist die Adresse 0
length	LONG	Länge der Resource
offset	LONG	Offset von der physikalischen CPU-Adresse zur PCI-Adresse
dmaoffset	LONG	Offset für DMA-Transfers vom/zum Hauptspeicher
private	x BYTE	BIOS-interne Daten, dürfen nicht verändert werden

Um den Descriptor der nächsten Resource des PCI-Gerätes zu ermitteln, muß man zur Startadresse des aktuellen Descriptors das Feld next addieren. Das Feld start gibt den Beginn der entsprechenden Resource im PCI-Adreßbereich an. Falls diese Resource nicht direkt ansprechbar sein sollte, so steht in diesem Feld die Adresse 0. Über length kann man schließlich die Länge dieser Resource bestimmen. Der PCI-Adreßbereich ist im allgemeinen nicht mit der von der CPU aus gesehenen Adresse gleichzusetzen. Der Adreß-Offset, der zur PCI-Adresse zu addieren ist, um die physikalische Adresse für die CPU zu ermitteln, ist im Feld offset abgelegt. Der Eintrag dmaoffset gibt schließlich den Offset an, der zur PCI-Adresse addiert werden muß, wenn es sich um DMA-Transfers handelt.

Tabelle 4: Die Flags im Resource-Descriptor

RSC_IO	\$4000	kennzeichnet einen I/O-Bereich, bei gelöschten Bit handelt es sich um einen memory-Bereich
RSC_LAST	\$8000	letzte Resource für dieses PCI-Gerät
FLG_8BIT	\$0100	8 Bit Zugriffe werden unterstützt
FLG_16BIT	\$0200	16 Bit Zugriffe werden unterstützt
FLG_32BIT	\$0400	32 Bit Zugriffe werden unterstützt
FLG_ENDMASK	\$000F	kennzeichnet das Byte Ordering: 0: Motorola (big endian) 1: Intel (little endian), address swapped 2: Intel (little endian), lane swapped 3: 14. reserviert 15: unbekannt, Zugriff nur über BIOS möglich

Liegt die Resource im Motorola-Format (0) vor, braucht man nichts weiter zu tun. Sämtliche Zugriffe verlaufen wie gewohnt. Handelt es sich allerdings um das Intel-Format, ist in Abhängigkeit von der hardwaremäßigen Implementierung

des PCI-Bus im Hostsystem zwischen zwei verschiedenen Möglichkeiten zu unterscheiden:

a) Im Falle von Intel, address swapped (1) ist bei 32Bit-Zugriffen keine Modifikation der Zugriffsadresse nötig. Für 16-Bit-Zugriffe muß man allerdings die Adresse mit dem Wert 2 XOR-verknüpfen, bei 8-Bit-Zugriffen muß man die jeweilige Adresse mit dem Wert 3 XOR-verknüpfen, um auf den Speicher korrekt zuzugreifen. Das zu lesende/schreibende Datum selbst liegt aber immer im richtigen Format vor.

b) im Falle von Intel, lane swapped (2) ist an den Adressen keinerlei Modifikation notwendig. Bei 8-Bit-Zugriffen ist auch keine Konvertierung des Datums erforderlich, handelt es sich allerdings um 16-Bit-Zugriffe, müssen im Datum High-Byte und Low-Byte vertauscht werden (ror.w #8,d0). Für 32-Bit-Zugriffe müssen die 4 Bytes von der Form 1234 in das Format 4321 gebracht werden (ror.w d0:swap d0:ror.w d0).

Wer sich mit all dem nicht näher auseinandersetzen will, der sollte lieber doch gleich die oben erwähnten BIOS-Routinen verwenden, die die gegebenenfalls notwendigen Modifikationen selbständig durchführen. Ist das Byte Ordering unbekannt (15), muß man auf jeden Fall das BIOS für sämtliche Zugriffe bemühen.

Und wie geht's weiter?

Voila, mit diesen Informationen und dem entsprechenden BIOS kann man eine PCI-Karte bereits ein wenig quälen. Beim nächsten Mal werden wir uns dann noch gemeinsam die Routinen für I/O- und Memory-Zugriffe vorknöpfen. Zudem müssen wir auch noch einen Blick auf die Callback-Routinen werfen, die ja von den Geräte-Treibern zur Verfügung gestellt werden müssen. Aber vorerst mal viel Spaß beim Programmieren und dem Kennenlernen der schönen, neuen PCI-Welt...

Markus Fichtenbauer



Sonderangebote + Gebrauchtmärkte



ApplePoint

Unsere Preise sind heiß !

Wir empfehlen einen Sonnenschirm !

Alles aus den Sonderlisten und dieser Anzeige 20% billiger !!!

ATARI TT 030 4 MB/100MB	650,00 G
ATARI TTM 194 19" für TT (wie neu)	450,00 G
ProScreen TT 19"	490,00 G
ATARI 520 ST	140,00 G
ATARI 1040 ST	190,00 G
ATARI MEGA ST 2 TOS 1.04/HDLW	290,00 G
ATARI FALCON 030 - Tower	
16 MB/365 MB SCSI	1150,00 V
ATARI FALCON 030/16MB	
Speed-Res./Screen-Eye+Software	990,00 G
A3-Nadeldrucker EPSON LQ 1050	400,00 G

ATARI SM 124	ab	90,00 G
ATARI SC 1224		190,00 G
ATARI SC 1435		260,00 G
Philipps 14" VGA/GS		120,00 G
ATARI Megafire 30		120,00 G
V = Vorführsystem	G = Gebraucht	

Fordern Sie unsere kompletten Listen an:
ATARI Hard- und Software, Zubehör sowie
Apple Macintosh Systeme

RME Computer Kassel
 e-mail: reitmaier@t-online.de

Parkstraße 9

34317 Habichtswald

Tel.: 05606-56532 Fax: -56533

******* http://home.t-online.de/reitmaier *******



W. Schlisong

Softwareentwicklung: Tic-Tac-Toe

Eines der Probleme, die ATARI nie los wurde, war das Image als Spielecomputer. Eine ordentliche Textverarbeitung auf einem ATARI konnte sich so mancher schlichtweg nicht vorstellen.

Daß eine solche Abwertung aber sicherlich unberechtigt ist, möchte ich an einem Beispiel zeigen.

Spiele Computer

Ich würde sogar, ganz im Gegenteil, sagen, daß es Office-Anwendungen, Bildbearbeitung, etc. „lediglich“ mit Problemstellungen zu tun haben, die schon aus Konzepten oder Überlegungen hervorgegangen sind. Spiele dagegen werden mit dem „echten Leben“ konfrontiert. Beim Schach z.B. muß sich das Programm mit dem Menschen messen. Solche Anforderungen sind nicht nur wesentlich höher, sie lassen sich auch nur mit permanenten Innovationen angehen.

Tic-Tac-Toe

Nehmen wir als Beispiel Tic-Tac-Toe. Nicht die Girlys – leider –, sondern das Spiel. In einem Filmklassiker hat es einen Supercomputer zur Verzweiflung getrieben. Das Problem ist zum einen, den momentan günstigsten Zug zu bewerten, andererseits sollten aber auch die folgenden Züge bedacht werden. Im Film kam der Rechner zwar zu der Erkenntnis, daß es keine Sieger geben kann – aber nichts desto trotz soll es hier als Beispiel dienen.

Gametree

Zur Lösung bietet sich ein Gametree an. Die Idee ist, bei einer gegebenen Spielposition die Möglichkeiten für den nächsten Zug durchzuspielen und den gleichen Prozeß mit jeder dieser Möglichkeiten zu wiederholen, bis eine bestimmte Tiefe (Vorausschau) erreicht ist. So läßt sich der günstigste Zug ermitteln. Weil Zug und Gegenzug

sich abwechseln, kann man die Bewertung für eine Möglichkeit mit plus und minus gestalten. Was für den Gegner günstig ist, mindert die eigene Chance.

Zunächst wird also ein Rootnode angelegt, von dem aus die Möglichkeiten als Son verbunden werden. Untereinander sind diese Sons über Next verknüpft. So kann man immer alle Sons auf einer Ebene ansprechen, z.B. beim Auswerten und über `ptr->son` jeweils zur nächsten Ebene fortschreiten.

Um herauszufinden, welcher Zug den größten Vorteil verspricht, werden nur die Leafs bewertet, also jeweils die Positionen auf einer Ebene verglichen, und der optimale Node wird über die Son-Ebenen immer durchgereicht. Der erste Schritt (Son) zu dem besten End-Leaf ist dann der gesuchte Zug.

Rekursion

Die Funktionen im Listing sind rekursiv geschrieben. Das ist zwar schön zum Lesen und in dem Beispiel auch gefahrlos, aber wenn Sie das beim Schach versuchen, wird der Stack sicher streiken und Sie die Antwort nie erfahren. Eine optimale Suchtiefe von 9 beschäftigt den Rechner hier schon ganz hübsch. Der Schwachpunkt bei diesem Verfahren ist, daß man zukünftige Züge nur vermuten kann. Deshalb ist eine große Tiefe auch nur bedingt sinnvoll.

Bewertung

Das Beispiel demonstriert aber den Umgang mit Trees und wie man sich durch die Zweige hangeln kann; und der Code ist schön kompakt. Ähnlich, wie bei den Quicksort-Funktionen

noch eine Vergleichsfunktion benötigt wird, sind die Funktionen zum Bewerten der Position und zum Erstellen der möglichen neuen Züge austauschbar gehalten. Sinnlose Möglichkeiten kann man sich dadurch ersparen und den Tree in Grenzen halten. Für die Bewertung einer Position von Tic-Tac-Toe kann man die Anzahl der Linien und Diagonalen, die einem selber noch offen bleiben, von denen für den Gegner abziehen und einfach diese Zahl als Bewertung benutzen. Bei der Suche nach dem Weg zum besten Leaf kümmert sich die Funktion `select_move()` dann automatisch darum, daß die Benotungen der gegnerischen Möglichkeiten zeichenverkehrt behandelt, also praktisch abgezogen werden. Dafür ist der Parameterturn in der Struktur `gamenode` zuständig.

Ansonsten enthält die Struktur noch das Spielbrett (`board`) und die Verzweigungen für Son (zur nächsten Ebene) und für Next (die Ebene untereinander).

Der Code

Die Funktion `make_move()` kann aus einem Programm heraus aufgerufen werden und liefert das Board mit dem besten Zug zurück. Als Übergabeparameter verlagert sie das alte Board, die Suchtiefe und den Spieler. Zunächst baut sie einen Baum auf, wozu die Funktion `build_leafs()` benötigt wird. `build_leafs()` ist die Routine, in der neue Positionen erstellt werden, und wie gesagt, ist es nicht immer sinnvoll, alle Möglichkeiten durchzutesten. Die Funktionen `game_tree()` und `build_branches()`, in der `build_leafs()` benötigt wird, bauen den Suchbaum vollständig auf. Danach verzweigt `select_move()` jeweils zu den Leafs und liefert letztendlich einen Pointer auf den Son des Rootnodes, der zu dem besten Leaf geführt hat. Zusätzlich wird im Parameter `value` die Bewertung, die der Node für sein Board erhalten hat, noch mitgeteilt. Das Board aus dem so ermittelten Node wird dann in das Feld `newboard` übertragen. Und nach Beendigung von `make_move()` steht mit `newbrd` also das Spielfeld für den nächsten Gegenzug bereit.



Vorausschau

Sie brauchen sich eigentlich nur um `build_leafs()` und um `test_board()` für die Bewertung zu kümmern. Um für eine andere Situation als ein Tic-Tac-Toe Spiel Voraussagen zu machen, müßte man das Board in der Struktur `gamenode` austauschen und die geeigneten Funktionen für `build_leafs()` und `test_board()` schreiben. Sofern der Stack mitmacht, kann man so generell einen Blick in eine virtuelle Zukunft werfen und dann den optimalen nächsten Schritt wagen.

Die Listings zu diesem Artikel sowie das kompilierte Programm erhalten Sie auch über die Spezial-Diskette 7/8 - 1998.

Listing zu Tic-Tac-Toe

Der komplette Quellcode für ein (GEM) Programm in C steht in **GAMETREE.C**

Hier nur die generellen Funktionen für den Baum und das Auswerten.

```
struct gamenode /* Node Struktur für Tic-Tac-Toe */
{
    char board[3][3]; /* 'X' oder 'O' oder ' ' */
    int turn; /* +1 / -1 */
    struct gamenode *son; /* als Branches */
    struct gamenode *next; /* als Leafs */
};
typedef struct gamenode *TICTACPTR;
/*-----*/
void make_move(char brd[][3], int looklevel, char player, char newbrd[][3])
{
    TICTACPTR ptree, best;
    int i, j, value;

    ptree = game_tree(brd, looklevel);
    select_move(ptree, player, &best, &value);

    for(i = 0; i < 3; ++i)
        for(j = 0; j < 3; ++j)
            newbrd[i][j] = best->board[i][j];

    freenodes(ptree); }
/*-----*/
TICTACPTR game_tree(char brd[][3], int looklevel)
{
    TICTACPTR ptree;
    int i, j;

    ptree = getnode(); /* root of tree + Inits */

    for(i = 0; i < 3; ++i)
        for(j = 0; j < 3; ++j)
            ptree->board[i][j] = brd[i][j];

    ptree->turn = 1; /* root is a plus node */
    ptree->son = NULL;
    ptree->next = NULL;

    build_branches(ptree, 0, looklevel);
    return(ptree);
}
/*-----*/
```

Fortsetzung des Listings zu Tic-Tac-Toe

```
void build_branches(TICTACPTR p, int plevel, int depth)
{
    TICTACPTR q;

    if(plevel < depth) /* bis p auf maximum level */
    {
        q = build_leafs(p->board); /* mögliche Spielzüge --> */
        p->son = q;

        while(q != NULL) /* liste der leaf nodes durchgehen */
        {
            if(p->turn == 1)
                q->turn = -1;
            else
                q->turn = 1;

            q->son = NULL;

            build_branches(q, plevel+1, depth); /* Rekursion */
            q = q->next;
        }
    }
    /*-----*/
    void select_move(TICTACPTR pnd, char player, TICTACPTR *pbest, int *pvalue)
    {
        TICTACPTR p, pbest2;
        int val;

        if(pnd->son == NULL) /* pnd ist ein leaf */
        {
            *pvalue = test_board(pnd->board, player); /* Spielbrett bewerten--> */
            *pbest = pnd;
        }
        else /* liste der sons durchgehen */
        {
            p = pnd->son;
            select_move(p, player, &pbest, &pvalue); /* Rekursion */

            *pbest = p;

            if(pnd->turn == -1)
                *pvalue = -*pvalue;

            p = p->next;

            while(p != NULL)
            {
                select_move(p, player, &pbest2, &val); /* Rekursion */
                if(pnd->turn == -1)
                    val = -val;
                if(val > *pvalue) /* die höchste Bewertung */ {
                    *pvalue = val; /* am Ende steht in pbest die */
                    *pbest = p; /* beste Verzweigung aus Root */ }
                p = p->next;
            }
            if(pnd->turn == -1) /* Gegenzüge zeichenverkehrt */
                *pvalue = -*pvalue;
        } }
    }
    /*-----*/
```



Detlev Stender

Phönix 5.0 in der Praxis: Erstellen von Reports, Eingabemasken und Abfragen

2

Nachdem im letzten Teil die Datenbankstruktur entworfen wurde, geht es in dieser Fortsetzung der dreiteiligen Artikelreihe zu Phönix um die Gestaltung von Ein-/Ausgabe- und Verarbeitungsmöglichkeiten von Datenbeständen.

Eingabemasken

Eine Eingabemaske ist notwendig, um Daten in die Datenbank aufzunehmen. Leider existiert keine Möglichkeit, Daten direkt in eine Tabelle einzufügen, so daß auf eine Maske nicht verzichtet werden kann. Daher erstellt Phönix beim Speichern der Datenbankstruktur automatisch eine Standardmaske, die in der Regel allerdings nicht den eigenen Vorstellungen entspricht. Anhand unserer Beispieldatenbank (Heft 6/98) möchte ich Ihnen einige Möglichkeiten vorstellen, um die Maske unseren Anforderungen anzupassen.

Verschiedene Eingabefelder sollen mit einer Popup/Listbox (häufig auch Dropdown oder Pulldown genannt) versehen werden. Diese bietet die Möglichkeit, Daten aus einer Wertetabelle auszuwählen und einzufügen. Damit auf die Wertetabelle zugegriffen werden kann, muß eine Verbindung zwischen den entsprechenden Feldern hergestellt werden. Diese Verbindung ist nicht mit einer Beziehung zu verwechseln, da in diesem Fall keine Bedingungen und Abhängigkeiten geschaffen werden.

Starten Sie bitte den Designer und öffnen Sie die Fußball-Datenbank. Wählen Sie unter „Sicht“ die Option „Wertetabellen“ aus, und aktivieren Sie anschließend das geschlängelte Icon. Jetzt kann eine Verbindung von „Tabelle.Vereinsname“ nach „Verein.Vereinsname“ gezogen werden. Die Pfeilrichtung zeigt an, daß die Tabelle „Tabelle“ auf die Tabelle „Verein“ zugreifen kann. Die Tabelle „Verein“ ist also unsere Wertetabelle. Stellen Sie die weiteren benötigten Verbindungen gemäß der Abbildung 1 her.

Öffnen Sie die Maske der Tabelle „Verein“, indem Sie das Masken-Icon auf die entsprechende Tabelle ziehen. Mit einem Doppelklick auf das Feld „Managername“ erscheint ein Fenster mit diversen Einstellmöglichkeiten (Abb. 2).

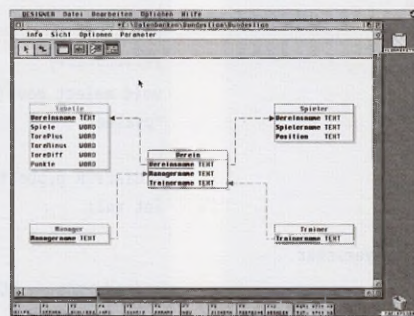


Abbildung 1

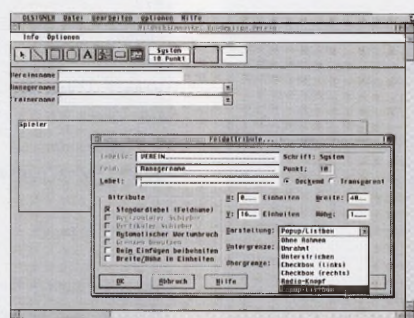


Abbildung 2

Über dieses Datenfeld soll auf die Wertetabelle Manager zugegriffen werden, daher wählen wir für die Darstellung „Popup/Listbox“ aus. Die gleichen Einstellungen gelten für das Feld „Trainername“.

Den Anwender der Datenbank interessiert natürlich, welche Spieler momentan im ausgewählten Verein aktiv sind. Hier kommt unsere im letzten Artikel erstellte Beziehung zum Tragen. Bei immer noch geöffneter Bildschirmmaske aktivieren Sie das Masken-Icon und ziehen ein Feld mit gedrückter Maustaste auf. Im Dialogfen-

ster sehen Sie unter „Herkunftsmaske“ alle mit der Tabelle „Vereine“ verknüpften Tabellen. Die Herkunftsmaske „Spieler“ ist in diesem Fall die korrekte. Damit eine Übersicht gewährleistet ist, sollte die Anzeigart die Tabellenform sein. Durch die Eingabe von Breiten und Höhen wird der dargestellte Ausschnitt der Tabelle angegeben. Da für eine Überprüfung des Ergebnisses ständig zwischen Manager und Designer gewechselt werden muß, ist hier ein wenig Geduld gefordert, bis die gewünschte Größe erreicht ist.

Damit haben Sie eine Untermaske erstellt, in der die abhängigen Datensätze aus der Spielertabelle angezeigt werden.

In der Bildschirmmaske „Spieler“ stellen Sie für „Vereinsname“ wieder „Popup/Listbox“ ein.

Eine neue Darstellungsart kommt für die Position der Spieler hinzu. Hier ist es angebracht, Werte vorzugeben, die mittels „Radio-Knopf“ ausgewählt werden können. Das erspart dem Anwender Tipparbeit und verhindert immer wieder abweichende Angaben. Ergebnisse wie Mittelfeld, in der Mitte oder mittig wären dann die Folge.

Nachdem Sie die Darstellungsart eingestellt haben, kommen jetzt die fest definierten Werte hinzu. Unter „Werte“ erscheint eine neue Dialogbox, in der mit dem Trennzeichen „|“ die Werte eingetragen werden. In unserem Beispiel nehmen wir: Abwehr/Mittelfeld/Sturm. Eine weitere Präzisierung ist für die Fußballfreaks unter den Lesern natürlich jederzeit möglich. Die Untergrenze wird mit 1 und die Obergrenze mit 3 angegeben (3 verschiedene Optionen).

Stellen Sie bitte in der „Tabelle“ für das Feld „Vereinsname“ die Darstellungsart „Popup/Listbox“ ein.

Abschließend sollten Sie das Feld „TorDiff“ als Ausgabefeld definieren (Doppelklick auf das entsprechende Feld in der Tabelle), da es für die spätere Berechnung als Ergebnisfeld dient und daher eine Sperrung für die Eingabe angebracht ist.

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/Al-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: falkeweb@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 Rechenzeiterverbrauch 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 NAES 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,- 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



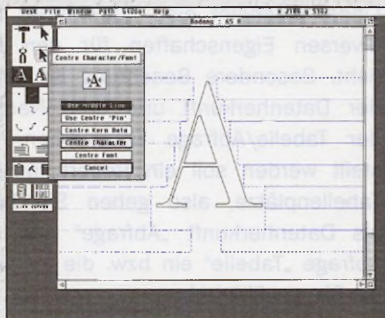
Digital Homestudio

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) Audiotracks mit einer maximalen Polyphonie von 64 Stimmen aufzunehmen. Dank des integrierten Samplers, der über eine große Anzahl von Funktionen verfügt, können Sie das Programm permanent mit neuen Klängen versehen.

Aber auch der eingebaute Effektprozessor kann sich sehen lassen, denn mehrere Digital-Effekte können gleichzeitig eingesetzt werden. Das Ergebnis läßt sich dann im D2D-Format ausgeben, woraus spielend leicht CD-Audio-Files generiert werden können.

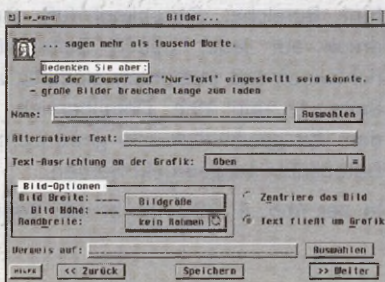
Das Programm wird in englischer Sprache inkl. umfangreicher und gut gegliederter Anleitung sowie deutscher Kurzbeschreibung geliefert. Der Einführungspreis beläuft sich auf 229,- DM (bis einschl. April 1998), anschließend kostet DHS 259,- DM. Gegen 10,- DM erhalten Sie eine Demo-Version. Der Preis wird 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

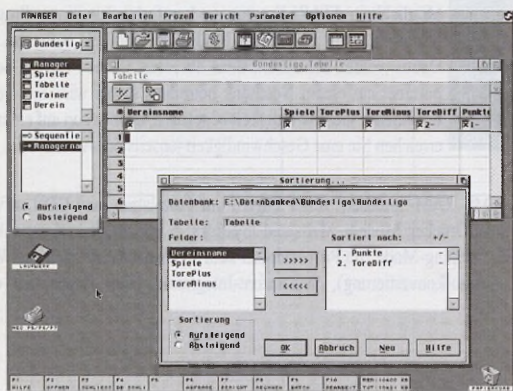


Abbildung 3

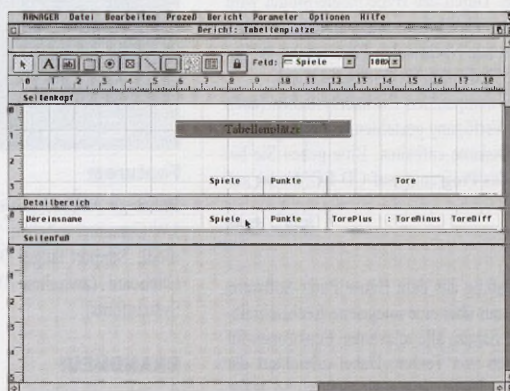


Abbildung 3

Rechnungen

Damit ist das Kapitel Designer erst einmal abgeschlossen, und wir wenden uns nun dem Manager zu.

Nach der Eingabe von Punkten, Toren etc. sollen automatisch die Plazierungen der Vereine berechnet werden. Dazu schreiben wir uns eine kleine Rechnung. Die Tabelle „Tabelle“ muß dabei markiert sein, damit die Rechnung entsprechend zugeordnet werden kann. Klicken Sie auf das Taschenrechnersymbol und geben folgende Formel ein: $ToreDiff = TorePlus - ToreMinus$; (oder optional über die Pulldownmenüs).

Das Grundprinzip dürfte anhand dieser Formel klar geworden sein. Das Ergebnisfeld wird als erstes benannt, gefolgt von der eigentlichen Rechnung und abgeschlossen mit dem Semikolon. Komplexe Verschachtelungen und IF-THEN-ELSE Funktionen sind an dieser Stelle möglich, doch dazu im letzten Teil unserer Artikelreihe mehr.

Schließen Sie das Fenster und speichern die Rechnung unter dem Namen „Tabellenplätze“ ab.

Abfragen

Damit das Ergebnis sinnvoll sortiert wird, benötigen wir eine Abfrage. Klicken Sie auf das Icon mit dem Fragezeichen und dann auf „+/-“. Wählen Sie den Sortierungsmodus „Absteigend“ und verschieben Sie zuerst das Feld „Punkte“ und dann „ToreDiff“ zu „Sortiert nach“ (Abb. 3).

Beim Aufruf dieser Abfrage wird unsere Tabelle fortan zuerst nach den Punkten und bei Gleichstand nach der Tordifferenz sortiert.

Schließen und speichern Sie die Ab-

frage möglichst unter dem Namen „Tabelle“, dadurch wird erreicht, daß beim Aufruf der Tabelle automatisch die Abfrage mit gleichem Namen aktiviert wird. Ansonsten müßte die Abfrage gesondert gestartet werden.

Wechseln Sie bitte wieder in den „Designer“ und öffnen Sie dort die Maske für die Tabellenplätze. Mit einem Doppelklick auf die leere Fläche wird ein „Masken-Info“ aufgerufen. Tragen Sie in der „Ausgangsrechnung“ den Namen der oben erstellten Rechnung ein, also „Tabellenplätze“ und verlassen Sie den „Designer“ anschließend wieder (Speichern nicht vergessen!).

Durch diese Angabe wird das Ergebnis sofort beim Speichern aktualisiert, andernfalls müßte der Anwender zum Aktualisieren das Rechner-Icon betätigen.

Berichte

Das Berichtsfenster ist intuitiv bedienbar, ähnlich einer Textverarbeitung. Mit einem Doppelklick auf das obere Lineal erscheint eine Auswahlbox mit diversen Eigenschaften für den Bericht. Besondere Beachtung ist dabei der Datenherkunft und dem Namen der Tabelle/Abfrage zu widmen. Erstellt werden soll ein Report für die Tabellenplätze, also geben Sie bitte als Datenherkunft „Abfrage“ und als Abfrage „Tabelle“ ein bzw. die Namen, die Sie gewählt haben.

Ein Bericht unterteilt sich in drei bzw. fünf Bereiche: Seitenkopf/-fuß (Ausdruck auf jeder neuen Seite), Berichtskopf/-fuß (Ausdruck einmalig auf Seite 1) und den Detailbereich, in dem für gewöhnlich alle gewünschten Datensätze ausgedruckt werden.

In der Abb. 4 habe ich in den Seiten-

kopf die Überschriften gesetzt (A-Icon) und in den Detailbereich die Felder (ab-Icon) für die Datensätze. Das gewünschte Datenfeld muß vorher im Pulldown-Menü ausgewählt werden.

Schließen und speichern Sie den Bericht unter dem Namen „Tabellenplätze“.

Abschließend brauchen wir noch einen Report, der die Vereine mit ihren Spielern ausdrucken kann.

Erstellen Sie einen neuen Bericht aus der Tabelle „Spieler“, und ziehen Sie die Felder „Vereinsname“ und „Spieler“ in den Detailbereich. Hierbei tritt ein Problem auf, bei dem der Entwickler „tricksen“ muß. Phoenix kennt keine Gruppierung! Das bedeutet, das Programm druckt vor jeden Spieler den Vereinsnamen. Bei einer Gruppierung nach Vereinen würde dieser Fall nicht auftreten. Hiermit ein dringender Aufruf an Application Systems Heidelberg: Bitte führt im nächsten Update eine Gruppierungsfunktion ein.

Phoenix bietet allerdings eine Möglichkeit, dieses Problem zu umgehen. Rufen Sie die Eigenschaften mit einem Doppelklick auf dem Feld „Vereinsname“ auf, und aktivieren Sie „Duplikate ausblenden“. Damit erreichen wir, daß der Vereinsname einmalig erscheint. Nicht sehr elegant, aber es funktioniert.

Bei Bedarf können Sie mich weiterhin unter meiner E-Mail Adresse

dstender@lmsystems.de

erreichen. Ich lasse Ihnen dann gerne die komplette Datenbank zukommen. Für weitere Fragen stehe ich Ihnen ebenfalls gerne zur Verfügung.



Red.

Das Erbe ATARIs:

Neues zum Milan

Mit Erscheinen dieser Ausgabe dürften die ersten ATARI-Freaks einen Milan Ihr Eigen nennen, denn im Juni war offiziell der Startschuß für die Geburt des brandneuen ATARI-Systems, von dem wir in der Vergangenheit so viel berichtet haben. Schauen wir nun, was sich in diesem Bereich seit der vergangenen Ausgabe so alles getan hat.

Auch in diesem Monat gibt es erfreulicherweise wieder Neuigkeiten rund um den Milan. Ein Beweis dafür, daß dieses faszinierende System für frischen Wind in der Branche sorgt.

Milan-Homepage erfolgreich gestartet

Die neuen WEB-Seiten der Milan-Computersysteme, die von Thomas Rauekamp Communications gestaltet und betreut werden, sind sagenhaft eingeschlagen: **Knapp 100.000 Hits** konnte der aufstrebende Computer-Anbieter innerhalb von exakt 4 Wochen verzeichnen, wobei die englischsprachigen Seiten noch nicht einmal verfügbar waren. Das läßt insofern auf eine rosige Zukunft hoffen, als die Zahlen in den ersten Juni-Tagen vor Redaktionsschluß weiter stiegen. Und wie bei bedeutenden Computerherstellern auch, sind seit dem Start des Web-Angebots rund 100 Emails am Tag zu beantworten. Schauen auch Sie mal vorbei, es lohnt sich:

<http://www.milan-computer.de>

Parallel-Port-Zip-Drive

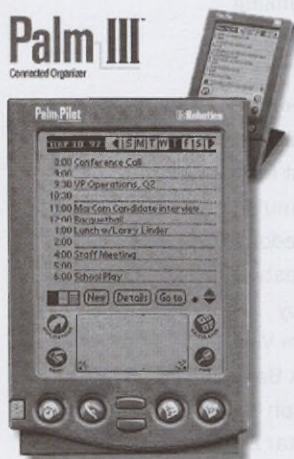


Wie im Artikel „Wechselplatten am ATARI“ (S. 58) bereits erwähnt, war es bislang nur mit Hilfe von kostspieligen Hardware-Adaptoren möglich, die beliebten Zip-Drives an ATARIs anzuschließen. Das hat für viele Anwender

einen Erwerb unrentabel gemacht. Die Firma Woller Systeme aus Berlin hat sich nun dessen angenommen und einen neuen Treiber entwickeln lassen, der den modernen Parallel-Port des Milan unterstützt und den uneingeschränkten Anschluß von Zip-Drives ermöglicht. Endlich gibt es nun auch in diesem Segment eine Kompatibilität zu PC-Peripherie, denn dank HD-Driver können die Medien selbstverständlich auch PC-kompatibel beschrieben und gelesen werden.

Darüber hinaus wird es auch möglich sein, die äußerst preiswerten, internen ZIP-Lösungen auf ATAPI-Basis am Milan anzuschließen. Da ein CD-ROM-Treiber dem Milan beiliegt, fallen keinerlei weiteren Treiberkosten an!

Palm Pilot am Milan



Woller Systeme hat einen weiteren Treiber in Angriff genommen. Hierbei handelt es sich um eine Software, mit Hilfe derer es möglich sein wird, die beliebten 3com Palm-Pilots (siehe Bild) am Milan anzuschließen und Datenaustausch mit dem Taschen-Terminplaner zu betreiben. Die 3com

Palm-Pilots gehören mittlerweile zu den meistverkauften Pocket-Organizern. Weitere Infos erhalten Sie unter <http://www.3com.com>.

Infos, Preise und Bezugsquelle:

Woller Systeme

Grunewaldstr. 9

10823 Berlin Schöneberg

Tel. (0 30) 21 75 02 86/87

Fax (0 30) 21 75 88

<http://www.woller.com>

Erster Milan IRC-Chat

Anläßlich des bevorstehenden Marktstarts hat sich ein Teil des Milan-Teams (Hardware-Entwicklung, TOS-Entwicklung, Grafikkarten, WEB-Betreuung/Software Division und Distributionsleitung) am Abend des 8.6. in einer weltweiten Chat-Session den Fragen der neugierigen ATARianer gestellt. Die Diskussion verlief so erfolgreich, daß sie bis zum nächsten Morgen hätte andauern können, hätten die vom vielen Tippen ermüdeten Milan-Mitarbeiter nicht nach gut 3 □ Stunden die Diskussion beendet. Auf diesem Wege konnten nicht nur viele Interessenten, sondern konkret auch Kunden, Distributoren, Übersetzer und Entwickler kontaktiert werden, womit sich der Kreis der Milan-Fans und Milan-Entwickler seit diesem Abend wieder erweitert hat. Außerdem haben sich wieder neue Programmierer gefunden, die durch die Erscheinung des Milan so sehr motiviert wurden, daß ad Acta gelegte Softwareprojekte in naher Zukunft wieder in Angriff genommen werden.

Wer sich für den Verlauf der Diskussion interessiert, der kann direkt von der Milan-Homepage (<http://www.milan-computer.de>) das Chat-Protokoll, das rund 150 KB groß ist, herunterladen. Die nächste Chat-Session mit dem Milan-Team wird voraussichtlich am 6. Juli ab 21.00 Uhr stattfinden. Der Chatroom, in dem die Diskussionen geführt werden, heißt „#milan“ und kann z.B. über IRC.rus.uni-stuttgart.de erreicht werden. Sollte dieses Treffen wieder ähnlich erfolgreich verlaufen, dann könnte für die Zukunft ein regelmäßiger Termin gefunden werden.



Es ist jedermann explizit erlaubt, das Protokoll für Homepages, Diskettenmagazine usw. zu verwenden, da darin viele häufig gestellte Fragen kompetent beantwortet werden.

Softjee kündigt Zusammenarbeit an

Die französische Softwareschmiede Softjee, die für exzellente Musikprogramme wie z.B. „Digital Homestudio“, „Midplay“ usw. zuständig ist, hat die Zusammenarbeit mit dem Milan-Team zur Portierung der Musikprogramme angekündigt. Demnach sollen möglichst viele der bestehenden Programme an das neue XBIOS angepaßt werden, wodurch sie u.a. auch auf dem Hades laufen würden.

Mac-OS-Gerüchte

Gerüchteweise wurde an uns herangetragen, daß es unter Umständen möglich sei, Mac-OS-ROMs über eine ISA-Card am Milan zu betreiben. In den USA sollen bereits Entwickler an einer entsprechenden Lösung arbeiten.

Netscape auf dem Milan?

Seit geraumer Zeit sind die Sourcen für Netscape frei zugänglich, wodurch es möglich würde, Netscape an den Milan anzupassen. Gearbeitet wird derzeit noch nicht direkt daran, aber die Linux-Version von Netscape soll nun schon fast auf den 68K-Systemen laufen, so daß es schon bald möglich sein wird, Netscape via Linux auf dem Milan zu betreiben. Wir halten Sie auf dem laufenden.

Kompatibilitätsliste

Nebenstehend sehen Sie nun die aktuelle Kompatibilitätsliste, die von uns regelmäßig erweitert wird. Derzeit läßt sich fast sagen, daß annähernd jegliche ATARI-Software, die unter TT und Falcon ihren Dienst verrichtet, auch auf dem Milan läuft!

In der kommenden Ausgabe werden wir dann durchstarten und Benchmarks präsentieren. Schon jetzt messen und vergleichen wir nahezu täglich. Dabei berücksichtigen wir Programme wie Calamus, Lharc, STzip, POV-Ray usw.

Kompatibilitätsliste 8.6.98

- 7up
- 1st Base
- 1st Million
- ACS Pro
- Adamas
- Adimens
- After Dawn
- Aniplayer 2.01
- Arabesque 2
- ARPGame
- Artworks
- Audio-Tracker
- + allg. Soundpool-Software
- Avant Vektor Plot 1.3
- Baas 2.01
- Bank
- Bibel ST
- Box Kite
- CAB
- Calamus 1.09n
- Calamus SL
- Calligrapher
- CD-Recorder
- Chagall 2
- Charly Image 2.01
- Charly Paint
- Circuit It
- CIS - Lohn & Gehalt
- CoMa
- Convector 2
- Cypress
- Draconis
- Ebanking
- Egon
- Esim
- Everest
- Fauko 1.05
- First Million Magnum
- Formula
- Freedom
- Freestyle
- Gaby
- Gem View
- GFA Basic 3.6TT
- Graph Tool
- Guitar Dreams
- HD-Driver
- HP-Pinguin
- Idealist
- Interface
- Jane
- Jinnee
- JML-Snap

Kompatibilitätsliste 8.6.98

- LZH-Shell
- Marathon
- Mega Fakt 5.62
- Maxidat
- Mega Fakt 5.62
- MegaPaint 3.0
- MegaPlot
- Music Edit
- N.AES
- NVDI
- Omikron-Basic 5
- Outline Art 3
- Orcs
- Overlay II
- Papyrus
- PixArt
- Photo Line (TT-Version)
- Phoenix Datenbank
- Platoon 2.x
- Positive Image
- Pure C
- Pure Debugger
- QED
- RayStart
- Route It
- SED Disktool
- Script
- Scooter PCB 2.11
- Signum
- Smurf
- spareTIME 1.02
- StarCall
- STartrack
- ST Guide
- ST-ZIP
- Technobox Drafter
- Tele-Office
- Tempus Editor
- Tempus Word
- Tempus Word 4 (Demoversion)
- Texel
- That's Address 2
- That's Write
- Thing
- TMS Cranach Studio
- Twist 2
- Ultimo 1.1
- WDialog
- Xact Char 3.10
- Xact Draw 1.10
- XBOOT
- Zero X
- ZOOM



Matthias Jaap

Webtechniken: Trends im Internet

Die Internet-Technologien werden beständig weiterentwickelt und auch wenn noch nicht alles für den ATARI verfügbar ist, lohnt sich ein Blick.



Ohne Zweifel hat das Internet (bzw. hauptsächlich das WWW) eingeschlagen wie eine Bombe. Unternehmen stürzen sich fast panikartig ins Netz, und auch wenn kaum eine Firma weiß, warum sie im Netz ist, gehört es mittlerweile zum guten Ton.

Um die Ansprüche der wachsenden Netzgemeinde zu befriedigen, wird natürlich auch an der Weiterentwicklung bestehender Technologien gearbeitet. So neu sind die meisten Technologien dabei gar nicht, aber auch in der schnellebigen Computerszene braucht es seine Zeit, bis sich etwas Neues durchsetzt.

HTML-CDs?

Wie in unserer Leserbriefrubrik aus Ausgabe 6/98 zu lesen war, ist der Bedarf nach Nachschlagewerken im HTML-Format durchaus da. Es gibt auch schon seit einiger Zeit CDs, die sich der HTML-Sprache bedienen, z.B. die CDs diverser Online-Zeitschriften. Mit den seit HTML4 zum Standard gewordenen Cascading Style Sheets, die jedem Absatz, HTML-Tag oder sogar einzelner Zeichen ein individuelles Aussehen geben können, ist auch die ansprechende Optik kein Problem. An

der Optik von HTML mangelt es also nicht, wohl aber an der Interaktivität. Schon bei dem Vorhaben, zwei Frames gleichzeitig verändern, scheitert HTML. Dies ist die Domäne von JavaScript, einer einfachen Programmiersprache. Mit dieser sind aber immer noch nicht Datenbankabfragen möglich, wie sie für Nachschlagewerke unerlässlich sind. Mit Java klappt auch dies, den Rest übernehmen Plugins.

Diese Anforderungen schränken natürlich die möglichen Browser ein, und wer sich die CDs des angeblichen HTML-Vorreiters Microsoft ansieht, wird schnell merken, daß diese nur den Internet Explorer pushen sollen. Dank des Streites zwischen Microsoft und Netscape gibt es kaum noch verbindliche Standards: der IE weicht in einigen wesentlichen Teilen vom JavaScript-Standard ab, besitzt eine inkompatible Java-VM und Netscape unterstützt noch nicht in vollem Umfang die Cascading Style Sheets. Einige Nachschlagewerke findet man übrigens bereits im Internet. So ist die Java-Anwendung „Geschichte des 20. Jahrhunderts“ durchaus interessant, und das „Projekt Gutenberg“ archiviert Werke von Autoren, die bereits seit 70 Jahren tot sind. Mit etwas Überzeugungsarbeit könnte man

durchaus den einen oder anderen Webmaster dazu bewegen, seine Seiten zum Download zur Verfügung zu stellen.

PNG

Portable Network Graphics ist ein Grafikformat, das die Nachteile von GIF und JPEG vermeiden und dabei gut für das Internet geeignet sein soll. Im Gegensatz zu GIF gibt es kein Limit von 256 Farben und verglichen mit JPEG auch keine Kompressionsverluste. Obwohl es dieses Format schon einige Zeit gibt, haben es die beiden großen Browserhersteller erst mit den aktuellsten Versionen geschafft, PNG zu unterstützen.

Internet 2

Der Nachfolger zum Internet kommt und er fängt fast genauso an wie das Internet 1. Internet 2 ist ein Verbund von einigen amerikanischen Unis und wird sich wohl irgendwann weiterverbreiten. Die verwendeten Protokolle sind dabei weiterentwickelte Versionen bereits bestehender. So werden Datenpaketen nun unterschiedliche Prioritäten gegeben: eine Videokonferenz gilt bspw. als „höherstehender“ als eine eMail. Ähnlich wie bei BTX ist es auch möglich, für das Betreten bestimmter Seiten Geld zu verlangen. Ob gewiefte Geschäftemacher, die das Internet gerne noch weiter kommerzialisieren möchten, damit Erfolg haben werden, sei dahingestellt.

Layer

Netscape hat diese HTML-Erweiterung mit der Version 4 seines Browsers vorgestellt. Layer sind in ihrer Anordnung und Position flexibel und lassen sich problemlos mittels JavaScript steuern. Selbst die Simulation eines Computerdesktops ist möglich. So arbeitet der ST-Simulator LayerST komplett mit Layern und JavaScript und simuliert damit einen Teil des gewohnten ATARI-Desktops. Zu finden ist der Simulator auf der Homepage des Falke Verlags unter „Entertainment“. Der Simulator ist nur unter Netscape4 lauffähig, ich habe aber bewußt auf



eine Browser-Überprüfung verzichtet, da die Unterstützung von Layern und JavaScript prinzipiell mit jedem Browser möglich wäre.

Eingebettete Fonts

Verschiedene Schriftarten sind unter Umständen sehr wichtig, z.B. für mathematische Formeln oder aus Layout-Gründen. Der bekannte HTML-Befehl `<FONT FACE>` gestattet das Einbinden von anderen Schriftarten, was mit Adamas bereits auf dem ATARI funktioniert. Der größte Nachteil bleibt der, daß nie sicher ist, welche Schriftarten auf dem Rechner installiert sind. Webschriftarten wie Verdana sind bei relativ vielen Benutzern installiert, aber nicht bei anderen. Bitstream, die Firma hinter den Speedo-Fonts, bietet als Lösung „TrueDoc“ an, ein neues Format für Schriftarten. Die Fonts werden wie Grafiken aus dem Netz heruntergeladen, so daß man sich auf deren Existenz verlassen kann - wenn der Browser TrueDoc unterstützt. Bisher ist es eher zweifelhaft, ob sich dieses Format im Netz durchsetzt, denn ähnlich wie bei den Speedo-Fonts fällt Bitstream nicht gerade durch eine großzügige Freigabe von Schriftarten auf. Die Schriftarten liegen auf der Homepage von TrueDoc und müssen mit einem Verweis in die eigene Seite eingebunden werden. Damit ist man natürlich vom Server von Bitstream abhängig, denn bei Änderungen an den Fonts von Bitstream

ist auch die eigene Seite betroffen. Tools zur Konvertierung gibt es zwar, aber diese sind kommerziell und nicht gerade preiswert.

Adobe Acrobat



Adobe hat das PDF (Portable Document Format) erfunden und mit dem Acrobat den passenden Viewer für einige Plattformen ins Netz gestellt. Auch auf einigen CDs wird das PDF-Format gerne verwendet, denn die Seiten sehen so aus wie in den Magazinen und bringen zudem ihre Fonts selber mit. Ein prominentes Beispiel ist z.B. die Jahresinhalts-CDs des Spiegel.

Da eine ganze Menge CDs dieses Format nutzen, wäre eine Umsetzung für den ATARI wünschenswert.

Dynamic HTML

Diese ist die Technologie, die Microsoft allen als Alternative zu Java empfiehlt. Dies ist natürlich ziemlicher Blödsinn, da DHTML Java bestenfalls etwas Arbeit abnimmt, womit sich Java dann besser seiner eigenen Bestimmung als „Windows-Killer“ widmen

kann. DHTML bezeichnet die Kombination aus Cascading Style Sheets und einer Script-Sprache (z.B. JavaScript). Neben sinnvollen Anwendungen gibt es auch einige Spielereien mit DHTML: die Homepage eines Netscape-Mitarbeiters kann man beispielsweise erst betreten, wenn man auf einen Verweis klickt. Dummerweise bewegt sich dieser Verweis ständig und ist somit schwer zu erwischen.

Realisierung auf ATARI-Browsern?

Selbst die proprietären Technologien - ActiveX einmal ausgenommen -, können auf andere Plattformen umgesetzt werden. Der große Vorteil für ATARI, Amiga- und Acorn-Browser liegt dabei darin, daß sie nicht Bestandteil des „Browser-Kriegs“ sind. So beherrscht bspw. Light of Adamas HTML-Befehle, die Microsoft oder Netscape nie unterstützt würden, da sie vom Konkurrenten stammen. Wenn dies mit DHTML, HTML 4.0 und JavaScript auch so praktiziert wird, können ATARI-Benutzer milde über die beiden PC-Kontrahenten lächeln. HTML4, Cascading Style Sheets und JavaScript sind für den Adamas angekündigt; der CAB-Programmierer hält sich da zwar noch etwas bedeckt, dort wird aber mit Sicherheit auch schon darüber nachgedacht.

Matthias Jaap

Inserentenverzeichnis

AG-Computertechnik	5	Pentagon	67
Atari-Gebrauchtfachmarkt Peter Denk	51	Reitemeier Musikelektronik	41
C-LAB	7	Softwarehaus A. Heinrich	21
CME	54	Software Service Seidel	14, 56/57
Crazy Bits	51	SoundPool	68
FALKE Verlag	10	WB-Systemtechnik GmbH	25
Falke-Verlag	5, 43, 55	Wolf Groß - Video Game Service	17
Milan Computersysteme	2	Woller Systeme	36
M.u.C.S. Hannover	7		

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



Verkauf
Beratung
Service
Reparatur
Software
Spiele
Hardware

☎ 040-6 51 88 78
Mobil 0172-413 38 77

**Versandliste
per FaxPolling
040-65901454**

ATARI GEBRAUCHT-FACHMARKT PETER DENK

Ständig auf Lager: ca. 200 Atari Compu-
ter, 120 original Programme, ca. 50 Spiele,
Festplatten, Monitore und fast jedes erdenk-
liche Zubehör. Fordern Sie telefonisch, per
Fax oder mit dem Coupon unsere informa-
tive Versandliste an. Diese bekommen Sie
dann umgehend per Post zugesendet.
Außerhalb der Öffnungszeiten
erreichen Sie uns
quasi jederzeit über
0172-413 38 77.

**Di.-Fr.
14-18.30
Uhr**

Atari
Gebraucht-Fachmarkt
Peter Denk
Sandkamp 19a
D-22111 Hamburg
☎ 040-6 51 88 78
Fax - 65 90 14 53
Mobil 0172-413 38 77
www.atari-fachmarkt.de

GRATIS-INFO

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

Vorname _____
Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
Telefon _____
Bitte ausschneiden und auf Postkarte zusenden!

Achtung, Termin vormerken!

ATARI Messe Herbst 1998

**3. und 4. Oktober
Stadthalle Neuss**

In diesem Jahr wieder mit allen nam-
haften Firmen, Softwarehäusern und
Programmautoren des ATARI-Marktes.

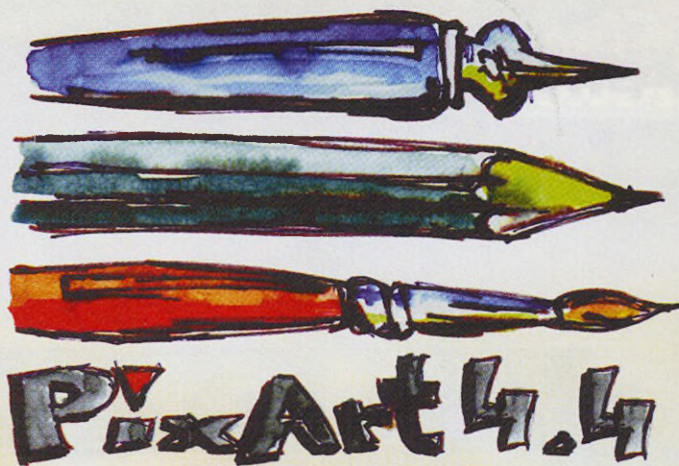
Erstmals erwarten wir Centek aus Frankreich
(Centurbo II für Falcon) und das Milan User-
Forum mit etlichen Systemen zum Testen,
Ausprobieren und Staunen.

Anfragen:

FALKE Verlag

Moorblöcken 17 - 24149 Kiel

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



IMMER UP TO DATE !

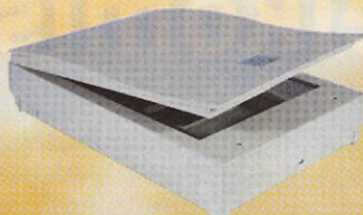
Als eines der leistungsfähigsten
Grafikprogramme für den Atari,
ständig auf dem neuesten Stand
durch permanente Weiterentwicklung!
Lauffähigkeit auf Systemen der Zukunft gesichert!

7149,-

4.4

Über die unzähligen Funktionen der Vorversion hinaus,
bietet PixArt 4.4 unter anderem folgende Features:

- * JPEG / GIF laden und speichern
- * interpolierte Blockoperationen
- * Weichzeichner
- * Retuschier-, und Kopierstifte,
sowie viele weitere Tools !!



**PREIS
SCANDAL!**

Unsere A4 Single Pass Farbscanner haben eine Auflösung
von 300x600 bzw. 600x1200 dpi, werden über den SCSI-Port
angeschlossen und sind dank der mitgelieferten
OCR-Software sowie dem GDPS-Treiber für Atari sofort
einsatzbereit !

- * Microtek ScanMaker 330
- * Microtek ScanMaker 630

**379,-
579,-**



Das ArtPad Grafiktablett
mit neuem Treiber

399,-

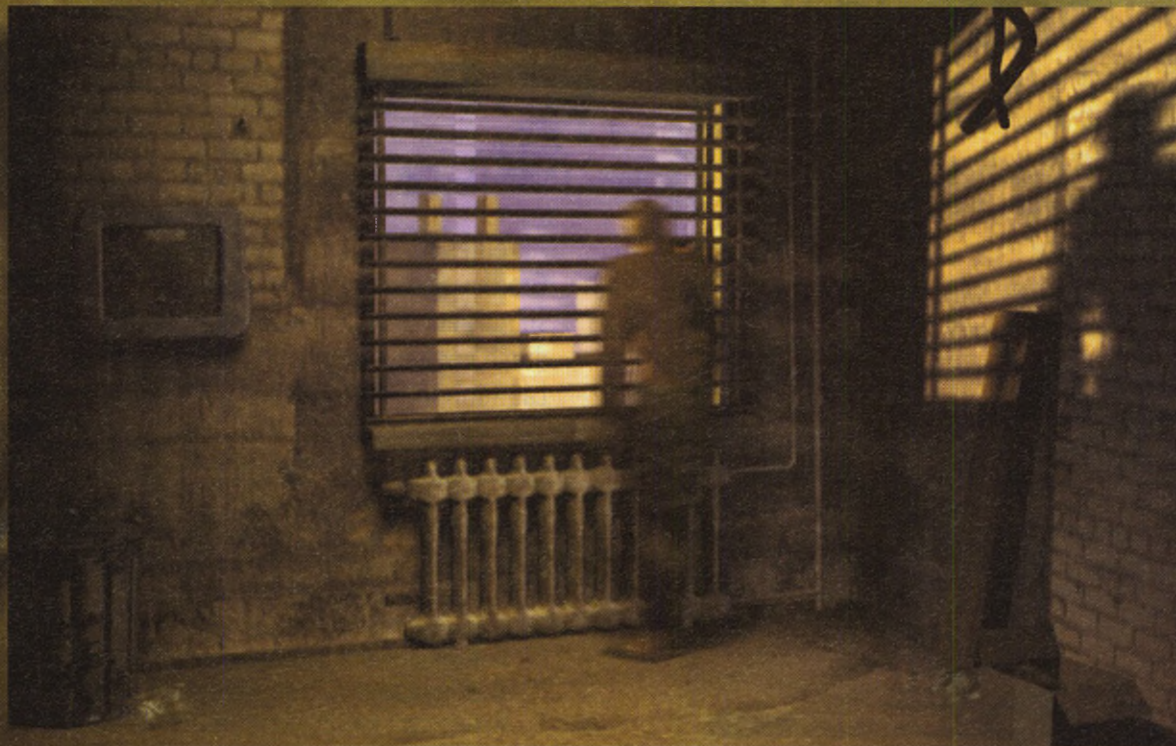


GraphicSolutions

**CRAZY BITS
1010101010101010**

Crazy Bits · Pintschstraße 6 · 10249 Berlin · Telefon / Fax 030 / 427 48 84
email: felbrich@physik.hu-berlin.de

Mal ohne Flackern A.-t. GFX aus der "Timeout".



Polizei-Kommissariat 42

Heho Leute, ist es ein spezieller Fingerzeig des Schicksals oder nur ein Effekt der allgemeinen Verwirrung in Hinsicht auf die kommende Jahrtausendwende? Als ich vorletztes Wochenende gegen drei Uhr morgens in meine Wohnung wankte, hatte das schon jemand von mir getan. Also nicht das Wanken, sondern das in meiner Wohnung sein. Jedenfalls fehlte nix weiter als mein geliebtes LYNX+T-tris und ein Videorecorder. Die daraufhin gerufenen Herren in Grün hinterließen eine Visitenkarte mit obiger Aufschrift.

Party

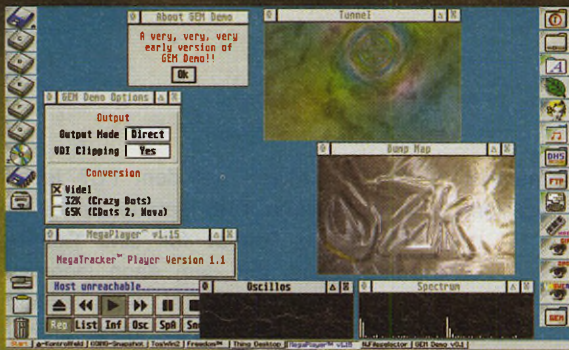
Tja, es ist immer etwas problematisch, wenn der Redaktionsschluß unmittelbar nach einem Ereignis ist, über das man schreiben möchte und die Informationen nur träge durchsickern. Leider konnte ich außerdem an der InterJAM98 nicht persönlich teil-

nehmen und hatte auch keine Zeit, einen Augenzeugen genauer zu interviewen. Aber detaillierte Partyreports gibt es dann bestimmt in den nächsten Diskmags. Darum beschränke ich mich auf das Greifbare und werfe mal einen Blick auf die Party-releases.

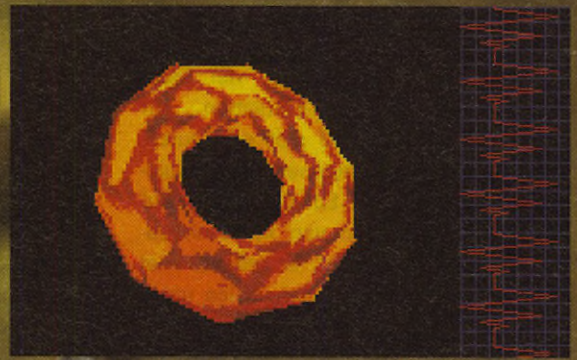
Ein paar nette Demos wurden dann auch an Land gespült. Für mich nicht überraschend, da ich etwas grafisch mitgemischt hatte, war die release der ersten „richtigen“ Demo von Mystic Bytes. Über diese polnische Crew hatte ich mich ja schon mal detaillierter ausgelassen. Da sie sich aus einigen Mitgliedern der Shadow zusammensetzten, die in der Vergangenheit mit sehr coolen Effekten glänzten, durfte man auf was Leckeres gefaßt sein. Tatsächlich haben sich M.B. beim Design des Demos recht viel Mühe gegeben und die Grafik sehr schön mit der Musik abgestimmt. Die Effekte sind auch cool: ein sehr schöner, bunter Tunnelflug, der später

noch mit Lichteffekten versehen wird und ein bißchen texturegemappte 3D-Geschichten. Na ja, und da ist das Problem. Das Demo ist nett, aber es gibt halt nicht besonders viele Effekte, und obwohl sie sehr schön realisiert wurden, sind sie auch nicht wirklich neu. Trotzdem sollte „TimeOUT“ (so heißt das Stück nämlich) in keiner Demosammlung fehlen. Die Qualität der letzten Silliconvention-releases erreicht es auf jeden Fall.

Von TSCC gibt es ein niedliches 4k-tro, das vom ST bis Falcon läuft und „babelfish“ heißt. Und genau den gibt es auch zu sehen. Im Prinzip ist es der gleiche Effekt wie im Intro von AVENAS „Sonolumineszenz“(3D-fish mit Environmentmapping), nur daß es dort ein paar mehr Fische waren. Dafür schwimmen die zwei Exemplare von TSCC auch auf einem Standard-ST immer noch flüssig durch den Screen und versäumen nicht, kleine Luftblasen zu hinterlassen. Das ganze in 4k ist schon cool.



Hier mal ein Preview der GemDemo by DHS.



Interessantes holen Syntax aus dem ST herhaus: "Reanimation".



Viel Spaß mit ZELDA auf dem Falcon.

Ein Fisch namens "babel" by TSCC



Auch Escape schmiß ein 4k-tro in den Topf, allerdings Falcon only. Auch dieses ist gut gelungen und zeigt am Anfang 3D-Dots, die dann von etwas Plasma (schaut gut aus) abgelöst werden, dann hat noch ein pseudo-garoudshadet Objekt seine Auftritt und wieder Dots.

Die polnische Gruppe Syntax lieferten ein reines ST-Demo mit dem Titel „Reanimation“ ab, das sich sehen lassen kann. Auf dem STE gibt es sogar Trackermusik dazu. Ansonsten darf man erstaunlich flüssige 3D-Objekte mit sauberem Texturemapping bewundern. Nicht schlecht für 8 MHz. Auf einem Cube zoomen die Texturen sogar, während er sich dreht. Die Grafik ist OK.

Apropos Grafik, alles was es bisher von der Grafik-Compo der Interjam zu sehen gab, konnte kaum überzeugen. Zumeist very lame Renderbilder und ein bißchen Fakegfx. Ein Glück für alle Grafiker, die nicht teilgenommen haben.

Von FUN wurde dann auf der Party noch ein nettes Game für den Falcon released.

Irgendwie ist es nur leider schwer zu beschreiben. Auf jeden Fall handelt es sich um ein Knobelgame, der Spieler setzt auf einem Feld Steine

und der Coputergegner macht ihm den Platz streitig. Das alles macht einen interessanten Eindruck und hat auch nette Musik und Soundeffekte. Außerdem läuft es im Falcon 640*480 bei 16 Farben und sieht ganz stattlich aus. Nur bin ich in meiner kurzen Testphase nicht hinter das Spielprinzip gekommen. Vielleicht sollte ja der Titel „Snach“ Hinweis genug sein? Eine Spielanleitung hätte da vielleicht Wunder gewirkt, aber vielleicht kann ja der ein oder andere mehr damit anfangen, jedenfalls liegt auch noch ein Leveleditor bei. Ein zweites Game von FUN, der Titel „Sakjeban“ läßt einen Sakobanclone vermuten, versagte dann vollends die Mitarbeit. Und mangels irgendeines beiliegenden Textes konnte ich auch diesem Geheimnis nicht auf die Spur kommen, schade.

Dafür hat die YesCrew ein sehr vielversprechendes Game für TT und Falcon rausgebracht. Es läuft ebenfalls in 640*480 16 Farben und ist eine Mischung aus Sakoban und Oxyd. Neben Musik und Soundeffekten gibt es ganz ordentliche Grafik, aber das vielversprechendste ist wohl das Gameplay. In 12 Testleveln der Previewversion darf man sich schon mal die Rü-

be heißknobeln, wer mehr will muß 15 DM Sharewaregebühr berappen, bekommt dann aber auch noch einen Worldeditor zum Bauen von eigenen Leveln.

Alles Besprochene und noch etwas mehr gibt es wie immer auf der DHS Webpage bzw. auf der extra eingerichteten INTERJAM Downloadpage von DHS.

Reservoir Gods

Alternativ zur Interjam98 haben die RG zeitgleich ein Treffen in Orlando gemacht und es kurzerhand Orlando-Jam genannt. Das inoffizielle Ziel, einen größeren Output als „das Original“ zu haben, wurde dann auch fast erreicht. Die Anzahl der NES-Games wurde nämlich mittlerweile auf 16 aufgestockt, wobei neben einem netten Knobelspiel „Flipull“ und dem offensichtlich unvermeidlichem „Bubble Bobble“ auch wieder ein paar Perlen dabei sind. Zum einem werden sich Actionfreunde über den Klassiker „Silkworm“ freuen, bei diesem horizontalscrollendem Shooter können auch zwei Spieler in einem gemeinsamen Modus spielen, wobei dem einen die Steuerung eines Helicopters obliegt, während der zweite Spieler ihm mit einem schwer bewaffneten Jeep am Boden Unterstützung zukommen läßt. Wer also damals die ST-Version verpaßt hat, darf das recht motivierende Game nun free probieren. Noch interessanter ist allerdings „The Legend of ZELDA“, einem der legendärsten Spie-



le von Nintendo überhaupt. Falls jemand schon von „Final Fantasy“ gelangweilt ist, steht nun ein zweites Rollenspiel zur Verfügung, viel Spaß dabei. Apropos NES-Emulation. Auf der Website von sh3 gibt es Sourcecodes des angefangenen NES-Emulators für STE von Ed Cleveland, auf dem die Emulation von Mr. Pink basiert. Wer also meint, er möchte mal eine ST-Version schreiben, sollte unter (<http://users.zetnet.co.uk/zmoc3/others.htm>) nachschauen. Abgesehen davon wird es wohl demnächst eine Neuauflage des Godboy's geben, da Mr. Pink offensichtlich ein paar heftige Optimierungen getätigt hat. Mehr als der Arbeitstitel GBX ist aber noch nicht raus. Auf der Demoseite haben sie dann noch eine paar 128k-tros fabriziert und ein niedliches Programm mit dem Titel „Fractal Playground“, bei welchem der experimentierfreudige Falconuser bequem menügesteuert viele bekannte Fractalalgorithmen abchecken kann.

Langsam beginne ich mich zu fragen, ob die Jungs in England alle keine

Jobs haben, keinen Schlaf brauchen oder ein 10köpfiges Team bezahlen, das für sie codet.

GemDemo

Ein interessantes neues Konzept kommt von DHS. Offensichtlich von einem RotZOOM-Effekt in SMURF (GFX-tool von Therapy) auf die Idee gebracht, haben sie sich intensiv mit der Möglichkeit auseinandergesetzt, Demoeffekte in einer Gem-Umgebung zu realisieren und sind dabei laut eigenen Aussagen zu ganz befriedigenden Ergebnissen gekommen. Mittlerweile wurden auch schon Routinen geschrieben, die sich mit allen möglichen bekannten Grafikkarten vertragen, so daß so ein Demo dann auch ohne weiteres auf dem TT, Hades und wohl auch auf dem Milan laufen sollte. Damit wären die netten Demoeffekte, die man sonst fast ausschließlich auf dem Falcon bewundern kann, auch mal TOS-systemübergreifend. Gleichzeitig hätte man einen netten Performancetest, und vielleicht trägt sich ja so etwas dann auch

mit Emulatoren auf dem PC? Jedenfalls arbeiten DHS gerade an einem modularen Format für eine GemDemo-Engine, auf dem dann jeder coder aufbauen könnte. Man schreibt dann also „nur“ einen Effekt in den Spezifikationen des Modulformats (ähnlich wie Erweiterungen für GemView) und voila. Eine sehr nette Idee und wieder mal etwas frischer Wind in der ganzen Demogeschichte.

OK, wir sind am Ende, und diesmal meine ich das recht doppeldeutig. Ich möchte mich nämlich aus verschiedenen Gründen so langsam zur Ruhe setzen. Falls sich jemand also berufen fühlt, die Falconscene zu übernehmen, soll er sich doch bitte bei mir oder der Redaktion melden. Und damit gehen dann auch wieder mal Grüße an SILLI, Janosch (den Komponisten), Steffan (den Produzenten), die deutsche HipHop-Szene und mein Semester von der HTK.

Ciao, A.-t-

Aufrüstung, Peripherie und Zubehör

Für ST

- Prozessorausstauschkarte PAK 030/882 komplett: 450 DM
- Fast-RAM-Karte FRAK dazu mit 2 PS/2-SIMM-Sockeln 220 DM
- ACSI-SCSI-Adapterkabel Link 97 135 DM

Für TT

- ESCC zum Austausch gegen den eingebauten SCC 30 DM
- 2 GB Festplatte zum Einbau, TOS-bootfähig 350 DM
- 4 GB Festplatte zum Einbau, TOS-bootfähig 490 DM
- Fast-RAM-Karte alxTT bis 64 MB oder 256 MB auf Anfrage
- VME-Grafikkarte mit 8 MB und True Color in Vorbereitung

Für Falcon und ST-Book

- Austauschfestplatte 2 GB 430 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
- Einbauservice: 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 4-fach CD Intern 320 DM
- PD-Laufwerk 24-fach CD intern 630 DM
- Aufpreis für externes Gehäuse 80 DM
- PD-Medium 650 MB 47 DM

Als Gesamtsystem betrachtet die preiswerteste und zuverlässigste Form der Datensicherung!

RTS-Tastenkontakte:

Machen Sie aus Ihrer
ST- oder Falcon-
Schwabbeltastatur
eine mit definiertem
Anschlag

RTS-Tastenkappen für
alle Atari-Tastaturen

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!

CD-Laufwerke, Wechsler, CD-(Re-)Writer

- Nakamichi Wechsler für 5 CDs, 16-fach 490 DM
- passender Treiber Mint-+MagiC-XFS 50 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.



Helge Bollinger

Brandneue Jag-Action: Worms



Da sind sie nun endlich, unsere kleinen digitalen, kampfsüchtigen Würmer. Dieses Spiel, das schon seit 1995 auf diversen Systemen erhältlich ist, wird nun endlich auch den Jaguar-Usern zugänglich gemacht. Die Tatsache, daß Worms mittlerweile 3 Jahre alt wird und seit neuestem auch schon einen Nachfolger hat, ändert aber nichts an dem großen Reiz, den dieses spannende und unterhaltsame Game auszuüben vermag.

Vorweg jedoch ein Gerücht, das um die Entstehung von Worms herumkuriert: Es heißt nämlich, daß die Programmierer von Worms dieses Spiel erstmals ATARI angeboten hatten. Diese lehnten seinerzeit jedoch mit der Begründung ab, daß dies ja wohl kein Spiel sein, das grafisch oder spielerisch begeistern könnte. Und kurze Zeit darauf wurde Worms auf allen anderen Systemen zum absoluten Welterfolg. Wer weiß, ob es auch ein Erfolg geworden wäre, wenn ATARI das Spiel zuerst gehabt hätte ...

Wer kennt nicht das bekannte Spiel „Ballerburg“ oder den 64er-Klassiker „Artillerie Duell“? Bei diesen Spielen ging es um das unterhaltsame Vergnügen, den Gegner mit Hilfe einer

Kanone zu beschießen und dabei ein geschicktes Händchen zu beweisen, denn nicht nur der Winkel des Kanonenrohrs, sondern auch Schußstärke usw. mußten mit Hinblick auf die Positionierung des Gegners und die Windzustände möglichst zielsicher eingestellt werden. Dieser Idee hat sich Ocean nun angenommen und das Konzept etwas ausgebaut und in eine grafisch ansprechende Hülle gesteckt. Herausgekommen ist dabei „Worms“.

Bis zu vier Spieler können ihrem Wurm-Soldaten, der im Lemming-Format daher kommt, einen stilvollen Namen geben, um im späteren Weichtier-Kriegsgetümmel auch nicht den Überblick zu verlieren. Dann wird ein Energieniveau in 25er Schritten zwischen 25 und 500 festgelegt; anschließend generiert der Computer einen Kriegsschauplatz nach einem zehnstelligen Zufallscode, der wiederum beliebig geändert werden kann.

Nach der zufälligen Platzierung der Würmer kann das Gefecht beginnen. Pro Runde kriecht jedes Team mit einem Kämpfer in eine günstige Angriffsposition, dann pickt man aus einer Iconleiste das für den Moment strategisch sinnvolle Kriegsutensil her-

aus, legt per Zielkreuz die Schußrichtung fest und variiert die Distanz durch unterschiedlich langes Drücken der Feuertaste.

Es gibt eine Reihe von Waffen, die zu diesem Zwecke zur Auswahl stehen: Bazooky, Schrotflinte, Uzu, Lenkrakete, Luftangriff, Granaten usw. Im Nahkampf bedienen sich die Kleinen mit Nynamit, „Fire Puch“ oder z.B. einem kleinen Schubser in Richtung Mine, Abgrund oder Tiefsee.

Da die Kleinen weder sehr hoch springen noch weit fallen können, ohne sich zu verletzen, erklimmen sie Vorsprünge mit dem Ninja-Seil oder lassen sich mit gewagtem Bungee-Sprung von einer Klippe fallen. Hilft auch das nicht weiter, buddelt man sich einen Weg mit Hilfe eines Flammenwerfers oder eines Teleporters. Einschwebende Posten bestücken das Waffenarsenal mit Bananenbomben, Mini-Kanonen oder explodierenden Schafen.

Fazit

Worms klingt für manche fürchterlich, ist aber insgesamt so witzig designed, daß jegliche Bedenken bzgl. des Kriegsgeschehens schnell verfliegen. Auch die Jaguar-Umsetzung ist gelungen, wobei sich das Spiel zwar nicht durch eine atemberaubende, aber eine anständige Grafik auszeichnet. Auch die Soundsamples der Würmer sind zuweilen sehr amüsant. Filmsequenzen mußten aufgrund mangelnden Speichers auf dem Cartridge gestrichen werden. Schließlich bleibt aber festzuhalten, daß Worms insbesondere mit mehreren Spielern erst so richtig viel Spaß bereitet, vielleicht auch, weil die Schadenfreude, das gegnerische Camp eines Freundes zerstört zu haben, größer ist, als wenn man den Computer besiegt hätte. Worms ist jedem zu empfehlen, der mal wieder so richtig viel Lust darauf hat, sich stundenlang mit seinem Jaguar zu beschäftigen.

Preis: a. A.

Infos:

Video Game Service Gross

<http://www.atarihq.de>

STEmulator

Papyrus 6199.-
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

Script 449.-
leistungsfähige Textverarbeitung mit Vektorfonten und Grafikimport.

Script 5 Upgrade39.-
(von Script 4 oder älter)

Script 5 Neu-Paket 79.-
komplette Vollversion Script 5 inkl. Handbuch.

Formula15.-
leistungsfähiger Formeleditor.

Scarabus15.-
Fonteditor für Signum-Fonts

Font-Machine15.-
Fontkonverter für TrueType in Signum

alle 3 Zusammen: nur29.-

STEmulator

Neue Version 1.36!

STEmulator pro69.-
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 Extra119.-
dto. inkl. Multitasking Betriebssystem NAES + Thing 3D-Desktop.

passend zum STEmulator
Data Transfer Kit39.-

Aufpreis zu STEmulator30.-
Komplettes Kit zur Datenübertragung von Atari zum PC. Das Paket enthält die Software für Atari und PC sowie ein spezielles Daten-Kabel.

Paketangebote:

STEmulator + Artworks CD f. Calamus99.-

STEmulator + XploRE + Best of Atari ins.99.-

STEmulator + Maxon CD 2 + Best of AI 2139.-

Omikron Software

Mortimer29.-

Universal-Butler für Ihren Atari ST. U.a. Taschenrechner, Tastaturnakros, 10 verschiedene Editoren, RAM-Disk, Drückerspooler, Virenwächter, Snapshot, Kontrollfeld, ASCII-Tabelle und Maus-Spender...

Mortimer deLuxe79.-
zusätzlich: Textstellen-Suche in Dateien (wo ist noch der Brief an...), Terminplaner, Daten-Verschlüsselung

Freeway & EasyBase 99.-

Einfach und unkompliziert können Sie mit Freeway 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, Serienbrief etc. machen Freeway zu einem tollen Werkzeug. Easy Base stellt bereits ab einem einfachen 1 MByte-Atari eine zuverlässige und schnelle Möglichkeit, seine Daten übersichtlich zu verwalten, zur Verfügung.

K-Spread 499.-

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. Durch flexible Datenformate können Sie auch Daten anderer Rechnerplattformen verwerten. Einfach und schnell können Sie repräsentative Schaubilder erstellen. Diese können direkt gedruckt oder als Vektorgrafik z.B. in Calamus übernommen werden.

CD-ROM Geräte

Toshiba XM 4201 double-Speed199.-

SCSI anschlussfertig extern inkl. Gehäuse, Kabel, Audio-Buchsen etc...

Toshiba XM 6201b, 32-fach369.-

32-fach Laufwerk, Ausstattung wie dto. Anschlusskabel für ST/Mega/STE... (=Link97)135.-

SCSI 50pol. (an bestehende HD)14.90

Falcon SCSI-229.90

Atari TT14.90

Treiber Egon CD-Utilities59.-

Mäuse & Tastaturen

Manhattan-Maus29.-
hohe Auflösung, liegt gut in der Hand, wahlweise in rot, schwarz oder grau!

Champ Mouse39.-
sehr hochwertige und ergonomische Maus, voll kompatibel!

Mega ST Tastatur59.-
(orig. Mega ST Tastatur)

Mega STE/TT Tastatur39.-
dto. 5er-Pack159.-

Tastatur 1040/Falcon19.-
dto. 5er Pack59.-

Tastaturprozessor19.-

Modems & Software

33.600 High-Speed149.-
Standard-Modem mit 33.600 Bit/s, Fax 14400 Class 1, DFÜ, Internet etc.

56.600 High-Speed199.-
wie oben, jedoch bis 56.600 Bit/s!

Elsa Microlink 33.6239.-

Elsa Microlink 56.6299.-
Hochwertige Fax & Voice-Modems für alle Anwendungen: Internet, BTX...

Zum Modem empfehlen wir: DFÜ/Internet-Paket29.-

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...

Teleoffice + Multiterm prof. + DFÜ-Pack für nur79.-

Chips

Tos 2.06 Eeproms49.-

Tos 3.06 Eeproms69.-

68881 Copro39.-

68882 Copro (PLCC)59.-

68882 PLCC, 33 MHz79.-

FPU-Set für Mega STE49.-

Ajax Floppy-Controller39.-

DMA-Chip39.-

Tastaturproz.19.-

Shifter ST / Mega ST39.-

Tinten & Toner

HP-Deskjet Refillservice

Sie senden uns Ihre Patronen (500er, 600er und 800er-Serie, Schwarz-Patronen) und bekommen diese geprüft und befüllt für DM 15,- / Stück zurück.

kompatible Tintenpatronen in 1A-Qualität:

für Canon

BJC 600/610/620

schwarz8.90

color (c,y,m)8.90

BJC 4000/4100/4200/4300/4550

schwarz / color 12.90/22.90

für Epson

Stylus color schwarz19.90

color29.90

Stylus color II / IIs

schwarz / color 19.90/29.90

Stylus color 500, 200

schwarz/color19.90/29.90

Stylus 400/600/800/1520

schwarz/color19.90/19.90

Stylus color 3000

schwarz / c/y/m je49.90

Atari SLM

Toner Atari SLM 80429.-

12 Stück-Karton199.-

Toner SLM 605, Doppelpack44.-

ab 3 Doppelpack je39.-

Trommel SLM 60599.-

Trommel, 6 St. Karton399.-

für HP Laserjet

4,4m, 4plus (EP-E, 98A)119.-

dt. 12000 Seiten199.-

4L, 4P (EP-P, 74A)114.-

Scanner

ScanX79.-

Universeller Scannertreiber

für Microtek Scanner und Umax-Astra-Serie

Passend zu ScanX bieten wir Ihnen die hochwertigen und in vielen Tests hervorragend bewerteten Scanner von Microtek.

Im Gegensatz zu vielen Billigscannern erreichen diese eine hervorragende Farbwiedergabe und Bildschärfe. Zu jedem Scanner liefern wir die hierzu optimierte Software ScanX. Anschluss an den Atari erfolgt per SCSI-Schnittstelle.

Scanmaker 330 + ScanX379.-

Schneller Single-Pass-Scanner mit 300 1600 dpi optischer Auflösung, 30bit Farbtiefe

Scanmaker 630 + ScanX569.-

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

Microtek Scanmaker 35t plus

inkl. ScanX1559.-

Dia-Scanner mit hervorragendem Preis-/Leistungsverhältnis. Für Dia-Positive sowie Negative. 1950 dpi optische Auflösung.

SCSI-Controller

Link97135.-

Link 97 inkl. HD-Driver159.-

Link 96 Mega STE179.-

dto. inkl. HD-Driver 7.5199.-

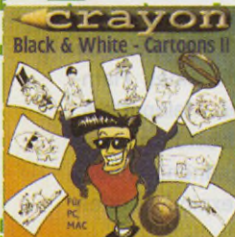
Link97 intern179.-

dto. inkl. HD-Driver 7.5199.-

Treiber-Software

HD-Driver 7.559.-

Egon CD-Driver59.-



Teleinfo

Teleinfo Pack39.-

Die aktuelle Teleinfo-CD des Comutation-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.

Teleinfo965.-
solange Vorrat reicht...

Disketten

2DD, Sony, 10er-Pack8.90

dto. 100 Stück Karton85.-

MF 2DD, 50 St. Bulk.39.-

MF 2HD, 50 St. Bulk.33.-
Bulkware sind Disketten lose im 50er-Pack, die vorwiegend in der Software-Herstellung gebraucht werden

Kabel

Scart-Kabel f. Atari ST/STE 24.-

Monitor-Verl. 2m f. ST 19.-

Tastaturverlängerung, 2m 19.-

Tastaturverl. dto., 5m 15.-

DMA-Kabel f. ST, 60cm 10.-

DMA-Kabel, 1m 29.-

Seriell-Kabel, 2m 3.-

SCSI intern, 3 Abgriffe 6.-

SCSI intern, 5 Abgriffe 10.-

SCSI 25' - 50 15.-

SCSI 50' - 50 15.-

SCSI-2, HD auf 50pol. 29.-

Druckerswitch 99.-

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. dto. m. 1 MByte 149.-

div. Software

Homepage Pinguin39.-

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

Arabesque 2 Home79.-

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

Convektor29.-

Vektor-Tracer, Konvertiert Pixel-Grafiken in Vektorgrafiken.

Paket:

Arabesque + Convector zusammen:99.-

Clip-Art-Pack69.-

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

RAM-Speicher

1040 ST, Mega ST	
4 MByte	99.-
4 MByte Erweiterung für alle ST-Typen.	
Einbauservice	100.-
1040 STE, Mega STE	
2 MByte	59.-
4 MByte	99.-
steckbare Erweiterung für alle STE-Typen	
Einbauservice	30.-
Magnum RAM ST	
bis 12 MByte + TOS 2.06-Card für Atari ST und Mega ST Computer	
Leerkarte	229.-
Karte inkl. 8 MByte	279.-
Karte inkl. 8 MB + TOS	329.-
Magnum Mega STE	
Bis 12 MByte für Mega STE-Computer	
Leerkarte	229.-
dto. inkl. 8 MByte	279.-
Falcon	
Vantage-inkl. 16 MByte	169.-
Echte ST-RAM-Erweiterung, voll kompatibel, 14 MByte nutzbar.	
Magnum Falcon	
inkl. 8 MByte	149.-
Fast-RAM-Erw., erweitert auf 12 MByte	
Atari TT	
Magnum RAM TT	
Leerkarte	179.-
dto. mit 16 MByte	239.-
dto. mit 32 MByte	299.-
dto. m. 64 MByte	419.-
größere Kapazitäten auf Anfrage.	

Festplatten

nackte Einbaulauferwerke	
1 GByte IBM	299.-
1.2 GByte Quantum	299.-
2.1 GByte Quantum	369.-
3.2 GByte Quantum	449.-
extern anschlussfertig für	
Atari ST /Mega /STE inkl.	
Link97 Hostadapter und	
HD-Driver im externen	
Gehäuse: Aufpreis:	275.-
Atari Falcon inkl. SCSI-2	
Kabel, HD-Driver und	
externem Gehäuse:	
Aufpreis	185.-
Atari TT und andere	
SCSI-Systeme: inkl.	
SCSI-Kabel 25-50, HD-Driver	
und externem Gehäuse:	
Aufpreis	170.-

Atari Computer

Gebrauchte	
Atari Hardware	
Atari 1040 ST	150.-
1040 ST, 4 MByte	299.-
Mega ST, 2 MByte	249.-
Mega STE, 4 MByte	399.-
Mega STE 4MB + 48 MByte	
Festplatte	449.-
HD-Kit f. Mega STE + 80	
MByte Festplatte	125.-
dto. jedoch mit 48 MB	85.-
Atari SLM 605 Laser	249.-
inkl. neuer Trommel + Toner	
Monitore	
Monitor SM 124	95.-
SC1224 color-Monitor	225.-

wir haben ein ständig wechselndes Sortiment an Rechnern am Lager. Bitte erfragen Sie Ihre Wünsche telefonisch unter 0431 - 20 45 70.

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.-
Calamaximus	49.-
dto. inkl. Grafik u.	
Fontheandbuch	99.-
Artworks CD (inkl.	
Handbuch)	49.-
Overlay Multimedia	79.-
Atari Forever 1,2	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 für Atari Falcon: Neon	
3D-Vollversion + Overlay Multimedia	
Komplett-Paket auf 1 CD.	
CD-Pack 1	99.-
5 CD-ROM	
Atari Gold + Mission 1 CD + Atari Forever 1	
+ Xplore + Best of Atari inside	
CD-Pack 2	99.-
3 CD-ROM	
SDK Atari Software Development Kit +	
SDK Upgrade CD + Atari Compendium CD.	
Besonders hochwertige CD-Titel für	
Programmierer inkl. vollständige	
Systemdokumentation	
CD-Pack 3	99.-
6 CD-ROM:	
DTP Grafiken 1 + DTP-Grafiken 2 + DTP	
Grafiken 3 + Background Kit + Essen -	
Trinken - Feiern + Artworks professional	
CD	
CD-Pack 4	49.-
3 CD-ROM	
Bingo + Wow + Gambler Spiele CD	
CD-Pack 5	69.-
4 CD-ROM: Teleinfo CD + Korrespondenz	
CD + Best of Atari inside 2 + Text	
Power-Pack CD	
CD-Pack 6	19.-
4 CD-ROM	
Terra-Digitalis Photo CD 3 Titel + Texturen	
neue CD-ROM für's Internet	
Just call me Internet	59.-
Komplette Software &	
Dokumentation zum	
Thema	
Atari und Internet:	
Zugangssoftware,	
HTML-Browser &	
Editor... Alles mit aus-	
führlichen Beschrei-	
bungen auf der CD-ROM.	



Grafiktools für Falcon & TT

Apex Media V2.41 249.-

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.

-Power-Paket: Apex Media
+ Neon 3D + Overlay Multimedia Komplettpaket.
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.

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. Wahlweise für TT oder Falcon lieferbar. Die TT-Version läuft auch auf dem Milan.

Grafiktools II

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.

Pixart 4.4 149.-

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

Photo Line 149.-

State of Art in der Bildbearbeitung für Atari-Systeme. Jetzt in der aktuellen version lieferbar.

SMURF 69.-

Der neue Shooting Star unter den Grafik-Tools. In Ergänzung zu einem Grafik-Programm wie Pixart oder Photo-Line stellt Smurf einen genialen Grafik-Effektprozessor für atemberaubende Effekte dar. Ähnlich wie die Filter z.B. von Photo-Shop können Sie hiermit sehr effektiv tolle Grafische Effekte erzielen. Highlights sind z.B. das automatische Erzeugen von Schatten, Farbtasch, Verzerrungen u.a... Der 2. große Funktionsbereich ist der Grafikkonverter, mit dem Sie auch exotische Formate Ihrem Atari zugänglich machen.



Aktion: Smurf + Photo-Line 199.-
Smurf + Pixart 4.4 199.-

Spiele

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.

Milan

Bitte beachten Sie unsere große Anzeige zum Milan in diesem Heft.

Übrigens: Unseren Komplettkatalog senden wir Ihnen gerne zu. Hier erhalten Sie einen Überblick über unser komplettes Lieferprogramm zum Thema Atari und Milan!

Versand:

per Vorkasse: DM 7.-,
 (schriftliche Bestellung mit Scheck o. Bargeld
per Nachnahme: DM 12.-

Bestellwert zzgl. Nachnahmegebühren von DM 12.-
Ausland: DM 15.- (nur EC-Scheck)

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

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

Seidel
 SOFTWARESERVICE



Dr. Uwe Seimet

Medium wechsele dich:

Wechselplatten am ATARI



Beim Thema Wechselmedien läßt sich schön aufzeigen, wie innovativ die Firma ATARI einst war. Bei der Wechselplatte Megafile 44 nämlich dürfte es sich um eines der ersten Wechselaufwerke überhaupt gehandelt haben, das einem breiten Publikum zugänglich war.

Waren beim Erscheinen der Megafile 44 Wechselmedien noch recht exotisch, sind sie heute aus dem Computeralltag kaum noch wegzudenken.

Da Wechselplatten inzwischen etwas ganz normales sind, zeigt sich nicht zuletzt auch an der Vielzahl der Anbieter, die sich auf diesem Markt tummeln. Fast jeder hat eine andere Hardware im Programm, und leider sind die Medien für die verschiedenen Geräte nur selten austauschbar. Sei es das Format der Medien (5 - oder 3-Zoll) oder das Aufzeichnungsverfahren (magnetisch, optisch, magnetooptisch), Unterschiede gibt es reichlich. Für den Anwender fällt die Entscheidung für oder gegen eine bestimmte Lösung oft mit der konkreten Anwendung, die man im Sinn hat. Soll die Wechselplatte primär für Backups eingesetzt werden oder geht es mehr um den Datenaustausch mit anderen ATARI-Anwendern? Oder ist gar ein Austausch von Daten zwischen einem ATARI und einem PC oder Mac gewünscht? Werfen wir zunächst einen Blick auf einige Kriterien, die man für die Auswahl einer Wechselplatte als reines Backup-Medium im Hinterkopf haben sollte.

Kapazitäts-Explosion

Wie zu erwarten war, steigen die Kapazitäten neuer Festplatten weiterhin, wobei der Preis für die günstigsten Platten in etwa konstant bleibt. Der Anwender bekommt also immer mehr Kapazität für sein Geld. Viele ATARI-Anwender fragen sich, was sie mit einer Kapazität von zwei GByte und mehr eigentlich anfangen sollen. Wer jedoch schon einmal CDs gebrannt hat (inzwischen nicht mehr nur mit einem TT oder Falcon, sondern auch mit einem ST/STE möglich) weiß, daß zwei GByte sehr schnell sehr wenig sein können. Immerhin liegt der Inhalt einer Audio-CD in der Größenordnung von 700 MByte an Daten. Dies überschreitet bereits die maximale Partitongröße aller TOS-Versionen, die älter als TOS 4.0 sind. Wer eine einzige Partition dieser Kapazität mit älteren TOS-Versionen ansprechen will, muß auf Big-DOS oder MagiC zurückgreifen. Auch die Kapazitäten von Wechselplatten nehmen erwartungsgemäß zu, der Markt der wechselbaren Medien hält also Schritt. Ließen sich früher die wichtigsten Daten auf wenigen Disketten sichern, macht dies heute oft keinen Sinn mehr, da das Datenvolumen einfach zu groß gewor-

den ist. Die Datenspeicherung auf Disketten ist außerdem langsam und vergleichsweise fehleranfällig. Disketten für Backup-Zwecke sind daher schon länger außer Mode, und auch zum Datenaustausch werden sie zunehmend weniger genutzt. Dennoch werden Disketten ihre Bedeutung auf absehbare Zeit nicht verlieren, denn immerhin handelt es sich um eine weitgehend genormte Form der Datenspeicherung, die ein guter Garant für einen reibungslosen, plattformunabhängigen Datenaustausch ist.

Entscheidungsfindung

Soll eine Wechselplatte in erster Linie für Backups genutzt werden, ist die Kapazität der Medien ein entscheidender Faktor. Beträgt das zu sichernde Datenvolumen mehrere GByte, stellt eine Wechselplatte von vornherein keine sinnvolle Lösung für ein Backup dar. Solche Kapazitäten lassen sich zur Zeit nur mit Streamern sinnvoll sichern. Als Software steht dem Anwender auf dem ATARI GEMAR von Stefan Engel zur Verfügung. Sinnvoll sind eigentlich nur Backup-Lösungen, bei denen alle Daten auf einem einzigen Medium Platz finden. Dies gilt unabhängig vom Medientyp, also egal ob Band oder Platte. Andernfalls wird das Anlegen eines Backups nicht nur unnötig teuer (viele Medien), sondern auch umständlich. Wer beim Backup ständig am Computer sitzen muß, um ein Medium nach dem anderen einzulegen, wird schnell die Lust an der Sache verlieren. Das Resultat: Auf ein regelmäßiges Backup wird verzichtet, und das eigentliche Ziel ist somit verfehlt. Dabei ist es überaus wichtig, Backups nicht nur sporadisch, sondern regelmäßig in nicht zu großen Zeitabständen anzulegen. Man sollte nicht unterschätzen, wievielen Änderungen ein Datenbestand schon in verhältnismäßig kurzer Zeit unterworfen ist. Ein Datenverlust kann daher bereits selbst dann sehr schmerzhaft sein, wenn das letzte Backup erst wenige Tage zurückliegt. Und besonders wichtig: Nicht alle Backups am einem Ort aufbewahren!



Kostenabschätzung

Ein weiteres Kriterium bei der Auswahl eines Wechsellaufwerks für Backups: der Preis der Medien. Man sollte versuchen, abzuschätzen, wieviel Medien man auf längere Sicht benötigen wird und zu welchen zusätzlichen Kosten diese Medien führen werden. Eine auf den ersten Blick günstige Lösung (preiswertes Gerät) kann sich dabei als wenig sinnvoll (teure Medien) erweisen oder umgekehrt. Bei der Abschätzung der Zahl und der Kapazität der erforderlichen Medien ist zu bedenken, daß die in der Praxis verfügbare Kapazität nicht dem nominellen Fassungsvermögen der Medien entspricht. Was heißt dies? Das beim ATARI übliche FAT- bzw. VFAT-Dateisystem besitzt die Eigenschaft, daß die Kapazität eines Mediums umso schlechter ausgenutzt wird, je größer die Partitionen und je kleiner die Dateien sind. Daher sollte man nicht zu knapp kalkulieren, wenn man sich Gedanken über die Zahl und die Kapazität von Backup-Medien macht. Für Backups wegen ihrer vergleichsweise geringen Kapazität nur bedingt geeignet sind ZIP-Laufwerke (100 MByte) und LS-120-Laufwerke (120 MByte). Bei letzteren handelt es sich um einen Zwitter aus Floppy und Wechselplatte, den es bisher nur als ATAPI-Ausführung für den IDE-Bus gibt. Dazu später mehr.

Wechselplatten von SyQuest mit einer Kapazität von 105 der 270 MByte sind schon länger nicht mehr im Handel. Dafür bietet Nomai Geräte für eine Kapazität von 540 MByte an, mit denen sich auch alte SyQuest-Medien mit 270 MByte benutzen lassen. In allen Fällen handelt es um Medien im 3 1/2 Zoll-Format. Eine solche Lösung ist besonders dann interessant, wenn man bei zunehmendem Datenvolumen seine alten Medien weiterverwenden will, also mit einer neuen Wechselplatte nicht auch gleich in einen Satz neuer Medien investieren will. Magnetisch oder optisch Im Kapazitätsbereich ab ca. 500 MByte aufwärts finden sich neben Geräten, die Daten auf rein magnetischer Basis speichern, zunehmend Lösungen, die magnetooptisch oder rein optisch arbeiten. Recht weit verbreitet sind die magnetooptischen Laufwerke (MODs), für

die es Medien mit einer Kapazität von 540 und 640 MByte (3 1/2 Zoll) gibt. Diese Geräte können meist auch noch ältere Medien mit 230 MByte lesen. Vorsicht geboten ist bei MOD-Medien mit 640 MByte Fassungsvermögen: Diese lassen sich am ATARI nur mit den Festplattentreibern CBHD oder HDDRIVER verwenden.

Ebenfalls im Bereich von 650 MByte anzusiedeln sind die inzwischen sehr preiswert gewordenen Phasenwechsel-Laufwerke (5 1/4 Zoll). Diese arbeiten auf rein optischer Basis und akzeptieren zwei grundverschiedene Sorten von Medien: zum einen optische Medien mit einer Kapazität von 650 MByte, die sich lesen und beschreiben lassen. Darüber hinaus weiß ein Phasenwechsel-Laufwerk auch mit CDs umzugehen. Daten-CDs lassen sich mit vierfacher Geschwindigkeit lesen, darüber hinaus ist das digitale Auslesen von Audiodaten mit einfacher Geschwindigkeit möglich. Wer daher nicht von vornherein auf eine bestimmte Backup-Lösung fixiert ist und überdies noch kein CD-ROM-Laufwerk besitzt, kann mit einem Phasenwechsel-Laufwerk gleich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Es gibt sogar Anwender, die inzwischen so viele SCSI-Geräte an ihrem ATARI angeschlossen haben, daß keine freien SCSI-IDs mehr verfügbar sind. Hier kann ein Phasenwechsel-Laufwerk ein wenig Luft schaffen, da es nur eine einzige SCSI-ID belegt, aber gleichzeitig mehrere Aufgaben (Backup, Datenaustausch und CD-Betrieb) übernehmen kann.

Datenaustausch

Benötigt man eine Wechselplatte primär für den Datenaustausch mit anderen Anwendern, ist die Kapazität der Medien zwar nicht uninteressant, aber zunächst zweitrangig. Wichtig ist in diesem Fall ein Laufwerk, das kompatibel zu anderswo bereits vorhandenen Lösungen ist. Besonders häufig für den Datenaustausch zum Einsatz kommen ZIP-Laufwerke. Diese sind nicht zuletzt auf dem PC-Sektor weit verbreitet und bieten sich daher besonders auch für den ATARI-Anwender an, wenn es um den einfachen Austausch von Daten zwischen dem ATARI und einem PC geht. Aber Vorsicht:

Der Anschluß eines ZIPs an den Parallelport ist beim ATARI nicht ohne weiteres möglich. Es ist eine spezielle Hardware für den Romport erforderlich (für den Milan sind Standard-Parallel-Port-Anpassungen möglich).



Weltweit inzwischen führend:

IOMEGA Zip-Drive

Beim SCSI-ZIP gestaltet sich der Anschluß einfacher, allerdings ist für einen ST/STE wie für andere SCSI-Peripherie auch ein SCSI-Hostadapter Voraussetzung. Soll dasselbe ZIP sowohl an einem ATARI als auch an einem PC betrieben werden, kann das ZIP Plus das Gerät der Wahl sein, da es sowohl mit dem Parallelport des PC als auch mit dem SCSI-Bus verbunden werden kann.

Nachdem durch MagiC und Big-DOS in Verbindung mit CBHD oder HDDRIVER die ursprünglichen Einschränkungen beim Zugriff auf DOS-kompatible Partitionen entfallen sind, kann der Datenaustausch ohne weiteres über DOS-kompatibel eingerichtete Medien mit einer Kapazität von bis zu zwei GByte pro Partition erfolgen. Dies dürfte in der Praxis keine Wünsche offen lassen. Wer auch ohne Big-DOS oder MagiC seine Wechselmedien auf ATARI und PC gleichermaßen nutzen will, findet mit aktuellen Versionen von HDDRIVER eine komfortable Lösung, da inzwischen Partitionen unterstützt werden, die gleichzeitig DOS- und TOS-kompatibel sind.

Ebenfalls besonders bei PC-Anwendern beliebt und leicht an den ATARI anzuschließen sind JAZ-Laufwerke, die eine Kapazität von einem GByte aufweisen. Sowohl ZIP- als auch JAZ-Medien besitzen die Besonderheit, daß sie nicht mechanisch, sondern per Software schreibgeschützt werden. Darüber hinaus lassen sie sich auch gegen Leszugriffe schützen. Diesen Schutz sollte man allerdings nicht überbewerten, da er keine absolute Sicherheit dagegen bietet, daß Unbefugte Einblick in nicht für sie bestimmte Daten erhalten. Inzwischen wurde nämlich



bekannt, wie man diesen Schutz durch einen recht einfachen Trick umgehen kann.

Eine Alternative zur Floppy?



Für Daten in der Größenordnung von 100 MByte zum Datenaustausch geeignet sind LS-120-Laufwerke. Diese Geräte besitzen die Größe einer Floppy und können sowohl DD- und HD-Disketten mit der üblichen Kapazität (aber wirklich nur mit dieser!) als auch spezielle Wechselmedien mit einer Kapazität von 120 MByte nutzen. In manchen PCs ist von vornherein ein LS-120 statt einer normalen Floppy eingebaut. Als Floppy-Ersatz durchgesetzt haben sich diese Geräte bisher allerdings nicht, obwohl sie schon länger auf dem Markt sind.

Das LS-120 läßt sich auch am ATARI betreiben, wobei allerdings ein ATARI mit IDE-Port (natürlich auch ein Hades oder ein Milan) Voraussetzung ist. Bisher gibt es das LS-120 nämlich ausschließlich als ATAPI-Ausführung, also mit IDE-Schnittstelle. Grundsätzlich läßt sich wie schon beim PC auch beim ATARI bzw. einem ATARI-Clone ein LS-120 als Floppy einbauen. In der Praxis gibt es hier allerdings einen Haken: Als ATAPI-Gerät läßt sich das LS-120 nicht mit den im Betriebssystem fest verankerten Routinen zum Floppyzugriff ansprechen. Stattdessen erfolgt der Zugriff wie schon bei anderen Wechselplatten über den Festplattentreiber. Zur Zeit ist für die Ansteuerung von LS-120-Laufwerken lediglich HDDRIVER ab Version 7.53 in der Lage. Welche Konsequenzen hat es aber, wenn der Festplattentreiber sich um ein als Floppy eingebautes LS-120 kümmert? Ein Zugriff auf die „Floppy“ ist in diesem Fall nur dann möglich, wenn der Festplattentreiber vorher korrekt von der (internen) Festplatte gebootet werden konnte. Sollte dies aus welchen Gründen auch immer

nicht der Fall sein und ist keine „echte“ Floppy angeschlossen, ist man in einer unangenehmen Lage. Selbst normale Disketten lassen sich mit dem LS-120 ohne Treiber nicht lesen. Es muß also im Notfall wieder eine normale Floppy her. Diesem Problem weicht man am besten aus, indem man das LS-120 im Falle des Falles nicht als „Floppy A:“, sondern als zweite Floppy betreibt und ihm, sofern es die Festplattensoftware erlaubt, die Kennung „B:“ zuweist. Auf diesem Weg besitzt man eine zusätzliche Floppystation und eine Wechselplatte mit besonders kleinen Medien, die in einer ähnlichen Preislage wie ZIP-Medien liegen. Natürlich kann das LS-120 als Wechselplatte auch andere Kennungen als „A:“ oder „B:“ belegen, über die dann auch Disketten angesprochen werden können.

Übrigens lassen sich mit einem LS-120 nur solche Disketten verwenden, die in jeder Hinsicht den üblichen PC-Standards entsprechend formatiert sind. Hochformatierte Disketten, wie sie zum Beispiel mit 10 Sektoren pro Spur bei DD-Disketten auf dem ATARI-Sektor nicht unüblich sind, werden vom LS-120 nicht akzeptiert. Auch mit Disketten, die einen Kopierschutz aufweisen, hat man wenig Freude.

CDs statt Wechselmedien

Nachdem die Preise für CD-Writer und besonders für CD-Rohlinge inzwischen deutlich gefallen sind, stellt sich die Frage, ob eine CD nicht nur als Backup-Medium, sondern auch für den reinen Datenaustausch geeignet ist. Zweifellos besitzt die Weitergabe von Daten auf CDs gegenüber dem Austausch von Daten über wiederbeschreibbare Wechselmedien einige Vorteile. CDs mit dem genormten ISO9660-Dateisystem lassen sich auf wohl jeder Plattform lesen, so da Probleme mit inkompatiblen Dateisystemen bzw. Partitionierungen von vornherein ausgeschlossen sind. Außerdem braucht man sich keine Gedanken darüber zu machen, ob an der Zielplattform eine Wechselplatte angeschlossen ist, deren Medien kompatibel zu den eigenen sind. Eine ordnungsgemäß beschriebene CD wird

sich in jedem Fall mit einem beliebigen CD-ROM-Laufwerk lesen lassen.

Doch eine CD als Medium für den Datenaustausch weist auch Nachteile auf. Zwar läßt sich eine CD unter Umständen mehrfach für die Weitergabe von Daten einsetzen (Ausnutzung der Multisession-Möglichkeiten), aber früher oder später ist sie voll und wird dann in der Regel entsorgt. Selbst bei den günstigen Preisen für Rohlinge geht dies auf die Dauer an den Geldbeutel. Auch sollte man nicht den Müllberg unterschätzen, für den „verbrauchte“ CDs inzwischen verantwortlich sein dürften. Und schließlich kostet das Beschreiben von CDs weitaus mehr Zeit, als es bei modernen Wechselplatten der Fall ist. Eine Patentlösung für den Datenaustausch ist die CD daher sicherlich nicht, aber gewiß eine interessante Alternative zu den wiederbeschreibbaren Wechselmedien.

Zukunftsmusik

Die Entwicklung bei Wechselmedien bleibt nicht stehen, und es sieht so aus, als wenn zumindest bei hohen Kapazitäten die Zukunft den wiederbeschreibbaren optischen Medien gehört. Zwar ist sich die Industrie mal wieder nicht einig, was die Standards für neue Aufzeichnungsverfahren angeht, aber dennoch dürfte es nur eine Frage der Zeit sein, bis DVD-Laufwerke oder verwandte Technologien sich durchsetzen werden [1].

Inwiefern sich diese Geräte am ATARI betreiben lassen und zum Datenaustausch mit anderen Plattformen geeignet sind, wird nicht zuletzt in erster Linie davon abhängen, ob es Treiber für die speziellen Dateisysteme geben wird, mit denen die neuen optischen Medien beschrieben werden.

US

Literatur:

- [1] Bernd Steinbrink, „DVD-Wettstreit“, c't 8/1998



Torsten Runge

Tips & Tricks rund um papyrus in der Praxis

Da es sich bei dieser Ausgabe der ST Computer & ATARI Inside um eine Doppelausgabe handelt, habe ich mich dazu entschlossen, auch in den „papyrus - Tips und Tricks“ zwei Themen zu behandeln.

In Teil 4 werde ich alle Tastatur-Shortcuts von papyrus 6 auflisten - das Handbuch enthält solch eine Liste nicht -, und in Teil 5 werde ich eine Möglichkeit zeigen, wie man einfach und schnell Formeln in papyrus einbinden kann.

4

Shortcuts in papyrus 6

Die Shortcuts, bei denen in der Funktionsbeschreibung ein Sternchen am Anfang steht, sind nur bedingt funktionsfähig, d.h. sie funktionieren z.B. nicht unter dem STEulator.

(Siehe Übersicht auf 63 - es lohnt sich auch, diese Übersicht für den Arbeitsplatz zu kopieren).

In alphanumerischen Texteingabefeldern in den Dialogen von papyrus, so zum Beispiel auch im Absatzformat-Dialog, kann man mit der Tastenkombination Shift-Insert einen ASCII-Zeichen-Dialog (Bild 1) aufrufen, in dem man Zeichen, die sonst nicht über die Tastatur aufrufbar sind, auswählen kann.



Der ASCII-Zeichen-Dialog

5

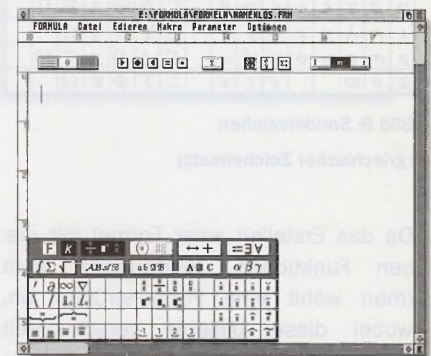
papyrus zeigt Formeln

Nicht nur für Schüler und Studenten ist es wichtig, Formeln in eigene Dokumente einzubinden. Da papyrus im Gegensatz zu Programmen wie beispielsweise WinWord keinen eigenen Formeleditor besitzt (Ausnahme sind hier die OS/2-Version und bald auch

die Win95-Version), wissen viele User nicht, daß es dennoch eine einfache Möglichkeit zum Einbinden von Formeln in papyrus gibt. Hierfür gibt es diverse Formel-Editor-Programme, wie zum Beispiel FormulaPro, auf den ich mich in diesem Artikel beschränken werde - nicht, weil ich vom Hersteller Purix gesponsort werde, sondern weil papyrus inzwischen von manchen Händlern (z.B. Software-Service-Seidel) „serienmäßig“ mit FormulaPro ausgeliefert wird. FormulaPro kann die Formeln als IMG-Grafiken speichern oder über das XACC-Protokoll direkt an papyrus übergeben. Unter TOS und auch unter dem STEulator (getestet mit Version 1.21) ist letzteres kein Problem. Unter Magic! kann es unter Umständen zu Problemen (Busfehlern, Bomben) kommen, wenn man bei der Installation folgendes nicht beachtet: Am einfachsten ist es, FormulaPro als ACC zu installieren (siehe Handbuch). Hierbei muß unbedingt darauf geachtet werden, daß die Datei FORMULA.ACC physikalisch an erster Stelle der Accessories im Boot- bzw. ACC-Verzeichnis steht (Laufwerksfenster unsortiert anzeigen lassen!). Unter Magic! muß FORMULA.ACC unbedingt vor papyrus geladen worden sein und darf auch nicht als ACC nachgestartet werden, wenn zuvor andere ACCs installiert wurden. Beachtet man diese Grundregeln, sollte einer guten Zusammenarbeit zwischen den beiden Programmen nichts mehr im Wege stehen. Dieses gilt allerdings nur für ältere Versionen von papyrus. Die Version 6.08 scheint dieses Problem nicht mehr zu haben, d.h. es trat beim Testen unter Magic! 5.13 auf einem Falcon und unter dem STEulator V.1.21 nicht auf.

Nun kann papyrus gestartet und ein beliebiges Dokument geöffnet werden.

Um in das papyrus-Dokument eine Formel einzubinden, ist das Arbeitsfenster von FormulaPro durch Anwählen des Accessory-Eintrags zu öffnen.



Das Arbeitsfenster von FormulaPro

Unten im Arbeitsfenster befindet sich ein Bereich, in dem man verschiedene Schriftarten, Sonderzeichen und die Formelstruktur auswählen kann (Bilder 3 bis 8).

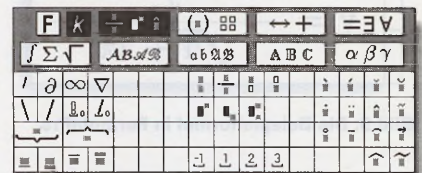


Bild 3: Formelstrukturen

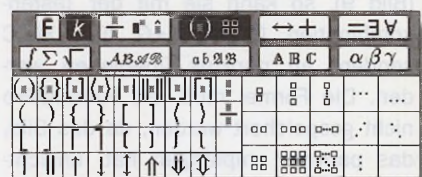


Bild 4: Klammern und Matrizen

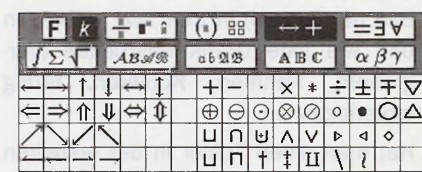


Bild 5: Rechenzeichen 1

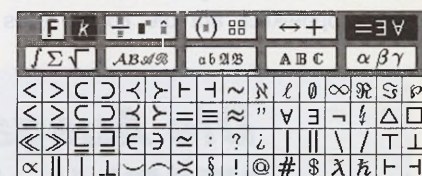


Bild 6: Rechenzeichen 2

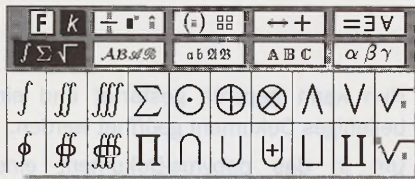


Bild 7: Wurzeln und Integrale



Bild 8: Sonderzeichen
(griechischer Zeichensatz)

Da das Erstellen einer Formel mit diesen Funktionen „kinderleicht“ geht (man wählt eine Formelstruktur an, wobei diese beliebig verschachtelt werden können und gibt einen beliebigen Text ein), möchte ich an dieser Stelle darauf verzichten, darauf näher einzugehen.

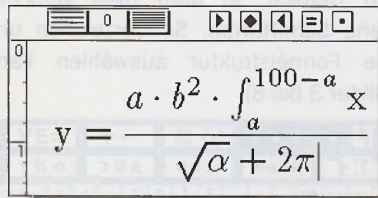


Bild 9: Die Beispielformel in FormulaPro

Ist die Formel zusammengebastelt (Bild 9), so kann sie mit der Tastenkombination CONTROL+G für „XACC senden“ an papyrus übergeben werden. Die Formel muß mit FormulaPro nicht gespeichert werden, da das Bild, das papyrus empfangen hat, unsichtbar auch die Formelstruktur enthält. In papyrus kann man die Formel (das Bild der Formel) in den Text einbinden und wie jede Grafik bearbeiten (Vergrößern, Rahmen, Kopieren, farbig hinterlegen, ...).

Hat man einen Fehler in der erstellten Formel entdeckt oder möchte sie einfach nur ändern, so kann man die Formelstruktur zu jeder Zeit mit einem Doppelklick auf die Formel (das

Bild 11:
Das Kontextmenü zu Formelübergabe an FormulaPro

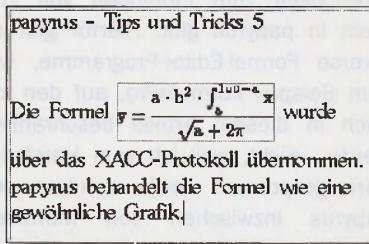
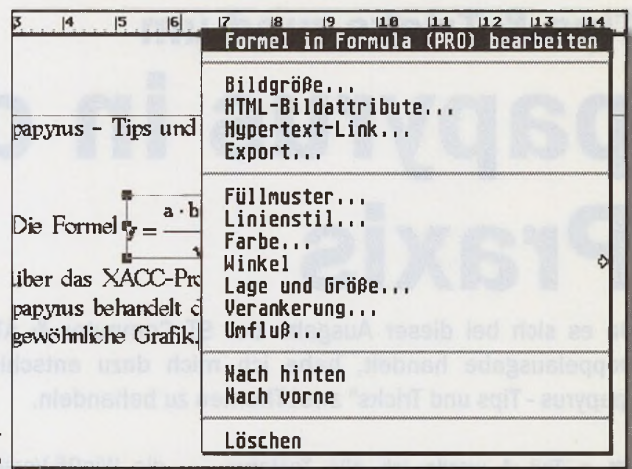


Bild 10: Die Beispielformel in papyrus

Bild der Formel) oder über das Kontextmenü (ab papyrus 6.07; rechte Maustaste, Bild 11) an FormulaPro übergeben und die Formel dort abändern.

Solange sich die Formel zur Bearbeitung in FormulaPro befindet, stellt papyrus (Version < 6.00) die eingebundene Grafik als graue Fläche dar (Bild 12). Seit der Version 6.00 werden die Formeln nur noch als selektierte Grafiken dargestellt (Bild 13).



Bild 12: Darstellung der Formel während der Bearbeitung (papyrus Version < 6.00)

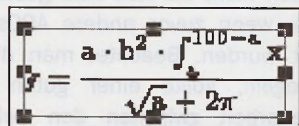


Bild 13: Darstellung der Formel während der Bearbeitung

Die geänderte Formel wird dann wieder mit CONTROL+G an papyrus übergeben.

Der Vorteil dieses Wegs zum Einbinden von Formeln in papyrus-Dokumente ist der, daß man die Formel nicht separat speichern muß und von papyrus aus, bei installiertem FormulaPro, stets abändern kann.

Die Anzahl der Grafiken und somit auch der Formeln in papyrus hängt nur von der Speichergöße ab. Somit ist es möglich, beliebig viele Formeln im Dokument unterzubringen und sogar mehrseitige Formelsammlungen (meine bisher größte mit papyrus erstellte Formelsammlung umfaßte 4 DinA4-Seiten und über 1000 Formeln) zu erstellen.

Aufgrund des langen Zeitraums bis zum Erscheinen der nächsten Ausgabe der ST Computer & ATARI Inside steht das Thema der nächsten Folge der „papyrus - Tips und Tricks“ noch nicht fest. Weiter geht es aber in jedem Fall. Bis dahin wünschen wir Ihnen viel Spaß mit dem aktuellen Teil des Kurses und wenn Sie direkt Fragen zum Kurs haben, so richten Sie diese gerne an die Redaktion.

Torsten Runge

Die Ausgabe 9/98 der ST-Computer & ATARI-Inside erscheint am 28.08.1998



papyrus 6 - ShortCuts

ShortCut	Funktion		
F1	Zeichen fett	Ctrl-Pfeil-Runter	Cursor an den Seitenanfang der nächsten Seite setzen
F2	Zeichen unterstreichen	Shift-Control-A	Text einfügen
F3	Zeichen italic (kursiv)	Shift-Control-B	Bildkatalog öffnen
F4	Zeichen hohl	Shift-Control-C	wie Control-C
F5	Zeichen hell	Shift-Control-D	Dialog „Dokument-Darstellung (Bildschirm)" aufrufen
F6	Zeichen hochgestellt	Shift-Control-E	Dokument exportieren
F7	Zeichen tiefgestellt	Shift-Control-F	Dialog „Tabellen-Eigenschaften-Zahlenformat" aufrufen
F8	Zeile löschen	Shift-Control-G	wie Control-G
F9	Textmakro aufrufen	Shift-Control-H	Dialog „Stichworteintrag anlegen" aufrufen
F10	Bildschirm neu aufbauen	Shift-Control-I	* Zeile markieren
Pfeil-Links	Cursor ein Zeichen nach links	Shift-Control-J	Dialog „Tastaturbelegung" aufrufen
Pfeil-Rechts	Cursor ein Zeichen nach rechts	Shift-Control-K	Dialog „Papierformat" aufrufen
Pfeil-Hoch	Cursor eine Zeile nach oben	Shift-Control-L	Dialog „Microspacing" aufrufen
Pfeil-Runter	Cursor eine Zeile nach unten	Shift-Control-M	wie Control-N
Control-A	Gesamten Text oder alle Objekte markieren	Shift-Control-N	wie Control-O
Control-B	Zeichen fett	Shift-Control-O	Dialog „Drucker-Konfiguration" aufrufen
Control-C	Textblock ins ClipBoard kopieren	Shift-Control-P	wie Control-Q
Control-D	Fußnote einfügen	Shift-Control-Q	Rechtschreibprüfung, Dialog „Korrekturlesen"
Control-E	Einstellungen in PAPYRUS.INF sichern	Shift-Control-R	Dokument sichern als
Control-F	Dialog „Suchen/Ersetzen" aufrufen	Shift-Control-S	Dialog „Silbentrennung" aufrufen
Control-G	Weitersuchen	Shift-Control-T	Zeichen unterstreichen
Control-H	Zeichen italic (kursiv)	Shift-Control-U	wie Control-V
Control-K	Dialog „Grafikobjekt-Eigenschaften Farbe" aufrufen	Shift-Control-V	wie Control-W
Control-L	Dialog „Seitenlayout" aufrufen	Shift-Control-W	wie Control-X
Control-M	Sichern als...	Shift-Control-X	wie Control-Y
Control-N	Neues Dokument	Shift-Control-Y	Dialog „Zeichenübersicht" aufrufen
Control-O	Öffnen...	Shift-Control-Z	wie Control-1
Control-P	Dialog „Dokument drucken" aufrufen	Shift-Control-1	wie Control-2
Control-Q	Programmende	Shift-Control-2	wie Control-3
Control-R	Weiterprüfen (Rechtschreibprüfung)	Shift-Control-3	wie Control-4
Control-S	Sichern	Shift-Control-4	wie Control-5
Control-T	Dialog „Tabellensatz"	Shift-Control-5	wie Control-6
Control-U	Oberstes Fenster schließen	Shift-Control-6	wie Control-7
Control-V	Textblock aus dem ClipBoard an die aktuelle Position des Cursors kopieren	Shift-Control-7	wie Control-8
Control-W	Unterstes Fenster nach vorne holen	Shift-Control-8	wie Control-9
Control-X	Block ausschneiden und ins ClipBoard verschieben	Shift-Control-9	wie Control-0
Control-Y	Zeile ausschneiden und ins ClipBoard verschieben	Shift-Control-0	wie Control-ß
Control-Z	Dialog „Zeichensatzauswahl" aufrufen	Shift-Control-ß	wie Control-
Control-1	Stil kopieren	Shift-Control-	Zoomstufe Druckerauflösung
Control-2	Stil setzen	Shift-Control-<	* wie Control-Space
Control-3	Lineal kopieren	Shift-Ctrl-Space	* Spaltenende
Control-4	Lineal setzen	Shift-Ctrl-Return	* Cursor an Seitenanfang der nächsten Seite setzen
Control-5	Dialog „Rechenfeld" aufrufen	Shift-Ctrl-ClrHome	Funktionstaste F1 bis F10 belegen
Control-6	Zeichen hochgestellt	Shi-Ctrl-F1..F10	Cursor um 1 Pixel nach links setzen
Control-7	Zeichen tiefgestellt	Shi-Ctrl-Pfeil-Li	Cursor um 1 Pixel nach rechts setzen
Control-8	Text klammern	Shi-Ctrl-Pfeil-Re	Cursor um 1 Pixel nach oben setzen
Control-9	Text entklammern	Shi-Ctrl-Pfeil-Ho	Cursor um 1 Pixel nach unten setzen
Control-0	Zeichen normal	Shi-Ctrl-Pfeil-Ru	Absatz markieren
Control-ß	Hilfedialog, warum papyrus geippt hat	Alternate-A	Blockanfang setzen
Control-#	* Dialog „Platzhalter einfügen" aufrufen	Alternate-B	Buchstabe rechts vom Cursor markieren
Control-	Trennstrich	Alternate-C	Dialog „Zeilenabstand" aufrufen
Control-<	* Zoomstufe Ganze Seite	Alternate-D	Dialog „Absatzformat" aufrufen
Control-Space	Festes Leerzeichen	Alternate-F	Buchstaben am Wortanfang oder ganzen Block groß schreiben
Control-Return	Seitenende	Alternate-G	Dialog „Stilformat" aufrufen
Control-Backspace	* Löscht das Wort links vom Cursor	Alternate-I	Blockende setzen
Control-Delete	Löscht das Wort rechts vom Cursor	Alternate-K	* Lineal ein/ausschalten
Control-ClrHome	Cursor an Seitenanfang setzen	Alternate-L	Dialog „Gehe zu Seite" aufrufen
Control-F1..F10	Auswahl einer im Dialog „Zoom" definierten Zoomstufe	Alternate-P	Absatz markieren
Ctrl-Pfeil-Links	Cursor an den Wortanfang setzen	Alternate-R	Satz markieren
Ctrl-Pfeil-Rechts	Cursor an den Wortanfang des nächsten Wortes setzen	Alternate-S	Zeichen rechts und links vom Cursor vertauschen
Ctrl-Pfeil-Hoch	Cursor an den Seitenanfang setzen	Alternate-T	Buchstaben am Wortanfang oder ganzen Block klein schreiben
		Alternate-V	Wort am Cursor markieren
		Alternate-W	

Public Domain- & Shareware-Serie

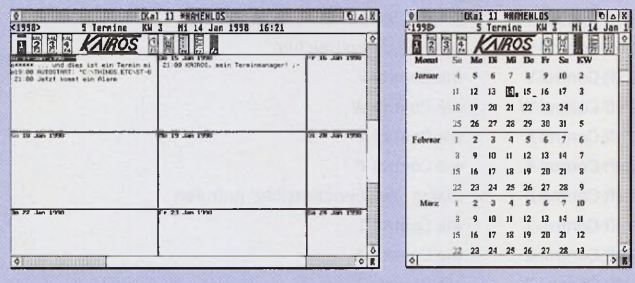
Programm des Monats

200

KAIROS V1. 05

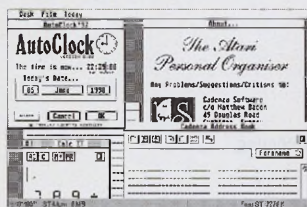
Kairos ist ein Termin- und Datenmanager mit moderner GEM-Oberfläche. Er ist einfach zu bedienen und als ACC oder APP zu starten. Es lassen sich mehrere Kalender gleichzeitig darstellen. Termine sind automatisch wiederholbar, eine Alarm- und Archivfunktion ist vorhanden. Es wird eine Tages- und eine Monatsansicht unterstützt. Zusätzlich enthält Kairos eine Analog- und eine Menüzeilen

Uhr. Das KAIROS-Tagebuch-Format ist kompatibel zum Diary-Format des internen Terminkalenders vom ATARI Portfolio, so daß es sinnvoll möglich ist, die Termindaten auszutauschen. Kairos verfügt über eine moderne Oberfläche, so daß das tägliche Arbeiten mit diesem Programm viel Spaß macht. Das Programm liegt in einer leicht eingeschränkten Shareware-Version vor, aber testen kann man Kairos allemal. Die Vollversion ist beim aktiv weiterentwickelnden Programmator für 30,- DM erhältlich.



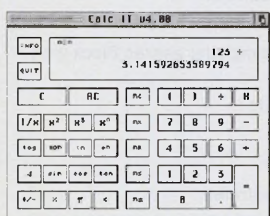
201

ATARI Personal Organizer v1. 32b



Der ATARI Personal Organizer ist ein Programm zur Verwaltung von persönlichen Daten. Er enthält ein Adreßbuch, einen Terminkalender, einen Taschenrechner, eine Uhr mit Alarm-Funktion und ein kleines Notizbuch. Alles sauber in GEM eingebunden.

CalcIT



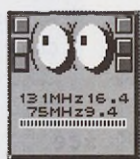
CalcIT ist ein wissenschaftlicher Taschenrechner, der als Accessory läuft. Er bietet alle wichtigen Funktionen wie Sin, Cos, Tan, e, Pi, 1/x Speicherfunktionen und anderes.

Rookie

Rookie ist ein einfacher aber sinnvoller Bootselector. Man kann hiermit seine Autoordner Programme, Apps Applikationen und Cpx-Module sehr einfach verwalten. Die Aufruftaste ist konfigurierbar.



Fritz 2.5

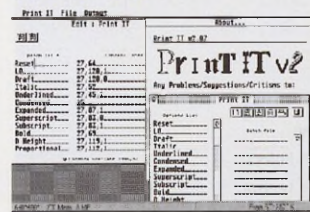


Fritz ist ein kleines Helferlein, das auf Multitasking Betriebssystemen Informationen über den Betriebszustand anzeigt. Dies sind unter anderen die Computer On Zeit, einen Bootzähler, die Maus-Koordinaten, eine Speicher Anzeige, desweiteren kann Fritz die CPU Auslastung und mit einem Multitasking Manometer die Systemreaktionszeit anzeigen. Der sogenannte Fritzfaktor zeigt die relative Geschwindigkeit zu einem 8 MHz ST an. Auch als Kurzeittimer und als Stopuhr läßt sich Fritz verwenden. Über einen Passwordschutz kann man den unberechtigten Zugriff

auf den Rechner verhindern. Fritz läßt sich über ein Konfigurationsfile einstellen und eichen.



PrintIT 2. 07



PrintIT ist ein Programm, um beliebige Steuercodes an Ihren Rechner zu senden. Die Steuercodes können in einer Liste gesammelt und abgespeichert werden. Mehrere Befehle können in einer Batchdatei zusammengefaßt werden, um auch umfangreiche Einstellungen vornehmen zu können.

Playback

Playback ist ein Accessory, mit dem Kommando Files und Batchfiles von PrintIT gesendet werden können. So ist es möglich, auch moderne Drucker, für die es keine Steuer- software für den ATARI gibt, während des Betriebes zu konfigurieren.

Cadenza Adress Book

CAB ist ein kleines, aber gutes Adreßbuch, welches als Accessory läuft. Alle nötigen Funktionen wie Suchen, Drucken, Sortieren sind vorhanden. Die Bedienung ist sehr einfach.



Hellgate

Hellgate ist ein D**M Clone für den ATARI. Er läuft auch schon auf einem kleinen ATARI in ST-Low und einem Megabyte RAM. Sie müssen die von revoltierenden Robotern besetzte Kolonie Neptune befreien und haben hierzu die in solchen Programmen üblichen Hilfsmittel wie Pistole, Schrotbüchse, Maschinengewehr und Raketenwerfer zur Verfügung. Sie müssen sich durch ein 3D Labyrinth kämpfen und dabei Schlüssel sammeln, um weiterzukommen. Der erste Level ist spielbar, die weiteren gibt es in der registrierten Version.

TicTacToe

Nicht die Gruppe, sondern das Originalspiel für den ATARI. Voll GEM konform und Multitasking tauglich, man kann auch gegen den Rechner spielen.



Mole Mayhem



Mole ist ein Plattformspiel nach dem Vorbild des legendären Jet Set Willy. Hier geht es darum, in den Leveln alle vorhandenen Bomben zu zerstören, um so Moledonia vom bösen General Burgess zu befreien. Das Spiel ist STE/Falcon kompatibel und braucht 1 Megabyte Speicher. Ein Powerpad wird - wenn vorhanden - unterstützt.



Trader 2



Trader 2 ist eine Handelssimulation, in der Sie einen Handels-schiffskapitän im Mittelalter spielen. Das Ziel ist natürlich, so reich wie möglich zu werden, dies erreichen Sie durch Handel mit Waren und Waffen aller Art in ganz Europa. Nebenbei müssen Sie sich aber noch gegen Piraten und allerlei Ungemach wehren. Das Spiel läuft in ST-Low auf allen ATARIs und benötigt nur 512 KB Speicher.

Super Pacman

Super Pacman ist eine Umsetzung des Namco Klassikers Super Pacman auf den ATARI. Das Spiel läuft auf allen ATARIs in ST-Low. Das Spielprinzip sollte jedem bekannt sein.



ZORG 2. 07

Zorg ist ein Shareware-Programm zum Bearbeiten und Pflegen von Dateisystemen auf allen Massen-

Public Domain- & Shareware-Serie

speichern an ATARI kompatiblen Rechnern. Hiermit ist man in der Lage, Platten zu defragmentieren, Fehler in der Verzeichnisstruktur zu beheben, Cluster Verknüpfungen zu beseitigen und freien Speicher auf der Platte zusammenzulegen. Desweiteren enthält Zorg einen kompletten Sector- und Fileeditor.

Lockout

Lockout ist ein einfaches Passwordprogramm für den ATARI. Ein Accessory sperrt den ATARI für andere, solange Sie nicht an Ihrem Rechner sind. Ein Auto Ordner Programm verhindert ein einfaches Neubooten und Umgehen des Passwortschutzes.



MP2Audio

MP2Audio ist ein MPEG Audio Layer II Decoder für den Falcon. Das Programm ist komplett in GEM eingebunden, es läuft auch als Accessory, unterstützt Drag & Drop und läuft auch mit Mint und MultiTOS.

Die Falcon-Hardware wird komplett unterstützt und auch eine externe Soundfrequenz. Durch die massive DSP-Nutzung ist MP2Audio sehr schnell. Da das Programm der GNU Licence unterliegt, liegt der gesamte Sourcecode bei, eine ideale Informationsquelle zur DSP-Programmierung.

Tcache64

Tcache ist ein gutes, wenn nicht sogar das beste Festplattencache Programm auf dem ATARI.

Es ist in sehr weitem Rahmen konfigurierbar und bietet Features wie Schreibpufferung, verzögertes Schreiben, umfangreiche Statistikfunktionen, verschiedene Cache-Strategien, Bootsector Schutz, eine Ramdisk, virtuelle Laufwerke, Accessories aus einem Ordner laden, Schreibschutz für einzelne Laufwerke und vieles andere.

Mit diesem Programm läßt sich gerade auf langsamen Festplatten eine extreme Performance Steigerung erreichen.



Donkey Island

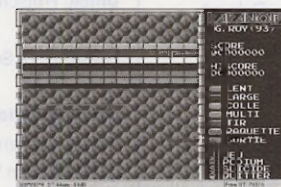
Donkey Island ist ein Grafik Adventure im Monkey-Island-Stil für alle ATARIs mit mindestens 1 Megabyte Speicher. Sie müssen das verlorene Spiel Donkey Island suchen und dabei allerlei Rätsel lösen.

Jet Set Willy



Jet Set Willy ist eine eins zu eins Umsetzung des legendären ZX Spectrum-Spiels von 1983. Sie müssen Willy helfen, alle Reste seiner Jet Set Party aufzuräumen. Ein Plattform-Spiel, das Maßstäbe setzte und Nachfolger des erfolgreichen Manic Miner. Das Spiel läuft auf allen ATARIs in ST-Low.

Kakanoid



Kakanoid ist ein Arkanoid Clon, der ebenfalls auf allen ATARIs ohne Probleme läuft. Es ist schon erstaunlich, was man aus nur 53 Kilobyte herausziehen kann.



Galaxians

Das klassische Galaxians für alle ATARIs. Sie müssen Wellen von angreifenden Aliens mit Ihrer Kanone abwehren und so die Erde retten.

Do*m

Dies ist die DO*M Engine für den Falcon, die aus den originalen Sourcen von ID Software kompiliert wurde. Sie läuft in 16 Bit Falcon TrueColor und benutzt FastRam, wenn welches vorhanden sein sollte. Dieses Spiel braucht sehr viel Speicher. Es ist reiner 68030 Code und benutzt zur Zeit

noch keinen DSP-Code. Auch Sound ist noch nicht implementiert. Es ist nur die Engine enthalten. Die Grafikdaten, das sogenannte WAD File, muß man vom originalen oder vom Shareware-PC-Spiel nehmen. Dies können bis zu 12 Megabyte Daten sein. Die Geschwindigkeit ist höher als die der in der letzten ST-Computer beschriebenen Version, und der Autor ist dabei, das Spiel zu optimieren.

Update

SysInfo 4. 30

Sysinfo, das ultimative ATARI System Informationscenter, liegt in

einer neuen Version vor. Es wurde unter anderem um folgendes erweitert:

- Erweiterung um BGEM, BGHD, F_3D, FaKE, GCOM, LOGB, MAG2, OBNL, SVAR und _MIL Cookiekommentar
- Cookie _FDC um Hades Kennung erweitert
- Listeneinträge sind nun durch Doppelklick anwählbar
- Aus allen Fenstern kann das Programm nun beendet werden
- GEMScript wird unterstützt
- Workaround für Blitterproblem bei Magnum STE RAM Karte
- Fehler in Ausgabe behoben

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 28.8.98

In der nächsten Ausgabe lesen Sie u.a.

Neuer Schwung in der ST-C & AI



Wie bereits in der vergangenen Ausgabe angekündigt, wird sich so einiges bei uns ändern, denn sowohl optisch als auch inhaltlich haben wir uns eine Menge vorgenommen.

Der Grund ist, daß auch wir deutlich einen Aufwärts-Trend in puncto Leserschaft und Leserinteresse verspüren.

ATARI und Internet



Nachdem wir in dieser Ausgabe das Dracons-Paket und Infitra vorgestellt haben, erfahren Sie im nächsten Heft alles über alternative FTP-Software, IRC-Software (ermöglicht das Internet-Chatten), weitere Email-Clients und STinG, dem Freeware PPP-Connector. Sie sehen: Ihr ATARI beherrscht auch alles das, was die "Großen" können.

Fax- und Communication-Software Teil 2



In der aktuellen Ausgabe wurden Sie genauestens über die Leistungsfähigkeit von CoMa aufgeklärt. Lesen Sie nun im kommenden Heft alle Vor- und Nachteile der Mitstreiter "Star-Call" und "TeleOffice". Vielleicht können wir Ihnen auch schon einen Ausblick auf die Weiterentwicklung von TeleOffice gewähren.

Software im Vergleich



Musiker hergehört: Notensatz ist mit dem ATARI auch heute noch in High-End-Qualität möglich. Wir vergleichen den Marktführer "Score Perfect" mit der für Privatanwender erschwinglicheren Lösung "Music Edit".

Außerdem:

Adressverwaltungen im Vergleich.

Die Ausgabe **9/98** der ST-Computer & ATARI-Inside erscheint am **28. August 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 entgegen.

Vielen Dank für Ihr Verständnis!

Impressum

Chefredakteur: A. Goukassian

Redaktionelle Mitarbeiter: Thomas Rauhkamp, Thomas Götsch, M. Jaap, Kay Tennemann, Torsten Runge, Detlev Stender, W. Schlöng, Markus Fichtenbauer, Dr. Uwe Seimet (US)

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:

Tel.: 0 43 1 / 27 365

Anzeigenleitung:

Ralf Bernhard 0 61 51 / 94 77-23

Anzeigenpreise:

nach Preisliste Nr. 11, gültig ab 01.01.1996
ISSN 0932-0385

Grafische Gestaltung: A. Goukassian, M. Lindenberg

Titelgestaltung: Kay Tennemann

Druck: Frottscher 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.

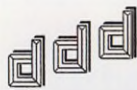
Veröffentlichungen:

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, Aufbauskizzen 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,-
Ishido: Kniffliges Brettspiel (1)	DM 33,-
Joust: Verteidigung gegen angreifende Flieger (1,2)	DM 49,-
Klax: Fallende Steine sortieren - immer schneller (1)	DM 29,-
Kung Food: Gemüse wird lebendig. Bändige es (1)	DM 49,-
Pac-Land: 3-Dimensionales Pac-Man (1)	DM 66,-
QIX: 256 Level - Immer schwerer, nie dasselbe (1,2)	DM 33,-
Robo-Squash: 3-Dimensionales Squash-Spiel (1,2)	DM 29,-
Robotron 2084: Roboter wollen die Welt erobern (1)	DM 49,-
Scrapyard Dog: Hilf Deinem Hund - er ist in Gefahr (1)	DM 49,-
S.T.U.N. Runner: Flug-Jagd durch unterirdische Tunnel(1)	DM 49,-
Super Skweek: Monster müssen angemalt werden (1,2)	DM 29,-
Tournament Cyberball: 3-D Football-Spiel (1,4)	DM 49,-
Turbo Sub: U-Boot Abenteuer mit vielen Gefahren (1,2)	DM 33,-
Ultimate Chess Challenge: 2D/3D Schach (1,2)	DM 49,-
Xybots: Allein durch eine 3D-Raumstation (1,2)	DM 49,-

Spielbeschreibungen ohne Gewähr

Ersatzteile

Ganz gleich ob Sie ein Netzteil, ein Laufwerk, eine größere Festplatte oder Kleinteile wie Lüfter, Gehäuse-teile, ICs (Atari-Chips, GAs u.a.) oder Ersatzplatinen suchen, wir haben fast sämtliche Ersatzteile für Atari.



Für Ihren Portfolio: Steckbare Speichererweiterung incl. 2. Laufwerk (B). Damit erhalten Sie zusätzliche 256 KB RAM-Speicher; es können maximal 2 Speichererweiterungen an den Portfolio angesteckt werden, ergibt also 384KB bzw. 640KB Hauptspeicher! 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)



Komplette Zubehörliste anfordern!

Das Ding, das man hat!

Händler aufgepaßt: Neue HEKs für unsere Portfolio-Sets. Bitte per Fax anfragen!

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 Ausschachten	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 Desktop-Gehäuse 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.

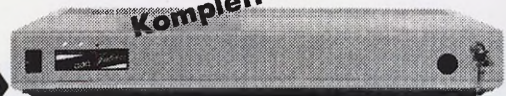
Der Tip des Monats läuft bis zum ?

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,-



Telefonzeiten: MO. - FR. von 14 - 18 Uhr
Besuchszeiten: Bitte vereinbaren Sie zunächst einen Termin mit uns!

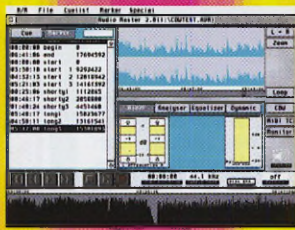
Es gelten unsere Geschäftsbedingungen



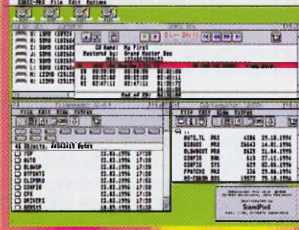
Rufen Sie doch mal an



SoundPool Digital Audio & CD Recording



AudioMaster 199,- DM
Das professionelle Mastering System für Atari Falcon. Non destructive Editing, umfangreiche Schnitt- und Cuelist-Funktionen.



CDRecorder 2 349,- DM
State of the Art CD-Recording Software für Atari ST/TT, Falcon und Hades. CD-ROM, Redbook Audio CD, Mixed-Mode, CD-Extra und Multisession CD.



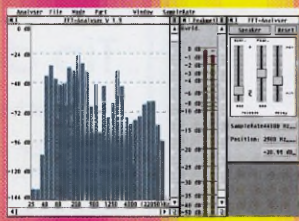
AudioTracker 199,- DM
Acht-Spur Harddisk Recording Software für Atari Falcon. Mit Mischpult, Audio-Wave Editor und DSP-Effekten.



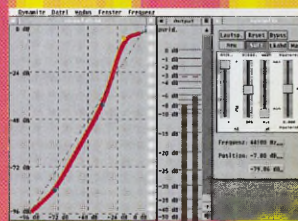
WaveMaster 199,- DM
Audio-Wave Editor als Accessory oder standalone Programm zum Editieren von Audio Files (z.B. in Kombination mit Cubase Audio).



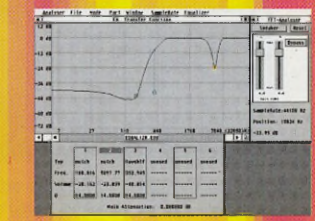
DeNoiser 299,- DM
Realtime DeNoiser zum Entrauschen von Audio Aufnahmen. Falcon DSP Software mit Fingerprintanalyse und High Quality Filterverfahren.



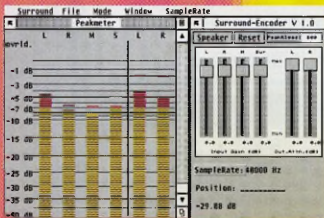
Analyser 299,- DM
Realtime FFT-Analyser zur optischen Kontrolle von Audiosignalen. Falcon DSP Software mit Terzband-, Singlefrequenz- und Sonogrammdarstellung.



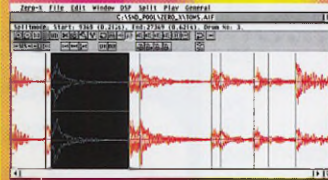
Dynamite 299,- DM
Multi Dynamik Prozessor zum Bearbeiten der Pegelspitzen und Lautstärken. Falcon DSP Software mit Kompressor, Limiter, Expander und Gate Funktion.



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